L'évolution des représentations de la famille dans la saga Batman, de 1939 à nos jours

Guillaume Labrude

▶ **To cite this version:**

Guillaume Labrude. L'évolution des représentations de la famille dans la saga Batman, de 1939 à nos jours. Littératures. Université de Lorraine, 2019. Français. NNT : 2019LORR0246 . tel-02516996

HAL Id: tel-02516996
https://hal.univ-lorraine.fr/tel-02516996

Submitted on 24 Mar 2020

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

UNIVERSITÉ DE LORRAINE

AVERTISSEMENT

Ce document est le fruit d'un long travail approuvé par le jury de soutenance et mis à disposition de l'ensemble de la communauté universitaire élargie.

Il est soumis à la propriété intellectuelle de l'auteur. Ceci implique une obligation de citation et de référencement lors de l'utilisation de ce document.

D'autre part, toute contrefaçon, plagiat, reproduction illicite encourt une poursuite pénale.

Contact : ddoc-theses-contact@univ-lorraine.fr

LIENS

Code de la Propriété Intellectuelle. articles L 122. 4
Code de la Propriété Intellectuelle. articles L 335.2- L 335.10
http://www.cfcopies.com/V2/leg/leg_droi.php
http://www.culture.gouv.fr/culture/infos-pratiques/droits/protection.htm

GUILLAUME LABRUDE

-

L'EVOLUTION DES REPRESENTATIONS DE LA FAMILLE DANS LA SAGA BATMAN DE 1939 A NOS JOURS

-

SOUS LA DIRECTION DE CHRISTIAN CHELEBOURG

UNIVERSITE DE LORRAINE
Ecole doctorale Humanités Nouvelles - Fernand Braudel
LIS (Littératures, imaginaire, sociétés)

L'évolution des représentations de la famille dans la saga Batman, de 1939 à nos jours

thèse pour le doctorat
en
Langues, littératures et civilisations

présentée et soutenue par
Guillaume Labrude

Directeur de recherche: M. le Professeur Christian Chelebourg

Membres du jury:
Elodie Chazalon
Christian Chelebourg
Gilles Menegaldo
Nathalie Prince
Clotilde Thouret
Dick Tomasovic

le vendredi 06 Décembre 2019

Introduction : American Gothic et autres histoires
P.5

Une licence patrimoniale : le choix de l'Homme Chauve-souris....P.6
Une famille transmédiatique ? définition et problématique.....P.9
Quatre-vingt ans d'histoire éditoriale et d'adaptations.....P.12
A la recherche du Chevalier Noir.....P.14
Avant et après : l'évolution des représentations de la famille.....P.17

Première partie.
Les invariants de la licence : Représenter la famille dans l'univers diégétique
P.22

I-1 : Une fiction basée sur le traumatisme de l'orphelin

A) Le traumatisme originel.....P.22
B) Le triple héritage.....P.33
C) Vivre et mourir dans Crime Alley : Burton, Schumacher, Nolan et Snyder....P.44

I-2 : La famille de substitution

A) Alfred Pennyworth et Leslie Thompkins : parents adoptifs.....P.70
B) Le complexe du rouge-gorge : Robin, le fils spirituel.....P.90

I-3 : Bruce Wayne et les femmes : le justicier amoureux

A) Recherche Martha désespérément.....P.110
B) Je t'aime, moi non plus : le jeu du chat et de la (chauve) souris.....P.127
C) Batman V Superman : la figure maternelle réactivée et incarnée.....P.146

Seconde partie.
Autres temps, autres mœurs : Evolution des représentations au gré des âges
P.153

II-1 : De l'Âge d'Or à l'Âge d'Argent: le Batman et l'American Way of Life

A)Le protecteur de l'Amérique et le modèle du boy scout.....P.153
B)Vice et Wertham : Etablissement post-comics code de la Batfamily.....P.168
C)Une maison, une femme, un chien: la parenthèse familiale illuminée.....P.177
D)DC Extended Universe : le XXIème siècle vers un Âge d'Or familial ?.....P.184
E)Elseworld : le Batman sous toutes les cultures.....P.195

II-2 : L'âge de Bronze et l'âge Sombre : La famille américaine mise à mal

A)Le Joker : la mort de la famille.....P.214
B)Super-vilains et familles dysfonctionnelles.....P.251
C)Arkham Asylum : l'ultime Némésis.....P.278
D)Dans la peau d'un autre : la saga Arkham et les phénomènes empathiques...P.295

Conclusion
P.315

Des origines basées sur la destruction de la famille.....P.315
La quête de la reconstruction.....P.320
Une licence à l'écoute des générations.....P.326
Fanfictions et fan arts : les tabous balayés.....P.331
Des super-vilains caractérisés par leur rapport à la famille,
au Batman, et à la famille du Batman.....P.342

Index
P.350

Introduction :

American Gothic et autres histoires

L'art est un reflet du monde qu'il déforme pour mieux en extraire l'essence et l'exposer à tous. Dans *Le Processus de réception et de création des œuvres d'art*, Edmond Couchot et Xavier Lambert soulignent très justement l'importance fondamentale de l'art vis-à-vis de l'humain et de sa civilisation :

> L'œuvre d'art, à la fois dans le cadre du processus de création qui permet de la construire, la poïèse, que dans celui de sa réception par un public, représente quelque part le paradigme de l'humain par la capacité de création en propre qu'elle implique. Il y a une dimension immanente dans cette représentation de la création, qui s'accorde très bien avec le dualisme cartésien. On sait que pour Descartes, en effet, le corps organique, c'est la machine, que l'humain partage avec l'ensemble du monde animal. Ce qui en fait l'exception, c'est l'âme, de nature divine.[1]

Par l'art, l'humain devient créateur, il devient le Créateur et se différencie sur ce point des autres espèces animales. Toute forme d'expression artistique donne lieu à une œuvre qui est l'extension de son créateur, son reflet dans la société ou le reflet de celle-ci par le prisme de son esprit et de sa créativité. La bande dessinée, art pictural mais également narratif, est de nature à représenter le monde, synthétisé par l'esprit de ses auteurs. Dans son *Essai de physiognomonie*, Rodolphe Töpffer théorise la bande dessinée dès 1845, en la nommant *littérature en estampe* et met en avant ses spécificités en termes de discours et de vision de la société :

> La littérature en estampes a ses avantages propres : elle admet, avec la richesse des détails, une extrême concision relative. Car un, deux volumes écrits par Richardson lui-même, équivaudraient difficilement, pour dire avec autant de puissance les mêmes choses, à ces dix ou douze planches d'Hogarth qui, sous le titre *Un mariage à la mode*, nous font assister à la triste destinée et à la misérable fin d'un dissipateur. […] En effet, avec ses avantages propres de plus grande concision et de plus grande clarté relative, la littérature en estampes, toutes choses égales d'ailleurs, battrait l'autre par cette raison qu'elle s'adresserait avec plus de vivacité à un plus grand nombre d'esprits, et par cette raison aussi que, dans toute lutte, celui qui frappe d'emblée l'emporte sur celui qui parle par chapitres.[2]

---

[1] Edmond Couchot et Xavier Lambert, *Le Processus de réception et de création des œuvres d'art*, Paris, L'Harmattan, 2016. P-7.
[2] Rodolphe Töpffer, *Essai de physiognomonie*, 1845. Editions Kargo 2003. Pp-5-6.

Comprendre l'humain, son histoire, ses sociétés, passe inévitablement par une approche de ses différentes aires culturelles et donc de ses différents arts qui relatent, rassemblent, divisent mais créent toujours une connexion. La mondialisation culturelle au XXème siècle a renforcé les échanges humains et a développé l'impact des œuvres sur les populations. Les Etats-Unis en sont l'un des acteurs majeurs[3], et l'une des formes artistiques les plus symboliques de sa culture demeure l'industrie des *comic books*, notamment ceux mettant en scène super-héros et justiciers masqués, leurs deux premiers représentants étant, depuis la fin des années 1930, les personnages de Superman[4] et de Batman[5].

Une licence patrimoniale : le choix de l'Homme Chauve-souris.

Si ces deux personnages bénéficient jusqu'alors de publications quasiment ininterrompues, façonnant sur presque quatre-vingts ans un univers diégétique particulièrement vaste et fourni, le personnage de Batman peut se vanter de quelques hauts faits culturels qui le placent davantage au centre des attentions que son aîné kryptonien : avant le développement du DC Extended Universe[6], la licence *Batman* a bénéficié de huit adaptations en long métrage[7], plusieurs séries animées ou *live action*[8] ainsi que de multiples adaptations vidéoludiques parmi lesquelles *Batman : Arkham Asylum*[9], entré dans le *Guinness World Records*[10] en tant que jeu vidéo adapté d'une bande dessinée de superhéros, ou de justicier masqué, le plus acclamé par

[3] En 2002, les Etats-Unis comptaient environ 2 millions d'artistes, incluant acteurs, musiciens et écrivains, soit un chiffre plus élevé qu'en Europe. In : Frédéric Martel, *De la culture en Amérique*, Paris, Gallimard, 2006. P-505.
[4] Jerry Siegel et Joe Schuster, *Action Comics #1*, New York, DC Comics, 1938.
[5] Bob Kane et Bill Finger, *Detective Comics #27*, New York, DC Comics, 1939.
[6] Expression consacrée désignant les films adaptés des publications de l'éditeur DC Comics et formant un univers cohérent étendu sur plusieurs longs métrages. Le premier long-métrage à lancer ce projet est *Man of Steel*, réalisé par Zack Snyder.
[7] Leslie H. Martinson, *Batman*, 20th Century Fox, 1966. Tim Burton, *Batman*, *Batman Returns*, Warner Bros, 1989-1992. Joel Schumacher, *Batman Forever*, *Batman & Robin*, Warner Bros, 1995-1997. Christopher Nolan, *Batman Begins*, *The Dark Knight*, *The Dark Knight Rises*, Warner Bros, 2005-2008-2012.
[8] On compte deux serials (*Batman* de Lambert Hillyer et Lewis Wilson en 1943 et *Batman & Robin* de Spencer Gordon Bennet en 1949), deux séries *live action* (*Batman* de William Dozier de 1966 à 1968 sur ABC et *Gotham* de Bruno Heller depuis 2014 sur le réseau Fox) et plusieurs séries animées (parmi lesquelles *Batman : The Animated Serie* de Paul Dini et Bruce Timm de 1992 à 1995 sur le réseau Fox, *Batman Beyond* des mêmes auteurs de 1999 à 2001 sur The WB et *Beware The Batman*, de Glen Murakami et Sam Register, de 2013 à 2014 sur Cartoon Network.)
[9] *Batman : Arkham Asylum*, Rocksteady Studios, 2009.
[10] guinnessworldrecords.com: "With a GameRankings rating of 95.94%, based on 33 reviews, *Batman: Arkham City* (Rocksteady, 2011) for the PS3 is the most critically acclaimed superhero game as of 6 May 2015. It is also top of the superhero games on Metacritic, with a score of 96 from 42 reviews." (« Avec une moyenne au classement vidéoludique de 95.94%, sur la base de 33 critiques, *Batman : Arkham Asylum* (Rocksteady, 2011) sur PlayStation 3 est devenu, le 6 mai 2015, le jeu vidéo basé sur un personnage de superhéros le plus acclamé. Il est également dans le classement des meilleurs jeux vidéo de superhéros sur Metacritic avec une note moyenne de 96 sur la base de 42 critiques. »)

la critique, réalisant les plus importantes ventes en cinq mois en 2009 avec 593 000 unités vendues au mois d'août [11]. *Batman* est une licence transmédiatique[12], son univers s'est développé sur différents médias car un seul n'était pas à même de tout contenir, à l'instar de ce que Henry Jenkins avance au sujet de *The Matrix*[13], dans l'ouvrage *Convergence Culture : Where Old and New Media Collide*: « *The Matrix* est un divertissement pensé pour l'âge de la convergence des médias, incluant un grand nombre de textes afin de créer un récit si dense qu'il ne peut être contenu en un seul médium. » [14]. Dans cette même veine, *Batman* s'est adapté à différentes générations de publics, qu'elles soient composées de lecteurs, de cinéphiles ou d'amateurs de jeux vidéo, parfois même tout à la fois. Dans *La Littérature de jeunesse en question(s)*, Nathalie Prince souligne le lien ténu entre la littérature pensée et produite avant tout pour la jeunesse et cette dimension transmédiatique qui permet à ses récits de se compléter, de se répondre et de former un jeu avec le lectorat :

> Pas de plus grande intertextualité que dans la littérature de jeunesse. Et à ce propos est ici élaborée l'idée de « transmédiation » qui, sans être propre à la littérature de jeunesse, reste mise en valeur par celle-ci, aussi bien par la quantité que par la qualité : le livre et son histoire reflètent des jeux, électroniques ou non, des films, des spectacles, d'autres livres, des souvenirs infinis… […] Il n'y a qu'à considérer les novellisations de *Star Wars* conçues comme des éléments permettant de combler des manques dans le récit initial : les livres permettent sans doute de revoir les films, de mieux entrer dans les jeux qui, inversement, invitent à lire et relire les ouvrages.[15]

L'œuvre initiée par Bob Kane et Bill Finger s'est « patrimonialisée », s'adaptant aux mœurs des différentes époques et créant également une véritable économie autour de son univers. Depuis 1939, chaque génération a eu son Batman, qu'il soit le fin limier de l'Âge d'Or, l'aventurier fantaisiste de l'Âge d'Argent ou le Chevalier Noir de l'Âge Sombre. Will Brooker

---

[11] Ben Fritz, "'Batman: Arkham Asylum' Is a Mad Success", Hero Complex, latimes.com, 2009.

[12] Le personnage devient transmédiatique en 1943 avec le sériel *The Batman* ou *An Evening with Batman and Robin* de Lambert Hillyer, soit trois ans après Superman.

[13] The Wachowskis, *The Matrix*, Warner Bros, 1999.

[14] Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York, New York University Press, 2006. P-95. "*The Matrix* is entertainment for the age of media convergence, integrating multiple texts to create a narrative so large that it cannot be contained within a single medium." Il poursuivra, sur la même page: "Pierre Levy speculates about what kind of aesthetic works would respond to the demands of his knowledge cultures. First, he suggests that the "distinction between authors and readers, producers and spectators, creators and interpreters will blend" to form a "circuit" (not quite a matrix) of expression, with each participant working to "sustain the activity" of the others. The artwork will be what Levy calls a "cultural attractor," drawing together and creating common ground between diverse communities; we might also describe it as a cultural activator, setting into motion their decipherment, speculation, and elaboration. The challenge, he says, is to create works with enough depth that they can justify such large-scale efforts: "Our primary goal should be to prevent closure from occurring too quickly." […] Viewers get even more out of the experience if they compare notes and share resources than if they try to go it alone."

[15] Nathalie Prince, *La Littérature de jeunesse en question(s)*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2009. Pp.17-18.

le résume d'ailleurs parfaitement dès le premier chapitre de son ouvrage consacré à la licence, remettant les débuts éditoriaux du personnage dans la perspective historique de l'Amérique du début du XXème siècle:

> La longévité du Batman en tant qu'icône culturelle depuis plus de soixante ans est due à sa capacité de transformation et d'adaptation aux différentes époques. Cependant, durant ses quatre premières années d'existence, l'inverse s'est également montré vrai. Le Batman de cette époque s'est fait remarquer pour sa constance et son adhérence à un modèle immuable bien plus que pour sa polymorphie, fait particulièrement intéressant lorsque l'on connait la capacité de la Seconde Guerre Mondiale à impacter les industries culturelles […] Batman s'est montré particulièrement solide face à la mode propagandiste des comics en temps de guerre, et s'est largement montré immuable en terme de style […][16]

Selon Brooker, si le personnage et sa psychologie ne semblent pas transformés par les changements politiques, force est de constater que les différentes cultures, au sens entendu par Edward Burnett Tylor[17], qui se sont succédées au gré des époques ont impacté ses représentations et, c'est bien là le sujet de cette étude, son rapport à la famille ainsi qu'au monde qui l'entoure. Si la famille ne peut à elle-seule résumer la culture d'un individu ou d'une société toute entière, elle en demeure l'un des nombreux aspects, l'un de ceux qui ont le plus muté depuis 1939. Le Batman est devenu au fil du temps un personnage plus développé psychologiquement et ses rapports sociaux ont évolué de façon plus visible que sa place dans l'ordre mondial et dans l'Histoire. Mais la polymorphie d'une telle œuvre n'exclut aucunement la présence de constantes, de thèmes récurrents et de bases idéologiques inamovibles. Comme le développent pour la première fois Bill Finger, Bob Kane et Sheldon Moldoff dans *The Legend of the Batman*[18], le point de départ de cette diégèse est la perte de sa famille par un enfant qui choisit de passer sa vie d'adulte à s'en constituer une de substitution, tout en devenant le protecteur de la veuve et de l'orphelin. La thématique familiale prend bien des formes tout au long de ces décennies de publications, d'adaptations et de réécritures, prenant en compte bien des évolutions au sein de la société américaine.

---

[16] Will Brooker, *Batman Unmasked : Analysing a cultural icon*, London/New York, Continuum, 2000. Pp. 33-34: Batman's survival as a cultural icon over sixty years can be attributed to his ability to adapt and change with the period. Yet for the first four years of his existence, the opposite appears to be true. The Batman of his period is notable more for his consistency and adherence to an established template than his fluidity; a fact made all the more remarkable when we consider that the surrounding culture was undergoing the profound changes of the Second World War […] Batman proved remarkably immune to the wartime 'recruitment' process, and largely managed to retain his own unique style […]

[17] Edward Burnett Tylor, *The Primitive Culture*, London, J. Murray, 1871. Traduction française. La Civilisation Primitive, Paris, 2 vol. 1876 « La culture, ou civilisation, entendue dans son sens ethnographique le plus large, est cet ensemble complexe incluant les savoirs, les croyances, les arts, la morale, les lois, les coutumes, ainsi que les autres capacités et habitudes acquises par l'Homme en tant que membre d'une société ».

[18] Bill Finger, Bob Kane et Sheldon Moldoff, *Detective Comics* #33, New York, DC Comics, 1939.

Sur le plan méthodologique, c'est à une lecture socialisée du corpus à laquelle il est nécessaire de se livrer. Cette méthode, émergente en Études Culturelles[19], se positionne au carrefour de l'herméneutique littéraire, des théories de la réception et des questionnements des Sciences Humaines et Sociales, en mettant l'anthropologie de l'imaginaire au service d'interrogations sociétales. Elle repose sur l'idée que les fictions patrimoniales, celles qui se transmettent de génération en génération, non pas à l'identique mais en opérant des variations sur une œuvre originale, fonctionnent à la manière des mythes dont la mythocritique a bien montré qu'ils actualisent, au fil du temps, des sémantismes en phase avec l'histoire des mentalités. Il s'agit, au fond, de repérer dans le vaste champ des réécritures, les écarts récurrents à un moment donné par rapport au modèle de départ, et d'en cerner la symbolique. Dans ce schéma, la variation atteste l'adaptation diachronique de l'œuvre originale aux préoccupations et aux attentes du public, la récurrence en garantit l'objectivité sur un plan synchronique. On comprend que la dimension mythographique des héros de *comics*, parfaitement mise en valeur par le travail d'Umberto Eco sur Superman[20], se prête tout particulièrement à ce type d'analyse. Il sera également question d'utiliser la psychanalyse freudienne, notamment liée à l'étude des symboles des groupes ethniques dans une perspective analytique autour des liens et des rapports familiaux, mais également la mythanalyse durandienne pour un argumentaire davantage axé sur la dimension patrimoniale de l'œuvre. Si la psychanalyse n'est pas ici une méthode à proprement parler, elle forme davantage un corpus critique qui a informé l'écriture.

Une famille transmédiatique ? Définition et problématique.

La première question qui demande une réponse précise afin d'aborder au mieux la thématique familiale demeure : qu'est-ce que la famille ? Quelle est la définition de cette notion qui semble hanter l'univers du justicier de Gotham City ? Stephanie Coonts, qui pose cette question en préambule de son ouvrage *American Families: A Multicultural Reader*, souligne d'emblée la difficulté d'envisager la famille sous un angle unique d'analyse tant ses mutations sont ponctuelles[21]. D'un point de vue français, les définitions sont également nombreuses. Selon

[19] Les études culturelles forment une discipline transversale s'articulant autour de l'analyse et de la critique des cultures populaires, des sous cultures, des contre cultures et des cultures minoritaires au sein des sociétés, des époques et de leurs représentations médiatiques.

[20] Umberto Eco, *De Superman au Surhomme*, Paris, Le Livre de Poche, 2012. Edition originale : *Il superuomo di massa*, Milan, Grupo Editoriale Fabbri & Bompiani Sonzoguo, 1978.

[21] Stephanie Coonts, *American Families: A Multicultural Reader*, London, Routledge, 2008. P-2: "The intersection of old and new types of diversity has made it impossible to pretend any longer that all families can be forced through the same analytical or moral grid." (« L'enchevêtrement des anciens et des nouveaux types de diversité a

Claude Lévi-Strauss, la famille n'est ni plus ni moins que « l'union plus ou moins durable et socialement approuvée d'un homme, d'une femme et de leurs enfants »[22], définition correspondant à la réalité d'avant-guerre aujourd'hui problématique puisqu'elle exclut les familles monoparentales, l'adoption et l'homoparentalité. La définition la plus simple, et la plus moderne, semble être celle donnée par l'Institut National de la Statistique et des Etudes Economiques (INSEE) :

> Une famille est la partie d'un ménage comprenant au moins deux personnes et constituée :
>
> - Soit d'un couple vivant au sein du ménage, avec le cas échéant son ou ses enfant(s) appartenant au même ménage.
>
> - Soit d'un adulte avec son ou ses enfant(s) appartenant au même ménage (famille monoparentale). Pour qu'une personne soit enfant d'une famille, elle doit être célibataire et ne pas avoir de conjoint ou d'enfant faisant partie du même ménage.[23]

Emerson Douyon, dans son article « La Famille et la délinquance dans trois sphères culturelles », la définit quant à lui en ces termes:

> La famille est un système complet. Elle comprend une anatomie (cellules, sous-groupes, satellites, structure hiérarchique du pouvoir), une physiologie (moyens de communications avec signaux, codes, symboles, langage verbal ou gestuel), une psychopathologie (mécanismes de défense, modes de neutralisation des conflits, symptômes et pathogénie). Il existe aussi une forme de thérapie appropriée au cas de la famille. Selon Cattell (1950), on peut compter jusqu'à quatorze types de relations fondamentales dans la famille. Si nous y ajoutons les différentes modalités secondaires qui relient entre eux les membres, nous pouvons nous faire une idée approximative de la richesse des interactions au sein de la famille. Tout individu est le produit final de ce réseau relationnel diffus et complexe. [24]

La dimension tentaculaire mise en avant par Douyon donne au premier abord un bref aperçu de son étendue qui, appliquée à une licence ayant débuté en 1939, sous entend un réseau complexe de relations entre les nombreux personnages mis en scène ainsi qu'une mutation constante de

---

rendu impossible l'idée selon laquelle toutes les familles doivent être perçue sous le même prisme analytique ou moral. »)

[22] François Héritier, « Famille – Les sociétés humaines et la famille », Encyclopédie Universalis, Article en ligne. « À dire vrai, les représentations populaires sont sur un point, celui de l'universalité, presque fondées. Si l'on accepte comme définition minimale de la famille celle qui fut proposée par Claude Lévi-Strauss en 1956 comme point de départ de sa réflexion, à savoir « l'union plus ou moins durable et socialement approuvée d'un homme, d'une femme et de leurs enfants » (version française de 1971), alors il semble bien qu'une unité sociale de cette forme soit une institution très largement répandue. Il est vrai qu'on la rencontre aussi bien chez les peuples les plus « développés » que chez les peuples les plus « primitifs », ce qui ruine le schéma qui fait de cette forme de famille l'extrême pointe d'une évolution allant de l'indifférenciation archaïque vers des formes raffinées. »

[23] Insee.fr, définitions, méthodes et qualité.

[24] Emerson Douyon, « La Famille et la délinquance dans trois sphères culturelles », Criminologie vol.8, N° 1-2, 1975. P-87.

ce rapport. Dans « La Famille dans tous ses états une perspective psychologique et éthique », Gérard Salem propose une définition véritablement complémentaire :

> Le lien familial est défini de façon universelle par deux paramètres fondamentaux : l'alliance et la filiation. La famille est un groupe naturel, à interactions fortes, au sein duquel les relations "verticales" de type intergénérationnel (grands-parents / parents / enfants, etc.) sont plus significatives et plus puissantes que les relations "horizontales" (fratrie, liens de cousinage, alliance conjugale). Ce fait est non seulement une donnée admise en anthropologie (avec de légères variations culturelles ou historiques), mais il est quotidiennement observé en thérapie de famille.[…] Les paramètres de ce lien sont d'une part le substrat biologique et génétique ("le sang"), d'autre part le patrimoine commun (impliquant les "biens" concrets ou symboliques liés à l'histoire de chaque famille, autrement dit le "leg" d'une famille à chacun de Ses membres), le partage du patronyme, la cohabitation durable ou moins durable (critère finalement moins important qu'on ne le pense), la répartition invisible des dettes et des mérites (aspect éthique peu considéré par les "experts"), enfin, l'attachement affectif. [25]

Soulignons également que la famille est affaire de transmission car il n'y a pas de famille sans enfant ou sans héritage. Partant de ces différentes définitions, il est nécessaire d'en établir une précise, synthétisant les différentes idées qui représentent au mieux les structures présentes dans la licence : la famille est un ensemble d'individus liés par une relation filiale ou fraternelle, qu'elle soit biologique, légale ou spirituelle, et donne naissance à une descendance. Notons qu'il est également, et parfois majoritairement, question de filiation spirituelle et de paternité d'adoption au sein de la licence *Batman*, ce qui apporte une nouvelle dimension à cette simple définition. Cette idée de spiritualité confinant parfois au sacré est à mettre en relation avec la vision américaine de l'institution familiale car elle est fondamentale dans une société majoritairement chrétienne, comme celle des Etats-Unis[26]. Dans le domaine chrétien, la filiation spirituelle se matérialise à travers les titres de parrain et de marraine (*godfather* et *godmother* en anglais) mais également celui de pasteur dont l'autorité au sein de sa communauté renvoie très clairement ses ouailles à des enfants qui s'adressent à lui en l'appelant « father ».

La longévité de la licence initiée par Bob Kane et Bill Finger en 1939 témoigne de l'intérêt manifeste du public, d'abord américain[27], pour un univers qui s'est essentiellement construit

[25] Gérard Salem, « La famille dans tous ses états : une perspective psychologique et éthique », L'Educateur, 9 :8-13,1993. Pp-4-5.

[26] Une étude du Pew Research Center datant de 2014 démontre que la population américaine se compose à 70.6% de chrétiens (46.5% de protestants et 20.8% de catholiques, plus précisément), ce chiffre souligne cependant une baisse progressive au fil des ans. http://www.pewforum.org/2015/05/12/americas-changing-religious-landscape/

[27] *POP X : The Rise Of Super Heroes And Their Impact On Pop Culture: America in the 1920s and 1930s.* Entretien de Michael Uslan avec Dwight Bowers, conservateur de la partie Pop Culture du Smithsonian's National Musem of American History. 1min27 : L'essor de la bande dessinée de super-héros, à la fin des années 30, eu lieu

sur un discours familial. Le succès de cette œuvre l'a rendue non seulement transmédiatique mais également patrimoniale. Etant donné son ancrage culturel et son rapport à la notion de famille, une interrogation majeure doit être placée au cœur de cette étude : la thématique familiale est-elle à la source des dimensions patrimoniale et transmédiatique de la licence *Batman* ?

Quatre-vingt ans d'histoire éditoriale et d'adaptations.

Depuis sa première apparition dans le *Detective Comics* #27[28] du 30 Mars 1939, au travers d'une investigation sur un parricide, celui qui se faisait alors appeler « The Bat-Man » n'a cessé d'occuper les pages de son éditeur. Il obtient son propre magazine en 1940 avec *Batman* #1, *The Legend of the Batman: Who He Is, and How He Came to Be*[29], dans lequel sont dévoilées ses origines. Les publications se succèdent alors de façon ininterrompue, déclinant la licence avec d'autres séries telles des *spin-off*[30] mettant en scène certains personnages secondaires comme *Robin*[31] ou *Catwoman*[32] ou encore des *crossovers*[33] comme *Justice League of America*[34] réunissant le Chevalier Noir et d'autres héros de l'écurie DC Comics tels Superman ou encore Wonder Woman[35]. Ces œuvres parallèles ne seront cependant pas l'objet de notre étude afin de nous focaliser davantage sur la licence originelle leur permettant d'exister.

En parallèle de ses nombreuses publications papier, *Batman* bénéficie également d'adaptations sur différents supports et ce dès 1943[36] avec un premier *serial*[37], qui trouve sa conclusion avec un second en 1949[38]. William Dozier adapte les aventures de Batman et Robin

dans un climat de dépression économique. Les gens des petites villes achetaient en masse les *comic books* afin de sortir, le temps d'une lecture, de la réalité oppressante qui les entourait. Les *comic books* n'étaient pas très chers donc facile d'accès pour les plus démunis.

[28] Bob Kane et Bill Finger, *Detective Comics* #27, New York, DC Comics, 1939.

[29] Bob Kane et Bill Finger, *Batman* #1, *The Legend of the Batman: Who He Is, and How He Came to Be,* New York, DC Comics, 1939.

[30] Anglicisme (littéralement *dérivé* ou *secondaire*) désignant une œuvre de fiction se focalisant sur l'un des personnages secondaires d'une autre œuvre et prenant place dans le même univers diégétique.

[31] Chuck Dixon, *Robin vol.1*, New York, DC Comics, 1991.

[32] Mindy Newell, Joe Brozowski, Michael Bair et Adrienne Roy, *Catwoman vol.1*, New York, DC Comics, 1989.

[33] Anglicisme (littéralement *mélangé* ou *métissé*) désignant une œuvre de fiction réunissant différents personnages provenant de différentes licences.

[34] Gardner Fox et Mike Sekowsky, *Justice League of America vol. 1*, New York, DC Comics, 1960.

[35] William Moulton Marston et H.G. Peters, *All Star Comics* #8, New York, DC Comics, 1941.

[36] Lambert Hillyer, *Batman*, Columbia Pictures Corporation, 1943.

[37] Feuilleton diffusé au cinema.

[38] Spencer Gordon Bennet, *New Adventures of Batman and Robin, the boy-wonder,* Columbia Pictures Corporation, 1949.

pour la télévision avec une série[39] diffusée sur ABC entre 1966 et 1968, donnant également naissance à un premier long métrage[40] produit par la Fox. Cette dernière lance en 2014 la dernière adaptation sérielle en *live action*[41] du justicier de Gotham City, la bien nommée *Gotham*[42], créée par Bruno Heller. Les séries animées ne sont pas en reste comme peuvent en témoigner *Batman : The Animated Series*[43] de Paul Dini et Bruce Timm, ou encore *Batman Beyond*[44] des mêmes auteurs, qui propose cette fois-ci un renouvellement générationnel du personnage sous le masque de l'Homme Chauve-souris.

Le Septième Art est également un médium important dans ce corpus puisque *Batman* comptabilise à ce jour pas moins de sept adaptations en long métrage en plus du portage de la série de William Dozier en 1966. Débutée en 1989, une première quadrilogie respectant une certaine chronologie est réalisée dans un premier temps par Tim Burton[45] puis par Joel Schumacher[46]. C'est à partir de 2005 qu'un pan entier des adaptations filmiques des aventures du Chevalier Noir se voit confié à David S. Goyer, Jonathan et Christopher Nolan, ce dernier étant en charge de la réalisation de *Batman Begins*[47], *The Dark Knight*[48] et enfin *The Dark Knight Rises*[49]. Ces trois longs métrages ont pour particularité, contrairement à leurs prédécesseurs, d'adapter certains arcs narratifs, voire certaines planches, à l'identique, créant par conséquent une cohérence scénaristique entre les différents âges de la bande dessinée. Enfin, en 2016, Zack Snyder intègre pour la première fois le Batman dans le DC Extended Universe avec *Batman V Superman : Dawn of Justice*[50], offrant la part belle de l'intrigue au Chevalier Noir. Le cinéaste développe son personnage ainsi que son traumatisme familial au sein de nombreuses séquences, donnant par conséquent une nouvelle lecture et une réécriture à la licence initiée en 1939.

Si la bande dessinée et le cinéma ont pu voir leurs différentes versions du Batman portées sur consoles de jeux vidéo et ordinateur, c'est en 2009 que les studios Rocksteady apportent réellement une nouvelle vision sur l'œuvre de Bob Kane et Bill Finger avec *Batman :*

[39] William Dozier, *Batman*, ABC, 1966-1968.
[40] William Dozier, *Batman*, 20th Century Fox, 1966.
[41] Désigne une oeuvre audiovisuelle en prises de vue réelles, se différenciant de fait des productions en dessins animées ou images de synthèse.
[42] Bruno Heller, *Gotham*, Fox, depuis 2014.
[43] Paul Dini et Bruce Timm, *Batman: The Animated Serie*, Fox, 1992-1995.
[44] Paul Dini, Bruce Timm, Alan Burnett et Glen Murakami, *Batman Beyond*, The WB, 1999-2001.
[45] Tim Burton, *Batman*, *Batman Returns*, Warner Bros, 1989-1992.
[46] Joel Schumacher, *Batman Forever*, *Batman & Robin*, Warner Bros, 1995-1997.
[47] Christopher Nolan, *Batman Begins*, Warner Bros, 2005.
[48] Christopher Nolan, *The Dark Knight*, Warner Bros, 2008.
[49] Christopher Nolan, *The Dark Knight Rises*, Warner Bros, 2012.
[50] Zack Snyder, *Batman V Superman: Dawn of Justice*, Warner Bros, 2016.

Arkham Asylum. Le jeu, dont l'intrigue prend place au sein de l'asile d'Arkham, lieu hanté par les drames familiaux qui en furent à l'origine, a fait l'objet de deux suites, *Batman : Arkham City*[51] et *Batman : Arkham Knight*[52] ainsi que d'une préquelle intitulée *Batman : Arkham Origins*[53] par Warner Bros Interactive Entertainment.

C'est donc d'après un corpus transmédiatique en constante expansion, en constante évolution, qu'il faut appréhender les représentations de la famille dans la licence depuis 1939. Eu égard à la prolifération de l'œuvre et à sa place de plus en plus imposante dans la culture populaire la recherche a, depuis plusieurs années, permis quelques avancées quant à l'appréhension d'une œuvre aussi vaste. D'après les travaux de John Storey basés sur ceux de Raymond Williams, la culture populaire se définit comme une culture produite essentiellement en tenant compte du public et opérant des variations selon les contextes historiques et sociaux[54].

A la recherche du Chevalier Noir.

Deux ouvrages majeurs sur la création de Bob Kane et Bill Finger sont parus dans le monde anglophone mais n'ont pas été traduits en français : *Batman Unmasked : Analysing a Cultural Icon*[55] et *Hunting the Dark Knight*[56], tous deux sous la plume de Will Brooker, directeur de recherche en études cinématographiques et télévisuelles à la Kingston University de Londres. Le premier est une analyse à la fois historique et sociologique de la licence *Batman* : il décrit et interroge non seulement l'évolution de la licence sur ses différents médias de développement mais aussi et surtout l'impact qu'elle a pu avoir dans la culture populaire et, plus généralement, sur la société américaine. Le second traite davantage de la trilogie réalisée par Christopher Nolan entre 2005 et 2012, sous l'angle des théories de la réception mais aussi

[51] *Batman : Arkham City*, Rocksteady Studios, 2011.
[52] *Batman : Arkham Knight*, Rocksteady Studios, 2015.
[53] *Batman : Arkham Origins*, Warner Bros Interactive Entertainment, 2013.
[54] John Storey, *Cultural Theory and Popular Culture*, London, Pearson/Prentice Hall, 2001. P.5-6: "Williams suggests four current meanings: "well liked by many people"; "inferior kinds of work"; "work deliberately setting out to win favour with the people"; "culture actually made by the people for themselves". Clearly then, any definition of popular culture will brings into play a complex combination of the different meanings of the term "culture" with the different meanings of the term "popular". The history of cultural theory's engagement with popular culture is, therefore, a history of the different ways in which the two terms have been connected by theoretical labour within particular historical and social contexts." (« Williams propose quatre définitions: « très appréciée par un large public » ; « des œuvres de qualité inférieure » ; « des œuvres ouvertement conçues pour être appréciées par le public » ; « une culture créée par et pour le public ». Visiblement, chaque définition de la culture populaire engage une combinaison complexe des différentes interprétations du terme « culture » et du terme « populaire ». L'histoire des relations entre les théories culturelles et la culture populaire renvoie à comment ces différentes définitions ont été connectées par la recherche théorique vis-à-vis de contextes historiques et sociaux. »).
[55] Will Brooker, *Batman Unmasked : Analysing a Cultural Icon*, London/New York, Continuum, 2000.
[56] Will Brooker, *Hunting the Dark Knight: Twenty-first Century Batman*, London/New York, I.B. Tauris, 2012.

de la culture de la convergence et du transmédia: Will Brooker met en relation les campagnes marketing avec la diégèse initiée par les scénaristes de la trilogie[57], mais crée également un lien intertextuel entre les films de Christopher Nolan et les jeux vidéo développés parallèlement par les studios Rocksteady. Will Brooker s'est par ailleurs associé à Roberta Pearson et William Uricchio pour l'ouvrage *Many More Lives of the Batman*[58], un recueil d'entretiens avec différents acteurs de la licence, qu'ils soient scénaristes, dessinateurs ou éditeurs. Ces textes sont agrémentés d'analyses et de chapitres remaniés provenant d'une précédente collaboration, *The Many Lives of the Batman : Critical Approaches of a Superhero and his Media*[59], datant de 1991. La thématique du transmédia a, par ailleurs, été largement étudiée par Henry Jenkins dans son ouvrage qui nous servira de référence en la matière, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. Ce texte fondateur décortique le procédé transmédiatique quant à la création d'une diégèse fournie, s'approfondissant en même temps qu'elle se multiplie sur différents médias, en utilisant de nombreux exemples contemporains. Bien Jenkins ne s'attarde pas nécessairement sur l'exemple de *Batman*, l'œuvre initiée par Bob Kane et Bill Finger demeure l'une des illustrations les plus probantes de cette culture de la convergence en se déclinant sur de nombreux supports et ce dès ses débuts éditoriaux. D'un point de vue plus historique, notons également *75 Years of DC Comics*[60] de Paul Levitz ainsi que *Comic Books Nation : The Transformation of Youth Culture in America*[61] de Bradford W. Wright.

En France, un certain nombre d'auteurs ont analysé le mythe du superhéros, y incluant bien souvent celui du Batman, à travers des approches généralement sociologiques, économiques et politiques, comme c'est le cas dans *La Société des super-héros*[62] de Jean-Philippe Zanco. Cet ouvrage a pour vocation d'étudier différentes licences de *comic books* au prisme de certaines notions des sciences économiques et sociales : *Batman* y est traité sous l'angle de la productivité et des rendements décroissants là où le bastion du justicier, Gotham City, est analysé en tant que ville. La même année, Thierry Rogel publie *Sociologie des super-héros*[63], un ouvrage de vulgarisation sociologique visant à décrypter le succès des *comic books* superhéroïques à travers, une fois de plus, les liens qu'ils opèrent avec de vastes notions telles

[57] Jonathan Nolan, Christopher Nolan et David S. Goyer.
[58] Roberta Pearson,William Uricchio et Will Brooker, *Many More Lives of the Batman*, London, British Film Institute Palgrave, 2015.
[59] Roberta Pearson et William Uricchio, *The Many Lives of the Batman: Critical Approaches to a Superhero and His Media*, London, Routledge, 1991.
[60] Paul Levitz, *75 Years of DC Comics*, Cologne, Taschen, 2010.
[61] Bradford W. Wright, *Comic Books Nation : The Transformation of Youth Culture in America*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 2003.
[62]Jean-Philippe Zanco, *La Société des super-héros. Economie, sociologie, politique*, Paris, Ellipses, collection « Culture pop », 2012. Préface de Martin Winckler.
[63] Thierry Rogel, *Sociologie des super-héros*, Paris, Hermann, 2012.

que les lois, la famille, qu'il s'agisse des relations entre ses différents membres que la perception de la construction familiale ou encore de l'intime. En tant que référence francophone en la matière, *Des Comics et des hommes : histoire culturelle des comic books aux Etats-Unis*[64] de Jean-Paul Gabilliet s'impose également comme une étude socio-historique incontournable servant de base à nos travaux. Deux autres ouvrages, rédigés cette fois-ci par des professionnels du monde de l'édition sont parus tous deux en 2011. Le premier, *Super-héros ! La puissance des masques*[65] du scénariste et éditeur Jean-Marc Lainé, traite de l'évolution des bandes dessinées de la fin des années 1930 à nos jours dans une perspective purement historique afin de décrypter au mieux le succès des superhéros et de leurs adaptations. Le second, *Mythe et super-héros*[66], d'Alex Nikolavitch, se situe également dans cette veine, se voulant davantage un recueil de travaux d'érudition que d'analyse. C'est en s'appuyant sur cette base théorique internationale que la dimension familiale de la licence *Batman* doit être analysée afin d'appréhender ses dimensions patrimoniale et transmédiatique. Dans une perspective plus analytique, les travaux de l'américaniste George-Claude Guilbert, spécialiste des *cultural* et *gender studies*[67], se sont portés à de nombreuses reprises sur les superhéros à travers, notamment, certains articles: « Les super-héros dans la bande dessinée américaine »[68] ou encore « American Straights vs. American Gays: X-Men Mutant (Comic Book) Superheroes as Metaphors for Homosexuals Struggling to Survive in a Homophobic Society »[69], un article visant à décrypter les métaphores sociétales dans la licence *X-Men*[70] à l'aune des *queer studies*[71].

En termes de travaux universitaires sur le sujet des superhéros, l'Université de Caen a vu soutenir en 2016 Con Minh Vu dont la thèse, sous la direction de Christian Viviani, s'intitule *Les Super-héros américains comme formes symboliques : étude d'un genre cinématographique contemporain*. Ces travaux ont pour objectif de décrypter la façon dont les films adaptés des

[64] Jean-Paul Gabilliet, *Des Comics et des hommes : histoire culturelle des comic books aux Etats-Unis*, Pornic, Les Editions du Temps, 2005.
[65] Jean-Marc Lainé, *Super-héros ! La puissance des masques*, Montélimar, Moutons électriques, collection « Bibliothèque des miroirs », 2011.
[66] Alex Nikolavitch, *Mythe et super-héros*, Montélimar, Moutons électriques, collection « Bibliothèque des miroirs », 2011.
[67] Branche des études culturelles (*cultural studies*) visant à étudier les relations et le traitement des différents sexes au sein des sociétés, des époques et de leurs représentations dans les médias.
[68] Georges-Claude Guilbert, « Les super-héros dans la bande dessinée américaine », Nice, Métaphore N°7, Université de Nice, 1983.
[69] Georges-Claude Guilbert, "American Straights vs. American Gays: X-Men Mutant (Comic Book) Superheroes as Metaphors for Homosexuals Struggling to Survive in a Homophobic Society", Anthologie Reflections from Afar, sous la direction d'Alan R. Smith, New York University Press, 2009.
[70] Stan Lee et Jack Kirby, *X-Men*, New York, Marvel Comics, 1963.
[71] Autre branche des études culturelles étudiant cette fois-ci le traitement médiatique des différentes communautés LGBTQ+.

comics renvoient aux spectateurs occidentaux une certaine image de leurs sociétés et de leur actualité, et d'interroger les origines mythiques de ces licences à travers une approche dumézilienne[72]. Soutenue en 2011 à Paris 1, sous la direction de Jean-Antoine Gili, la thèse *Origines et poétique d'un héros intranquille : les super-héros dans le cinéma américain (2000-2009)* de Hélène Valmary porte également sur la dimension transmédiatique de cette thématique. En interrogeant la double origine des superhéros, l'auteure interroge également leur apport non seulement à leur médium natif mais aussi au cinéma d'action dont ils sont aujourd'hui les représentants les plus actifs. Enfin, Sophie Bonade travaille depuis 2014 sous la direction de Brigitte Gauthier et Réjane Hamus-Vallée sur une thèse intitulée *Des superhéroïnes à Gotham City: une étude de la (re)définition des rôles genrés dans l'univers de Batman* en Langues Etrangères Appliquées à Paris-Saclay. Ses travaux permettent une meilleure ouverture de notre étude sur les rôles féminins dans *Batman* au prisme des *gender studies*. Plus récemment, *Batman : Une légende urbaine* de Dick Tomasovic paru aux Impressions Nouvelles[73], se propose d'analyser la plasticité du personnage et les différentes représentations qui l'ont érigé en véritable icône culturelle à travers quinze légendes urbaines dont il est le sujet central.

Ces différents travaux, qu'ils soient anglo-saxons ou français, forment une base conséquente d'un corpus aussi vaste que celui de la licence *Batman.*

Avant et après : l'évolution des représentations de la famille.

Dans un premier temps, nous appréhenderons les invariants de la licence à travers la disparition de la cellule familiale et les éléments qui en découlent en nous appuyant sur les deux fondamentaux diégétiques de son prologue : le traumatisme originel marquant la naissance du héros ainsi que ses représentations dans les médias technologiques mais également l'héritage triple, à la fois patrimonial, idéologique et symbolique, dont il se fait légataire. Nous sortirons de l'univers des *comics* pour prêter attention aux adaptations, transpositions et réécritures de la licence, et ce sur quelque médium que ce soit. De Tim Burton à Zack Snyder, en passant par Joel Schumacher et Christopher Nolan, les cinéastes ont maintes fois adapté, et parfois même réécrit, les origines du Chevalier Noir, jouant avec le traumatisme de l'orphelin, se l'appropriant pour mieux le retranscrire et le transformer. Hors cinéma, c'est également l'industrie du jeu

[72] De Georges Dumézil, anthropologue français dont les travaux portèrent en grande partie sur les religions indo-européennes.
[73] Dick Tomasovich, *Batman – Une légende urbaine*, Bruxelles, Les Impressions Nouvelles, 2019.

vidéo, avec la quadrilogie des studios Rocksteady, qui s'est réappropriée cette diégèse hantée par la famille afin d'immerger les joueurs dans la psyché d'un personnage obsédé par cette notion. Ces canons s'articulent également autour de la notion de famille de substitution, non seulement parce que le Batman est élevé par d'autres mais aussi parce qu'il se fait à son tour père biologique et spirituel. Enfin, cette première partie s'appuie sur le renouveau potentiel de la famille à travers la notion de couple. Il s'agit aussi bien de l'impossibilité de s'attacher d'un individu traumatisé et obsédé par ses devoirs que de la perspective de création familiale via les éternels badinages amoureux qu'il entretient avec quelques personnages féminins. La présence continue d'une figure maternelle bien souvent reléguée au second plan mais récemment réactivée forme également l'un des points clés de cette partie.

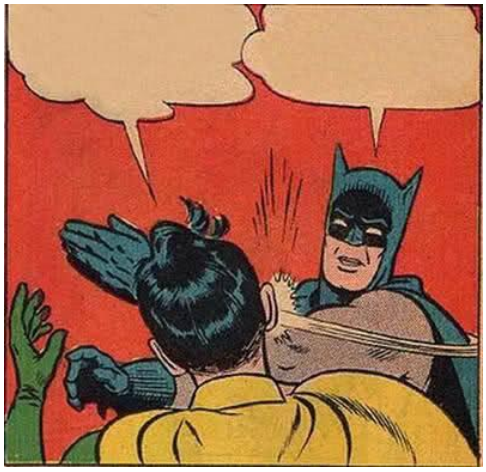
Dans un second temps, il est nécessaire de traiter le corpus dans son évolution et son adaptation aux mœurs et aux époques à travers les différents âges de l'industrie du *comic book*. Tout d'abord via l'Âge d'Or, période durant laquelle se développent les premiers *comics*, des années 1930 aux années 1940[74], avec une licence se montrant conforme aux valeurs de l'*American way of life*[75] : Batman est un défenseur des valeurs familiales américaines et son fils spirituel, Robin, est l'exemple même du parfait boyscout. Ensuite, c'est à travers l'Âge d'Argent, s'étendant des décennies 1950 à 1960[76], que nous analyserons l'évolution des représentations de la famille : le pamphlet à l'origine de la Comics Code Authority[77], *Seduction of the Innocent*[78] de Fredric Wertham, apporte une certaine vision de la licence *Batman*, bien que tronquée, et amène à un changement d'importance dans le traitement de la famille qui, dans la diégèse de l'œuvre initiée par Kane et Finger, s'agrandit afin de ne laisser aucune ambiguïté quant aux relations des principaux protagonistes. Les surreprésentations de l'environnement familial se retrouvent également au cinéma avec la construction, bien qu'arrêtée prématurément, du DC Extended Universe, présentant ses héros comme une tribu hiérarchisée. Du côté de la bande dessinée, il est également à noter que le développement d'un univers éditorial parallèle, le *Elseworld*, permet à la licence d'être reliée à certaines œuvres majeures

[74] Daniel Wallace, *Batman : l'encyclopédie*, Paris, Huginn & Muninn, 2012. Traduction de Jean-Marc Lainé et Jérôme Wicky. P-80.
[75] La vie, la liberté et la recherche du bonheur telles qu'elles furent édictées par la *Déclaration d'indépendance des Etats-Unis.*
[76] Daniel Wallace, *Batman : l'encyclopédie*, Paris, Huginn & Muninn, 2012. Traduction de Jean-Marc Lainé et Jérôme Wicky. P-96.
[77] Abrégé en CCA, cet organe de censure formé en 1954 par la Comics Magazine Association of America avait pour but de valider ou non la parution des magazines de bandes dessinées selon leurs contenus vis-à-vis des lois morales de l'époque, à l'instar du Motion Picture Production Code, ou Code Hayes, qui fut appliqué au cinéma de 1930 à 1968. La CCA perdra progressivement de son impact jusque dans les années 2010 où elle n'a plus aucun effet.
[78] Fredric Wertham, *Seduction of the Innocent*, New York, Rinehart & Company, 1954.

de la littérature américaine, soulignant ainsi sa place dans le patrimoine littéraire et culturel au sens large. Enfin, l'Âge de Bronze et l'Âge Sombre, des années 1970 à 1980[79] pour le premier et 1990 à 2000[80] pour le second, ont mis l'accent sur les menaces visant les valeurs familiales prônées par le justicier de Gotham City. Le personnage du Joker, Némésis du Batman, se veut avant tout construit en complète opposition à ce dernier, y compris quant à son rapport à la famille, ce qui n'est pas nécessairement le cas pour les autres membres du bestiaire des super-vilains peuplant la licence. Bien au contraire, certains d'entre eux sont entièrement caractérisés par leur rapport traumatique à la famille, leur rôle d'antagoniste et leur nature criminelle s'étant presque intégralement construits sur ce rejet des valeurs familiales et leurs enfances désastreuses liées à leurs parents. Enfin, c'est à un lieu particulier de l'imaginaire du Batman qu'il est important de faire référence : l'Asile d'Arkham, matrice de ses antagonistes, bâtie sur un drame familial.

Pour conclure cette étude, il faudra pousser notre analyse au-delà de la sphère officielle et nous focaliser sur l'impact de la licence sur les représentations de la famille par le prisme des *fan studies*[81] : quelle image de la famille est renvoyée par *Batman* et qu'en font les aficionados de la licence désireux d'apporter leur pierre à l'édifice en utilisant différents médias, différentes technologies, pour eux aussi écrire leur vision de cette œuvre ? Ce dernier point a pour objectif d'analyser la façon dont les artistes n'étant pas restreints par les règles de publications et de diffusions, et travaillant de fait gratuitement sans pouvoir exploiter financièrement leurs œuvres, retranscrivent ce qu'ils ont vu, entendu et compris de la dimension familiale dans la licence. A l'heure de l'Internet tout puissant, les *memes*[82] s'inspirent bien souvent d'œuvres culturelles connues de tous et, ironiquement, le plus célèbre de ceux réalisés d'après le Chevalier Noir, et s'adaptant aux différentes prises de position des internautes, le montre en pleine administration de châtiment corporel sur son fils spirituel[83].

[79] Daniel Wallace, *Batman: l'encyclopédie*, Paris, Huginn & Muninn, 2012. P-110.
[80] *Ibid*. P-126.
[81] Cette discipline académique a pour vocation d'étudier les communautés se formant autour de phénomènes culturels à l'heure des nouvelles technologies et de la convergence des médias.
[82] Il s'agit d'une image massivement partagée sur Internet, souvent détournée d'une œuvre préexistante, comme le précise le site Oxford Dictionaries : « Image, vidéo, fragment de texte, etc. de nature humoristique souvent copié**s** et relayé**s** rapidement par les internautes, avec bien souvent quelques variations. (" […] an image, video, piece of text, etc., typically humorous in nature, that is copied and spread rapidly by Internet users, often with slight variations."): https://en.oxforddictionaries.com/definition/meme
[83] Ce meme, baptisé *Batman Slapping Robin* ou encore *My Parents are Dead*, est tiré d'une illustration de Curt Swan pour le *World's Finest* #153 de 1965. Les internautes effacent le contenu des bulles et le remplacent généralement par d'autres dialogues afin de signifier leur perte de patience face à certains sujets ou paroles redondantes.



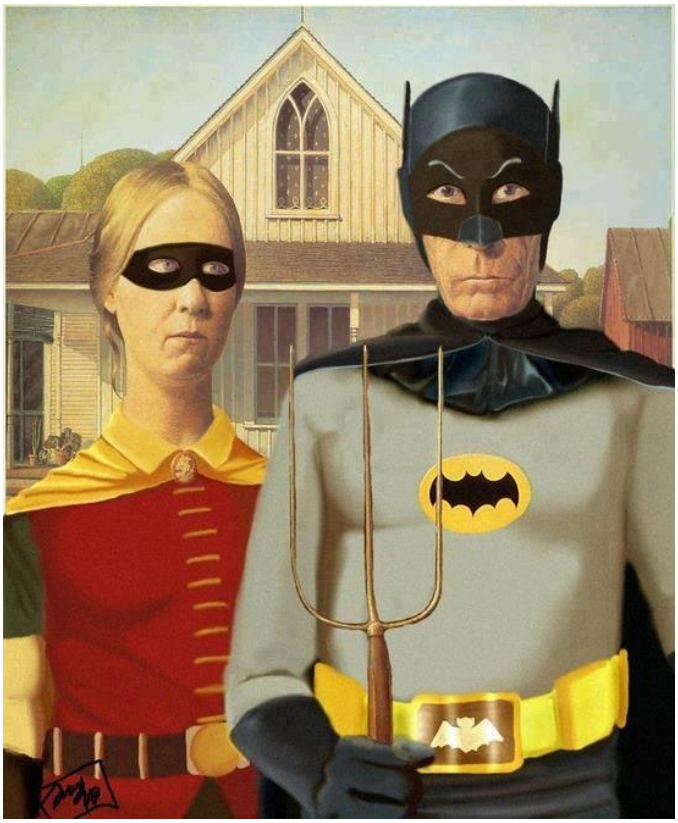
A l'instar des multiples détournements d'*American Gothic*[84], la licence *Batman* a impacté la culture populaire en inspirant à la fois les artistes et son public, les professionnels mais aussi les dilettantes. Le détournement *Batman Gothic*[85], bien qu'il ne soit pas l'unique exemple d'hybridation de la licence avec l'œuvre de Grant Wood, crée un point de rencontre entre ces deux icônes de la culture américaine et met en avant, non seulement la survivance du tableau à travers les âges, mais également l'adaptabilité de la licence initiée par Bob Kane et Bill Finger en 1939.

Forte de plusieurs décennies de travaux transmédiatiques, l'œuvre s'articulant autour du justicier masqué de Gotham City s'est transcendée. Il n'est plus simplement le sombre homologue de Superman, tel qu'il avait été dans un premier temps considéré, mais véritablement un témoin du monde contemporain. De la même façon que d'autres grandes œuvres littéraires qui l'ont inspiré et qu'il a su réinventer, Batman est devenu le miroir dans lequel peuvent désormais se mirer bien des lecteurs, spectateurs, joueurs et artistes, comme il en fut le cas pour l'œuvre d'Edgar Allan Poe telle que la présente Claude Richard :

> Poe est par excellence l'auteur dans lequel tous les âges ont lu leurs obsessions spécifiques. Des romantiques aux surréalistes, des symbolistes aux nouveaux romanciers, chaque école et chaque poète a investi cette œuvre de ses convictions secrètes. Archétype du poète maudit pour Baudelaire, Poe deviendra tour à tour le poète impeccable pour les symbolistes, l'ingénieur littéraire pour Valéry, l'ancêtre du surréalisme dans l'aventure pour Breton, l'obscène idolâtre de l'union spirituelle pour D. H. Lawrence, le pionnier solitaire pour William Carlos William, l'apôtre de la vulgarité pour Aldous Huxley et de l'obscurantisme pour Yvor Winters, enfin le grand malade de l'esprit pour les psychanalystes. Chacun voudra se mirer dans l'œuvre de Poe.[86]

[84] Grant Wood, *American Gothic*, huile sur panneau d'aggloméré, 78 x 65.3 cm, Chicago, The Art Insitute of Chicago, Friends of American Art Collection, 1930.
[85] Art appropriations, *Batman Gothic*, Pinterest. https://www.pinterest.fr/pin/212865519865825998/
[86] Edgar Allan Poe, *Contes – Essais – Poèmes*, sous la direction de Claude Richard, Paris, Robert Laffont, 1989. P. 9.

Miroir déformant d'une réalité dans laquelle la famille serait menacée par le nihilisme et la folie pour Alan Moore[87] ou Jim Starlin, plaidoyer pour une famille reconstruite dans un cinéma marqué par l'empreinte d'un artiste à l'identité visuelle et thématique forte comme Tim Burton, *blockbusters*[88] d'auteurs calibrés pour offrir un retour commercial satisfaisant tout en creusant les obsessions du XXIème siècle vis-à-vis des menaces qui pèsent sur le modèle occidental chez Christopher Nolan : chacun veut se mirer dans *Batman*.



[87] Alan Moore et Brian Bolland, *The Killing Joke*, New York, DC Comics, 1988.

[88] Littéralement « le destructeur de quartier », cet anglicisme désignait à l'origine les pièces de théâtre au succès si important qu'elles mettaient en émoi l'entièreté du quartier dans lequel se trouvait la salle de représentation. Aujourd'hui, ce terme désigne avant tout un film au budget de production et de communication extrêmement important dont le but est de produire un nombre d'entrées en salle de cinéma, et donc de recette, du même acabit.

Première partie

Les invariants de la licence :

Représenter la famille dans l'univers diégétique.

-

I-1 : Une fiction basée sur le traumatisme de l'orphelin

A) Le traumatisme originel

Bruce Wayne, le principal protagoniste de la licence, est un orphelin. La famille y a, par conséquent, une place fondamentale[89], comme il est de coutume dans de nombreux *comics*[90]. Dans le premier numéro consacré au justicier de Gotham City[91], le personnage apparaît sous les atours du Batman et sa véritable identité, celle d'un milliardaire reclus dans un immense manoir, constitue le *twist* final de cette courte enquête de six pages intitulée *The Case of the Chemical Syndicate* et qui se focalise, comme par un étrange hasard, sur une affaire de parricide. Le Chevalier Noir est alors un personnage froid, distant, qui n'hésite pas à tuer pour parvenir à ses fins[92]. Ce n'est pas moins de six numéros plus tard que la bande dessinée fait enfin état de l'homme derrière le masque et, surtout, des origines dramatiques de sa mutation en vengeur chauve-souris. Le coup de maître des auteurs est d'avoir présenté au public le Batman avant son alter ego civil, la figure inhumaine avant l'individu traumatisé qui se cache sous son masque, se conformant à ce qu'Otto Rank écrit dès 1909 dans *Le Mythe de la naissance du héros* : « […] on ne peut que difficilement reconnaître comme prophète celui dont on a connu

[89] On peut d'ores et déjà faire référence aux propos de Dominique Viart dans *Le récit de filiation : « Éthique de la restitution » contre « devoir de mémoire » dans la littérature contemporaine* in *Configurations littéraire (XVIIIe-XXIe siècles)* sous la direction de Christian Chelebourg, David Martens et Myriam Watthee-Delmotte, Louvain-la-Neuve, Presses universitaires de Louvain, 2012. P.199 : « […] la littérature s'est, depuis l'origine, montrée particulièrement sensible aux questions de parenté, aux liens du sang, aux structures familiales. Fondés sur des généalogies, les mythes et les sagas furent le creuset des grands récits constitutifs. Le mythe biblique, qui fut longtemps le grand référent de l'Occident, offre lui-même un récit généalogique dans l'Ancien Testament et un modèle familial dans le Nouveau. »

[90] Thierry Rogel, *Sociologie des super*-héros, Paris, Hermann, Société et pensées, 2012. Pp.169-181 : « Les super-héros sont généralement caractérisés par des relations familiales bien spécifiques : les familles d'adoption sont surreprésentées ainsi que la situation d'orphelin et la présence de pères de substitution. […] la mort est à l'origine du récit : le décès du père de Mike Murdock alias Daredevil, des parents de Tony Stark (Iron Man), de l'oncle de Peter Parker (Spider-man), …mais il s'agit ici de décès « fondateurs » qui expliquent la naissance du super-héros. »

[91] Bill Finger et Bob Kane, *Detective Comics* #27, New York, DC Comics, 1939. Planche 6.

[92] *Id*. Planche 3, case 9: "The Bat-Man reads the paper he snatched from the killers and a grim smile comes to his lips." (« Le Bat-Man lit le papier qu'il a arraché aux meurtriers et un sourire menaçant apparaît alors sur son visage. »)

les parents »[93]. Le lectorat fait d'abord la connaissance de l'icône, de la future figure mythique, avant de constater qu'un homme plus ou moins comme les autres se cache sous le costume du justicier dont il a suivi les aventures sur plusieurs pages. Cette idée se retrouve jusque dans la diégèse, puisque Bruce Wayne crée son alias pour devenir un symbole d'ordre et non un simple citoyen aux revendications justicières[94]. Batman est alors un masque, une silhouette sombre qui vole de toit en toit à la poursuite des criminels, non plus un enfant apeuré pleurant la mort de ses parents au fond d'une ruelle sombre. En dépit de ses origines aristocratiques et de son statut social élevé au sein de Gotham City, Bruce Wayne est la figure de rattachement du lecteur, celle à laquelle il est nécessaire de s'identifier afin d'entrer de plain pied dans la fiction et d'être touché émotionnellement par les péripéties qu'il va vivre[95].

[93] Otto Rank, *Le Mythe de la naissance du héros*, Paris, Payot, 1983. P-90. Edition originale : *Der Mythus von der Geburt des Helden. Versuch einer psychologischen Mythendeutung*, Leipzig & Vienne, 1909 (SzaS, 5)

[94] Bill Finger, Bob Kane et Sheldon Moldoff, *Detective Comics* #33, New York, DC Comics, 1939. Planche 2, case 7: "Criminals are superstitious cowardly lot. So my disguise must be able to strike terror into their hearts. I must be a creature of the night, black, terrible…" (« Les criminels sont superstitieux et particulièrement lâches. Mon déguisement doit donc être capable de frapper leur cœur de terreur. Je dois être une créature de la nuit, noire et terrifiante… »)

[95] Umberto Eco, *De Superman au Surhomme*, Paris, Le Livre de Poche, 2012. P-14 : « La recette aristotélicienne est simple : prenez un personnage auquel le lecteur puisse s'identifier, ni franchement mauvais ni trop parfait, et faites-lui vivre des aventures qui l'amènent à passer du bonheur au malheur ou vice versa, à travers maintes péripéties et reconnaissances. ». Edition originale: *Il Superuomo di massa*, Milan, Fabbi & Bompiani, 1978.

Dès la première planche de *The Legend of the Batman*[96], Bob Kane, Bill Finger et Sheldon Moldoff redonnent figure humaine à la créature nocturne et vengeresse qu'ils avaient jusque-là dépeinte. Alors qu'il n'était qu'un enfant, Bruce Wayne assiste à l'assassinat de ses parents dans Park Row par un homme venu les rançonner. La ruelle a depuis été renommée en Crime Alley, soulignant l'impact de l'événement auprès de la communauté ainsi que son symbolisme pour le justicier en devenir : c'est là que tout a commencé, c'est là que l'enfant s'est confronté pour la première fois à ce qu'il allait combattre toute sa vie. Dans son article « Batman, le saut de l'ange. Entre unité tyrannique et multiplicité délirante », Sébastien Hoët fait état d'une mort symbolique de l'enfant avant une renaissance doublée d'une métamorphose :

> Il serait intéressant de mener une analyse qui déborderait le cadre de cette étude, analyse du traumatisme infantile subi par le jeune Bruce Wayne, à la lumière de ce que Catherine Malabou a appelé une *plasticité destructrice* dans sa récente *Ontologie de l'accident*[97]. La plasticité destructrice désigne une « métamorphose radicale » qui engendre la « fabrication d'une personne nouvelle, d'une forme de vie inédite sans aucun point commun avec la forme qui la précède », ou encore : « une puissance d'anéantissement (cachée) au cœur de la constitution même de l'identité ».[98]

Ces propos sont cependant à nuancer : il est vrai que Bruce Wayne se transforme en un être nouveau, un individu sans peur ayant fait fi de ses angoisses passées, celles liées à l'obscurité, à la mort, à l'abandon, et même aux chauves-souris mais il n'est pas pour autant une « forme de vie inédite sans aucun point commun avec la forme qui la précède » étant donné que le personnage du Batman doit l'essentiel de son existence aux différents héritages que lui ont légués Thomas et Martha Wayne. Le Batman existe car Bruce Wayne existe, il lui est intimement lié et cela va au-delà d'un concours de circonstance. L'homme derrière le masque n'est pas interchangeable, comme semble le prétendre Sébastien Hoët. Les Wayne sont morts, le processus de transformation est engagé, l'enfant entre en mutation. Les bases de la caractérisation du personnage sont ainsi établies pour les prochaines décennies. Bruce Wayne est un orphelin. Privé de parents, il devient adulte bien avant l'heure et hérite de leur fortune avant d'être confié aux bons soins de son majordome, Alfred Pennyworth. Le drame fondateur de son âme de justicier n'est pas pour autant l'objet d'un seul récit : entre flashbacks et

[96] Bill Finger, Bob Kane et Sheldon Moldoff, *Detective Comics* #33, New York, DC Comics, 1939.
[97] Catherine Malabou, *Ontologie de l'accident*, Leo Scheer, 2009. Pp.23-24. « Nul doute que Bruce Wayne est mort à la mort de ses parents et qu'un nouvel être s'est créé, s'est créé seul, fait de la même étoffe corporelle mais animé d'une pensée nouvelle ».
[98] Sebastien Hoët, « Batman, le saut de l'ange. Entre unité tyrannique et multiplicité délirante in Imaginaire des anges et des superhéros dans la bande dessinée », sous la direction d'Isabelle Roussel-Gillet et Jean-Marc Vercruysse, Arras, Cahiers Robinson #26, 2010. P.167.

réécriture des origines, le traumatisme originel et les événements qu'il entraine reviennent sans cesse dans la licence comme pour rappeler au lecteur d'où vient ce héros et pourquoi il se bat[99]. Dans le *Batman Annual* #2[100], lorsque l'Anachorète[101] pénètre les souvenirs du Batman, elle y déniche une image parfaitement symbolique du meurtre des Wayne, renforçant la dimension fondatrice de ce dramatique événement : Thomas et Martha gisent sur le sol de Crime Alley et le petit Bruce se tient agenouillé auprès d'eux. On retrouve ici les éléments classiques propres à l'iconicité de la scène : une ruelle sombre, deux corps d'adultes, un enfant agenouillé, en larme, et un collier de perles éparpillées. Mais cette fois-ci, le sang des défunts forme sur le macadam, en s'échappant de leurs corps, un immense symbole de chauve-souris, celui du justicier que deviendra le petit garçon à leurs côtés[102].

[99] L'équipe d'Urban Comics, « Vengeance oblige : Les multiples origines du Batman », annexe de l'édition française de *Batman : Earth One – Tome 1*, Paris Urban Comics, 2012. « Les années passent, mais la fascination pour l'Homme Chauve-Souris demeure chez les auteurs qui apportent chacun leur pierre à la cité maudite de Gotham et à son protecteur le plus célèbre et célébré. » C'est dans *Batman #47* en 1948 que Batman se confronte pour la première fois à Joe Chill, le meurtrier de ses parents. En 2005, dans le film *Batman Begins*, Christopher Nolan montre un Bruce Wayne, jeune adulte, armé d'une arme de poing décidé à abattre Joe Chill à sa sortie du tribunal. Il n'en aura pas le temps car une émissaire des Falcone, la mafia locale, viendra l'abattre au milieu de la foule. On peut voir dans cette scène un clin d'oeil au meurtre de Lee Harvey Oswald à sa sortie du poste de police, abattu par balle au milieu de la foule des journalistes, en 1963. Joe Chill sera tué par d'autres criminels dans *Batman* #47 : c'est une ligne scénaristique qui perdure depuis.

[100] Scott Snyder, Marguerite Bennett et Wes Craig, *Batman Annual* #2, New York, DC Comics, 2013.

[101] The Anchoress, en version originale.

[102] *Id.* Planche 28, case 4.

Le Batman naît du sang versé par les Wayne. Ils sont le sacrifice nécessaire à la venue au monde de cet être prodigieux voué à poursuivre leur combat pour sauver la ville de Gotham. La construction de ce personnage est entièrement liée à ces deux innocents qu'il n'a pas pu sauver et l'Anachorète le lui répète bien assez pour le déstabiliser : « Tu n'as pas pu sauver tes parents. Ni ton frère. Ni ton fils. Ta petite famille de chauves-souris et de rouges-gorges…tu n'en sauveras aucun.»[103]. La perte est le leitmotiv de la naissance du héros et l'un des points fondamentaux de cette disparition est avant tout sa nature criminelle : Martha et Thomas Wayne ont été assassinés par un malfrat et c'est pour que cela ne se reproduise jamais plus que leur fils s'est mué en justicier nocturne. Car ce dernier aurait souhaité voir apparaître un Batman, au moment du drame, comme le souligne très exactement le scénariste Grant Morrison, à propos de ses travaux sur la licence :

> J'ai choisi de construire mon récit autour du trauma de base, le meurtre de ses parents, qui est au cœur de la genèse de Batman. Il me semblait qu'une part de Bruce Wayne pouvait reprocher à ses parents de l'avoir abandonné, et à son père de ne pas avoir été Batman ce soir-là.[104]

En étant victime, Bruce Wayne se sert de son vécu personnel pour donner une raison à la poursuite de son existence. Il l'explique très clairement à Alfred Pennyworth dans *Batman* #33 de Scott Snyder et Greg Capullo, après lui avoir avoué son instabilité mentale et les hallucinations cauchemardesques qui firent suite à l'assassinat de ses parents:

> Aujourd'hui à Gotham, plus que jamais, des hommes corrompus et désaxés attendent dans l'ombre l'occasion de faire le mal. Batman sera le paratonnerre qui attirera leur feu. Il montrera aux habitants de la ville comment affronter leurs peurs. C'est ce que je cherchais, Alfred. C'est ce qui me rend heureux. La seule chose qui me rende heureux.[105]

L'entièreté de la vie à venir du personnage est façonnée par cet épisode douloureux, il fait intégralement partie de ce qu'il est. Batman est, parce que Thomas et Martha ne sont plus, ce que note Umberto Eco :

> L'avant détermine causalement l'après, et la série de ces déterminations est irréversible, du moins à l'intérieur de notre univers […] La capacité de l'être humain, comme du héros de fiction, à se projeter dans le futur dépend entièrement de ce qu'il est, donc de son passé. « Le passé est la totalité toujours croissante de l'en soi que nous sommes. » (Sartre - *L'Être et le néant* – chap. 11)[106]

---

[103] *Id*. Planche 31, cases 1 et 2. "Your parents, you could no save. Your brother, you could not save. Your son, you could not save. Your little flitting family, Bird and bat and wing and hood – None shall be saved."
[104] Grant Morrison, *Batman : Requiem*, édition française, Paris, Urban Comics, 2013. Interview accordée par l'auteur à l'équipe éditoriale française, Ecosse, 2012.
[105] Scott Snyder et Greg Capullo, *Batman* #33, New York, DC Comics, 2014. Planche 31, case 5.
[106] Umberto Eco, *De Superman au Surhomme*, Paris, Le Livre de Poche, 2012. Pp-121-122.

Encore une fois, la *plasticité destructrice* à laquelle faisait référence Sébastien Hoët ne peut être comprise dans son intégralité : Batman n'est pas un être fabriqué de toute pièce sans rapport aucun avec le petit garçon en larmes agenouillé dans Crime Alley. D'ailleurs, lorsque l'enfant décide de dédier sa vie à empêcher ce type d'événement dramatique, il fait ouvertement référence à son passé pour amorcer sa transformation future en convoquant les souvenirs de Thomas et Martha. Dans son ouvrage *Batman Unmasked: Analyzing a Cultural Icon,* Will Brooker note que la prière du jeune Bruce Wayne n'est pas faite à l'adresse de Dieu mais à l'adresse de l'esprit de ses parents : sa croisade contre le crime est par conséquent une vendetta personnelle[107]. Il veut empêcher que quiconque devienne à son tour orphelin, lui qui connaît si bien cette douleur.

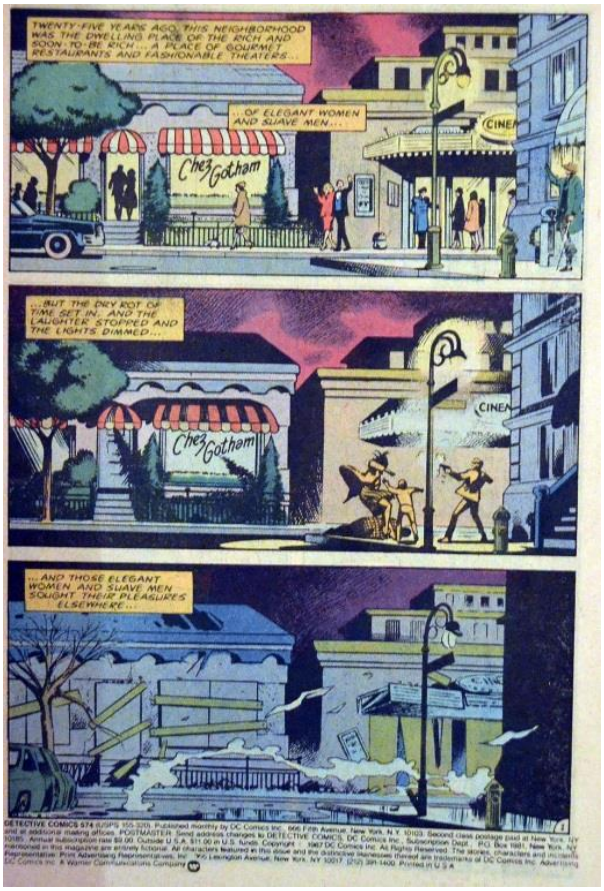
Ce qui provoque ce déclic, cette vocation de sauveur, cet appel à l'aventure chez le jeune Bruce est en définitive la fatalité : au mauvais endroit, au mauvais moment selon la majorité des versions. En 1987, en pleine Âge Sombre des *comics*, Frank Miller et David Mazzucchelli signent le plus célèbre retour aux origines du Chevalier Noir en ancrant le Batman dans un univers réaliste avec *Batman : Year One*[108]. Dès la fin du premier chapitre, un Bruce Wayne en pleine réflexion dans le salon de la demeure familiale voit la fenêtre se briser et une chauve-souris faire irruption dans la pièce avant de se poser sur le buste de son père. Le lien entre les parents et le masque de l'homme chauve-souris se fait par l'image iconique du chiroptère agrippé à la statue de marbre mais également par le discours du futur justicier : « …oui Papa. Je deviendrai une chauve-souris. »[109]. La naissance de l'alter ego de Bruce Wayne est définitivement liée au souvenir de ses parents que le sort a malheureusement sacrifié pour permettre au fils de s'émanciper, de trouver un but à son existence. Selon Christian Chelebourg, il s'agit là du dispositif du cyclone : l'assassinat des Wayne est un événement inattendu qui va

[107] Will Brooker, *Batman Unmasked: Analyzing a Cultural Icon*, New York/London Continuum, 2000. P-53: ""Days later, a curious and strange scene takes place", reads the caption. The young Bruce kneels by his bed, hands clasped and cheeks wet, praying by candlelight. 'And I swear by the spirits of my parents to avenge their deaths by spending the rest of my life warring on all criminals.' This is no conventional prayer, but a 'curious and strange scene'; the boy is not turning to God for comfort in his loss, but vowing on the 'spirits'. This is a personal vendetta, as DC's Dick Giordano has noted, founded in 'emotion that is primal and timeless and dark." The Batman does what he does for himself, for his needs." (« Quelques jours plus tard, un étrange événement se produisit. », nous dit l'encart. Le petit Bruce se tient agenouillé contre son lit, les mains croisées et les joues humides, priant à la lueur d'une bougie. « Et je jure sur la mémoire de mes parents de venger leur mort en m'employant à combattre les criminels pour le reste de mon existence. » Ceci n'est pas une prière au sens conventionnel, mais un « curieux et étrange événement » ; le garçon ne se tourne pas vers Dieu pour être consolé de sa perte, mais prête serment sur la « mémoire ». C'est une vendetta personnelle, comme le note Dick Giordano de DC Comics, fondée sur « une émotion primitive, ancestrale et obscure. Le Batman fait ce qu'il fait pour lui, pour répondre à ses propres besoins. »)

[108] Frank Miller et David Mazzucchelli, *Batman: Year One*, New York, DC Comics, 1987.

[109] *Id*. Planches 19, 20 et 21. Planche 21, case 4: "…yes father. I shall become a bat."

faire basculer le petit Bruce dans un autre univers à l'image de Dorothy dans *The Wizard of Oz*[110].



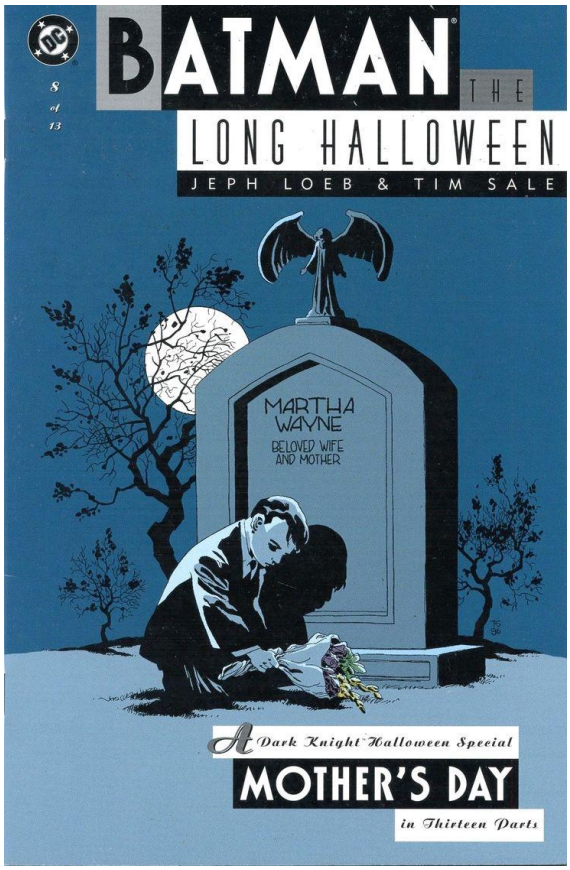
Crime Alley est en quelque sorte le berceau du Batman. Chaque apparition de ce lieu au sein de la franchise, que ce soit en bande dessinée, en film ou en jeu vidéo, l'associe directement à la mort de ses parents, élément également fondateur quant à la dégradation du quartier dans lequel elle se trouve. Dans *Detective Comics* #574, la première planche représente le quartier au fil du temps suite au meurtre de Thomas et Martha Wayne et se découpe en trois cases au format paysage mettant de fait l'accent sur l'intérêt premier de ce décor urbain, véritable personnage central de la page. Park Row tombe peu à peu en décrépitude et ses rues deviennent mal famées. A la foule de badauds aux vêtements de couleurs vives se substitue l'assassinat des Wayne sous la lumière crue d'un lampadaire, comme si la joie d'autrefois n'était plus et que la tristesse et la violence de la période contemporaine avaient aspiré les couleurs du quartier qui se font de plus en plus froides entre la première et la dernière case[111]. Le passé radieux était celui de la famille au complet, le présent triste et délabré est celui dans lequel évolue seul le Chevalier Noir. Un Batman sous le coup de l'émotion amène au Docteur Leslie Thompkins un Robin en bien mauvais état, mais le véritable drame de la scène se situe dans la tête du justicier :

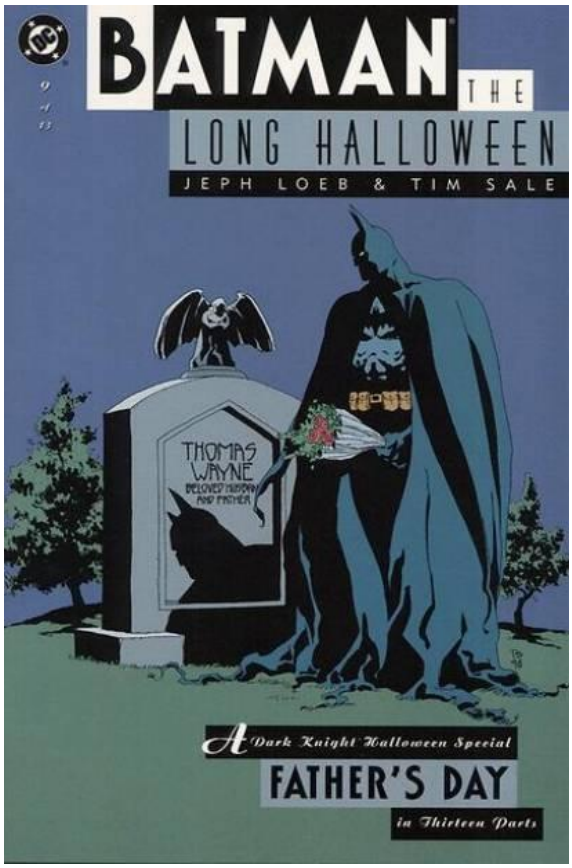
[110] Christian Chelebourg, *Les Fictions de jeunesse*, Paris, Presses Universitaires de France, 2013. P. 75.
[111] Mike W. Barr et Alan Davis, *Detective Comics* #574, New York, DC Comics, 1987. Planche 1, case 2.

« Chaque fois qu'il ferme les yeux, il voit mourir ses parents. »[112] explique le médecin. Crime Alley est un souvenir traumatique aux allures de cauchemar récurrent, elle est synonyme de perte familiale pour le Batman et les motifs invariants de la scène lui reviennent par flashs, invitant le lecteur à se glisser dans la peau du jeune héritier à travers ses propres yeux : le collier de perles de Martha qui vole en éclat, Thomas s'interposant avant d'être abattu, la main de Bruce dans celle de sa mère comme ultime acte de tendresse et de protection maternelle et la silhouette sombre du meurtrier sont autant de mythèmes, au sens durandien du terme[113], qui se retrouvent systématiquement dans les représentations de cet événement fondamental. Bien que ce récit soit daté de 1987 et appartienne de ce fait à l'Âge Sombre des *comics*, qui doit son nom à la teneur beaucoup plus violente et pessimiste des publications de l'époque, les corps des parents ne sont pas montrés sous les coups de feu mais seules les mains crispées des victimes sous-entendent la mort, rendant ainsi l'horreur bien plus palpable par le pouvoir de la suggestion[114]. « ... pour la première fois de ma vie, je saisis soudainement quelque chose. Mon père et ma mère vont mourir. » pense Bruce Wayne, bien des années plus tard dans *Batman R.I.P.*[115], alors qu'il est en pleine méditation à Nanda Parbat. Les rappels à la mort des Wayne ponctuent les aventures du justicier de Gotham City depuis des décennies, se développant au fil d'événements similaires qui rappellent son traumatisme au Batman comme, par exemple, la mise en danger des membres de la *batfamily* mais également à travers des épisodes hallucinatoires, généralement causés par le gaz toxique de son ennemi l'Epouvantail[116]. L'iconicité et le symbolisme des spectres de Thomas et Martha Wayne ont fait l'objet de nombreux travaux graphiques. Certains d'entre eux sont hautement révélateurs de l'importance des parents dans la diégèse de *Batman*. L'illustration de couverture du huitième chapitre de l'arc narratif *A Long Halloween*[117], intitulé *Mother's Day*, représente le jeune Bruce Wayne déposant des fleurs sur la tombe de sa mère : le dessin est une représentation de l'amour maternel lié à l'enfance, mélange de tendresse et de protection symbolisées par la rondeur des traits de Tim Sale et les aplats de couleurs, froides car mortuaires mais particulièrement douces. La couverture du chapitre suivant, *Father's Day*, dévoile un Bruce Wayne adulte en costume

[112] *Id*. Planche 6, case 1.
[113] Gilbert Durand, « Les nostalgies d'Orphée. Petite leçon de mythanalyse » dans *Religiologiques* nº 15, *Orphée et Eurydice, mythes en mutation* publié sous la direction de Mekta Zupancic, Printemps 1997 : « Nous avons maintes fois répété que pour analyser — ou même comprendre un mythe, il fallait à la fois distinguer les mythèmes qui le constituent et cerner les grandes redondances qui en sont la clé schématique ou verbale ». Pour Durand, le mythème est la plus petite quantité indivisible de mythe.
[114] *Id*. Planche 7, case 1.
[115] Grant Morrison et Tony Daniel, *Batman* #673, New York, DC Comics, 2007. Planche 13, case 3.
[116] The Scarecrow en version originale.
[117] Jeph Loeb et Tim Sale, *Batman: A Long Halloween*, New York, DC Comics, 1996.

de Chevalier Noir, symbolisant cette fois-ci l'homme accompli qu'il est désormais, le fils devenu l'égal de son père. Les couleurs sont plus sombres et les traits plus vifs, élégants mais acérés. La différence de formes des ailes de la statue renvoie à l'apparence du Batman lui-même, opérant un effet de miroir : il se voit dans la tombe de son propre père car il est devenu adulte et a choisi sa voie, celle d'aider lui aussi les autres, d'être un ange gardien.





Ces deux chapitres de *A Long Halloween* font également état de l'une des constantes de la licence propre au traumatisme et à ses retours programmés dans l'esprit du Batman : le gaz phobique de l'Epouvantail[118]. Comme l'indique son nom de scène, ce super-vilain base ses méfaits sur la peur qu'il exploite chez ses victimes ou ses ennemis. Les toxines qu'il emploie en aérosol stimulent les craintes les plus enfouies de celui ou de celle qu'il agresse afin de matérialiser leurs plus puissantes terreurs sous forme d'hallucinations. Dans le récit de Jeph Loeb, Bruce Wayne se retrouve sous l'effet de ce gaz après son altercation avec le criminel en fuite. Il revit alors intérieurement le drame qui l'a poussé à devenir un justicier[119], se rendant seul dans Crime Alley une rose à la main. L'hallucination diffère des représentations classiques du drame dans le sens où le petit Bruce n'est alors accompagné que de sa mère et non de ses deux parents[120]comme ce fut le cas la nuit du drame. Ceci s'explique évidemment par le fait

[118] *Scarecrow* en version originale.
[119] Jeph Loeb et Tim Sale, *Batman: A Long Halloween*, New York, DC Comics, 1996. Planches 18 à 23.
[120] *Id*. Planche 21, case 2.

que ce chapitre, *Mother's Day*, se focalise uniquement sur le souvenir de Martha Wayne là où le suivant, *Father's Day*, est entièrement axé sur celui de Thomas. A travers cette utilisation des fêtes du calendrier, Jeph Loeb sépare les deux personnages dont l'esprit commun hante la licence depuis ses origines. *A Long Halloween* crée une distinction jusque dans son chapitrage afin de mettre en avant l'apport de chacun à la psyché du héros, le style graphique de chaque couverture de chapitre accentuant cet héritage. Le fait que les tombes soient séparées, contrairement à la majorité des représentations faisant état d'un caveau familial, que ce soit dans la bande dessinée ou dans ses adaptations, montre clairement que le héros a reçu deux éducations: la tendresse de la mère, celle qu'il rend à sa famille d'adoption, et la rigueur du père, qu'il emploie dans sa lutte contre le crime. L'adage fait état d'une main d'acier dans un gant de velours mais il est ici plus approprié de s'adonner à une analyse genrée : les super-héros et les justiciers des *comics* reproduisent bien souvent la distinction par le genre, quel que soit leur camp : la mère est synonyme de douceur et de protection, le père de droiture et de sévérité.

Plus encore, la mort du petit Bruce et sa résurrection dans Crime Alley se répercutent sur le chemin qui le conduit à devenir le Batman : comme tout héros, il doit se lancer dans un long voyage initiatique afin de se former. Les nombreuses publications font état de bien des étapes dans le processus initiatique du héros, toutes ayant été compilées de façon exhaustive dans *Batman : The World of the Dark Knight* de Daniel Wallace[121] : plutôt que de financer inutilement des forces de l'ordre corrompues, Bruce Wayne quitte Gotham City afin de devenir apte à agir directement sur les malfaiteurs. Il étudie les langues à Cambridge et à la Sorbonne ; médite de temps à autres dans la cité tibétaine de Nanda Parbat ; vit au sein des Tribus Fantômes de la Confrérie des Dix-Neuf Yeux en Afrique ; apprend, en Corée, les arcanes du ninjutsu auprès de Maître Kirigi et l'art de la filature, à Paris, avec le peu scrupuleux Henri Ducard, limier international qui constitue pour lui un contrexemple probant de son futur code d'honneur. Puis il rentre à Gotham City. Là il démarre ses veilles nocturnes en habits civils et constate qu'il n'impressionne par les criminels. Il décide alors de se faire plus spectaculaire en se déguisant et choisit la chauve-souris comme totem en découvrant l'un de ces chiroptères sur le buste de son père, la créature ayant traversé la fenêtre de son salon. Mourir et renaître pour sauver le monde : la dimension christique est éminemment palpable, d'autant plus au sein de la société américaine dont la majorité des citoyens sont de confession chrétienne. Ainsi Bruce Wayne revint à la vie conformément à l'étude du principe de voyage initiatique par Mircea Eliade:

[121] Daniel Wallace, *Batman: The World of the Dark Knight*, London, Dorling Kindersley Book, 2012. P-31.

Par l'initiation on comprend généralement un ensemble de rites et d'enseignements oraux, au moyen desquels on obtient une modification radicale du statut religieux et social du sujet à initier […] A la fin de ses épreuves, le néophyte jouit d'une tout autre existence qu'avant l'initiation : il est devenu un *autre*. […] Toute initiation de puberté comporte un certain nombre d'épreuves plus ou moins dramatiques : séparation d'avec la mère, isolement dans la brousse sous la surveillance d'un instructeur […] Dans la majorité des cas, les initiations de puberté comportent une mort suivie d'une résurrection symbolique. […] La mort initiatique signifie à la fois de l'homme « naturel », aculturel, et le passage à une nouvelle modalité d'existence : celle d'un être « né à l'esprit », c'est-à-dire qui ne vit pas uniquement dans une réalité « immédiate ». La mort et la résurrection initiatiques font donc partie intégrante du processus mystique par lequel on devient *un autre*, façonné d'après le modèle révélé par les dieux ou les ancêtres mythiques.[122]

La thématique du déracinement, de l'arrachage de l'enfant à ses parents par la fatalité, le conduisant à vivre seul, à s'élever seul, à se métamorphoser, est l'un des points fondamentaux de ce traumatisme originel. L'éducation donnée à Bruce Wayne par ses parents dans sa prime jeunesse est d'une importance capitale dans sa construction identitaire, mais c'est en orphelin qu'il va apprendre à découvrir le monde et à repousser ses propres limites et ses propres angoisses lors de son périple initiatique, comme il le souligne dans l'un des derniers arcs narratifs en date du *reboot*[123] de la licence par Scott Snyder et Greg Capullo : « Je me suis auto-formé à ne jamais penser à la mort, à ne jamais croire à sa possibilité. Ce fut le premier pas dans ma transformation en Batman. La dernière fois que j'ai cru…vraiment cru que j'allais mourir, c'est quand je suis tombé dans la grotte, à l'âge de treize ans. ».[124]

Enfin, vis-à-vis de la *plasticité destructrice* de Catherine Malabou appliquée par Sébastien Hoët au traumatisme originel de Bruce Wayne, on ne peut définir la transformation de l'homme en héros masqué comme un balayage définitif de sa personnalité d'avant au profit d'un être nouveau créé de toutes pièces en marge de sa nature première. Wayne passe par bien des étapes avant de se constituer Chevalier Noir, mais l'ombre de ses défunts parents et de son enfance guide ses pas. Il devient la somme de tout ce qui l'a jusqu'alors conditionné : la chenille devient papillon car elle possède une prédestination à se transformer. Tout cela converge vers la notion de triple héritage : comme tout orphelin de grande famille, Bruce Wayne se fait héritier, à la fois d'une légation patrimoniale mais également idéologique et symbolique, et c'est bien pour cela qu'il devient le Batman.

---

[122] Mircea Eliade, *La nostalgie des origines*, Paris, Idées/Gallimard, 1971. P. 206-211. Edition originale : *The Quest*, Chicago, The University of Chicago, 1969.

[123] Le terme de *reboot* désigne un nouveau départ pour une licence. Contrairement à la préquelle, il ne s'agit pas de donner des origines à certains personnages ou événements mais bien de recommencer un récit à partir de zéro avec, notamment, une nouvelle équipe artistique.

[124] Scott Snyder et Greg Capullo, *Batman Saga* #39, New York, DC Comics, 2015. Planche 8, case 2.

B) Le Triple héritage

Et le corbeau, immuable est toujours installé, toujours installé
sur le buste pâle de Pallas, juste au-dessus de la porte de ma chambre ;
et ses yeux ont toute la semblance des yeux d'un démon qui rêve ;
et la lumière de la lampe, en ruisselant sur lui, projette son ombre sur le plancher ;
et son âme, hors du cercle de cette ombre qui gît flottante sur le plancher,
ne pourra plus s'élever, - jamais plus ![125]

Cette fameuse interjection du corbeau dans le célèbre poème "*The Raven*", faisant écho à la dramatique réalité du narrateur qui *jamais plus* ne retrouvera sa défunte Lénore, peut être vue comme un renvoi direct au mantra du Batman. Bruce Wayne, son alias civil, a perdu ses parents lorsqu'il était enfant et c'est ce traumatisme qui donna la volonté nécessaire au dernier héritier des Wayne pour se muer en justicier masqué. Devenu le Batman, il veille désormais sur les innocents de Gotham City pour que *jamais plus* ne se reproduise un tel drame. La proximité entre "*The Raven*" et la naissance du vengeur de Gotham City va même au-delà de ce fameux *nevermore* qui dicte son combat. En terme de mise en scène purement graphique, de nombreuses adaptations et réécritures des origines du Chevalier Noir nous montrent un Bruce Wayne « visité » dans le salon de sa vaste demeure par une chauve-souris se posant sur le buste de son père[126], à l'instar du corbeau d'Edgar Allan Poe se posant sur le buste de Pallas[127], déesse grecque de la sagesse, protectrice des arts et des sciences, caractéristiques relativement proches du père de Bruce Wayne, Thomas, qui était un médecin doublé d'un philanthrope.

Le souvenir des parents, Thomas Wayne et Martha Wayne, qu'elle soit née Crane ou Arkham dans certaines relectures[128], est un élément excessivement important dans l'élaboration psychique et symbolique du Batman, dans le cheminement spirituel du personnage de Bruce vers l'idéal de justice qu'il a choisi de se construire. De fait, la « plasticité destructrice » de Catherine Malabou mise en avant dans le texte de Sébastien Hoët ne peut être, encore une fois, prise en considération : Bruce Wayne et Batman sont, car Thomas et Martha Wayne étaient. Plus encore, les spectres de ces deux personnages activent parfois certains éléments scénaristiques permettant au Batman de se sortir de situations périlleuses, une forme de fusil de

[125] Edgar Allan Poe, "*The Raven"*, New York Evening Mirror, 1845. "And the Raven, never flitting, still is sitting, still is sitting. On the pallid bust of Pallas just above my chamber door; And his eyes have all the seeming of a demon's that is dreaming, And the lamp-light o'er him streaming throws his shadow on the floor; And my soul from out that shadow that lies floating on the floor. Shall be lifted—nevermore ".
[126] Frank Miller, David Mazzucchelli, *Batman : Year One*, New York, DC Comics, 1987. Chapitre 1: Planche 21.
[127] Edgar Allan Poe, "*The Raven"*, New York Evening Mirror, 1845. "Perched upon a bust of Pallas just above my chamber door." (« Perché sur mon buste de Pallas, juste au-dessus de la porte de ma chambre »)
[128]Geoff Johns et Gary Frank, *Batman: Earth One*, New York, Dc Comics, 2012.

Tchekov[129] amorcé dès 1939 et permettant aux scénaristes de rebondir très aisément sur certains points d'intrigue. Dernier exemple en date, *Batman* #30 de Scott Snyder et Greg Capullo[130] : alors que le centre-ville de Gotham City est dévasté par la catastrophe biologique provoquée par le Sphinx[131], Batman n'a d'autre issue que de s'enfuir par un tunnel conduisant au manoir Wayne, tunnel dont l'entrée est précisément située dans Crime Alley. La survie du personnage prend ainsi sa source là où ses parents ont été assassinés, là où il s'est transformé en homme chauve-souris. Les situations désespérées semblent bien souvent être sauvées par le souvenir, la trace encore palpable des défunts qui demeurent, finalement, à l'origine d'une grande partie du monde diégétique de la licence. La mort des Wayne et l'activation de leur héritage n'est ni plus ni moins qu'une renaissance pour leur enfant. Dans ce même numéro, le cataclysme qui a ravagé la ville est présenté en un montage parallèle de cases[132] présentant à la fois l'apocalypse urbaine et l'assassinat des Wayne avant que Gotham ne se reforme en zone tribale et que le Batman ne vienne au monde. Mort et renaissance forment un cycle mais la rupture qui les sépare n'a rien de définitif. Bien au contraire, elle permet la transition, elle est essentielle au changement. Comme le souligne Jean-Philippe Zanco : « « Le super-héros est une réponse au crime, il en est souvent aussi le produit : sans l'assassinat de ses parents, Bruce Wayne ne serait pas devenu Batman. »[133]. La disparition des parents de Bruce Wayne permet le triple héritage qui définit l'être même du Batman : en définitive, un héritage patrimonial, spirituel et symbolique.

Cet héritage formant à la fois l'essence du justicier et son totem, la chauve-souris, met de ce fait en évidence une certaine dimension quant à sa nature profonde de personnage super-héroïque : en dépit du fait qu'il ne possède à proprement parler aucun superpouvoir, contrairement à l'homme d'acier capable de voler ou à une Wonder Woman de naissance divine, ce qui fait sa spécificité en tant qu'être exceptionnel, c'est qu'il est porteur d'un héritage acquis à sa naissance puis réactualisé par ses périples, ses voyages, sa formation. Sébastien Hoët le résume d'ailleurs très bien : « Batman est un superhéros d'un type particulier : il est

[129] Le fusil de Tchekov est une notion narrative venant du dramaturge russe Anton Tchekov qui, s'il précisait la présence d'un fusil dans le premier acte de sa pièce, s'en servait nécessairement lors d'un nœud dramatique quelques actes plus tard.
[130] Scott Snyder et Greg Capullo, *Batman* #30, New York, DC Comics, 2015. Planche 12.
[131] The Riddler, littéralement « le poseur d'énigme » en version originale.
[132] *Ibid*. Planches 6 et 7.
[133] Jean-Philippe Zanco, *La société des super-héros : économie, sociologie, politique*, Paris, Ellipses, 2012. P.59.

justement « super », en somme situé existentiellement au-dessus ou au-delà des qualifications humaines, mais il n'en demeure pas moins un homme »[134].

Le premier de ces trois héritages, et le plus évident, est donc l'héritage patrimonial : les biens mobiliers, immobiliers et pécuniaires transmis par Thomas et Martha Wayne à leur fils Bruce. S'il est un point qui jamais n'a été abordé dans la licence concernant cette légation, c'est la dimension juridique. La diégèse de *Batman* étant située aux Etats-Unis, l'héritage des Wayne à leur mort est de fait sous le joug de différents textes de lois, mais ces éléments n'ont jamais été abordés de près ou de loin dans l'œuvre initiée par Kane et Finger[135]. Sans passer devant le tribunal, Bruce obtient de ses parents un manoir et un empire, éléments systématiques de tous les récits et de toutes les réécritures et adaptations auxquels viennent parfois s'ajouter, entre autres, des actions boursières ou des appartements dans différentes villes[136]. Ces divers éléments forment une base solide à la construction de l'alter ego de Bruce Wayne qui donne son nom à la licence: le manoir où vit l'héritier, la plupart du temps avec son majordome et confident, est, au-delà de sa résidence principale, le quartier général du Batman. Son alter ego masqué représente la partie enfouie de sa personnalité, son identité secrète. Il est de fait naturel que son antre, la *batcave*, se situe en dessous du manoir, dans ses fondations souterraines, relativement à l'idée d'espace physique et d'espace mental, le premier se présentant comme une extension du corps de l'individu par le recours au second[137]. La multinationale Wayne Enterprise est le cœur de son combat contre le crime : la section Recherche & Développement, sous l'égide de Lucius Fox[138], brillant ingénieur mis par Wayne dans la confidence de ses activités officieuses, permet de créer gadgets, combinaisons et véhicules de toutes sortes faisant du Batman une arme contre le crime bien plus développée que ne le sont les autorités policières de Gotham City. La machine est huilée grâce à l'héritage pécuniaire : l'entretien des lieux et le

[134] Sebastien Hoët, « Batman, le saut de l'ange. Entre unité tyrannique et multiplicité délirante in Imaginaire des anges et des superhéros dans la bande dessinée », sous la direction d'Isabelle Roussel-Gillet et Jean-Marc Vercruysse, Arras, Cahiers Robinson #26, 2010. P-167.

[135] http://www.europusa.com/business/comprendre-lheritage/grandes-differences-entre-france-et-usa/ : *Héritage : Les grandes différences entre l'Europe et les USA.* « Faire un testament ne suffit pas à transmettre vos biens à vos héritiers. Votre succession devra la plupart du temps passer devant un tribunal (« probate »). Et c'est lui, en principe selon vos vœux, qui va décider qui va hériter. C'est donc le tribunal qui va faire payer les dettes et trancher dans les disputes éventuelles d'héritiers. »

[136] Il en est question dans la trilogie *Dark Knight* de Christopher Nolan, notamment.

[137] Barbara Tversky, « La cognition spatiale : incarnée et désincarnée », in *Les espaces de l'homme*, Paris, Odile Jacob, 2005. Pp.174-175 : « Pour l'espace autour du corps, les éléments sont localisés par rapport à un cadre de référence mental qui se compose des extensions des trois axes du corps. L'accessibilité aux éléments n'est pas indépendante des axes, comme c'est le cas pour l'espace physique ; au contraire, l'accessibilité dépend des asymétries du corps et de sa relation au monde ».

[138] Ce personnage fait son entrée dans l'Âge de Bronze de la licence, voir Len Wein et John Calnan, *Batman* #307, New York, DC Comics, 1979.

développement des technologies se faisant grâce aux milliards qui lui ont été légués à la mort de ses richissimes géniteurs[139]. Il est un parallèle à souligner entre Bruce Wayne et Batman : l'individu public vit dans son manoir et s'enquiert, de temps à autre, des activités de sa firme en se rendant dans les bureaux de la Wayne Tower de Gotham City. Le justicier, lui, réside dans la grotte sous le manoir, se rendant sur son lieu de travail qui n'est autre que le même gratte-ciel, s'attardant sur les nouvelles trouvailles de Fox avant de parcourir les rues pour faire régner l'ordre et la justice. Il est ici question d'une version fantasmée d'une vie active presque traditionnelle. Cependant, cet héritage patrimonial a tout de la justification scénaristique : avec un empire et une fortune en sa possession, Bruce Wayne peut constamment alimenter sa guerre contre le crime et subvenir à ses besoins de justicier, les lecteurs concevant parfaitement que, s'il a un nouveau gadget ou un nouveau véhicule, c'est parce qu'il en a la possibilité. Cette partie matérielle de son héritage demeure bien moins mise en avant que les deux autres car elle est avant tout fonctionnelle. Comme l'écrit très à propos Jean-Philippe Zanco dans son ouvrage *La Société des super-héros*, Bruce Wayne n'est aucunement limité par ce type de besoins, ce sont d'autres problématiques qui alimenteront les intrigues de la licence[140].

Le second héritage est idéologique. Thomas et Martha Wayne ont inculqué, au cours de la brève éducation qu'ils donnèrent à leur fils unique, un ensemble de valeurs qui étaient les leurs et correspondaient à leurs aspirations personnelles. Thomas était médecin tandis que Martha s'occupait de la gestion des différentes bonnes œuvres mises en place par le couple. Au même titre que Bruce des années plus tard, les Wayne mirent à profit leur fortune personnelle afin de mener un combat idéologique et social, dans le but d'améliorer la vie au sein de Gotham City[141]. Martin Winckler souligne l'évolution du personnage de Batman et sa représentativité dans sa préface à l'ouvrage de Jean-Philippe Zanco :

> Le super-héros incarne ce que le philosophe John Rawls nomme « *la première vertu des institutions sociales, comme la vérité est celle des systèmes de pensée* » ; autrement dit : la justice. Car le super-héros est, avant tout, un justicier, un redresseur de torts. […] En ce sens, Batman n'est pas simplement un super-héros, il est l'incarnation

[139] Jean-Philippe Zanco dans *La société des super-héros : économie, sociologie, politique*, Paris, Ellipses, 2012, note que « Batman a toujours des gadgets, il est même, historiquement, le premier super-héros à se techniciser : dès 1939, c'est d'un gyroptère dont s'équipe Batman, avant même la célèbre batmobile, laquelle a fait l'objet de pas moins de soixante-deux versions entre 1941 et 1990 ; en 1946, la bat-cave s'enrichit d'un ordinateur, machine qui vient à peine d'être inventée. Batmobile, bat-cave et autres bat-gadgets : tout ça c'est du *capital* […] ». P.102.
[140] *Ibid*. P-89 : « Bruce Wayne « Batman » justement, est milliardaire : ses actions ne sont pas limitées par des contraintes budgétaires. C'est donc la contrainte temporelle qui, est en grande partie, pèse sur ses choix. Il est assez surprenant qu'on ne voie jamais Bruce Wayne faire son boulot de chef d'entreprise […] ».
[141] Christian Chelebourg, *Les Fictions de jeunesse*, Paris, Presses Universitaires de France, 2013. P-75 : « Ce qui fait le superhéros, c'est d'abord une 'mission sociale et désintéressée'. Citation de Peter Coogan dans sa définition du genre : « *Superhero.* A heroic character with a selfless, pro social mission » *(Superhero. The Secret Origin of a Genre,* Austin, Monkeybrain Books, 2006, p.30). »

d'une certaine idée du héros, enrichie et explorée un peu plus profondément par chaque nouveau comic, chaque nouveau film, chaque nouvel épisode animé, pour des publics de plus en plus adultes, de plus en plus présents au monde.[142]

Le personnage est une version évolutive de ce que ses parents ont voulu faire de lui de par son système de valeurs, ses idéaux, sa façon de s'ouvrir et de penser le monde. Dès les premières mentions de ses origines, il fait le serment de venger leur mort, non seulement en empêchant qu'un crime de sang aussi odieux puisse se reproduire à Gotham City mais également en permettant à leur lutte de se poursuivre. Venger leur mort, c'est aussi faire en sorte que tout ce qu'ils ont construit et construisaient encore ne tombe dans l'oubli et demeure. Il est de ce fait acquis dès l'Âge d'Or que Bruce est le prolongement idéologique de ses parents, que, parce qu'il est leur enfant, il porte en lui tout ce qui les rendait tels qu'ils étaient. Jean-Philippe Zanco le souligne une fois de plus dans *La Société des super-héros* en mettant en avant les notions de naturel et de culturel, s'appuyant sur les travaux de Lucien Malson et de Jean Itard[143] : le naturel est l'héritage génétique de ses parents, ce qui définit son être en tant que forme physique, son apparence mais également son métabolisme. En somme, ce qui a trait à son enveloppe physique. Le culturel est non palpable, il définit sa psyché et dépend de fait de son environnement naturel ou social, de son éducation, mais également de sa civilisation. Il est donc tout à fait logique que l'enfant des Wayne suive les mêmes idéaux s'ils l'éduquent lors de ses premières années. Il n'est pas impossible qu'un enfant rejette l'éducation de ses parents, mais le traumatisme originel, que Zanco désigne à juste titre comme « mythe fondateur »[144], a fait disparaître les parents avant même que l'enfant n'ait quelque chose à leur reprocher, avant qu'il ne se rebelle contre leur système de pensée.

Le troisième et dernier héritage est celui du symbole. Afin d'appréhender au mieux cette question à la fois familiale et totémique, l'ouvrage *Totem & Tabou*[145] de Sigmund Freud s'impose comme une grille de lecture essentielle, se raccordant aux principaux travaux de

[142] Préface de Martin Winckler à : Jean-Philippe Zanco, *La société des super-héros : économie, sociologie, politique*, Paris, Ellipses, 2012. Pp.5-6.
[143] *Ibid*. P.40 : « Le naturel, en l'homme, c'est ce qui tient à l'hérédité, le culturel c'est ce qui tient à l'héritage (héritage congénital durant la gestation même, périnatal et postnatal au moment de la naissance et tout au long de l'éducation). Il n'est pas facile déjà de fixer les frontières du naturel et du culturel dans le domaine purement organique. La taille, le poids de l'enfant, par exemple, sont sous la dépendance de potentialités héréditaires, mais aussi de conditions d'existence qu'offrent le niveau et le mode de civilisation. » L. Malson, Les Enfants sauvages (1964) […] l'homme n'est que ce qu'on le fait être ; nécessairement élevé par ses semblables, il en a contracté les habitudes et les besoins ; ses idées ne sont plus à lui… » J. Itard, *Mémoire et rapport sur Victor de l'Aveyron* (1801)
[144] *Ibid*. P.46.
[145] Sigmund Freud, *Totem et Tabou : Quelques concordances entre la vie psychique des sauvages et celle des névrosés*, Paris, Points essais, 2010. *Totem und Tabu: Einige Übereinstimmungen im Seelenleben der Wilden und der Neurotiker*, Vienne, 1913 pour l'édition originale.

fiction du scénariste Grant Morrison sur la licence, notamment *The Return of Bruce Wayne*[146], arc narratif s'articulant autour du génogramme du principal protagoniste à travers les âges. Le premier numéro de la série présente un Bruce Wayne renvoyé dans un passé lointain par Darkseid, divinité chaotique de l'univers DC Comics, et se déroule en pleine préhistoire. Le héros, offert en sacrifice par la tribu Miagani à une chauve-souris géante qui leur fait office de Dieu, finit par triompher de ses adversaires et endosser la peau de l'immense chiroptère, prenant alors des atours de Batman préhistorique[147]. Est alors souligné la survivance du symbole de la chauve-souris, une icône présente dès l'aube de l'humanité, que l'Histoire a léguée à la société contemporaine dans laquelle évolue d'ordinaire le justicier : voici donc un héritage de la tribu Miagani, renvoyant aux artéfacts influenceurs de pensées et de sociétés décrits par Freud dans son ouvrage :

> Ce que nous savons de l'homme des premiers temps aux différents stades de son évolution, nous le devons aux objets inanimés, monuments et ustensiles, qu'il nous a légués, à la connaissance de son art, de sa religion et de sa conception de la vie, qui nous a été donnée tantôt directement, tantôt par la tradition conservée dans les légendes, les mythes et les contes, enfin à ce qui reste de ses façons de penser dans nos propres mœurs et coutumes.[148]

Le Batman n'est pas seulement le représentant des WASP[149] mais bien celui du peuple étasunien dans son intégralité : il se fait ici descendant des natifs américains exterminés par les colons européens dont le génocyde est une source de culpabilité pour les américains contemporains. Et cette idée d'héritage symbolique venu des Miaganis, dont la grotte se situait à l'exact endroit de la *batcave* et du manoir Wayne bien des millénaires auparavant, se voit renforcée par la définition même du totem que donne le psychanalyste en référence aux coutumes des sociétés sauvages : « Le caractère de totem n'est pas attaché à un animal ou à un individu en particulier, mais à tous les individus de son espèce. »[150]. La tribu des Wayne, leur espèce au sein de la vaste humanité, porte le totem de la chauve-souris : une fois de plus, Bruce Wayne est inévitablement Batman car ce totem est son héritage symbolique de longue date et tombe à point nommé lorsqu'il choisit de devenir synonyme de terreur pour les criminels qu'il

[146] Grant Morrison, *The Return of Bruce Wayne*, New York, DC Comics, 2010.
[147] Grant Morrison et Chris Sprouse, *The Return of Bruce Wayne* #1, New York, DC Comics, 2010. Planches 21 à 26.
[148] Sigmund Freud, *Totem et Tabou*, Paris, Points essais, 2010. P.39.
[149] White Anglo Saxon Protestants : désigne la population issue de l'imigration européenne et concentrant les principaux avantages sociaux aux Etats Unis.
[150] *Ibid*. P.41.

pourchasse[151] tout en s'intégrant dans une longue tradition de détectives et autres fins limiers[152]. Cette imagerie est indissociable de la famille Wayne : dans certains récits, les plans du manoir vu du ciel indiquent qu'il est construit en forme de W, comme Wayne, et cette forme se rapproche, d'un point de vue graphique et stylistique, d'une icône épurée de chiroptère[153]. A noter également que la chauve-souris est elle-même un symbole familial puisque maternel, tout du moins dans certaines cultures, comme le souligne le *Dictionnaire des symboles* de Jean Chevalier et Alain Gheerbrant :

> Dans l'iconographie de la Renaissance, illustrant de vieilles légendes, la chauve-souris, seul être volant qui possède des mamelles, symbolisait la femme féconde. On la voyait auprès d'Artémis, la déesse aux nombreuses mamelles qui, bien qu'elle fût vierge ou plutôt en raison de cette qualité, protégeait la naissance et la croissance.[154]

Ce symbolisme familial est davantage maternel, fait étrangement intéressant du fait que le nom Wayne vient à Bruce de son père, Thomas, et que selon Freud le symbolisme d'une divinité attachée à un être en particulier est avant tout une transposition psychologique de la figure paternelle[155]. De ce fait, et en s'attachant à une autre œuvre de Grant Morrison, *Batman R.I.P.*[156] dans laquelle le Chevalier Noir est confronté à un usurpateur de Thomas Wayne portant le même costume carnavalesque de chauve-souris, Bruce Wayne retourne les armes symboliques en affrontant le Docteur Hurt dans son costume de Batman : le totem est Dieu, la chauve-souris

[151] Jean Chevalier et Alain Gheerbrant, *Dictionnaire des* symboles, Paris, Robert Laffont, 1982. P.219 : « Chauve-souris. Selon la loi mosaïque, animal impur devenu le symbole de l'idolâtrie et de la frayeur. […] Il ne viendrait pas à l'idée d'un Chinois de la clouer sur la porte de sa grange. Son image accompagne parfois le symbole *longévité* dans l'expression des souhaits. […] En Afrique, d'après une tradition peule d'initiation, la chauve-souris revêt une double signification. Au sens positif, elle est l'image de la perspicacité : être qui voit même dans l'obscurité, quand tout le monde est plongé dans la nuit. […] ses grandes oreilles, en diurne : emblème d'une ouïe développée pour tout capter. »

[152] Jean-Philippe Zanco, *La société des super-héros : économie, sociologie, politique*, Paris, Ellipses, 2012. P.67. « Ainsi, le totem est avant tout un symbole, une expression matérielle de quelque autre chose. Mais de quoi ? […] D'une part, il est la forme extérieure et sensible de ce que nous avons appelé le principe ou le dieu totémique. Mais d'un autre côté, il est aussi le symbole de cette société déterminée qu'on appelle le clan. C'en est le drapeau ; c'est le signe par lequel chaque clan se distingue des autres, la marque visible de *sa personnalité, marque que porte tout ce qui fait partie du clan à un titre quelconque, hommes, bêtes et choses. Si donc il est, à la fois, le symbole du dieu et de la société, n'est-ce pas que le dieu et la société ne font qu'un ? (*E. Durkheim, *Les formes élémentaires de la vie religieuse* (1912)) »

[153] Grant Morrison, Andy Clarke et Dustin Nguyen, *Batman & Robin* #12, New York, DC Comics, 2012. Planche 11: le manoir, construit en 1795 par Nathan Van Derm pour Darius Wayne, est construit en forme de W, lettre sur laquelle se superpose l'icône d'une chauve-souris, héritage du culte de Barbatos.

[154] Jean Chevalier et Alain Gheerbrant, *Dictionnaire des* symboles, Paris, Robert Laffont, 1982. P-220.

[155] Sigmund Freud, *Totem et tabou*, Paris, Points essais, 2010. P-274 : « Mais l'exploration psychanalytique de l'individu nous enseigne avec une insistance particulière que pour chaque homme le dieu est à l'image du père, que son rapport personnel à Dieu dépend de son rapport au père charnel, qu'il oscille et se transforme avec lui, et qu'au fond Dieu n'est rien d'autre qu'un père magnifié. »

[156] Grant Morrison, *Batman R.I.P.*, New York, DC Comics, 2008.

est le totem donc Dieu, la chauve-souris est le costume de Thomas Wayne donc Thomas Wayne est Dieu mais également le père de Bruce Wayne[157].

En outre, il est important de noter que les travaux de Grant Morrison appartiennent à l'Âge Moderne des *comics*, c'est-à-dire aux publications depuis les années 2000, et non à l'Âge d'Or et à ses canons dont il est pour l'instant question. L'intérêt de ce *flash forward* analytique tient au fait que l'œuvre du scénariste a pour vocation première de lier les différentes époques éditoriales de *Batman* afin de créer une cohérence[158]. Mais sa nature extraordinaire le coupe du monde, de ses semblables, et il doit, pour être un individu complet, apprendre à accepter les autres, à les adopter afin de remplir le vide qui l'empêche d'être un homme entier. Freud, en s'appuyant sur quelques théories, met en évidence ce que le totem apporte à l'individu, qu'il soit au sein d'un groupe[159] ou qu'il en soit éloigné :

> La première théorie psychologique de Frazer, qu'il avait créée avant même d'avoir pris connaissance des observations de Spencer et de Gillen, repose sur la croyance à l'« âme extérieure ». Le totem devait constituer pour l'âme un refuge sûr dans lequel elle est déposée pour se soustraire aux dangers qui la menacent.[160]

Bruce Wayne, tout autant que le Batman, se réfugie dans le symbole après la perte de sa famille. Son totem possède une histoire découlant d'un traumatisme, ce qui a pour but de l'humaniser. Comme le relate François Jost dans *De quoi les séries américaines sont-elles le symptôme ?*: « Northrop Frye remarquait que, au long de son histoire, la littérature était passée

---

[157] Sigmund Freud, *Totem et tabou*, Paris, Points essais, 2010. PP-245-247 : Dans *Jahrbuch für psychoanalytische und psychopathologische Forschungen* Freud communique l'« Analyse de la phobie d'un garçon de cinq ans » : l'enfant, phobique des chevaux, refusait de sortir dans la rue. Il était, selon Freud, au même moment, en plein complexe d'Œdipe et transposait sa haine et sa peur du père sur l'animal. Il en vint à mordre son père en imitant un cheval : il s'était approprié l'animal et manifestait sa haine du père par la violence physique qu'il craignait de la bête. Ce schéma est le même que l'affrontement entre le Docteur Hurt et le Batman dans le récit de Grant Morrison.

[158] Grant Morrison, *Dans les coulisses du retour de Batman*, in *Grant Morrison présente Batman, Tome 6 : Batman contre Robin*, Paris, Urban Comics, 2010. P-231 : « Les portraits des patriarches de la famille Wayne, présents dans *Batman and Robin #10*, sont tous tirés de la longue histoire éditoriale de *Batman*, même si, bien entendu, j'en ai oubliés au passage. ». Préface de *Grant Morrison présente Batman : Requiem*, Paris, Urban Comics, 2013 : « J'ai été fasciné par l'idée que toutes les histoires de Batman pourraient être vraies, biographiques, l'étrange « créature de la nuit » des débuts, issue des *pulps*, jeune et sauvage, la figure paternelle souriante des années 1940, le croisé proto-psychédélique des années 1950, le détective super-héroïque des années 1960, l'aventurier international au torse velu des années 1970, le justicier brutal et très physique des années 1980, et le soldat paranoïaque des années 1990.[…] Ce thème majeur de la famille brisée et endommagée n'est nulle part plus en évidence qu'avec la création de Damian, le premier « fils de Batman » à être intégré dans le canon (…) car quel fils pourrait espérer remplacer Batman, qui ne meurt jamais ? »

[159] Sigmund Freud, *Totem et Tabou*, Paris, Points essais, 2010. P-207 : « Dans ses *Elemente der Völkerpsychologie* parus en 1912, voici ce que dit W.Wundt : « L'animal totem est considéré comme l'animal ancêtre du groupe concerné. » L'auteur précise en note de bas de page que cet extrait provient de la page 116 de l'ouvrage cité.

[160] *Ibid*. P-224. Références de l'âme extérieure données par l'auteur *: L'Année sociologique*, t. I, V, VIII, et ailleurs. Voir en particulier l'article sur le totémisme, t. 5, 1901.

graduellement du type de fiction élevé aux modes bas. »[161]. Batman est un justicier, un superhéros masqué bien au-delà du commun des mortels. Pourtant, son humanité a de plus en plus été travaillée, approfondie, au fil des décennies, le rapprochant un peu plus du lectorat, conformément aux observations de Frye relatées par Jost à propos d'autres personnages littéraires. Grâce aux notions d'échec et de récidive, il n'en est que plus humain. La recherche de ses semblables est une thématique au moins aussi forte que celle de la lutte contre le crime.

Le numéro 235 du magazine *Detective Comics* de Bill Finger et Sheldon Moldoff paru en 1956 met en évidence une relation héréditaire plus approfondie entre Bruce Wayne et son père, sous-entendant un passé héroïque pour Thomas. « Le voici, Robin...le costume d'un autre Batman qui a combattu le crime avant que je n'endosse ma défroque de justicier ! » s'exclame Bruce Wayne en présentant au Garçon Prodige une tenue de bal costumé ressemblant à s'y méprendre à celle du Batman originel de 1939[162]. Le costume est en réalité celui que son père portait lors d'une soirée déguisée sur le thème des créatures volantes[163]. Cette idée d'un Batman antérieur marque une confrontation entre l'héritier et le souvenir de ses parents : s'il accepte de se battre en leur nom, l'identité du Chevalier Noir est pour lui une création dont il est le seul

[161] François Jost, *De quoi les séries américaines sont-elles le symptôme ?*, Paris, éditions du CNRS, 2011. P-19. Il s'agit ici d'une référence à Northrop Frye, *Anatomie de la critique*, Paris, Gallimard, 1969.
[162] Bill Finger et Sheldon Moldoff, *Detective Comics* #235, New York, DC Comics, 1956. Planche 1: " There it is Robin –the costume of the Batman who fought crime even before I started my own career as a crime fighter!"
[163] *Ibid*. Planche 3, cases 6 et 7.

auteur[164]. Il s'avère pourtant que Thomas Wayne s'est servi du fameux costume pour contrecarrer un bandit notoire lors d'une unique aventure en tant que justicier[165]. A sa sortie de prison, le malfrat promit de se venger en passant par un biais lui évitant de se salir les mains[166], donnant ainsi naissance à l'une des premières versions de la machination à l'origine de la mort des Wayne. La suite de l'aventure se concentre sur un Batman désireux de faire justice en retrouvant le criminel, lequel sera percuté par une voiture en tentant de prendre la fuite. Le justicier de Gotham City se fend alors d'une réplique riche de sens : « Affaire Wayne : un dossier enfin résolu par ce costume, celui du premier Batman»[167]. Dans cette aventure, il n'est plus seulement question d'un héritage patrimonial et idéologique mais aussi et surtout de la matérialisation de ces deux héritages en un seul et même bien : le costume. L'identité de l'héritier en tant que justicier, celle qui symbolise son passage à l'âge adulte, est intimement liée à son père. On retrouve ici cet effet miroir entre Bruce et Thomas que Tim Sale a illustré sur la couverture du chapitre *Father's Day* de *A Long Halloween* : le fils, en tant que Batman, est, quelque part, devenu l'égal de celui qui lui donna la vie. Ce costume de bal est un objet concret passant visiblement de génération en génération. Le Batman n'est plus seulement le Batman parce que les Wayne ont été, mais parce que son propre père a été un homme chauve-souris avant lui, le sous-titre de ce numéro étant d'ailleurs *The First Batman*. Les mots de conclusion prononcés par l'héritier mettent en avant l'importance du costume, le décrivant comme une puissance surhumaine nécessitant uniquement d'être revêtue par un Wayne pour déclencher des prodiges ou, tout du moins, rendre justice et classer des dossiers auparavant jugés sans suite. A la logique de l'héritage succède celle de l'hérédité : les Wayne sont génétiquement porteurs de ces capacités à combattre et défaire les criminels, leur costume étant comme une seconde peau. Dans l'œuvre de Finger et Moldoff, Bruce Wayne n'est finalement qu'un maillon de la chaîne du Batman, comme si le costume faisait le héros.

Dans *De Superman au surhomme*, Umberto Eco écrit à propos de la notion d'héritage super héroïque que « dans la publicité comme dans la propagande et les relations humaines, l'absence de la dimension "projet" est essentielle à l'établissement d'une pédagogie paternaliste, laquelle requiert justement la secrète conviction que le sujet n'est ni responsable de son passé

[164] *Ibid*. Planche 2, case 3 : « Mais c'est impossible bien-sûr. Je suis le premier Batman. J'ai créé mon costume des années après la mort de mes parents. » ("But that's impossible! I was the first « Batman »! I adopted the first Batman costume years after I saw my parents killed by a robber!")
[165] *Ibid*. Planche 4.
[166] *Ibid*. Planche 5, case 6 : « Mais je suis trop malin pour me salir les mains. La police serait tout de suite sur mon dos ! Je trouverai quelqu'un pour le faire à ma place ! » ("But I'm too smart to do it myself! The police would arrest me on suspicion fast! I'll get someone else to do it for me! ")
[167] *Ibid*. Planche 10, case 7.

ni maître de son futur »[168]. Dans cet exemple, Bruce Wayne n'est pas créateur d'un alter ego basé sur les multiples héritages de ses parents mais bien l'héritier direct de cet alter ego. Il est le seul Wayne encore en vie, donc il a naturellement et culturellement le droit, et même le devoir, de porter ledit costume afin d'en assumer les responsabilités : combattre le crime. Dans son ouvrage *Super-héros ! La puissance des masques*, Jean-Marc Lainé souligne l'importance du costume du fait de son pouvoir d'identification au héros[169]. Car ce qui définit l'identité du justicier, pour se différencier de son alias civil mais également pour être reconnu autant par les criminels, les civils, les forces de police et surtout les lecteurs, c'est son costume. Ici, l'héroïcité est l'essence faisant fonctionner la machine. Bien des décennies après l'épisode du premier Batman, lorsque l'éditeur français Urban Comics publie les travaux préparatoires du scénariste Grant Morrison et des dessinateurs Frank Quitely, Frazer Irving et David Finch pour *Batman contre Robin*[170], il est fait état d'une longue lignée de héros en tous genres parmi les Wayne, piochés au gré de l'histoire éditoriale de la licence : Lancelot Wayne, un lointain ancêtre de Bruce dont le prénom renvoie à l'invincible chevalier de la légende arthurienne dont les amours sont aussi contrariés que ceux du Batman ; Sir Gaweyne de Weyne, héros de *Batman : The Scottish Connection* d'Alan Grant et Frank Quitely[171] ; le Général Horatio Wayne, troisième héros de la guerre d'indépendance apparu dans *Batman* #120[172] ; Darius Wayne, un autre révolutionnaire créé par Alan Moore pour *Swamp Thing*[173] ; « Mad » Anthony Wayne, encore un héros de guerre créé par Bill Finger, et Alan Wayne apparu dans *Batman : The Return Of Bruce Wayne* #4[174], fils de Solomon Wayne, le juge qui créa le tribunal de Gotham City mis à mal par Double-Face dans *Batman : Arkham City*[175], apparu dans *Batman : Shadow Of The Bat* #45[176] et neveu de Joshua Wayne apparu dans *Batman : The Legend of the Dark Knight* #27[177]. Des chevaliers, des révolutionnaires, des héros de guerre et des juges : le génogramme des

[168] Umberto Eco, *De Superman au Surhomme*, Paris, Le Livre de Poche, 2012. P-130. Note de bas de page : Le *common sense* anglo-saxon, historiquement fondé sur l'héritage moral des pères pèlerins, théologiquement garanti par la preuve concrète du succès.
[169] Jean-Marc Lainé, *Super-héros ! La puissance des masques*, Montélimar, Moutons électriques, collection « Bibliothèque des miroirs », 2011. P-62 : « De même, quand Batman est présumé mort par tout Gotham et que sa succession devient une question pressante pour les défenseurs de la ville, l'enjeu est son costume, dans *Battle for the cowl*, la « bataille pour la cape » (2009). Les aléas d'une carrière se jouent à la panoplie. »
[170] Grant Morrison, *Batman and Robin* #10-16, *Batman: The Return* #1, New York, DC Comics, 2010-2011. *Dans les coulisses du retour de Batman*, propos recueillis par l'équipe éditoriale d'Urban Comics en Aout 2010 et Février 2011.
[171] Alan Grant et Frank Quitely, *Batman: The Scottish Connection*, New York, DC Comics, 1998.
[172] Bill Finger et Sheldon Moldoff, *Batman* #120, New York, DC Comics, 1958.
[173] Len Wein et Berni Wrightson, *Swamp Thing*, New York, DC Comics, 1971.
[174] Grant Morrison, *The Return of Bruce Wayne* #4, New York, DC Comics, 2010.
[175] *Batman : Arkham City*, Rocksteady Studios, 2011.
[176] Alan Grant et Michael Dutkiewicz, *Batman: Shadow of the Bat* #45, New York, DC Comics, 1995.
[177] Dennis O'Neil et Chris Sprouse, *Batman : Legends of the Dark Knight* #27, New York, DC Comics, 1992.

Wayne est par conséquent un terreau fertile pour devenir un protecteur de la veuve et de l'orphelin étant donné son lien ténu avec la civilisation étasunienne. En tenant compte des origines miaganis du totem, le Batman concentre à lui seul une grande partie de l'Histoire des Etats Unis, légitimant son statut de protecteur. *The First Batman* met en évidence un phénomène intéressant : selon cet épisode, le costume hérité par Bruce de son père est en réalité la synthèse de ses héritages. Il est une légation patrimoniale en tant que costume, mais également idéologique puisqu'il représente les désirs de justice de Thomas Wayne. Enfin, en représentant les atours d'une chauve-souris, il intègre également le troisième et dernier héritage des Wayne à leur unique héritier : le symbole.

L'héroïcité est leur héritage et le Batman le porte sur le dos, cet accoutrement appartenant à la fois à l'héritage patrimonial, idéologique et symbolique. Le costume, qui est l'un des éléments clés de l'identité d'un super-héros ou d'un justicier, fut longtemps le symbole même de la licence, apparaissant sur chaque couverture de numéro : l'héritage des Wayne est la véritable marque de fabrique de *Batman*[178] et c'est pour cela que, couplé à la séquence fondatrice du traumatisme originel, il demeure l'un des invariants les plus représentés dans les adaptations transmédiatiques de la licence.

C) Vivre et mourir dans Crime Alley : Burton, Schumacher, Nolan et Snyder.

Avec sa première adaptation des aventures du justicier de Gotham City, Tim Burton et son équipe scénaristique choisissent de mettre en scène un Batman déjà expérimenté, ses origines et le traumatisme originel faisant l'objet à la fois de renvois par les dialogues mais également de *flashbacks*. Le film s'ouvre sur un couple et leur fils rentrant chez eux à pieds en passant par les plus sombres ruelles de la ville. Ils sont agressés par des voyous désireux de voler leur argent. Ils ne sont pas abattus, contrairement aux Wayne, mais les voleurs s'enfuient avec leurs

[178] Bob Kane et Bill Finger, *Batman* #1, New York, DC Comics, 1940.

effets[179]. Les criminels sont arrêtés par l'homme chauve-souris après une séquence mettant en scène les prodiges physiques et le sens de la mise en scène du principal protagoniste : le Batman respecte à la lettre la promesse qu'il s'est faite en se créant un alter ego, soit empêcher qu'un crime semblable à celui qui lui a enlevé ses parents ne se reproduise. L'ouverture du *Batman* de Burton impose au spectateur au fait des origines du justicier un pacte visant à le rendre conforme à ce qu'il s'est promis de réaliser. En ce sens, le personnage incarné par Michael Keaton revêt l'uniforme du parfait héros protecteur de la famille.

S'il possède des zones d'ombre et quelques aspérités, davantage exploitées dans sa relation avec Selina Kyle dans le second opus, le personnage de Bob Kane et Bill Finger vu par Burton n'a encore rien du Chevalier Noir qu'il deviendra plus tard avec Christopher Nolan ou Zack Snyder. Le voyage initiatique du héros, se produisant entre la mort de Martha et Thomas et le moment où il devient le Batman, n'est pas montré à l'écran, mais sous-entendu au détour d'une réplique entre Bruce Wayne et Alexander Knox alors qu'ils se trouvent dans la salle d'armes du manoir[180]. En 1989, les *origin stories*[181] ne sont pas encore en vogue et le justicier masqué est déjà un homme fait, l'essentiel du récit s'articulant chez Burton autour des origines du principal antagoniste, le Joker, dont le nom de l'interprète, Jack Nicholson, apparaît d'ailleurs en premier sur l'affiche et dans les crédits du film. Le personnage est intimement lié à l'histoire du principal protagoniste comme en témoigne le schéma créateur/création qui anime leur

[179] Tim Burton, *Batman*, Warner Bros, 1989. 4min.
[180] *Ibid*. 20min17 : "I brought it from Japan". (« Je les ai ramenées du Japon. ») rétorque Bruce Wayne à un Alexander Knox curieux de la provenance de d'une telle collection d'armes.
[181] Anglicisme désignant des œuvres s'articulant sur les origines d'un personnage en particulier.

relation[182]. La mort des parents de Bruce est mise en scène de façon parfaitement onirique : s'agissant d'un *flashback*, d'un souvenir lointain réactivé par l'esprit du justicier, le rapport au réalisme de la mise en scène se fait plus léger. La ruelle est baignée de brume, atténuant de ce fait les éclairages, et la colorimétrie joue sur des tons froids, grisonnants, ayant perdu toute saturation. C'est une réminiscence mortifère aux allures de rêve, de cauchemar, que le montage sonore accentue à travers le ralentissement des voix et les effets d'amplitude sonore qui, distordant le temps, le suspendent dans cet espace qui l'est tout autant. L'image est perdue dans une brume empêchant les personnages et les spectateurs de discerner l'entrée ou la sortie de la rue. Le début et la fin de ce cauchemar récurrent ne quitte jamais vraiment le personnage titre.

Le *flashback* est également la métaphore de la chute de la maison Wayne : la séquence s'ouvre avec une contre-plongée sur les trois individus sortant du cinéma, insistant de fait sur leur supériorité, leur charisme, leur aura, et se termine sur un plan en légère plongée sur le jeune orphelin, le présentant en position inférieure, fragilisé après la perte de ses parents.

Avec des images en mouvement et des prises de vue réelles, le médium cinématographique peut davantage faire ressentir le drame à celui ou celle qui y assiste, bien plus qu'une bande dessinée dont l'aspect factice est bien plus facile à discerner dans le sens où le dessin imite une forme de réalité, par le respect de la morphologie notamment, sans pour autant que la scène soit véritablement jouée par des êtres de chair et de sang. Le degré de mimésis est ainsi plus élevé dans le septième art, la bande dessinée participant à une hypothypose de l'irréel, malgré un trait parfois caricatural, là où le cinéma profite d'une identité noématique. L'onirisme burtonien déforme cette réalité de référence pour la rendre moins conforme à ce que le spectateur connait. Son point de vue extérieur lui offre un triste spectacle auquel il ne peut prendre part, auquel il ne peut rien ajouter ou enlever. La notion de *care*, mise en lumière par Laurent Jullier dans « Le

[182] Tim Burton, *Batman*, Warner Bros, 1989. 1h27min.

Cinéma comme leçon de vie. L'éthique du care des deux côtés de l'écran »[183], est ici intensifiée par la mise en scène : qu'est-ce qu'un enfant sans défense peut vivre émotionnellement lorsqu'il est perdu en plein brouillard, ses parents morts à ses pieds, un homme grimaçant pointant une arme à feu sur lui ? Les spectateurs sont-ils inquiets? Se soucient-ils ? Ils sont au fait que cet enfant est le Batman. La sensation de danger, d'angoisse est par conséquent atténuée par l'aspect cognitif : celui ou celle qui assiste à la scène à travers un écran est au fait de l'avenir de ce petit garçon pour lequel il ou elle tremble. Le public est concerné, et l'esthétique de la scène renforce ce sentiment. Dans le jeu vidéo *Batman : Arkham VR*[184], qui permet au joueur d'incarner le justicier de Gotham City à la première personne grâce à la réalité virtuelle, le public vit les mêmes événements tragiques non pas de façon extérieure mais véritablement dans la peau du jeune Bruce Wayne.

Cette première séquence de jeu, faisant entrer le joueur dans la fiction et lui offrant l'expérience la plus techniquement authentique d'incarnation de Bruce Wayne, renforce un peu plus encore l'implication émotionnelle de celui ou de celle qui tient la manette. Et le motif onirique de la brume est encore présent, refermant la ruelle comme un rideau donnant sur un autre monde. *Batman Forever*, premier opus réalisé en 1995 par Joel Schumacher, se situe dans la continuité des deux films de Tim Burton. Bien que ce dernier ait déjà mis en scène les origines du Batman, son successeur réitère la séquence au cours de la psychanalyse de Bruce Wayne par le Docteur Chase Meridian afin de faire un évident parallèle entre le drame qui forgea l'héritier et celui,

[183] Laurent Jullier, « Le Cinéma comme leçon de vie. L'éthique du care des deux côtés de l'écran », laurent.jullier.free.fr, 2014.
[184] *Batman : Arkham VR*, Rocksteady Studios, 2016.

identique, qui poussa Dick Grayson à devenir son fils adoptif : seul dans le salon, après avoir convaincu Dick de rester, Bruce regarde les photos de ses parents. Il est en contre-plongée et les photos sont en plongée, tout comme étaient filmés les Grayson morts et Dick les découvrant du haut du chapiteau. La relation de Dick avec Bruce est un miroir[185]. C'est en contemplant ces photographies que l'héritier des Wayne se remémore leurs funérailles et leur assassinat : la mise en scène est similaire à celle du *Batman* de 1989, non seulement dans son intégration au récit (des éléments particuliers du présent, en l'occurrence des photographies et un bouquet de roses rouges, renvoient Wayne à ses vieux démons) qu'à son placement chronologique (encore un *flashback*)[186]. L'onirisme de la naissance du Batman est renforcé chez Schumacher, notamment à travers une séquence coupée de la version finale du film mettant en scène la rencontre entre Bruce Wayne et une chauve-souris gigantesque aux allures de démon : Wayne fait face à un souvenir douloureux matérialisé par l'apparence monstrueuse de son animal totem. Les éclairages bleutés de la séquence renvoient à ceux du *flashback* mettant en scène la mort de ses parents. Les filtres colorés sont la marque de fabrique de Joel Schumacher et le bleu est ici tout à propos puisqu'il est, selon Chevalier et Gheerbrant, symbole à la fois d'irréalité et de surréalité[187].

Aussi les adaptations cinématographiques de *Batman* s'opposent-elles presque systématiquement à la tendance des *comics* : dans les années 1980 et 1990, les aventures du vengeur de Gotham City se veulent davantage réalistes sur papier tandis que, sur pellicule, elles présentent des séquences irréelles, surréalistes, et parfois même d'un onirisme total. Dans les

[185] Joel Schumacher, *Batman Forever*, Warner Bros, 1995. 42min.
[186] *Ibid*. 43min.
[187] Jean Chevalier et Alain Gheerbrant, *Dictionnaire des symboles*, Paris, Robert Laffont, 1982. P-129.

années 2000, lorsque les récits s'ouvrent aux puissances cosmiques et à des batailles science-fictionnelles voire fantaisistes, les films de Christopher Nolan prennent à nouveau le contre-pied de la tendance en proposant une vision parfaitement plausible du Batman, et ce jusque dans la retranscription du drame fondateur.

La première partie de *Batman Begins* est un montage alterné entre le présent et le passé et présente le traumatisme de Bruce Wayne dû à la mort de ses parents et la formation de ce dernier qui l'amène à devenir le Batman, là où la seconde partie met en opposition les idéaux de justice du Chevalier Noir, hérités de ses parents, à ceux de la Ligue des Ombres qui a tenté de le convertir. C'est à une guerre d'héritages que l'on assiste, d'autant plus que la Ligue utilise le monorail bâti par les Wayne pour vaporiser la ville en suivant les conduites d'eau qui se concentrent toutes sous la tour familiale. Si les Wayne et Ra's Al Ghul partagent les mêmes idéaux vis-à-vis de la justice, c'est bien au niveau de la méthode et du rapport à la mise à mort des criminels que les deux camps s'affrontent. Par respect pour le combat de Thomas et Martha, le Batman rejette la vision de son père spirituel au profit de celle de ses parents biologiques. En triomphant de Ra's Al Ghul, Bruce tue son mentor, l'un de ses pères de substitution. A l'instar de Damian ou Jason Todd, il a été sujet à des influences opposées, celles de Ra's et Alfred, dans sa formation en tant que justicier. Le film s'ouvre sur une nuée de chauve-souris qui forme le symbole du Batman dans le ciel[188] : la création de ce personnage vient entièrement de ce symbole, héritage de la famille Wayne.

La transition avec le travelling latéral renvoie directement à l'enfance de Bruce, le long métrage débutant avec un *flashback,* la découverte de la grotte sous le manoir soulignant de fait que le Batman existe uniquement parce que Bruce a été enfant et parce que cette enfance lui a été

[188] Christopher Nolan, *Batman Begins*, Warner Bros, 2005. 0min32.

volée avant sa chute dans la grotte. Nolan filme l'acte en contre-plongée totale[189], choix de cadrage repris par Zack Snyder dans *Batman V Superman*. A la différence qu'ici l'élément déclencheur intervient avant le meurtre des Wayne là où il intervient après, lors des funérailles, dans la relecture de 2016, modifiant de ce fait le discours du film sur la notion d'héritage. En effet, dans *Batman Begins*, le lien entre Bruce, la future *batcave* et les chauve-souris est antérieur au drame fondateur et présente son choix de devenir le Batman comme un hommage à son innocence d'enfant avant le traumatisme. Le justicier dépeint par Christopher Nolan se construit sur un souvenir certes effrayant mais lié à une époque heureuse dans laquelle Thomas et Martha étaient encore en vie. Chez Snyder, ce souvenir traumatisant lié à la caverne est en rapport direct avec les funérailles des parents, ce qui redouble son aspect sinistre : le Batman de *Batman V Superman* est un individu bien plus sombre, pessimiste et désabusé intimement lié à la mort. Ce qui explique également pourquoi il n'a aucune pitié pour ses ennemis.

Dans le film de Nolan, la contre-plongée sur l'entrée du puit est un symbole fort qui se retrouve dans toute la trilogie, notamment dans le dernier opus lorsque Bruce Wayne s'échappe de la prison souterraine. La nuée de chauve-souris passe au-dessus de l'enfant[190] qui est alors pris de terreur et marque la transition avec le retour au présent. Le symbole de la chauve-souris relie alors l'enfance et l'âge adulte, soulignant son lien direct avec les peurs infantiles du personnage, les éléments traumatisants de son enfance et leur impact sur sa transformation une fois parvenu à maturité[191]. Dans la relecture nolanienne, l'essentiel de l'identité adulte de Bruce Wayne, et de son alter ego, s'articule autour de la peur : le sentiment qui l'a envahi enfant est celui qu'il veut infliger à ses adversaires. Les questionnements de Ducard au cours de sa formation sont fondamentaux et révélateurs : « Vous avez peur… mais pas de moi. Dites-moi Monsieur

[189] *Ibid*. 1min17.
[190] *Ibid*. 1min43.
[191] *Ibid*. 1min53 : "- Did you have a dream ? - A nightmare" (« - Tu as fait un rêve ? – Un cauchemar »).

Wayne… qu'est-ce qui vous effraie ? »[192]. Le spectateur est tout de suite renvoyé à un nouveau *flashback,* introduit par l'élément symbolique de cette peur : les chauve-souris[193].

Thomas Wayne descend en rappel pour venir chercher son fils. A contre-jour, il se détache du cercle de lumière et descend jusqu'à l'enfant. Son visage s'éclaire et ses traits peuvent se discerner. Par cette mise en scène soulignant une dimension presque divine du sauveur, comme un ange descendu du ciel, les prémices d'un Batman fendant les nuages pour venir défendre l'opprimé se font ressentir. Cette vision de son père reste gravée dans la psyché de Bruce et se fait inspiration première de ses idéaux de justicier. Les paroles du père résonnent dans la mémoire du fils et deviennent l'un des mantras du vengeur. Elles forment à elles seules un héritage, insistant un peu plus encore sur le rôle fondamental de Thomas dans l'éducation morale de Bruce (ce qui n'est plus le cas dans *Batman V Superman*): « Bruce, pourquoi tombons-nous ? Pour apprendre à nous relever ! »[194]. Cette leçon de vie est la dernière de Thomas à son fils et intervient comme un écho, annonciateur de sa résurrection après avoir été défait par Bane dans *The Dark Knight Rises*, allant même jusqu'à donner son titre au dernier opus de la trilogie dont la dimension édificatrice est en lien avec celle du 11 Septembre : le héros étasunien n'est plus invincible et doit se relever pour triompher de ceux qui menacent son pays.

Pour Nolan, le Chevalier Noir est le fruit d'une double paternité, la figure maternelle étant totalement occultée. Lors de la représentation de *Faust* à l'Opéra de Gotham[195], juste avant l'assassinat des Wayne, le chanteur, dans son costume de Méphistophélès, porte un masque significativement semblable au futur item du Batman. Cette nuit est riche en symboles proleptiques pour le petit Bruce qui, mal à l'aise face à tant d'augures, demande à sortir, encore bouleversé par sa chute au milieu des chiroptères. Le jeune Bruce a des sueurs froides face aux comédiens déguisés en démons qui se balancent aux cordes, lui rappelant les créatures

[192] *Ibid*. 10min12 : "You're afraid…but not of me. Tell me Mr Wayne…What do you fear? ".
[193] *Ibid*. 10min17.
[194] *Ibid*. 10min44 : "Why do we fall Bruce ? So we can learn to pick ourselves up".
[195] *Ibid*. 12min30.

nocturnes qui l'ont attaqué plus tôt. Le montage alterné avec les chauves-souris de la grotte qui apparaissent de façon presque subliminale insiste sur ce renvoi[196]. Lors de la séquence dépeignant l'assassinat des Wayne, le réalisateur, à l'instar de ses prédécesseurs, réutilise les mythèmes propres à cet événement : le collier de perles volant en éclat à l'instar de la vie de l'enfant agenouillé entre les deux corps de ses parents[197].

Joe Chill réclame le collier de Martha, introduit précédemment comme un cadeau de Thomas, lequel s'interpose et est abattu : il a voulu protéger ce fameux collier, si récurrent dans les représentations de ce passage douloureux de la vie de Bruce Wayne, héritage qu'il offrira à la seule femme capable de le détourner de sa vie de justicier : Selina Kyle. La séquence se déroule rapidement, c'est un chaos visuel dû à la caméra-épaule, entrecoupé de plans sur le visage de Bruce qui assiste à la scène sans comprendre : le spectateur est focalisé sur lui et ne comprend que partiellement les événements d'une extrême brutalité pour un enfant. Le manque de lisibilité de la scène renforce la dimension floue du souvenir et la censure mentale de la violence imposée par l'esprit encore juvénile de Bruce. Travelling arrière en grand angle : celui qui vient de devenir orphelin est agenouillé auprès des corps de ses parents. « N'aie pas peur Bruce »[198] sont les derniers mots de son père. Ce mouvement de caméra qui conclut cette séquence permet de montrer l'enfant plus seul que jamais dans cet immense décor hostile. Il vient de tout perdre. Le petit Bruce est mort et va renaître. Encore une fois, c'est le père qui est mis au centre de

[196] *Ibid*. 12min47.
[197] *Ibid*. 13min38.
[198] *Ibid*. 14min36 : "Don't be afraid Bruce".

l'éducation de l'enfant, et ce jusqu'à son dernier souffle. La suite des événements relatés par Christopher Nolan reprend les composantes habituelles des conséquences de ce drame, le petit Bruce déclarant au majordome : « Tout est de ma faute, Alfred. C'est moi qui les ai fait quitter le théâtre ! »[199].

Sa culpabilité va nourrir son imaginaire et le pousser à devenir l'homme chauve-souris, pour empêcher que ce drame n'ait à nouveau lieu pour un autre enfant, mais le dernier des Wayne veut aussi utiliser cette peur afin d'en faire une force et ainsi se rendre implacable contre les criminels. La présence d'Alfred pour le réconforter est l'intronisation de ce personnage qui restera présent pour Bruce jusqu'à la fin : il est un véritable père de substitution. L'adaptation de Christopher Nolan est entièrement conforme aux éléments canoniques de la licence. En tant qu'*origin story*, *Batman Begins* articule l'intégralité des points clés de son scénario autour des figures parentales disparues. L'idéologie punitive de Ducard/Ra's Al Ghul, en opposition avec celle des Wayne, se nourrit d'ailleurs de ces événements dans sa tentative de détourner Bruce de son héritage et de l'attirer vers le côté obscur. Il déclare : « Nous avons sous-estimé certains citoyens de Gotham… comme tes parents, abattus par un homme qu'ils étaient censés protéger. »[200]. Bruce Wayne qui se trouve tout au long du film entre deux discours, entre ses

[199] *Ibid*. 16min40: "It was my fault, Alfred. I made them leave the theater".
[200] *Ibid*. 1h47min54: "We underestimated some Gotham citizens…such as your parents. Guns down by a man they were supposed to protect ».

deux familles, constate alors que son clan d'adoption, la Ligue, est à l'origine de la disparition de ses parents. Devenir un *vigilante* violent revient à devenir comme elle, une entité justicière qui a finalement tué les Wayne, ceux en la mémoire desquels Bruce a créé le Batman. Alors que la destruction de Gotham débute, c'est le manoir familial qui est le premier à payer le prix fort : la Ligue des Ombres l'incendie et laisse le dernier héritier pour mort avant qu'Alfred ne vienne le sauver. Le portrait de Thomas et Martha commence à prendre feu[201], le verre se brise : leur héritage patrimonial part en fumée.

Si le Batman ne fait pas le nécessaire c'est leur héritage idéologique qui sera également détruit par leurs ennemis. *Batman Begins* est le premier film autour du justicier de Gotham City qui traite en profondeur du drame fondateur de sa double identité et qui, finalement, se construit intégralement autour de cet événement. Le premier opus de Christopher Nolan consacré au Chevalier Noir est la synthèse cinématographique de plusieurs décennies de publications ayant œuvré à construire les origines mais également les différentes dimensions du personnage. Ainsi, les trois héritages du Batman sont-ils mis en évidence tout au long du film afin de créer un premier épisode servant avant tout la caractérisation du justicier et aménageant des pistes scénaristiques promptes à être développées par la suite dans le but de montrer une véritable évolution à travers d'autres éléments tirés des publications de différentes époques éditoriales. La trilogie nolanienne est synthétique: en trois films, elle présente tout d'abord le personnage en utilisant divers éléments développés par différents auteurs depuis les débuts de la licence et y applique ensuite différents fragments de récits pris çà et là pour former un tout cohérent et mettant en avant l'évolution des représentations, notamment de la famille[202].

[201] *Ibid*. 1h49min47.

[202] Guillaume Labrude, « *The Dark Knight*: les fragments narratifs comme matériaux d'adaptation », in *Transmédialité, bande dessinée & adaptation*, Clermont Ferrand, Presses universitaires Blaise Pascal, 2019. Pp.233-243.

En premier lieu, et contrairement à ses prédécesseurs, *Batman Begins* s'attache à l'héritage patrimonial des Wayne. Les mots prononcés par Thomas alors qu'il voyage avec le petit Bruce dans le métro aérien mettent en évidence l'apport financier et matériel des parents au justicier en devenir : « Gotham a aidé notre famille. Mais cette ville souffre. Des personnes moins chanceuses que nous vivent des temps douloureux. Alors nous avons construit un système de transports publics peu coûteux afin de raccorder toute la ville. Et en son centre : la tour Wayne »[203]. Bruce comprend alors qu'il est de son devoir, pour honorer le patrimoine de ses parents, de faire de même[204].

La première rencontre entre James Gordon et l'enfant à la suite de l'assassinat des Wayne est une scène extrêmement symbolique : Gordon pose le manteau de Thomas sur les épaules de Bruce. Cet acte de réconfort montre un Gordon encore jeune qui se pose comme protecteur de l'enfant mais symbolise également une passation de pouvoir : Bruce porte le manteau de son père car il est désormais le dernier à porter tout l'héritage de ses parents sur ses épaules[205]. Il s'agit d'un tête à tête entre Gordon, dont le regard se veut bienveillant, à l'instar de celui d'un père face à son enfant, et le petit Bruce dont le visage ne montre ni émotion ni réaction. Le passage de relais se fait à travers le regard de l'homme de loi dans celui d'un orphelin qui réclame justice. La caractérisation du personnage de Bruce, qu'il soit un enfant apeuré ou un adulte complet, montre cependant une forme de rejet de cette responsabilité. Non pas qu'il refuse de poursuivre l'œuvre de ses parents, bien au contraire, mais davantage dans le sens où il ne souhaite pas être perçu comme leur remplaçant. Lorsqu'Alfred Pennyworth lui

[203] *Ibid*. 11min40 : "Gotham made good to our family. But the city's being suffering. People less fortunate than us are enduring very hard times. So we built a new cheap public transport system to unite the city. And at the center: Wayne Tower."
[204] *Ibid*. 24min28: "His crime wasn't motivated by greed but by desperation" (« Ce n'est pas l'appât du gain qui a motivé son crime mais le désespoir ») : la défense de Joe Chill met en avant le désespoir social de son client. Il est une victime de la société dégradée et dégradante de Gotham, soit l'une des personnes les plus à même d'être aidées par l'idéologie des Wayne. En somme, les Wayne ont été tués par un homme qu'ils n'avaient pas encore pu sauver.
[205] *Ibid*. 15min04.

propose de loger dans leur chambre, Bruce Wayne refuse, préférant sa chambre d'enfance à celle de ceux qu'il a perdus[206]. L'insertion du majordome au sein de la famille Wayne est également l'une des principales thématiques de cette séquence de dialogue entre les deux personnages : « Je me suis donné corps et âme parce qu'un homme de bien m'a fait responsable de ce qu'il avait de plus cher au monde »[207]. La réplique sous-entend son rôle de véritable père de substitution pour Bruce, ce que le même personnage incarné par Michael Gough dans les films de Burton et de Schumacher n'était pas véritablement, dans la mesure où son implication dans l'intrigue demeurait minime.

Plus encore, *Batman Begins* marque la première adaptation à l'écran de Lucius Fox, concepteur de génie des entreprises Wayne incarné par Morgan Freeman. Ainsi le Batman se présente dans ce récit comme l'ultime association de tout ce qui fait l'essence de la famille Wayne : l'héritier est dans le costume, costume fabriqué par un proche de Thomas avec le matériel et les locaux formant une partie de l'héritage patrimonial de Bruce[208]. Et si l'enfant en vient à oublier les sages enseignements de ses parents, les deux figures tutélaires qui l'entourent sont là pour les lui rappeler : alors que le manoir est la proie des flammes, Bruce et Alfred s'enfuient en passant par les fondations, le majordome répondant aux inquiétudes de son pupille en resituant ses priorités et en invoquant, une fois de plus, le spectre du père :

- Qu'ai-je fait, Alfred ? Tout ce que ma famille…ce que mon père a construit…

- L'héritage des Wayne est plus que de la brique et du mortier. Pourquoi tombons-nous, Bruce ? [209]

[206] *Ibid*. 21min25: "- I prepared the master's bedroom. - No, my room will be fine." (« - Je vous ai prepare la chamber du maître – Non, ma chambre ira très bien. »).
[207] *Ibid*. 21min49 : " I give a damn because a good man once made me responsible for what was most precious for him in the world.".
[208] *Ibid*. 50min21.
[209] *Ibid*. 1h50min53 : "- What have I done Alfred ? Everything my family…my father built… - The Wayne legacy is more than bricks and mortar. Why do we fall Bruce?".

La fin du film est parfaitement révélatrice de cette volonté de Christopher Nolan, son frère Jonathan et David S. Goyer de mettre en avant non seulement les débuts du justicier mais aussi et surtout son cheminement vers la maturité. Lorsque Bruce et Alfred entreprennent la reconstruction du manoir Wayne après l'incendie, l'héritier va boucher le puits dans lequel il est tombé, plus jeune : il s'est accompli en devenant le Batman, il a vaincu ses peurs d'autrefois et le traumatisme de son enfance[210]. Si la notion d'héritage patrimonial est prédominante dans le premier opus de la trilogie nolanienne, celle d'héritage idéologique est tout aussi présente et passe également par la figure paternelle. En ouvrant la boîte du stéthoscope de son père, Bruce est renvoyé à un souvenir, celui de son enfance durant laquelle, malade, il se faisait ausculter. Cet objet renvoie à la profession de Thomas Wayne : il était médecin à l'hôpital de Gotham et travaillait à titre gracieux pour aider les plus démunis, ceux qui n'avaient pas de couverture sociale. Cet objet symbolise l'héritage idéologique des Wayne, leur volonté de faire de Gotham City une ville plus sûre[211]. Madeleine de Proust ou artéfact mystique convoquant les esprits du passé, le stéthoscope de Thomas Wayne est un objet symbolique de sa présence dans la vie de son fils, au même titre que le collier de perles qu'il conserve précieusement, bijou revenant certes à sa mère mais qui fut acheté par son père. Ce face à face avec une figure paternelle, découpé en un enchaînement de champs/contre-champs, diffère de celui avec le commissaire Gordon : le visage de l'enfant et ses réactions sont davantage mis en avant dans celui-ci, soulignant le début de guérison de Bruce Wayne au terme de ce premier film.

[210] *Ibid*. 2h06min11.
[211] *Ibid*. 22min40.

Christopher Nolan ne se contente pas seulement d'apporter un éclairage nouveau sur la famille Wayne. Il place également son histoire dans une Amérique contemporaine secouée par les attentats du 11 Septembre qui firent prendre conscience de la fragilité de la nation, en dépit de sa puissance. Les éléments de scénario, et leur mise en scène, reflètent la volonté du réalisateur d'adresser son récit au peuple américain au fait de son vécu, de son histoire. L'assassinat de Joe Chill à sa sortie du tribunal en est peut-être l'exemple le plus probant[212].

La mise en scène de la foule et de l'arrivée inopinée de la meurtrière s'inspire clairement du meurtre de Lee Harvey Oswald dans le parking sousterrain du commissariat de Dallas, peu de temps après l'assassinat du président John Fitzgerald Kennedy. Nolan s'inspire directement de l'histoire étasunienne du XXème siècle pour bâtir son récit et renvoyer le spectateur à un univers réaliste. Chill est abattu alors que Bruce Wayne, à quelques mètres, est prêt à passer à l'acte. Le futur Batman évite de rejoindre la fratrie des icônes criminelles de son pays en se faisant couper l'herbe sous le pied. Le manichéisme est évacué : l'héritier des Wayne aurait pu se faire assassin plutôt que justicier si la tueuse mandatée par les Falcone ne s'était pas occupée du meurtrier de ses parents. Lorsqu'il avoue à Rachel Dawes ses intentions de tuer Chill lui-même, cette dernière invoque une fois de plus le souvenir de Thomas : « Ton père aurait honte de toi »[213]. Cette scène est d'une importance capitale car Bruce, par amitié et amour pour Rachel, va passer d'un désir de vengeance à un désir de justice. Son alter ego va naître d'une double frustration : celle de ne pas avoir pu sauver ses parents mais également celle de ne pas avoir pu les venger. Il ne reste que la justice à faire régner sur toutes celles et ceux qui pourraient être dans cette situation. Bruce jette le revolver qu'il comptait utiliser pour tuer Joe Chill dans la baie de Gotham. Quelques images rapides renvoyant au meurtre de ses parents insistent sur le fait que, pour lui, cette arme est synonyme de crime, de meurtre et de souvenirs douloureux. En

[212] *Ibid*. 25min46.
[213] *Ibid*. 27min53 : "Your father would be ashamed of you".

la jetant, il refuse de devenir comme ceux qui ont tué ses parents, comme ceux qu'il va combattre. Bruce renoue avec l'héritage idéologique de Thomas et Martha[214].

Pourtant, ce lien avec la création du Batman ne semble explicite que pour le dernier des Wayne comme en témoignent les nombreux débats avec Alfred autour de cette légitimité à voler de toit en toit sous prétexte d'héritage idéologique : « Je m'en sers pour combattre les autres monstres et aider les gens, tout comme mon père »[215] rétorque Bruce à Alfred lorsque celui-ci lui reproche de se perdre en tant que Batman[216]. Le majordome parle de son employeur et fils spirituel à la troisième personne pour lui signifier qu'il n'est pas le même. Il insiste sur la préservation du nom de Wayne, en la mémoire de ses parents, et refuse que Bruce fasse n'importe quoi avec sa renommée sous prétexte qu'il s'intéresse davantage à la vie et surtout à l'image du Batman, notamment lorsqu'il joue les aristocrates ivres et capricieux afin de faire évacuer son manoir pris en otage par la Ligue des Ombres le soir de son anniversaire[217]. Lorsque le manoir est dévoré par les flammes, c'est le stéthoscope de Thomas que Bruce découvre en premier lors de l'inspection des ruines[218], la présence de l'esprit du défunt garantissant à l'enfant devenu adulte qu'il est sur la bonne voie et ne doit pas changer de direction : « Que vas-tu faire ? »[219] lui demande Rachel. « Reconstruire à l'identique. Brique par brique »[220], lui répond fièrement Bruce, conscient de cet héritage dont il a promis de se montrer digne.

Troisième et dernier héritage mis en lumière dans *Batman Begins* : à l'instar de la bande dessinée d'origine, le choix de l'animal totem se fait par la peur qu'il suscite sur l'enfant traumatisé : « […] elles me font peur. Il est temps que mes ennemis partagent cette peur »[221] déclare Bruce lorsqu'Alfred l'interroge sur le choix de la chauve-souris. Dans sa mise en scène, Nolan insiste véritablement sur la dimension animale du justicier dès lors qu'il porte son costume. Lors de sa première apparition, ça n'est que très furtivement qu'il est aperçu au moment de ses attaques sur les hommes de Falcone[222]. Avec sa relecture du personnage en 2016, Zack Snyder va reprendre les bases apportées par Christopher Nolan afin de pousser davantage les différentes notions ici présentes et qui apparaissent bien avant son adaptation.

---

[214] *Ibid*. 28min23.
[215] *Ibid*. 1h39min53 : "I'm using it to fight the other monsters and help people just like my father.".
[216] "Those are Bruce Wayne's guests sir ! […] It's not just your name, sir. It's your father's name ! It's all that rests of him…don't destroy it!" (« Ce sont les invités de Bruce Wayne, monsieur ! […] Ce n'est pas seulement votre nom, monsieur. C'est le nom de votre père ! C'est tout ce qu'il reste de lui…ne le détruisez pas ! »)
[217] *Ibid*. 1h44min47.
[218] *Ibid*. 2h08min36.
[219] *Ibid*. 2h08min36. "What will you do ?".
[220] *Ibid*. 2h08min36. "Rebuild as the same. Brick by brick".
[221] *Ibid*. 59min36: "[…] they frighten me. It's time my enemies share my dread".
[222] *Ibid*. 1h01min31.

Chez Snyder, il est notamment question de cette idée d'animalisation du Batman visant à rendre davantage explicite cette notion d'héritage symbolique. Mais, une fois n'est pas coutume, le réalisateur de *Batman V Superman* choisit comme introduction à son film une nouvelle adaptation du drame fondateur.

Le film s'ouvre sur un montage alterné entre la séquence dépeignant les funérailles de Thomas et Martha et la découverte de son totem par le jeune Bruce Wayne, et la séquence d'assassinat du couple aux abords d'un cinéma. D'emblée, le réalisateur place son film sous le signe du Batman, bien plus qu'autour de l'autre personnage titre. Cette fois-ci, une voix off vient commenter les deux séquences qui s'alternent : « Il y eu des temps célestes, les temps d'avant. Emplis de merveilles, de diamants de la plus belle eau. Plus dure est la chute…la chute sur Terre »[223].

La couleur est annoncée : la relecture de Snyder n'est pas une *origin story* au même titre que la trilogie de Christopher Nolan : *Batman V Superman* traite d'un Chevalier Noir qui a perdu tout espoir et s'est détourné des idéaux parentaux. Le Batman est ici un ange déchu. Afin de mettre en évidence ses failles psychologiques dues au traumatisme mais également afin de placer les éléments clés de la résolution du récit, c'est-à-dire le retour du justicier dans le droit chemin, les scénaristes David S. Goyer et Chris Terrio débutent leur récit par les points clés de l'enfance de Bruce.

La caméra suit le couple Wayne et leur fils sortant du cinéma, juste avant leur assassinat[224]. Le travelling latéral en plan zénithal place le spectateur dans une position céleste pour assister à ce coup du sort, cette volonté divine conforme au dispositif du cyclone mis en lumière par

[223] Zack Snyder, *Batman V Superman: Dawn of Justice*, Warner Bros, 2016. 0min17 : "There was a time before, there were perfect things. Diamonds…absolutes. But things fall. Things on earth. And the fall…is fallen".
[224] *Ibid*. 0min55.

Christian Chelebourg[225]. Deux éléments du décor ont une importance cruciale : la devanture du cinéma indique que le film *Excalibur*[226] de John Boorman est à l'affiche tandis qu'un poster de *The Mark of Zorro*[227] est mis en avant sur la gauche de la porte. Zorro inspirera Bruce pour devenir Batman : ils sont chacun un obscur justicier à l'identité secrète. *Excalibur* renvoie à l'évidente dimension chevaleresque du Chevalier Noir. *Starts Wed.*[228] indique que le film n'est pas encore sorti à l'heure où se déroule la scène : Bruce n'est pas encore Batman mais il va le devenir. Snyder met ici en avant diverses origines pour un même héros, tout en respectant l'œuvre de Kane et Finger qui faisait déjà mention de l'inspiration de Zorro en 1939. L'imaginaire héroïque des *pulps* renvoie aux productions américaines de masse là où la légende arthurienne marque le lien avec la vieille Europe et les ancêtres de Bruce. Cet héritage complexe, à la fois populaire et littéraire, est la marque de fabrique des *comics* dans leur conception. Lorsque l'agresseur braque ses futures victimes, Thomas Wayne se jette sur lui pour défendre sa femme et son fils[229]. Ce geste combatif, qui n'a jamais été indiqué dans la bande dessinée ni dans ses adaptations, marque la volonté du père de ne pas se laisser abattre ou impressionner face au danger et sert de prémice à la violence future du Batman tout au long du film, le poing du personnage se serrant sur le torse de son enfant, comme pour lui transmettre sa force, avant de frapper.

[225] Christian Chelebourg, *Les fictions de jeunesse*, Paris, Presses Universitaires de France, 2013. P. 75.
[226] John Boorman, *Excalibur*, Orion Pictures, 1981.
[227] Rouben Mamoulian, *The Mark of Zorro*, 20th Century Fox, 1940.
[228] Starts Wednesday : Dès mercredi prochain.
[229] Zack Snyder, *Batman V Superman: Dawn of Justice*, Warner Bros, 2016. 2min.

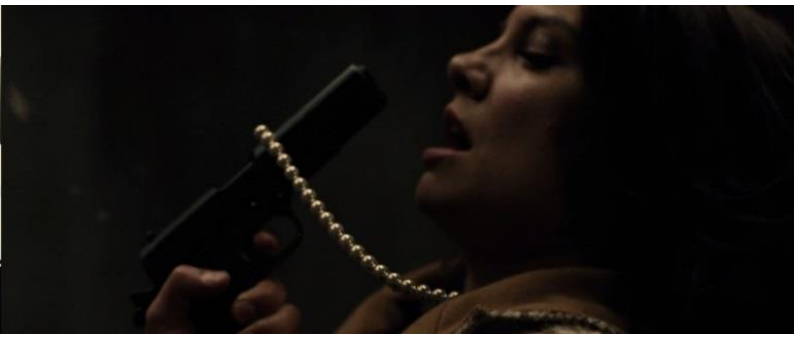
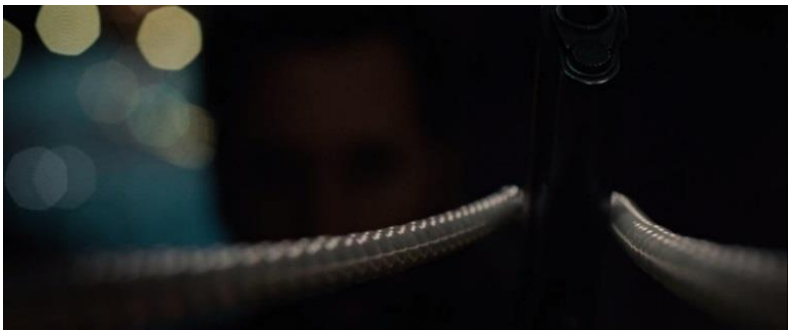
Lorsque le père est abattu et s'écroule au sol[230], le jeune Bruce tombe dans la grotte dans la séquence parallèle. Cette chute décrite par la voix off est bien là: celle du père sur la terre, celle de l'enfant sous la terre, symbolisant chacune la mort de l'innocence.

Le plan suivant insiste encore davantage sur cette fatalité, sur cette irréversible disparition : la douille de la balle qui a tué Thomas Wayne tombe sur le sol et le bruit métallique résonne. Le film fonctionnant sur un parallèle entre les deux héros qui s'opposent puis s'associent en constatant leurs similarités, il est à noter que lors des funérailles de Superman, un plan presque identique[231] montre la douille du canon s'écraser au sol et relie ainsi l'histoire des Wayne à celle des Kent, insistant sur la similitude des deux justiciers, véritable clé familiale du récit.

Martha Wayne se jette à la suite de son mari sur l'agresseur : la figure maternelle est pour la première fois réactivée[232]. Bien que le personnage ne possède aucune ligne de dialogue sur les trois heures de film et n'apparaisse que dans cette séquence d'ouverture, son spectre hante le récit dès lors qu'elle se retrouve aux prises avec son futur meurtrier. Le motif du collier de perles revient, comme une marque de respect du réalisateur à tous les artistes qui l'ont précédé et ont accordé une certaine importance à cet élément symbolique de la tragédie. Cinéaste de

[230] *Ibid*. 2min09.
[231] *Ibid*. 2h18min16.
[232] *Ibid*. 2min19.

l'excès, Zack Snyder ne se contente pas seulement de l'ajouter à la composition de ses plans mais l'utilise véritablement comme accessoire.

Par un effet de focale et un jeu sur la profondeur de champ, il sous-entend le chemin qui attend le jeune Bruce : via une caméra subjective donnant le point de vue de Martha[233], le meurtrier se cache derrière l'arme reliée à sa victime par les lignes de perles. La distance focale donne l'aspect d'un pont au bijou reliant le cou de Martha à l'arme, à sa mort déjà écrite. Le pistolet symbolise le crime et les perles symbolisent l'amour maternel autant que l'idéologie parentale. Le pont formé par le bijou de sa mère, rappelant le Golden Gate, invite Bruce à le parcourir et, au bout du chemin, à atteindre son objectif en tant que justicier ou en dévier: vaincre le crime à Gotham City ou se transformer lui aussi en meurtrier, voire les deux. L'assassin tire[234], le recul de l'arme fait exploser le collier. On retrouve le motif de la pluie de perles lors de la mort des Wayne. Le crime vient de briser le pont censé aider le jeune Bruce. Devenir le Batman, son voyage initiatique, sa formation, tous les points clés de son existence à venir n'ont pour objectif que de reconstruire ce chemin tracé jusqu'aux ennemis qui l'entourent. L'enfant regarde son père agoniser : « Martha… » prononce Thomas dans un dernier souffle[235]. Le prénom de la mère de Bruce est le même que celui de la mère de Clark Kent, alias Superman, qui le prononce au moment même où le Batman s'apprête à le tuer, créant une véritable épiphanie et le renvoyant à ce qui fait l'essence même de son identité de justicier[236]. Enfin, ces deux séquences en montage alterné prennent une dimension onirique : tombé au cœur de la future *batcave*, le jeune Bruce est littéralement soulevé par le flot de chauves-souris[237] qui le transportent vers la lumière, à la surface. La métaphore est très claire : devenir le Batman est le seul remède au désespoir de l'orphelin, mais il perdra pied avec la réalité. La voix off revient pour avertir le

[233] *Ibid*. 2min22.
[234] *Ibid*. 2min32.
[235] *Ibid*. 3min06.
[236] *Ibid*. 2h11min40.
[237] *Ibid*. 4min37.

spectateur : Bruce va sombrer dans la folie justicière, bien plus que d'être éclairé par la lumière : « Dans mon rêve, elles m'ont porté jusqu'à la lumière. Un magnifique mensonge. »[238].

Bruce Wayne est devenu le Batman et le Batman est devenu un monstre de violence, à l'instar de la chauve-souris gigantesque, tantôt créature préhistorique, tantôt démon infernal qui hante certains des récits de Grant Morrison. *Batman V Superman* ne se contente pas seulement de réactiver la figure maternelle mais met pour la première fois en avant, dans une adaptation, l'héritage maléfique de Barbatos.

Lors de la première apparition du justicier chez l'esclavagiste qu'il vient de marquer au fer rouge[239], la façon dont l'homme chauve-souris se déplace au plafond mais aussi, et surtout, le cadrage qui l'accompagne laissent très peu entrevoir les détails de son costume. Animal humanoïde, ombre ou démon, le Batman est clairement représenté comme une incarnation de Barbatos, héritage ultime et millénaire de la famille Wayne. La créature antique est avant tout une figure démoniaque et malfaisante. Pour instiller la peur dans le cœur des criminels, le Batman du film a recours à une violence extrême comparée à ses autres adaptations : au cours de ses longues années de lutte contre le crime, il est peu à peu devenu le chiroptère démoniaque que mentionne Grant Morrison dans plusieurs de ses récits. Il perd pied avec la réalité, il se détourne du noble chemin dicté par ses parents. Le Batman qu'il est devenu renvoie à ce « magnifique mensonge » auquel faisait référence la voix off en incipit. Dans la grotte, le petit Bruce avait l'impression d'être porté par les chauves-souris, les héritières du démon, vers la lumière mais c'était un leurre : l'enfer est pavé de bonnes intentions et Bruce se transforme peu à peu en diable. L'héritier surdoué, corrompu par ses propres démons, est une figure biblique, plus précisément celle de Lucifer, l'ange déchu. Ce renvoi aux Saintes Ecritures est par ailleurs

[238] *Ibid*. 4min37: "In the dream…they took me to the light. A beautiful lie.".
[239] *Ibid*. 20min09.

souligné via le tableau que Lex Luthor a hérité de son père. L'œuvre, largement inspirée de la gravure de Gustave Doré pour l'œuvre de Milton[240], représente des anges venus du ciel, à l'instar du Superman descendu de la planète Krypton, aux prises avec des démons sortis des entrailles de la Terre, renvoyant au Batman émergé de sa grotte natale[241]. Mais Luthor retourne l'image avant de quitter son domicile lors de la dernière phase de son plan, le rendant conforme à l'illustration de Doré : ce sont les démons, donc le Batman, qui descendent du ciel pour lutter contre les anges terrestres, le Superman adopté par les hommes. Scénaristiquement, cet acte est symbolique de la vision du savant fou : l'homme chauve-souris est son sauveur car c'est lui qui va mettre à mal le surhomme rouge et bleu qu'il cherche à détruire. D'autant plus que le Batman utilise une relique biblique, la lance de Longinus, surmontée d'une lame de cryptonite qui percera le flanc de Superman tout comme elle a percé celui du Christ.

[240] Gustave Doré, *La Chute des anges* pour *Paradise Lost* de John Milton, Gravure, 1667.
[241] *Ibid*. 34min13.

Batman V Superman déifie ses personnages titre dans leur opposition mais les humanise au moment de comprendre leurs similitudes et de couper-court à tout conflit, soulignant leur parenté en dépit de leurs natures et de leurs modes mimétiques relativement éloignés. La relecture de Zack Snyder est avant tout un récit moral mettant en avant les conséquences catastrophiques des désirs guerriers des hommes lorsqu'ils se prennent pour Dieu, et leurs aptitudes à construire quelque chose de meilleur, ensemble, lorsqu'ils assument leur humanité. Ce dernier point passe évidemment par l'épiphanie de Bruce Wayne lorsqu'il comprend que son ennemi est le fils d'une femme, une mère qu'il n'a pas encore perdue. Si le film réactive la figure maternelle, c'est également pour mettre en avant le jeu d'influence entre les deux parents de l'héritier : Thomas était prédominant dans la trilogie *Dark Knight* de Christopher Nolan et se faisait voix de la raison, là où dans *Batman V Superman*, c'est le souvenir de Martha qui est omniprésent. Et son fils de rêver : adulte et vieillissant, il se dirige vers le mausolée de ses parents pour leur rendre hommage en déposant des fleurs des prés[242].

[242] *Ibid*. 43min16.

Le manoir Wayne, derrière lui, tombe en ruine, métaphore de l'héritage patrimonial dégradé au même titre que l'héritage idéologique de Thomas et Martha. Les hommages rendus par Bruce à ses parents, dans la bande dessinée autant que dans les films de Burton, Schumacher ou les jeux vidéo des studios Rocksteady, se font généralement sur le lieu de leur assassinat avec non pas des fleurs des champs mais des roses, bien plus nobles. Ce changement de végétal souligne le respect vacillant envers l'héritage idéologique à l'origine du changement de méthodes du Batman : Bruce le respecte moins en déposant de vulgaires fleurs cueillies sur son chemin plutôt que de belles roses rouges. S'il y a moins de cérémonial, peut-être y-a-t-il davantage de sincérité, la simplicité étant aussi un gage de vérité. D'autant plus lorsque le personnage revient à ses promesses au terme du long métrage. Ce chemin du manoir Wayne au mausolée est une descente aux enfers. En entrant, Bruce voit un vitrail représentant un ange descendant du ciel[243] en costume bleu avec une cape rouge : Superman, qui représente un héros idéal en comparaison du *vigilante* ultra-violent que l'homme chauve-souris est devenu.

Du sang s'échappe de la tombe de Martha avant que n'apparaisse le démon brisant le marbre[244] : ce sang peut être vu à la fois comme le sang des victimes du Batman mais également comme le sang des victimes sacrifiées à la gloire du démon par l'un de ses ancêtres lors de rituels sataniques, ce qui se retrouve dans *The Return of Bruce Wayne* de Grant Morrison[245]. Bruce touche le sang : il a les mains sales, au sens propre comme au figuré.

[243] *Ibid*. 43min36.
[244] *Ibid*. 43min57.
[245] Grant Morrison, *The Return of Bruce Wayne*, New York, DC Comics, 2010.

La pierre tombale explose[246] et Barbatos apparaît dans une nuée de chauve-souris : Bruce est face au diable qu'il devient progressivement en se radicalisant. Ce qui est notable ici est que le démon sort de la tombe de Martha et non de celle de Thomas, qui est pourtant le porteur de l'héritage des Wayne, Martha venant de la famille Kane ou de la famille Arkham selon les versions.

Thomas Wayne serait donc ici celui qui porte la noble idéologie des Wayne tandis que Martha serait l'élément corrupteur du couple : elle est le Mal, l'Eve qui a croqué la pomme et s'est laissée envahir par le démon. Cette dimension biblique est raccord avec la peinture du père de Lex Luthor. Pourtant le démon Barbatos est une figure héritée des Wayne et non de la famille de Martha. La femme serait ici celle qui fait ressortir le mauvais côté de l'homme, renvoyant ainsi aux relations tantôt houleuses, tantôt dramatiques, du protagoniste avec les figures féminines. Dans *Batman : Earth One*, Martha est une Arkham et apporte sur la famille Wayne son lot de malédictions[247]. Cette idée serait alors une constante depuis les années 2000, et l'Âge

[246] Zack Snyder, *Batman V Superman: Dawn of Justice*, Warner Bros, 2016. 44min20.
[247] Geoff Johns et Gary Frank, *Batman: Earth One*, New York, DC Comics, 2012.

Moderne, et ferait du personnage la part sombre de l'héritage de Bruce. *Batman V Superman*, comme l'entend son titre, est une œuvre traitant majoritairement de deux icônes culturelles masculines. Mais plus encore, le film de Zack Snyder s'articule également sur les différentes figures féminines derrière ces deux héros : la mère de Bruce Wayne, certes, mais aussi la mère adoptive et terrienne de Clark Kent. Loïs Lane, fiancée de Superman, est l'héritière de Martha Kent en cela qu'elle l'humanise. Quant à Diana Prince, Wonder Woman, elle est la synthèse de la figure maternelle érigée au rang de déesse et se fait le fer de lance de la représentation des femmes au sein du DC Extended Universe.

La littérature anglo-saxonne fourmille de personnages dans le besoin partant à la conquête de ce qu'ils n'ont pas ou de ce qu'ils n'ont plus : Oliver Twist dans le roman feuilleton éponyme[248] de Charles Dickens, un orphelin voué à se débattre entre la criminalité du milieu dans lequel il évolue et la corruption de ses ainés ; le ténébreux Heathcliff dans *Wuthering Heights*[249] d'Emily Brontë, désireux de se faire une place dans la société après une enfance miséreuse entre errance et maltraitance ; ou encore le célèbre Holden Caulfield de Jerome David Salinger dans *The Catcher in the Rye*[250], un adolescent issu de la bourgeoisie new-yorkaise fuyant le collège qui l'a renvoyé quelques jours avant Noël et parcourant les rues de la mégalopole à la découverte d'un univers qu'il ne connaît finalement que peu. Bruce Wayne ne déroge pas à la règle. Privé de famille, il quittera le manoir familial à l'assaut d'un monde encore inconnu pour reconquérir ce qui lui a été enlevé.

[248] Charles Dickens, *Oliver Twist, or, The Parish Boy's Progress*, Londres, Bentley's Miscellany, 1837.
[249] Emily Brontë, *Wuthering Heights*, Londres, Thomas Cautley Newby, 1847.
[250] J. D. Salinger, *The Catcher in the Rye*, New York, Little, Brown and company, 1951.

I-2 : La famille de substitution

A) Alfred Pennyworth et Leslie Thompkins : parents adoptifs

Par « famille de substitution » il est ici entendu un groupe de personnes prenant en charge un individu qui ne lui est pas lié biologiquement ou légalement. La dimension légale peut cependant être amenée à évoluer selon les démarches. Dans *Le Mythe de la naissance du héros,* Otto Rank met en avant les thèmes essentiels du mythe héroïque dont la naissance de parents prestigieux, mais également l'éducation dudit héros par des parents de rang inférieur[251]. Ce dernier élément est représenté dans la licence par le personnage d'Alfred Pennyworth, socialement inférieur aux parents de Bruce du fait qu'il est leur majordome. Le personnage apparaît pour la première fois en 1943 dans *Batman* #16[252] en tant qu'Alfred Beagle, fils de l'ancien valet des Wayne qui, contrairement à son prédécesseur, n'est pas encore incorporé au manoir familial. Sa condition sociale vis-à-vis de ceux qu'il sert s'étend donc à ses ancêtres mais lui-même n'est pas encore le père adoptif qu'il est devenu par la suite dans les publications papier ainsi que dans les adaptations. Cependant, le personnage possède déjà des caractéristiques qui seront non seulement conservées par la suite mais qui, en un sens, sont les bases de l'alter ego justicier de son fils adoptif : il est acteur de théâtre et détective amateur.[253]. Depuis, Alfred Pennyworth[254] fait partie intégrante de la diégèse de *Batman* et demeure l'un des rares personnages systématiquement représentés[255] dans les différentes relectures et adaptations. Comme le résume parfaitement Daniel Wallace dans *Batman l'encyclopédie* : « Que serait Batman sans Alfred ? Le flegmatique majordome britannique de Batman est également son confident, son aide de camp, son chirurgien, ainsi qu'une évidente figure paternelle. »[256]. Le personnage concentre à lui seul bien des caractéristiques qui le placent de façon naturelle en tant que père adoptif et mentor de Bruce Wayne/Batman.

---

[251] Otto Rank, Le Mythe de la naissance du héros, Paris, Payot, 1983. P-95 : « Rappelons les thèmes essentiels du mythe du héros : la naissance de parents prestigieux, l'exposition sur un fleuve et dans un coffret, l'éducation par des parents de rang inférieur […] ». Pour l'édition originale : *Der Mythus von der Geburt des Helden. Versuch einer psychologischen Mythendeutung*. Leipzig & Vienne, 1909 (SzaS, 5)

[252] Don Cameron et Bob Kane, *Batman* #16, New York, DC Comics, 1943.

[253] Le personnage est, à l'époque, un petit homme ventripotent. Bob Kane et Jerry Robinson s'inspireront par la suite du physique de William Austin pour représenter Alfred, l'acteur britannique incarnant le personnage dans le serial *An Evening With Batman and Robin* de Lambert Hillyer en 1943 (Columbia Pictures Corporation). *Batman Anthologie*, Paris, Urban Comics, 2013. P-30.

[254] Daniel Wallace, *Batman: l'encyclopédie*, Paris, Huginn & Muninn, 2012. Traduction de Jean-Marc Lainé et Jérôme Wicky. P-92 : Le personnage fut renommé ainsi en 1969.

[255] *Ibid*. P-50. D'après l'organigramme de la *Batfamily* établit par Daniel Wallace, Alfred Pennyworth est le numéro 2 de l'organisation, juste après le Batman et juste avant les différents Robin.

[256] *Ibid*. P-92.

Acteur de théâtre, Alfred possède de fait un sens du simulacre, du spectaculaire et de la théâtralité. Un acteur est en quelque sorte un simulateur, voire un menteur, capable de dissimuler son identité sous une autre. Il est à noter que le fait qu'Alfred soit un acteur renvoie clairement à son humanité. Selon Erving Goffman, tout individu humain, toute personne, est un acteur qui porte un masque selon les situations dans lesquelles il se trouve tout au long de son existence et qui dépendent des autres individus avec lesquels il interagit. L'auteur appuie d'ailleurs son argumentaire en citant Robert E. Park pour qui « Ce n'est probablement pas par un pur hasard historique que le mot personne, dans son sens premier, signifie un masque. C'est plutôt la reconnaissance du fait que tout le monde, toujours et partout, joue un rôle, plus ou moins consciemment »[257]. De ce fait, Bruce Wayne hérite non pas seulement de son père biologique pour créer le Batman, mais bien des dons de déguisement de son père de substitution, celui qui l'a élevé depuis l'assassinat de ses parents. La filiation psychologique entre Alfred Pennyworth et le dernier héritier des Wayne est un fait établi. L'apport du majordome au jeune héritier dans la création de son alter ego le transforme en mentor discret, en formateur officieux qui, parce qu'il l'éduque, lui transmet une partie de ses aptitudes de simulacre et de déguisement. Comme l'écrit Christian Chelebourg dans son article « "Notre époque produit de bien mauvais pères !" Défaillance de l'instance paternelle dans les fictions de jeunesse contemporaines » : « […] seul le formateur est vraiment une figure positive, allant dans le sens de l'épanouissement de l'enfant. ». Aucun récit de la licence initiée par Bob Kane et Bill Finger ne met en avant un quelconque manquement à son devoir de la part d'Alfred Pennyworth. Plus encore, dans un autre texte, Christian Chelebourg met en avant l'opposition père-fils que les fictions ont largement déployée au XXème siècle en suivant ce que Freud établit dans ses travaux : « Freud, dans *Totem und Tabu* (1913), a mis en valeur la violence qui empreint dans ce système les relations entre ascendants et descendants. Il a, d'une certaine manière, ouvert le XX^{e} siècle sur l'idée que les fils doivent tuer leur père pour acquérir leur autonomie. »[258]

[257] Erving Goffman, *La Mise en scène de la vie quotidienne. Tome 1 : La Présentation de soi*, Paris, éditions de Minuit, 1974.
[258] Christian Chelebourg et Aurélie Lila Palama, « Un père et manque - la paternité en défaut dans les fictions de jeunesse contemporaines », in *Génération(s) et filiation(s) - Regards croisés*, sous la direction de Elena Di Pede, Metz, Centre de Recherche Écritures, Théologie et culture, 2012. PP-249-264.

Nul besoin pour le Batman de tuer symboliquement Alfred car, en tant que père adoptif, il est aussi et surtout un mentor, celui qui, selon Christian Chelebourg, demeure le seul à être une figure d'autorité intégralement positive. Bien qu'il soit de prime abord présenté en 1943 comme un personnage secondaire comique, ses aptitudes de comédien sont invariablement liées à l'identité du Chevalier Noir. Cette caractéristique du personnage est réutilisée jusque dans certaines relectures comme celle de Peter J. Tomasi et Ardian Syaf avec *Batman & Robin Annual* #1 : les vacances du majordome sont pour lui l'occasion de reprendre ses activités théâtrales et de se produire sur la scène du Globe Theatre de William Shakespeare[259] tandis que Bruce Wayne découvre les joies de la paternité en jouant à un jeu de piste international avec son fils Damian. La planche 17 met en scène le père et le fils avant le début de la pièce. L'illustration prend la page entière, dans laquelle sont incrustées quatre cases situant l'action et mettant en scène l'arrivée d'Alfred en costume. La place donnée à l'illustration de Bruce et

[259] Peter J. Tomasi et Ardian Syaf, *Batman & Robin Annual* #1, New York, DC Comics, 2013. Planche 17.

Damian est significative : leur relation père-fils, leur réconciliation, prend tout son sens et constitue le nœud central de cette séquence qui est avant tout une mise en contexte théâtral. Ce récit est une histoire de costume, celui du Batman, dont Damian veut se montrer digne. Tout gravite autour de cette idée de mascarade, de nécessité de se déguiser mais aussi du prestige et de la tradition qui entoure ledit costume. Qu'Alfred traverse la porte qui se situe, sur cette planche, entre père et fils est significatif car il est un acteur en costume, représentation presque parodique de ce à quoi aspirent les deux personnages de chaque côté de lui, en plus d'être le maillon le plus ancien de cette filiation. Les quatre cases fragmentant le corps du majordome pour découper son arrivée sur différentes valeurs de plan prennent une place moindre sur la planche conformément à la discrétion propre à Alfred, adjuvant discret mais fondamental, véritable ange gardien de la *batfamily*, demeurant dans l'ombre.

Alfred est un mentor mais aussi un véritable confident. Il est l'oreille attentive qui écoute et apporte son aide au Batman lorsque celui-ci est en détresse. Dans *A Long Halloween*, le majordome console un Bruce Wayne hanté par le souvenir, mais aussi le manque, de la figure paternelle qu'il a perdu lorsqu'il était enfant et ce en pleine fête des pères[260]. L'état de faiblesse dans lequel se trouve le personnage à ce moment précis de l'intrigue, la nécessité presque infantile d'avoir son père à ses côtés, est l'une de ces phases de doute, de mélancolie et de peurs que le Chevalier Noir ne laisse voir à quasiment aucun autre personnage de la licence. Alfred est seul témoin des instants de faiblesse de son maître, il est pour ainsi dire le seul à voir la fragilité derrière le masque du Batman, l'homme affaibli par la vie, l'enfant traumatisé qui sommeille en lui. S'il est un récit particulièrement édifiant quant à la complicité des deux personnages et le statut de confident d'Alfred Pennyworth, c'est bien l'arc *Batman Gothic*[261] de Grant Morrison et Klaus Johnson : Bruce Wayne doit faire face au retour d'une figure traumatisante de son enfance en la personne de l'ancien directeur du pensionnat où il fut scolarisé.

[260] Jeph Loeb et Tim Sale, *Batman: A Long Halloween*, New York, DC Comics, 1996. Planche 21, case 2: « Il…il me manque, Alfred. Est-ce que c'est mal? » ("I…I just miss him Alfred. Is that so wrong?")
[261] Grant Morrison et Klaus Johnson, *Legends of the Dark Knight* #6-10, New York, DC Comics, 1986-1992.

Le découpage des planches jouant sur la répétition des images pour mettre en avant l'évolution du personnage de Bruce tout au long du *flashback*, écrasé par un décor riche en symboles religieux, accentue l'aspect cauchemardesque, presque fantasmagorique de la séquence dont la couleur noire qui englobe les cases souligne l'horreur que représente cette réminiscence soudaine. L'antagoniste ouvertement diabolique se rapproche des figures classiques de terreurs enfantines comme l'ogre ou le croque-mitaine et s'en prend, dans le récit, presque exclusivement aux enfants, provoquant ainsi la colère des autorités mais aussi de la pègre[262]. Lorsque Bruce Wayne raconte à Alfred sa première rencontre avec le personnage, la mise en scène se fait explicite quant à la relation du majordome, l'oreille attentive, et de son maître qui demeure dans le besoin de se confier lorsque des souvenirs douloureux remontent à la surface : lorsque le *flashback* est présenté au lecteur sous forme de rêve, Bruce Wayne passe rapidement de sa forme enfantine à sa forme d'adulte tout en conservant ses vêtements de petit garçon, soulignant de ce fait l'idée selon laquelle la mort de ses parents l'a amené à grandir trop vite[263].

[262] On peut ici voir une inspiration claire et précise du film de 1931 *M – Eine Stadt sucht einen Mörder (M le Maudit)* de Fritz Lang.
[263] Grant Morrison et Klaus Johnson, *Legends of the Dark Knight* #6, New York, DC Comics, 1986. Planches 5 et 6.

Pour Alfred, le dernier héritier des Wayne n'a jamais véritablement évolué, il est toujours resté le même : un enfant sans défense qu'il faut protéger contre ses ennemis, contre ses démons, contre lui-même et contre la vie. Si le meurtre de ses parents a projeté trop tôt Bruce Wayne dans le monde des adultes, il n'a cependant pas annulé l'enfant qu'il était et demeure au fond de lui, véritable talon d'Achille vis-à-vis de ses peurs les plus enfouies. Lorsqu'une terreur resurgie du passé se fait ressentir, c'est l'enfant qui est impacté et renvoie de fait le chevalier noir à se tourner vers le confident principal de ses jeunes années, c'est-à-dire Alfred. Le rêve traumatisant, et visiblement récurrent, est une scorie du passé dont seul le majordome sera le confident[264] : il est le seul et unique personnage à accompagner Bruce depuis sa naissance, il sait tout de lui, y compris ce qui se passe dans sa tête, dans ses songes. De plus, contrairement aux multiples conquêtes de Bruce Wayne, Alfred est au fait de la double identité du jeune héritier, ce qui fait de lui le seul véritable confident du personnage : dans l'arc *Batman R.I.P.* de Grant Morrison, le justicier pourchassé par les Trois Fantômes charge son majordome de rassurer sa petite amie Jezabel par téléphone[265].

En somme, Alfred Pennyworth est le lien entre la vie du Batman, qu'il assiste logistiquement depuis la *batcave*[266], et la vie de Bruce Wayne, qu'il sert officiellement en tant que majordome, chauffeur, cuisinier et secrétaire. Il est aussi et surtout l'instance qui ouvre Bruce Wayne sur le monde, notamment dans ce cas précis où il est amené à concilier les deux vies de celui qu'il sert. Plus encore, sa proximité le rend coupable d'un acte dont seule une personne en laquelle le Batman a une confiance totale est à même de se faire complice : tuer le fils. Dans le *one shot* de Frank Miller *The Dark Knight Strikes Again*, le justicier et son père de substitution se liguent contre Dick Grayson, premier Robin devenu le nouveau Joker, afin de mettre un terme à sa carrière de criminel et, plus exactement, à sa vie[267].

---

[264] *Ibid*. Planche 7, case 5: « Encore le même rêve, Alfred. Le même. Mon père…en vie… » ("The same dream again, Alfred…The same dream. My father, alive.")

[265] Grant Morrison, *Batman R.I.P.* #674, New York, DC Comics, 2008. Planche 22, case 1: « Alfred ? Non...chut...j'ai besoin que vous appeliez Jezabel...mais d'abord... » ("Alfred ? Listen to me…I need you to call Jezabel…")

[266] Il est intéressant de noter que le terme *cave*, en anglais, renvoie évidemment à la grotte et de fait à la dimension préhistorique de l'héritage des Wayne vis-à-vis de la tribu Miagani, mais peut également se traduire par « lieu reclus », insistant de fait sur le lien entre espace physique et espace mental développé précédemment. La batcave est le lieu dans lequel se retire Bruce Wayne pour être seul et se focaliser sur ses propres pensées. https://www.merriam-webster.com/dictionary/cave

[267] Frank Miller, *The Dark Knight Strikes Again*, New York, DC Comics, 2002. Planche 69, cases 4, 5 et 6: « Alfred ! Envoyez-le par le fond ! » ("Alfred! Drop him!") lance Batman à son majordome afin que celui-ci actionne la trappe sous les pieds de Dick Grayson.

Visuellement, la planche met en avant les tonalités bleues renvoyant à l'obscurité de la grotte dans laquelle se déroule la scène et le découpage plutôt classique met en avant, dans une première case, l'ensemble de la scène avant de se focaliser sur ses principaux protagonistes en fragmentant leurs corps en plans serrés. Il est notable que les couleurs du Batman font en sorte qu'il s'intègre à l'obscurité, conformément à sa nature de prédateur nocturne, là où les couleurs de Robin ressortent véritablement, renvoyant à l'accoutrement du Joker, l'antagoniste auquel il est affilié dans ce récit, construit sur les codes inverses du justicier de Gotham. Frank Miller est un artiste de la répétition et le fait de dessiner plusieurs fois un même personnage sur une même planche permet de mettre en avant l'évolution de ses émotions. La planche se veut très cinématographique, un style propre à Miller, bien que le médium bédéique possède de nombreux codes communs avec le septième art. C'est un duel générationnel : l'homme chauve-

souris doit combattre son ancien protégé pour sauver sa nouvelle fille adoptive, Catgirl. Le Batman n'est plus seulement le fil spirituel d'Alfred, il est devenu à son tour père de substitution et doit affronter sa sempiternelle hantise : perdre ses proches. La nature de confident place de fait Alfred Pennyworth[268] en tant que complice des moindres actions de celui qu'il protège, même les plus moralement répréhensibles d'un point de vue familial. Cet acte d'infanticide, puisqu'un Batman en tant que père spirituel de Dick Grayson implique alors un Alfred en tant que grand-père de substitution, est pourtant présenté comme un mal nécessaire, une décision déchirante mais fondamentale dans le combat contre le crime du justicier de Gotham City. La raison contre l'émotion. Bien qu'il souhaite retrouver la famille qui lui a été arrachée enfant, Bruce Wayne fait passer son héritage idéologique, son combat pour la justice, avant son désir personnel d'être entouré. Alfred prend part à cet éternel dilemme aux côtés de son protégé. Comme le soulignent Gilles Deleuze et Félix Guattari dans *L'Anti-Œdipe* :

> N'est-ce pas le destin de la littérature américaine de franchir limites et frontières, de faire passer les flux déterritorialisés du désir, mais toujours aussi de leur faire charrier des territorialités fascisantes, moralisantes, puritaines et familialistes ?[269]

La dimension morale est également mise en avant par le personnage d'Alfred en sa qualité de voix de la raison guidant Bruce Wayne dans ses différentes luttes. Cette particularité du personnage est une constante primordiale de la licence et se retrouve même au cœur de certaines adaptations comme la trilogie *Dark Knight* de Christopher Nolan dans laquelle le majordome incarné par Michael Caine est l'adjuvant le plus présent à l'écran. Dans son article « 5 Choses que Batman nous apprend sur nous-mêmes », Maxime Coignard définit ainsi le rôle de caution morale d'Alfred Pennyworth :

> […] D'où l'importance du personnage du majordome, Alfred Pennyworth: celui-ci doit souvent ramener Batman -superhéros trop humain, vers ses qualités fondamentales: le courage, l'intelligence, le sens de la justice, la force, la générosité... Dans un environnement réel, des proches -amis très chers ou personnes qui nous conseillent, peuvent se révéler d'excellents "majordomes". L'idéal étant de parvenir, progressivement, à assumer soi-même cette mission aussi délicate que nécessaire.[270]

---

[268] L'onomastique est ici particulière : si le terme *worth* renvoie à la valeur et que le mot *penny* est entendu dans son sens monétaire, alors Alfred est symboliquement un mercenaire. Il est payé pour faire en sorte que les biens de valeur demeure, ce qui n'est pas si éloigné de son activité de majordome, mais également pour conserver ce qui fait le cachet de la famille qu'il sert.

[269] Gilles Deleuze et Félix Guattari, *L'Anti-Œdipe – Capitalisme et schizophrénie*, Paris, Editions de Minuit, 1972. P-330.

[270] Maxime Coignard, « 5 Choses que Batman nous apprend sur nous-mêmes », Huffington Post, 06/03/2016.

Alfred est l'un des rares personnages, voire le seul, à véritablement connaître Bruce Wayne. Ainsi possède-t-il le recul nécessaire pour juger les actes de son maître et du Batman indépendamment les uns des autres mais également d'évaluer la dangerosité du glissement d'une personnalité à l'autre. Si le Batman prend le pas sur l'humain, Alfred demeure le premier, et parfois le seul, à rappeler à l'ordre le dernier des Wayne. Dans la maxi-série *Dark Victory*, le personnage s'illustre en mettant Bruce face à une évidence : le renfermement sur lui-même qu'impliquent sa double vie, ses secrets et son combat contre le crime le pousse à la misanthropie, à se désolidariser du monde extérieur et à ne vivre plus que par et pour lui-même.

Ce qui va clairement à l'encontre des valeurs familiales prônées par le justicier mais également de ses désirs de retrouver ce qu'il a perdu la nuit de la mort de ses parents[271]. La conclusion de la scène, « being alone », renvoie au justicier solitaire, ostracisé par le monde, dont la solitude se manifeste graphiquement par l'absence de décor. La scène se déroule au cœur de la *batcave* mais Tim Sale, le dessinateur, a pris soin d'effacer le décor lors de la discussion entre les deux personnages, les isolant et les laissant seuls, en face à face, donnant ainsi une certaine solennité à l'instant. Les aplats de bleu exhalent un sentiment d'apaisement après la violence nerveuse de la première vignette. Comme si la main posée sur l'épaule du Batman par un majordome au calme olympien, en troisième case, suspendait l'instant pour laisser les deux personnages se confier. Les visages sont impassibles, le contenu des bulles, nombreuses, prend davantage de place. Les premières cases ne se focalisent pas sur les expressions des personnages, leurs visages demeurant parfois totalement occultés avant un changement progressif de plans, passant d'une plongée à un plan américain, puis un *close up* sur le visage des deux protagonistes. L'enchaînement des plans est aussi significatif d'un mouvement vers l'intériorité du personnage. Le motif de l'épaule ressort : Alfred est celui qui pose symboliquement sa main sur celle de son protégé et le Batman est celui qui peut poser sa tête sur l'épaule de son protecteur. Ce retour de Bruce Wayne vers des valeurs plus communautaires, cette volonté du majordome de le ramener vers des idéaux familiaux[272] loin de la solitude névrosée dans laquelle il s'enferme à travers son statut de symbole et de justicier, est une parfaite démonstration des écrits de François de Singly tels qu'ils sont rapportés par Jean-Philippe Zanco dans *La Société des super-héros* :

> « La famille n'a pas disparu dans la mesure où les individus croient qu'elle constitue un des moyens idéaux pour être heureux, pour se réaliser soi-même. Le « je » l'emporte sur le « nous », mais le premier ne demande pas, bien au contraire, la disparition du groupe conjugal ni du groupe familial. […] La diversité des formes familiales, la moindre stabilité de la vie conjugale ne doivent pas induire un diagnostic erroné. L'idéal, pour le plus grand nombre d'adultes, est de vivre en couple. […] L'individualisme contemporain déstabilise la famille, sans la rendre inutile. »[273]

[271] Jeph Loeb et Tim Sale, *Dark Victory*, New York, DC Comics, 1999. Chapter 7: Fools. Planche 16, case 5: « Le seul défaut de la solitude, Monsieur Bruce…c'est la solitude elle-même… » ("The only problem with being alone, Master Bruce .. is being alone.")

[272] Le passage de la plongée au gros plan rapproche visuellement les deux personnages et renforce la proximité entre le lecteur et ce que partagent Alfred et bruce. On entre en quelque sorte dans une forme d'intimité.

[273] Jean-Philippe Zanco, *La Société des super-héros. Economie, sociologie, politique*, Paris, Ellipses, collection « Culture pop », 2012. P-54. F. de Singly, *Sociologie de la famille contemporaine* (2005).

Bruce Wayne doit, en parallèle de sa lutte contre le crime et l'injustice, vivre une vie sentimentale et familiale pleine et entière pour maintenir sa tête hors de l'eau et ne pas sombrer dans une spirale infernale le coupant du reste du monde jusqu'à l'aliénation. Cet idéal du couple défendu par Alfred se trouve à de nombreuses reprises illustré dans la licence. Dans *Batman* #33, le père de substitution du Chevalier Noir se prend à rêver de la vie de son fils adoptif s'il acceptait de renouer avec Julie Madison, son amour de jeunesse[274]. A noter que, dans son fantasme, Alfred est toujours présent dans la vie de son maître : il n'imagine pas l'avenir de Bruce Wayne sans lui à ses côtés mais les différentes cases montrant l'évolution de la nouvelle famille Wayne excluent finalement le majordome. Pour que Bruce devienne adulte et fonde sa propre tribu, pour qu'il devienne père, il doit se détacher de cette figure paternelle de

[274] Scott Snyder et Greg Capullo, *Batman* #33, New York, DC Comics, 2014. Planche 33, cases 5 et 6: « - Merci Alfred. - Je vous en prie. » ("- Thanks Alfred. – Of course.")

substitution. Il est également notable que l'ombre de l'alter ego de Bruce Wayne ainsi que son histoire planent dans les différentes vignettes de la planche à travers quelques éléments symboliques : la sortie au cinéma en case 3 reprend les trois premières lettres de *Zorro*, le dernier film vu par les Wayne avant leur assassinat aux abords du théâtre ; les fils de Bruce et de Julie en case 4 ressemblent à s'y méprendre aux différents Robin et la rousseur de leur petite fille renvoie clairement à Barbara « Batgirl » Gordon.

S'il advient que la fin du Chevalier Noir soit moins heureuse, comme c'est le cas avant l'épilogue de *The Dark Knight Returns* de Frank Miller, le personnage d'Alfred vient à disparaître : si Bruce Wayne meurt, alors le majordome n'a plus aucune raison de vivre et peut se laisser mourir[275] renvoyant ainsi la relation entre ces deux individus à une forme de gémellité, une figure du double.

[275] Frank Miller, *The Dark Knight Returns*, New York, DC Comics, 1986. Book Four, Planche 43, cases 7 et 8: « Un frisson parcourt l'échine d'Alfred. Bien sûr, se dit-il, tandis que sa tête bascule en arrière. » ("A jolt travels the lenght of Alfred's spine. Of course, he thinks, as his head goes light.").

En tant que voix de la raison et même *vox populi* tant il se fait le porte-parole des valeurs familiales traditionnelles, voire également éminence grise du Chevalier Noir, Alfred Pennyworth se présente comme la face lumineuse de la personnalité de son maître. Il est un bon génie l'aidant à conserver son humanité et se pose de fait comme l'un des éléments essentiels de sa construction psychologique[276] tout autant qu'un adjuvant formidable dans sa quête de reconstruction familiale. Son importance fait à la fois de lui une figure incontournable de la *batfamily* mais également un point faible de choix pour quiconque désirerait anéantir le Batman.

Au fil des publications, de nombreux récits ont fait état de dommages collatéraux mettant à mal le justicier de Gotham City : pour l'atteindre, ses ennemis les plus à mêmes de percer son identité secrète s'en sont pris à ses proches, qu'ils soient justiciers comme lui ou qu'ils demeurent en marge du terrain. Ainsi Alfred est-il devenu une proie de choix pour les supervilains désireux de toucher le Batman en plein cœur. Le Joker célébre son anniversaire en conviant malgré eux le majordome et les *sidekicks*[277] du Chevalier Noir pour de macabres festivités[278], un faux Batman utilisant les atours du justicier pour duper puis attaquer Alfred et Damian Wayne[279] en est un bon exemple. La molestation du père de substitution par un Bane peu enclin à épargner ceux qui barrent sa route lorsqu'il se rend directement au manoir Wayne pour en découdre avec celui dont il a percé à jour l'identité secrète dans *Knightfall*[280] l'est tout autant. L'utilisation du personnage d'Alfred Pennyworth comme talon d'Achille du Batman est un élément redondant de par sa nature de père symbolique. Si de nombreux ennemis s'attaquent aux différents Robin ou à Batgirl, ceux qui s'en prennent au majordome pour blesser indirectement l'ange gardien de Gotham semblent surclassés par rapport aux autres car cet acte induit qu'ils fassent un lien entre Bruce Wayne et le Batman. En somme, attaquer Alfred pour blesser le Chevalier Noir implique que le plus grand secret de Bruce Wayne soit percé à jour. L'utilisation du terme *dommage collatéral* n'est ici pas innocent : cette terminologie militaire a vu le jour durant la Guerre du Vietnam, l'un des plus grands traumatismes de la civilisation américaine au XXème siècle[281]. Ce que subissent les proches du Chevalier Noir s'y apparente

[276] Grant Morrison et Tony Daniel, *Batman* #682-683, 701-702, New York, DC Comics, 2013. Planche 64: Alors que les sbires du Dr Hurt tentent de faire oublier son identité au Batman, ce dernier se raccroche à son histoire personnelle en fantasmant une visite de la batcave aux côtés d'un Alfred lui enseignant comment vaincre ses peurs infantiles. Pour ne pas oublier qui il est, Bruce Wayne convoque l'image de son père de substitution.
[277] Terme anglo-saxon désignant, notamment dans les comics, un adjuvent hiérarchiquement inférieur au principal protagoniste.
[278] Len Wein et Walter Simonson, *Batman* #321, New York, DC Comics, 1980.
[279] Grant Morrison et Cameron Stewart, *Batman & Robin* #8, New York, DC Comics, 2010.
[280] Doug Moench, *Knightfall*, New York, DC Comics, 1995.
[281] Définition d'un dommage collatéral par l'Armée de l'Air des Etats Unis: fas.org, *Attachment 7: Collateral Damage*: Durant l'opération Linebacker au Nord du Vietnam, par exemple, certains dommages furent causés par

grandement : ils sont les victimes collatérales du combat du Batman contre le crime dans le sens où, même s'ils n'y prennent pas directement part, ils demeurent affiliés au justicier et peuvent faire les frais des assauts ennemis dès lors que ceux-ci débordent, volontairement ou non, du cadre de l'affrontement contre celui qui cherche à les empêcher de nuire.

Les récents travaux de Scott Snyder sur la licence abordent à de nombreuses reprises cette thématique du point faible du Batman. Dans l'arc *The Death of the Family*, le Joker s'attaque aux proches du croisé à la cape sans exception en profitant de son absence[282]. Pourtant, la Némésis du Batman ne s'en prend à ses alliés que par simple logique : dans le cas d'Alfred, c'est parce qu'il a besoin d'un majordome pour son simulacre de cérémonie aristocratique. Pourtant, il prend un malin plaisir à laisser une cassette au Batman

des bombes explosant au-delà des zones de tir. De fait, les dommages causés sur les populations et leurs habitations furent minimisés. (During Linebacker operations over North Vietnam, for example, some incidental damage occurred from bombs falling outside target areas. Consequently, there was an effort to minimize such collateral damage to civilian facilities in populated regions).

[282] Scott Snyder et Jock, *Batman* #13, New York, DC Comics, 2012. Planche 24.

afin que celui-ci découvre le calvaire qu'il fit endurer à son père adoptif[283]. La torture psychologique est plus grande qu'il ne l'imagine et le sort semble s'acharner sur un Bruce Wayne malheureusement habitué à voir celles et ceux qu'il aime pâtir indirectement des décisions qu'il a prises. Lorsque le Joker s'attaque une nouvelle fois au majordome dans *Batman* #39, l'agression se veut hautement symbolique : le Clown Prince du Crime ampute Alfred de sa main droite[284]. Comme si le père de substitution était une poupée vaudou[285], il le torture pour toucher son ennemi juré. Plus encore, en lui coupant la main, il prive le Chevalier Noir de son plus fidèle serviteur, de son plus solide appui, de son bras droit, d'une main toujours tendue. Ces arcs rejoignent l'idée d'un Joker en opposition à l'idée de famille ou de tribu, là où le Batman en est l'un des plus fervents défenseurs et Alfred l'un des plus importants symboles au sein de la licence. Pennyworth est le lien entre Bruce Wayne/Batman et le monde extérieur, l'humanité. Pourtant, selon le docteur Robin S. Rosenberg, auteur de *What's the Matter With Batman ? An Unauthorized Clinical Look Under the Mask of the Caped Crusader*, le justicier de Gotham City souffrirait des mêmes maux que les criminels qu'il combat de par sa fonction de *vigilante* qui le rend prompt à faire respecter la loi tout en la détournant de façon régulière :

> Certains parlent de Batman comme d'un *vigilante*. En réalité, certains de ses actes contournent la loi et vont même jusqu'à la violer. Lorsqu'il viole la loi, il ne semble pas ressentir la moindre culpabilité, le moindre remord. Ce comportement relève de deux problèmes psychologiques : la psychopathie et un trouble antisocial de la personnalité […][286]

Cette vision psychologique des agissements du Chevalier Noir semble raccord avec les désirs d'Alfred de ne pas laisser son fils spirituel sombrer dans un état qui le rapprocherait davantage de ceux qu'il combat, de ceux qui lui ont pris ses parents. Cependant, la modernité de certains

[283] Scott Snyder et Greg Capullo, *Batman* #14, New York, DC Comics, 2012. Planches 5 à 7.
[284] Scott Snyder et Greg Capullo, *Batman* #39, New York, DC Comics, 2015. Planche 12, case 3.
[285] Christopher A. Faraone, "Binding and Burying the Forces of Evil: The Defensive Use of "Voodoo Dolls" in Ancient Greece", in *Classical Antiquity Vol. 10, N° 2*, Oakland, University of California Press, 1991. PP-172-173: « En Egypte, les « poupées vaudous » étaient utilisées au sein des plus hautes instances de la religion d'état et ce depuis des temps immémoriaux. Dans les rituels exécutés quotidiennement pour assurer la protection de l'Egypte, les dieux égyptiens étaient aidés dans leurs batailles contre leurs ennemis par la création et la manipulation de reproductions en cire de leurs ennemis. » ("In Egypt "voodoo dolls" were deployed at the highest levels of state religion from the earliest times. In the daily rituals performed to ensure the safety of Egypt, the Egyptian gods were aided in their struggles with their enemies by the creation and manipulation of wax images depicting their rivals.")
[286] Robin S. Rosenberg, Ph.D, *What's the Matter With Batman? An Unauthorized Clinical Look Under the Mask of the Caped Crusader*, Auto-édition, 2012. P-89: Some people refer to Batman as a vigilante. In fact, various of his actions skirt the law if it not break it, and when he does break the law, he doesn't seem to feel guilty or remorseful. The qualities are elements of two psychological problems: psychopathy and antisocial personality disorder […]

récits a revu les composantes du personnage du majordome et son rapport à la justice, la morale mais aussi et surtout sa relation avec Bruce Wayne.

Au-delà de ses caractéristiques habituelles, l'Age Moderne a apporté son lot de réécriture à Alfred Pennyworth. La plus radicale demeure celle de Geoff Johns avec *Batman: Earth One*[287]. Dans cette relecture des origines, le majordome n'a plus rien de son flegme habituel. Les traits de Gary Frank nous présentent un homme au visage dur, aux sourcils froncés, qui revient au manoir après des années d'absence pour non pas servir en tant que majordome mais pour assurer la sécurité des Wayne[288]. Alfred est un personnage rugueux, un vétéran, et sa fonction première n'est plus celle d'un soutien moral, d'un serviteur ou d'un précepteur mais bien celle d'un garde du corps, son apparence s'éloignant de l'homme fin et fluet de la majorité des publications pour devenir plus imposante. Son rôle de garant des Wayne est bien présent mais le personnage n'agit plus exactement sur le même front. Qu'il s'agisse de son rapport à Thomas Wayne ou à son fils Bruce, Alfred se comporte toujours comme une boussole morale les rattachant au monde extérieur, non pas pour leur rappeler de vivre leurs vies, d'en profiter et ainsi ne pas s'exclure définitivement de la société, mais davantage en leur rappelant la cruauté et la laideur du monde dans lequel ils vivent, dans lequel ils devront se battre. Lors de son entretien avec Thomas Wayne, Alfred le rappelle à l'ordre d'une manière qu'il n'aurait jamais employée auparavant :

> « Une vie normale ? Dans ce manoir ? Avec des maîtres d'hôtel, des femmes de ménage et des cuisiniers ? Ça n'a rien de normal, Tommy. Tu ne sais rien de la normalité. En tant que Wayne, tu ne peux pas savoir. La vie est moche en dehors des murs de ton palais. »[289]

Cette obsession de l'insécurité dans les rues de Gotham City rend le personnage plus paranoïaque encore que le Batman lui-même. Plus encore, la mort des Wayne résultant d'un assassinat supposément politique n'est pas l'occasion pour Alfred de développer son sens de la paternité avec leur unique héritier. Il se concentre davantage sur les responsables de l'assassinat que sur l'assurance d'une éducation adaptée à l'enfant. Pourtant, le personnage ne perd pas de son aura de mentor : présenté comme un véritable *vigilante* de cinéma américain, à l'instar de Travis Bickle[290] ou de l'inspecteur Harry Callahan[291], Alfred inculque par ses propos un certain

[287] Geoff Johns et Gary Frank, *Batman : Earth One Vol.1*, New York, DC Comics, 2012.
[288] *Ibid*. Planches 11 à 13.
[289] *Ibid*. Planche 15, case 1.
[290] Personnage principal du film *Taxi Driver* de Martin Scorsese, Travis Bickle est un vétéran de la Guerre du Vietnam se muant en justicier dans les rues de New York (Columbia Pictures, 1976)
[291] Don Siegel, *Dirty Harry*, Warner Bros, 1971.

sens de l'ordre et de la justice au jeune Bruce qui s'en servira de base pour créer le Batman et les codes moraux qui le régissent. Dans le second tome de *Batman : Earth One*, cette nouvelle mouture d'Alfred rappelle le Batman à l'ordre en lui reprochant d'avoir sauvé la vie d'un criminel qu'il appréhendait : « Tu ne pouvais pas le laisser tomber ? Tu sais comment j'appelle un dealer de moins à Gotham, moi ? Un progrès ! »[292]. La violence de ces paroles renvoie clairement au fait que le personnage a été complétement retourné par Geoff Johns, le scénariste : il encourage le Batman à tuer, voyant la mise à mort comme une véritable solution, le meilleur remède à la récidive. Cet Alfred-là renvoie aux valeurs puritaines et rigoristes d'une certaine branche américaine, que ce soit les Républicains voire le Tea Party. En le poussant à devenir meurtrier, il se rattache aux propos du docteur Rosenberg : il décuple la dimension psychopathe et antisociale du Batman, là où le personnage originel d'Alfred Pennyworth faisait l'exact inverse en le poussant à se socialiser et à mettre de côté ses expéditions punitives. Le titre du récit, *Earth One*, renvoie à l'idée de Terre parallèle sur laquelle les personnages ne seraient pas nécessairement conformes à leur caractérisation d'origine. Ici, on découvre une version presque pervertie d'Alfred, se rattachant davantage à l'héritage symbolique du démon Barbatos qu'à l'héritage idéologique de Thomas et Martha Wayne. Ce récit propose d'explorer une version alternative du majordome, sans nécessairement formuler une critique politique à travers sa nouvelle caractérisation, qui le présente comme plus extrême, plus radical que son pupille dans sa façon de penser la justice.

Cette notion d'héritage à la fois bénéfique mais souffrant cependant d'une forme de malédiction est le point de départ d'un autre récit moderne écrit par Scott Snyder et approfondissant, a contrario d'*Earth One*, le lien filial qui unit la famille Wayne à la famille

[292] Geoff Johns et Gary Frank, *Batman : Earth One Vol.2*, New York, DC Comics, 2015. Planche 11, case 4.

Pennyworth[293] dès ses origines: Jarvis Pennyworth, père d'Alfred, écrit une missive à son fils pour l'informer peu de temps avant sa mort qu'il ne doit en aucun cas se rendre au service des Wayne car le manoir est selon lui un lieu maudit, enclin aux drames. En devenant majordome de la famille Wayne à la suite de son père, malgré les tentatives de dissuasion de ce dernier, Alfred rejette l'autorité paternelle pour se rattacher à la tribu que la sienne a toujours servie. Il accorde davantage d'intérêt, et de tendresse, à sa famille d'adoption qu'à sa famille de sang.

Dans ce récit, Bruce est confié à la garde de Jarvis[294] alors qu'il est encore un nourrisson. Le passage de l'héritier des Wayne d'une génération de Pennyworth à une autre en fait en réalité leur héritage, liant ainsi définitivement les deux familles et mettant Alfred sur un pied d'égalité avec son protégé[295] : son soutien moral, logistique et affectif est le fruit de ce legs au même titre que le combat du Batman pour la justice. Comme l'écrivait Otto Rank dans *Le Mythe de la naissance du héros* à propos du schéma de personnalisation des personnages héroïques, Batman est né d'illustres parents avant d'être confié et élevé par une personne appartenant à un rang social inférieur.

Personnage emblématique de la licence, Alfred Pennyworth se fait héritier des Wayne, quelle que soit sa réécriture ou son adaptation : il prend le relais de l'éducation de leur unique enfant et lie définitivement son existence à celle de son nouveau maître. Au terme de la confrontation contre le Joker qui lui couta sa main droite et laissa le Batman pour mort, le majordome refuse catégoriquement d'être soigné par sa petite fille, prétextant qu'il n'en a plus l'utilité puisque Bruce Wayne a disparu[296]. Mais si cette figure paternelle vient en substitution de Thomas Wayne, il est à noter que la remplaçante de Martha Wayne dans la psyché du Chevalier Noir n'est pas nécessairement toute désignée. Le besoin d'affection venant d'un individu féminin se fait ressentir au gré des badinages amoureux du justicier, mais s'il existe une véritable figure maternelle de substitution pour Bruce Wayne, c'est sans doute un personnage bien plus sporadique dans la licence : le docteur Leslie Thompkins.

Le Dr Leslie Thompkins est un phare dans la nuit perpétuelle de Crime Alley. Sa clinique gratuite, inspirée par les meurtres de Thomas et Martha Wayne dans cette sombre ruelle, et par l'enfant qu'elle consola cette nuit-

[293] Scott Snyder, Rafael Albuquerque et James Tynion IV, *Batman* #9-#11, New York, DC Comics, 2012.
[294] *Ibid*. Planche 8.
[295] Christopher Nolan, *The Dark Knight Rises*, Warner Bros, 2012. 2h 27min 46sec: à la mort suppose de Bruce Wayne, c'est à Alfred que revient sa fortune: "[…] the remainder is left in its entirety to Alfred J. Pennyworth." (« […]le relégat revient dans son entièreté à Alfred J. Pennyworth. »)
[296] Scott Snyder et Greg Capullo, *Batman* #40, New York, DC Comics, 2015. Planche 23, cases 4 et 5 : « (…) je sais que tu refuses la greffe, mais…bientôt, ta main ne pourra plus être préservée, et… - Non. Je n'ai plus personne à rafistoler. »

là, offre ses services aux sans-abri. Leslie finit par apprendre que l'enfant d'autrefois ne faisait qu'un avec le Batman, et s'inquiétait de voir celui-ci céder à ses instincts les plus sombres. Ainsi, Leslie Thompkins craint de ne pas avoir été un modèle suffisamment fort pour le jeune Bruce.[297]

Ce bref descriptif du personnage par Daniel Wallace met en évidence quelques informations fondamentales sur son rôle dans la vie de Bruce Wayne en tant que mère de substitution. Elle est médecin à titre gracieux, poursuivant ainsi de son côté l'héritage idéologique de Thomas Wayne qui exerçait la même activité et qui, de par sa mort à quelques pas de sa clinique, est devenu pour elle un symbole de lutte pour la justice et la protection des plus démunis. Leslie Thompkins est de ce fait irrémédiablement rattachée à son héritage idéologique. De plus, le personnage créé par Dennis O'Neil[298] veille sur Bruce Wayne dans la même optique qu'Alfred : pour elle, le Chevalier Noir ne doit pas prendre l'ascendant psychologique sur le dernier héritier

[297] Daniel Wallace, *Batman: The World of the Dark Knight*, London, Dorling Kindersley Book, 2012. P-57.
[298] Dennis O'Neil et Dick Giordano, *Detective Comics* #457, New York, DC Comics, 1976.

des Wayne et ses activités de justicier se montrent avant tout dangereuses pour sa psyché. Le docteur Thompkins se trouve dotée des mêmes attributs symboliques qu'Alfred en tant que parent de substitution mais semble cependant jouir d'une dimension encore inexplorée chez le majordome : elle se situe à un carrefour d'inspirations en se faisant héritière de l'idéologie des Wayne mais également de leur fils.

Dans l'arc narratif *Hush* de Jeph Loeb et Jim Lee, la voix over du Batman la présente au lecteur alors que le justicier lui amène une Catwoman blessée par balle : « Leslie Thompkins. La nuit de la mort de mes parents, elle a réconforté autant que possible un enfant qui avait perdu tout espoir. Et cela, elle continue de le faire pour des milliers d'autres… »[299]. Ainsi Leslie Thompkins s'est-elle fait un devoir de protéger le moindre innocent blessé par les affres de l'existence en gardant en mémoire le petit Bruce dont elle prit soin lorsqu'il devint orphelin.

Mais, au même titre que Martha Wayne dans la grande majorité des publications papier, le docteur Leslie Thompkins n'apparaît que très rarement au sein de la licence, qu'il s'agisse de la bande dessinée ou des adaptations en dessins animés. Le manque de représentation des mères,

[299] Jeph Loeb et Jim Lee, *Batman : Hush* #613, New York, DC Comics, 2002. Planche 19, case 5: "Leslie Thompkins. On the night my parents were killed, she reached out to a small boy and gave him comfort in a world where he thought he had none. She has been doing that very same thing for countless others before and ever since."

qu'elles soient naturelles ou de substitution, s'explique par le fait que les différentes femmes avec lesquelles Bruce Wayne a une liaison représentent une projection de ces figures maternelles. Pour les adaptations en prises de vue réelles, il faudra attendre 2015 pour assister à sa première apparition dans la série *Gotham* de Bruno Heller dans laquelle elle est interprétée par Morena Baccarin[300]. Si le personnage de Thompkins semble délaissé c'est sans doute du fait de son genre et de son âge, là où la grande majorité des personnages féminins sont normés dans une logique de sexualisation : femmes fatales, femmes enfants, manipulatrices, mais toujours apprêtées, relevant visuellement d'une certaine tendance à l'aphrodisme[301]. La mère est délaissée là où l'amante potentielle est sur-représentée. En termes de statuts et de présence, Alfred Pennyworth et Leslie Thompkins se font alors les dignes héritiers de Thomas et Martha Wayne, reprenant leurs rôles dans l'éducation de Bruce[302]. Mais si le principal protagoniste de *Batman* s'est vu pris en charge très tôt par de nouvelles figures parentales, c'est toute son existence en tant que justicier et en tant qu'être humain qu'il va dévouer à se constituer une nouvelle famille dont il est, cette fois-ci, le patriarche.

B) Le complexe du rouge-gorge : Robin, le fils spirituel.

« Maintenant je suis petit, maintenant je suis un poussin. Quand je serai grand, je serai une poule. Quand je serai encore plus grand, je serai un coq. »[303] : dans *Totem et Tabou*, Sigmund Freud cite un enfant qu'il traitait en tant que patient et qui semblait affilier son père au gallinacé à crête, tout en se considérant lui-même comme sa version miniature, en attente d'évolution. Robin, le fidèle *sidekick* de l'homme chauve-souris, quelle que soit l'identité qu'il cache sous son masque et son costume, est le fils adoptif et spirituel du Batman. La confrontation entre le père et le fils, entre Batman et Robin, est une constante dans la licence, avec plus ou moins de violence. Des chamailleries bon enfant et une rivalité typiquement masculine avec Dick Grayson jusqu'à la rébellion de Damian Wayne, en passant par le drame autour de Jason Todd, le *Dynamic Duo*[304] a toujours joué avec la hiérarchie qui sépare ses deux éléments. Robin est

[300] Bruno Heller, *Gotham*, S01E11 : *Rogues' Gallery*, Fox, 2015.
[301] L'aphrodisme désigne le fait d'attacher plus d'importance à des personnes ou des personnages correspondant aux normes de beauté contemporaines.
[302] Jeph Loeb et Jim Lee, *Batman : Hush* #613, New York, DC Comics, 2002. Planches 2 et 3, cases 1 et 4. La première et la dernière vignette de la double page recréent une véritable photographie de famille: Bruce Wayne et Thomas Elliott forment la fratrie adoptive, Selina Kyle est l'amante de Bruce et Leslie Thompkins est la matriarche du groupe. Alfred s'est éclipsé.
[303] Sigmund Freud, *Totem et Tabou : Quelques concordances entre la vie psychique des sauvages et celle des névrosés*, Paris, Points essais, 2010. P-249.
[304] Surnom attribué à l'équipe formée par Batman et Robin dès les origines de la licence.

un apprenti, Batman est un maître. Il est mentor à son tour. Le but de tout disciple est de dépasser le maître et le but de tout maître est de permettre au disciple de faire mieux que lui. Tel est le complexe du rouge-gorge : à l'instar du jeune patient de Sigmund Freud passant de poussin à coq, Robin est rouge-gorge, traduction littérale de son pseudonyme, et est appelé à devenir une chauve-souris, plus massive et dangereuse que le petit oiseau au col écarlate. Ce besoin d'évolution vis-à-vis du Batman renvoie au complexe d'Œdipe, articulé ici par trois individus ayant été adoptés par Bruce Wayne – Dick Grayson, Jason Todd et Tim Drake – ainsi que son fils biologique, Damian. Dans *L'Anti-Œdipe*, Gilles Deleuze et Félix Guattari mettent en perspective ce complexe avec la notion de hiérarchie au sein de la famille :

> Qui est premier, de la poule ou de l'œuf, mais aussi du père et mère ou de l'enfant ? La psychanalyse fait comme si c'était l'enfant (le père n'est malade que de sa propre enfance), mais elle est en même temps forcée de postuler une préexistence parentale (l'enfant ne l'est que par rapport à un père et une mère). On le voit bien dans la position originelle d'un père de la horde. L'Œdipe lui-même ne serait rien sans les identifications des parents aux enfants ; et l'on ne peut pas cacher que tout commence dans la tête du père […] [305]

C'est d'une relation de fils à père et de disciple à maître dont il est question et ce dès les origines, ce lien ayant été exploité à l'extrême jusqu'à l'Âge Moderne afin de faire correspondre la *batfamily* au modèle typique d'une famille américaine des XXème et XXIème siècle avec ses schémas traditionnels, ses aspérités et ses enjeux. Impossible cependant d'exclure certaines interprétations de la relation Batman/Robin, en particulier celles de Fredric Wertham dans son pamphlet ouvertement anti-comics, utilisant la dimension familiale de l'œuvre de Bob Kane et Bill Finger pour accuser le médium de corruption envers la jeunesse en attribuant notamment au rouge-gorge et à la chauve-souris une relation homosexuelle pédophile [306]. L'ouvrage du psychiatre qui conduisit au Comics Code[307] a été depuis largement commenté, notamment par Dick Tomasovic qui se questionne sur l'homosexualité du personnage dans *Batman : Une*

[305] Gilles Deleuze et Félix Guattari, *L'Anti-Œdipe – Capitalisme et schizophrénie*, Paris, Editions de Minuit, 1972. P-325.

[306]Fredric Wertham, *Seduction of the Innocent*, New York, Rinehart & Company, 1954. Pp-189-190 : « Il y a quelques années, un psychiatre californien a suggéré que les aventures du Batman étaient psychologiquement homosexuelles. Nos recherches le confirment totalement. Seule une personne ignorant complétement les fondamentaux de la psychiatrie et des psychopathologies sexuelles pourrait ne pas ressentir l'atmosphère homo-érotique sous-jacente qui gangrène les aventures de Batman, l'adulte, et son très jeune ami Robin. » ("Several years ago a California psychiatrist pointed out that the Batman stories are psychologically homosexual. Our researches confirm this entirely. Only someone ignorant of the fundamentals of psychiatry and of the psychopathology of sex can fail to realize a subtle atmosphere of homoerotism which pervades the adventures of the mature "Batman" and his young friend "Robin").

[307] Comics Code Authority : code de censure américain visant le monde de l'édition des comics à partir de 1954, sous le mandat du président républicain Eisenhower synonyme de Guerre Froide mais aussi de chasse aux sorcières, faisant ainsi passer l'industrie de l'Âge d'Or à l'Âge d'Argent, soit une période éditoriale plus axée sur la science-fiction et le fantastique pour délaisser la violence graphique du réalisme des premiers temps. Il est notable également que cela a entraîné une vague de BD underground dans les années 1960.

légende urbaine, et minutieusement contredit notamment par Andy Medhurst dans *Batman, Deviance and Camp* en 1991 :

> *Seduction of the Innocent* est un livre extraordinaire. C'est un mélodrame passionnant, flamboyant, déguisé en étude de psychologie sociale. […] Il (F. Wertham) veut sauver la jeunesse américaine […] Ses attaques contre les *comic books* sont fondées sur un modèle de lecture basé sur le principe d'action-réaction dont la crudité est impressionnante et dans lequel l'enfant […] lit, absorbe et se sent obligé de répéter. […] C'est un modèle, en d'autres termes, qui prend pour acquis la passivité extrême du lectorat. […] L'homosexualité pour Wertham est synonyme de misogynie. Les hommes aiment d'autres hommes parce qu'ils détestent les femmes […] ceci est, je pense, une grande nouvelle pour les milliers de femmes quotidiennement abusées par des hétérosexuels. […] Le plus drôle, au cœur de ce débat, c'est simplement que Bruce et Dick ne sont pas de vraies personnes mais des constructions fictionnelles et se quereller autour de leur « véritable » vie sexuelle revient à prendre les choses un peu trop au sérieux.[308]

Toute homosexualité[309] et toute pédophilie exclues, bien que cette théorie revienne dans des études postérieures à *Seduction of the Innocent* comme celle d'Umberto Eco[310], ne reste que la dimension filiale entre les deux personnages et les désirs d'émancipation d'un fils adoptif, d'un disciple, envers son père et mentor. Disciple dont le rôle au sein de la licence est avant tout celui d'« […] un équipier fidèle, plus jeune que le héros, censé provoquer l'identification des lecteurs adolescents et apporter un peu d'insouciance, d'impulsivité, aux aventures d'un héros

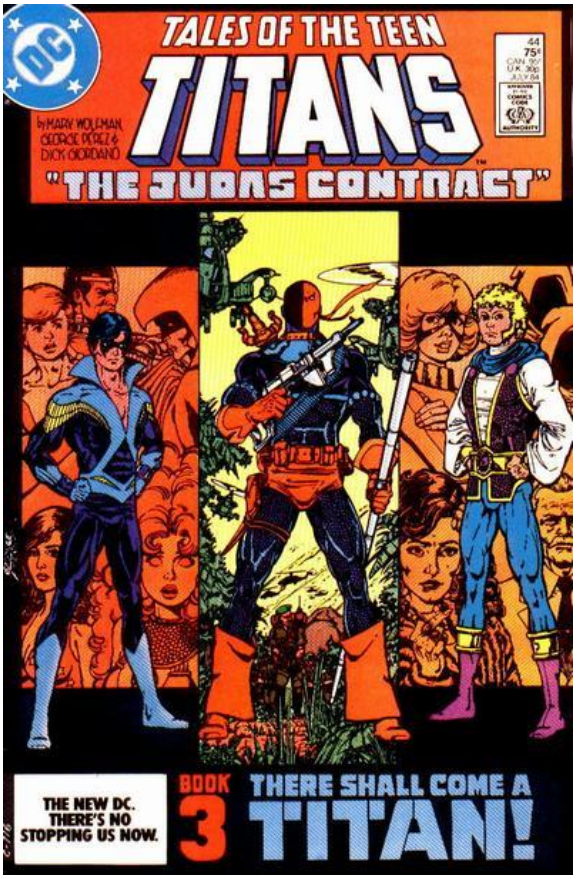
[308] Andy Medhurst, *"*Batman, Deviance and Camp", in Roberta Pearson, William Uricchio et Will Brooker, *Many More Lives of the Batman*, London, British Film Institute Palgrave, 2015 (texte daté de 1991). Pp.150-152: "Seduction of the innocent is an extraordinary book. It is a gripping, flamboyant melodrama masquerading as social psychology. (…) He (F. Wertham) wants to save the youth of America (…) His attack on comic books is founded on an astonishingly crude stimulus-to-response model of reading, in which the child (…) reads, absorbs and feels compelled to copy (…) It is a model, in other words, which takes for granted extreme audience passivity. […]Homosexuality for Wertham is synonymous with misogyny. Men love other men because they hate women (…) this, I think, would be news to the thousands women who are systematically physically abused by heterosexual men. […] There is something comic at the heart of this dispute. It is simply, that Bruce and Dick are not real people but fictional constructions, and hence to squabble over their "real" sex life is to take things a little too far".

[309] Alan Donald, *Is Batman Gay?*, in Comic Bulletin, 02/02/2002. L'auteur interroge le scénariste Alan Grant qui répond ainsi au titre de l'article: « Durant mes 40 années de lecture de *Batman*, cette interrogation ne m'est jamais venue à l'esprit. Puis, durant le temps que j'ai passé sur la licence en tant que scénariste, j'ai été interviewé pour les feuilles de chou de l'American college. La première question était "Est-ce que Batman est gay? ». Et bien le Batman que j'ai écrit durant 13 années n'est pas gay. Celui de Denny O'Neil, de Marv Wolfman ou de qui que ce soit, même celui de Bob Kane…n'a été écrit comme un personnage homosexuel. Seul Joel Schumacher a peut-être une vision différente.» ("In my 40 years as a Batman reader, that question never occurred to me. Then, during my time as writer on the Batman titles, I was interviewed for an American college rag. The first question was "Is Batman gay?". Well, the Batman I wrote for 13 years isn't gay. Denny O'Neil's Batman, Marv Wolfman's Batman, everybody's Batman all the way back to Bob Kane…none of them wrote him as a gay character. Only Joel Schumacher might have had an opposing view.")

[310] Umberto Eco, *De Superman au Surhomme*, Paris, Le Livre de Poche, 2012. Edition originale : *Il superuomo di massa*, Milan, Grupo Editoriale Fabbri & Bompiani Sonzoguo, 1978. P-140 : « Parmi les héros aux caractéristiques humaines, on trouve d'abord le couple Batman-Robin (…) il est indispensable que ce costume soit du genre collant élastique, très ajusté ; cela corrobore l'hypothèse de ceux qui, à l'instar de Giammanco, déjà cité, verraient en ces héros, et dans leurs amitiés masculines, des éléments d'homosexualité. »

mûr et un peu monolithique. »[311], ce que ne manque pas de souligner Jean-Paul Gabilliet dans *Des comics et des hommes* en mettant en avant la proximité entre les enfants d'après guerre, notamment ceux impactés par la mort de leurs parents, et le *sidekick* de l'homme chauve-souris qui connut le même drame formateur :

> L'origine de Robin est d'autant plus symptomatique qu'elle transpose au niveau du récit la mutation que connaissait alors la représentation des enfants comme personnages de la littérature de masse. Devenu orphelin dans des circonstances tragiques (à l'instar de Batman/Bruce Wayne, ce qui justifiait le parallélisme entre les deux personnages), Dick Grayson sortait tout droit de la littérature naturaliste du XIXe siècle pour entrer dans les comic books sous les traits de Robin.[312]



Il existe un statut intermédiaire dans la citation de Freud : la poule. Robin tente d'atteindre le statut de chauve-souris mais doit lui aussi passer par cet entre-deux plus personnel, synonyme d'une émancipation progressive. Les personnages étudiés ne portent pas tous le costume de Batman au terme de leur apprentissage, les poussins ne deviennent pas tous

[311] Jean-Philippe Zanco, *La Société des super-héros. Economie, sociologie, politique*, Paris, Ellipses, collection « Culture pop », 2012. Préface de Martin Winckler. P-87.
[312] Jean-Paul Gabilliet, *Des Comics et des hommes : histoire culturelle des comic books aux Etats-Unis*, Pornic, Les Editions du Temps, 2005. P.47.

coq, mais tous quittent systématiquement celui de Robin pour évoluer en un alter ego qu'ils se sont créé et non pas vu imposer par Bruce Wayne. Dick Grayson passe de Robin à Nightwing[313], que George Perez représente en couverture de *Tales of the Teen Titans* #44 comme faisant partie intégrante d'un groupe, avant de porter temporairement le costume de Batman lorsque Bruce Wayne est porté disparu. Jason Todd fait mine de mourir en tant que Robin avant de réapparaître en tant que Red Hood[314], alter ego emprunté aux premières années criminelles du Joker lorsqu'il n'était pas encore un clown psychopathe et grimaçant, que Doug Mahnke dessine sur la couverture de *Batman Under the Hood* en opposition frontale avec son ancien mentor. Selon les versions, on peut considérer que Todd porte le costume de Batman, ou en tout cas une forme qui s'en approche, notamment dans le jeu vidéo des studios Rocksteady *Batman : Arkham Knight*[315].

En effet le casque holographique du chevalier d'Arkham est calqué sur celui de son ancien mentor dont il peut être perçu comme une version déviante. Tim Drake, lui, devient Red Robin[316] sans jamais évoluer davantage. Quand à Damian Wayne, fils biologique de Bruce et de Talia Al Ghul, il profite de l'absence de son père pour prendre son costume et faire régner la loi, de manière chaotique, dans les rues de Gotham City[317]. Le poussin a ici voulu devenir coq trop tôt, sans passer par le stade de la poule. Damian, qui se fait alors personnage transgressif, quitte définitivement ses atours de Robin et de Batman en culotte courte pour celui de RedBird[318], avant d'être assassiné. Robin a par conséquent systématiquement besoin de s'élever, de quitter sa condition, symbolisée par son costume, pour devenir un autre homme, de se présenter au monde et d'agir avec les atours d'un personnage qu'il s'est créé de toute pièce, sans avoir nécessairement l'aval du grand patron, du patriarche, de la figure sombre et autoritaire que représente Bruce Wayne. Si les changements d'identité de justiciers représentent les différents stades de l'émancipation, des rites de passages, la rébellion de l'adolescent face à l'adulte, incarnée par Damian, se fait par l'utilisation du costume du Batman sans l'accord de ce dernier. Le but ultime étant de devenir lui-même Batman. Le fils doit prendre la place du père, le tuer symboliquement, et cette notion est par ailleurs une constante dans les fictions de jeunesse : Christian Chelebourg l'explicite dans « Thermodynamique des mœurs »[319], article

[313] Marv Wolfman et George Pérez, *Tales of the Teen Titans* #44, New York, DC Comics, 1984.
[314] Judd Winick et Doug Mahnke, *Batman* #635, New York, DC Comics, 2005.
[315] Rocksteady Studio, 2015.
[316] Paul Dini, Tony Bedard et Keith Giffen, *Countdown to Final Crisis* #14, New York, DC Comics, 2005.
[317] Peter J. Tomasi et Ardian Syaf, *Batman & Robin Annual* #1, New York, DC Comics, 2013
[318] Grant Morrison, *Batman : Requiem*, New York, DC Comics, 2013.
[319] Christian Chelebourg, « Thermodynamique des mœurs : conflit des générations et marche de l'Histoire de *La Bande des Ayacks à The Hunger Games* », Interferenceslitteraires.be, note 199.

dans lequel il met en avant cette idée de l'enfant qui se doit bien souvent de surpasser les exploits de son père, en prenant l'exemple de *The Fireworks-Maker's Daughter*[320] de Philip Pullman, roman dans lequel la fille d'un artificier part en quête d'une magie pyrotechnique pour à la fois aider et dépasser les prouesses de son ainé.

Dick Grayson, premier personnage à porter le costume rouge et vert, apparu en 1940, est de ce fait le premier à s'opposer à la figure paternelle de Bruce Wayne/Batman en se mettant parfois en concurrence avec lui dans leur lutte contre le crime. La rivalité des deux héros se fait également auprès des femmes. Orphelin tout comme Bruce Wayne, Dick Grayson retrouve un père en son mentor mais la figure maternelle demeure absente, d'où son attrait pour les personnages féminins, manque à combler déjà ressenti par le personnage de Batman bien avant qu'il ne prenne le jeune acrobate sous son aile. L'un des exemples les plus probants de cette fausse compétition entre les deux héros est son adaptation cinématographique par Joel Schumacher en 1997 dans le film *Batman And Robin*[321]. Dans le long métrage, les deux héros se retrouvent hypnotisés par les phéromones de Poison Ivy, l'une des principales antagonistes, et se retrouvent, dans de nombreuses séquences, en compétition pour obtenir les faveurs de la belle plante qui les manipule afin de les liguer l'un contre l'autre, creusant ainsi la faiblesse du duo mise en lumière par Thierry Rogel à travers la notion du triangle modèle/objet du désir/désirant : dans sa quête d'élévation pour devenir l'égal du Batman, Robin ressent le besoin de se confronter à lui en désirant un même objet [322], ce qui renvoie en somme au désir mimétique que René Girard désigne dès 1961 comme le fait qu'un individu désirera le même objet qu'un autre non pas pour la valeur qu'il représente à ses yeux mais bien parce qu'il est effectivement désiré par un tiers, engendrant de fait rivalités et violences[323]. Cette vision triangulaire s'intègre de fait aux travaux de Deleuze et Guattari sur l'inceste et la réalisation de l'Œdipe[324] : cette

[320] Philip Pullman, *The Firework-Makers' Daughter*, New York, Doubleday, 1995.
[321] Joel Schumacher, *Batman and Robin*, Warner Bros, 1997.
[322] Thierry Rogel, *Sociologie des super-héros*, Paris, Hermann, 2012. PP-175-176 : « Tuer son double inversé pour l'amour d'une femme et pour la survie de sa propre identité, voilà une thématique qui ne nous est pas inconnue. On retrouve en partie les hypothèses de René Girard. Dans *« Mensonge romantique et vérité romanesque »*, René Girard expose la réalité du désir qu'on retrouve dans les grands romans et montre que la rivalité ne naît pas du désir mais en est bien au contraire l'origine : notre désir de l'objet n'est pas le premier mais est suscité par le désir qu'un autre a pour cet objet. Ce n'est pas parce qu'on désire un objet qu'on entre en conflit avec autrui mais au contraire parce qu'on se confronte à autrui que notre désir se porte sur l'objet qu'il convoite. Cet autre est en général le modèle, celui qu'on cherche à être à travers ce désir. Le désir est donc mimétique et passe par un triangle « modèle (ou médiateur), objet du désir, désirant » »
[323] René Girard, *Mensonge romantique et vérité romanesque*, Paris, Grasset, 1961.
[324] Gilles Deleuze et Félix Guattari, *L'Anti-Œdipe – Capitalisme et schizophrénie*, Paris, Editions de Minuit, 1972. P-83 : « Il y a là une triangulation qui implique dans son essence un interdit constituant, et qui conditionne la différenciation des personnes : défense de faire l'inceste avec la mère, et de prendre la place du père. Mais c'est par un étrange raisonnement que l'on conclut que, puisque c'est interdit, cela même était désiré. ». P-91 : « Il est

notion psychanalytique a toujours été considérée comme un passage obligé vers l'âge adulte en hiérarchisant les différentes composantes d'une même famille. Cependant, selon les auteurs, la hiérarchie n'est pas nécessairement évidente, entre autres rejets de la théorie[325] : avant d'être un père, l'individu est un enfant. De fait, ces rôles sont complémentaires et corroborent le schéma Batman/Robin dans la symbolique du poussin désireux de devenir coq. Robin doit se confronter à lui afin d'évoluer à son tour, devenir père et fils et non plus seulement fils. Le jeune homme doit pour cela s'affranchir de la figure d'autorité pour lui aussi réussir dans les épreuves le conduisant vers un nouveau statut.

enfant ou parent, non pas l'un et l'autre, mais l'un au bout de l'autre comme les deux bouts d'un bâton dans un espace indécomposable. »

[325] Ibid. Pp-96-97 : « Œdipe ne sert strictement à rien, sauf à ligaturer l'inconscient des deux côtés. Nous verrons en quel sens Œdipe est strictement « indécidable », suivant le langage des mathématiciens. Nous sommes profondément las de ces histoires où l'on est bien portant par Œdipe, malade d'Œdipe, et de diverses maladies sous Œdipe. Il arrive qu'un analyste en ait assez de ce mythe qui fait l'auge et le terrier de la psychanalyse, et revienne aux sources : « Freud n'est finalement pas sorti du monde du père, ni de la culpabilité ... Mais il est le premier qui, donnant la possibilité de construire une logique de la relation au père, ouvre le chemin à la délivrance de cette emprise du père sur l'homme. La possibilité de vivre au-delà de la loi du père, au-delà de toute loi, est peut-être la possibilité la plus essentielle qu'apporte la psychanalyse freudienne. Mais, paradoxalement, et peut-être à cause de Freud en personne, tout donne à penser que cette délivrance, que la psychanalyse permet, s'accomplira, s'accomplit déjà, en dehors d'elle. » » Citation de A. Mitscherlich, Vers la société sans pères. 1963, tr. Er. Gallimard, pp. 327-330.

Lors de sa dernière confrontation avec Ivy[326], Robin pénètre dans l'antre de son ennemie, pourtant si attirante, qui l'attend dans un costume rosé au centre d'une énorme fleur dont les pétales s'ouvrent avec volupté dès l'arrivée du Garçon Prodige. Poison Ivy, la mère des plantes, mère nature, est particulièrement sexualisée tout au long du film mais davantage lors de sa dernière apparition en tant qu'antagoniste. Son costume couleur chair se marie avec l'intérieur de la fleur qui, parsemé de motif veineux, à la fois rouges et roses, ressemble à un gigantesque sexe féminin. Robin et Batman se sont disputé les faveurs d'Ivy pendant tout le film. Robin a fait mine de renier son mentor, allant jusqu'à remplacer le *batsignal* par le *robinsignal*[327]. Métaphoriquement, il a tué le père pour pouvoir jouir de la mère. Cependant, cette réalisation de l'Œdipe et de l'affranchissement du fils envers le père est une mascarade puisque Robin est parfaitement conscient de sa mise en danger en s'offrant ainsi à Ivy : il a déposé un film translucide sur ses lèvres pour ne pas succomber au baiser empoisonné de la reine des plantes et ainsi la défaire. De ce fait, Dick Grayson met à profit ses désirs d'émancipation pour duper son ennemie et la vaincre au profit de son père : le rouge-gorge n'est pas encore prêt à devenir chauve-souris, il sait qu'il doit poursuivre sa formation avec le Batman et ne pas s'en détacher. Dick Grayson est sans doute le Robin le plus sage. En tant que tel, il sera le seul à porter officiellement le costume du justicier. Dans les *comics* originels, alors que Dick remplace Bruce, un échange avec le commissaire Gordon remet la tête sur les épaules du garçon. Sur le toit du commissariat, le seul policier intègre de Gotham City s'adresse au jeune héritier : « Je suis flic, bon dieu ! Vous pensiez vraiment pouvoir me tromper très longtemps ? Votre voix de terreur est légèrement différente. Vous êtes un peu moins solidement bâti. Et plus petit de quelques centimètres, aussi. »[328].

[326] Joel Schumacher, *Batman and Robin*, Warner Bros, 1997. 1h37.
[327]Le *batsignal* est un projecteur estampillé du logo de l'homme chauve-souris, juché sur le toit du commissariat de Gotham. Lorsque la police a besoin des services de Batman, elle allume cette imposante machine qui projette le logo dans le ciel, à la vue de tous mais surtout de celle du justicier.
[328]Chuck Dixon et Lee Weeks, *Detective Comics* #679, New York, DC Comics, 1994. Planche 11, case 3: "I'm a cop, for God's sake. Did you really think you could fool me forever? The put-on voice is a little different. Your frame isn't quite as large. You're several inches shorter".

Bien que le poussin soit devenu coq en apparence, personne n'est dupe. Il est par conséquent défendable de se dire que jamais l'enfant ne prendra la place du père. Tout du moins, aucun Robin ne l'a encore fait jusqu'à présent. Par la suite, Dick se confie à Tim Drake, son remplaçant dans le costume de Garçon Prodige: « J'essaie surtout de me prouver quelque-chose…de reprendre confiance en moi. Et c'est ma dernière chance. »[329]. Le costume de Batman est toujours trop grand pour lui : il ne veut pas décevoir le père ni se montrer indigne de cette panoplie lourde de sens.

Second Robin de la chronologie officielle, succédant à Dick Grayson, Jason Todd est également l'un des fils spirituels de Bruce. Recueilli par le dernier des Wayne à la mort de ses parents, il découvre, dans *A Death In The Family*, que le nom de sa mère biologique a été effacé de son acte de naissance[330]. Il met alors à profit les méthodes de détective enseignées par son

[329]Doug Moench et Mike Gustovich, *Batman* #513, New York, DC Comics, 1994. Planche 7, case 5: "More like hoping to prove myself…buy back some confidence. And it's my last chance. One more failure…and I'm either dead or out."
[330]Jim Starlin et Jim Aparo, *A Death in the Family*, *Chapter 1*, New York, DC Comics, 1989. Planche 9.

père spirituel pour retrouver sa véritable mère, cachée quelque part au Moyen-Orient. C'est là qu'il affronte le Joker avant d'être assassiné. Lorsqu'il revient à la vie, il prend l'identité de Red Hood, version améliorée du criminel qui, selon la vision d'Alan Moore et Brian Bolland[331], était le premier alias du Joker avant sa transformation. Si Batman est le père adoptif de Jason, on peut considérer le clown comme la seconde moitié du couple parental, puisque le jeune apprenti s'inspire de lui pour devenir Red Hood, après s'être inspiré de Batman pour devenir Robin. Là où Dick Grayson cherchait, comme Bruce Wayne, la compagnie féminine pour combler l'absence de figure maternelle, Jason Todd la compense en passant du côté obscur. Sa mise à mort par le Joker, qui est l'élément déclencheur de son changement de psyché et de sa rancune envers le Batman, survient alors qu'il était précisément à la recherche de sa génitrice. Il en trouve une de substitution en la Némésis de son père d'adoption qui façonne alors le reste de sa personnalité. Jason Todd, alias Red Hood, se présente donc comme la parfaite union des idéaux de Batman et des méthodes du Joker : il défend la justice et traque les criminels, mais a recours au meurtre et au chaos pour parvenir à ses fins. De ce fait, Batman et le Joker sont ses deux parents spirituels et forment un couple de jumeaux radicalement opposés : le clown est le *doppelgänger*[332] du Batman. Pour Jean-Marc Lainé, le passage de Robin à Red Hood tient davantage du retournement de situation, de l'effet dramatique, que d'un personnage à part entière[333]. La théorie se tient mais il est cependant nécessaire d'aller plus loin : si le Red Hood n'est pas à proprement parler un personnage à part entière mais davantage un symbole, un costume invoquant divers héritages aux mêmes titres que celui du Batman dans lequel différentes identités vont se glisser, il est nécessaire de préciser qu'il invoque une évolution dans la psyché du personnage qui le porte. Jason Todd, avant et après sa mise à mort, n'est plus le même individu, ne fait plus allégeance à la même autorité, à la même inspiration. Le costume est le signe d'une rébellion contre le père dont l'ombre peut devenir insupportable pour le fils[334].

A la disparition du personnage en 1989, c'est Tim Drake qui prend la relève dans le costume du rouge-gorge. Ainsi, au fur et à mesure des numéros mettant en scène ce nouvel héritier potentiel, une interrogation émerge de sa relation avec Batman : là où les différents Robin vont

[331]Alan Moore et Bryan Bolland, *The Killing Joke*, New York, DC Comics, 1988.
[332] Figure des mythologies germanique et nordique désignant un double alternatif, souvent maléfique.
[333] Jean-Marc Lainé, *Super-héros ! La puissance des masques*, Montélimar, Moutons électriques, collection « Bibliothèque des miroirs », 2011. P-67 : « La succession d'enfants qui ont assumé le rôle de Robin aux côtés de Batman (avec quelques variations dans l'équipement vestimentaire) est en fait la perpétuation d'une fonction officialisée par le protecteur de Gotham. […] Le Red Hood est alors, au-delà du duel avec Batman, le marquage dramatique annonçant une révélation d'identité, plus une fonction dramaturgique qu'un personnage. »
[334] *Ibid*. P-81 : « Outre Red Hood, les *Batman* récents explorent les rapports complexes des Robin successifs avec l'image presque écrasante du justicier de Gotham ».

plus ou moins échouer dans leur volonté d'égaler le Batman, Tim Drake semble être le seul à posséder la capacité de ne pas s'arrêter au statut de poule et de réussir à devenir le coq. De l'aveu de Bruce Wayne lui-même: « Pour Dick, être Robin était enivrant. Il s'en est lassé. Pour Jason, être Robin était un jeu. Il en est mort. Mais Tim… il faut bien reconnaître… qu'il s'approche chaque jour de son rêve : être le plus grand… détective du monde. » [335]. « Le plus grand détective du monde » étant l'un des surnoms du Batman, Bruce considère donc Tim comme son potentiel héritier. Plus encore, *The Dark Knight Rises*[336], troisième volet de la trilogie de Christopher Nolan sorti en 2012, tend à insister sur la potentialité d'un héritage entre Bruce Wayne et Tim Drake, mais seulement en filigrane. Dans le film, John Blake, est un jeune policier qui prend les armes contre la Ligue des Ombres, quitte à être dans l'illégalité, lorsque Gotham City se retrouve transformée en *no man's land* suite à la rébellion menée par Bane et ses hommes. Le personnage de Blake, qui n'est pas ouvertement une adaptation de Tim Drake, peut être considéré comme une réécriture nolanienne du troisième Robin. En effet, les deux individus possèdent un *background* commun : ils sont tous les deux orphelins, élevés dans un orphelinat fondé par Martha Wayne, la défunte mère de Bruce, et tous les deux vont être les seuls à deviner la véritable identité du Batman par pur esprit de déduction, forçant ainsi le Chevalier Noir à les prendre sous son aile. De plus, John Blake est un pseudonyme : il s'appelle en réalité Robin, information révélée dans l'épilogue du film[337]. Il n'est cependant pas précisé s'il s'agit de son nom ou de son prénom, et la seconde partie de son identité demeure inconnue. La scène finale de *The Dark Knight Rises* nous dévoile un John Blake pénétrant au cœur de la *batcave*[338], communiant avec les ténèbres, tout comme Bruce Wayne, alors retraité et disparu de la vie mondaine de Gotham City, le faisait dans *Batman Begins*[339]. Une plateforme se lève : John Blake sera le futur Batman, Bruce Wayne lui ayant laissé des coordonnées pour géolocaliser son antre. De ce fait, ce personnage double, censé devenir « le plus grand détective du monde », demeure un Robin privilégié ayant davantage obtenu la bénédiction de son mentor, du fameux coq, pour prendre sa place. Pourtant, Tim Drake n'apparaît jamais dans le costume de Batman. Même si son double cinématographique John Blake ne laisse aucune place au doute à la fin du film, on ne le verra jamais en tant que Chevalier Noir. Plus encore, dans la bande dessinée, Tim Drake ne se sépare jamais de son identité de Robin. Là où Dick Grayson devient

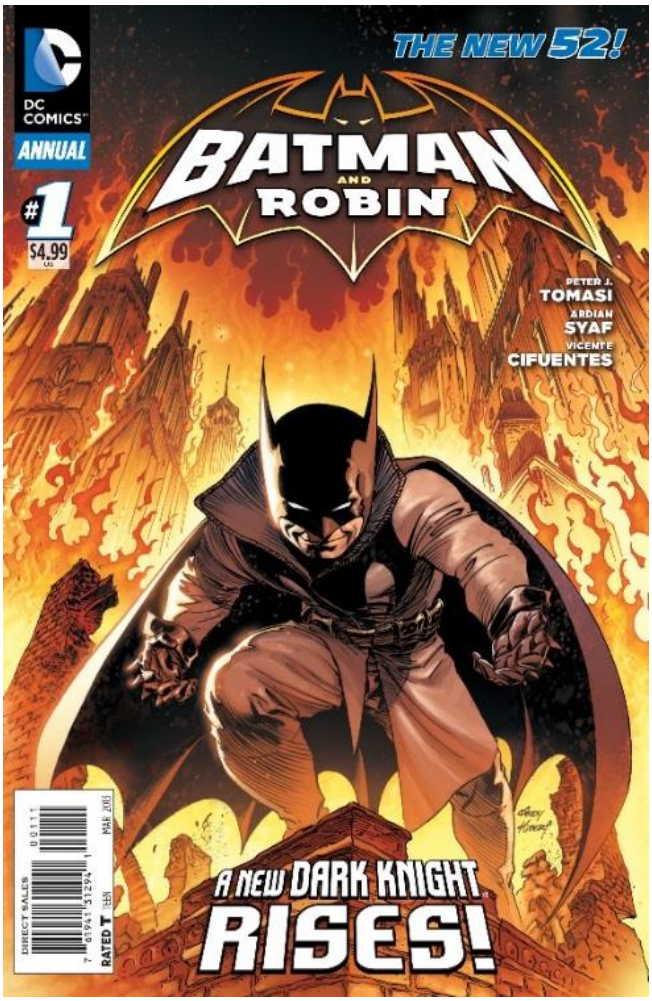
[335]Jeff Loeb et Jim Lee, *Batman* #617 – *Hush*, New York, DC Comics, 2003. Planche 9, cases 6 et 7.
[336] Christopher Nolan, *The Dark Knight Rises*, Warner Bros, 2012.
[337] *Ibid*. 2h 28min 15sec : "- Uh…try my legal name. – You should use your full name. I like that name. Robin" (- « Essayez avec mon véritable nom. – Vous devriez le porter. C'est un joli nom. Robin. »)
[338] *Ibid*. 2h 30 min 19 sec.
[339] Christopher Nolan, *Batman Begins*, Warner Bros, 2005.

Nightwing et Jason Todd Red Hood, Tim Drake devient Red Robin, comme si le poussin, par péché de modestie, se rattachait systématiquement à sa nature primaire, refusant catégoriquement le prestige d'être devenu coq. L'héritier officiel du Batman ne semble jusqu'alors pas tout à fait désigné. Bruce Wayne a embrassé un destin qu'il a choisi vis-à-vis du legs de ses parents mais il demeure pour l'heure le seul à avoir totalement assumé ses fonctions dans la dynastie des protecteurs de Gotham, comme si son besoin de transmission ne pouvait être pleinement assouvi.

Mais la filiation du rouge-gorge et de la chauve-souris n'est pas seulement une affaire d'adoption. Damian Wayne, dernier Robin en date, est l'unique fils biologique de Bruce Wayne. Le personnage possède par conséquent un statut particulier. La place privilégiée de Damian Wayne au sein de la *batfamily* vient de ses origines puisqu'il est le fruit de l'union entre le justicier de Gotham City et Talia Al Ghul, fille de Ra's Al Ghul, l'un des ennemis du Batman les plus récurrents. Tout comme Jason Todd, le personnage de Damian est façonné par des influences contradictoires. Mais à l'inverse du second Robin, Damian reçoit l'enseignement de Bruce Wayne dans la seconde partie de son éducation. Elevé par sa mère depuis la petite enfance, Damian apprend à devenir un parfait assassin de la Ligue des Ombres, organisation internationale défendant les mêmes idéaux de justice que le Batman, mais à travers des méthodes punitives et meurtrières. Comme le souligne Thierry Rogel dans *Sociologie des super-héros*, la psychologie de l'enfant ne dépend pas uniquement des rapports qu'il entretient avec ses parents mais de l'ensemble des interactions qu'il a avec son groupe. Dans le cas de Damian, sa construction psychologique est le fruit d'une part de Talia et des assassins de la Ligue des Ombres et, d'autre part, de Bruce et des différents Robin.[340]

[340] Thierry Rogel, *Sociologie des super-héros*, Paris, Hermann, 2012. P.149 : « L'éducation morale des enfants, qui est si étroitement liée à leur développement psychologique, ne se restreint pas au seul domaine des interactions d'individu à individu : elle concerne aussi les relations de l'individu au groupe dont il fait partie. Le développement du Surmoi, de la conscience morale et sociale dépend non seulement de l'identification aux parents, mais aussi de l'identification aux différentes images parentales qui représentent et symbolisent tout à la fois les revendications et les responsabilités du groupe ».

Le garçon rappelle évidemment le Mordred de la légende arthurienne, fils d'Arthur et de sa demi-sœur Morgane, qui défend les idéaux du père en usant des procédés peu orthodoxes de la mère. Le fils du Chevalier Noir est une version moderne du fils du chevalier de la Table Ronde[341], référence mythique apparaissant régulièrement en tant que source d'inspiration du Batman. C'est lorsqu'il est confié à son père, aux alentours de ses dix ans, que Damian apprend à canaliser sa colère et à ne pas tuer ses adversaires, à l'inverse de Todd qui se sera perverti plutôt que de se bonifier. Les deux personnages sont liés dans leur désir de brûler les étapes : Jason comme Damian aime prendre des décisions et agir seul, bien souvent contre la volonté de son père. Damian va jusqu'à se coudre son propre costume de Batman afin de faire régner l'ordre dans les rues en l'absence de Bruce[342]. S'il prend le costume de Robin, c'est parce qu'il se considère comme le plus à même de le porter. En tant que fils biologique, il sait qu'il n'est pas comme Dick Grayson et Tim Drake, il pense avoir des privilèges et se sert des manières inculquées par sa mère, agresser physiquement ceux qui osent lui refuser le moindre caprice, pour effrayer ses frères adoptifs et s'octroyer la tunique rouge et les collants verts du Jeune Prodige. La couverture du numéro représente l'enfant dans une réplique du costume de son père, au premier plan, prenant une posture prédatrice de chauve-souris en pleine chasse, épiant ses proies du haut d'un toit. L'arrière-plan, Gotham City en feu, ne représente ni plus ni moins que les résultats de son passage éclair en tant que *vigilante* inconscient et immature dont les dommages collatéraux sont finalement plus importants que ses apports



[341]Zack Snyder, *Batman v Superman*, Warner Bros, 2016. La scène d'introduction mettant en scène la famille Wayne avant l'assassinat des parents de Bruce insiste sur la proximité entre ces deux récits itératifs : la façade du cinéma d'où ils sortent annonce la sortie du film *Excalibur* (Orion Pictures, 1981) de John Boorman en plus de la projection de *The Mark Of Zorro* de Rouben Mamoulian (20th Century Fox, 1940), deux films qui vont inspirer le futur Batman dans le processus de création de son personnage de chevalier masqué.
[342]Peter J. Tomasi et Ardian Syaf, *Batman & Robin Annual* #1, New York, DC Comics, 2013.

bénéfiques. Les couleurs chaudes, mêlant le rouge au jaune et à l'orange pour les motifs des flammes, couplées au costume noir de Damian, soulignent l'aspect catastrophique de sa prise de fonction prématurée. Mais, dans ce récit, l'enfant a conscience d'être rouge-gorge : il sait qu'en tant que tel, il vaut moins que le Batman et même bien moins que Red Robin et Nightwing qui se sont émancipés avant lui et possèdent désormais leurs propres symboles. Damian est au fait de la condition qu'impliquent le masque et le costume de Robin et son ego ne peut le supporter, faisant ainsi de lui l'enfant terrible de la *batfamily* et le conduisant, tout comme Jason Todd, à une mort certaine déclenchée par une figure maternelle opposée au Batman : non pas le Joker mais sa propre génitrice, Talia Al Ghul[343]. Le meurtre du fils par la mère résulte d'une opposition avec le père : celui-ci, après un commun accord sur la garde de l'enfant, est parvenu à le détourner des chemins que Talia avait tracés pour Damian dès son plus jeune âge. Le fait que ce dernier soit devenu un Robin et se soit assagi est la preuve de l'échec de la mère. En définitive, l'enfant est au centre d'une guerre déclarée entre ses deux parents et finit par en devenir un dommage collatéral car ils n'ont pas réussi le deuil de leur relation et l'ont transformé en confrontation[344]. Plus encore, ce dramatique événement est la résultante de ce qu'Emerson Douyon, se basant sur les travaux de Jacques Hochmann, définit comme le « postulat fusionnel » :

> Ce postulat tel que défini par Jacques Hochmann (1971) énonce que « nous, membres de la famille, sommes tous identiques, pensons, sentons de même et sommes parfaitement transparents les uns aux autres ». Le postulat fusionnel pose la famille comme une unité symbiotique où il est interdit à un membre de se différencier de l'ensemble. La famille est un bloc qui doit s'efforcer de masquer ses lézardes. En dépit des apparences contraires, elle doit fonctionner comme un mécanisme d'uniformisation et de « conformisation » Un exemple de ce postulat est la personnification des rôles. « La mère personnifie en l'un de ses enfants une partie d'elle-même, lui fait jouer un des rôles de son théâtre intime », dit Hochmann (1971, p. 168). Elle souhaite que chacun soit le prolongement des autres. Si tous les enfants étaient pareils et réalisaient les désirs ou idéaux des parents, ce serait tellement plus facile ![345]

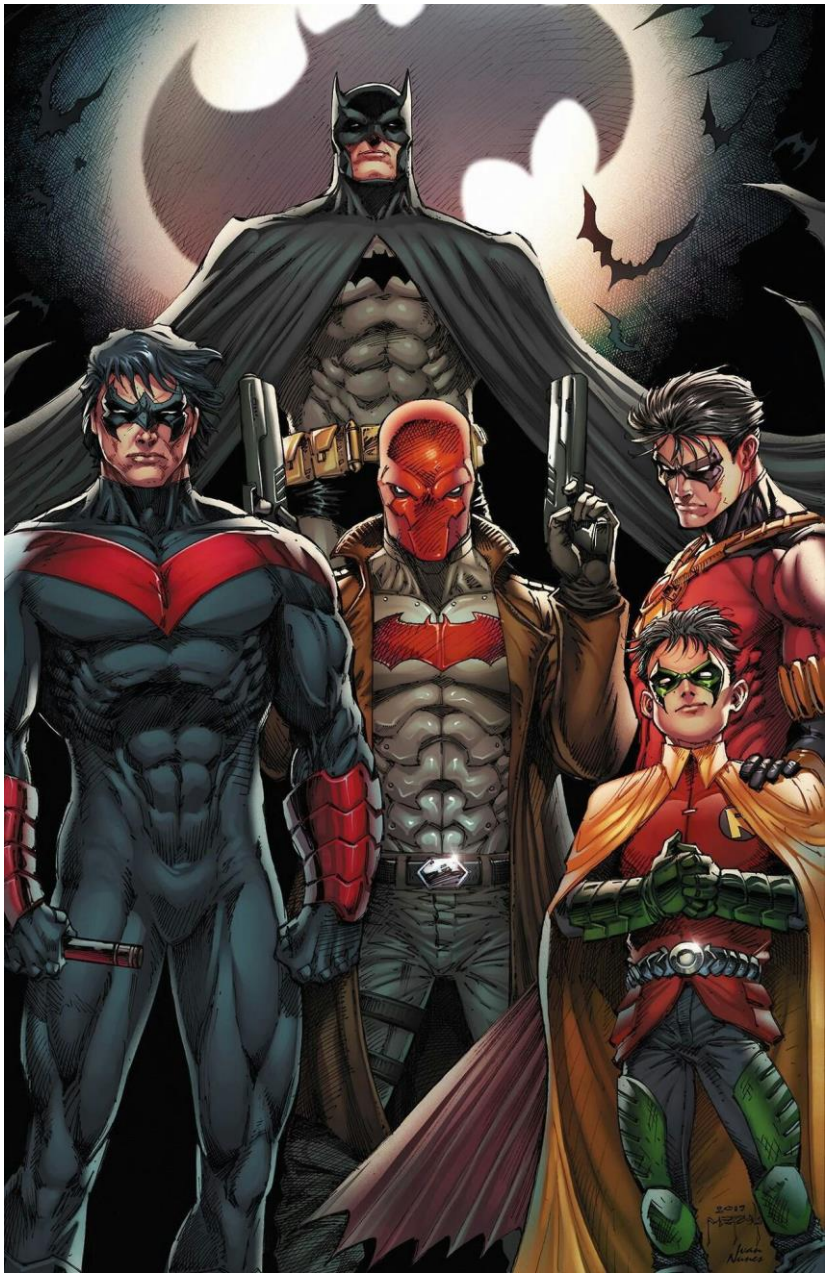
[343]Grant Morrison, Chris Burnham et Jason Masters, *Batman Incorporated* #8, New York, DC Comics, 2011. Planche 21.

[344] Gérard Salem, « La Famille dans tous ses états : une perspective psychologique et éthique », in *L'Educateur, N°9, 1993.* P-7 : **«** Ces situations (les cut-off familiaux) font porter à l'enfant une charge bien lourde, qui permet d'exonérer un parent et de venger l'autre en même temps, en leur laissant vivre leur "besoin d'autonomie", ou "d'amour authentique", ou de "réussite sociale et professionnelle". Ceci constitue une des nombreuses formes de la *parentification* pathologique observable dans maintes familles (attribution d'un rôle de parent caché à l'enfant). Certes, beaucoup de thérapeutes sont attentifs à ces problèmes et tentent de les résoudre en amenant les ex conjoints à mieux "élaborer le deuil de leur séparation", ou bien à coopérer en tant que parents pour décharger leur enfant de ses tâches trop pesantes, mais cela ne suffit pas toujours! Car il ne s'agit pas ici uniquement des loyautés de l'enfant envers ses parents, mais de chacun des parents envers l'autre et envers les deux familles d'origine. »

[345] Emerson Douyon, « La Famille et la délinquance dans trois sphères culturelles », in *Criminologie* vol.8, N°1-2, 1975. P-91.

Les idéaux que Talia a inculqués à Damian lors de sa petite enfance entrent en contradiction avec ceux du père de ce dernier lorsqu'il poursuit son éducation quelques années après. Il y a véritablement paradoxe pour le personnage du fils qui ne peut répondre à ce postulat fusionnel : il ne peut se conformer à la fois à l'unité symbiotique gouvernée par le Batman et l'unité symbiotique qu'est la Ligue des Assassins. Bien que les deux familles possèdent quelques points communs, elles s'opposent radicalement dans leurs philosophies. En quittant sa mère pour devenir le prolongement de son père, Damian gangrène symboliquement Talia, laquelle n'a d'autre choix que d'amputer son bras armé en faisant assassiner son propre enfant. Ainsi, les Robin turbulents finissent systématiquement condamnés, leur volonté de devenir trop vite

chauve-souris, de ne pas passer par les étapes intermédiaires de leur formation les précipitant vers un avenir funeste.



Comme représenté dans cette illustration[346], le costume de Robin est celui de l'enfance, celui des premiers pas. Lorsque le personnage s'émancipe, son accoutrement symbolise le passage à l'âge adulte, qu'il soit Nightwing, Red Hood, Red Robin ou encore RedBird. Le costume du Batman est celui de l'accomplissement total. La sagesse de Dick Grayson, qui demeure le seul à porter le costume avec l'aval de Bruce Wayne, se ressent dans le choix de son nouvel alter ego : la combinaison de Nightwing ne comporte plus les couleurs chaudes symboliques de

[346] Chris, *Batman, Nightwing, Red Hood, Red Robin & Robin*, Pinterest, 2019.

Robin, de l'enfance, mais uniquement du noir et du bleu, à l'instar de son mentor. Robin grandit avec ses lecteurs et chaque nouvelle génération de Garçon Prodige semble s'adapter au renouvellement du lectorat. Dans son ouvrage *Batman Unmasked : Analysing a Cultural Icon*, Will Brooker interprète ce phénomène comme l'héritage de la polémique engendrée par Fredric Wertham:

> […] l'interprétation par les enfants était essentielle dans la controverse des années 1950 sur ce que Batman avait le droit de signifier. Dans ce contexte, un débat sur les limites du sens légitime implique des interrogations tout à fait fondées sur le pouvoir de la culture et les interprétations « subversives » car, au sein d'une société violemment homophobe, il était interdit d'interpréter un personnage d'enfant comme homosexuel. De même, à la fin des années 1990, la question de la réception des aventures du Batman par un jeune public s'est retrouvée de nouveau au centre des préoccupations institutionnelles, DC Comics ayant l'air d'adapter systématiquement le fond et la forme de ses bandes-dessinées, comme c'était déjà le cas dans les années 1940, afin d'exploiter au mieux le marché du public jeune, un marché absolument crucial.[347]

Robin est un disciple dont l'engagement envers le maître fluctue selon la personnalité à l'intérieur du costume. Le désir du rouge-gorge de devenir chauve-souris, du poussin de devenir coq, est à la fois affectif et religieux. Comme le souligne Joseph Campbell dans *Le Héros aux mille-et-un visages*, le disciple peut à la fois marcher sur les pas de son maître en suivant point par point le moindre de ses actes, dans le but de devenir son égal, soit le voir comme un symbole, un modèle à suivre non pas en l'imitant mais en se rapprochant de lui par ses propres moyens[348]. De fait, Dick Grayson et Tim Drake semblent appartenir à la première catégorie tandis que Jason Todd et Damian Wayne, de par leurs personnalités enclines à la déviance, appartiennent à la seconde. L'enfant peut en venir à haïr la figure paternelle tout en l'admirant, ses sentiments l'amenant à une situation paradoxale où il est à même de le tuer mais dans le seul but de le posséder, de l'avoir en lui, d'en faire une partie de lui, marquant ainsi son

[347] Will Brooker, *Batman Unmasked : Analysing a cultural icon*, London/New York, Continuum, 2000. P-31: "[…] the interpretations of children were central to the 1950s controversy over what Batman was allowed to signify. In this context, a debating of the boundaries of legitimate meaning – in a brutally homophobic society, the reading of children's character as homosexual cannot be permitted to flourish – involves very real questions about cultural power and the policing of 'subversive' interpretations. Similarly, in the late 1990s, the question of how young people read Batman comics is once again at the heart of institutional concerns, as DC Comics seems to be adapting the style and content of its regular comics once more – as it did in 1940 – in order to retain the crucial juvenile market."

[348] Joseph Campbell, *Le héros aux mille et un visages*, Paris, J'ai Lu, 2013, P-426 : « […] l'héroïcité n'est pas seulement accomplissement du destin mais prédestination, ce qui pose le problème du rapport à établir entre la biographie d'un héros et sa personne réelle. Certains, par exemple, considèrent Jésus comme un homme qui, par la médiation et de grandes austérités, est parvenu à la sagesse ; d'autres voient en lui un dieu descendu sur terre pour assumer la condition d'homme. La première perspective conduirait à imiter le maître à la lettre dans le but d'atteindre, par la même voie que lui, à l'expérience transcendante et rédemptrice. Mais la seconde établit que le héros est plus un symbole proposé à la contemplation qu'un exemple à suivre point par point ».

attachement mais également son désir de victoire sur celui qui fut sa figure d'autorité. Une fois de plus, les relations entre Batman et les différents Robin rejoignent les théories de Freud qui symbolisent ce refoulement, ce sentiment paradoxal, en utilisant l'image du cannibalisme : le père de la psychanalyse décrit des enfants matérialisant à la fois la haine et l'admiration envers leur père en l'assassinant et en dévorant son corps [349]. Dans *Batman : Arkham Knight*[350], Jason Todd tente d'assassiner Bruce Wayne tout en portant un costume copiant les atours du Chevalier Noir tandis que dans *The Dark Knight Strikes Again*, c'est Dick Grayson qui affronte son mentor en s'habillant comme le Joker[351], reprenant cette vision propre à Frank Miller que l'ennemi du Batman serait également son amant éconduit[352].

De rares personnages féminins complètent de temps à autre la fratrie des Robin : Carrie Kelley, sur le modèle de Tim Drake, rejoint le Croisé à la cape dans *The Dark Knight Returns* en 1986 et accède à l'élévation dans sa suite, *The Dark Knight Strikes Again*[353] en prenant les atours de Catgirl. Ce Robin féminin sera relégué à une tâche subalterne dans *Batman and Robin*

[349] Sigmund Freud, *Totem et Tabou*, Paris, Points essais, 2010. Pp.265-267 : « L'ayant éliminé, ayant satisfait leur haine et réalisé leur désir d'identification avec lui ».
[350] Rocksteady Studios, 2015.
[351] Frank Miller, *The Dark Knight Strikes Again*, New York, DC Comics, 2002. Planche 69.
[352] Frank Miller, *The Dark Knight Returns*, New York, DC Comics, 1986. Livre 3, Planche 46: L'ultime confrontation entre Batman et le Joker prend fin dans le tunnel des amoureux d'une fête foraine. Le clown prince du crime appelle le Batman « mon ange » avant de se donner la mort.
[353] A noter que le personnage porte le costume du Batman pour créer un leurre dans : Frank Miller et Andy Kubert, *The Dark Knight III: The Master Race*, New York, DC Comics, 2016. Planche 27.

vol.4 : Requiem for Damian[354] en s'occupant du chien d'Alfred Pennyworth. Une fois de plus, la place des personnages féminins au sein de la *batfamily* est extrêmement restreinte et leurs apparitions se font de plus en plus limitées et de moins en moins décisives au sein du récit. Le personnage de Stephenie Brown, apparu pour la première fois sous la plume de Chuck Dixon dans *Detective Comics* #647[355], se glisse dans le costume de Robin après le départ de Tim Drake et avant d'être renvoyée par le Batman lui-même pour cause d'insubordination. Elle opère son émancipation du costume jaune et rouge en devenant Batgirl à la suite de Cassandra Cain, ce qui met en évidence une constante de sa carrière de justicière : Stephenie Brown est une éternelle remplaçante dont les alter-egos ne sont ni plus ni moins que des créations de tierces personnes lassées de les assumer. Bien qu'elle passe symboliquement du costume de rouge-gorge à celui de chauve-souris, Stephenie n'a pas d'alter-ego propre à elle : elle n'est ni rouge-gorge ni chauve-souris, mais simplement un coucou, cet oiseau dont la particularité est de s'approprier le nid des autres. Traiter les disciples du Chevalier Noir au prisme de la métaphore aviaire se tient dans le sens ou ces créatures volantes peuvent être perçues comme des symboles de légèreté, de fragilité, d'instabilité mais également de spontanéité et de perte de contrôle, des notions bien souvent illustrées par les différents enfants de la *batfamily*[356]. Quant à Barbara Gordon, alias Batgirl, sa situation familiale l'exclut de la *batfamily* et son rapport au Batman dans la modernité, avant tout dans l'adaptation animée de *The Killing Joke*[357], en font un électron libre certes rattaché à la tribu, mais conservant aussi énormément d'indépendance. Barbara Gordon n'a jamais eu à monter les échelons parmi les disciples dans le sens où elle est chauve-souris dès lors qu'elle prend les armes.

Les enfants de substitution de Bruce Wayne forment une communauté presque sectaire au sein de laquelle les personnages féminins n'ont pas nécessairement leur place, évoluant généralement en marge de ce groupe. Les quatre Robin masculins renvoient au Batman un étrange reflet de son enfance, de son apprentissage. Mais la mise à l'écart de Barbara, Carrie et Stephenie n'est pas uniquement une question d'identification genrée ou même de facteurs sociaux du fait de leur appartenance à d'autres groupes comme c'est le cas de Barbara au sein de la famille Gordon. Ce rejet des femmes en tant que subordonnées, en tant que filles de

[354] Peter J. Tomasi et Patrick Gleason, *Batman and Robin vol.4 : Requiem for Damian,* New York, DC Comics, 2014.
[355] Chuck Dixon et Tom Lyle, *Detective Comics* #647, New York, DC Comics, 1992.
[356] Jean Chevalier et Alain Gheerbrant, *Dictionnaire des symboles*, Paris, Robert Laffont, 1982. P.695: « La légèreté de l'oiseau comporte pourtant, comme c'est souvent le cas, un aspect négatif : saint Jean de la Croix y voit le symbole des *opérations de l'imagination*, légères mais surtout instables, voletant de-ci, de-là, sans méthode et sans suite […] C'est en ce sens peut-être que le Tao revêt les Barbares d'une forme d'oiseaux, pour désigner une spontanéité primordiale, violente et incontrôlée ».
[357] Sam Liu, *The Killing Joke*, Warner Bros Animation, 2016.

substitution, peut s'expliquer en se penchant davantage sur le rapport entre Bruce Wayne et la gente féminine, relations éminemment hantées par le spectre de Martha, sa défunte mère.

I-3 : Bruce Wayne et les femmes : le justicier amoureux

A) Recherche Martha désespérément

Selon Michael L. Fleisher, l'incapacité de Bruce Wayne à entretenir une relation de couple sur une longue durée et ainsi amorcer la construction d'une famille découle directement du traumatisme originel : la mort de sa mère résonne en lui comme un abandon et sa confiance envers les individus de sexe féminin s'en trouve alors mise à mal [358]. Cette idée implique pour le personnage de ne considérer les femmes, en définitive, qu'en tant que mères en puissance, le spectre de Martha Wayne flottant de fait au-dessus de chacune de ses courtes relations. A l'instar du complexe du rouge-gorge, il semblerait qu'un autre complexe, créé de toute pièce par le Batman lui-même, agisse sur sa vie sentimentale : quelle sera celle qui saura se montrer digne de l'héritage de son illustre génitrice ? Qui pourra la remplacer dans son cœur mais pourra également se montrer son égale dans ses rapports avec leur descendance ? Cette objectification de la femme, ce besoin de lui donner une fonction symbolique, rejoint les travaux de Gilles Deleuze et Félix Guattari sur le complexe d'Œdipe[359] : la fonctionnalisation du sexe féminin sert avant tout les névroses œdipiennes de Bruce Wayne qui respecte le triangle de transmission établi par les auteurs autour de ce complexe[360]. La recherche de la partenaire idéale est un automatisme post-traumatique qui n'est pourtant pas présenté comme une véritable obsession pour le héros, à la différence de ses escapades nocturnes. Mais, une fois de plus, les Wayne sont morts bien trop tôt pour que la véritable question de l'Œdipe ne se pose[361], laissant cependant

---

[358] Maxime Coignard, « 5 Choses que Batman nous apprend sur nous-mêmes », Huffington Post, 06/03/2016 : « Selon l'écrivain américain, Michael L. Fleisher, ce traumatisme puissant est à l'origine de la dualité de Bruce Wayne / Batman: un versant sombre (ses rapports compliqués avec les femmes -ayant vu sa mère mourir sous ses yeux, il l'a ressenti comme un abandon et ne parvient plus à accorder sa confiance aux femmes qui lui ressemblent; une attitude parfois autodestructrice) s'opposant à la quête de perfection (être un modèle idéal et assumer l'image du sauveur parfait) ».

[359] Gilles Deleuze et Félix Guattari, *L'Anti-Œdipe – Capitalisme et schizophrénie*, Paris, Editions de Minuit, 1972. P-84. « On a souvent remarqué en effet que l'interdit existait sous deux formes, l'une négative qui porte avant tout sur la mère et impose la différenciation, l'autre positive qui concerne la sœur et commande l'échange (obligation de prendre pour femme quelqu'un d'autre que ma sœur, obligation de réserver ma sœur à quelqu'un d'autre ; laisser ma sœur à un beau-frère, recevoir ma femme d'un beau-père). »

[360] *Ibid*. « Et, bien que de nouvelles stases ou chutes se produisent à ce niveau, comme de nouvelles figures d'inceste et d'homosexualité, il est certain que le triangle œdipien n'aurait aucun moyen de se transmettre et de se reproduire sans ce second degré : le premier degré élabore la forme du triangle, mais seul le second assure la transmission de cette forme. Je prends une femme autre que ma sœur pour constituer la base différenciée d'un nouveau triangle dont le sommet, tête en bas, sera mon enfant - ce qui s'appelle sortir d'Œdipe, mais aussi bien le reproduire, le transmettre plutôt que de crever tout seul, inceste, homosexuel et zombie. »

[361] *Ibid*. P.325 : « « Le motif initial du mythe de référence consiste dans un inceste avec la mère dont se rend coupable le héros. Pourtant, cette culpabilité semble exister surtout dans l'esprit du père, qui désire la mort de son fils et s'ingénie à la provoquer . . . En fin de compte, le père fait seul figure de coupable : coupable d'avoir voulu

quantité d'expectatives quant au relationnel qu'ils auraient pu entretenir avec leur fils, lequel semble de fait projeter ses hypothèses sur sa vie sentimentale.

Tout au long de l'histoire éditoriale de la licence, un certain nombre de personnages féminins se retrouve dans les bras du Chevalier Noir pour une durée systématiquement inconnue mais généralement limitée. A l'instar du personnage de James Bond, Bruce Wayne s'amourache et se désintéresse de ses conquêtes d'aventure en aventure, qu'il s'agisse d'une fin dramatique ou non. Aussi les différentes conquêtes malheureuses de Bruce Wayne, de celles qui ne s'éternisent pas au sein de la licence, mettent-elles en avant les failles inhérentes aux personnages féminins dans l'incapacité de s'octroyer le même statut que Martha Wayne. Les personnages féminins sont normés par un système éditorial masculin et leur présence est conforme à certaines symboliques qui les relient à la figure maternelle, une dynamique de pensée que souligne par ailleurs Elodie Chazalon dans son article « Mother (h)earth » :

> […] les femmes sont pensées, imaginées, écrites et décrites par les hommes, même quand l'auteur ou le journaliste est une femme. Cette supériorité du masculin se manifeste dans l'établissement d'une norme féminine qui est récurrente dans les textes littéraires et journalistiques ainsi que dans les images. Si la figure de la mère correspond à cette norme, c'est parce qu'elle incarne le don d'amour et qu'elle renvoie à la terre-mère, une déclinaison des grands mythes fondateurs de la nation américaine : Terre promise, Paradis terrestre, Nouvelle Jérusalem, qui imprègne bien des productions culturelles […][362]

Dans son encyclopédie, Daniel Wallace met en avant un certain nombre d'individus amenés, tout au long de l'histoire éditoriale de *Batman*, à s'inclure dans la sélection de l'enfant abandonné avant de s'en retrouver inévitablement exclus[363]. Bien que les personnages féminins et les sous-intrigues sentimentales découlant de leur présence soit à la fois dus à une certaine volonté d'hétérosexualiser Batman et Robin, dans le but de contrer les accusations de Fredric Wertham[364], et à un besoin de moderniser la licence pour un lectorat vieillissant[365], les petites

---

se venger. Et c'est lui qui sera tué. Ce curieux détachement vis-à-vis de l'inceste apparaît dans d'autres mythes » Citation de Lévi-Strauss, *Le Cru et le cuit*, Plon, 1964, p.56. »

[362] Elodie Chazalon, « Mother (h)earth », Paris, Sociétés N°116, 2012. P.61.

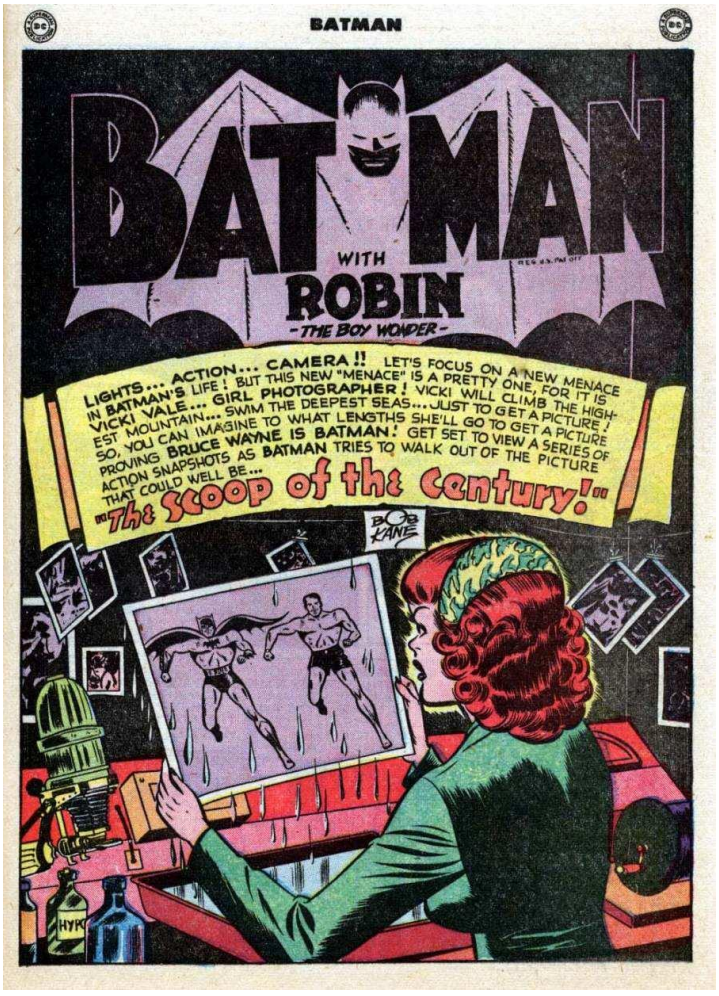
[363] Daniel Wallace, *Batman: l'encyclopédie*, Paris, Huginn & Muninn, 2012. Traduction de Jean-Marc Lainé et Jérôme Wicky. P-62-63.

[364] Fredric Wertham, *Seduction of the Innocent*, New York, Rinehart & Company, 1954. P-191: « In these stories there are practically no decent, attractive, successful women. A typical female character is the Catwoman, who is vicious and uses a whip. The atmosphere is homosexual and anti-feminine. If the girl is good-looking she is undoubtedly the villainess." (« Dans ce type de récit, il n'y a pratiquement aucune femme décente, attirante et qui connait la réussite. Un cas typique de personnage féminin est celui de Catwoman, qui est vicieuse et utilise un fouet. L'atmosphère est homosexuelle et anti-féminine. Si la fille est jolie, vous pouvez être sûr qu'elle est la méchante »).

[365] *Batman Anthologie*, Paris, Urban Comics, 2013. P-123. Les années 70 marquent un changement de lectorat : les lecteurs de la première heure sont plus âgés et donc plus exigeants. Certains anciens lecteurs vont même devenir auteurs ou dessinateurs de comics : enfin du sang neuf ! Le comic code va peu à peu disparaître et les récits verseront davantage dans le polar brutal et l'horreur gothique. On est en pleine révolution artistique. On est en

amies de Bruce Wayne sont une constante depuis les débuts éditoriaux de *Batman*. Les différentes relations du Chevalier Noir se concluant majoritairement de façon subite, négative voire dramatique, il est à noter que la licence initiée par Bob Kane et Bill Finger se place en marge des autres comics en contrecarrant le schéma « idéal-typique » mis en avant par Thierry Rogel d'après la notion d'idéal-type développée par Max Weber[366]:

La vie privée des super-héros renvoie au schéma narratif du roman sentimental. Le schéma « idéal-typique » du roman sentimental (idéal-typique mais aujourd'hui dépassé selon Péguinot) est le suivant : une femme rencontre un homme qui ne la laisse pas indifférente mais elle se met à le détester à la suite d'un malentendu. La suite du récit est constituée de la succession d'étapes : découverte d'un amour mutuel, intervention d'un tiers messager ou d'un événement grave, manifestation d'une confiance réciproque, fiançailles et mariage…[367]



pleine maturation des héros, Batgirl et Robin s'émancipent et ont droit à leurs propres séries ! Le Joker et Double-Face redeviennent des tueurs de sang-froid. Le personnage de Man-Bat va insuffler du tragique dans la saga avec sa dramatique histoire de couple. Enfin, Vicki Vale, Catwoman et Batman vont former une espèce de trio amoureux en constante compétition. Les sous-intrigues seront beaucoup plus développées sous le responsable éditorial Dick Giordano.

[366] Max Weber, *Economie et société*.- Paris, Plon, 1971. P.8 : « […] saisir par interprétation le sens ou l'ensemble significatif visé a) réellement dans un cas particulier (dans une étude historique par exemple) ; b) en moyenne ou approximativement (dans l'étude des masses, par exemple) ; c) à construire scientifiquement (sens "idéaltype") pour dégager le type pur (idéaltype) d'un phénomène se manifestant avec une certaine fréquence ».

[367] Thierry Rogel, *Sociologie des super-héros*, Paris, Hermann, 2012. Pp-136-137.

Bien que certaines relations puissent s'y apparenter au premier abord, le schéma de l'idéal-typique se retrouve souvent corrompu et l'histoire prend fin aussi vite qu'elle a commencé. La romance est un élément éditorial important pour ouvrir une licence à de nouveaux lectorats[368] mais *Batman* semble ne faire l'effort qu'à moitié : si romance il y a, c'est pour mieux la détruire et ainsi donner de nouvelles aspérités psychologiques aux personnages tourmentés qui peuplent sa diégèse. L'un des premiers *love interest*[369] du Chevalier Noir est le personnage de Vicky Vale. Cette photoreporter de la Gotham Gazette apparaît pour la première fois en 1948 dans *Batman* #49[370] avec pour ambition de découvrir la véritable identité du justicier masqué. Les desseins du personnage, bien qu'en désaccord avec ceux du Batman, créent un jeu de séduction entre Bruce et Vicki, un chassé-croisé amoureux consistant pour lui à brouiller les pistes et, pour elle, à les démêler. Wayne n'accepte d'ailleurs sa relation avec la jeune femme qu'à partir du moment où il semble certain de l'avoir dupée quant à ses activités de justicier[371]. Cette relation ne tient en définitive que du badinage amoureux, Bruce étant incapable de concevoir un partage de ses secrets les plus inavouables avec Vicki : pour l'heure son personnage ne sert qu'à introduire une figure féminine positive. Cet archétype de la jeune femme brillante et prête à tout pour réussir, y compris se mettre en danger, et qui peut ainsi servir de demoiselle en détresse est une constante du personnage qui se retrouve même dans la modernité avec son adaptation dans le jeu vidéo *Batman : Arkham City*[372]. C'est dans sa suite directe, *Batman : Arkham Knight*, que certaines dimensions psychologiques sont ajoutées à Vicki Vale, la faisant ainsi évoluer vers une dimension plus profonde, peut-être même comme une âme sœur, une héritière toute désignée de l'aura de Martha Wayne. En effet, sa notice biographique précise qu'elle s'acharnait à démontrer les sources de la misère et de la pauvreté lors de ses débuts à la *Gotham City Gazette*. C'est sans doute cet aspect philanthrope de la jeune femme qui finit par séduire Bruce Wayne, lui rappelant ainsi ses parents. Si Vicki Vale est à ce jour la princesse à sauver pour le Chevalier Noir c'est aussi et surtout à cause de sa réintroduction par le scénariste Gerry Conway dans les années 1980[373] et plus encore à travers son incarnation par Kim Basinger dans le film de Tim Burton en 1989. Cependant, la proximité du personnage avec la

[368] Michael Uslan, *Pop X : The Rise of Super Heroes and Their Impact on Pop Culture, The New Genres*, 2015. 9min52 : Romance Comics faisait partie des plus importantes ventes de l'époque. Les américains aimaient les histoires d'amour, ces faux témoignages de jeunes filles ayant perdu leur prince charmant ou l'ayant tout juste conquis. Les histoires d'amour peupleront également les aventures de Batman.
[369] Anglicisme désignant un personnage dont la présence dans la diégèse sert uniquement à créer de la romance.
[370] Bill Finger et Lew Sayre Swartz, *Batman* #49, New York, DC Comics, 1948.
[371] *Id*. Planche 12, case 6 : "Now that I've fooled her, there'll be no harm in seeing her again !" (« Maintenant que je l'ai dupée, je pourrai la revoir sans crainte ! ») "I have a feeling he tricked me ! Mr. Bruce Wayne, you'll be seeing more of me!" (« J'ai l'impression qu'il m'a roulée ! M. Bruce Wayne, je n'ai pas dit mon dernier mot ! »).
[372] Le joueur doit aller la sauver lorsque son hélicoptère s'écrase après avoir été touché par une roquette du Joker.
[373] *Joker Anthologie*, Paris, Urban Comics, 2014. P-174.

figure maternelle disparue apparaît déjà dans le film : Bruce Wayne rend visite à Vicki, juste après l'avoir sauvée alors qu'il portait son costume de Batman. Il lui tend une rose, non pas rouge comme celles qu'il a déposées dans Crime Alley, mais rose[374].

L'adoucissement de la couleur de la fleur démontre clairement que l'affection de Vicki est un remède à la tristesse de Bruce: la rose est devenue rose, comme si l'amour de la jeune femme avait épongé le sang de ses parents symbolisé par le rouge des fleurs déposées comme hommage funèbre quelques séquences auparavant[375]. La fleur est une manière de conjurer le sort funeste de Thomas et Martha. En définitive, le personnage se conforme à la fonction qu'Alfred Pennyworth donne aux relations amoureuses de son maître : elles doivent lui servir à évacuer ses obsessions, à se focaliser sur quelque chose de plus positif mais aussi nourrir un espoir de construction familiale autour du couple[376]. La particularité de Vicki Vale dans ce schéma est qu'elle ne fait pas uniquement partie de la vie de Bruce Wayne mais également de celle du Batman qui la sauve à de nombreuses reprises au même titre que Chase Meridian quelques années plus tard.

[374] Tim Burton, *Batman*, Warner Bros, 1989. 1h15min15sec.
[375] *Ibid*. 42min52sec.
[376] *Ibid.* 40min03sec: "I think this is a certain weight that leave when she is here." (« J'ai l'impression que sa présence vous délivre d'un poids »).

De plus, ses intentions de percer à jour l'identité secrète du Chevalier Noir renforcent davantage cette position triangulaire entre l'homme, son alter ego et la jeune femme, se conformant aux propos d'Alex Nikolavitch dans son ouvrage *Mythes et super-héros*. L'auteur fait état d'un triangle amoureux dans les *comics* : la femme, le super-héros et l'alter ego du héros en prenant pour exemple Lois Lane, Superman et Clark Kent. Il souligne cependant que Batman fait exception à la règle plus ou moins héritée de Zorro[377], qui est pourtant la source d'inspiration première du justicier de Gotham City, mettant en évidence la dimension éphémère de ses romances :

> Elle est héritée d'un fond plus ancien, celui du justicier masqué, dont Zorro est un des exemples les plus iconiques (mais curieusement, ce playboy de Bruce Wayne, alias Batman, pourtant le personnage qui revendique le plus clairement l'héritage de Zorro, ne se lance pas dans ce genre de triangles, ou alors très brièvement).[378]

Dans le film de Tim Burton, l'histoire entre Bruce Wayne et la photoreporter est l'une des trames parallèles au fil rouge du Joker, un jeu de « je t'aime, moi non plus » mettant Vicki Vale dans le rôle de l'amoureuse éconduite et le Batman dans celui du goujat refusant de donner suite à leur première nuit d'amour au matin de laquelle son aimée le retrouve pendu par les pieds à une barre de traction, tel une chauve-souris, symbolisant les véritables aspirations du protagoniste[379]. Sur ce principe, la journaliste ne semble pas si éloignée du professionnalisme

[377] Johnston McCulley, *The Curse of Capistrano*, New York, All Story Weekly, 1919.
[378] Alex Nikolavitch, *Mythe et super-héros*, Montélimar, Moutons électriques, collection « Bibliothèque des miroirs », 2011. P-69.
[379] Tim Burton, *Batman*, Warner Bros, 1989. 37min34sec.

du justicier. Bien que vivant une romance naissante avec Bruce Wayne, elle n'occulte pas pour autant son travail et ses obsessions professionnelles concernant la véritable identité du Chevalier Noir. Alors que ce dernier semble avoir été abattu par une balle à bout portant, Vicki Vale continue de prendre des photos tandis que les hommes du Joker décident de lui enlever son masque[380]. En situation dangereuse elle garde la tête froide et ne pense, en définitive, qu'à son objectif, en dépit du fait que l'homme qui l'a déjà sauvée et pour lequel elle éprouve quelques émotions, en parallèle de celles éprouvées pour Bruce Wayne, se trouve en apparence mort en contrebas. Pourtant, le final de l'œuvre de Burton montre une évolution unilatérale dans le couple : Alexander Knox, collègue et ami de Vicki, s'enquiert de ses avancées vis-à-vis du Batman, projet photographique censé lui apporter le prestigieux prix Pulitzer[381]. La jeune femme se contente de partir, s'engouffrant dans la voiture d'Alfred pour rejoindre Bruce, délaissant ses ambitions professionnelles pour vivre pleinement son histoire d'amour tandis que le principal intéressé, lui, veille sur Gotham City depuis les toits. Le schéma est typique : la femme délaisse sa vie personnelle au profit de celle de l'homme qui, lui, ne marque absolument aucun changement dans son rapport à sa vie professionnelle et à sa vie familiale. Pour Umberto Eco, ce passage à la trappe du *love interest* est conforme aux attentes du public, et ce depuis le XIXème siècle[382] : Vicki Vale n'est finalement qu'accessoire et il semble parfaitement logique que s'il ne doit en rester qu'un des deux c'est bien le Batman puisqu'il donne son titre au film et qu'il ne peut, de ce fait, abandonner sa vie de justicier. Ce que veut le public, c'est qu'il reste et qu'il vive d'autres aventures, même si cela doit passer par l'évincement du personnage interprété par Kim Basinger. Vicki Vale est à ce jour le seul personnage dont l'unique fonction est celle de petite amie de Bruce Wayne à avoir été officiellement adaptée au cinéma. Dans le troisième opus des aventures cinématographiques du Chevalier Noir, *Batman Forever*, le docteur Chase Meridian est avant tout un ersatz de la journaliste : elle est également blonde aux yeux bleus, campée par Nicole Kidman, et l'essentiel de ses relations avec Wayne consiste en un jeu de séduction tournant autour de ses aspirations romantiques et, surtout, de son identité secrète. L'une des premières rencontres de la psychiatre avec le Batman est une convocation du justicier par la jeune femme à l'aide du *batsignal*, une occasion de faire du « rentre-dedans » à l'homme chauve-souris qui la rejette systématiquement donnant lieu à un soufflet verbal qui

[380] *Ibid*. 1h07min42sec.
[381] *Ibid*. 1h55min08sec.
[382] Umberto Eco, *De Superman au Surhomme*, Paris, Le Livre de Poche, 2012. P-19 : « Avec l'intensification des expériences littéraires, les topoï changent également et il s'agit de savoir ce que la tradition narrative nous a habitués à désirer aujourd'hui comme solution plus réconfortante. […] Mais déjà une large part du roman populaire du XIXème voulait la mort de l'aimée ou la fin pitoyable de héros comme aval poétique d'un dénouement selon les raisons du cœur du public. »

synthétise parfaitement la dimension comique du film de Schumacher : « J'adore le latex ! » lui murmure Chase Meridian, « Essayez un pompier, ça se déshabille plus vite. » rétorque le Batman[383]. L'intérêt principal de ce personnage de psychiatre vient essentiellement de sa véritable position dans le schéma de l'idéal typique : Bruce Wayne l'aime, mais elle aime un autre homme, comme elle le lui précise lors de leur soirée au cirque[384]. Il s'agit bien évidemment de l'alter ego nocturne du milliardaire, permettant ainsi la création de ce triangle amoureux que l'on retrouve bien souvent dans ce genre de fiction, à commencer par le traditionnel Clark Kent – Lois Lane – Superman. Chase Meridian crée un véritable dédoublement de personnalité chez le héros : il la désire mais elle le repousse et ce schéma s'inverse sitôt qu'il porte son costume de latex noir. Cette dimension schizophrène semble d'ailleurs en désaccord avec l'expertise d'Alfred déclarant à son maître que « Cette jeune femme est peut-être le traitement idéal. Elle est charmante et semble pleine de sagesse. »[385]. Une psychiatre nourrissant le dédoublement de personnalité de son patient ne semble pourtant pas être ce qu'il y a de plus recommandable en termes de soins d'autant plus que nous sommes ici face à un triangle amoureux hérité de la tragédie dans lequel l'internalisation de la rivalité, Bruce Wayne et/est Batman, devient totalement insoluble.

Photoreporter ou médecin de l'esprit, les conquêtes de Bruce Wayne se situent généralement dans des catégories socio-professionnelles élevées, bien souvent synonymes d'indépendance

[383] Joel Schumacher, *Batman Forever*, Warner Bros, 1997. 17min. "- Oh… black leather" "-Try fireman, faster to take off."
[384] *Ibid*. 33min.
[385] *Ibid*. 1h21min40sec. "That's a lady the doctor ordered. She seems lovely and wise."

mais également de danger potentiel au vu du cadre de leur travail. Julie Madison, amour de jeunesse de Bruce Wayne, devient une actrice célèbre sous le pseudonyme de Portia Storme[386] ; Jezebel Jet est *top model*[387] ; Sasha Bordeaux est la garde du corps personnelle de Wayne avant de devenir son amante[388] ; Vesper Fairchild est présentatrice radio puis journaliste d'investigation[389] ; Shondra Kinsolving est une physiothérapeute aux pouvoirs guérisseurs[390] et Silver St-Cloud est une figure mondaine de Gotham City spécialisée dans l'événementiel[391]. Chacune de ces femmes renvoie à Bruce Wayne une certaine image maternelle, en lien avec son enfance ou son adolescence. Elles sont toutes porteuses de scories psychologiques, émotionnelles et symboliques rattachées à Martha mais également à Thomas Wayne voire aux deux comme peuvent en témoigner Shondra Kinsolving, dont la profession médicale renvoie au père et Sasha Bordeaux qui, en tant que garde du corps, symbolise le dernier rempart physique contre le type d'agression qui fit de Bruce Wayne un orphelin. Chacune d'entre elle**S** est souvent la personnification d'une tendance, d'une époque, des aspirations du Batman à cet instant précis, certaines faisant l'objet de résurrection bien des années après leur passage dans la licence comme ce fut le cas de Vicki Vale mais aussi de Julie Madison récemment apparue dans les *New 52* de Scott Snyder et Greg Capullo.

A cet égard d'ailleurs, l'utilisation du personnage ne fait pas référence à l'idéal type mais à un autre schéma propre aux aventures du Chevalier Noir. La jeune femme s'intéresse à Bruce Wayne, lequel est poussé dans ses bras par un Alfred désireux de le voir songer à autre chose qu'à ses activités de justicier[392], mais l'issue de l'amourette demeure systématiquement la même : Bruce manque leur rendez-vous une fois de trop, préférant sauter de toit en toit[393]. La disposition des vignettes de la première page souligne le potentiel cloisonnement de Bruce dans une vie de couple, le cadrage serré sur le visage d'Alfred renvoyant au fait qu'il est suffisamment intime avec son maître pour le savoir. La seconde planche, celle qui clôt le récit, est à l'inverse très épurée : une illustration pleine page indiquant que la liberté et l'épanouissement de Bruce Wayne sont liés à ses activités grisantes de justicier. Dans ce

[386] Gardner Fox, Bob Kane et Sheldon Moldoff, *Detective Comics* #31, New York DC Comics, 1939.
[387] Grant Morrison et Andy Kubert, *Batman* #656, New York DC Comics, 2008.
[388] Greg Rucka et Shawn Martinbrough, *Batman* #751, New York DC Comics, 2000.
[389] Doug Moench et Kelley Jones, *Batman* #540, New York DC Comics, 1997.
[390] Doug Moench et Jim Aparo, *Batman* #486, New York DC Comics, 1992.
[391] Steve Englehart et Walter Simonson, *Detective Comics* #470, New York DC Comics, 1977.
[392] Scott Snyder et Greg Capullo, *Batman* #33, New York, DC Comics, 2014. Planche 30.
[393] *Ibid*. Planche 34.

triangle amoureux récurrent du héros, de son alter ego et de la jeune femme, les histoires d'amour finissent mal car l'alter ego finit toujours par vampiriser l'homme derrière le masque.

Comme le souligne justement Thierry Rogel : « […] une vie de super-héros se prête assez mal à une vie de famille et même à une vie amoureuse ; pourtant cette dernière tient une place importante chez tous bien que tous, ou presque, soient célibataires. »[394]. La notion d'échec et de récidive que l'on retrouve dans nombre de fictions[395], et quel que soit le médium, est l'un des fondamentaux en ce qui concerne les paradoxes psychologiques chez les super-héros et justiciers masqués. Surtout lorsqu'il est question de faire cohabiter l'humain et le symbole sur une même ligne existentielle. L'impossibilité pour Bruce Wayne de former un couple durable avec une femme est en grande partie due à ses activités de justicier mais aussi et surtout à un blocage émotionnel découlant de l'absence de sa mère, ressenti comme un abandon selon

[394] Thierry Rogel, *Sociologie des super-héros*, Paris, Hermann, 2012. P-179.
[395] Jean Mottet, *Série télévisée et espaces domestiques, La télévision, la maison, le monde*, Paris, L'Harmattan, 2005. P-20 : « Pourtant, comme Bourdieu l'a récemment souligné dans son essai sur la télévision : « Il n'y a rien de plus difficile que de faire ressentir la réalité dans sa banalité. Flaubert aimait à dire "Il faut peindre le médiocre". C'est le problème que rencontrent les sociologues : rendre extraordinaire l'ordinaire ; évoquer l'ordinaire de façon à ce que les gens voient à quel point il est extraordinaire. »

Fleisher. Car, chez d'autres justiciers costumés, la relation longue durée ne semble pas impossible, ce que souligne Jeffery Klaehn dans son ouvrage *Inside the World of Comic Books* :

> Les superhéros les plus importants ont tous une relation longue durée avec leur *love interest* respectif. Superman et Lois Lane, Spider-Man et Mary Jane Watson, Wonder Woman et Steve Trevor. Cependant, Batman se tient à l'écart des autres. Bruce Wayne est un *playboy*, cultivant sans relâche les relations sans lendemain qui se finissent généralement à la vue d'un Bat-signal faisant office de mobile de dernière minute, ou par un verre jeté en pleine figure lorsque la demoiselle le croise à nouveau. Bruce s'en soucie peu car ce type d'affection sans grand intérêt sert avant tout à distraire le public de ses activités nocturnes bien plus importantes. […] Fleischer remarque une connexion bien plus Freudienne: la perte soudaine et violente de sa mère alors qu'il n'était qu'un enfant, à une période de son enfance où sa psyché lutte avec la complexité de ses sentiments à la fois affectifs et sexuels envers elle, a laissé Bruce Wayne avec une profonde hostilité inconsciente envers les femmes. Comme beaucoup d'enfants orphelins, il a vu la mort de sa mère comme un abandon personnel…[396]

Superman a également perdu sa mère biologique, au même titre que Spiderman. Pourtant leur enfance et leur adolescence se sont déroulées dans un cadre familial imitant à la perfection la famille nucléaire américaine – auprès d'un couple de fermiers du Kansas pour le premier, chez son oncle et sa tante pour le second – là où Bruce Wayne n'a eu pour référent qu'un majordome et, de temps à autre, une femme médecin ne résidant même pas dans le manoir. Plus encore, la différence fondamentale entre ces personnages et celui du Batman est leur rapport à la disparition de la mère : Superman et Spiderman n'y ont pas assisté, là où le petit Bruce s'est fait l'unique témoin de la brutalité de ce drame. Les différentes conquêtes de l'héritier de Thomas et Martha Wayne présentent différentes facettes de la mère qu'elles subliment et parfois corrompent. Les relations du Chevalier Noir avec ses petites amies prend en compte pléthore de symboles et alimente sans relâche ses obsessions en tant que justicier. Le personnage de Silver St-Cloud se présente comme la personnification même de l'échec de Bruce Wayne en tant que justicier s'il choisit de privilégier sa vie sentimentale : la jeune femme serait pour lui un véritable détournement de son combat ainsi qu'un potentiel point faible, comme il est signifié en voix over dès la première planche du *Detective Comics* #475 : « Là !

[396] Jeffery Klaehn, *Inside the World of Comic Books*, Montreal, New York, Londres, Black Roses Book, 2007. P-95-96: "Just about every major superhero has a long-standing love interest. Superman has Lois Lane, Spider-Man has Mary Jane Watson, Wonder Woman had Steve Trevor. However, left out of that group is the Batman. Instead, Bruce Wayne is a playboy, endlessly cultivating fruitless relationships which end either with a Bat-signal sighting and a hasty excuse, or a drink thrown in his face the next time the woman sees him. Bruce doesn't care, because his feckless affectations serve only to distract the public from his more important nocturnal activities. […] Fleischer observed a more Freudian connection: The sudden violent loss of his mother while he was still a boy, during the period of his childhood when his psyche was grappling with the complexity of his affectional and erotic feelings for her, left Bruce Wayne with a deep reservoir of unconscious hostility toward women. Like many orphaned children, he saw the death of his mother as a personal desertion…"

C'est là la chambre que je cherche ! Mais y pénétrer peut signifier ma fin ! » murmure un Batman visiblement en pleine enquête mais s'apprêtant en réalité à rencontrer une jeune femme mondaine en lieu et place de criminels endurcis, ce qui l'effraie davantage[397]. Le récit tout entier tourne autour de cette impossibilité du couple entre Bruce Wayne et Silver St Cloud, de cette vision de la femme, de la concubine, de la future épouse comme un point faible de l'homme hétéronormé, c'est-à-dire conforme aux normes sociales imposées représentant son genre et son orientation sexuelle, qui se doit de la protéger et qui en devient finalement fragile et paranoïaque:

> « Elle sait qui je suis (…) je la connais trop pour ne pas voir qu'elle est bouleversée...et elle aussi me connaît ! Nous sommes trop proches, depuis trop longtemps ! [...] Depuis des années je n'ai que des aventures sans lendemain, par crainte de ce qui arrive...une femme qui découvrirait l'homme derrière le masque ! Cette fois je me suis laissé aller ! Elle sait ! »[398]

Silver St Cloud est sans doute le personnage féminin le plus à même de faire douter le Chevalier Noir quant à sa paranoïa[399]. Elle est le *love interest* par excellence dans le sens où elle n'a d'autre fonction dans le récit que celui de petite amie du justicier, bien plus encore que Vicki Vale. A peine celui de demoiselle en détresse. Elle devine l'identité secrète du Batman mais cette réflexion n'est faite qu'à elle-même et ne permet aucunement la création de péripéties supplémentaires[400]. Pourtant ses interactions font travailler le rapport de Bruce Wayne à son alter ego et permettent une réflexion importante sur la place du justicier dans la vie du jeune milliardaire : qui est le comédien et qui est le masque ? Dans le numéro précédent, *Detective Comics* #474, les rendez-vous amoureux entre Silver et Bruce permettent un questionnement intérieur du Croisé à la cape :

---

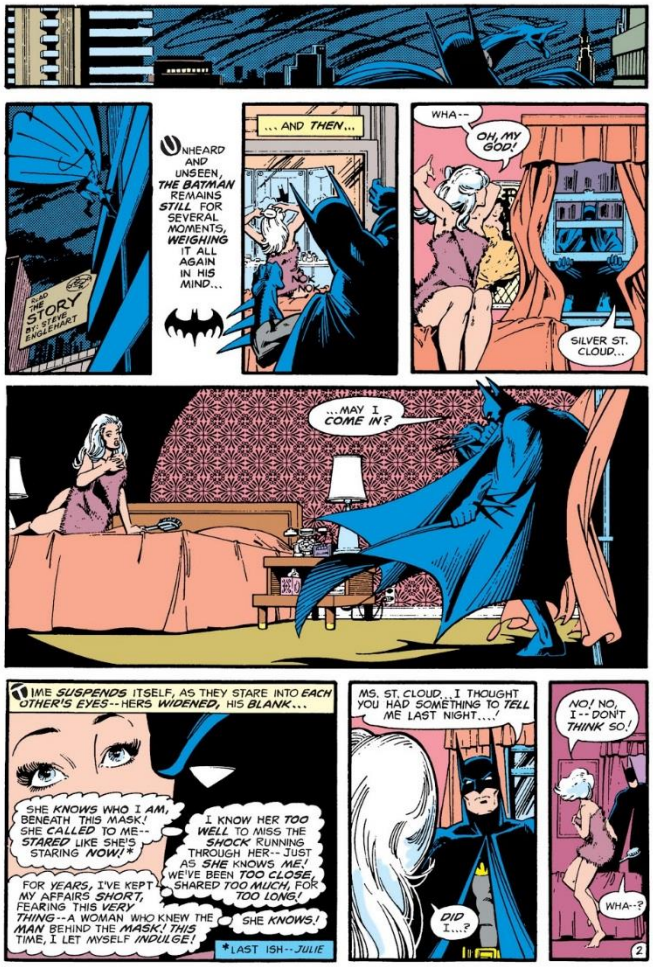
[397] Steve Englehart et Marshall Rogers, *Detective Comics* #475, New York, DC Comics, 1978. Planche 1: "There! That's the room I want ! But to enter it may mean my finish !".

[398] *Ibid*. Planche 2, case 6 : "She knows who I am, beneath this mask ! She called to me…stared like she's staring now ! I know her too well to miss the shock running through her…just as she knows me! We've been too close, shared too much, for too long! For years, I've kept my affairs short, fearing this very thing…a woman who knews the man behind the mask! This time, I let myself indulge!"

[399] *Ibid*. Planche 3, case 3 : "Should I just take off my mask…force this game to an end?" (« Dois-je ôter mon masque pour mettre fin à ce petit jeu ? »)

[400] *Ibid*. Planche 4, case 2 : "You're really my boy friend Batman ! I can see what others would never notice…" (« Vous êtes mon petit ami, Batman ! Je vois ce que les autres ignorent... »)

« Une querelle d'amoureux ! Notre première, ça devient sérieux ! Ce qu'elle pense de moi commence vraiment à m'importer ! Pourtant...elle ne me connaît pas vraiment...pas à fond ! Il y a une part de moi qu'elle ne connaîtra jamais ! Toujours le même problème...depuis la première fille que j'ai aimée, Julie Madison ! Elles aiment Bruce Wayne...mais Bruce Wayne n'est plus que la façade diurne de Batman ! La question est...pourrait-il en être autrement ? »[401]



Ainsi le Batman se remet-il en question, et interroge son identité et le rapport à son alter ego sitôt qu'il découvre, dans la vie de Bruce Wayne, un élément capable de le faire se désintéresser de son combat, de son héritage. David S. Goyer et les frères Nolan réintroduisent cette dimension dans *Batman Begins* en présentant le personnage de Rachel Dawes comme une potentielle échappatoire sentimentale pour Bruce Wayne. D'autant plus qu'elle est, dans cette

[401] Steve Englehart et Marshall Rogers, *Detective Comics* #474, New York, DC Comics, 1977. Planche 8, cases 4, 5 et 6: "A lover's spat! Our first! This is getting serious ! It's beginning to really matter what she thinks of me ! And yet…she doesn't really know me…not inside ! there's a part of me she can't ever know ! always the same problem…ever since the first girl I loved, Julie Madison ! They love Bruce Wayne…but Bruce Wayne has become a daytime mask for the Batman! The problem is…Would I have it any other day?"

relecture, sa plus proche alliée avec Alfred Pennyworth depuis des années[402]. Mais se détourner du Batman, c'est se détourner du spectre de ses parents qui lui ont fourni les héritages nécessaires pour devenir plus qu'un homme, pour devenir un symbole. Seule une femme qui se montrerait digne du souvenir de la mère perdue, Martha, aurait le pouvoir de le détourner de ses devoirs d'héritier. Sans cela, l'impossibilité du couple est définitive, la cohabitation est impossible[403]. A l'instar de Tim Drake, Silver St Cloud effleure le sacre mais n'accède jamais au titre tant convoité[404]. La complexité de la relation entre Batman, Bruce Wayne et les différentes femmes de leur vie se trouve efficacement synthétisée par la nouvelle mouture d'Alfred dans *Batman : Earth One vol. 2*, le majordome allant, comme c'était déjà le cas dans le premier volume, à contresens de sa personnalité d'autrefois : alors que l'héritier des Wayne semble enclin à dévoiler sa véritable identité à Jessica, sa petite amie du moment, son père spirituel le rappelle lestement à l'ordre :

« Tu ne peux pas avoir et elle, et Batman, Bruce. C'est toi qui as choisi il y a bien longtemps, pas moi. Tu n'es plus un homme…tu es une arme […] C'est ce que tu m'avais demandé. Les armes sont conçues pour faire du mal aux gens. Tu n'as pas envie de lui faire du mal à elle. »[405]

[402] Christopher Nolan, *Batman Begins*, Warner Bros, 2005. 2h07min22sec : "- Then I thought about your mask. – Batman is just a symbol Rachel… – No…this…is your mask… your real face is the one the criminals now fear. The man I loved…the man who vanished…he never came back at all. But maybe he's still out there…somewhere…maybe someday…when Gotham no more needs Batman…I'll see him again." (« - J'ai pensé à ton masque. – Batman n'est qu'un symbole, Rachel… - Non…c'est…c'est ton masque…ton véritable visage est celui que craignent les criminels. L'homme que j'ai aimé…l'homme qui a disparu…il ne reviendra jamais. Mais peut-être est-il toujours là, quelque part…peut-être qu'un jour…quand Gotham n'aura plus besoin du Batman…je le retrouverai. »)

[403] Christopher Nolan, *The Dark Knight*, Warner Bros, 2008. 1h37min07sec : "Dear Bruce, I need to be honest and clear. I'm going to marry Harvey Dent. I love him and I want to spend the rest of my life with him. When I told you that when Gotham no longer needs Batman we could be together I meant it. But now I'm sur the day won't come when you no longer need Batman" (« Cher Bruce, j'ai besoin d'être claire et honnête. Je vais épouser Harvey Dent. Je l'aime et je veux passer le restant de mes jours avec lui. Lorsque je t'ai dit que nous pourrions être ensemble dès lors que Gotham n'aurait plus besoin du Batman, je le pensais vraiment. Mais désormais je sais que ce jour ne viendra pas»)

[404] Steve Englehart et Marshall Rogers, *Detective Comics* #475, New York, DC Comics, 1978. La jeune femme quitte Gotham City avec Rupert Thorne.

[405] Geoff Johns et Gary Frank, *Batman : Earth One vol. 2*, New York, DC Comics, 2015. Planche 105, cases 3,4,5 et 6. "You can't have her and Batman, Bruce. You made that choice a long time ago, not me. You're not a man anymore. You're a weapon. That's what you asked to be turned into. Weapons are designed to hurt people. You don't want to hurt her."

La femme est bien souvent considérée comme un petit être fragile, comme le « sexe faible » que le héros viril se doit de protéger, tout en se défaisant de son emprise, pour lui éviter une existence de souffrance et vaquer plus librement à ses occupations de sauveur du monde. Les Bruce Wayne Girls sont majoritairement ainsi, comme le sont les James Bond Girls : elles n'apparaissent que le temps d'être aimées par le héros qui va se mettre à douter avant qu'elles ne disparaissent, soit de façon dramatique, soit en s'évaporant entre deux récits. Mais au même titre que les créatures de Ian Fleming, la modernité renouvelle la figure féminine et peut la transformer en véritable antagoniste, usant de ses charmes et des sentiments amoureux qu'elle génère pour parvenir à ses fins, figure de la femme fatale, grand classique des idéaux-types féminins que l'on retrouve illustré du côté des antagonistes par Poison Ivy.

Aux antipodes de la fragile Silver St Cloud, le personnage de Jezebel Jet a tout de la tentatrice infernale. Son prénom renvoie au personnage biblique, Jézabel, épouse perfide d'Achab, le roi d'Israël, et introductrice en Samarie de cultes tels que ceux de la belliqueuse Astarté et du maléfique Baal[406]. Elle est la traîtresse et la corruption déguisée par excellence et le personnage créé par Grant Morrison est sa digne héritière[407]. La romance qu'elle vit avec

[406] *Livre des Rois* I et II, *Apocalypse* livre 2.
[407] Grant Morrison et Andy Kubert, *Batman* #656, New York, DC Comics, 2006.

Bruce Wayne est une idylle médiatique qui lui pèse lourdement et lui donne l'occasion de souligner sa place différente dans la vie de l'héritier : elle n'est pas comme toutes les autres, elle ne tolère pas d'être un trophée supplémentaire sur son tableau de chasse[408]. Sa volonté de se placer au-dessus de toutes celles que Bruce Wayne a aimées souligne néanmoins son manque d'indépendance vis-à-vis de ce dernier. Mais elle montre également que les relations de l'héritier sont connues de tous, même dans leurs dimensions factices et éphémères. Jezebel veut gagner sa confiance pour demeurer au plus près de lui, cette position étant idéale pour quiconque voudrait le trahir. « Je pensais que nous avions tellement de potentiel. Mais ça ne va nulle part, pas vrai ? Nous ne serons jamais plus proches que ça » conclut la jeune femme tandis qu'un serveur verse du vin rouge dans le verre à travers lequel le lecteur découvre son visage grimaçant de dépit[409]. Le liquide écarlate est annonciateur des événements à venir : en quittant Bruce Wayne, Jezebel scelle le destin qu'elle souhaite lui écrire en le trahissant et en le livrant au Gant Noir[410] mais également son avenir personnel. Sa décapitation par Talia Al Ghul est comme un signe de représailles envers le Batman[411]. La fonction de Jezebel Jet est d'atteindre le Chevalier Noir non pas en s'en prenant à ses proches mais en s'en prenant à Bruce Wayne directement, transformant ainsi l'appétit sentimental de l'héritier en point faible. Mais au même titre que les autres amours du Batman, Jezebel quitte la diégèse sans jamais fonder de famille avec lui. A l'instar de son homologue biblique, elle ne devient jamais reine et meurt de façon brutale[412]. Si la jeune mannequin se pose comme un énième dommage collatéral, sa mort ne démontre pas une nouvelle fois le désir d'atteindre le Croisé à la Cape en attaquant ses proches mais davantage une preuve de jalousie exacerbée de la part de Talia Al Ghul : « Pourquoi est-il si prévisible ? Toutes ces potiches ridicules qu'il collectionne avec leurs noms de James Bond Girls... […] Damian est un enfant prodige. Et Batman, son père, m'appartient à moi. Pas à

[408] Grant Morrison et Ryan Benjamin, *Batman* #675, New York, DC Comics, 2008. Planches 2 et 3 (double page), cases 7, 8 et 9 : "What's wrong is when you disappear all the time and I can't reach you ! What's wrong is all the mystery and the evasion. What's wrong is this whole pressure cooker, high profile media romance we seem to be caught up in…Bruce, I'm not one of your bimbo heiresses, do you understand? I'm not some idiot clotheshorse you can treat like dirt because she's high on cocaine […] There's so much more than just this…this superficial life. So why do I feel as though all I ever see is…is the mask of a man Bruce?" (« Ce qui ne va pas c'est ta manie de disparaître tout le temps, de rester injoignable ! Ce qui ne va pas ce sont les mystères et les désertions. Ce qui ne va pas c'est cette romance médiatique pleine de pressions de toutes sortes dans laquelle nous nous sommes englués. Je ne suis pas un de ces porte-manteaux que tu peux traiter plus bas que terre, pas une de ces filles constamment sous cocaïne... […] Il y a quelque chose au-delà de...de cette vie superficielle...alors pourquoi ai-je l'impression de ne voir qu'un masque, Bruce ? »)

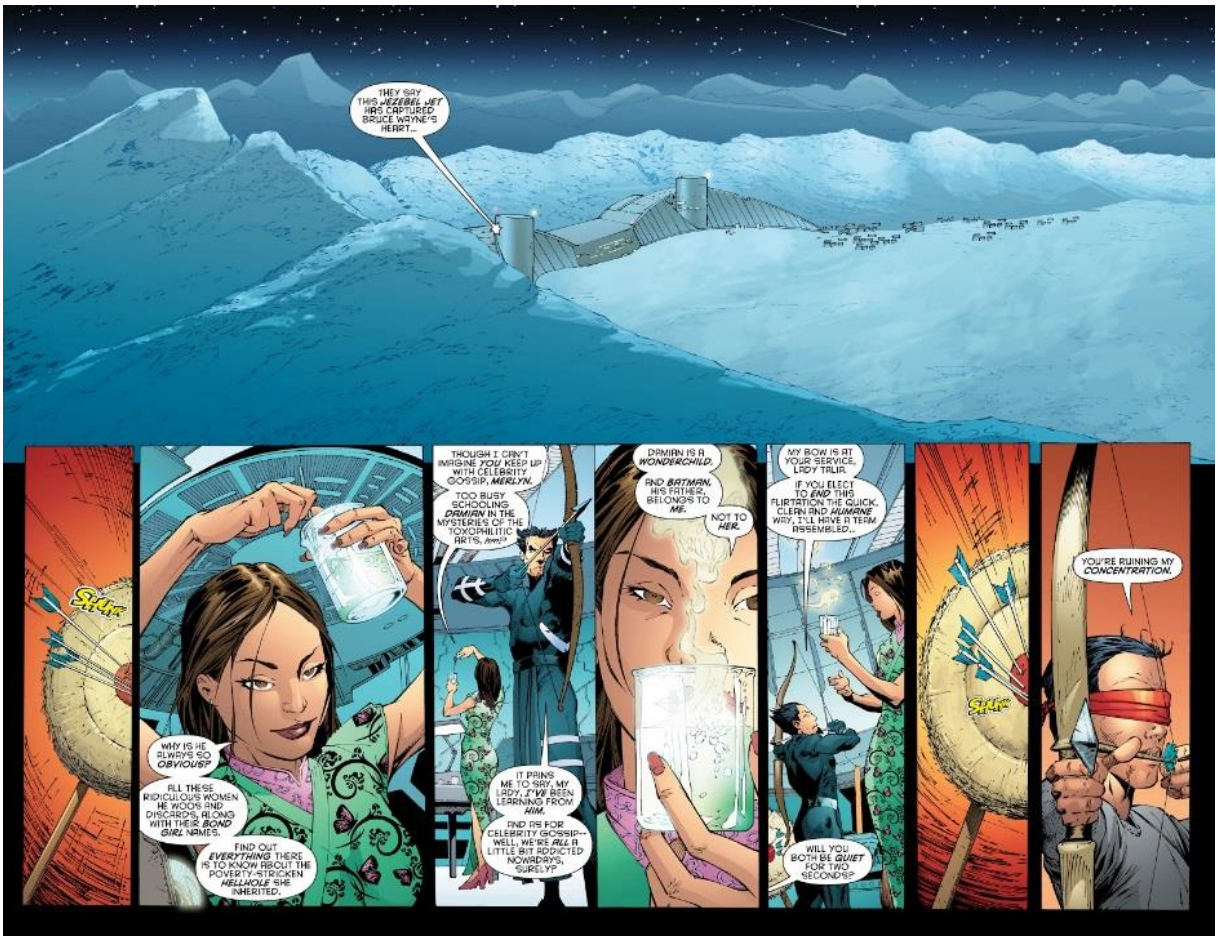
[409] *Ibid*. Planche 4, case 5 : "I thought we had so much potential. But this is going nowhere, isn't it? We'll never be closer than this."

[410] Grant Morrison et Tony Daniel, *Batman* #680, New York, DC Comics, 2008. Planche 24.

[411] *Ibid*. Planche 30.

[412] Jezebel Jet est décapitée sur ordre de Talia tandis que Jezabel est défenestrée, piétinée par des chevaux puis dévorée par des chiens errants.

elle. »[413]. La double page qui présente sa prise de décision invoque la dangerosité de Talia de par sa composition : le découpage en plans serrés de la préparation de son plan symbolise le côté méthodique du personnage, faisant preuve d'un sérieux exemplaire lorsqu'il s'agit de s'en prendre à celles qui se mettent en travers de sa route et souligne son obsession. Le plan d'ensemble qui s'étend sur les deux pages est une illustration par le gigantisme des ressources que possède Talia pour arriver à ses fins. La combinaison de ces deux types de mise en scène accentue la menace qu'elle représente. Le personnage de Talia met ici en avant un élément clé de sa relation avec Bruce Wayne : elle n'est pas comme les autres, elle est bien plus que Jezebel, Vicky, Silver et consorts. Avec Selina Kyle, les deux femmes appartiennent à une classe plus élevée d'intérêt amoureux dans le sens où elles apportent bien plus au personnage : une stabilité, une constance et de véritables attaches, si douloureuses puissent-elles être.



[413] Grant Morrison et Ryan Benjamin, *Batman* #675, New York, DC Comics, 2008. Planche 8, Cases 3 et 5 : "Why is he always so obvious ? All these ridiculous women he woos and discards, along with their Bond Girl names. […] Damian is a wonderchild. And Batman, his father belongs to me. Not to her."

B) Je t'aime, moi non plus : le jeu du chat et de la (chauve) souris

Selina Kyle et Talia Al Ghul forment les deux facettes d'une même pièce, celle de la Femme vue par l'homme hétérosexuel de la société patriarcale : la mère et la putain. Catwoman est une amante occasionnelle de Bruce Wayne, son totem félin insistant sur sa sexualité décomplexée, et la fille de Ras Al Ghul est la génitrice de Damian Wayne, le fils biologique du Chevalier Noir. Ces deux personnages apparaissent de façon constante dans la licence depuis leur création[414] et le chassé-croisé amoureux qu'elles opèrent avec Bruce Wayne n'a pour l'heure aucune conclusion définitive contrairement au bestiaire précédemment étudié. Seul le film *The Dark Knight Rises* de Christopher Nolan met en opposition ces deux figures féminines en offrant une conclusion à leurs sous-intrigues amoureuses : Talia est tuée par le Batman qu'elle a séduit puis trahi[415], Selina quitte Gotham City avec Bruce Wayne pour vivre secrètement avec lui en Italie[416]. L'héritier des Wayne sacre la jeune femme en lui laissant porter le fameux collier de perles de Martha qu'elle lui avait dérobé au début du film, marquant ainsi définitivement son attachement pour celle qui partage sa nouvelle vie loin de Gotham et, surtout, sans le Batman. Cette fin marque la synthèse des deux figures opposées qui se dégage de Catwoman. Le personnage est arrivé dans la licence dès ses débuts éditoriaux et possède, à l'instar du justicier, pléthores d'adaptations, de relectures et de refontes en termes de caractérisation. Elle s'adapte aux mœurs, aux époques et aux publics au fil des décennies au même titre que le principal protagoniste dont elle est, en définitive, l'homologue féminin. Elle est une version féminine et féministe du Chevalier Noir dotée d'un cynisme plus prononcé vis-à-vis des aléas de l'existence, ce qui la place également sur la frontière séparant légalité et

[414] Selina Kyle: Bob Kane et Bill Finger, *Batman* #1, New York, DC Comics, 1940. Talia Al Ghul: Denny O'Neil et Bob Brown, *Detective Comics #411*, New York, DC Comics, 1971.
[415] Christopher Nolan, *The Dark Knight Rises*, Warner Bros, 2012. 2h28min32sec.
[416] *Ibid*. 2h36min27sec. Le jeu du champ/contre-champ entre Bruce et Alfred souligne la complicité entre le père spirituel et le fils mais la présence de Selina Kyle au premier plan la situe spatialement entre eux deux, la présentant symboliquement comme l'idéal de vie dont parlait le majordome dans le film précédent, l'élément manquant dans la vie du justicier pour qu'il trouve la force de se retirer et d'être heureux.

illégalité, tout comme l'homme chauve-souris, avec un penchant plus marqué pour la délinquance. Dans *The Dark Knight Rises*, elle n'hésite pas à jouer pour elle-même, trahissant puis sauvant le protecteur de Gotham City tout en remettant toujours en cause sa soif de justice[417] à laquelle elle cède bien souvent, soulignant de fait sa capacité à être une justicière autant qu'une criminelle. Car la particularité de ces deux femmes est avant tout leur nature d'antagoniste vis-à-vis du Croisé à la cape.

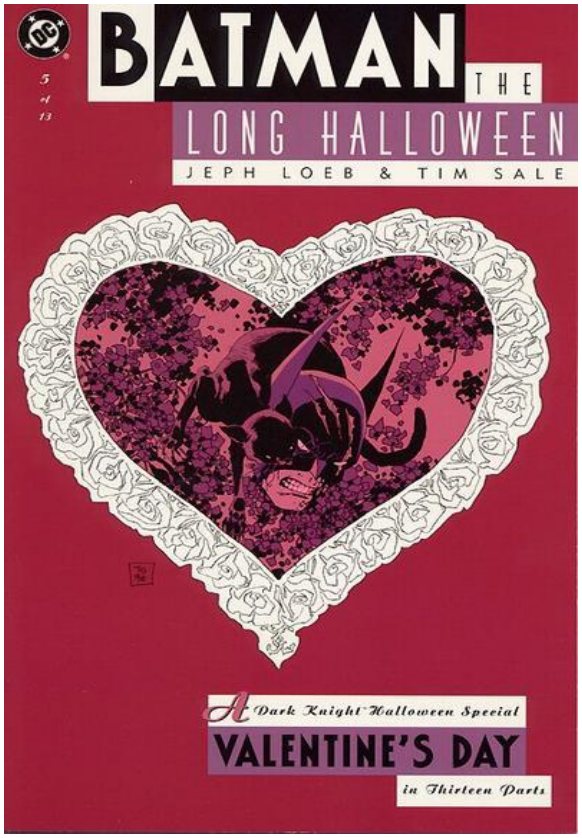
Talia est la fille de Ra's Al Ghul, l'un des plus récurrents antagonistes de la licence, être millénaire à la tête d'une organisation mondiale, la Ligue des Assassins, dont le but est de faire régner l'ordre et la justice par tous les moyens possibles, y compris le génocide. Il est le premier ennemi du Batman de Christopher Nolan. Sa mort au terme de *Batman Begins* laisse à sa fille l'occasion de revenir à Gotham pour le venger dans *The Dark Knight Rises*. Talia a suivi les principes de son père jusqu'à sa propre mort en conclusion de ce troisième volet, là où Bruce Wayne, ancien disciple de Ra's, a préféré le trahir. D'un point de vue idéologique, les deux amants ont la même figure d'autorité, à la différence que l'héritier des Wayne est un renégat. C'est une confrontation idéologique qui l'oppose à Talia, dont l'héritage est une mission suicide visant à détruire la ville que le Batman s'échine à sauver depuis le serment qu'il a fait à la mémoire de ses parents[418]. Le nom-même des Al Ghul, signifiant « tête de démon » en arabe, renvoie à la notion d'héritage : il est un titre, celui de qui se place à la tête de la Ligue des Assassins, qui la dirige. Talia est une héritière au même titre que Bruce Wayne, mais son combat, bien qu'ayant les mêmes aboutissants, ne passe pas par les mêmes tenants et fait preuve d'une violence confinant au terrorisme. L'arc narratif *Hush* de Jeph Loeb et Jim Lee fait mention d'une Talia en désaccord avec son père qu'elle a semble-t-il renié au point de changer son patronyme[419]. Pourtant, son nouvel alias, Talia Head, renvoie directement à celui de Ra's

[417] Christopher Nolan, *The Dark Knight Rises*, Warner Bros, 2012. 2h20min19sec: "Come with me. Save yourself. You don't owe this people anymore. You've given them everything." (« Viens avec moi. Sauve-toi. Tu ne leur dois plus rien désormais. Tu leur as déjà tout donné. ») déclare la jeune femme aux portes de la ville en proie au chaos avant d'embrasser son amant.

[418] *Ibid*. 2h18min35sec : "The League took us in and trained us. But my father could not accept Bane. He saw only a monster who's very existence was a reminder of the hell he let his wife die. He excommunicated Bane from the League of Shadows. His only crime was he loved me. I could not forgive my father. Until you murdered him. […] I honor my father by finishing his work." (« La Ligue nous a pris et nous a formés. Mais mon père n'a pas pu tolérer Bane. Il ne voyait en lui qu'un monstre dont l'existence même était un souvenir de l'enfer dans lequel il avait laissé mourir sa femme. Il excommunia Bane de la Ligue des Ombres. Son seul crime était celui de m'aimer. Il ne put pardonner mon père. Jusqu'à ce que tu l'assassines. […] Je vais honorer sa mémoire en terminant son œuvre »).

[419] Jeph Loeb et Jim Lee, *Batman* #611, New York, DC Comics, 2002.

en reprenant le motif de la tête, de la direction et de la gouvernance[420]. Si le personnage se contente d'un passage éclair au sein de ce récit, celui de Selina Kyle se fait davantage récurrente et les questionnements de Bruce Wayne sur la relation qu'il entretient avec elle, forment une base solide au schéma de leur relation : « Derrière nos masques de Batman et Catwoman, une sorte…d'idylle s'est formée entre nous… Idylle que ne partagent pas nos alter egos, Bruce et Selina. »[421].



Le jeu du chat et de la chauve-souris est mis en lumière : la voleuse échappe aux griffes du justicier mais une passion mutuelle, une attirance alimentée par ce besoin de chercher l'autre ou de le fuir, entretient cette proximité sentimentale. Leur amour est un jeu, l'attirance est inévitable car le monde qui les entoure, la loi et la morale, les poussent à s'affronter, créant de fait un sentiment amoureux paradoxal. Si Batman et Catwoman s'aiment autant qu'ils se cherchent, c'est parce qu'ils se reconnaissent, s'identifient l'un à l'autre : leurs masques, leurs animaux totémiques, leurs capacités physiques et intellectuelles en font de parfaites âmes sœurs. Bruce Wayne et Selina Kyle, sitôt le masque tombé, ne ressentent pas, selon le Chevalier Noir,

[420] *Ibid*. Planche 15, case 2 : Currently, talia Head, the estranged daughter of the megalomaniac Ra's Al Ghul, was handed the reins when Luthor took the Oath of Office". (« C'est Talia Head, brouillée avec son père, le mégalomane Ra's Al Ghul, qui hérita des rênes de LexCorp. »)
[421] Jeph Loeb et Jim Lee, *Batman* #613, New York, DC Comics, 2002. Planche 4, case 3: "And as Batman and Catwoman…hidden behind those masks…we have begun…a romance that Bruce Wayne and Selina do not share…"

la même passion. La banalité de leurs existences ne peut créer le sel de la relation qu'ils cherchent, car celle-ci manque de danger et leurs représentations civiles ne les amènent pas à s'identifier l'un à l'autre car rien ne les rend uniques, rien ne leur permet de se sentir différents de la masse et de se rapprocher tout en se courant après. L'amour qui fait mal[422] entre la femme chat et l'homme chauve-souris est une sous-intrigue importante d'une autre œuvre de Jeph Loeb : *The Long Halloween*. La couverture du cinquième chapitre de cette maxi-série, consacrée aux festivités de la Saint Valentin, dévoile un Batman aux prises avec deux figures antagonistes féminines dont Catwoman, symbolisée par un chat noir[423]. Les codes graphiques de la couverture de Tim Sale renvoient clairement au mercantilisme amoureux propre à la fête du 14 février : couleurs chaudes, oscillant entre rose pâle, fuchsia et mauve, indissociables de l'imaginaire de l'amour et de la tendresse ; motifs floraux renvoyant aux bouquets qui se vendent et s'offrent par milliers en gage d'amour mais soulignent également ici la présence de Poison Ivy et de ses phéromones hypnotiques ; le cadre en forme de cœur insistant davantage sur la dimension sentimentale de la fête dont les boîtes de chocolat reprennent souvent le motif. Le lierre qui emprisonne le Batman, la griffure sur son front et le chat autour de ses épaules sous-entendent une lutte avec les deux figures féminines de ce chapitre qui mettent visiblement le justicier en difficulté. Son emprisonnement dans le lierre renvoie également à une toile d'araignée, celle d'une veuve noire, l'autre nom de la femme fatale. Lors de la confrontation

[422] Masochisme et sadomasochisme sont visuellement et thématiquement convoqués dans cette douloureuse relation, ne serait-ce que par les costumes des deux intéressés : latex, cuir, griffes, talons hauts et fouet pour Catwoman, réification des corps. L'idée de plaisir dans la douleur est présente.
[423] Jeph Loeb et Tim Sale, *The Long Halloween* #5*: Valentine's Day*, New York, DC Comics, 1996.

entre Catwoman et le Batman, ce dernier empoigne la main griffue de la femme chat pour l'empêcher de l'attaquer[424].

A ce geste ferme cadré en gros plan se substitue une case de valeur similaire représentant ces deux mêmes mains amoureusement enlacées[425] : Bruce Wayne et Selina Kyle passent la Saint Valentin ensemble et vivent une romance que leurs alter egos masqués ne connaissent que sous forme d'éternel combat, inversant ainsi le schéma relationnel mis en lumière par Bruce Wayne dans *Hush*, l'autre grand récit de Jeph Loeb. Avec les dessins de Tim Sale, la relation ambiguë et parfois paradoxale des deux protagonistes est représentée dans *The Long Halloween* de façon particulièrement iconique. Plus encore, le personnage revient dans la suite directe de ce récit intitulée *Dark Victory*, cette fois encore dans le cinquième chapitre dont le titre ne laisse aucune place au doute et marque une réelle progression depuis la dimension factice de la Saint Valentin : *Love*[426]. Dans ce chapitre, la jeune femme prend les devants, abandonnant tout antagonisme avec le Batman et appelant à une véritable relation de couple et de confiance mutuelle : « Que suis-je pour toi ? Une alliée ? Une rivale ? Une criminelle ? Une potiche de demoiselle en détresse ? […] Allons-y. Maintenant. Retirons nos masques. Plus de secrets. »[427]. Le Chevalier Noir détourne la conversation pour revenir à ses interrogatoires de détective : il la rejette comme il a rejeté toutes les autres, celles qu'elle lui énumère avec mépris.

[424] *Ibid.* Planche 12, case 4.
[425] *Ibid.* Planche 13, case 1.
[426] Jeph Loeb et Tim Sale, *Dark Victory* #5*: Love*, New York, DC Comics, 2000.
[427] *Ibid.* Planche 15, cases 1, 3et 4 : " What am I to you ? An ally ? Competition ? A criminal ? Some stupid damsel in distress ! Let's do it. Right now. Take off the masks. No secrets."

Il fuit la possibilité du couple, de la famille, en se recentrant sur son devoir de justicier. Une fois encore, l'héritage des Wayne empêche la résurrection de la famille, la possibilité de prolonger leur lignée. En lui inculquant leurs valeurs de justice et en lui léguant leurs biens, Martha et Thomas Wayne ont sabordé la pérennité de leur nom. Ils ont créé une obsession chez leur unique héritier qui empêche désormais le prolongement de leur famille[428].

Batman Returns, second opus réalisé par Tim Burton, se situe dans la même veine relationnelle : Catwoman et Batman s'affrontent lors de la libération de la *Ice Princess*. Cet affrontement a lieu la même nuit que le rendez-vous galant entre Selina et Bruce qui se sont séparés au manoir Wayne sur un malentendu, chacun appelé par ses obligations de monstre costumé[429]. Ainsi cette scène de combat semble-t-elle être un substitut au sexe non consommé entre leurs alter egos civils : ils sont plus brutaux, plus sauvages et plus passionnés en se battant l'un contre l'autre. Ils ont beau porter des masques, leur véritable nature est ici révélée lorsqu'ils sont dans leurs personnages. Dans le film, celui campé par Michelle Pfeiffer devient une figure féministe idéale après avoir été trahie, elle devient la femme moderne, libérée, émancipée, en accord avec sa sexualité et rejetant en bloc l'*American Way of Life* qui voudrait la voir fonder une famille avec Bruce Wayne. Vivre avec un homme pour toujours dans la même demeure, même s'il est celui qui a su prendre son cœur l'empêcherait de vivre avec elle-même, d'être en paix.

Pour Burton, l'accomplissement de Catwoman, de la femme libre et forte, passe par le rejet total de la famille et des hommes[430]. Au même titre que son âme sœur, elle est constamment

[428] De manière plus globale, le récit traite en sous-texte de l'impossibilité d'une famille heureuse due aux obligations de justice imposées aux différents protagonistes comme en témoigne ce dialogue de réconciliation entre le commissaire James Gordon, de retour après un adultère, et Barbara, son épouse : Ibid. Planche 18, case 4 : " I'm not interested in winning. I just want us to be a family again and…" (« Je ne veux pas gagner…je veux juste que nous soyons à nouveau une famille… »)

[429] Tim Burton, *Batman Returns*, Warner Bros, 1992. 1h17min20sec.

[430] *Ibid.* 1h53min46sec : " Bruce…I would love to live with you in your castle…forever, just like in a fairy tale. […] I just couldn't live with myself. Don't pretend this is a happy ending." (« Bruce…j'adorerais vivre dans ton

face au choix cornélien de la raison ou du cœur : vivre libre ou vivre avec le Batman. Cette dimension revient dans d'autres adaptations, notamment celle de Christopher Nolan dans laquelle elle attend le justicier assise entre deux rames de métro, symbolisant les deux voies qui s'offrent à elle[431]. Si le médium cinématographique permet de proposer une incarnation au public et d'insuffler une nouvelle vie aux personnages, le jeu vidéo lui permet de s'immerger dans un univers de fiction et d'incarner véritablement lesdits personnages ou d'entrer en interaction avec eux. La spécificité du médium va permettre des choix esthétiques et discursifs différents et de fait un approfondissement, ou une variation, par le transmédia. Dans *Batman : Arkham City*, lors de la seconde phase de contrôle du personnage de la femme chat par le joueur, un choix moral est proposé à ce dernier : partir avec le butin ou le laisser pour aller sauver le Chevalier Noir. La notion de choix moral dans le domaine vidéoludique renvoie à une possibilité pour le joueur de changer le cours du scénario en effectuant une action d'importance plutôt qu'une autre. Généralement, ce choix se répercute par la suite dans le récit, modifiant de fait ses enjeux voire la difficulté du jeu en lui-même. La dualité du personnage de Catwoman et ses interrogations personnelles se retrouvent dans la grande majorité des médias sur lesquels la licence s'est exportée, renvoyant à l'idée de Jenkins selon laquelle certaines œuvres nécessitent plusieurs domaines artistiques pour véritablement exploiter leurs capacités narratives. C'est encore une fois la spécificité de chaque médium qui permet de développer au mieux ces personnages : la bande dessinée établit ses canons et différents auteurs opèrent des variations dessus, le cinéma propose une interprétation par des scénaristes, des réalisateurs mais aussi par des comédiens et des comédiennes apportant une nouvelle vision du personnage et le jeu vidéo donne la possibilité au public d'incarner ledit personnage, de se projeter et de vivre un nouveau scénario en totale immersion.

château, avec toi…pour toujours, comme dans un conte de fée. […] Je ne peux tout simplement pas me gérer toute seule. Mais ne va pas dire que ce serait une fin heureuse. »)

[431] Christopher Nolan, *The Dark Knight Rises*, Warner Bros, 2012. 1h10min18sec.

Le jeu *Batman : Arkham City* propose une réflexion sur le devenir du couple à travers Bruce Wayne, Talia Al Ghul et l'héritage de cette dernière. Lorsque le joueur est amené à découvrir la ville souterraine de Wonder City, il fait face à un véritable jardin d'Eden tout droit sorti de l'imagination et des idéaux de Ra's Al Ghul : cette cité est une Gotham idéalisée dans laquelle il ne reste plus trace de vie donc plus de crime ou de corruption. C'est le lieu parfait pour fonder une famille avec Talia, ainsi qu'elle le présente au Batman : « Mon père a toujours souhaité nous voir réunis toi et moi, pour commander son armée. Imagines, toi et moi, un monde meilleur. […] Tu veux devenir un assassin ? »[432].

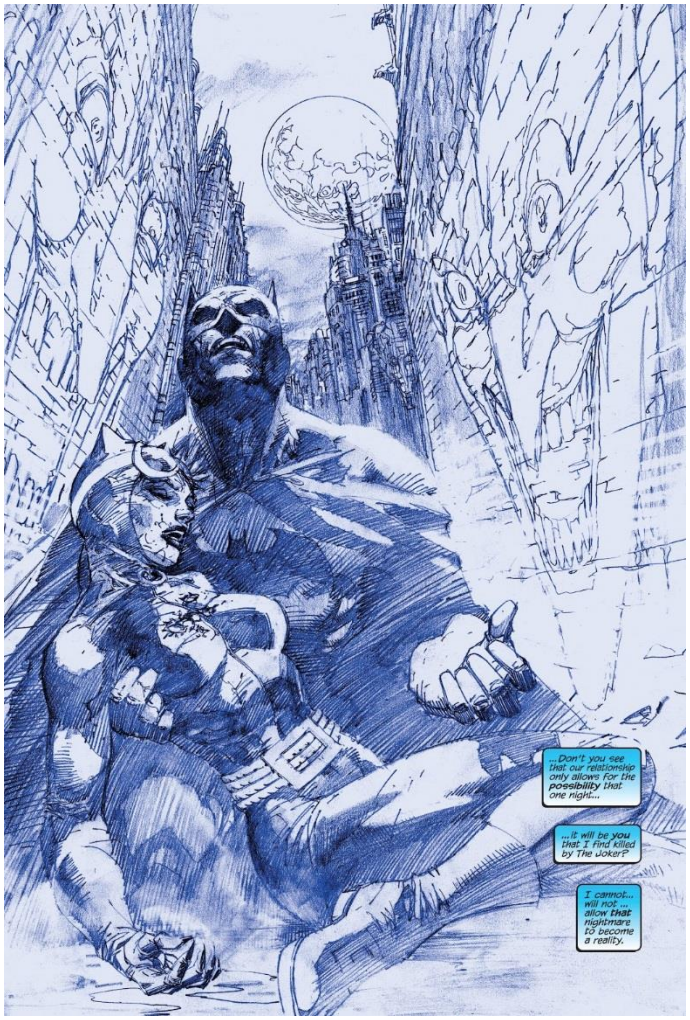
La fin heureuse, le couple, la résurrection de la famille, sa reconstruction, sont à portée de Bruce mais à la seule condition de trahir son héritage. Bien que le jeu n'intègre pas ici la notion de choix moral pour le joueur, celui-ci incarne un personnage feignant d'accepter les promesses de Talia dans l'unique but d'atteindre son père. L'absence de ce mécanisme capable d'influencer lourdement le cours de l'histoire est révélatrice : le protecteur de Gotham City est incapable de renoncer à son héritage, même en faveur d'un amour éternel. Lorsque le joueur parvient à vaincre le père et que le Batman n'a plus qu'à porter le coup final à Ra's, la jeune femme l'encourage[433] non seulement parce qu'elle veut voir le Chevalier Noir devenir son semblable, devenir un meurtrier, mais aussi parce qu'elle souhaite voir disparaître son père pour

[432] Rocksteady Studio, *Batman : Arkham City*, 2011. "My father always intended us to be together, to command his army. Just imagine it…you…me…a better world. […] You wish to become an assassin?"
[433] *Ibid.* " […] my father is old. His time is over. Ours is just beginning. Take his blade. Kill him. Accept your destiny. Accept our destiny." (« […] mon père est âgé, son temps est révolu, le nôtre commence à peine. Prends sa lame, tue-le, accepte ton destin, accepte notre destin ! »)

le remplacer par l'amant. Talia Al Ghul ne laisse pas libre cours à son complexe d'Œdipe, car elle désire voir mourir le père, mais le détourne, remplaçant Ra's par un homme qui serait alors son père et son amant. Le « simulacre œdipien » serait le terme le plus adapté pour désigner ce schéma psychologique de la fille : elle ne réalise pas son Œdipe tel que le personnage mythologique en tuant sa mère pour s'approprier l'amour de son père[434]. Elle veut que son amant tue son père et prenne sa place pour qu'elle puisse mieux jouir de lui. En définitive, l'entreprise de Talia aboutit à sa mort, marquant le Croisé à la Cape jusque dans le jeu suivant, *Batman : Arkham Knight*, donnant au Joker, devenu son mauvais génie, l'occasion d'intensifier sa culpabilité : « Tu penses encore à Talia, Bruce ? Je comprends, on n'oublie jamais l'amour de sa vie. Surtout quand on a sa mort sur la conscience ! »[435] ricane le clown, dès lors que le joueur délivre une Catwoman aux prises avec le Sphinx, le justicier qu'il incarne ayant refusé de passer la nuit avec elle car le devoir l'appelait. Cet élément marque un point fondamental de la relation entre Talia et Bruce Wayne : tout comme Jezebel Jet, elle est une tentatrice. Céder à ses charmes et, plus encore, à ses promesses de famille heureuse, est synonyme de véritable renoncement du Chevalier Noir à la philosophie héritée de ses parents. Il s'agit ni plus ni moins que d'un schéma actualisé du dilemme cornélien[436] : le cœur s'oppose à la raison, et quel que soit la décision du personnage, la mélancolie, voire la profonde tristesse, l'emporte

[434] Cette notion se retrouve autour des mêmes personnages dans *The Dark Knight Rises* : dans le film de Christopher Nolan, Talia couche avec Bruce Wayne, l'homme qui a refusé de sauver son père à la fin de *Batman Begins*, et ce en toute connaissance des faits.
[435] Rocksteady Studios, *Batman : Arkham Knight*, 2015: "Remember Talia? Of course you do. How could you forget a girl like that! All it took was one piece of lead to end your hopes if a happily ever after."
[436] Pierre Corneille, *Le Cid*, Paris, Théâtre du Marais, 1637.

systématiquement. Le personnage de Selina Kyle bénéficie également de ce traitement particulier pour une supposée antagoniste.



Dans le cycle *Hush*, elle est même bien plus qu'une passion amoureuse pour Bruce Wayne lorsqu'elle l'empêche de tuer le Joker[437]. Elle devient la voix de la raison lorsqu'il perd la tête et se place de fait en opposition avec Talia : là où la fille de Ra's Al Ghul tend à détourner le Batman de ses idéaux, Catwoman le replace dans le droit chemin, à la manière d'Alfred, en l'empêchant de commettre un meurtre. Plus encore, dans le récit de Jeph Loeb, la femme chat est représentée comme une véritable adjuvante à l'instar de Robin : Batman l'extirpe des décombres en la portant dans ses bras tout comme il le fit lors de la mort de Jason Todd dans *A Death in the Family*[438]. Les briques des murs qui les entourent et les cratères de la lune forment un visage grimaçant rappelant le Joker, soulignant la menace que le Clown Prince du Crime fait peser depuis plusieurs décennies sur la *batfamily* dont Catwoman fait alors éminemment partie. Le plan final de *Batman Returns*[439] insiste un peu plus encore sur cette appartenance au cercle

[437] Jeph Loeb et Jim Lee, *Batman* #614, New York, DC Comics, 2002. Planche 11.
[438] *Ibid.* Planches 13 et 15.
[439] Tim Burton, *Batman Returns*, Warner Bros, 1992. 2h00min18sec.

le plus proche de l'homme chauve-souris : alors que le *batsignal* illumine le ciel de Gotham City à l'instar du plan final du premier opus, ce n'est cette fois-ci pas le Batman qui lui répond mais Catwoman qui se redresse en le fixant du regard.

Elle est l'égale de son amant et le plan précédent explicite symboliquement cette union : Bruce Wayne rentre au manoir, aussi seul dans la voiture d'Alfred que Vicky Vale dans le film précédent, et tient dans ses bras Miss Kitty, la chatte noire d'une Selina Kyle qu'il croit perdue à jamais[440]. La griffure que cette dernière lui a laissée sur la joue est encore fraîche, rouge comme un baiser, marque d'amour et de romantisme. Le chat noir, qui est signe de malédiction selon certaines croyances populaires[441], symbolise le sort jeté par Catwoman sur le Chevalier Noir : elle possède son cœur et ses pensées, les voilà définitivement liés. La ressemblance, la proximité de ces deux personnages est une constante dans la licence initiée par Bob Kane et Bill Finger et se retrouve parfaitement synthétisée dans le jeu *Batman: Arkham Knight* sitôt qu'ils doivent faire front commun contre des vagues d'ennemis et que le joueur peut les incarner tour à tour et les mettre en interaction pour déclencher des combos dévastateurs[442]. Enfin, leur relation dans *The Dark Knight Rises* est synthétique de ces différentes dimensions : Selina est une disciple pour Bruce qui lui apprend à contrer ses ennemis sans en venir à les tuer[443], jusqu'à ce que l'élève dépasse le maître en abattant froidement un Bane décidé à en finir avec l'homme chauve-souris, prouvant à ce dernier que la mise à mort est parfois l'ultime recours pour survivre[444]. D'un point de vue comportemental, la jeune femme n'a visiblement rien à

[440] *Ibid*. 2h00.
[441] Chez Edgar Allan Poe, il est l'animal qui permet de retrouver une femme emmurée, disparue. Il est comme une boussole qui permet aux humains de se retrouver. (Edgar Allan Poe, *The Black Cat*, Philadelphie, The Saturday Evening Post, 1843.)
[442] Dans le domaine vidéoludique, plus précisément dans les jeux d'action, un combo désigne un enchaînement de coups bien précis que doit réaliser le joueur afin de déclencher une attaque spécifique, généralement plus puissante que toutes les autres.
[443] Christopher Nolan, *The Dark Knight Rises*, Warner Bros, 2012. 53min38sec: "No gun. No killing." (« Pas d'armes à feu. Pas de meurtre. »)
[444] *Ibid*. 2h22min "About the whole no-guns thing…I'm not sure I feel as strongly about it as you." (« A propos de ton histoire d'armes à feu. Je ne suis pas sûre d'être aussi définitive que toi sur le sujet. »)

apprendre du Chevalier Noir qu'elle se permet également de mettre face à ses mauvaises habitudes, notamment lorsqu'elle disparaît sans qu'il ne s'en rende compte alors qu'ils sont en pleine conversation[445], soit l'un des plus anciens éléments de comique de répétition de la licence.

Les dimensions plus profondes des relations de Bruce Wayne avec Talia Al Ghul et Selina Kyle leur offrent une place privilégiée, mais ce n'est pas pour autant que la fin heureuse émerge à l'horizon. En effet, ces deux romances sont avant tout des histoires stagnantes et n'aboutissent jamais véritablement à la constitution d'une famille. Car c'est bien là l'objectif de cette accumulation de romances qui, bien que souvent parallèles aux véritables enjeux du récit en terme de genre, doivent permettre à l'enfant traumatisé de vaincre ses vieux démons, de cicatriser les plaies causées par le drame de Crime Alley. Au-delà de l'ouverture éditoriale à de nouveaux publics, la romance est un accessoire de construction narrative afin d'amener à la constitution de la famille qui, selon Gérard Salem, est l'une des pierres angulaires des fictions contemporaines :

> La célèbre citation de Balzac, « La famille sera toujours la base des sociétés », semble aujourd'hui d'une curieuse pertinence. Non seulement les gouvernements, mais nombre d'institutions, de spécialistes, de chercheurs ou de soignants de tous horizons s'y intéressent avec une soudaineté qui laisse pensif. […] La voilà copieusement médiatisée, par le biais de la fiction (sagas familiales et autres feuilletons sirupeux pour petits et grands) ou par le truchement d'une « réalité » transfigurée en spectacle par la télévision (*reality shows*).[446]

Pourtant, ces romances stagnantes ne semblent jamais aboutir, bien qu'elles permettent l'arrivée d'héritiers biologiques. Bruce Wayne le résume parfaitement dans le cycle *Hush* de Jeph Loeb et Jim Lee qui voit ressurgir un personnage du passé de l'héritier se transformant en antagoniste du présent de son alter ego masqué, le confrontant ainsi à la dualité de son mode de vie : « Je connais Catwoman…Selina Kyle…depuis un bail. A chaque pas que nous faisons un pas l'un vers l'autre, on dirait…que nous nous éloignons. »[447]. La nature délinquante de la femme chat est un repoussoir de taille pour la formation d'un couple durable et accéder à cette situation idéale sous-entend que l'un des deux membres doit abandonner ses activités nocturnes, c'est-à-dire son alter ego, une partie de soi bien trop profondément ancrée[448]. Dans son article, Gérard

[445] *Ibid.* 55min40sec.
[446] Gérard Salem, *La famille dans tous ses états : une perspective psychologique et éthique*, Martigny, La Revue L'Educateur, 9 :8-13,1993.
[447] Jeph Loeb et Jim Lee, *Batman* #608, New York, DC Comics, 2002. Planche 16, cases 1 à 3: "I have know Catwoman…Selina Kyle for years. It seems like each step we take toward each other…we only get further apart."
[448] *Ibid*. Planche 18, case 2 : "Of late, she had been trying to make a go of it on the right side of the law. For her to come out here…on my ground…there is something wrong about all of this." (« Récemment, elle a tenté de se

Salem fait état d'une famille qui « peut s'avérer pathogène en entravant la fameuse autonomie de l'individu »[449]. Cette dénomination semble à propos dès que l'on se penche davantage sur les existences de ces personnages lorsqu'ils ne sont pas encore engagés dans une relation : ils vivent de solitude et des souffrances qu'elle implique.

« Pour semer la peur dans leurs cœurs, je suis devenu la Chauve-souris, monstre de la nuit. Et ainsi, ne me suis-je pas chargé du fardeau sous lequel ploie tout monstre…la solitude ? »[450] déclare le Batman en voix over alors qu'il échange un langoureux baiser avec la

ranger du bon côté de la loi. Et la voilà qui me défie sur mon territoire… il y a quelque chose qui cloche dans tout ça. »)

[449] Gérard Salem, « La famille dans tous ses états : une perspective psychologique et éthique », Martigny, La Revue L'Educateur, 9 :8-13,1993. « On nous dit, chiffres à l'appui, que la famille traditionnelle se délabre et que la structure du lien de parenté se modifie. On nous signifie que, dans les soubresauts de l'ère postindustrielle, la cellule familiale ordinaire se métamorphose, qu'elle prend des formes bâtardes et atypiques. Non seulement elle « éclate », mais elle devient « monoparentale », « recomposée » ou de nouveau « matrilinéaire ». Le tout sur fond de cristaux liquides et de métropoles bétonnées et « taguées ». On nous dit enfin que la famille peut s'avérer pathogène en entravant la fameuse autonomie de l'individu. »

[450] Jeph Loeb et Jim Lee, *Batman* #610, New York, DC Comics, 2002. Planche 22: "To instill fear into their hearts I became a bat. A monster in the night. And in doing so, have I become the very thing that all monsters become…Alone? "

femme chat. Le cycle *Hush* insiste une fois encore sur la proximité des deux personnages tant dans leur relation que dans leurs similitudes en tant qu'individus. Leurs existences son gorgées de solitude du fait de leurs choix, de leur volonté de mener une vie qui ne laisse que peu de place aux sentiments, voire au sentimentalisme. Ces êtres humains devenus des monstres, tels qu'ils se présentent, du fait de leur isolement et de leur affiliation à un totem animalier est l'un des sous-textes les plus évidents du second film de Tim Burton. La monstruosité et l'ostracisme qui en découlent sont le ciment de l'intrigue de *Batman Returns* et la présentation du quotidien de Selina Kyle avant d'être transcendée met en relief ce mode de vie sans attache ou refusant de s'attacher à quelque individu que ce soit. La jeune femme rentrant de son lieu de travail dans son appartement rose-bonbon en criant, échevelée, « Chéri, je suis rentrée ! Oh j'oubliais : je ne suis pas mariée ! »[451] est révélatrice des pressions sociales qu'elle subit : vu son âge, son milieu et son emploi, les normes sociales du patriarcat l'invectivent qu'elle devrait vivre non pas seule mais avec un homme. Ce personnage est un archétype de petite secrétaire maladroite, névrosée et solitaire, incapable de trouver un mari qui l'aime et la supporte. Sa transformation en Catwoman change radicalement son comportement : elle devient une femme fatale complétement émancipée du besoin d'être en couple, qui ne s'adonne aux plaisirs de l'amour qu'à de brèves occasions avec le Batman, un homme qu'elle ne peut posséder et qui ne peut la posséder en retour. Le récit se déroulant à Noël, Selina Kyle se présente également comme une antithèse des célébrations de la fin d'année, fêtes familiales par excellence, comme le souligne Sébastien Bertrand dans sa communication « L'étrange Noël de Gotham City » :

> Le personnage de Selina Kyle / Catwoman semble *in fine* parfaitement incarner le Noël de Tim Burton. Déprimée par la période des fêtes, dévoilant son côté sombre sans jamais vraiment tomber dans le Mal[452], elle se révèle finalement comme une femme perdue rêvant de vivre son conte de Noël (elle décide de garder une de ses neuf vies « pour Noël prochain »), mais incapable de vivre en paix avec elle-même. Elle met toutefois fin au Noël factice de Gotham City en exécutant Max Schreck. Celui qui se définit comme « l'âme damnée de Gotham » et qui rêvait de sa centrale électrique comme cadeau de Noël, est électrocuté à outrance par son ancienne secrétaire, laquelle lui lance avec une cruelle ironie « un petit baiser, papa Noël ? »[453]

[451] Tim Burton, *Batman Returns*, Warner Bros, 1992. 29min52sec. "Honey, I'm home! Oh I forgot I'm not married…"

[452] Son interprète, Michelle Pfeiffer, évoque une femme oscillant toujours entre Bien et Mal, gentille au fond mais prenant la mauvaise direction (in : *Shadows of the bat : Dark side of the night* © Warner Home Video, 2005, 00 :15 :20). Tim Burton, pour sa part, trouve plaisant que nombre de gens n'aient pas pu se faire une opinion sur Catwoman. Cf. Mark Salisbury, *op. cit.*, p.159-160.

[453] Sébastien Bertrand, « L'étrange Noël de Gotham City », communication lors du colloque *La Magie de Noël : patrimoine culturel et invention fictionnelle* organisé par Christian Chelebourg à l'Institut Européen de Cinéma et d'Audiovisuel, Nancy, 2013.

Bien qu'ayant déjà subi sa transformation après sa mise à mort, Selina doit s'émanciper d'une vie qui ne correspond en rien à ses désirs[454] et de cette existence qui l'enferme entre ces murs rappelant l'exiguïté de la maison de poupée d'une petite fille désireuse de devenir une vraie dame. Une autre habitude de Selina est d'écouter son répondeur téléphonique. Systématiquement, des messages d'une grande marque de parfum, Gotham Lady Perfume, lui proposent de tester ses produits[455]. Les marques de luxe comme celle-ci symbolisent ici le culte du consumérisme féminin et de la femme objet. Ce qui constituait un rêve et un idéal auparavant va être totalement rejeté par la nouvelle Selina Kyle. « Parfum », dans l'univers de *Batman*, peut être un synonyme de « séduction » si l'on garde en tête sa principale représentation à travers le personnage d'Ivy, et peut de fait renvoyer à l'idée de couple, de vie à deux ou, dans tous les cas, de la présence d'une tierce personne, potentiellement masculine : c'est une autre forme de refus de la part de la future Catwoman. « Selina, c'est ta mère ! Pourquoi ne m'as-tu pas rappelée ? »[456] clame la boîte vocale, mais Selina refuse même d'adresser la parole à sa propre génitrice. Sa mort puis sa résurrection et enfin sa transformation en Catwoman sous entendent clairement son changement de psyché, son refus soudain des normes familiales américaines qu'elle considère désormais comme des entraves à son émancipation, à sa liberté en tant que femme. Elle vivait seule et se créait un simulacre de vie maritale mais, désormais, elle assume pleinement sa solitude, soudainement synonyme d'indépendance. L'attachement à

[454] Le *returns* du film renvoyant évidemment à la notion de résurrection des personnages de Selina mais aussi du Pingouin, faisant corps avec leur animal totem sitôt qu'ils reviennent à la surface ou parmi les vivants.
[455] Tim Burton, *Batman Returns*, Warner Bros, 1992. 30min44sec.
[456] *Ibid*. "Selina it's your mother. Why haven't you called me back ? "

Bruce Wayne et au Batman semble sincère, l'effet miroir allant en ce sens[457], mais la finalité est avant tout de ne vivre que par soi-même. Pour devenir ce qu'elle est vraiment, la jeune femme doit se purifier en anéantissant son passé[458] : après avoir détruit son répondeur qui lui débitait en boucle les publicités de parfum et les messages de sa mère, Selina ravage son bel appartement propret. Elle commence par les peluches qu'elle massacre à coups de ciseaux avant de les jeter dans le broyeur, assassinant son enfance et la petite fille qu'elle était jusqu'alors. Elle détruit à coup de poêle les éléments de décoration et les miroirs qui lui renvoyaient littéralement une image d'elle-même qui ne correspondait pas à ses aspirations, ou encore les figurines en porcelaine, éléments clichés d'un joli foyer. Elle déchire ses vêtements roses aux motifs de chatons, version enfantine de son totem, et les recouvre avec une bombe noire, amorçant ainsi sa transformation, son évolution, en Catwoman. Le chaton est désormais une chatte adulte. L'épiphanie du personnage est à comprendre dans une logique d'*empowerment* dont on retrouve les origines disséquées par Susan Faludi dans son ouvrage *Backlash: The Undeclared War Against American Women* sorti un an avant le film de Burton :

> […] Dans les années 1970, les studios se sont rendu compte du potentiel profit que pourrait engendrer la lutte pour l'indépendance des femmes. […] Parfois, les réalisateurs se sont intéressés au point de vue bruyant d'une audience féministe. […] Les personnages féminins qui tournaient mal dans les films à destination des femmes dans les années 1970 n'étaient pas des célibataires de plus de trente ans paniquées par la pénurie d'hommes mais des épouses banlieusardes rendues cinglées par la subordination, la répression, les corvées et la négligence […] Le mariage américain, et non pas l'épouse, est le patient en analyse des films féminins des années 1970, et leur discours questionne les inégalités économiques et sociales du ménage traditionnel […] Dans ces films, les héroïnes luttent pour sortir du statut d'actrices de seconds rôles que le ménage traditionnel leur a conféré ; elles demandent à jouer, pour une fois, un rôle prédominant dans leurs propres vies.[459]

---

[457] Sébastien Bertrand, « L'étrange Noël de Gotham City », communication lors du colloque *La Magie de Noël : patrimoine culturel et invention fictionnelle* organisé par Christian Chelebourg à l'Institut Européen de Cinéma et d'Audiovisuel, Nancy, 2013 : Noël symbolise également la vérité et la révélation. C'est sous le gui, plante de Noël et du Jour de l'An par excellence, que Batman et Catwoman cèdent sans s'en rendre compte à la coutume et échangent un premier baiser puis, plus tard, un autre, cette fois sans leurs masques. Une allusion répétée au gui amène les deux personnages à se révéler leur identité secrète et à éprouver un trouble réel, se dévoilant pour la première fois. (Cela peut être mortel de manger du gui. *[Mistletoe can be deadly if you eat it.]* - Mais un baiser, cela peut être mortel aussi si on y met son cœur. » [*But a kiss can be even deadlier if you mean it.*](*Batman Returns*, 01:16:00 et 01:33:35).).

[458] Tim Burton, *Batman Returns*, Warner Bros, 1992. 31min11sec.

[459] Susan Faludi, *Backlash: The Undeclared War Against American Women*, New York, Crown, 1991. P.136-138: "[…] movie studios in the late '70s finally woke up to the profit potential in the struggle for women's independence. […] Eventually, filmmakers came around to the boisterous audience's feminist point of view. […] The women who go mad in the 1970s women's films are not over-thirty single women panicked by man shortages but suburban housewives driven batty by subordination, repression, drudgery, and neglect. […] The American marriage, not the woman, is the patient under analysis in the 70s women's films, and the dialogue probes the economic and social inequities of traditional wedlock. […] In these films, the heroines are struggling to break out of the supporting-actress status that traditional marriage conferred on them; they are asking to be allowed, for once, to play a leading role in their own lives."

Le personnage de Selina Kyle se place comme une digne héritière de cette mouvance cinématographique du féminisme, bien que Faludi remette en cause les volontés idéologiques de l'industrie qui lui semblent davantage axées sur un principe mercantile de s'ouvrir à un plus large public.

L'accueillant « Hello there » en néon se transforme en « Hell here »[460] sitôt qu'elle brise les ampoules, passant d'un petit coin de paradis chaud et douillet à un véritable enfer sur terre. La formule de politesse était une invitation à venir rendre visite à Selina pour quiconque voyait le néon depuis sa fenêtre. Plus encore, c'était une invitation aux hommes potentiellement désireux de venir briser le morne célibat de la timide Selina. Dorénavant, ce n'est plus une invitation mais une mise en garde : ici, c'est l'enfer et la jeune femme en est la gardienne. C'est une nouvelle fois une façon pour le personnage de rejeter la société. Cet enfer est également le symbole de la transformation de Selina en diablesse tout comme le Pingouin était baptisé par les eaux du Styx pour devenir le Christ déviant et difforme qu'il est. Ajoutez à cela l'apparence démoniaque de Batman et le trio de tête de ce film est une ribambelle de figures sataniques, de parias de l'*American Way of Life*.

En dépit de ce rejet des normes familiales traditionnelles, les romances entre le Batman, Talia et Selina amènent à la finalité de la procréation. En 1977, *All Star Comics* #69[461] fait état de Helena Wayne, fille de Bruce Wayne et Selina Kyle, ayant grandi au sein d'un univers parallèle dans lequel l'assassinat de ses parents lui donna la force de se créer un alter ego, the

[460] *Ibid*. 33min44sec. A noter que le chat est en Occident une figure bien souvent affiliée au Diable.
[461] Paul Levitz et Joe Staton, *All Star Comics* #69, New York, DC Comics, 1977.

Huntress. Si la fille reproduit le schéma spirituel adopté par son père sur une autre Terre, il n'en demeure pas moins que le fruit de cette idylle ne s'inclut pas dans la stricte continuité de la licence, préférant décortiquer le champ des possibles d'une véritable filiation dans l'héritage idéologique de Martha et Thomas sans pour autant l'intégrer dans l'évolution officielle du Batman et de ses idylles. Au sein de la licence initiée par Kane et Finger, les chassés croisés amoureux de Bruce et de Selina demeurent sans fin et ne donnent naissance à aucune héritière concrétisant leur amour. En revanche, le fruit de l'union entre le Batman et Talia Al Ghul fait partie intégrante des aventures du Chevalier Noir. L'histoire d'amour entre les deux personnages relève de la véritable saga familiale[462] et la jeune femme est indissociable de son père, Ra's, formant le chaînon manquant entre lui et le justicier. Lorsque les origines du maître de la Ligue des Assassins sont posées par Dennis O'Neil et Norm Breyfogle dans *Birth of the Demon*[463], Talia est présentée comme une fille aimante au chevet de son père en pleine convalescence dans les puits de Lazare, désireuse de contrecarrer le justicier empêchant sa guérison[464]. Le combat du Batman l'amène inévitablement à croiser le chemin de cette femme et l'enfant qu'il lui donnera sera bercé dans cet univers d'intrigues, de voyages et de violence. Damian Wayne est, comme son prénom le souligne, une malédiction car il porte les héritages à la fois semblables et contradictoires de Bruce, Talia et Ra's Al Ghul. Dans son article « La Famille et la délinquance dans trois sphères culturelles », Emerson Douyon met en relief l'hérédité des ancêtres qui, schématiquement, complexifient les relations et le devenir de l'enfant :

> Sous prétexte que le fils tient du père qui ressemble au grand-père lequel était tout le portrait de l'arrière-grand-père, on projette sur les jeunes de vieux rôles déjà assumés par des morts. Et progressivement chacun se trouve pris dans un nœud dont il parvient difficilement à se dégager.[465]

En dépit de leur histoire d'amour, l'antagonisme de Bruce et de Talia se retrouve intensifié sitôt qu'il y a un héritier potentiel entre eux deux. La concrétisation de la famille n'apporte pas au

[462] *Batman Anthologie*, Paris, Urban Comics, 2013. P-141 : « Ra's Al Ghul est inspiré d'un héros de pulp : Fu Manchu, dont la nièce s'opposait parfois aux plans diaboliques, à l'instar de Talia, la fille de Ra's, qui se retourne parfois contre son père du fait de son amour pour Batman. Talia apparaît avant Ra's, dans Detective Comics #411 (1971). Elle y sera sauvée par Batman des griffes du Dr Dark, un membre rebelle de la ligue des assassins. Dans Batman #232 (1971), Batman rencontrera Ra's qui lui proposera la main de sa fille, qui l'aura jusqu'alors poursuivi de ses assiduités. Il refusera. Talia et Batman se marieront dans « And Now I Pronounce You Batman And Wife » (DC Special Series#15 (1978) de Dennis O'Neil et Michael Golden). »

[463] Dennis O'Neil et Norm Breyfogle, *Birth of the Demon*, New York, DC Comics, 1992. Planche 7.

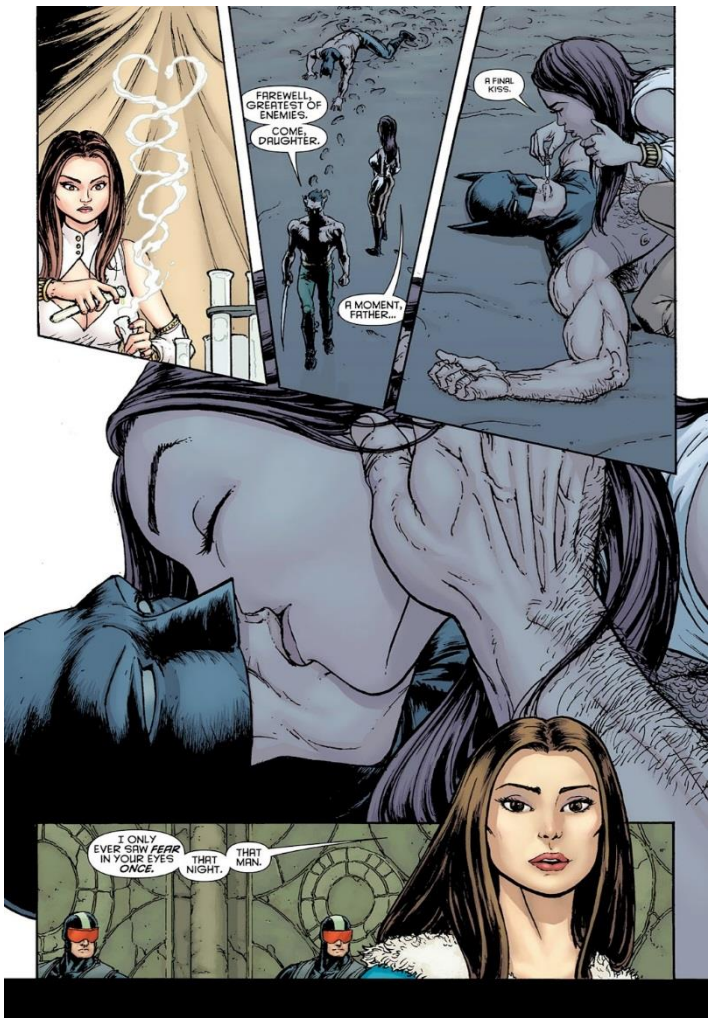
[464] Ibid. Planche 11, case 3 : "Yes. I decided that what would be done would be done by me, or not at all." (« Oui. J'ai décidé que cette tâche serait accomplie par moi seule, ou personne. »).

[465] Emerson Douyon, « La Famille et la délinquance dans trois sphères culturelles », Criminologie, vol. 8, n°1-2, 1975. P-89.

Batman la paix et la sérénité mais, bien au contraire, une raison supplémentaire d'appréhender la perte d'un proche, qu'elle soit physique ou psychologique. Car Damian se doit d'être l'héritier de Martha et Thomas selon Bruce là ou, pour Talia, il doit gouverner la Ligue des Assassins en héritant de son grand-père[466] dont elle a elle-même hérité[467]. La logique de filiation est brouillée par un antagonisme d'héritage. Damian est un combattant au même titre que Bruce et Talia, entrainée par son père pour prendre sa relève[468]. Schématiquement, la fille de Ra's Al Ghul souffre au même titre que son amant de l'absence d'une mère, qu'elle ne voit pas comme un abandon mais davantage comme une occultation de la part de son père[469], ce qui accentue les situations de conflits entre eux et la pousse à produire ce « simulacre œdipien » consistant à le contrecarrer en s'associant de façon sporadique au Batman. Là où il y a miroir avec Catwoman dans la construction de l'alter ego et la solitude qui en découle, le procédé fonctionne également avec Talia mais dans une sphère plus intime et familiale. Ces personnages aux racines troubles ou marquées par le drame donnent naissance à un héritier porteur des mêmes désordres : Damian est privé de son père lors de sa petite enfance et est élevé par une mère désireuse d'en faire une machine à tuer[470]. Lorsqu'il retourne auprès de Bruce Wayne, ce dernier lui désapprend ce que Talia lui a enseigné. L'enfant devient un véritable champ de bataille où s'opposent ses parents dont les idéaux de justice ne peuvent cohabiter. A tel point que la mère se rend coupable d'infanticide, dans l'unique but de gagner cette guerre contre son ancien amant et de punir l'enfant qui a reproduit le même schéma qu'elle en recherchant le parent dont il fut privé lors de son éducation au sein de la Ligue[471]. Damian est à la fois la synthèse de l'amour et de la haine qui régissent la relation particulière entre Bruce et Talia, cette dernière ayant été fécondée par le Batman, victime d'un filtre d'amour, après l'avoir violé[472].Les agressions sexuelles des personnages masculins par des personnages féminins sont peu représentées. Le filtre d'amour renforce l'attirance et le désir éprouvé par Bruce Wayne pour Talia et la scène n'a visuellement rien de violent, la vignette principale le représentant

[466] Grant Morrison et Cameron Stewart, *Batman and Robin* #7, New York, DC Comics, 2009. Planche 13, case 2 : " This phase he's going through won't last. He'll accept his destiny as the heir of Al Ghul soon enough."(« Il traverse une phase...ça ne durera pas. Il acceptera bientôt son destin d'héritier d'Al Ghul. »).
[467] Grant Morrison et Chris Burnham, *Batman Incorporated* #2, New York, DC Comics, 2012. Planches 2 et 3: "One day. This world will belong to you, my love. "(« Un jour…ce monde t'appartiendra, mon amour… »)
[468] *Ibid*. Planche 5, cases 5 et 6.
[469] *Ibid*. Planche 7, case 6 : "- You wanted for nothing. You had everything anyone could need. – I needed a mother." (« - Tu n'as jamais manqué de rien ! Tu as eu tout ce dont chacun pourrait avoir besoin ! – J'avais besoin d'une mère ! »)
[470] *Ibid*. Planche 18, cases 1 à 3.
[471] *Ibid*. Planches 8 et 9.
[472] *Ibid*. Planche 16, case 1 : La fumée qui se dégage de la décoction préparée par Talia forme un cœur, soulignant ses objectifs sexuels. Mais ce cœur est composé de deux serpents qui s'entrelacent, mettant en avant la sournoiserie de l'entreprise qui s'avère en définitive être un viol.

même en train de l'embrasser. C'est la dimension psychologique qui rend l'acte choquant, car Wayne ne peut absolument pas lutter contre celle qui est prête à tout pour obtenir un enfant de lui. En définitive, le seul enfant biologique du Batman est le fruit d'un viol. Dans un schéma de genres inversé, on retrouve cette conception par le filtre d'amour conduisant au viol dans la légende arthurienne servant d'inspiration au personnage : Uther Pendragon agresse Ygraine après l'avoir envoutée avec une potion pour lui faire un enfant qui deviendra le roi Arthur. En ce sens, ce n'est plus Bruce Wayne qui se fait figure d'héritier culturel de la légende mais bien son fils Damian.



En apparaissant çà et là au sein de la licence, Talia Al Ghul et Selina Kyle s'insèrent dans sa diégèse au point de devenir des éléments canoniques, révélateurs de ce schéma du triangle amoureux tout en lui apportant des enjeux supplémentaires. D'autres femmes font partie de la vie de Bruce Wayne/Batman sans pour autant adhérer à ce schéma : Barbara « Batgirl » Gordon et Kate « Batwoman » Kane deviennent des piliers de la *batfamily* avec

l'Âge d'Argent[473], essentiellement dans le médium bédéique, et se font révélatrices de cette adaptation aux époques, aux mœurs et aux publics sans jamais renier les canons qui perdurent depuis plusieurs décennies. Il faudra attendre quelques années, voire quelques décennies avant de les retrouver dans les films, les séries et les jeux vidéo.

Les différents éléments qui composent la base essentielle à la construction mythologique de *Batman* se rassemblent tous autour de la famille. Un traumatisme originel enclenchant un héritage donnant au héros chaque élément de son identité de justicier (totem, symbole, costume, pseudonyme, *modus operandi*), des parents de substitution alimentant les idéaux de ceux qu'il a perdus en le maintenant dans un état d'esprit qui l'éloigne de ses ennemis, des acolytes faisant véritablement office d'enfants de substitution et une vie amoureuse chaotique menée en parallèle de ses activités de vengeur masqué. La licence initiée par Bob Kane et Bill Finger possède des canons essentiellement basés sur la dimension familiale et ses adaptations, jusque dans l'Âge Moderne, reposent également dessus. A l'aube d'une série de films autour des personnages de l'écurie DC Comics, c'est la figure de Martha, le personnage féminin le plus important de *Batman*, qui reparait comme élément central d'un récit mettant en scène deux des plus célèbres justiciers en costume.

C) Batman V Superman : la figure maternelle réactivée et incarnée

Avec la réplique « Martha… »[474] Zack Snyder remet l'église au centre du village : ce prénom est la clé de son film, dernier recours du combat fratricide qui lui donne son titre. Le réalisateur et ses scénaristes choisissent de s'intéresser davantage à la figure maternelle qu'à celle du père. L'ultime cri du cœur de Thomas Wayne pour celle qui vient de mourir à ses côtés reste définitivement ancré dans la mémoire de l'enfant qui, en grandissant, en se formant, attache ici bien plus d'importance à l'image maternelle qu'à celle de son père et donne à sa mort un symbolisme qu'elle n'avait pas auparavant.

[473] Daniel Wallace, *Batman: l'encyclopédie*, Paris, Huginn & Muninn, 2012. Pp-105 et 164.
[474] Zack Snyder, *Batman V Superman : Dawn of Justice*, Warner Bros, 2016. 3min12.

Dans *Batman V Superman*, contrairement à la trilogie de Nolan qui traitait des origines du justicier, le personnage de Batman est fort de vingt années d'expérience au cours desquelles il a fait régner la loi et l'ordre dans les rues de Gotham. Vingt ans durant lesquels il a notamment perdu son fidèle partenaire, Robin, dont le costume, tagué par le Joker, son supposé meurtrier, trône au cœur de la *batcave*[475], comme pour rappeler systématiquement au Chevalier Noir que, tout orphelin qu'il est, il lui est toujours possible de perdre ceux qu'il aime, sa famille d'adoption, celle que l'Âge d'Argent des *comics* a baptisé la *batfamily*.

Pour Zack Snyder, la chauve-souris et Martha ne font visiblement qu'un. Dans *Totem & tabou,* Freud s'intéresse au symbolisme commun aux membres d'une même famille : « Le caractère de totem n'est pas attaché à un animal ou à un individu en particulier mais à tous les individus de son espèce »[476]. De plus, la chauve-souris peut revêtir un symbolisme féminin et même maternel selon les cultures, comme le précise le *Dictionnaire des symboles* de Chevalier et Gheerbrant :

> Dans l'iconographie de la Renaissance, illustrant de vieilles légendes, la chauve-souris, seul être volant qui possède des mamelles, symbolisait la femme féconde. On la voyait auprès d'Artémis, la déesse aux nombreuses mamelles qui, bien qu'elle fût vierge ou plutôt en raison de cette qualité, protégeait la naissance et la croissance.[477]

Dans le film de Snyder, la chauve-souris est donc mère, elle est la génitrice de Bruce Wayne mais également de son totem, de ce qui fait de lui un être exceptionnel, un héros, un justicier masqué. Elle est à l'origine de toutes les aspérités du personnage. Plus encore, elle semble dicter l'intégralité des relations du justicier avec les personnages féminins. Là où le Batman n'a plus que les derniers mots de son père et l'image morbide qui s'y rattache, sa mère agonisant dans

[475] *Ibid*. 49min19.
[476] Sigmund Freud, *Totem et tabou (Totem und Tabu: Einige übereinstimmungen im Seelenleben der Wilden und der Neurotiker)*, Viennes, Beacon Press, 1913. P-41
[477] Jean Chevalier et Alain Gheerbrant, *Dictionnaire des symboles*, Paris, Robert Laffont, 1969. P-220.

un caniveau, Superman, lui, n'a pour seul repère familial que sa mère adoptive qui s'appelle également Martha. Elle l'a recueilli et élevé comme son propre fils tout en lui inculquant les règles de vie des hommes. Cela prend ici tout son sens lorsque les deux personnages emblématiques de l'univers DC Comics entrent en conflit.

Deux justiciers s'affrontent car leurs idéaux s'opposent et leur combat est, en soi, une forme d'Apocalypse, non seulement dans le sens destructeur du terme étant donné les dommages causés par le duel mais aussi dans son sens de nouveau départ, de nouvelle ère, étant donné que tous ces événements seront à l'origine de la formation de la Justice League. Les deux grandes figures que sont le Batman et Superman se haïssent, et les desseins de Lex Luthor sont là pour accentuer cette haine réciproque. Le seul élément qui les rapproche est leur nature humaine. Car tout *alien* qu'il est, Superman n'en demeure pas moins un homme avec une mère terrienne qui l'a élevé et lui a inculqué les valeurs américaines au même titre que Bruce Wayne a vu ses idéaux de justice et d'égalité transmis par Thomas et Martha. Lorsque le Batman est sur le point d'achever Superman[478], mettant ainsi un terme à la menace qu'il pourrait représenter pour l'humanité s'il devenait mauvais, le prénom commun des deux mères résonne en Bruce Wayne comme un ultime rappel, une épiphanie : l'enfant traumatisé qui sommeille en lui remonte à la surface et comprend la situation dans laquelle il se trouve. Son semblable, Superman, va devenir orphelin, tout comme lui qui essaye désespérément de le tuer, aveuglé qu'il est par ce besoin de détruire la moindre menace, même hypothétique. Ce désir primaire qui anime le Batman dans le film de Snyder est comme une consécration au combat qu'il a hérité de ses parents et du traumatisme de leur assassinat : s'il parvient à anéantir une menace aussi puissante qu'un dieu comme Superman, alors il lui sera impossible d'échouer par la suite tant cette prouesse sera considérée comme une preuve de sa supériorité sur le crime. Mais à cette lubbie confinant à la mégalomanie se substitue une épiphanie quant aux origines de sa croisade : il s'apprête à réaliser la même chose que Joe Chill, c'est-à-dire priver un individu innocent d'un membre important de sa famille, de sa vie. S'il tue Superman, il sera criminel pour une mère qui se trouve elle-même en danger de mort. A la différence cette fois-ci que Martha peut être sauvée. Batman peut ainsi exorciser ses démons en relâchant le fils et en sauvant sa mère car tel est le but de son combat : faire en sorte que jamais plus ne se reproduise le drame qu'il a vécu. Plus de veuve, plus d'orphelin. Evidemment, le fait que la mère de Superman ait le même prénom que la sienne accentue d'autant plus ce parallèle évident. La nature d'orphelin de Bruce Wayne et de Clark Kent est un point commun inhérent à leur nature de superhéros. Comme l'explique

[478] Zack Snyder, *Batman V Superman : Dawn of Justice*, Warner Bros, 2016. 2h11min.

précisément Thierry Rogel dans son ouvrage *Sociologie des super-héros*: « Les super-héros sont généralement caractérisés par des relations familiales bien spécifiques : les familles d'adoption sont surreprésentées ainsi que la situation d'orphelin et la présence de pères de substitution »[479]. C'est en comprenant leur nature que les deux protagonistes enterrent la hache de guerre. Ne sachant visiblement pas où ils allaient, ils se sont retrouvés en regardant d'où ils venaient, conformément aux écrits d'Umberto Eco dans *De Superman au surhomme*, dans lequel il précise sa pensée en citant Jean-Paul Sartre[480] : « La capacité de l'être humain, comme du héros de fiction, à se projeter dans le futur dépend entièrement de ce qu'il est, donc de son passé. Le passé est la totalité toujours croissante de l'en soi que nous sommes »[481].

Plus tôt dans le film, Superman emprunte ce chemin réflexif en parcourant une montagne embrumée, en se laissant errer en pleine nature, fuyant la civilisation urbaine et humaine qui l'a pris en grippe et le présente désormais comme un malfaiteur notoire qui attire les catastrophes. Une hallucination lui fait apparaître son père adoptif, Jonathan Kent, qui partage avec lui un épisode de sa jeunesse aux allures anecdotiques mais qui se révèle finalement salvateur pour la conscience du super-héros : lorsqu'il était enfant, Jonathan a sauvé la ferme de ses parents en renvoyant vers d'autres terres l'eau qui menaçait de l'inonder. Sa mère lui a fait un gâteau, a dit qu'il était un héros pendant qu'à quelques kilomètres de là, les chevaux d'un voisin se noyaient dans l'eau qu'il venait de rejeter dans leur direction[482]. Moralité de l'histoire : un sauvetage peut causer des dommages collatéraux, au même titre que ceux qui motivent la haine d'une bonne partie de la population envers Superman. Jonathan Kent en a fait des cauchemars pendant plusieurs années. Les cauchemars ont cessé lorsqu'il a rencontré Martha, lorsqu'il fut convaincu qu'il y avait du bon dans ce monde. Martha est la clé, et ce depuis de nombreuses années. Les origines de Superman vont lui permettre de relativiser, de voir le bien qu'il fait autour de lui, bien plus que le revers de la médaille. La figure maternelle, ou son souvenir, rassure le héros, elle l'apaise, comme une mère qui viendrait en pleine nuit dans la chambre de son fils qui a fait un cauchemar, et lui raconterait une histoire pour le calmer. Mais chez Zack Snyder, la figure maternelle et salvatrice ne se contente pas nécessairement de chanter une comptine pour que l'enfant s'endorme. Il lui arrive parfois de porter un bouclier et de faire

[479] Thierry Rogel, *Sociologie des super-héros*, Paris, Hermann – Société et pensée, 2012. P-169.
[480] Jean-Paul Sartre, *L'être et le néant*, chapitre 11.
[481] Umberto Eco, *De Superman au surhomme* (*Il superuomo de massa*), Milan, Fabbri e Bompiani Sonzoguo, 1978. P-122
[482] Zack Snyder, *Batman V Superman : Dawn of Justice*, Warner Bros, 2016. 1h45min.

irruption sur un champ de bataille, à l'instar d'une Diana Prince, figure féminine et symboliquement maternelle prédominante de *Batman V Superman*, mise en relation avec le Chevalier Noir et rejoignant de fait les théories de Maxime Coignard sur le rapport entre Bruce Wayne et les femmes.[483]

Comme le souligne Fleisher dans la citation de Coignard, il y a projection de Martha Wayne sur tous les individus féminins fréquentés par Bruce Wayne qui, de ce fait, n'arrive pas à s'attacher car le souvenir de sa mère, de sa mort, est synonyme d'abandon. Batman n'a pas réussi à sauver Martha Wayne mais a cependant réussi à sauver Martha Kent, scellant ainsi son alliance avec Superman contre Lex Luthor. Lorsque ce dernier tire la dernière carte de son jeu et invoque Doomsday, la vapeur s'inverse pour le Batman. Le personnage féminin qu'il a fréquenté tout au long du récit, Diana Prince, et à laquelle il ne s'est pas attaché jusqu'alors, réussit là où Martha Wayne a échoué en mourant, en abandonnant son fils[484] : elle va sauver le dernier des Wayne d'une mort certaine en s'interposant entre lui et le rayon du monstre kryptonien, signant ainsi la première apparition du personnage de Wonder Woman[485]. La composition musicale de Hans Zimmer et Junkie XL, employant conjointement un violon électrique et des tambours, rappelle la nature première du personnage : elle est une amazone, elle est une divinité, fille de Hippolyta et de Zeus. Les violons donnent un souffle rapide et épique à la partition et insinuent la puissance et l'agilité du personnage tout autant que sa modernité étant donné que les instruments sont ici électriques. Les tambours rappellent le

[483] Maxime Coignard, « 5 Choses que Batman nous apprend sur nous-mêmes », Huffington Post, 06/03/2016.
[484] Ce symbolisme du personnage est paradoxal avec sa représentation en tant qu'amazone, une femme non maternelle avec des attributs masculins, les amazones tuant par ailleurs les petits mâles.
[485] Zack Snyder, *Batman V Superman : Dawn of Justice*, Warner Bros, 2016. 2h30min51.

tremblement du sol sous le galop des chevaux lancés en pleine bataille, un hymne guerrier en rapport avec la nature-même du personnage.

Si l'on revient au symbolisme de la chauve-souris mis en avant par Chevalier et Gheerbrant, Artémis, fille de Zeus et de Léto, était souvent représentée accompagnée d'une chauve-souris. Elle symbolisait, avec ses nombreuses mamelles, la protection de la naissance et de la croissance[486]. Wonder Woman, de par ses codes graphiques de guerrière amazone et de chasseuse, s'apparente plus à Artémis qu'à toute autre divinité grecque née, comme elle, de Zeus, ainsi que la représente la *Diane de Versailles* devenue *Diane chasseresse* après sa restauration par Barthélémy Prieur[487].

Ainsi, cette femme qui fréquente Bruce Wayne, réussit là où Martha a échoué en protégeant, et plus encore, en sauvant la vie de son fils. Elle arrive au moment précis où les deux anciens

[486] Jean Chevalier et Alain Gheerbrant, *Dictionnaire des* symboles, Paris, Robert Laffont, 1982. P-219.

[487] Il est également à noter que les liens entre Diane et Wonder Woman ont été renforcés par l'Histoire sociale : son créateur, William Moulton Marston, écrivain et scénariste féministe, l'a inventée en tant que personnage féminin fort. Au XXIème siècle, certaines branches du féminisme, notamment les Femen, emploient souvent leurs attributs à la figure d'Artémis, ou Diane, dans leurs représentations médiatiques, notamment les seins nus et la couronne de fleurs.

ennemis font front commun contre une puissance qui les dépasse. Bien qu'amazone dans ses attributs, Wonder Woman est désormais l'incarnation terrestre de la maternité protectrice. Elle se transforme au contact des deux héros pour les protéger. Même si aucune descendance n'est encore reconnue à Diana Prince dans le DC Cinematic Universe, elle est la figure maternelle de la future Justice League et synthétise à elle seule les caractéristiques des deux Martha en protégeant leurs enfants. *Batman V Superman* accorde une très grande part du contenu implicite sous son sens littéral aux figures féminines et surtout maternelles : celle qui a disparu, celle qui a adopté ou celle qui se veut avant tout symbolique. Bien que son récit se focalise sur l'opposition entre deux grandes figures, deux grandes visions de la justice, Zack Snyder passe au-delà du spectaculaire pour approfondir la caractérisation de ses personnages, de leur vécu et de leur psychologie en mettant en avant la notion de famille et, plus précisément, le rôle ô combien important de la mère.

Second opus de l'univers étendu DC Comics au cinéma, *Batman V Superman* est la porte d'entrée vers un projet de constellation super-héroïque visant à appliquer aux justiciers de l'éditeur américain ce que les studios Marvel ont fait aux leurs : sérialiser le cinéma et offrir au public une véritable cosmogonie cinématographique avec des films qui se répondent, s'entrecroisent, se complètent et forment un tout cohérent sans pour autant occulter l'objectif commercial sous-jacent. Figures de proue de la Justice League of America regroupant de nombreux super-héros estampillés DC, le Batman et Wonder Woman se font patriarche et matriarche d'une vaste famille présageant un potentiel Âge d'Or de la famille dans les blockbusters de cinéma. Si les invariants ont forgé une œuvre de base se prêtant fortement au transmédia, l'évolution des éléments canoniques s'est faite progressivement, opérant des variations sur des fondations solides. Le ténébreux héros en quête de ses semblables a vécu de nombreuses aventures, a revêtu de nombreux costumes et s'est permis d'évoluer au gré des décennies pour à la fois se renouveler mais également proposer des significations qui ne lui étaient alors pas encore rattachées.

Seconde partie

Autres temps, autres mœurs

Evolution des représentations au gré des âges

-

II-1 : De l'Âge d'Or à l'Âge d'Argent: le Batman et l'*American Way of Life*

A) Le protecteur de l'Amérique et le modèle du boy scout

Apparu en 1939, soit l'année marquant le début de la Seconde Guerre Mondiale, Batman se démarque de ses confrères parcourant le monde pour combattre le nazisme[488] en se transformant progressivement en symbole propagandiste pour un mode de vie purement américain[489]. En effet, à cette époque le Chevalier Noir n'outrepasse pas les frontières de son pays d'origine, préférant s'attaquer à ses problèmes internes : le développement de la criminalité dans les rues et l'insécurité générale. Il défend les valeurs de la famille américaine sur place là où les autres héros costumés se lancent dans la politique extérieure[490]. Dans son ouvrage *Les Fictions de jeunesse*, Christian Chelebourg met en avant la dimension commerciale mais aussi l'indépendance qui entoure les super-héros : le fait qu'ils appartiennent non pas à leurs auteurs mais à leurs éditeurs les rendent malléables et adaptables à différents publics et à différentes époques[491]. Batman est un personnage sombre et tourmenté mais ce qu'il dégage en

---

[488] Will Brooker, *Batman Unmasked : Analysing a cultural icon*, London/New York, Continuum, 2000. Pp. 33-34.

[489] Ce que souligne précisément Bradford W. Wright dans *Comic Books Nation : The Transformation of Youth Culture in America*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 2003. P.92: "[…] comic-books have succeeded in giving every American child a complete course in paranoid megalomania such as no German child ever had, a total conviction of the morality of force such as no Nazi could even aspire to" (« Les *comic books* ont réussi à donner à chaque enfant américain une vision parfaitement claire en terme de mégalomanie paranoïde telle qu'aucun enfant allemand n'en a jamais eue, une certitude totale sur la morale qu'aucun nazi n'a jamais ressentie »).

[490] David Uslan, Michael Uslan et Stan Lee, *Pop X : The Rise of Super-Heroes and their Impact on Pop Culture – Patriotic Super-Heroes*, Smithsonian Institution, 2015. 7min06 : Durant la Seconde Guerre Mondiale, les comics se sont adaptés au climat international avec des récits de plus en plus patriotiques pour Batman ou Superman. À l'époque, les magazines portaient un petit écusson "Be An American".

[491] Christian Chelebourg, *Les Fictions de jeunesse*, Paris, Presses Universitaires de France, 2013. P-109 : « La longévité des superhéros tient pour beaucoup à leur statut commercial : ils sont avant tout des marques ; à l'instar des Katzenjammer Kids, ils appartiennent à leurs groupes de presse (…) L'autorité d'un créateur, l'empreinte d'un père, se dilue. Les héros y gagnent en autonomie. Ils les voient pour ainsi dire, condamnés à l'indépendance. Frank Miller témoigne de la relation très particulière qui s'instaure, dans ces conditions, entre un auteur et un personnage de la trempe de Batman : *« He was the real boss. As he was wick to assert, Batman has a personnality and a purpose all his own (...) His passions are grand. Even his unhappiness is not depressing, but a brooding, Wagnerian torment. And his triumphs are Olympian. He insists »* (Miller, 1986, p- 7) ».

termes de modèle pour les américains est suffisamment fort pour en faire une antenne de leur philosophie. Il en fut de même pour Superman qui, selon Umberto Eco[492], s'est empreint de théologie au fil des décennies de publication après son adaptation par Richard Donner[493] dans laquelle le Jor-El incarné par Marlon Brando avait tout d'un avatar de Saint Joseph ou, tout du moins, d'une figure christique. Pourtant, l'auteur souligne également la constance des œuvres destinées à un large public qui ne changent pas leurs objectifs en cours de publication afin de s'attirer les faveurs d'un public systématiquement renouvelé. Pour Umberto Eco, la culture du lecteur n'influence pas le succès d'une œuvre dans ses démarches de sensibilisation du public. Si une œuvre est conçue pour faire pleurer, si elle est réussie, elle y parviendra. Même le lecteur érudit se montrera sensible : « Impossible de manger un bonbon au miel et – au seul prétexte que l'on a une vaste culture et un contrôle parfait de ses sensations – prétendre sentir un goût de sel »[494]. Il appelle cela la chimie des émotions : « Une intrigue bien ficelée suscite les émotions qu'elle s'était fixées comme effet ». Avec *Superman* et *Batman*, Harry Donenfeld et Jack Liebowitz lancent la vague des super-héros et des justiciers masqués à la fin des années 1930[495], donnant ainsi naissance à un mythe contemporain, équivalent des héros mythologiques de l'Antiquité : leurs aventures sont à la fois divertissement et conte moral. Ils sont adaptables mais conservent une certaine essence provenant de l'une des forces majeures des Etats-Unis : leur diversité culturelle, dans le sens de la diversité ethnique[496]. Bien que les juifs d'Europe aient joué un rôle très important pour le genre, se situant aussi bien à la création qu'à l'impression ou à la vente, les italo-américains émigrés du vieux continent ont eux aussi

[492] Umberto Eco, *De Superman au Surhomme*, Paris, Le Livre de Poche, 2012. Edition originale : *Il superuomo di massa*, Milan, Grupo Editoriale Fabbri & Bompiani Sonzoguo, 1978. P-9.
[493] Richard Donner, *Superman*, Warner Bros, 1978.
[494] Umberto Eco, *De Superman au Surhomme*, Paris, Le Livre de Poche, 2012. Edition originale : *Il superuomo di massa*, Milan, Grupo Editoriale Fabbri & Bompiani Sonzoguo, 1978. P-13.
[495] Daniel Wallace, *Batman: l'encyclopédie*, Paris, Huginn & Muninn, 2012. Traduction de Jean-Marc Lainé et Jérôme Wicky. P-81 : « Entre la crise de 1929 et la guerre de 1939 apparaît un équivalent moderne des Hercule et Achille d'antan : le super héros. ».
[496] Larry L. Naylor, *Cultural Diversity in the United States*, Santa Barbara, Praeger, 1997. P.4: "The constantly growing interdependence of nations and peoples of the modern world, the development of a global economic system, and the rise of transnational business and international corporations, have brought all people of different cultures into face-to-face interactions on a scale unequaled in history. The growing migrations of people, the improvement and spread of technology, the fragmentations and complexity of the modern nation-state, and increasingly violent conflicts tied to ethnic groups all have brought the topics of culture and diversity into the daily lives of people just about everywhere in the world" (« L'augmentation constante de l'interdépendance entre les nations et les peuples du monde moderne, le développement d'un système économique global, et l'augmentation des corporations internationales et de leur commerce ont créé des interactions directes à une échelle encore inégalée dans l'Histoire entre les peuples des différentes cultures. Les migrations croissantes, l'amélioration et la diffusion des technologies, la fragmentation et la complexité des états-nations ainsi que les conflits d'une incroyable violence attachés aux groupes ethniques ont amené le sujet de la culture et de la diversité dans la vie quotidienne de tout un chacun autour du Monde »).

beaucoup apporté à la culture du super-héros[497]. C'est ce bouillonnement de cultures et d'influences diverses qui donnent aux bandes dessinées ce langage que chacun, quelles que soient ses origines, est apte à assimiler, à comprendre et à reprendre. En somme, c'est ce qui fait toute la dimension mythologique de ces héros capables de se réinventer et de traverser diverses décennies, conformément à la vision mythocritique de Gilbert Durand et de son bassin sémantique[498], comme le souligne Martin Winckler dans la préface de *La Société des super-héros* de Jean-Philippe Zanco:

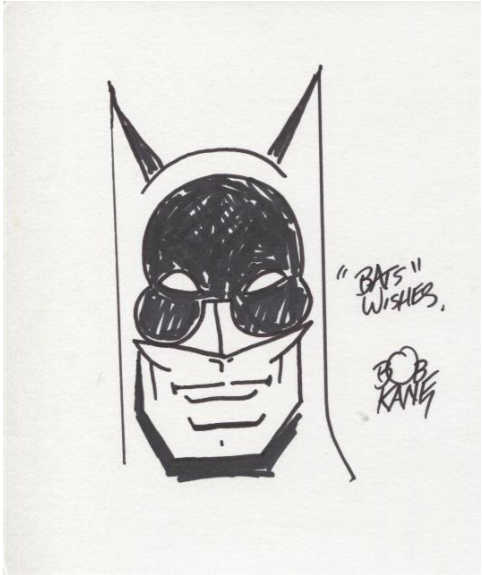
> Les héros ne disparaissent pas, ils se transforment. Ils s'adaptent à la culture, à l'époque, à l'histoire. Lorsque les dieux et héros du Walhalla passent de mode, Vercingétorix, Guillaume le Conquérant, le roi Arthur, Jeanne d'Arc, Guillaume Tell prennent la relève.[499]

En somme, les dieux et les héros ne disparaissent pas, ils se déclinent, tout comme les affluents d'un fleuve. Avec les super-héros et les justiciers masqués, les Etats-Unis se sont créé leur panthéon, leur mythologie, et le Batman en est l'un des piliers puisqu'il est le deuxième né de cette nature. Son absence de superpouvoirs fait de lui un homme presque normal, un héros plausible à l'instar des pompiers, des policiers et du personnel médical. Pour Clotilde Thouret, les superhéros sont des gens comme les autres et ce notamment parce que leur monde fictionnel fait partie intégrante du monde de ceux qui le lisent[500]. Toute proportion gardée, Bruce Wayne est un Américain moyen vis-à-vis de ses confrères et consœurs super héroïques, un homme « sans qualité » sur lequel peuvent se projeter tous les fantasmes d'une nation et tous les rêves d'identification. Son mode mimétique, sans pour autant être bas, est bien moins élevé que celui de ces derniers, la diégèse de la licence s'ancrant rapidement dans un certain réalisme : après la fin de la série télé[501], qui versait énormément dans l'auto-parodie très colorée, la bande dessinée revient à des histoires plus tournées vers le réalisme et les enquêtes dans un univers plus sombre. Avec *Batman* #217, Frank Robbins et Irv Novick envoient Robin à l'université d'Hudson[502], Bruce et Alfred, pleurant quelque peu le départ du petit, emménageant dans le penthouse de

[497] David Uslan, Michael Uslan et Stan Lee, *Pop X : The Rise of Super-Heroes and their Impact on Pop Culture – The People Behind the Golden Age*, Smithsonian Institution, 2015. 9min18sec.
[498] Gilbert Durand, *Figures mythiques et visages de l'œuvre*, Berg International, Paris, 1979. P. 306 : « […] comme le symbole se distend sémantiquement en synthèmes, le mythe se distend en simple parabole, en conte ou en fable et finalement dans tout récit littéraire, ou bien encore s'incruste d'événements existentiels, historiques, et vient par-là épuiser son sens prégnant dans les formes symboliques de l'esthétique, de la morale et de l'histoire ».
[499] Jean-Philippe Zanco, *La société des super-héros : économie, sociologie, politique*, Paris, Ellipses, 2012. P-3.
[500] Clotilde Thouret, « Les Superhéros sont des gens comme les autres », Paris, Vacarme N°54, 2011. P.46 : « Le monde fictionnel concerne aussi le monde du lecteur car, en vertu de son principe de construction, il parle des super-héros en tant qu'ils sont des personnages de l'univers super héroïque ».
[501] William Dozier, *Batman*, 20th Century Fox, 1966.
[502] Frank Robbins et Irv Novick, *Batman* #217, new York, DC Comics, 1969.

Wayne au centre-ville de Gotham City[503]. La distance avec les autres justiciers des écuries de superhéros et la dimension moins fantaisiste qu'elle implique n'entravent en rien l'iconicité même du héros. A ce propos, l'un des pères du Chevalier Noir, Bob Kane, aimait à rappeler qu'à l'instar d'une autre grande icône américaine de la pop culture, Mickey Mouse, Batman était constitué, dans ses premières années de publications, de formes simples et répétées : Batman est un assemblage de triangles là où Mickey est constitué de plusieurs cercles[504]. Le triangle est intimement lié au chiffre 3 qui renvoie au triple héritage laissé à Bruce Wayne par sa famille, mais est également affilié à la nature en partie humaine de la trinité, la triade Corps-Âme-Esprit, se faisant alors figure géométrique relevant à la fois de l'homme et du symbole qu'il représente[505]. Visuellement, le Batman est composé à la fois de triangles droits et inversés, renvoyant de fait à sa double identité. Cette représentation graphique évolue au fil des époques, conservant des attributs rapidement identifiables par le public mais s'adaptant aux artistes, aux modes et aux différents genres abordés par la licence comme le souligne une fois de plus Martin Winckler :

> Voyez Batman, né en 1941. Le personnage a beaucoup changé en 70 ans. Et pour cause ! Par sa déclinaison sous des formes et des représentations diverses (comic-book, roman, radio, serial, film, série télévisée ou d'animation, cinéma, jeu vidéo !) sous la plume et le pinceau de nombreux auteurs, il ne saurait être envisagé comme un personnage monolithique et immuable.[506]



[503] Urban Comics, *Batman Anthologie*, Paris, Urban Comics, 2013. P-121.
[504] *Ibid*. P-172.
[505] Jean Chevalier et Alain Gheerbrant, *Dictionnaire des* symboles, Paris, Robert Laffont, 1982. P.968: « Il faut toujours envisager à ce propos les rapports entre le triangle droit et le triangle inversé, le second étant le reflet du premier: il s'agit des symboles respectifs de la nature divine du Christ et de sa nature humaine ».
[506] Jean-Philippe Zanco, *La société des super-héros : économie, sociologie, politique*, Paris, Ellipses, 2012. P-5.

Le Batman est un personnage composite tant dans sa forme graphique que dans les inspirations qui nourrissent sa caractérisation, sa psychologie. Il est l'héritier de l'aristocratie vengeresse du Scarlet Pimpernel de la baronne Orczy[507] et du Zorro de Johnston McCulley[508]pour son accoutrement sombre et ses désirs de justice. Il est une balise sociétale, renseignant le lecteur de quelque époque que ce soit sur l'état de la société lors de sa publication et se fait avatar de la patrie et de la famille qui, selon Emile Durkeim, sont des institutions changeantes[509]. On se retrouve ici face au bassin sémantique de Gilbert Durand[510] : la phase de *ruissellements* est marquée par la naissance de *Batman* en 1939, un contexte historique lui donnant alors ses premiers éléments constitutifs en tant qu'œuvre, en tant que mythe contemporain. Il est une version sombre de Superman dont les influences viennent clairement des *pulp magazines* des années 1930 et de leurs héros taciturnes aux codes graphiques liés aux bas-fonds et à l'obscurité comme *The Shadow*[511] ou encore *The Phantom Detective*[512]. La phase du *partage des eaux*, celle des affrontements des régimes de l'imaginaire, se ressent dans les différents traitements de cette diégèse imaginée par Bill Finger et Bob Kane : il existe bien des styles et bien des genres pour narrer les aventures du Chevalier Noir, au point parfois de les rendre conflictuels, comme ces allers et retours entre fantastique, science-fiction et réalisme pur. Les héros de la culture populaire anglo-saxonne nés au XXème siècle sont les exemples types de cette loi d'adaptation aux époques et aux mœurs, marquant ainsi la troisième phase structurelle du bassin sémantique : les *confluences*. Quatrième phase, *le nom du fleuve* de notre sujet désigne l'incarnation du mythe du justicier masqué et de sa famille de disciples par une figure particulière, ici celle de Bruce Wayne/Batman mais son statut de Chevalier Noir lui est définitivement donné en 1986 avec *The Dark Knight Returns* de Frank Miller qui assoit le justicier en tant que figure sombre du super-héroïsme tout en lui donnant son principal surnom. *L'aménagement des rives* va constituer l'ensemble des commentateurs de l'œuvre qui, de par son statut culturel, va susciter l'attention de la recherche. Les crues, qui exagèrent certains traits typiques du courant, sont ici représentées notamment par la vision de Fredric Wertham. Enfin,

[507] Emma Orczy, *The Scarlet Pimperel*, London, Greening, 1905.
[508] Jean-Philippe Zanco, *La société des super-héros : économie, sociologie, politique*, Paris, Ellipses, 2012. P-4.
[509] *Ibid*. P-53 : « *« Notre conception de la patrie, notre conception de la famille sont destinées à évoluer et évoluent déjà sous nos yeux […] »* E. Durkheim, *Le Divorce par consentement mutuel* (1906) ».
[510] Gilbert Durand, *Introduction à la mythologie: mythes et sociétés*, Chapitre III: "La notion de "basin sémantique"", Paris, Albin Michel, 1996. P.85.
[511] Walter B. Gibson, *The Living Shadow*, New York, Street & Smith, 1931.
[512] D. L. Champion, *The Phantom Detective*, United States, Thrilling Publications, 1933.

l'épuisement des deltas désigne la dispersion de la licence dans de nouvelles séries, des *spin-off*, des *crossovers* ou des histoires parallèles.

Avec un vaste bestiaire de personnages, l'écriture scénaristique des différents numéros de la revue relève de la simple équation : selon le contexte historique, certains personnages seront plus à même de s'ancrer dans la réalité et de toucher le public, phénomène qui s'explicite notamment par la phase de *partage des eaux*. Les autres peuvent rester en retrait et attendre leur heure. Plus encore, selon Will Brooker, certains aspects de la caractérisation des personnages étaient gommés ou accentués pour coller à la période de publication:

> Même la résurrection de James Bond dans *Goldeneye* se distinguait par sa critique de l'ancien Bond, de ses valeurs héritées de la Guerre Froide et de son sexisme, le tout mis en avant par un M féminin et des James Bond Girls proto-féministes. Dans *Batman*, elles possèdent le même type de rôle : en s'adaptant au contexte historique certains aspects de leurs personnalités iconiques ont été mis en avant ou relayés au second plan.[513]

[513] Will Brooker, *Batman Unmasked : Analysing a cultural icon*, London/New York, Continuum, 2000. Pp. 9-10: "Even James Bond's resurrection in *Goldeneye* was notable for its critique of Bond's outdates Cold War values, his sexism countered by a female M and proto-feminist Girls. As such, they serve a similar role to Batman, adapting with the historical moment as certain aspects of their iconic personae are foregrounded and others pushed back."

La nature de vigilante du Batman le place comme juge, juré et bourreau, des valeurs présentées comme bénéfiques au sein d'une société corrompue par la criminalité mais se révélant en définitive assez éloignées des idéaux pacifistes. Pourtant, cela ne l'empêche pas au sortir de l'Âge d'Or de s'émerveiller devant la vie de bohème du Gotham Village[514], version fantasmée de l'East Village new-yorkais, cocon historique d'une Amérique artistique prisé par Andy Warhol, Patti Smith et de nombreux représentants de mouvements culturels d'autres époques, qu'il s'agisse du Punk ou de la Beat Generation.

Cet élément précis est révélateur de la dimension de protecteur de l'Amérique propre au Batman : il ne se fait pas chevalier servant d'une seule partie de la société mais de toutes ses composantes. Le Croisé à la Cape est le défenseur de tous les Américains, quelles que soient leur opinion politique, leur religion ou leur milieu social[515]. Le récit dont il est ici question est publié en 1964, période charnière pour la contre-culture et le mouvement pour les droits civiques aux Etat-Unis, deux ans avant le *Black Power* de Stokely Carmichael et le *Black Panther Party for Self Defense* de Bobby Seale et Huey Newton. Il est mythe mais, à la différence de nombreux héros mythologiques ou personnages sacrés, il est un homme parmi les siens. La définition du mythe par Arnold Von Gennep n'inclut pas un personnage comme le Batman, car il situe le mythe avant l'histoire humaine et ses protagonistes se doivent d'être des dieux résidant à l'écart du monde des hommes[516]. Bruce Wayne a transcendé son humanité mais ne l'a pas reniée : il œuvre pour les siens avant tout et veut être reconnu comme un symbole universel ou, tout du moins, américain. Il est une icône culturelle ce qui, au XXème et au XXIème siècles, le rapproche sensiblement de la figure mythique. A l'instar d'un Jésus-Christ ou d'un Hercule, il existe différents Batman mais tous possèdent les caractéristiques de bases qui le rendent identifiables, ce que souligne Véronique Léonard-Roques dans ses éléments de démarcation des mythes et de leurs personnages :

> Par la fortune que le jeu des réactualisations lui assure, le personnage-source favorise l'antonomase, propension stylistique qu'il partage avec le type (on dit un Don Juan comme un Harpagon ou un Homais). Il s'en différencie toutefois par sa malléabilité, sa plasticité, sa surdétermination. C'est qu'il relève d'un hypotexte particulier : souple

[514] John Broome et Carmine Infantino, *Detective Comics* #327, New York, DC Comics, 1964. Planche 2, case 1.
[515] Michael Kantor, *Superheroes : A Never-Ending Battle, Episode 2: Great Power, Great Responsability*, Arte, 2013. 28min05 : « Dès 64-65, on voit apparaître des figurants de couleur dans les scènes de rue, un policier ou un médecin noir. Des petits détails qui soulignent la diversité de la culture américaine ».
[516] Thierry Rogel, *Sociologie des super-héros*, Paris, Hermann, 2012. Pp. 115-116 : « Le mythe est un mode d'explication de l'univers, de l'homme ou de la société et est un objet de croyance ; les personnages sont des dieux ou des archétypes qui se tiennent plus ou moins à distance du monde des hommes et le temps de l'action est situé avant l'histoire humaine. (Arnold Van Gennep, *La formation des légendes*, Flammarion 1912) ».

et ouvert aux transformations, mais contraint à certaines résistances sous peine de disparaître, un matériau qui allie évolution et conservation.[517]

Lorsque le personnage est adapté pour la télévision par William Dozier en 1966[518], bien que le ton général du programme se veuille parodique, la transposition du personnage dessiné par Bob Kane en prises de vue réelles demeure saisissante de fidélité[519] tandis que d'autres adaptations se permettront davantage de liberté tout en laissant le personnage demeurer identifiable.

Cet immuable et intemporel protecteur de l'*American Way of Life* s'est adapté tout en restant le même, démontrant par là sa véritable nature mythologique : ses représentations varient avec les époques et les mentalités mais son noyau est indestructible et parle à chaque génération avec autant de force qu'aux précédentes, notamment à travers le principe de bassin sémantique de Durand. Antoine Faivre a dit des mythes qu'ils sont, au sens anthropologique du terme, « des histoires qui nous renseignent sur ce que nous avons été, ce que nous sommes, ce que nous deviendrons »[520], et cette définition mettant en avant les trois temporalités du passé, du présent et du futur s'adapte parfaitement à une œuvre d'une telle longévité, se montrant tantôt historique, tantôt réaliste, tantôt science-fictionnelle et ce grâce à ses nombreux contributeurs. Dans son ouvrage *Inside the World of Comic Books*, Jeffery Klaehn prend l'exemple des travaux de Steve Englehart et Marshall Rogers sur l'Âge d'Argent du Batman pour mettre en avant la dimension patrimoniale de la licence :

En somme, Englehart, Rogers et Austin représentent le Batman comme une figure intemporelle dont les éléments fondamentaux demeurent immuables. Placer ses aventures dans tel ou tel cadre permit à Englehart d'utiliser des personnages nouveaux, ou rarement employés, comme des fenêtres sur les anciens. De plus, ces

[517] Véronique Léonard-Roques, « Figures mythiques, mythe, personnages. Quelques éléments de démarcation » in *Figures mythiques : fabrique et métamorphoses*, sous la direction de Véronique Léonard-Roques, Clermont-Ferrand, presses Universitaires Blaise Pascal, 2008. P.37.
[518] William Dozier, *Batman*, ABC, 1966-1968.
[519] Paul Levitz, "Man, myth and cultural icon", in Roberta Pearson,William Uricchio et Will Brooker, *Many More Lives of the Batman*, London, British Film Institute Palgrave, 2015. P-17: "The hero transformed in tone and style though Dozier's camp lens, captured the spirit of the moment and was rewarded with a phenomenal rush of licensing revenues from toys and other products, and the compliment of imitations in every medium […] But while this version of Batman was tonally utterly different from its predecessors, it was constructed with the same building blocks: the characters, their relationships, their props were all taken rom the comics. Even the costumes were rendered as faithfully as the transition from a drawn line to fabric made possible, which perhaps added to the absurdity." (« Le héros se transforma à travers le ton et le style de Dozier, captura l'esprit du moment et fut récompensé par les recettes mirobolantes dues aux ventes de jouets et autres produits de la licence mais aussi par des imitations dans d'autres médias. […] Mais bien que cette version du Batman soit, en terme de ton, radicalement différente de ses prédécesseurs, elle était faite des mêmes matériaux de construction : les personnages, leurs relations et leurs accessoires provenaient tous de la bande dessinée. Même leurs costumes étaient aussi fidèles que les techniques de couture le leur permettaient, confinant peut-être parfois à l'absurde. »).
[520]Antoine Faivre, *L'imagination créatrice par Antoine Faivre*, Table ronde « Approches de l'ésotérisme », baglis.tv. 2min57.

cadres intemporels ont sans doute permis aux lecteurs d'imaginer comment ces nouveaux personnages purent avoir des effets durables sur cette mythologie ancienne[521].

Par la solidité de ses fondamentaux, l'épaisseur de son noyau, *Batman* permet à une constellation de thématiques de se déployer, s'adaptant, créant relectures et réécritures sans jamais trahir ce qui fait la force de ses représentations. En termes culturels, la licence de Kane et Finger semble presque aussi forte et insubmersible que l'Amérique elle-même, fière de ses origines, de ses idéaux, et bravant l'adversité des époques qui s'accumulent, des obsessions périodiques, des évolutions tant dans les modes, les mentalités et les besoins d'un public de lecteurs, de spectateurs, de joueurs et d'auditeurs désormais multigénérationnels. L'américain est l'Amérique, car il croit en ses rêves, son combat et ne se détourne jamais de là d'où il vient. Le Batman est le pendant sombre du Superman, celui qui doute, qui essuie les échecs et se relève pour vaincre des ennemis supposément insurmontables. Ce statut de gardien moderne de l'Amérique a tout de la mythologie, confinant à la fiction patrimoniale. La diégèse de *Batman* s'est tellement développée depuis sa fondation en 1939 que ses éléments canons ont vu s'articuler bien des dimensions tout autour d'eux, à tel point que chaque lecteur, chaque époque, s'est lu dans les pages de *Detective Comics*, à l'instar de grandes œuvres littéraires ou cinématographiques. A partir des travaux d'Umberto Eco, Henry Jenkins met en avant les ingrédients fondamentaux qui transforment une œuvre en véritable objet de culte, ingrédients faisant partie intégrante de la recette de la licence de l'homme chauve-souris :

> Umberto Eco interroge le fait qu'au-delà d'être apprécié un film comme *Casablanca* (1942) se transforme en véritable objet de culte. Tout d'abord, il explique que l'œuvre doit nous parvenir en tant que « monde intégralement composé afin que les fans puissent citer les différents personnages et les différents épisodes comme s'ils faisaient partie de leur sphère privée ». Enfin, la diégèse se doit d'être encyclopédique, elle doit contenir un large éventail d'informations pouvant être mises en pratique et maîtrisées par les plus fervents consommateurs. ».[522]

---

[521] Jeffery Klaehn, *Silver anniversary: Steve Englehart and Marshall Rodger's Two detectives* in *Inside the World of Comic Books*, Montreal, New York, Londres, Black Roses Book, 2007. P-99: "In short, Englehart, Rogers and Austin presented Batman as a timeless figure whose core elements remained essentially unchanged. Placing his stories in this setting allowed Englehart to use new (or seldom-seen) characters as windows into the classic ones. Furthermore, the timeless setting arguably made it possible for the reader to imagine the new characters having lasting effects on the old mythology."

[522] Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York, New York University Press, 2006. P.97: "Umberto Eco asks what, beyond being loved, transforms a film such as *Casablanca* (1942) into a cult artifact. First, he argues, the work must come to us as a "completely furnished world so that its fans can quote characters and episodes as if they were aspects of the private sectarian world."[6] Second, the work must be encyclopedic, containing a rich array of information that can be drilled, practiced, and mastered by devoted consumers".

Œuvre culte et fiction patrimoniale vont de pair dans le cas présent. La société américaine, cette « société sans pères » telle que la décrivent étrangement Gilles Deleuze et Félix Guattari[523] tout en faisant fi de la notion de « pères fondateurs »[524], a trouvé en l'œuvre de Kane et Finger un univers évolutif en accord avec ses besoins, ses obsessions et son attachement à la famille. Les arts, qu'ils soient purement voués à être appréciés en tant que tels ou qu'ils servent une logique publicitaire, sont emprunts de cette volonté de mettre en avant la famille.

Le *Freedom From Wants* de Norman Rockwell[525], qui glorifie la famille traditionnelle américaine en en proposant une véritable image d'Epinal, est représentatif de cette volonté de transformer une cellule sociétale particulière en œuvre d'art, en artefact permettant aux générations présentes et à venir de comprendre notre monde et notre époque. Nous sommes en 1943 et, malgré la guerre qui ravage l'Europe, la famille traditionnelle est l'incarnation de la nation américaine qui reste une terre d'abondance, où personne ne manque de rien comme le souligne clairement le titre de l'œuvre. La nation américaine est avant tout le foyer, le lieu d'où

[523] Gilles Deleuze et Félix Guattari, *L'Anti-Œdipe – Capitalisme et schizophrénie*, Paris, Editions de Minuit, 1972. Pp.95-96 : « Conformément à une suggestion de Freud, la société américaine, la société industrielle avec anonymat de la gestion et disparition du pouvoir personnel, etc., nous est présentée comme une résurgence de la « société sans pères ». A charge pour elle, bien entendu, de trouver des modes originaux pour la restauration de l'équivalent (par exemple, l'étonnante découverte de Mitscherlich, que la famille royale anglaise, après tout, n'est pas une mauvaise chose ...) ». Citation de Freud, Psychologie collective et analyse du moi, ch. 12, B ».

[524] *The Founding Fathers* désignent les hommes signataires de la Déclaration d'indépendance des Etats Unis d'Amérique en 1776, mais également de leur constitution en 1787.

[525] Norman Rockwell, *Freedom From Wants*, huile sur toile, 116,2 x 90,2 cm, Saturday Evening Post #6, 1943.

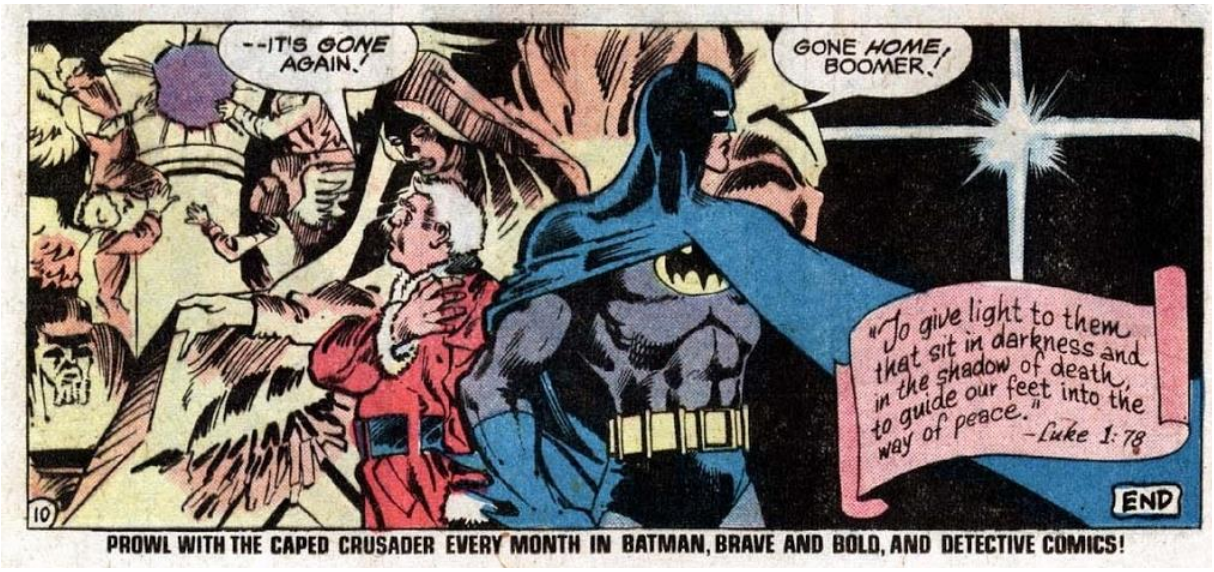
tout commence et cette affiche n'est ni plus ni moins qu'une affiche de propagande à la gloire des Etats-Unis.

Indissociable de cette idée de famille, la dimension religieuse s'est parfois intégrée aux récits de la licence. Si, en 1939, le jeune Bruce joint ses deux mains en position de prière lorsqu'il jure solennellement de venger la mort de ses parents dans *Legend of the Batman*[526], il se fait protecteur des valeurs chrétiennes quelques décennies plus tard : dans le *DC Special Series* #21, un numéro spécial de la revue sorti pour Noël 1979, Dennis O'Neil et Frank Miller nous présentent un Batman s'offusquant du vol d'une étoile de la Nativité dans la crèche de Gotham City, pointant ainsi du doigt une attaque contre les symboles non seulement de la famille mais également de la chrétienté[527].

S'il ne parvient pas à retrouver ladite étoile, le Croisé à la cape ne manque pas de sauver le Père Noël d'un centre commercial : à défaut des valeurs originelles du 25 Décembre, il sauve celles que la mondialisation culturelle, principalement venue des Etats-Unis, a instaurées comme une

[526] Bill Finger, Bob Kane et Sheldon Moldoff, *Detective Comics* #33, New York, DC Comics, 1939. Planche 2, case 3.
[527] Dennis O'Neil et Frank Miller, *DC Special Series* #21, New York, DC Comics, 1979. Planche 1.

véritable tradition occidentale, le sauvetage de Noël étant déjà en soit une tradition dans la Pop Culture. Et au récit de se conclure sur une citation biblique : « Pour éclairer ceux qui sont assis dans les ténèbres et dans l'ombre de la Mort, pour diriger nos pas dans le chemin de la paix. Luc 1 :79. »[528] tandis que le Chevalier Noir regarde au loin l'étoile du berger et l'encart en forme de parchemin met un peu plus en avant la nature prophétique, christique du héros de la licence car son devoir lui semble directement dicté par Luc lui-même.



Cette dimension biblique renvoie au rôle d'instructeur du personnage. Il est là pour guider les honnêtes gens hors des ténèbres et de l'ombre de la Mort, il est un modèle, une source d'inspiration, mais également de savoir comme en témoigne sa brève carrière en tant que professeur des universités dans *Detective Comics* #168 : le héros costumé donne des cours de criminologie à des étudiants, il est dans un schéma de transmission de son savoir tout comme il le transmet à Robin au quotidien[529]. Il se fait finalement lui aussi source d'héritage : il donne les clés à la jeune génération pour rendre l'Amérique de demain un peu plus sûre. Le Batman responsable d'une certaine éducation renvoie à sa nature de père, certains récits mettant en avant un comportement prévenant, le transformant presque en mascotte de prévention pour la jeunesse. Dans la série de William Dozier en 1966, le justicier de Gotham City raccroche les barreaux d'une fenêtre qu'il vient de couper pour éviter qu'ils ne tombent sur des passants, expliquant calmement sa démarche à un Jeune Prodige qui confesse avoir pensé les laisser choir[530]. Cette dimension moralisatrice renvoie très clairement aux *comics* de l'époque qui,

[528] *Ibid*. Planche 10, case 5 : "To give light to them that sit in darkness and in the shadow of death. To guide our feet into the way of peace."
[529] Bill Finger et Lew Sayre Schwartz, *Detective Comics* #168, New York, DC Comics, 1951.
[530] William Dozier, *Batman*, S01E01: *Hi Diddle Riddle*!, ABC, 1966. 9min43sec.

encore sous le joug du Comics Code, se devaient de contenir non seulement une caution bien pensante due à la censure mais également gommer les scandales montés de toutes pièces par Fredric Wertham en contrebalançant la noirceur dont il les accusait par une tonalité éducative et bon enfant. Dans le cas de la présente scène, il est à se demander si Dozier n'a pas également joué la carte de la parodie et du pied-de-nez en formulant une consigne de sécurité autour du fait d'escalader une façade d'immeuble avec un grappin pour aller combattre des malfrats, activité finalement peu répandue parmi les enfants, même à l'époque. Dans une moindre mesure, la série présente des interactions père-fils plus classiques, notamment à la fin du second épisode lorsque Bruce Wayne aide Dick Grayson à faire ses devoirs de mathématiques[531]. L'éducation qu'offre le père de substitution à son fils dans la série est révélatrice de leur mode de vie et de leur classe sociale élevée : au-delà des enseignements auxquels il doit s'adonner dans un cadre purement scolaire, l'apprentissage des mathématiques ou du français par exemple, Dick apprend également le piano aux côtés de sa tante Harriet[532]. Cette dernière est par ailleurs une invention de la série mettant en avant son aspect comique : le comique de répétition autour de tante Harriet est de questionner Alfred sur l'éducation que Bruce donne à Dick, persuadée qu'il le divertit plus qu'il ne l'éduque et ignorant totalement leurs activités de justicier[533]. La présence d'un adjuvant auprès du Batman met un peu plus en relief l'Amérique qu'il défend et symbolise : il est un père de substitution mais un père tout de même, il a quelque chose à perdre s'il échoue et cette chose est en quelque sorte symbole d'avenir. La protection et l'éducation apportées à la jeune génération par Bruce Wayne transforme alors cette dernière en disciple attentive dont l'incarnation n'est autre que Robin.

La particularité de *Batman*, en comparaison des autres licences super-héroïques de l'époque, est la présence de son jeune acolyte. En effet, le Batman est le seul justicier à avoir, dès ses premières années de parution, un disciple lui faisant office de fils spirituel mais également de lien avec le jeune lectorat qui s'identifie à lui. En témoigne notamment la pastille en fin de chapitre dans laquelle Robin explique aux lecteurs comment être un super-héros du quotidien en aidant, tout comme lui, les personnes âgées à traverser au feux rouges, le chat des voisins à descendre de l'arbre dans lequel personne n'ira le chercher et autres motifs récurrents

[531] William Dozier, *Batman*, S01E02: *Smack in the Middle*, ABC, 1966.
[532] William Dozier, *Batman*, S01E05: *The Joker is Wild*, ABC, 1966. 4min.
[533] *Ibid*. 5min. "I don't know what I'm going to do with that boy Alfred. He doesn't seem to have any appreciation for the finest things in life." (« Je ne sais pas ce que je vais bien pouvoir faire de ce garçon, Alfred. Il ne semble aucunement apprécier les choses les plus raffinées de son existence »).

des tracas du quotidien nécessitant l'intervention d'un héros en devenir. Le personnage de Robin est, à la base, un enfant et a été créé comme faire-valoir du Batman afin que les lecteurs de *comics*, majoritairement de jeunes personnes, puissent s'identifier à lui et aient un référent au sein de la fiction. Les détracteurs de cette industrie en disaient d'ailleurs à l'époque qu'elle était « bâtie sur l'argent de poche des mômes »[534]. La présence de l'adjuvant n'est pas uniquement due au besoin d'identification d'un jeune lectorat mais aussi et surtout à sa dimension d'interlocuteur direct pour le véritable héros de la licence. Afin de faire comprendre les enjeux et les détails du récit aux lecteurs, le Jeune Prodige s'enthousiasme, s'émerveille et se questionne sur ce qui l'entoure forçant de fait le Batman à expliquer, tant à Robin qu'au lectorat, les moindres faits et gestes produits au sein de la fiction. On retrouve donc ici une dimension théâtrale renvoyant au chœur antique qui narrait, sous forme de voix off, les péripéties des héros au public. En dessous de son tout premier croquis de Captain America, Joe Simon avait d'ailleurs inscrit: « Voici le personnage – Je pense qu'il devrait avoir un jeune ami ou il risque de tout le temps se parler à lui-même. »[535]. Les plus jeunes apprennent à travers Robin, l'identification les poussant à voir en lui une version dessinée de leur propre personne, un avatar de leur génération qui découvre la vie, ses difficultés mais également ses joies en aidant un homme plus âgé qui est en définitive un véritable modèle : Robin est un *boy scout*, il apprend à devenir un bon Américain au service de son peuple.

Au même titre que son mentor, le Jeune Prodige est également la somme d'un agrégat d'influences diverses : pour ses créateurs, il est au Batman ce que Junior est à Dick Tracy[536] et les Irregulars de Baker Street à Sherlock Holmes[537], et son costume s'inspire directement de la tenue de Douglas Fairbanks dans le *Robin Hood* d'Allan Dwan[538]. Avant de s'émanciper et de devenir Nightwing en 1984[539], le jeune adjuvant de l'homme chauve-souris est de toutes ses aventures entre 1940 et 1969 et c'est seulement lorsqu'il part étudier à l'Université d'Hudson que Bruce Wayne se laisse aller à des histoires de cœur, notamment avec Selina Kyle, Talia Al Ghul ou encore Silver St Cloud[540]. Ce changement de centre d'intérêt est révélateur de la

[534] Michael Kantor, *Superheroes : A Never-Ending Battle, Episode 1: Truth, Justice and the American Way*, Arte, 2013. 25min47sec.
[535] *Ibid*. 34 minutes 06 : " Here's the character – I think he should have a kid buddy or he'll be talking to himself all the time ".
[536] Chester Gould, *Dick Tracy*, Detroit, Detroit Mirror, 1931.
[537] Arthur Conan Doyle, Richard Carpenter et Anthony Read, *The Baker Street Boys*, BBC, 1983.
[538] Urban Comics, *Batman Anthologie*, Paris, Urban Comics, 2013. P-16.
[539] Marv Wolfman et George Pérez, *Tales of the Teen Titans* #44, New York, DC Comics, 1984.
[540] Urban Comics, *Batman Anthologie*, Paris, Urban Comics, 2013. P-29.

dimension morale du Garçon Prodige[541] : il est certes là pour apprendre du Batman mais également pour lui rappeler qu'une génération entière attend de lui qu'il lui montre le chemin vers la justice. Sitôt que Dick Grayson disparaît, Bruce tombe dans les bras de plusieurs femmes, comme s'il se laissait détourner du droit chemin. C'est à se demander si Robin ne fait pas également office de boussole morale au justicier de Gotham City, à l'instar d'un Jiminy Cricket pour Pinocchio[542]. Cet établissement des bases relationnelles entre les deux personnages a essuyé de vives critiques par Fredric Wertham, conduisant à une certaine édulcoration du contenu de la bande dessinée. Ainsi naquit l'Âge d'Argent et ses aventures plus fantasques, enfantines et délirantes mais aussi et surtout un peu plus axées sur un modèle familial nucléaire.

[541] Image: Bob Kane et Bill Finger, *Batman* #6, New York, DC Comics, 1940. Planche 13, case 7: Pastille morale de fin d'épisode : Robin se questionne sur les arcanes de la justice auprès de son professeur : « Bien, j'imagine que tous ces hommes mandatés par leur patron vont retourner derrière les barreaux? », ce à quoi le Batman répond : « Tous, sauf Miller, qui a gagné sa liberté. Tu sais, il est assez simple pour nombre de personnes de comprendre que le crime ne paye pas. Mais lorsqu'un criminel s'en rend soudainement compte, comme l'a fait Miller, et bien je pense qu'il s'agit de la plus belle leçon de morale qui puisse être tirée ».

[542] Carlo Collodi, *Le Avventure di Pinocchio, Storia di un burattino*, 1881.

B) Vice et Wertham : Etablissement post-comics code de la Batfamily.

Dans l'histoire des *comic books*, l'Âge d'Argent demeure synonyme d'adoucissement, voire d'infantilisation, de licences dont les intrigues s'approchaient bien souvent des *crime stories*. Batman, le plus grand détective tel qu'il est présenté par Kane et Finger, fait alors partie de ces *vigilantes*[543] parfois brutaux dont les aventures sont peuplées de gangsters, de tueurs et de policiers véreux. Avec la polémique suscitée par l'ouvrage de Fredric Wertham, ses aventures se font plus fantaisistes, délaissant les quartiers obscurs de Gotham City et leur faune criminelle pour des voyages interstellaires voire inter-dimensionnels. Comme si le lectorat attendait plus que tout ce type de mutation, DC Comics semble appliquer à la lettre la formule employée en 2003 par Bradford W. Wright dans *Comic Books Nation : The Transformation of Youth Culture in America*:

> Mal dessiné, mal écrit et mal imprimé, une marque sur les yeux et les systèmes nerveux adolescents : l'effet de ces cauchemars sur papier de mauvaise qualité est une sorte de violent stimulant. Ces traits bruts, noirs et rouges avilissent le goût naturel des enfants pour la couleur ; ces intraveineuses de sexe et de meurtre les rendent impatients de découvrir des histoires plus calmes et de meilleure facture.[544]

Mais au-delà de ce changement radical de genre visant à ouvrir la licence à un plus large public ou, tout du moins, à faire taire les accusations quant à la perversion qu'elle pourrait infliger aux jeunes lecteurs en les abreuvant d'histoires sordides, *Batman* se mue en chronique familiale américaine. Pour Andy Medhurst, le justicier de Gotham n'en est plus un et se rapproche davantage de la figure paternelle classique visant à mettre en avant les valeurs américaines, telle que l'incarnait Fred McMurray dans la série *Mes Trois Fils*[545]. L'arrivée de personnages comme Batgirl[546] et Batwoman[547] dans la licence sert avant tout une logique

[543] Merriam Webster Dictionnary: " Definition of vigilante: a member of a volunteer committee organized to suppress and punish crime summarily (as when the processes of law are viewed as inadequate) *broadly* **:** a self-appointed doer of justice" (« Membre d'un comité organisé de volontaires dont le but est d'anéantir et de punir le crime de façon sommaire (généralement lorsque la loi semble impuissante). Plus généralement il s'agit d'un individu rendant justice lui-même ») https://www.merriam-webster.com/dictionary/vigilante

[544] Bradford W. Wright, *Comic Books Nation : The Transformation of Youth Culture in America*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 2003. P.27: "Badly drawn, badly written, and badly printed — a strain on young eyes and young nervous systems — the effect of these pulp-paper nightmares is that of a violent stimulant. Their crude blacks and reds spoil the child's natural sense of color; their hypodermic injection of sex and murder make the child impatient with better, though quieter, stories".

[545] Andy Medhurst, "Batman, Deviance and Camp", in Roberta Pearson, William Uricchio et Will Brooker, *Many More Lives of the Batman*, London, British Film Institute Palgrave, 2015 (texte daté de 1991). P-153: "And what happened to Batman ? He turned into Fred McMurray from *My Three Sons*. He lost any remaining edge of the shadowy vigilante of his earliest years." (« Qu'est-il advenu du Batman? Il s'est transformé en Fred McMurray dans *Mes Trois Fils*. Il a perdu tout le piquant du justicier ténébreux de ses premières années »).

[546] Bill Finger et Sheldon Moldoff, *Batman* #139, new York, DC Comics, 1961.

[547] Bob Kane et Sheldon Moldoff, *Detective Comics* #233, new York, DC Comics, 1956.

d'hétéronormalisation de la diégèse, donnant à Batman et Robin des intérêts amoureux dissipant toute ambiguïté sur leur potentielle relation homosexuelle. Pourtant, pour l'auteur de *Batman, Deviance and Camp*, l'homme chauve-souris est l'une des plus importantes icônes gays de la Pop Culture[548] notamment à travers l'omniprésence du *camp*[549] dans la bande dessinée et ses adaptations depuis l'Âge d'Argent. Etant donné le relationnel entre Batman et Robin dès les débuts de la licence, l'affiliation avec le *camp* est finalement un lieu commun puisque dans l'imaginaire collectif cette notion est nécessairement rattachée à l'homosexualité masculine[550]. Pour Medhurst, l'hétéronormalisation presque forcée du Batman de l'Âge d'Argent va à l'encontre de sa nature même d'icône gay, renforcée à cette même époque par la série télévisée de William Dozier. Son rattachement à la sacro-sainte famille nucléaire américaine[551], produit du phénomène Wertham, tient davantage de la remise dans le droit chemin par une société encore et toujours puritaine et une industrie qui préfère finalement corrompre ses représentations afin d'éviter tout esclandre médiatique confinant à une perte d'une partie de son public. Les travaux de Fredric Wertham sur les *comics* se doivent d'être étudiés car ils portent la marque d'une certaine idéologie, d'une certaine époque et représentent un cas typique de manipulation de l'imaginaire collectif par un travestissement d'informations. Bien que psychiatre de son état, le Dr. Wertham fait preuve dans *Seduction of the Innocent* de nombreuses lacunes qu'il exploite pourtant avec efficience, au point de rendre son ouvrage important dans l'histoire de la culture populaire. En premier lieu, l'auteur ne maitrise aucunement son sujet : l'étude des œuvres de fiction n'est vraisemblablement pas son domaine comme peut en témoigner son incapacité à comprendre le concept de modernisation :

---

[548] Andy Medhurst, "Batman, Deviance and Camp", in Roberta Pearson, William Uricchio et Will Brooker, *Many More Lives of the Batman*, London, British Film Institute Palgrave, 2015 (texte daté de 1991). P-150: "Batman is especially interesting to gay audiences for three reasons. Firstly he was one of the first fictional character to be attacked on the grounds of presumed homosexuality, by Fredric Wertham in his book *Seduction Of The Innocent*. Secondly, the 1960's TV serie was and remains a touchstone of camp. Thirdly, as a recurring hero figure for the last fifty years, Batman merits analysis as a notably successful construction of masculinity." (« Batman est particulièrement intéressant pour le public gay et ce pour trois raisons. Tout d'abord, il est le premier personnage de fiction à avoir été attaqué sur son homosexualité présumée, par Fredric Wertham dans son ouvrage *Seduction of the Innocent*. Ensuite, la série télévisée des années 1960 avait le *camp* pour pierre angulaire. Enfin, en tant que figure héroïque récurrente de ces cinquante dernières années, Batman mérite une analyse en tant que réussite en matière de construction de la masculinité. »).

[549] *Ibid*. P.155 : "Camp was a way for gay men to reimagine the world around them." (« Le camp est une façon pour les gays de réinventer le monde autour d'eux. »)

[550] *Ibid*. P.156 : "And given the long associations of camp with the homosexual malesubculture, Batman was particular gift on the grounds of his relationship with Robin." (« De par l'association de longue date du *camp* avec la sous-culture homosexuelle mâle, Batman était un sujet de choix étant donné sa relation avec Robin. »)

[551] *Ibid*. P.158-159 : "What was acceptable on the pages, in speech balloons, stands revealed as ridiculous once given audible voice […] What happened since the 1960's has been the painstaking re-heterosexualization of Batman."

Meurtres, crimes et trafics de stupéfiants sont proposés aux enfants dans les *comics*. Leurs défenseurs appellent cela une « vision moderne » des contes des frères Grimm, de Hans Christian Andersen ou de ceux de la Mère l'Oye. Mais y-avait-il des accros à l'héroïne chez les Grimm ? Des fumeurs de marijuana chez Andersen ou des revendeurs de drogue chez la Mère l'Oye ?[552]

De plus, comme le rappellent souvent ses critiques et détracteurs, les cas cliniques de délinquance supposément attribués à la lecture des *comics* et de leur contenu tendancieux relève, au mieux, d'une sortie de leur contexte ou, au pire, d'affabulations totales masquées par la conservation de l'anonymat des patients[553].

Certaines interprétations graphiques, qui paraissent aujourd'hui passablement tirées par les cheveux, semblaient fonctionner à l'époque aux yeux des plus prompts à épouser la cause du psychiatre[554]. Par ailleurs, les interprétations de ce dernier nécessitent de modifier l'image de

[552] Fredric Wertham, *Seduction of the Innocent*, New York, Rinehart & Company, 1954. P.84: "Murder, crime and drug traffic are offered to children in a literature which the defenders of comic books call the modern version of the stories of the brothers Grimm, Hans Christian Andersen or Mother Goose. But are there heroin addicts in Grimm, marihuana smokers in Andersen or dope peddlers in Mother Goose?".

[553] *Ibid*. P.45. Notes de l'éditeur : "For over twenty-five years Dr. Wertham has been giving expert opinion in medico-legal cases […] An "expert opinion" by a psychiatrist is an opinion based on *facts* that can be demonstrated and proved." (« Pendant plus de vingt-cinq ans le Dr. Wertham a donné ses expertises dans le domaine médico-légal [...] Une « expertise » par un psychiatre se base sur des faits qui peuvent être démontrés et prouvés. »). Cette amusante annotation peut être mise en parallèle avec la préface de James E. Reibman dans la réédition de 2004 : P.30: "Moreover, Sabin critizes Wertham's methodology, the logic of his argument with its attribution of delinquency based on comic panels, and the assertion that many of Wertham's examples were clearly taken out of context.". (« De plus, Sabin critique la méthodologie de Wertham, la logique de son argumentaire, les liens qu'il tisse entre délinquance et lecture de *comic books*, et le fait que nombre d'exemples cités par Wertham ont été clairement sortis de leur contexte. »)

[554] Michael Uslan, *Pop X : The Rise of Super Heroes and Their Impact on Pop Culture, Seduction of the Innocent*, 2015. 1min23 : Interviewé par Michael Uslan, Stan Lee résume une conférence à laquelle il se rendit et qui était

base ce qui, en terme légal, s'apparente à de la falsification de preuve comme peut en témoigner cette illustration figurant à la page 201 de *Seduction of the Innocent*, accompagnée d'une légende indiquant « Dans les *comic books* lambda, il y a des images à l'intérieur d'autres images pour les enfants qui savent comment les voir ». Car ce que pointe du doigt Wertham à travers les lignes de son pamphlet est évidemment le pouvoir des images, l'influence qu'elles peuvent avoir sur les esprits les plus malléables, à force de représentations et de suggestions. Son commentateur, James E. Reibman, met d'ailleurs en avant les liens entre les travaux de Wertham et les penseurs antiques concernant la capacité des images fortes à changer l'esprit des hommes :

> Bien sûr, ces publications ont une longue histoire concernant le pouvoir d'influence de l'art dans la culture occidentale. Bien que le débat se recentre autour de l'argument de Platon dans *La République*, qui reconnaît les dangers de l'imitation : « Le fait que cela parvienne à influencer même les hommes les plus irréprochables, à l'exception de certains, demeure terrifiant… » nous alerte sur l'ambiguïté d'une image puissante. Evidemment, la peur de Platon des conséquences inattendues de la poésie est relativisée par la notion de *catharsis* d'Aristote dans *Poésie*s qui accepte qu'elle puisse « …faire frémir avec un mélange d'horreur et de compassion…» mais aussi de « réaliser une véritable purge émotionnelle… ».[555]

L'Histoire même des *comics* est empreinte des éléments rapportés par Reibman dans cette citation. Les origines de ce type de publication se veulent cathartiques : dans le premier magasine DC intitulé *Big Fun Comics*, l'idée principale était de faire rire le lectorat à travers des récits courts et comiques, leur donnant ainsi leur nom de *comic strips*. Après la Seconde Guerre Mondiale, l'idée de permettre au lectorat de s'évader, de fuir la triste réalité à travers la lecture s'est faite plus forte encore, donnant ainsi naissance à *More Fun Comics* dont l'intitulé parle de lui-même[556]. La capacité d'adaptation des magazines de bandes dessinées relève d'une conscience aiguë de la société dans laquelle ils sont publiés et des besoins du lectorat à une

---

animée par l'un des suppôts de Wertham venu critiquer les *comic books*. Le conférencier prit l'exemple d'une couverture de Lee lui-même, supposément pour *Funny Rabbits*, qui représentait une girafe en cage dont le cou et la tête passaient par un trou De cette façon, la girafe pouvait manger la pomme dans l'arbre d'à côté. Et au conférencier de présenter l'image comme une métaphore de la pénétration sexuelle : "Do you really think the reader doesn't know what it really represents ?(...) They were just looking for something bad in everything." (« Vous pensez réellement que le lecteur ne sait pas ce que cela représente? […] Ils cherchaient juste le moindre reproche à faire dans tout et n'importe quoi »)

[555] James E. Reibman, *Introduction*, in Fredric Wertham, *Seduction of the Innocent*, New York, Rinehart & Company, 1954. P.5: "Of course, these issues have a long history on the transforming power of art in Western Culture. Although the debate centers on Plato's argument in *The Republic* that recognizes the dangers of the mimesis (imitation): "For the fact that it success in maiming even the descent men, except for a certain few, is surely terrible…," alerts us to ambiguity of a powerful image. Certainly, Plato's fear of the unintended consequences of poetry is challenged by Aristotle's notion of *catharsis* in the *Poetics* that allows one to "…thrill with horror and melt to pity at what takes place…" and then "to affect a proper purgation of these emotions…"".

[556] Michael Uslan, *Pop X : The Rise of Super Heroes and Their Impact on Pop Culture, The New Genres*, 2015. 1min29.

période donnée. Le Batman de l'Âge d'Argent, hérité du Comics Code, est nourri d'un nombre incalculable de genres s'éloignant du récit policier, le faisant passer entre les gouttes de la censure et prouvant au passage sa capacité d'adaptation[557]. En un sens, les travaux de Wertham sont un mal pour un bien, forçant les créatifs de l'époque à une ouverture sur des horizons thématiques inexplorés et permettant de fait une expérimentation dont le constat est à ce jour encore valide : les capacités d'adaptation de *Batman* sont infinies.

Cette adaptabilité, la créature de Bob Kane et Bill Finger la doit à sa dimension transmédiatique, demeurant la plus grande révolution des années 1960 et de l'Âge d'Argent. En provoquant la fin de l'Âge d'Or avec le Comics Code, Fredric Wertham porte un violent coup à toute l'industrie de la bande dessinée américaine, bien que l'aspect restrictif des articles qui le constituent permet aux auteurs de passer progressivement au-delà de ce type de censure[558]. Pour survivre, la presse bédéique doit se renouveler, s'exporter sur de nouveaux médias[559]. Au cours de cette décennie, le monde change, la société américaine également. A propos de l'impact de la Guerre du Vietnam, Dwight Bowers déclare à Michael Uslan : « Il y avait de véritables révolutions dans la musique, la mode et les tendances politiques […] C'était une forme de rébellion »[560]. Fer de lance de certains mouvements pacifistes, la jeunesse qui fut bercée par les *comic books* avant *Seduction of the Innocent* se fait plus libertaire et va de fait influencer les œuvres qui la forgèrent des années plus tôt.

[557] *Ibid*. 7min11. Le déclin des super-héros va pousser Marvel et DC Comics à se tourner vers de nouveaux genres : le western avec *All Star Western*, le récit de guerre avec *All Star Men Of War* mais également les contes horrifiques comme *Marvel Tales* ou *Captain America Weird Tales*. Batman est une saga qui va se nourrir de tout cela et de nombreux genres abordés durant cette époque se retrouveront par la suite dans la licence. *Strange Adventures* et *Mystery In Space* seront deux magazines de comics de science-fiction, genre également abordé par le Batman de l'Âge d'Argent.

[558] Jean-Paul Gabilliet, *Des Comics et des hommes : histoire culturelle des comic books aux Etats-Unis*, Pornic, Les Editions du Temps, 2005. P.72 : « Les principaux sujets abordés par le code étaient la délinquance et sa représentation (12 articles), l'horreur (5 articles) et une série de recommandations sur la décence des dialogues (3 articles), les références à la religion (1 article), la représentation de la nudité et du corps féminin (4 articles), le mariage et le sexe (7 articles). La section sur la publicité prohibait toute propagande pour les tabacs, alcools, armes et jeux de hasard ; il interdisait également toute publicité pour des feux d'artifices, des ouvrages sur le sexe ou contenant des reproductions de nus et des produits médicaux « de nature contestable » ».

[559] Michael Uslan, *Pop X: The Rise of Super Heroes and Their Impact on Pop Culture, American Society in the 1960's*, 2015. 1min23.

[560] *Ibid*. 3min47 : "They were a revolution in music, in fashion, in political trends (…) It was a rebellion.".

La bande dessinée s'adoucit, devient fantaisiste et colorée, presque psychédélique[561], comme le veut l'époque, et va définitivement s'imposer comme un art à part entière en inspirant Andy Warhol pour ses célèbres sérigraphies reprenant un découpage en case propre aux pages de *comics* ou encore les œuvres de Roy Lichtenstein reprenant la technique du *cell shading*[562], qui se retrouve très souvent dans la bande dessinée américaine, et incorporant parfois des bulles traduisant les pensées de ses personnages comme sur sa *Drowning Girl*[563] en 1963.

Le Chevalier Noir traquant les criminels se mue, pour la télévision, en personnage humoristique, presque *cartoonesque*, s'ouvrant à un plus large public, quitte à décontenancer ses premiers lecteurs comme Michael Uslan lui-même : « Ils jouaient *Batman* comme une blague. Je me suis rendu compte que le monde entier riait de *Batman* »[564]. Passer du drame à l'humour sous prétexte d'un texte de loi visant à adoucir le contenu de ses aventures est un moment clé de l'histoire de la licence car cette trahison des origines ne s'est pas soldée par un abandon du public, bien au contraire : « Le monde entier a sombré dans la batmania » renchérit Uslan[565]. Le *merchandising* autour de la série se développe et transforme l'œuvre en véritable

[561] Le psychédélisme, largement théorisé par Timothy Leary dans la majeure partie de son œuvre, désigne un état de rêve provoqué par des substances hallucinogènes. Il correspond également à un mouvement culturel lié à la prise de ce type de substances très ancré dans les années 1960 dont les prémices datent de l'essai d'Aldous Huxley, *The Doors of Perception* (Londres, Chatto & Windus, 1954) traitant des expériences hallucinatoires.
[562] Technique de dessin incluant des traits larges pour les contours notamment des personnages afin de les mettre en relief.
[563] Roy Lichtenstein, *Drowning Girl*, Huile sur toile, 1,72m x 1.70m, New York, MoMA, 1963.
[564] Michael Uslan, *Pop X : The Rise of Super Heroes and Their Impact on Pop Culture, Batman and New Publishers of the Silver Age*, 2015. 1min32: "They were playing Batman as a joke. I realized to me, that the whole world was laughing at Batman.".
[565] *Ibid*. 1min52 : "The whole world was going bat crazy".

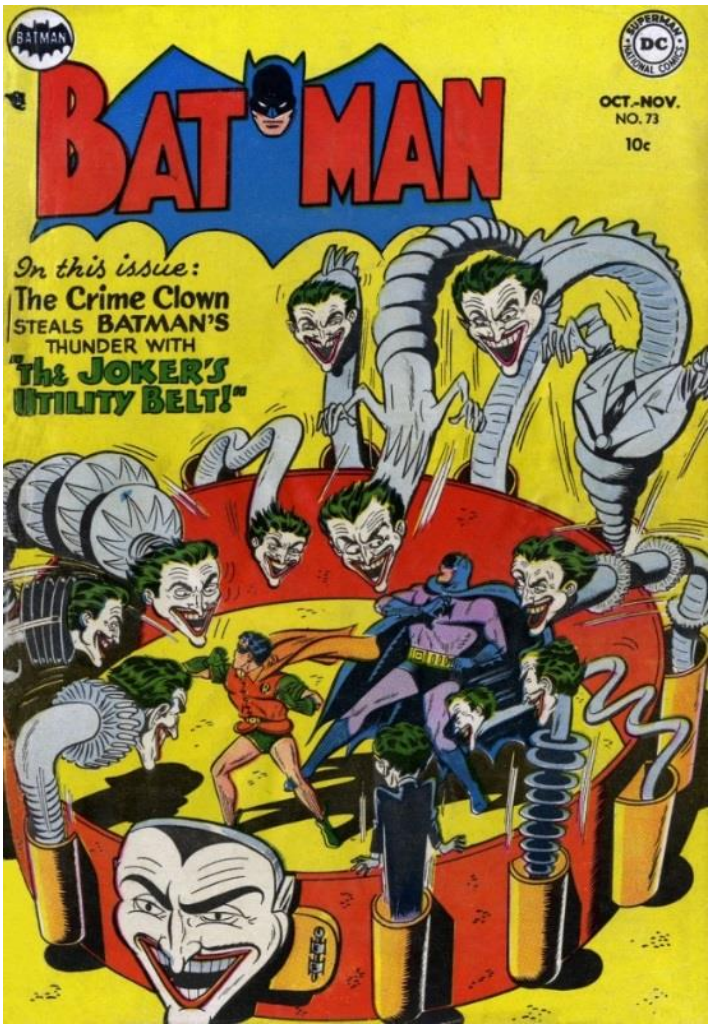
marque déposée ce qui sera, avec la mondialisation culturelle[566], l'un des symptômes intemporels des licences à succès telles que *Star Wars* ou encore *Harry Potter*. Mais la dimension dès lors totalement transmédiatique de *Batman*, due à une mondialisation entrainant l'adaptation aux différents publics, n'entrave en rien la poursuite des publications sous son format d'origine. Dès les années 1950, l'Âge d'Argent invite la parodie dans les pages de *Detective Comics*, tournant en ridicule certains éléments canoniques de la licence, notamment les éléments entourant le Joker et ses origines jusqu'alors inexpliquées. Dans *Detective Comics* #168, de Bill Finger et Lew Sayre Schwartz, le Clown Prince du Crime n'est plus un démon souriant sorti de nulle part mais un simple criminel qu'une chute dans de l'acide à transformé en cambrioleur extravagant[567].

[566] Entendu ici comme le développement d'une culture commune à l'échelle mondiale.
[567] Bill Finger et Lew Sayre Schwartz, *Detective Comics* #168, New York, DC Comics, 1951. Planche 4, case 5.

Plus encore, l'effrayant psychopathe de l'Âge d'Or se retrouve totalement ridiculisé au terme de cette aventure lorsque le Dynamique Duo découvre que le criminel qu'ils recherchent, Red Hood, n'est en réalité qu'un simple jardinier, Farmerboy Benson, ayant kidnappé et séquestré le Joker afin de se faire passer pour son premier alter ego masqué avant l'accident conduisant à sa mue[568]. Ainsi le Clown Prince du Crime descend-t-il de son piédestal pour passer à un mode mimétique bien moins élevé qu'auparavant, se faisant plus humain et, surtout, plus comique. Si la licence change de tonalité, elle n'en demeure pas moins cohérente : le Joker est un clown, il semble donc logique qu'il ait pour vocation de faire rire le lectorat, y compris en se ridiculisant. Il en va de même pour l'affrontement avec le Batman imaginé par David Vern Reed et Dick Sprang dans *Batman* #73 : dans ce récit, la Némésis du Chevalier Noir copie sa ceinture de gadgets pour se créer son propre arsenal, parodiant ainsi de façon clownesque le moindre attirail du Batman[569]. Au-delà de l'effet comique provoqué par des véhicules et des gadgets reproduisant le visage grimaçant du Joker, cet épisode met en évidence la proximité entre l'homme chauve-souris et son ennemi juré : leur antagonisme se crée autour de la notion de Némésis, une notion qui sous-entend une certaine complémentarité. Si pour l'heure l'idée générale est à l'amusement enfantin, cette idée de la relation entre les deux antagonistes demeure constante pour la suite de l'histoire éditoriale de *Batman*, notamment dans l'Âge de Bronze et l'Âge Sombre au sein desquels le justicier de Gotham City est souvent représenté de façon à mettre en avant sa potentielle dangerosité au même titre que l'humanité cachée de ses adversaires. Enfin, *Detective Comics* #341 souligne d'autres particularités de l'édulcoration du Joker sous l'Âge d'Argent : son aspect éminemment comique et référencé, comme en témoigne son assaut sur la bande de Gotham City déguisé en Charlie Chaplin[570], mais également le rapt de Robin par un clown déguisé en son ennemi juré, l'homme chauve-souris[571].

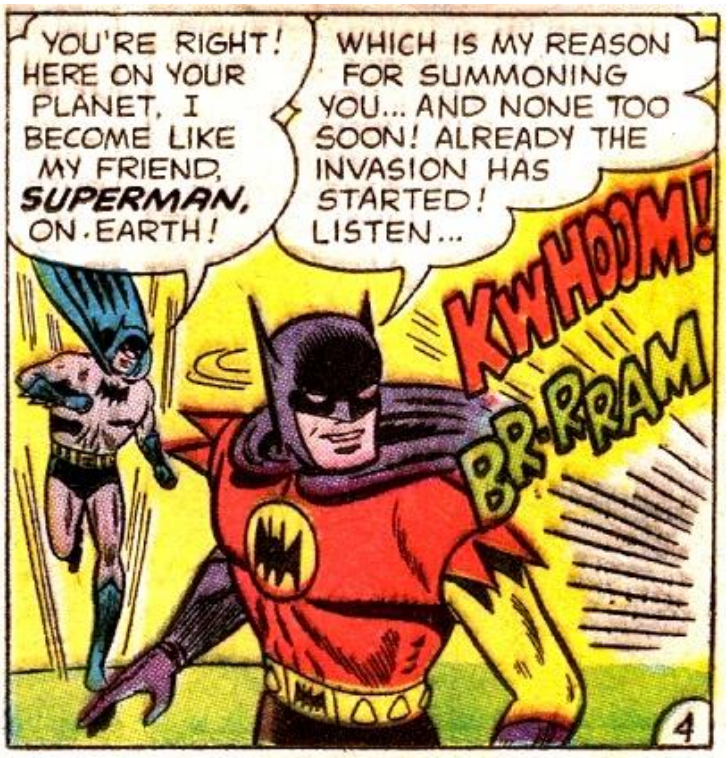
[568] *Ibid*. Planche 13.
[569] David Vern Reed et Dick Sprang, *Batman* #73, New York, DC Comics, 1952.
[570] John broome et Carmine Infantino, *Detective Comics* #341, new York, DC Comics, 1965. Planche 3.
[571] *Ibid*. Planches 13 et 14.

Ce passage en particulier est véritablement révélateur de l'apport, involontaire sans doute, de Fredric Wertham à l'industrie des *comic books*. Censurés, les auteurs édulcorent leurs créations ou abordent des thématiques lourdes de façon détournée. Ici, un criminel va se substituer au père qu'est le Batman pour Robin afin d'approcher son enfant, l'enlever et ainsi atteindre psychologiquement son ennemi juré. Derrière le comique du déguisement du Joker, de son travestissement, John Broome et Carmine Infantino abordent la thématique des prédateurs sexuels, de la pédophilie, des kidnappings et du chantage mais mettent également en avant l'obsession du Clown Prince du Crime pour le Chevalier Noir, qui est une constante depuis l'Âge de Bronze et l'Âge Sombre. Obligés de dissimuler leurs propos sous un emballage enfantin et familial, les auteurs apprennent ainsi à affiner leur écriture et à aborder des thèmes inédits, préparant minutieusement et peut-être sans véritablement le savoir la révolution des années 1970 post-Comics Code. Mais pour l'heure, le Batman se constitue progressivement un entourage familial donnant naissance à ses plus étranges années de publications.



C) Une maison, une femme, un chien: la parenthèse familiale illuminée

Dans un entretien accordé à DC Comics et publié en préface à la première édition de *Son of the Demon*[572], le comédien Mark Hamill se souvient de ses lectures alors qu'il était enfant : « Montre-moi, Batman, dis-moi comment tu as fait. Et il expliquerait patiemment sa déduction comme si nous étions tous Robin (et nous l'étions). ». Bruce Wayne et son *alter ego* se présentent véritablement comme père de substitution, comme modèle, comme mentor pour les enfants qui, eux, voient en Robin une projection de leur propre personne au sein de la diégèse. C'est cette dimension paternelle et finalement morale qui entraine les responsabilités du justicier de Gotham City envers son lectorat. De fait, les accusations de Wertham amènent DC Comics à revoir l'image même de leur produit qui, à cette époque, se doit d'être un véritable symbole familial américain. Si ses aventures versent d'un côté dans le psychédélisme avec l'arrivée de personnages hauts en couleurs comme le Batman de Zur-En-Arrh[573] dans son costume rouge et jaune ou le Batmite[574] et son allure de lutin, le Croisé à la cape découvre alors une certaine routine familiale et se fait davantage père aimant qu'obscur combattant du crime.



[572] Chuck Dixon et Jerry Bingham, *Batman: Son of the Demon*, New York, DC Comics, 1987.
[573] France Ed Herron et Dick Sprang, *Batman* #113, New York, DC Comics, 1958.
[574] Bill Finger et Sheldon Moldoff, *Batman* #267, New York, DC Comics, 1959.

Cette nouvelle dimension pour le personnage met en avant ce qui deviendra avec les deux âges suivants une véritable lubie : la crainte de perdre ses proches. En 1963, dans *Batman* #156, Bill Finger et Sheldon Moldoff mettent en scène la mort de Robin, écrasé par un rocher jeté par une statue géante lancée à ses trousses[575], qui ne s'avère finalement que le fruit de l'imagination apeurée d'un Batman utilisant un casque télépathique de simulation afin de s'entrainer : « Vos réactions nous permettront de déterminer la durée de l'intensité de la solitude qu'il pourra supporter avant que son esprit ne commence à combler le vide en imaginant des choses »[576], déclare le scientifique à Bruce, mettant en avant la résurgence de la perte familiale dès lors que le justicier de Gotham City se retrouve psychologiquement affaibli. Ce récit tourne essentiellement autour des peurs du Batman quant à la probabilité de perdre son fils adoptif. Si l'Âge d'Argent fait du Chevalier Noir un père aimant, il ne délaisse en rien ses racines, sa naissance dans le sang de parents gisant au cœur de Crime Alley. S'il s'inquiète comme tout bon patriarche pour les membres de sa famille, sa peur se fait bien plus grande que celle du commun des mortels du fait des situations rocambolesques dans lesquelles ils se trouvent la plupart du temps, en raison de leurs activités nocturnes et, parfois, interstellaires. Par la suite, le scientifique responsable de la simulation met en avant cette dimension paternelle :

> L'une des peurs les plus primales de l'homme est la solitude. Quand un homme est isolé assez longtemps, l'esprit fait des choses curieuses...dans votre cas, vous vous êtes imaginé indirectement responsable de la mort de Robin. Vos inquiétudes constantes quant à la sécurité de ce garçon sont remontées à la surface de vos hallucinations.[577]

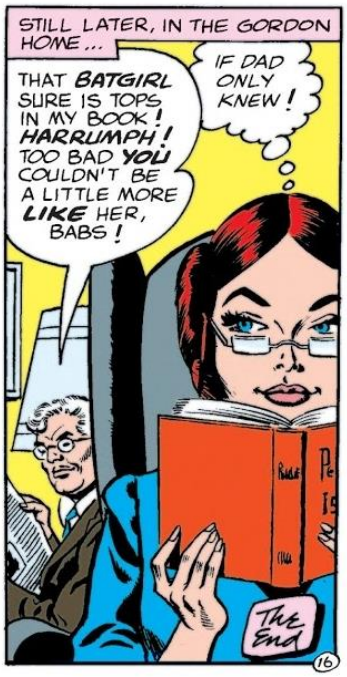
[575] Bill Finger et Sheldon Moldoff, *Batman* #156, New York, DC Comics, 1963. Planche 5, cases 1 et 2.
[576] *Ibid*. Planche 7, case 5 : "Your reactions will help us determine how long, and what kinds of strains an astronaut can endure in loneliness, before his mind starts imagining things…"
[577] *Ibid*. Planche 8, case 2 : "One of man's most primitive fears is loneliness !When a man is isolated too long, the mind plays strange tricks…in your case, you imagined that you were indirectly guilty of Robin's death…your constant concern about the boy's safety came to the surface in your hallucinations!".

Si Batman se retrouve souvent représenté comme un justicier impassible et solitaire, cette réplique met en avant un paradoxe : la solitude lui fait peur et le fait de revoir mourir ses proches est une hantise constante qui se retrouve régulièrement dans ses aventures ou dans ses fantasmes les plus sombres, d'autant plus que l'Âge d'Argent est la période éditoriale qui lui apporte davantage d'adjuvants dans un cercle familial désormais élargi.

Le personnage de Barbara Gordon, Batgirl, en est l'une des membres les plus représentatives, plus encore parce qu'elle est finalement le fruit d'une double paternité. La jeune femme est tantôt la nièce tantôt la fille biologique du commissaire James Gordon et son alias masqué est l'enfant spirituel du Batman. « […] Qui êtes-vous ? Pourquoi ce costume de…Batgirl ? » rétorque le Chevalier Noir à celle qui vient de le sauver des Killer Moths[578] dans *Detective Comics* #359. Bruce Wayne lui donne son nom de justicière alors qu'elle vient de réussir son premier exploit, comme un parent choisirait le prénom de baptême de son enfant. Il est également à noter que, là où les costumes de Robin et du Batman sont radicalement différents, celui de Barbara Gordon, de par son alias reprenant l'animal totem de la chauve-souris qui la

[578] Gardner Fox et Carmine Infantino, *Detective Comics* #359, New York, DC Comics, 1967. Planche 5, case 2: "[…] But who are you ? How come you're wearing that…that Batgirl costume?"

lie familialement au clan du Chevalier Noir, reprend les codes de son mentor : une cape et une cagoule à aigrettes, le symbole sur la poitrine, les gants, les bottes et la ceinture, les couleurs variant légèrement et, féminité oblige pour les dessinateurs de l'époque, un sac à main vient s'ajouter à la panoplie. De l'autre côté de la paternité, c'est un James Gordon maladroit et envieux qui met en avant ses désirs d'élever une justicière : « Dommage que tu ne lui ressembles pas plus Babs ! » rétorque-t-il à Barbara en découvrant les exploits de Batgirl[579]. Pour l'heure, elle n'est que l'adjuvante du héros masqué et demeure l'enfant du seul policier intègre de Gotham City. Ces deux paternités lui offrent à la fois le frisson de l'aventure et la posent comme légitime protagoniste mais également comme lien entre la *batfamily* et le monde de la normalité, celui du commun des mortels et c'est ce qui fait sa spécificité au sein du clan des chauve-souris, habitué à se retrancher dans le manoir Wayne et à ne sortir que pour combattre le crime ou participer à des mondanités de façade.



Elle est un personnage hybride, une caractérisation souvent représentée au sein de la licence. Barbara a, elle, un véritable ancrage familial à l'extérieur du quartier général des justiciers de Gotham, conformément à ce que souligne Otto Rank[580]. Bruce Wayne correspond à cette définition en étant fils des illustres Thomas et Martha et élevé par Alfred Pennyworth, alors que Barbara Gordon semble construite sur le schéma inverse : elle est fille naturelle d'un humble gardien de la paix et se confie d'elle-même à l'éducation d'un éminent justicier nocturne[581].

[579] *Ibid*. Planche 16, case 3 : "[…] Too bad, you couldn't be a little more like her, Babs !"
[580] Otto Rank, *Le mythe de la naissance du héros*, Paris, Payot, 1983. P-89.
[581] A noter que Barbara Gordon n'est pas la seule à s'être glissée dans le costume de la justicière, Betty Kane, fille de Kathy « Batwoman » Kane, est pour un temps la Batgirl de l'Âge d'Argent.

L'Âge d'Argent est celui du rachat de la licence face à la morale familiale, voire paternaliste, de la société américaine de l'époque et cette surexploitation de la *batfamily* et des enjeux autour de la cellule familiale se veut avant tout vecteur de moralisation pour le lectorat : la sacro-sainte famille américaine est plus que jamais de retour. Rien d'étonnant à cela puis que les décennies 1950 et 1960 correspondent à une résurgence de la mystique de la domesticité, la femme redevenant la gardienne des valeurs familiales. Pourtant, la figure maternelle demeure absente, tout du moins en tant que personnage féminin : c'est le Batman qui garde le foyer où s'épanouissent ses enfants, et le justicier est une chauve-souris, un symbole de fécondité et de maternité[582]. Le manque d'un personnage à part entière est pallié par le symbolisme de l'animal totem du clan. Dans son ouvrage *La Société des super-héros*, Jean-Philippe Zanco établit un bref constat historique quant à la représentation de cette cellule sociale au sein de la bande dessinée :

> Il semble donc naturel que les super-héros défendent la famille de la même façon que les autres valeurs dominantes de la société occidentale. Dans les années quarante déjà, un genre particulier, les *Family comics*, mettait fréquemment en scène le modèle conjugal de la famille américaine et ses valeurs comme un vecteur de moralisation des jeunes lecteurs (et notamment les filles).[583]

L'Âge d'Argent se développe de fait autour de la famille tout en marquant, en parallèle, l'exploitation grandissante de la transmédialité de la licence : en 1966, la série de William Dozier envahit les écrans de télévision, proposant une relecture plutôt humoristique et bienveillante de l'Âge d'Or, comme pour gommer les éléments ayant déplu, à l'époque, à Wertham et ses soutiens[584]. Cependant, la constitution de cette famille ne s'attache encore et toujours qu'au principe de spiritualité et d'adoption par la figure paternelle de Bruce Wayne : il n'est encore aucunement question d'une éventuelle madame Wayne, en dépit de la création du personnage de Batwoman qui se révélera, des années plus tard, officiellement homosexuelle. L'absence de figure maternelle s'explique d'une part avec le sentiment d'abandon ressenti par Bruce Wayne lors de l'événement traumatisant de son enfance : celle qui lui tenait la main s'est

---

[582] Jean Chevalier et Alain Gheerbrant, *Dictionnaire des* symboles, Paris, Robert Laffont, 1982. P-220.
[583] Jean-Philippe Zanco, *La société des super-héros : économie, sociologie, politique*, Paris, Ellipses, 2012. P.46.
[584] Il est intéressant de noter que bien des adaptations filmiques de la licence se sont focalisées sur des représentations du Batman d'un autre âge : la série de William Dozier, diffusée durant l'Âge d'Argent, reprend le Batman de l'Âge d'Or tout comme les films de Joel Schumacher en 1995 et 1997 jouent la carte de l'Âge d'Argent alors que le comics est en plein Âge Sombre. Alex Nikolavitch le souligne d'ailleurs dans son ouvrage *Mythe & Super-héros* : P.117 : « Deux volontés contradictoires s'opposent parfois dans la façon de faire des *comic books* (que l'on retrouve aussi à un certain degré en bande dessinée franco-belge). Le désir de « faire moderne », d'avoir des situations et des personnages adaptés à l'époque, et la nostalgie d'une époque vue comme plus simple, plus heureuse, avec des personnages plus naïfs et plus propres au *sense of wonder*, une époque mythifiée, disons-le ».

écroulée sous ses yeux, le laissant à la merci du criminel qui l'a abattue. D'autre part, la recherche de l'épouse, de la mère idéale, forme un élément de récit déclinable sur de nombreux supports : les amours de Bruce Wayne sont un élément scénaristique que l'on retrouve dans de nombreux récits et de nombreuses adaptations, permettant ainsi à la licence de vivre, de s'épanouir au niveau transmédiatique. Tant qu'il ne trouve pas son âme sœur, la série peut se poursuivre. Le principe d'invisibiliser la mère au sein de ce foyer atypique peut sembler détonnant vis-à-vis des représentations de l'époque car la figure maternelle est éminemment présente dans l'imaginaire américain des années 1950. Selon Elodie Chazalon, ces « mères-épouses docilement affairées à leurs fourneaux et affectueusement penchées au-dessus du berceau » représentent un amour patriote à travers leurs dimensions protectrice et nourricière[585]. La famille du Chevalier Noir semble alors incomplète et, bien que la réactivation de la figure maternelle ne soit pas un élément propre à cette période éditoriale, ce manque souligne un peu plus la quête de complémentarité du modèle familial traditionnel par le Batman lui-même.

Mais la *batfamily* est une famille de cœur avant d'être une famille biologique et ne s'inscrit en aucun cas dans le schéma de la famille conjugale édicté par Emile Durkheim en 1892[586]. La famille de l'homme chauve-souris se rapproche davantage de ce qui est désigné par Jean-Philippe Zanco selon les études de l'INSEE comme un « ménage complexe » réunissant sous le même toit plusieurs familles ou personnes isolées qui finissent, en se combinant, à créer cette nouvelle entité familiale[587]. Ce schéma se base sur les désirs sociaux de Pythagore envers ses amis tels qu'ils furent rapportés par Cicéron : « de plusieurs êtres s'en fait un seul »[588] ou la

[585] Elodie Chazalon, « Mother (h)earth », Paris, Sociétés N°116, 2012. P.62 : « La situation s'amplifie dans les années 1950, où les médias américains sont saturés d'images d'Épinal sur la famille et de mères-épouses docilement affairées à leurs fourneaux et affectueusement penchées au-dessus du berceau. L'analyse de la figure maternelle aux États-Unis renvoie toutefois à une mystique féminine plus générale, de tradition occidentale, qui se cristallise dans l'imaginaire de la femme protectrice, dispensatrice de nourritures spirituelles, et médiatrice entre le profane et le sacré : la « mère » de la nation. La mère est capable d'affection, de tendresse, de dévouement et de piété compassionnelle, qualités qui se cristallisent dans l'amour patriote ».

[586] Jean-Philippe Zanco, *La société des super-héros : économie, sociologie, politique*, Paris, Ellipses, 2012. P.47: « *« La famille conjugale résulte d'une contraction de la famille paternelle. Celle-ci comprenait le père, la mère et toutes les générations issues d'eux, sauf les filles et leurs descendants. La famille conjugale ne comprend plus que le mari, la femme, les enfants mineurs et célibataires […] Nous sommes donc en présence d'un type familial nouveau. Puisque les seuls éléments permanents en sont le mari et la femme, puisque tous les enfants quittent tôt ou tard la maison paternelle je propose de l'appeler la famille conjugale. »* E. Durkheim, La famille conjugale (1892) ».

[587] *Ibid*. P.48.

[588] *Ibid*. P-97 : « *« […] Mais de toutes les sociétés nulle n'est plus remarquable ni plus solide que celle qui unit par des liens d'amitié des hommes de bien de caractère […] Quand on voit chez un autre les mêmes goûts, la même volonté, on se complaît en lui autant qu'en soi-même, et il en résulte ce que Pythagore désire chez ses amis, que « de plusieurs êtres s'en fait un seul ». C'est aussi une chose importante que cette communion dérivant de bienfaits donnés et reçus de part et d'autre ; tant qu'ils sont mutuels et agréables, ils créent entre les bienfaiteurs un lien social fort solide. »* Cicéron, *Traité des devoirs* (44 av. J.-C.) ».

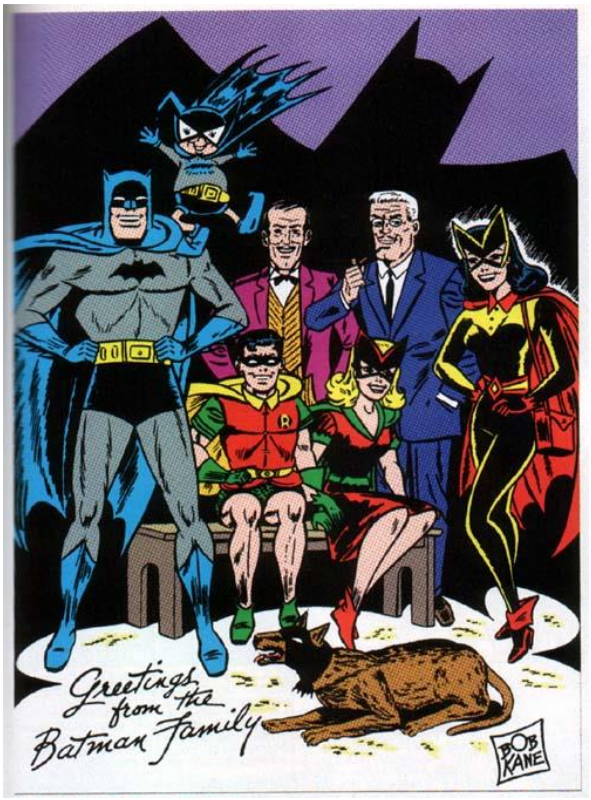
vision familiale de Ferdinand Tönnies, relatée par Durkheim, voyant la famille comme une communauté d'individus créant une mémoire collective[589]. Le Batman de l'Âge d'Argent est un chef de famille avec une épouse, des enfants, un majordome/aïeul adoptif et même un chien répondant au nom d'Ace ou de Bat-Hound sitôt qu'il enfile son costume de justicier canin[590]. Les super héros ne sont plus à la mode dans les années 1950, une baisse d'audience imputable au formatage du Comics Code qui impose des règles à respecter à des licences qui tendent, finalement, à se ressembler et à très peu se réinventer. Batman est l'un des rares à survivre mais il perd ce qui faisait sa personnalité. Sous la direction éditoriale de Jack Schiff, il devient un héros de science-fiction et va même faire équipe avec Superman dans World's Finest Comics. Apparaissent cependant les premiers personnages féminins de la *batfamily* : Kathy Kane/ Batwoman et sa nièce Betty Kane / Batgirl. À la fin de l'âge d'Argent, les ventes ont chuté. Le nouveau responsable éditorial, Julius Schwartz, est chargé du nouveau look de la série avec l'appui du dessinateur Carmine Infantino. Le personnage revient cependant à ses origines pour l'Âge de Bronze[591] mais l'intention de le lier à un environnement familial, quelle que soit son origine et sa composition, demeure jusque dans ses adaptations et ce encore durant l'Âge

[589] *Ibid*. P.49 : Citation de Ferdinand Tönnies : « *« La* Gemeinschaft, *c'est la communauté. […] C'est un agrégat de consciences si fortement agglutinées qu'aucune ne peut se mouvoir indépendamment des autres. […] Ce qui assure la cohésion de la société domestique, outre la consanguinité, c'est le fait de vivre ensemble, les uns près des autres, sur un même espace ; c'est aussi la communauté des souvenirs, suite nécessaire d'une existence commune. […] C'est elle qui donne naissance aux confréries, aux corporations politiques, économiques ou religieuses, où se trouvent réunis tous ceux qui s'adonnent aux mêmes fonctions, ont les mêmes croyances, ressentent les mêmes besoins, etc. »* E. Durkheim, *Communauté et société selon Tönnies* (1889). »

[590] Daniel Wallace, *Batman: l'encyclopédie*, Paris, Huginn & Muninn, 2012. Traduction de Jean-Marc Lainé et Jérôme Wicky. P.108 : « Si Kathy et Betty Kane n'ont pas conservé longtemps les rôles de Batwoman et Batgirl, elles ont tout de même démontré à Batman qu'il peut recevoir le soutien d'autres personnes que Robin. Aidé d'Ace le Bat-molosse, qui complète cette cellule familiale, Batman est apprécié du public et de la police. »

[591] Daniel Wallace, *Batman: l'encyclopédie*, Paris, Huginn & Muninn, 2012. Traduction de Jean-Marc Lainé et Jérôme Wicky. P.97.

Moderne comme peut en témoigner l'entreprise cinématographique autour de l'écurie de DC Comics.



D) DC Extended Universe : le XXIème siècle vers un Âge d'Or familial ?

Depuis son avènement en 2013 avec le premier film de Zack Snyder consacré au surhomme de Krypton, l'univers cinématographique étendu DC Comics a articulé chacun de ses longs métrages autour d'une même notion, celle de famille, de tribu. *Man of Steel* se concentre sur un enfant adopté faisant face aux reliques de son ancien peuple responsable de la disparition de ses parents et lutte pour être accepté par une nouvelle société et une nouvelle famille. *Batman V Superman* réactive la figure maternelle pour rapprocher deux ennemis qui se ressemblent, au final, terriblement. *Suicide Squad* se concentre sur la formation d'une tribu de marginaux ayant tout perdu, les deux personnages principaux, Deadshot et Harley Quinn, acceptant leur funeste mission pour retrouver leurs proches et vivre en paix avec eux. *Wonder Woman*[592] montre l'émancipation d'une jeune femme que sa famille, son peuple, a détournée du monde alentour et, enfin, *Justice League*[593] marque la réunion des grandes figures de l'écurie DC en une seule et même cellule, métaphoriquement familiale et soudée. Ce regain d'intérêt pour cette

[592] Patty Jenkins, *Wonder Woman*, Warner Bros, 2017.
[593] Zack Snyder, *Justice League*, Warner Bros, 2017.

thématique arrive après la trilogie de Christopher Nolan, située hors chronologie du DC Extended Universe, dont le traitement de la famille se faisait tout d'abord pessimiste, avec l'assassinat des Wayne dans *Batman Begins* puis l'impossibilité du couple Rachel/Bruce dans *The Dark Knight*, avant de se conclure vers une perspective plus heureuse via la fuite de Bruce Wayne et Selina Kyle en Italie. Aux Etats Unis, le siècle précédent a été marqué par de grands traumatismes lourdement médiatisés et liés à une vision extrême de cette notion de famille. Non seulement parce que certaines se sont retrouvées déchirées, mises à mal voire annihilées, mais également parce que de grands événements tragiques ont mis en avant une vision pervertie de cette cellule familiale via l'exemple de dérives extrêmes que représente le milieu sectaire : le 9 Août 1969, Sharon Tate, enceinte de 8 mois, est sauvagement assassinée avec ses amis par la *Manson Family*, une secte sous l'influence de Charles Manson qui a médiatiquement marqué la fin du mouvement hippie mais également l'accession du criminel au rang de figure culturelle se retrouvant dans de nombreux médias[594]. Plus encore, le 18 Novembre 1978, plus de 900 adeptes du pasteur Jim Jones se suicident à Jonestown, Guyana, sur ordre du prédicateur. Le drame est symbolique pour les Américains: des familles entières sont décimées par la faute d'un serviteur de Dieu se prenant pour ce dernier. Les images de télévision sont sans appel et gravent définitivement l'horreur des événements dans la mémoire commune comme peut en témoigner la plongée faite par la caméra d'un hélicoptère survolant la ville fantôme[595].

[594] *Truth and Lies : The Manson Family*, ABC, 2017.
[595] Catherine Berthillier et Bernard Vaillot, *Sectes tueuses*, France télévision, 1998.

Enfin, le 19 Avril 1993, toutes les chaînes nationales retransmettent en direct l'immense brasier consumant la propriété de la secte *Branch Davidian* sur le Mont Carmel, non loin de Waco, Texas[596]. 51 jours de siège se soldant par 86 victimes dont les 21 enfants de David Koresh, leader du culte au sein duquel il pratiquait polygamie, pédophilie et maltraitance de toutes sortes sur des adeptes qui voyaient en lui l'agneau de Dieu.

Au XXIème siècle, avec des images diffusées mondialement représentant des justiciers aux origines et aux caractéristiques toutes plus différentes les unes que les autres réunis sous une même bannière, les Etats Unis donnent un symbolisme nouveau à la famille afin d'exorciser les démons du passé. Le célèbre *Make America Great Again* emprunté à Ronald Reagan par Donald Trump prend alors tout son sens. Les productions super-héroïques ont toujours été indissociables du contexte social et politique, qu'il soit passé, présent ou à venir. Dans son ouvrage *War, Politics and Superheroes: Ethics and Propaganda in Comics and Films*, Marc DiPaolo fait état d'une constante dans ce type de production en reprenant les observations de Mark Millar, scénariste chez Marvel Comics:

> Comme l'a remarqué le scénariste Mark Millar (*Wanted, Kick Ass*), les histoires de superhéros sont les plus populaires et les plus évocatrices lorsqu'elles répondent à une période politique particulièrement turbulente, notamment lorsqu'il s'agit de période de guerre ou de troubles sociaux. Les preuves sont sans appel : tous les grands classiques de la bande dessinée super-héroïque ainsi que leurs plus fameuses adaptations

[596] *Les Crimes du siècle, S01E07 : La Tragédie de Waco*, AB International, 2013.

cinématographiques ou télévisuelles ont été produites pendant la Seconde Guerre Mondiale, les années 1960, l'ère Reagan/Thatcher et la « guerre contre le terrorisme » de George W. Bush et de Tony Blair.[597]

Les superhéros, les justiciers masqués, sont une antenne des Etats-Unis pour le reste du monde et ne donnent pas nécessairement l'image contemporaine du pays mais davantage l'image qu'il voudrait donner de lui-même. En termes freudiens, les productions super-héroïques sont le *surmoi* des Etats Unis car elles sont garantes de l'image culturelle du pays à l'international.

Comme le souligne Ariel Dorfman dans son article "The Infantilizing of Culture", les productions culturelles des États-Unis, dont la prééminence mondiale coïncide avec le bond technologique de la communication de masse de ce siècle, a laissé le pays dans une position très particulière revenant à utiliser ses arts et ses médias pour engendrer ses symboles les plus durables et les plus populaires[598]. En ce sens, l'ouverture du troisième long métrage de Zack Snyder, *Justice League*, allie l'intime au public en présentant des bannières en berne partout dans le monde suite au décès de Superman qui, à la fin de *Batman V Superman*, bénéficiait parallèlement d'obsèques nationales mais également familiales : l'Amérique a perdu son sauveur, son porte-étendard, son enfant, et le Monde entier le pleure au même titre qu'une minute de silence fut observée pour les victimes d'attentats, dans différentes institutions,

[597] Marc DiPaolo, *War, Politics and Superheroes: Ethics and Propaganda in Comics and Films*, Caroline du Nord, Auto-édition, 2011. P.1: "As comic-book writer Mark Millar (*Wanted, Kick Ass*) has observed, superhero stories are at their most popular and evocative when they respond to particularly turbulent political times, especially those marred by war and social unrest. The evidence bears him out, as all of the best-remembered, canonical "classic" superhero comic books, as well as the most successful film and television adaptations of comic books, were introduced during World War II, the swinging sixties, the Reagan/Thatcher era, and the Bush/Blair "war on terrorism."".

[598] Ariel Dorfman, "The Infantilizing of Culture" in *American Media and Mass Culture: Left Perspectives*, Berkeley, University of California Press, 1987. P.146: "They are also, significantly, all products of the United States of America, whose global preeminence – or perhaps I should say "coming of age" – as coincided with this century's technological leap in mass communication and left the United States in a very special position to use its media art to engender its most lasting and popular symbols".

notamment scolaires, et ce pas seulement aux Etats Unis. Pourtant, ce qui a tué Superman n'est pas l'un des ennemis historiques du pays que les décennies précédentes de publications et d'adaptations en tout genre ont mis en avant. Pas de nazis, pas de communistes ni de groupuscules terroristes ou anarchistes : c'est une créature extraterrestre, Doomsday, qui a assassiné le symbole de l'Amérique toute puissante. Le point commun des premiers films du DC Extended Universe, ceux qui ont la lourde tâche d'instaurer les bases de la série, est la nature de la menace que doivent combattre les différentes familles de personnages : Wonder Woman s'oppose à un dieu de la guerre instrumentalisant les forces armées allemandes de la Première Guerre Mondiale, la Suicide Squad affronte une sorcière antique et la Justice League of America doit éradiquer Steppenwolf, premier lieutenant extraterrestre d'un dieu du chaos intersidéral. Les auteurs ne veulent plus dater leurs récits en donnant à leurs héros des ennemis spécifiques à une époque précise mais leur opposent des forces dépassant la nature humaine, permettant ainsi à leurs récits de perdurer dans le temps, les forces du Mal surgies d'outre-tombe et les menaces extraterrestres demeurant une constante dans l'imaginaire collectif depuis de nombreuses décennies, rejoignant la dimension atemporelle des mythes. De ce fait, l'univers étendu DC Comics au cinéma prend des allures de fiction intemporelle capable de parler à toutes les générations sans avoir besoin d'être réécrit pour coller aux aspirations de l'époque. Ce projet à grande échelle peut donc se montrer à même de graver dans le marbre une certaine vision familiale par la firme américaine se projetant alors dans un nouvel Âge d'Or dont les fondamentaux seraient canoniques, bien que les inspirations en terme de récit purement science-fictionnel voire de *fantasy* renvoient clairement à l'Âge d'Argent[599]. Le personnage du Batman est en ce sens très riche car son incarnation, de la trilogie de Christopher Nolan à la relecture de Zack Snyder, varie considérablement et dénote cette volonté de se rapprocher davantage de la bande dessinée et de son côté surréaliste. Christian Bale, l'interprète de Bruce Wayne dans les trois films sortis entre 2005 et 2012, incarne un personnage plausible dans une diégèse réaliste. Comme le souligne justement Marc DiPaolo[600], l'acteur qui s'est fait connaître en 2000 pour ses rôles de yuppie psychopathe dans *American Psycho*[601] et *Shaft*[602] interprète pour

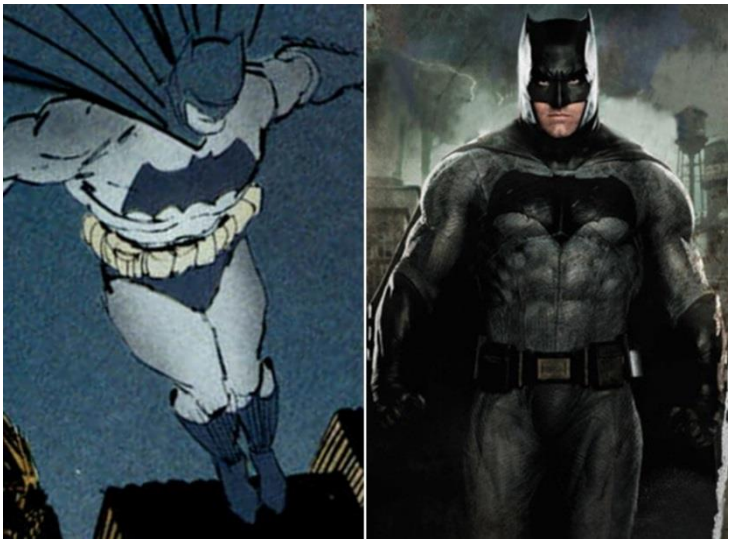
[599] *Ibid*. P. 50 : "In the 1950s, a smiling Batman faced aliens and nuclear-age menaces akin to those found on the silver screen in *Them!* (1954) and *Forbidden Planet* (1956)."(« Durant les années 1950, un Batman souriant affrontait des extraterrestres et des menaces de l'ère nucléaire similaire à celles que l'on trouvait dans les salles obscures en regardants *Them!* (1954) ou *Forbidden Planet* (1956). »).

[600] *Ibid*. P. 50 : "Christian Bale, famed for playing insane, murderous yuppies, as in *American Psycho* and *Shaft* (both released in 2000) portrayed Wayne as a benevolent American prince who grows from a self-involved, vengeful young man into a mature « Feudal lord » dedicated to helping the people of Gotham instead of wallowing in his own anger and personal demons".

[601] Mary Harron, *American Psycho*, Universal Pictures, 2000.

[602] John Singleton, *Shaft*, Paramount Pictures, 2000.

Christopher Nolan un petit prince américain passant progressivement de jeune homme avide de vengeance à « seigneur féodal » mature et bien décidé à aider la population de Gotham City plutôt que de se morfondre dans sa propre rancœur et ses démons intérieurs. En somme, les films *Batman Begins*, *The Dark Knight* et *The Dark Knight Rises* répondent à la question : à quoi ressemblerait le Batman s'il était réel ? L'interprétation de Ben Affleck dans *Batman V Superman* et *Justice League* est toute autre : monolithique quoique teinté d'un certain humour dans le second film, son incarnation à la fois physique et psychologique se veut davantage représentative du surhomme de la bande dessinée.



Si Christian Bale est le Batman du réalisme, Ben Affleck interprète celui qui se veut conforme aux fantasmes bédéiques, sa carrure et sa tenue se rapprochant davantage de la vision hypertrophiée de Frank Miller dans *The Dark Knight Returns* : le DC Extended Universe renoue avec ses origines d'encre et de papier, preuve concrète que le lien entre ce médium et ceux qui l'adaptent et le réécrivent forment un cycle. Les deux films de Joel Schumacher en 1995 et 1997 présentent un Batman typique de l'Âge d'Argent là où la bande dessinée était déjà en plein Âge Sombre. *Batman V Superman,* le premier film à véritablement amorcer le regroupement des justiciers en offrant ses trois premiers rôles au Batman, à Superman et à Wonder Woman, est également le premier du DC Extended Universe à marquer un véritable clivage. Avec 250 millions de dollars de budget, ses recettes à l'international lors de son exploitation en salle se chiffrent à précisément 873 634 919 $ le plaçant seulement à la seizième place du box office des films adaptés de *comics*[603]. Plus encore, le site *Rotten Tomatoes,* référence Internet de l'accueil des films par le public mais aussi la critique, fait état de seulement 27% de critiques positives envers le film, l'une des plus exposées par la page étant celle de Christopher Orr, pour

[603] *Batman v Superman : Dawn of Justice*, boxofficemojo.com.

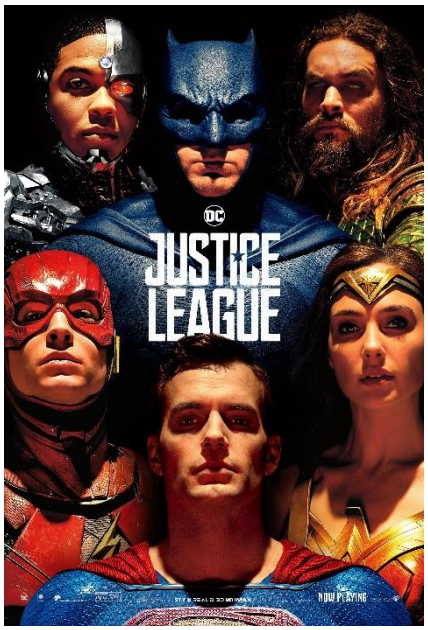
The Atlantic, qualifiant le long métrage de Zack Snyder de « […] film ennuyeux et grincheux, trop paresseux pour mettre en avant ses dimensions pessimistes. »[604]. Et les autres ne sont pas nécessairement plus généreuses. Avec un film mettant en scène deux icônes de la culture populaire, réalisé par un cinéaste certes controversé mais responsables de certains grands succès en terme d'adaptation de *comics*[605], scénarisé par David S. Goyer et produit par Christopher Nolan et Emma Thomas dont le travail sur la précédente trilogie consacrée au Batman fut acclamé par le public et la critique[606], impossible de ne pas se questionner sur les raisons de cet accueil peu chaleureux. Car la majorité des autres productions au sein du DC Extended Universe semblent souffrir des mêmes maux. Le public et la critique de la fin des années 2010 sont-ils peu enclins à accepter des œuvres traitant une fois de plus de valeurs familiales venues redorer le portrait d'une Amérique qui, entre interventionnisme et frasques présidentielles, aurait tendance à troquer son rôle d'empereur de la mondialisation culturelle pour celui de bouffon amusant ?

Dans son analyse vidéo *Batman V Superman (ou le problème actuel de la pop culture)*, François Theurel, docteur en sciences de l'information et de la communication officiant sur YouTube au sein de sa chaîne *Le Fossoyeur de Films*, situe l'accueil problématique du long métrage en mettant en avant le rapport du public à ces icônes qui, depuis de nombreuses années, lui appartiennent :

> *Batman V Superman* dépasse la simple adaptation de *comic books* […] parce que Batman et Superman, ce sont avant tout des icônes de *pop culture*. Tout le monde, lecteur de *comic books* ou pas, connaît ces personnages […] il y a la sensation de les connaître, ce qui permet pour la plupart des gens l'appropriation de ces figures. On est sur quelque chose qui relève presque de la mythologie moderne […] La *pop culture* c'est d'un côté des références qu'on partage tous […] et de l'autre côté des références que l'on s'approprie tous de manière très personnelle. Il y a une dimension de construction identitaire là-dedans, quelque chose qui relève réellement de l'intime. Et ça a fait de *la pop culture*, depuis aussi longtemps qu'elle existe, un terrain de *clashs*, de débats incessants.[607]

[604] Christopher Orr, "Batman V Superman: Dawn of Rubbish", The Atlantic, 2016. "*Batman v Superman* is a tiresome, ill-tempered film, and one too lazy even to earn its dismal outlook".
[605] En 2007, l'adaptation du *300* de Frank Miller par Zack Snyder rapporte plus de 450 millions de dollars à l'international pour un budget de seulement 65 millions. Six ans plus tard, son *Man of Steel* rapporte presque 670 millions de dollars pour un budget de 225 millions. (Source : boxofficemojo.com).
[606] Le score moyen de *The Dark Knight* sur *Rotten Tomatoes* est de 94% de critiques positives. Box Office Mojo fait état d'un budget de 185 millions de dollars pour un film qui en a engendré plus d'un milliard à l'international.
[607] François Theurel, *Batman V Superman (ou le problème actuel de la pop culture)*, Le Fossoyeurs de Films, YouTube, 2016. 1min22.

Ce phénomène d'appropriation des uns entre nécessairement en contradiction voire en opposition avec celui des autres. La thématique familiale très forte dans ces films destinés au plus grand nombre peut être perçue, interprétée, sur-interprétée de maintes et maintes façons, chaque individu ayant un rapport particulier, davantage intime, à cette notion qu'il peut accepter ou non de voir représentée ou analysée d'une façon ou d'une autre. Chacun sa famille, chacun sa vision de la famille et chacun sa façon d'accepter ou non de la voir représentée sous quelque forme que ce soit. Une équation aussi complexe devient nécessairement source de querelles au sein des différentes sphères culturelles ou seulement cinéphiles.



L'agrégateur de critiques *Rotten Tomatoes* renseigne également un phénomène particulier concernant l'univers étendu DC Comics : avec 27% de critiques positives pour *Suicide Squad* et 40% pour *Justice League*, les films réunissant différents personnages en une seule et même tribu sont largement moins bien accueillis que les *origin stories* de justiciers bénéficiant de leur propre film, *Man of Steel* recueillant 56% d'avis positifs et, surtout, *Wonder Woman* en récoltant 92%[608]. Pour François Theurel, le problème d'accueil du public ne se situe pas nécessairement dans les thèmes abordés, dans le fond du film, mais véritablement dans sa forme. Pour lui, les multiples versions montées creusent un peu plus le fossé créatif entre le projet de base, le scénario, et le produit fini visible en salles :

> Le problème aujourd'hui, c'est qu'on ne peut plus reprocher ça au film lui-même […] il y a tellement d'interférences entre le processus créatif et le produit fini – et là j'utilise vraiment le terme produit pour ce qu'il signifie, parce que c'est un film qui est pensé comme tel, comme un produit – tellement de séances de réécriture,

[608] *DC Extented Universe*, rottentomatoes.com.

tellement de commissions marketing qui sont passées là pour dénaturer tous les choix qui avait une quelconque trace de personnalité dans le film, que ça devient problématique.[609]

Force est de constater que l'entreprise visant à faire coexister plusieurs personnages à l'écran peut se montrer fastidieuse si lesdits personnages représentent tous une marque déposée. *Batman V Superman*, qui introduit le Batman et Wonder Woman aux côtés de Superman, le tout en opposition à Lex Luthor, est sorti en salle dans une version de deux heures et demie avant d'être remonté pour une *extended cut* de trois heures, là où *Justice League*, qui intronise véritablement Flash[610], Cyborg[611] et Aquaman[612] ne fait que deux heures.

Il en va de même pour *Suicide Squad* qui, en définitive, s'articule majoritairement autour de Harley Quinn et de Deadshot. Employer la durée d'un film à faire exister de façon équitable les différents membres d'une famille recomposée est la problématique principale de la production du DC extended Universe qui a délibérément choisi de prendre une autre voie que son principal concurrent, Marvel, produisant successivement plusieurs films autour d'un seul personnage avant de les intégrer au fur et à mesure dans des productions réunissant différentes licences, comme ce fut le cas pour *The Avengers*[613], deuxième plus gros succès en salle de l'histoire des films de superhéros depuis 1978[614]. Une explication plausible quant à la démarche d'intronisation de ces différents produits par DC Comics serait de concevoir son catalogue de personnages comme un véritable panthéon moderne, sous-entendant de fait que chacun de ses superhéros est de toute évidence connu du grand public sans avoir besoin de le présenter,

[609] François Theurel, *Suicide Squad : l'impasse du système*, Le Fossoyeur de Films, YouTube, 2016. 3min44.
[610] Gardner Fox et Harry Lampert, *Flash Comics* #1, New York, DC Comics, 1940.
[611] Marv Wolfman et George Pérez, *DC Comics Presents* #26, New York, DC Comics, 1980.
[612] Paul Norris et Mort Weisinger, *More Fun Comics* #73, New York, DC Comics, 1941.
[613] Joss Whedon, *Marvel's The Avengers*, Marvel Studios, 2012.
[614] Superhero, boxofficemojo.com.

rejoignant la définition des mythes en tant qu' « histoires que tout le monde connaît déjà » comme le souligne Michel Tournier dans *Le Vent Paraclet*[615]. Car, héritières d'une longue tradition mythologique, les productions DC Comics sont finalement mythogènes au même sens où l'entend Christian Chelebourg vis-à-vis des fictions de jeunesse.[616] Cette définition renvoie à ce qu'explique François Theurel : la culture populaire, au même titre que les mythes, parle à un large public qui s'approprie la mythologie qu'elle crée. Si Zack Snyder met une énième fois en scène la mort des parents de Bruce Wayne en ouverture de *Batman V Superman*, ce n'est pas nécessairement pour que le public soit au fait des origines du justicier qu'il connait sans doute déjà, mais pour amener des éléments scénaristiques propres à son récit, à savoir l'épiphanie future autour de Martha. La réécriture sert avant tout à instaurer l'élément familial comme clé de l'œuvre.

Pour *Justice League*, film fédérateur de cet univers cinématographique étendu, chaque composante de l'équipe-titre, si elle n'a pas été introduite par un film précédent, bénéficie d'une rapide scène visant à installer son histoire personnelle, et chacune d'elles se focalise sur la cellule familiale : le quotidien de Barry Allen est rythmé par ses visites en prison pour s'entretenir avec un père potentiellement à l'origine d'un drame familial[617], Victor Stone est ramené à la vie par un père à qui il a du mal à confier son mal-être de se transformer finalement en créature synthétique à mi-chemin entre la vie et la mort[618] et Arthur Curry est adopté par une communauté de pêcheurs dont il est devenu la figure tutélaire et le protecteur[619]. Dans *Justice*

[615] Michel Tournier, *Le Vent Paraclet*, Paris, Gallimard, 1979. P.189.
[616] Christian Chelebourg, « Du Mythe au mythogène : fictions de jeunesse et réécriture » in Riccardo Barontini et Julien Lamy, *L'Histoire du concept d'imagination en France (1918-2014)*, Classiques Garnier, 2015. P.6: La prolifération des réécritures témoigne d'une aptitude du personnel des fictions de jeunesse à s'ériger au rang du mythe. On pourrait parler à ce propos de mythogénie, autrement dit de tendance de ces histoires non plus seulement à imiter le mythe, à en reproduire la forme, mais à le générer, à en retrouver la dynamique.
[617] Zack Snyder, *Justice League*, Warner Bros, 2017. 17min10.
[618] *Ibid*. 19min23.
[619] *Ibid*. 11min27.

League, chaque personnage possède une famille plus ou moins dysfonctionnelle dont il s'émancipe pour rejoindre la Ligue des Justiciers. Dans *Suicide Squad*, l'équipe-titre est plus nombreuses mais seulement certains de ses éléments sont approfondis : Harleen Quinzel, Floyd Lawton, June Moon[620] et Chato Santana[621] bénéficient tous d'une *backstory* retraçant leurs déboires familiaux ou les problématiques de leurs couples. Le DC Extended Universe semble instaurer une certaine idée de la caractérisation des personnages : le passif familial semble être le seul moyen de donner du corps à un personnage que le public rencontre pour la première fois à l'écran, et ce procédé s'articule entièrement autour de la notion d'empathie. Des individus au passé trouble ou inexistant, comme le Joker dans *The Dark Knight* ou Bane dans *The Dark Knight Rises*, sont nécessairement des antagonistes dont l'objectif est d'être uniquement perçus comme de véritables menaces, contrairement au Ra's Al Ghul de *Batman Begins* dont le rôle de mentor puis d'ennemi se fait dans une logique de basculement psychologique du héros sur lequel se focalise le public et auquel il s'identifie. Les origines du Joker de *Suicide Squad* ne sont jamais soulignées, car il ne fait pas partie de la tribu et possède un rôle d'électron libre divinisé comme un élément chaotique apparaissant à des nœuds scénaristiques pour bouleverser le cours du récit. Avoir une famille c'est être humain et bénéficier de l'empathie du public. L'accueil mitigé des films de l'écurie DC s'explique essentiellement en termes de production, étant donné que les studios Marvel jouent également la carte de la thématique familiale surexploitée dans le fond de leurs intrigues. Plus encore, les deux univers sont pratiquement similaires en tout point : les schémas des films sérialisés Warner Bros/DC et Marvel Studios se retrouvent d'un univers à l'autre. Le noyau dur de la production, les longs métrages chorals regroupant les personnages de différentes licences comme *Justice League* et *The Avengers*, sont composés de justiciers occupant des statuts et des postes similaires au sein de leur tribu : Bruce Wayne/Batman et Tony Stark/Iron Man sont les chefs de file ayant regroupé leurs semblables et sont tous deux des milliardaires technologiques. Captain America et Superman, deux surhommes symbolisant la toute puissante Amérique sont à la fois leurs amis et collaborateurs les plus proches mais également leurs rivaux sur certains points idéologiques. Wonder Woman et Thor sont tous deux des personnages mythologiques, une amazone et un dieu nordique, adoptés par l'humanité qu'ils servent et protègent tout en s'adaptant à son mode de vie. Hollywood est le champ de bataille de deux géants luttant l'un contre l'autre en proposant au public la même recette appliquée de façons différentes. Car l'enjeu est de taille et la licence se doit de marquer les esprits, les cultures et le temps, conformément à ce qu'en écrit Joseph

[620] David Ayer, *Suicide Squad*, Warner Bros, 2016. 18min.
[621] *Ibid*. 1h21min31.

Turow : « une marque, hautement profitable à travers le temps comme à travers les médias. »[622], une règle d'or en termes de communication de masse. Pourtant, la mondialisation culturelle et l'arrivée d'Internet ont prouvé que ce dernier possédait une partie du pouvoir créatif autour d'une licence. Si les producteurs et les distributeurs ont pour objectif principal de vendre un produit culturel, leur rôle est pourtant bien moins important qu'il n'y parait. Car pour vendre, l'adaptabilité de l'offre vis-à-vis de la demande est une règle fondamentale : en d'autres termes, ce sont les acheteurs, les consommateurs, le public, qui font et défont les modes et dictent à la production quel type d'œuvre ils désirent consommer. Comme le souligne Hélène Monnet-Cantagrel dans son article « La Franchise, une forme culturelle ? »: « La préoccupation du public y domine au point de déterminer la création dans ses moindres composantes. Il s'agit avant tout de modeler la fiction en fonction du public visé »[623]. Le pouvoir du public est fondamental pour faire vivre une production culturelle, et ce processus entraîne également une participation d'auteurs divers, officiels ou non, détenteurs de licence ou non, qui vont faire vivre l'œuvre à travers leur propre vision. Si ces observations s'appliquent ici au cinéma, il est notable que le médium bédéique originel de ces créations est aussi fortement impacté par cette notion d'auteur et de vision. Le nombre imposant d'œuvres servant de base au transmédia s'est, au fil des décennies, agrémenté de variations faisant la part belle à de nombreux styles hérités de traditions culturelles plus anciennes, renforçant un peu plus encore la dimension véritablement intemporelle et adaptable de ces productions.

E) Elseworld : le Batman sous toutes les cultures

Avec de nombreux passages par des styles et des univers variant selon les périodes éditoriales, la licence initiée en 1939 se dote progressivement d'un univers parallèle en dehors de toute continuité au sein de l'écurie DC Comics : le *Elseworld*. Certaines de ces aventures indépendantes se distinguent par l'approche singulière de l'univers du Batman, alliant parfois le justicier à des personnages et des genres inattendus marquant, au-delà même de la fantaisie inhérente à certaines rencontres comme celle avec Tarzan[624] ou Harry Houdini[625], une véritable

[622] Joseph Turow, *Media Today, An Introduction to Mass Communication*, New York, Routledge, 2009. P. 236: "A brand that is highly profitable across time as well as across the media".
[623] Hélène Monnet-Cantagrel, « La Franchise, une forme culturelle ? », Mise au point [En ligne], 10 | 2018.
[624] Ron Marz et Igor Kordey, *Batman/Tarzan: Claws of the Catwoman*, Milwaukie, Dark Horse Comics, 1999.
[625] Howard Chaykin, John Francis Moore et Mark Chiarello, *Batman/Houdini: The Devil's Workshop*, New York, DC Comics, 1993.

intention d'hommage envers les œuvres qui ont permis la construction identitaire de la licence. Entre improbables *crossovers* avec des personnages issus de la maison Marvel, vibrants hommages à des époques idéales pour accueillir la personnalité gothique de l'univers du Chevalier Noir comme *Gotham by Gaslight*[626] et son adaptation animée[627] se déroulant à l'époque victorienne, et récits éminemment inspirés par les auteurs américains ayant donné ses lettres de noblesses à la nouvelle fantastique, le *Elseworld* s'attache à explorer les possibles et à convaincre un peu plus lecteurs et spectateurs que la licence *Batman* est d'une adaptabilité à toute épreuve. Adapter un univers à différents genres, différentes époques mais également différents auteurs servant de sources d'inspiration, implique cependant bien plus qu'une simple adaptabilité de la diégèse qui, en somme, peut parfaitement être malmenée sans être trahie : le discours de l'œuvre dans sa globalité et son approche très américaine de la famille peuvent-ils également s'adapter à des mouvances artistiques fondamentalement éloignées de celles qui ont donné naissance à *Batman* ? Si les écuries Marvel et DC Comics sont souvent mises en opposition dans le traitement de leurs personnages, surtout vis-à-vis de leurs univers étendus au cinéma, les présentant bien souvent comme les deux faces d'une même pièce, force est de constater que ladite pièce est truquée : la thématique familiale est commune à chaque éditeur parce que la famille est un élément incontournable de la construction ou de la déconstruction identitaire du superhéros et nul n'ira la malmener. Il suffit de se pencher sur les derniers blockbusters de la phase 3 du Marvel Cinematic Universe, comme *Guardians of the Galaxy vol. 2*[628] ou *Deadpool 2*[629] pour constater que la famille est le maître mot du scénario jusque dans leurs dernières séquences, leurs dernières répliques. Pourtant, lorsque le Chevalier Noir compose avec des personnages de l'écurie adverse, cette thématique n'est pas nécessairement au cœur de leur rencontre : dans *Batman and Daredevil : An Eye for an Eye* de D.G. Chichester et Scott McDaniel, les deux personnages titres se lancent tout d'abord dans un duel d'egos, en en venant aux mains[630], avant de faire équipe pour contrer l'association de Two Face et de Mr Hyde. Les deux justiciers sont prioritairement traités à travers leur statut ainsi que leurs symboliques qui se superposent : l'homme chauve-souris et le diable de Hell's Kitchen sont tous les deux des *vigilantes* dont les atours leur donnent des airs démoniaques voire diaboliques dans le but d'instiller la peur chez leurs ennemis. Sur la cinquantaine de pages que représente

[626] Brian Augustyn et Mike Mignola, *Batman: Gotham by Gaslight*, New York, DC Comics, 1989.
[627] Sam Liu, *Batman: Gotham by Gaslight*, Warner Bros Animation, 2018.
[628] James Gunn, *Guardians of the Galaxy vol. 2*, Marvel Studios, 2017.
[629] David Leitch, *Deadpool 2*, Marvel Entertainment, 2018.
[630] D.G. Chichester et Scott McDaniel, *Batman and Daredevil: An Eye for an Eye*, New York, DC Comics/Marvel Comics, 1997. Planche 8.

ce *one shot*, Matt Murdock, l'alter ego de Daredevil, et Bruce Wayne n'apparaissent que dans une seule scène au terme du récit[631]. Leurs masques prennent le pas sur leurs véritables identités d'homme et, lorsqu'ils se retrouvent enfin dans la vie mondaine, les deux personnages ne sont finalement présentés dans leur quotidien de citoyen américain que comme les images d'Epinal de ce que le lectorat sait généralement d'eux : Bruce Wayne se pavane au bras d'une jeune femme et Matt Murdock se contente de le saluer en cherchant son chemin au gré de sa canne. Dans *Batman & Captain America* de John Byrne et Patricia Mulvihill, les deux protecteurs des valeurs américaines combattent leurs Némésis respectives : le Joker, l'ennemi définitif des valeurs familiales, et Red Skull, l'officier nazi[632]. Encore une fois, les auteurs convoquent avant tout les marques déposées, tout ce que représentent les deux justiciers dans l'imaginaire collectif. Bien que la période éditoriale du titre soit celle de l'Âge Sombre, la diégèse est fixée en 1945, époque d'activité principale du Captain que le Batman de la chronologie officielle des années 1990 n'a de fait pas connue. Mais cette fois-ci, bien que leur symbolique soit éminemment mise en avant, les deux héros apparaissent davantage en tenue civile, ramenant le lecteur au fait qu'ils sont avant tout des citoyens américains luttant pour leur patrie et que les costumes qu'ils portent ne sont en définitive qu'un apparat spectaculaire visant à les rendre mémorables[633]. Les *crossovers* du Batman avec d'autres héros venus d'autres firmes éditoriales sont avant tout marqués par l'aura de ces personnages d'un point de vue culturel : les faire se rencontrer, c'est aussi et peut-être surtout une façon d'attirer leurs communautés sur une seule et même œuvre les mettant en scène.

[631] *Ibid*. Planche 47 à 49.
[632] John Byrne et Patricia Mulvihill, *Batman & Captain America*, New York, DC Comics/Marvel Comics, 1996.
[633] *Ibid*. Planche 23.

Mais la confrontation du Chevalier Noir avec ces autres représentants de la culture populaire américaine et de sa mondialisation souligne avant tout la capacité de l'industrie des *comics* à étendre leurs univers, à les faire se croiser, se mélanger afin de créer un contenu inédit. Batman est l'Amérique, il est le fervent défenseur de ses valeurs. Quiconque fait équipe avec lui est alors immédiatement perçu comme un individu les partageant, ce qui renforce également leurs auras auprès du public. Mais le *Elseworld* éditorial ne s'arrête pas nécessairement aux représentations et ces expérimentations, dès lors qu'elles touchent des univers plus anciens et plus ancrés dans l'Histoire culturelle américaine, approfondissent un peu plus la thématique familiale, qu'elle soit intra-diégétique ou partie intégrante du processus créatif.

Paru de Juin à Octobre 2003, *Batman : Nevermore* de Len Wein et Guy Davis introduit le Batman dans l'univers d'Edgar Allan Poe, confrontant ainsi le détective moderne à celui qui donna ses lettres de noblesse à la *Detective Story* et fut l'un des pionniers du fantastique et de la science-fiction, deux genres largement exploités dans les aventures du Chevalier Noir. Cette capacité d'adaptation à chaque époque, à chaque génération s'est ressentie sur le lectorat mais

également sur les artistes, comme peuvent en témoigner les visions de Grant Morrison, Tim Burton ou encore Zack Snyder, ce qui est l'un des traits fondamentaux de l'héritage d'Edgar Allan Poe, tel que le souligne Claude Richard dans *Le Mythe de Poe* :

> Poe est par excellence l'auteur dans lequel tous les âges ont lu leurs obsessions spécifiques. Des romantiques aux surréalistes, des symbolistes aux nouveaux romanciers, chaque école et chaque poète a investi cette œuvre de ses convictions secrètes. […] Chacun voudra se mirer dans l'œuvre de Poe.[634]

Cette analogie, qui peut être également faite avec d'autres auteurs tels que Charles Dickens ou Lewis Carroll, met en évidence l'une des particularités de la licence créée par Bob Kane et Bill Finger : elle se *patrimonialise,* elle devient ni plus ni moins un pan entier de la culture populaire américaine. *Batman : Nevermore* est en définitive la rencontre tant attendue de deux influences majeures de cette culture. La présence de l'écrivain au sein de la diégèse de ce récit en particulier n'est que la partie émergée de l'iceberg : les thématiques de l'enquête policière, du mystère et du fantastique ainsi que la structure même du récit renvoient à l'oeuvre d'Edgar Allan Poe, à l'instar de nombreuses autres aventures du Croisé à la cape. *Batman* est marqué par le spectre de l'un des pères du polar, un genre que la licence a su moderniser durant ses presque quatre-vingts années de publication ininterrompue. Le 20 mai 1999, l'émission *Une Vie, une œuvre*, sur France Culture, était consacrée à l'écrivain américain, dont l'œuvre était présentée en incipit par ces mots d'Arnaud Laporte : « Dans cette Amérique des lettres balbutiantes, le poète invente la modernité, dépassant le genre pour créer une œuvre littéraire hantée par les figures de la disparition et du double. »[635]. Ces thématiques, dont la mise en lumière sert de préambule à l'histoire du romancier sont des constantes de la licence *Batman*, dont le héros, marqué par la disparition de ses parents, se crée un alter ego, un double, afin de se muer en symbole de justice. La proximité entre le justicier masqué et l'œuvre de Poe ne se limite pas à ces considérations et se ressent même jusque dans ces vers comme en témoigne le lien symbolique entre « *The Raven* » la création de l'identité justicière de Bruce Wayne lorsqu'il est visité par la chauve-souris dans son salon. Et c'est bien là le point de départ du

[634] Edgar Allan Poe, *Contes – Essais – Poêmes*, sous la direction de Claude Richard, Paris, Robert Laffont, 1989, p. 9.
[635] Arnaud Laporte et Danielle Fontanarosa, *Une vie, une oeuvre: Edgar Allan Poe* (1809-1849), France Culture, 20/05/1999, 0min41.

récit de Len Wein et Guy Davis dont le principal attrait vient de sa capacité à remettre en question l'immuabilité de l'influence d'un auteur sur une œuvre contemporaine.

Une interrogation subsiste : au terme de cette aventure qui réunit l'écrivain en devenir et le justicier masqué, le jeune Edgar Allan Poe se lance dans l'écriture de ses contes extraordinaires alors qu'il aurait très bien pu débuter la rédaction des aventures de son coéquipier. S'il se métamorphose en nouvelliste et non en scénariste ou en dessinateur de *comics*, c'est bien évidemment pour rattacher *Batman: Nevermore* à notre réalité : Poe devient celui que le lecteur connait, ce personnage de chair et de sang qui révolutionna le récit policier, la création de *Batman* étant également laissée à Bob Kane et Bill Finger. Une certaine pérennité de l'esprit de Poe sur ladite licence est sous-entendue. Si la fin de *Batman: Nevermore* n'est qu'un juste retour à l'ordre des choses, il est tout à fait considérable que là où cette affaire de meurtres en série est une histoire vraie ayant inspiré le romancier, alors il en est de même pour les aventures du Batman. La post-modernité de l'œuvre de Len Wein et Guy Davis tient au fait qu'elle est à la fois une fiction et une réflexion sur l'acte créatif ainsi que sur la paternité directe

et spirituelle sur une œuvre. Batman et Edgar Allan Poe ont tous les deux réellement existé et se sont connus. Leur aventure commune a inspiré les *Histoires extraordinaires* et *Batman* puisque selon ce *one-shot*, les deux œuvres ont les mêmes origines. *Batman : Nevermore* se propose de fantasmer l'acte de création de l'écrivain en lui inventant une source d'inspiration, son œuvre ne pouvant sortir de nulle part, comme le disait Gilles Deleuze lors de sa conférence des « Mardis de la fondation » en 1987 :

> « Tout le monde sait bien qu'avoir une idée c'est un événement rare […] avoir une idée c'est une espèce de fête […] d'autre part, avoir une idée ce n'est pas quelque chose de général, on n'a pas une idée en général. Une idée est déjà vouée tout comme celui qui a l'idée est déjà voué à tel ou tel domaine […] les idées, ce sont des potentiels mais des potentiels déjà engagés dans tel ou tel mode d'expression […][636] »

Ici, Edgar Allan Poe est un artiste en devenir, un individu dont l'objectif de vie principal est de matérialiser des idées mais sa condition de journaliste ne le satisfait pas. Il ne peut pourtant prétendre à réaliser une œuvre de fiction romanesque sans avoir au préalable un certain nombre d'idées lui faisant ressentir la profonde nécessité de les matérialiser sur du papier, bien que le personnage n'ait pas encore immédiatement conscience que ses aventures aux côtés du Batman ne sont ni plus ni moins que le bois de chauffage qui servira à alimenter le foyer de sa création[637]. C'est ici qu'intervient l'appel à l'aventure relaté par Campbell, l'affaire des assassinats et surtout le personnage du Batman qui le prend par la main et l'entraine dans un monde plein de mystère, faisant alors germer en lui l'inspiration, la nécessité de coucher chaque événement par écrit, amorçant ainsi l'œuvre que l'on connaît aujourd'hui. Plus encore, *Batman: Nevermore* entend représenter Edgar Poe comme un héritier de Bruce Wayne, mais aussi du Batman, en lui faisant vivre la même transformation psychique suite à un traumatisme. Dans le troisième chapitre, *A Commotion of Earth*, l'écrivain en devenir se retrouve enterré vivant avant d'être sorti de terre par le Batman. Cette agression reste gravée dans la psyché de Poe, à tel point qu'il revit la scène lors d'un cauchemar, une dizaine de planches plus tard[638], à l'instar de Bruce Wayne qui n'a de cesse de revivre psychiquement l'assassinat de ses parents. C'est dans

---

[636] Gilles Deleuze, *Qu'est-ce que l'acte de création ?*, conférence donnée dans le cadre des « Mardis de la fondation », 17 mars 1987, 1min37 à 2min44.

[637] Len Wein et Guy Davis, *Batman : Nevermore*, Chapitre 3, *A Commotion of Earth*, New York, DC Comics, 2003, planche 5, case 2: "Was it madness to continue risking my life in an effort to solve these sordid raven murders, I wondered – when my nights could be more favorably spent in the noble pursuit of my writing?" (« N'est-ce pas pure folie que de continuer à risquer ma vie pour résoudre ces sordides meurtres du corbeau ? Je me le demande – Sachant que je pourrais tout aussi bien passer mes nuits à poursuivre noblement mes travaux d'écriture. »)

[638] Len Wein et Guy Davis, *Batman: Nevermore*, Chapitre 3, *A Commotion of Earth*, New York, DC Comics, 2003, planche 12.

cette version fantasmée de son agression que Poe va s'émanciper de ses peurs et s'affirmer, devenant alors un autre homme, le héros de ce récit et l'auteur en devenir : alors qu'il est six pieds sous terre et poursuivi par des créatures infernales, le Batman lui apparaît sous une forme gargantuesque, lui murmurant alors « N'aie crainte Edgar ! » [639]. Le futur auteur n'est ni plus ni moins qu'en train de revivre ce que le petit Bruce Wayne a enduré pour devenir le Batman : victime d'un événement violent, mais fondateur, il s'est retrouvé face à une figure symbolique, celle de la chauve-souris, pour surpasser son traumatisme et devenir un homme nouveau, un véritable symbole.

Le dernier chapitre de ce récit, *The Masque of the Red Death*, reprend divers éléments de la nouvelle éponyme. Le masque au bec allongé n'est pas sans rappeler ceux des médecins de la peste tels qu'ils furent immortalisés par Paul Fürst avec sa gravure *Der Doctor Schnabel*

[639] *Ibid*, planche 13, case 3: "Fear not Edgar. You are not alone".

von Rom[640]. Les entrailles rougeoyantes apparaissant sur le torse de la créature rappellent quant à elles la fameuse Mort Rouge dont Poe fait état dans sa nouvelle et qui surviendra à Monsieur Valdemar dans ce même chapitre de la bande dessinée[641]. Enfin, cette image iconique donne des allures clairement fantastiques au Batman, allures que l'on peut qualifier de divines étant donné les proportions gigantesques du personnage face à celui de Poe. C'est là que l'évhémérisme prend de l'ampleur, car le personnage réaliste du Batman est devenu l'égal d'un dieu aux yeux du principal protagoniste, qui divinise totalement son protecteur et nouveau mentor. Pour le philosophe Herbert Spencer, la religion consiste préalablement en un culte des ancêtres[642] : Batman est l'héritier à la fois patrimonial, idéologique et symbolique des Wayne et va transmettre tout cela à Edgar Allan Poe en se faisant l'émissaire divin de son propre héritage, celui qui lui vient de ses aïeux. Cette séquence rêvée se conclut, bien évidemment, par le réveil en sursaut de l'aspirant écrivain[643], métaphorisant aisément sa prise de conscience et son éveil au monde : le voilà en phase avec lui-même, prêt à combattre auprès de son acolyte. Plus encore, Poe se pique des mêmes manies que celles du Chevalier Noir : alors que celui-ci lui pose des questions sur la mort de Valdemar, l'écrivain disparaît sans crier gare, laissant son interlocuteur parler tout seul. Ce dernier éprouve d'ailleurs une certaine fierté envers son disciple : « Il semblerait que le garçon ait enfin commencé à apprendre. »[644].

En définitive, la pérennité de l'influence d'un auteur sur une œuvre contemporaine peut être représentée de bien des façons et *Batman : Nevermore* choisit de créer un jeu avec le lecteur mais également avec les personnages et, qui plus est, l'auteur en question. Car la licence *Batman* n'a pas joué qu'avec les influences de Poe au sein de l'univers éditorial parallèle du *Elseworld* : les spectres de Bram Stoker, Friedrich Wilhelm Murnau, Robert Wiene et même Howard Philips Lovecraft ont été respectivement convoqués dans *Batman & Dracula*[645], *Batman : Nosferatu*[646] ou encore *The Doom That Came to Gotham*[647]. Quant à Edgar Allan Poe, il n'était

[640] Paul Fürst, *Der Doctor Schnabel von Rom*, gravure sur cuivre, vers 1656.
[641] Len Wein et Guy Davis, *Batman: Nevermore, Chapter 3: A Commotion of Earth*, New York, DC Comics, 2003, planche 16.
[642] Jean Seguy, « Herbert Spencer, ou l'évolution des formes religieuses », in *Archives de sociologie des religions*, volume 27, N°1, 1969, p.33. « A l'origine, pense Spencer, la religion consiste dans le culte des ancêtres de la famille, puis de la tribu ou des fédérations de tribu ».
[643] Len Wein et Guy Davis, *Batman : Nevermore, Chapter 3: A Commotion of Earth*, New York, DC Comics, 2003, planche 14.
[644] *Ibid*, planche 17, case 7: "Seems the boy has finally started to learn.".
[645] Doug Moench et Kelly Jones, *Batman & Dracula*, New York, DC Comics, 2008.
[646] Jean-Marc Lofficier, Randy Lofficier et Ted McKeever, *Batman : Nosferatu*, New York, DC Comics, 1999.
[647] Mike Mignola, *The Doom That Came To Gotham*, New York, DC Comics, 2016.

pas non plus le dernier à s'amuser de ses influences en en donnant sa propre version, en les malmenant et même en les poursuivant, comme en témoigne *The Thousand-and-Second Tale of Sheherazade* [648]. Dans cette nouvelle, la princesse arabe raconte une histoire supplémentaire au sultan, une histoire de chat noir évidemment inspirée par l'œuvre de Poe lui-même, bien qu'il ne fasse pas partie de la diégèse de cette création. Ce procédé est sensiblement le même que celui utilisé dans *Batman : Nevermore*. C'est un évhémérisme fonctionnel[649] conduisant à un retournement d'inspiration.

Cette aventure du Chevalier Noir n'est cependant pas la première à l'utiliser. Dans le film *Back to the Future*[650] de Robert Zemeckis, le principal protagoniste, Marty McFly, voyage de 1985 à 1955 et se retrouve sur la scène d'une fête de lycée, sur laquelle il joue l'inénarrable « *Johnny B. Goode* » que Chuck Berry écrira en 1957, soit deux ans plus tard. Le musicien

[648] Edgar Allan Poe, *The Thousand-and-second Tale of Sheherazade*, Philadelphie, Godey's Lady's Book, 1845.
[649] Les personnages célèbres que sont Edgar Allan Poe et le Batman font partie d'une même diégèse en dépit de la nature réelle et fictive de l'un et de l'autre et leur rencontre est au cœur de la caractérisation de chacun.
[650] Robert Zemeckis, *Back To The Future*, Amblin Entertainment, 1985.

assiste cependant au solo de guitare de Marty à travers le combiné d'un téléphone public[651]. Le film de Robert Zemeckis sous-entend alors que Berry a été inspiré par son personnage principal alors qu'il s'agit, évidemment, de l'inverse. *Nevermore* se situe dans la même veine : le récit prétend avoir inspiré l'auteur qui est en réalité sa source d'inspiration. Il s'agit évidemment d'un jeu avec le lecteur averti, au fait de la réalité mais aussi d'un double discours sur la paternité : Edgar Allan Poe, le personnage, est fils spirituel du Batman qui lui permet de s'émanciper et de devenir un écrivain à part entière. Edgar Allan Poe, l'auteur, est le père spirituel de la licence, fortement influencé par la *detective story* à laquelle le nouvelliste a donné ses lettres de noblesses. Et l'un des fils spirituels de Poe n'est autre que Howard Philips Lovecraft, architecte d'un mythe contemporain, qui se réclame ouvertement de ses influences. Tout est filiation, et la licence initiée par Bob Kane et Bill Figer se fait alors passeuse de culture, ange gardien d'un héritage culturel voué à traverser les âges.

Depuis la fin des années 1930, les mythes contemporains[652] tels que ceux de Superman ou de Batman fonctionnent sur un même schéma : plusieurs auteurs ont apporté leur vision de ces différents univers et les ont agrémentés, au fil des décennies, de nombreux personnages bien souvent liés au sein d'un même arbre généalogique, créant ainsi des déclinaisons de genres et de générations sur des valeurs bien souvent similaires afin de les proposer à différents types de public. Cette idée de construction collective d'un même récit n'a pourtant pas été inventée par l'industrie des *comics*. Des années auparavant, Lovecraft a créé une mythologie autour de son dieu Cthulhu, un univers de cauchemar régi par une cosmogonie bien particulière et pérennisé par la suite au travers d'œuvres signées August Derleth, Robert E. Howard ou encore Robert Bloch. A ce propos, Michel Houellebecq écrit dans son essai consacré à l'écrivain de Rhode Island :

> […] on considérera qu'une bonne quinzaine d'écrivains […] ont consacré tout ou partie de leur œuvre à développer et enrichir les mythes créés par HPL. […] A une époque qui valorise l'originalité comme valeur suprême dans les arts, le phénomène a de quoi surprendre. De fait, comme le souligne opportunément Francis Lacassin, rien de tel n'avait été enregistré depuis Homère et les chansons de gestes médiévales. Nous avons ici affaire, il faut humblement le reconnaître, à ce qu'on appelle un « mythe fondateur ».[653]

[651] *Ibid*. 1h27min04 à 1h28min54

[652] Il est entendu « mythe contemporain » au sens où il s'agit là de récits contemporains reprenant le schéma du héros mythique voire de sa construction narrative, bien que la mythocritique en règle générale tende à prouver que le mythe se trouve dans tous les domaines de la fiction. Cette définition s'appuie majoritairement sur les écrits d'Umberto Eco (*De Superman au surhomme*) mais aussi et surtout d'Otto Rank (*Le mythe de la naissance du héros*)

[653] Michel Houellebecq, *H.P. Lovecraft contre le monde, contre la vie*, Paris, J'ai Lu, 2004. Pp-39-40.

En 2016, l'auteur de bandes dessinées Mike Mignola, très influencé par les travaux d'Edgar Allan Poe mais aussi de Lovecraft pour sa série *Hellboy*[654], adapte les aventures du justicier de Gotham City à l'univers du *Mythe de Cthulhu* dans son one shot *The Doom That Came To Gotham*[655], mettant en relation deux univers visiblement nés pour se répondre, ne serait-ce que par leur propension à générer du cauchemar à travers l'environnement urbain :

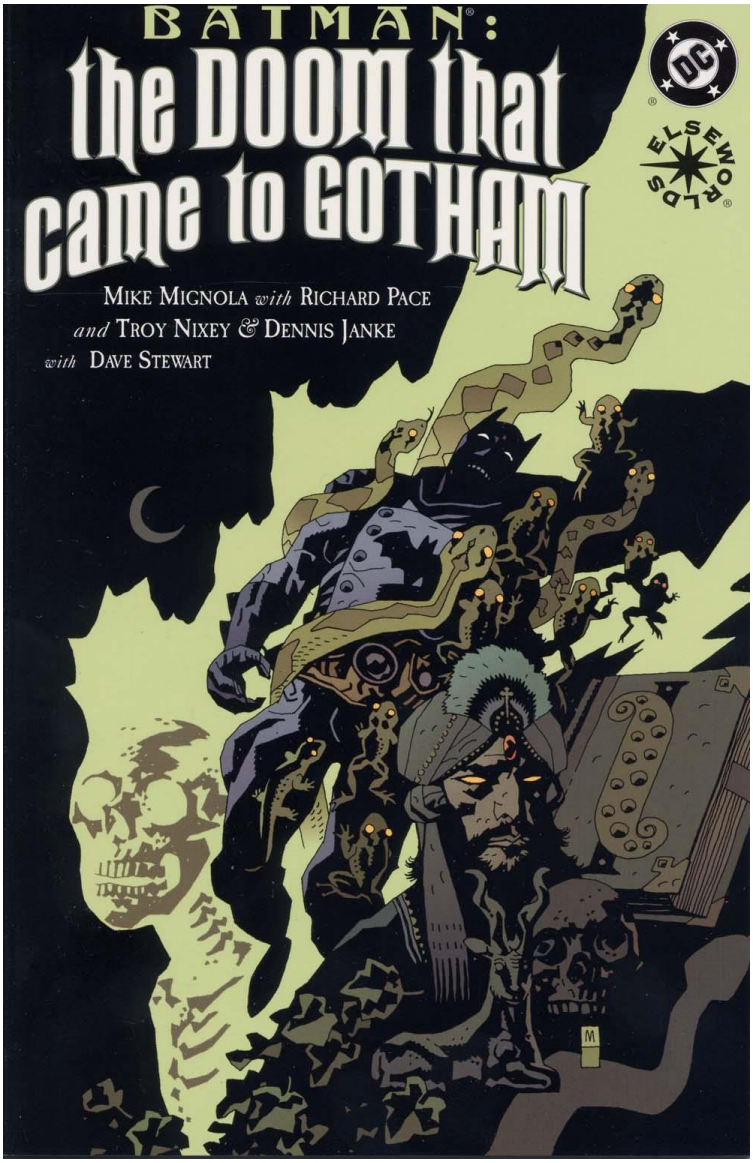
D'un point de vue artistique, le paysage recèle une véritable beauté ; pourtant, on n'y croisera pas plus d'artistes que d'estivants. Il y a deux cents ans, lorsque sorcellerie, satanisme et apparitions sylvestres n'étaient pas encore sujets de plaisanteries, la tradition voulait que l'on explique pour quelle raison il fallait se tenir à l'écart de Dunwich. Mais en notre âge de Lumières, les gens l'évitent sans vraiment savoir pourquoi, d'autant plus que l'Horreur qui s'abattit sur le village en 1928 fut étouffée par ceux qui avaient à cœur les intérêts de la région et du monde tout entier. Une raison possible – mais que le premier venu ignorerait – est que les autochtones ont basculé dans une abominable décadence, du fait d'une longue descente dans la consanguinité, si fréquente dans les bourgades reculées de Nouvelle Angleterre. Ils forment à présent un véritable peuple, reconnaissable entre tous à sa dégénérescence mentale et physique. Leur intelligence est terriblement basse et leur Histoire percluse d'actes de cruauté, de meurtres plus ou moins déguisés, d'incestes et d'autres actes inimaginables de violence et de perversion. La vieille noblesse, représentée par deux ou trois familles de Salem, émigrées en 1692, s'est maintenue au-dessus du bas peuple ; cependant, nombreux sont ses descendants qui se sont mêlés à la plèbe sordide, à tel point que leurs noms sont tout ce qui leur reste des hautes origines qu'ils corrompent.[656]

Cet extrait de *The Dunwich Horror* met en perspective plusieurs aspects du paysage urbain et de son histoire que l'on peut replacer dans le contexte de Gotham City bien au-delà de l'œuvre de Mike Mignola. Une telle description, faisant état d'actes de satanisme, d'incestes et de sorcellerie qui corrompirent la ville bien des siècles auparavant, peut être illustrée par certains des derniers récits de Grant Morrison, tels que *The Return of Bruce Wayne*[657], qui mettent en avant le passé cauchemardesque de la ville de Gotham, la présentant alors comme

[654] Mike Mignola, *Hellboy*, Milwaukie, Image Comics/Dark Horse Comics, 1994-2010.
[655] Mike Mignola, *The Doom That Came To Gotham*, New York, DC Comics, 2016.
[656] H.P. Lovecraft, *The Dunwich Horror*, Chicago, Weird Tales, 1929. P.2: The scenery, judged by any ordinary aesthetic canon, is more than commonly beautiful; yet there is no influx of artists or summer tourists. Two centuries ago, when talk of witch-blood, Satan-worship, and strange forest presences was not laughed at, it was the custom to give reasons for avoiding the locality. In our sensible age—since the Dunwich horror of 1928 was hushed up by those who had the town's and the world's welfare at heart—people shun it without knowing exactly why. Perhaps one reason—though it cannot apply to uninformed strangers—is that the natives are now repellently decadent, having gone far along that path of retrogression so common in many New England backwaters. They have come to form a race by themselves, with the well-defined mental and physical stigmata of degeneracy and inbreeding. The average of their intelligence is woefully low, whilst their annals reek of overt viciousness and of half-hidden murders, incests, and deeds of almost unnamable violence and perversity. The old gentry, representing the two or three armigerous families which came from Salem in 1692, have kept somewhat above the general level of decay; though many branches are sunk into the sordid populace so deeply that only their names remain as a key to the origin they disgrace. Some of the Whateleys and Bishops still send their eldest sons to Harvard and Miskatonic, though those sons seldom return to the mouldering gambrel roofs under which they and their ancestors were born.
[657] Grant Morrison, *The Return Of Bruce Wayne*, New York, DC Comics, 2010.

une antichambre de l'Enfer, maudite depuis bien des générations. Même dans la réécriture, dans l'adaptation, la ville conserve son aura, placée cette fois-ci en héritière d'autres grandes villes maudites de la littérature. Plus encore, le fait que les nantis semblent épargnés par de telles abominations se retrouve également dans le contexte social de la cité du Batman dans la mesure où la plèbe, en opposition aux résidants des hautes sphères, subit de plein fouet la décadence héritée d'actes passés, qui semblent faire partie intégrante des fondations de Gotham City. En 1983, Gilles Deleuze écrit dans son ouvrage *Cinéma 2: L'image mouvement* :

> Bergson ne présente pas une seule thèse sur le mouvement, mais trois. La première est la plus célèbre, et risque de nous cacher les deux autres. Elle n'est pourtant qu'une introduction aux autres. D'après cette première thèse, le mouvement ne se confond pas avec l'espace parcouru. L'espace parcouru est passé, le mouvement est présent, c'est l'acte de parcourir.[658]



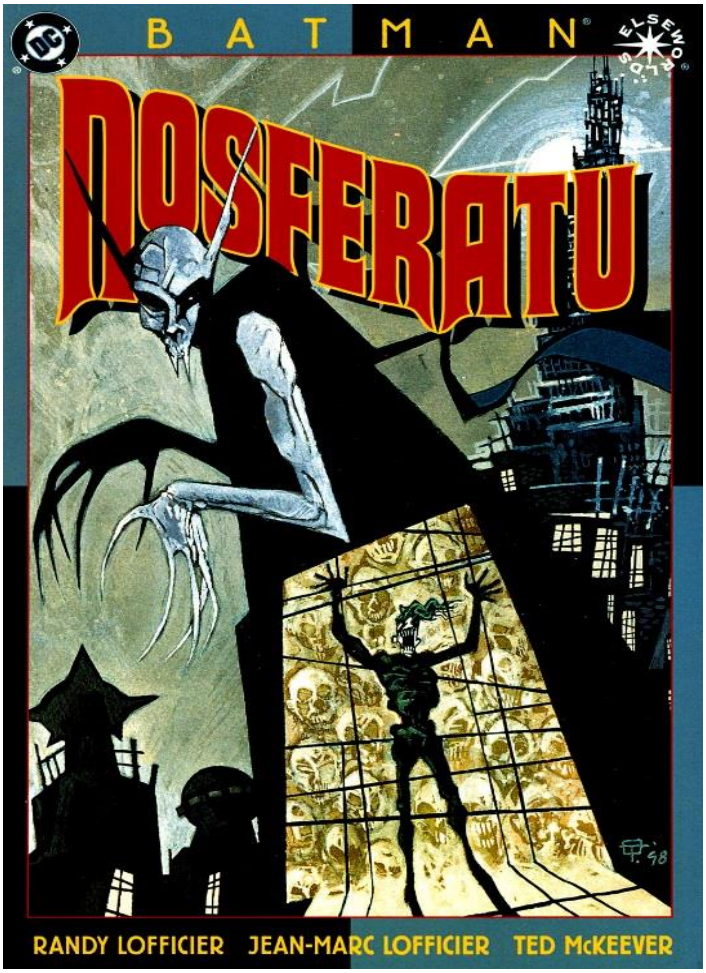
[658] Gilles Deleuze, *Cinéma 2 : L'image mouvement*, Paris, 1983. P-9.

Ainsi, quel que soit le médium, un personnage parcourant un espace, qu'il s'agisse des rues de Dunwich ou de celles de Gotham City, se confronte inexorablement au passé puisque l'espace, selon Deleuze, en est intégralement composé. Impossible donc de faire évoluer un personnage en un lieu sans le mettre face au cumul des éléments, des événements, qui lui ont donné naissance.

Dunwich et Gotham City sont les fruits de la décadence et fouler les pavés de leurs rues revient à entrer dans leurs histoires, évidemment cauchemardesques. Plus encore, la marque lovecraftienne la plus évidente de l'univers du Chevalier Noir demeure l'asile d'Arkham, reprenant le nom de cette ville qui, dans l'œuvre de Lovecraft, abrite l'université Miskatonic dont la bibliothèque renferme le Necronomicon, ouvrage maudit relié de peau humaine et écrit par Abdul Al Hazred, l'Arabe fou. La fonction de boîte de Pandore de l'asile d'Arkham, dont l'ouverture des portes revient à lâcher sur la ville une horde de criminels dont la psyché chaotique s'est entièrement forgée entre ses murs, renvoie directement à celle de l'ouvrage mentionné par Lovecraft. Ce dernier offre à Mignola de la matière pour exploiter ce type d'imaginaire, que l'on retrouve chez d'autres auteurs américains comme Stephen King, Washington Irving ou Poe, au sein de la franchise. Le lien qui unit l'œuvre de l'homme de Providence à celle de Bob Kane et Bill Finger est son paysage et le malheur constant qu'il apporte à ses résidents. En formulant une telle critique de l'urbanisme, des vastes mégalopoles dans lesquelles il semble peu probable de construire une famille sans la voir déchirée par ce qui rôde aussi bien dans les coupe-gorges qu'au sommet des buildings, la licence *Batman* met en avant une certaine critique de la modernité, de l'impérialisme américain, de la course au progrès et du besoin de voir toujours plus grand : l'Amérique de tous les possibles, celle qui a gagné la Seconde Guerre Mondiale, celle dont le développement économique se lie à la taille de ses environnements, n'est-elle finalement pas en train de détruire ce qu'elle a de plus cher, la sacro-sainte famille, en se déshumanisant ? En adaptant la licence à l'univers de Lovecraft, Mike Mignola fait ressurgir ses cauchemars et ses obsessions qui émettent finalement une critique sous forme d'interrogation, critique qui n'avait jusqu'alors pas été faite sur ce point précis de la diégèse.

C'est en jouant avec le patrimoine littéraire américain que *Batman* explore des éléments propres à la famille que la licence n'avait jusqu'alors pas traité, permettant aux lecteurs et aux spectateurs de se détacher de la chronologie officielle pour approfondir une lecture de la société américaine au prisme de la fiction patrimoniale. Plus encore, les récits parallèles de la licence ne se contentent pas seulement de se nourrir d'imaginaire étasunien mais se permettent

également des variations sur d'autres cultures notamment européennes et asiatiques comme peuvent en témoigner le *Batman: Nosferatu* de Jean-Marc Lofficier et Ted McKeever[659] ainsi que le film d'animation *Batman Ninja* de Junpei Miyuzaki. La bande dessinée franco-américaine reprenant les thématiques de l'expressionisme allemand se situe au même niveau que d'autres récits tels que *Batman/Daredevil* ou *Batman/Captain America* dans l'utilisation de ce que la licence a de plus symbolique, de plus graphique. Exit les confrontations avec d'autres justiciers issus de différents catalogues, l'univers de Gotham City s'habille dans *Batman : Nosferatu* du linceul noir de l'expressionisme en reprenant les thématiques et les visuels des longs métrages les plus représentatifs du mouvement tel que *Le Cabinet du Docteur Caligari* de Robert Wiene[660] : l'apparence du Joker est ici calquée sur celle de Cesare le somnambule du film, créature incarnée par Conrad Veidt, l'acteur qui inspira le personnage du clown à Bob Kane et Bill Finger bien des décennies auparavant[661]. *Batman : Nosferatu* se situe également dans la même catégorie que *The Doom That Came to Gotham* et *Batman: Nevermore* : le jeu des influences crée une seconde grille de lecture.



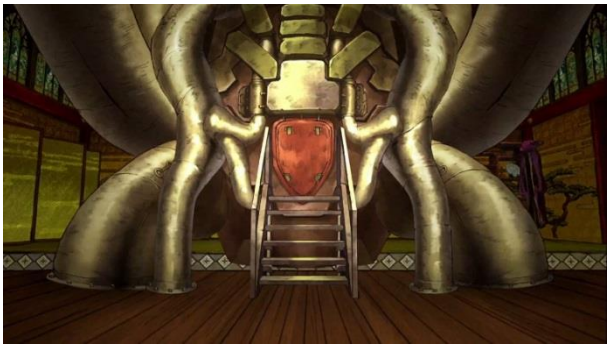
[659] Jean-Marc Lofficier et Ted McKeever, *Batman: Nosferatu*, New York, DC Comics, 1999.
[660] Robert Wiene, *Das Cabinet des Dr. Caligari*, Decla Bioscop, 1920.
[661] Jean-Marc Lofficier et Ted McKeever, *Batman: Nosferatu*, New York, DC Comics, 1999. Planche 11.

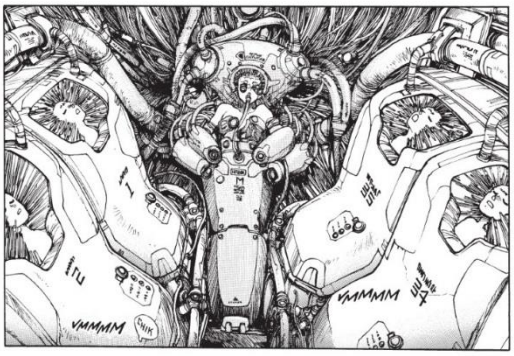
Mais plus encore, les liens interdiégétiques sont ici renforcés par la dimension graphique, à la fois de la bande dessinée mais également des décors si particuliers de l'expressionisme allemand : les formes torturées et les jeux d'ombres propres au mouvement coïncident parfaitement avec l'univers de Gotham City depuis l'Âge Sombre, déjà représenté de façon expressionniste dans les deux films de Tim Burton, cinéaste ouvertement inspiré par Wiene, Murnau ou Fritz Lang. Autour des architectures renvoyant aussi bien au *Docteur Caligari* qu'à *Metropolis*[662], et un personnage-titre s'apparentant à la créature du film de Friedrich Wilhelm Murnau[663], la bande dessinée de Jean-Marc Lofficier et Ted McKeever développe son intrigue autour des expériences menées dans l'Asile d'Arkham en lui donnant ce rôle de matrice à antagonistes et arme de destruction familiale tout en se concluant par un événement encore jamais vu dans l'univers initié par Kane et Finger : Bruce Wayne, non plus ici le Batman mais le Nosferatu, reprend la direction de l'asile au Dr. Arkham qu'il fait enfermer[664]. Son pire ennemi, le ventre fécond donnant naissance à nombre de ses adversaires depuis bien des décennies, tombe entre ses mains et ce phénomène peut potentiellement sonner le glas du combat du justicier : en prenant possession de l'asile, il est en mesure de détruire le Mal à sa source. *Batman: Nosferatu* explore les possibilités en utilisant un style propre à un mouvement culturel au même titre que bien des œuvres du *Elseworld* dont l'idée principale est de mettre en scène des récits que le genre super-héroïque seul ne peut contenir.

Cet univers éditorial parallèle rejoint l'idée du transmédia de Jenkins mais en l'appliquant véritablement aux genres, aux sous-genres et aux styles. Le lien entre *Batman* et les différents pôles culturels internationaux est au cœur du *Elseworld* qui, s'il en dit moins sur la famille que les œuvres de la chronologie officielle, détourne véritablement l'empreinte de la licence dans le paysage artistique : cet univers est un tensiomètre culturel révélateur du lien entre l'œuvre de Kane et Finger et le reste des productions artistiques mondiales. Mais il ne se limite pas nécessairement à la bande dessinée et peut se décliner sur d'autres supports, notamment audiovisuels.

[662] Fritz Lang, *Metropolis*, Ufa, 1927.
[663] Friedrich Wilhelm Murnau, *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*, Prana Film Berlin GmbH, 1922.
[664] Jean-Marc Lofficier et Ted McKeever, *Batman: Nosferatu*, New York, DC Comics, 1999. Planche 64.

Comme de nombreux récits parallèles, le film d'animation CGI[665] *Batman Ninja* de Junpei Miyuzaki se focalise essentiellement sur ce qui le démarque des autres productions plus classiques de la franchise : le cadre spatio-temporel du Japon féodal dans lequel se retrouvent incorporés Bruce Wayne et la *batfamily*[666], au même titre que *Batman: Nevermore* ou *Batman : Nosferatu* se focalisent avant tout sur la filiation avec les nouvelles de Poe et l'impact visuel de l'expressionisme allemand. Les éléments historiques apportés par le cadre inédit de ce récit s'articulent pourtant autour de la thématique familiale, notamment lors de la rencontre entre le Batman et le clan des chauves-souris de Ida, averti de la venue de Bruce Wayne par ses enfants adoptifs[667]. Le phénomène tient alors de l'universalisme de l'héritage des Wayne : le clan attend la venue d'un prophète et Nightwing et Red Robin lui suggère de considérer le Batman, leur père, comme ce messie tant attendu. La notion de clan propre à la culture nippone se marie parfaitement à la notion de famille formant le noyau dur de la licence et adapte l'œuvre de Kane et Finger non plus seulement aux différentes époques et générations mais aussi à des cultures radicalement différentes, et ce bien plus qu'un simple gag comme celui de l'improbable bat-tonsure soulignée par Catwoman au début du film.

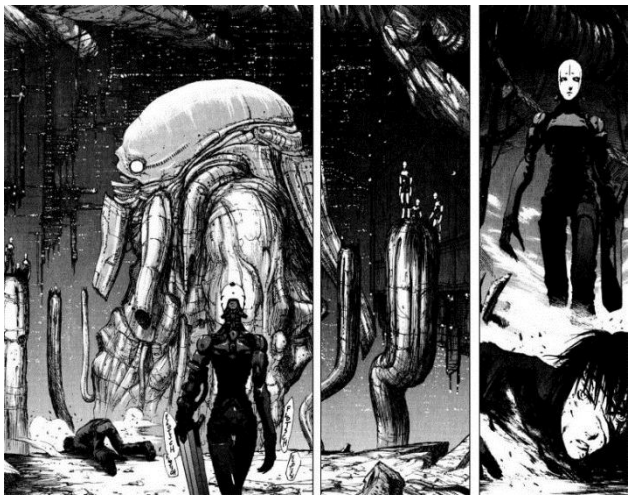




Mais au-delà de ces éléments historiques s'ajoutent, dans la réalisation mais aussi et surtout dans le style graphique de Takashi Okazaki, des éléments purement culturels développés depuis des décennies dans les mangas et leurs adaptations animées. La machine à voyager dans le temps de Gorilla Grodd possède un design typique du cyberpunk japonais des années 1980-1990[668] principalement représenté en Occident par des œuvres comme *Akira* de Katsuhiro Otomo[669], *Ghost In The Shell* de Masamune Shirow[670] ou encore *Blame !* de Tsutomu Nihei[671].

[665] Computer Generated Imagery: anglicisme faisant reference aux images de synthèse en general mais plus précisément ici à une technique d'animation se basant sur la 3D recouverte d'un revêtement synthétique visant à imiter l'aspect du dessin animé traditionnel.
[666] Junpei Miyuzaki, *Batman Ninja*, Warner Bros, 2018.
[667] *Ibid*. 22min25.
[668] *Ibid*. 12min48.
[669] Katsuhiro Otomo, アキラ, Tokyo, Kodansha, 1982-1990.
[670] Masamune Shirow, ***攻殻機動隊***, Tokyo, Kodansha, 1989-1991.
[671] Tsutomu Nihei, ***ブラム!***, Tokyo, Kodansha, 1998-2003.

Les personnages féminins comme Poison Ivy, Catwoman et Harley Quinn représentent à elles-seules la culture des *ecchis*[672] avec leurs visages enfantins, leurs tenues proches du corps et leurs poitrines généreuses. La fiancée du Joker se rapproche également de la culture *kawaii*[673] à travers ses mimiques. Enfin, le genre du *mecha*[674], représenté par des œuvres comme *Neon Genesis Evangelion*[675], *Gundam*[676] ou encore *Ultraman*[677], est massivement présente dans le dernier tiers du film avec une joute entre châteaux transformés en robots géants, allant même jusqu'à fusionner pour rendre hommage aux *super sentai*[678]. En usant et en abusant de références culturelles, le film de Miyuzaki parvient cependant à former un pont culturel entre Orient et Occident, architecture principalement construite sur l'adaptabilité de la licence de base mais soulignée par des renvois directs aux premières années de publications de *Batman.* Pour vaincre le Joker et son *mecha* géant, la *batfamily* fait appel à une armée de singes samouraïs qui n'est pas sans rappeler *La Pérégrination vers l'Ouest* du chinois Wu Cheng En[679]. Afin que les singes ne forment qu'un seul et même corps, Robin reproduit à l'aide d'une flûte le générique d'ouverture de la série de 1966 de William Dozier composé par Neal Hefti[680]. Cet élément souligne par là le fait que, bien qu'il s'agisse d'une variation culturelle totale sur l'œuvre d'origine, le film n'en oublie pas pour autant la longue tradition d'adaptation qui le précède. La licence demeure ainsi cohérente dans son ensemble.



[672] Le *ecchi* désigne généralement un genre de manga pour adolescents dans lequel les personnages féminins sont hyper sexualisés.
[673] La culture kawaii, signifiant littéralement "mignon", désigne des personnages colorés, tout en rondeurs dont la dimension comique et empathique crée une alchimie sur un public généralement enfantin.
[674] Ce terme désigne les récits mettant en scènes des robots géants, généralement pilotés par les protagonistes.
[675] Hideaki Anno, *新世紀エヴァンゲリオン*, Mitaka, Studio Gainax, 1995-1996.
[676] Yoshiyuki Tomino et Hajime Yatate, *機動戦士ガンダ*, Tokyo, Sunrise, 1979.
[677] Eiji Tsuburaya, *ウルトラマン*, Tokyo, TBS, 1966-1967.
[678] Série télévisée japonaise à destination des enfants mettant en scène des super héros généralement accompagné de robots géants capables de s'assembler. En Occident, la série *Power Rangers* de Haim Saban en est la plus célèbre représentante.
[679] Wu Cheng En, *西遊記*, Chine, fin du XVIème siècle.
[680] Junpei Miyuzaki, *Batman Ninja*, Warner Bros, 2018. 1h02min26.

Si *Batman Ninja* se veut une relecture japonisante de la licence, elle n'en oublie pas pour autant l'esprit de ses prédécesseurs qui l'ont grandement influencée, notamment au niveau de l'humour et de l'utilisation facétieuse des bat-gadgets à tout-va. Lorsqu'une nuée de chauve-souris se couple à l'armée de singes, la créature géante se transforme en une réplique gigantesque du premier Batman dessiné en 1939 par Bob Kane[681]. La passerelle intergénérationnelle et interculturelle est définitivement formée. Une séquence reproduisant les estampes japonaises de la période féodale met en avant le rapport à la famille du point de vue du Joker et apporte une véritable réflexion sur un personnage à part entière absent de ce récit : Gotham City. Avec sa colorisation à l'aquarelle, cette séquence, bien qu'elle comporte une agression, s'articule essentiellement autour d'un sentiment de calme et de paix typique de l'art nippon et présente un Joker et une Harley Quinn devenus de paisibles fermiers[682]. Les deux personnages ont fondé un foyer dans la campagne et s'émerveillent à chaque éclosion dans leur champ : cet amour pour la création de la vie est en totale opposition avec la nature purement destructrice du Clown prince du Crime et de sa fiancée. En quittant Gotham, les deux personnages se sont normalisés et ont quitté la vie de criminels qui étaient la leur dans cette ville qui, de fait, est définitivement présentée comme un berceau maléfique : sans Gotham City, pas de clown assassin, pas de drame familial.

Il s'agit là d'un véritable déterminisme spatial. Lorsque Red Hood s'en prend au couple, leur rappelant leurs méfaits passés alors qu'ils sont amnésiques, il réactive les pulsions criminelles du Joker et de sa compagne sous l'effet de fleurs transformant leur esprit pour les ramener à leur véritable nature. Red Hood se fait figure paternelle-criminelle de celui qui était jadis la sienne : les rôles sont ici inversés. Car s'il est un personnage dont le rôle demeure déterminant en terme de représentations familiales depuis sa première apparition, c'est bien celui du Joker : s'adaptant aussi bien aux modes qu'aux mœurs et aux époques, à l'instar de son ennemi de toujours, la présence du clown dans la licence sert avant tout à mettre en évidence

[681] *Ibid*. 1h05min51.
[682] *Ibid*. 39min45.

tout ce que le Batman ne défend pas ou, plus précisément, à menacer voire détruire tout ce qu'il cherche désespérément à défendre sinon à reconstruire.

II-2 : L'âge de Bronze et l'âge Sombre : La famille américaine mise à mal

A) Le Joker : la mort de la famille

Avec l'Âge de Bronze et sa continuité, l'Âge Sombre, les *comic books* entrent dans une nouvelle ère : celle du retour à l'obscurité, à la gravité et aux thématiques adultes effleurées à leurs débuts. C'est la fin presque définitive du manichéisme : plus de « gentils », plus de « méchants » mais seulement des personnages perdus entre obscurité et lumière, entre questionnement constant et besoin de s'affirmer, soit un retour à l'ambivalence et à l'hybridité perdues avec le Comics Code. Les *super-villains*, pendant maléfique des *super-heroes* qui se caractérisent par leur antagonisme avec les justiciers d'encre et de papier se font plus profonds et ne sont plus simplement des prétextes à la fiction mais se dotent d'une véritable personnalité dramatique, le lectorat vieillissant et l'arrivée des boutiques spécialisées au détriment des kiosques transformant le *comic book* en marché de niche[683]. Le bestiaire de Gotham City comporte nombre de criminels fameux et le plus emblématique de tous demeure le Joker, Némésis ultime du Batman, créé par Bob Kane, Bill Finger et Jerry Robinson en 1939[684].

L'intérêt premier de ce *super-villain* vient évidemment de sa nature antagoniste : il est l'ennemi juré du Batman et a été créé en opposition totale aux codes graphiques et comportementaux du justicier de Gotham City, lui-même basé sur des codes contraires à Superman[685], son aîné solaire et kryptonien né un an auparavant. A ce sujet, le scénariste Grant Morrison avoue avoir joué la carte de l'opposition au maximum pour écrire son roman graphique *Arkham Asylum : A Serious House on Serious Earth* :

[683] Daniel Wallace, *Batman: l'encyclopédie*, Paris, Huginn & Muninn, 2012. Traduction de Jean-Marc Lainé et Jérôme Wicky. P-127 : « Cet Âge Sombre coïncide avec un basculement du marché et de la distribution. Les boutiques spécialisées sont désormais le réseau privilégié, au détriment des kiosques et épiceries d'antan. Poussés par un lectorat plus âgé désireux de suivre le Chevalier Noir sur des territoires terrifiants, les auteurs offrent au héros son plus grand défi ».
[684] Bob Kane et Bill Finger, *Batman* #1, New York, DC Comics, 1939.
[685] Jerry Siegel et Joe Shuster, *Action Comics* #1, New York, DC Comics, 1938.

Le Joker est aussi maladif, miteux, coquet, et empreint d'une certaine décadence européenne que Bruce Wayne est un Monsieur Muscle à l'américaine. Ma version du Joker est influencée par David Bowie dans le concept et Johnny Rotten d'un point de vue physique, et incorpore un côté performeur. Dans ce sens, ils sont tous les deux des *drag queens* se livrant une véritable guerre de pantomime.[686]

Un clown plein de couleurs, enchaînant les plaisanteries, souvent d'un humour macabre, et gesticulant face à un Chevalier Noir sinistre et monolithique semble un antagonisme simple. Le personnage du Joker se base cependant sur bien d'autres influences pour être la parfaite Némésis de la création de Kane et Finger : premièrement la figure mythologique du Trickster, que Thierry Rogel compare à un vaste bestiaire d'antagonistes de l'industrie des *comics*, dans son ouvrage *Sociologie des super-héros* :

Certains de ces méchants parmi les « super-vilains » rappellent la figure mythique du Trickster, nom donné à un dieu amérindien et utilisé par les ethnologues pour parler des multiples figures du mal qu'on trouve dans les récits mythiques. Pour Laura Lévi-Makarius, le Trickster est toujours un farceur, un « joueur de tours » (c'est une de ses appellations les plus fréquentes) qui transgresse toutes les règles et tous les tabous les mieux établis. […] le Trickster est une entité maléfique ambiguë : en effet ses tours se retournent fréquemment contre lui-même et il en sort humilié et moqué par les hommes.[687]

La définition de Laura-Lévi Makarius s'adapte tout particulièrement au personnage du Joker : il est évidemment représenté comme un farceur, ne serait-ce que par son nom ; un « joueur de tour » puisque la grande majorité de ses crimes est basée sur une mise en scène humoristique, comme peut notamment en témoigner son « tour de magie » visant à faire disparaître un crayon à papier dans le crâne de sa victime dans *The Dark Knight* de Christopher Nolan[688], mais aussi parce que certaines de ses entourloupes se retournent contre lui[689] ; sa transgression des règles et tabous les mieux établis demeure une constante depuis les années 1980, puisqu'il assassine Jason Todd dans *A Death in the Family*[690] et viole Barbara Gordon, Batgirl, en immortalisant l'instant sous forme de photographies dans *The Killing Joke*[691]. Le Joker est un architecte du Mal, un agent du chaos, qui détruit sous des atours colorés et rieurs

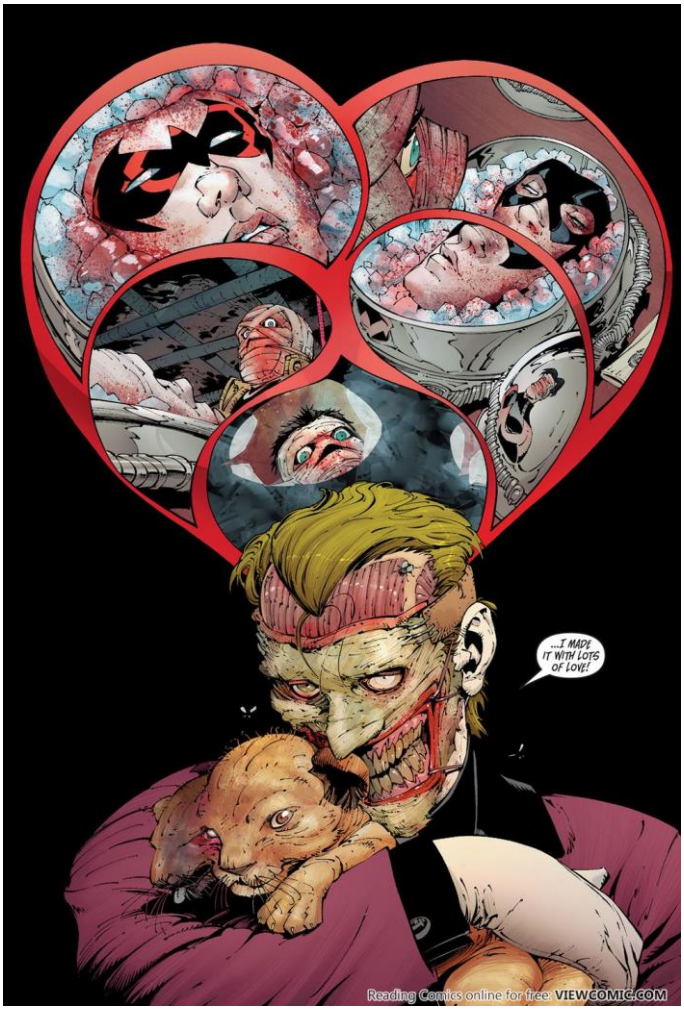
[686] Interview de Grant Morrison par William Brooker in Roberta Pearson,William Uricchio et Will Brooker, *Many More Lives of the Batman*, London, British Film Institute Palgrave, 2015. P-46 : "The Joker is also diseased, sleazy, fashion-y, piss-taking European decadent opposed to the muscular, can-do American Bruce Wayne. My version of the Joker is influenced by David Bowie conceptually and Johnny Rotten physically, and incorporates a strong performance aspect. In that sense, these are two drag acts in pantomime war."
[687] Thierry Rogel, *Sociologie des super-héros*, Paris, Hermann, Sociétés et pensées, 2012. P. 53-54.
[688] Christopher Nolan, *The Dark Knight*, Warner Bros, 2008. 2h08min.
[689] Bill Finger, Bob Kane et Jerry Robinson, *Batman* #1, New York, DC Comics, 1940. Planche 12 : La lutte au corps à corps entre Batman et le Joker se solde par un Joker qui se poignarde par inadvertance.
[690] Jim Starlin et Jim Aparo, *A Death in the Family*, New York, DC Comics, 1988.
[691] Alan Moore et Brian Bolland, *The Killing Joke*, New York, DC Comics, 1988.

là où son ennemi juré, un chevalier servant la communauté, protégeant la veuve et l'orphelin dans son costume d'ombres, fait tout l'inverse. Au-delà de sa personnalité renvoyant au Trickster, le Joker s'est nourri de différentes inspirations graphiques, le dossier éditorial en préface de la *Joker Anthologie*[692] des éditions françaises Urban Comics mettant en évidence l'apport du personnage de Gwynplaine, incarné par Conrad Veidt dans l'adaptation par Paul Léni en 1928 du roman de Victor Hugo *L'Homme-qui-rit*[693].

En 1986, avec *The Dark Knight Returns*, Frank Miller fait revenir le Joker à sa vie de criminel pour créer l'équilibre face au retour du Batman à son combat de justicier, induisant ainsi l'idée que l'un ne peut vivre sans l'autre, tant ils s'attirent pour mieux se repousser et inversement. Depuis, ce jeu entre les deux Némésis est devenu une constante, jusqu'à soulever une interrogation fondamentale quant à la personnalité du Joker et à la nature de son personnage : ne fait-il pas, au fond, partie intégrante du personnage du Batman ? Avec les arcs *A Death in the Family* de Jim Starlin et Jim Aparo et *The Death of the Family* de Scott Snyder et Greg Capullo[694], le Joker s'est à de nombreuses reprises illustré en tant qu'ennemi des valeurs familiales défendues par le justicier de Gotham City. D'autant plus que les titres desdits arcs ne sont pas sans rappeler celui de l'essai de David Cooper, *La Mort de la famille*, texte sociologique datant de 1972 qui tire à boulet rouge sur l'institution familiale comme peut en témoigner cet extrait de l'introduction : « […] la Famille ? Faute de dieux, nous avons dû inventer de puissantes abstractions et aucune d'elles n'est aussi fortement destructrice que la famille »[695]. Batman, l'orphelin traumatisé qui s'est reconstruit une famille au fil des années,

[692] *Joker Anthologie*, Paris, Urban Comics. P-7.
[693] Paul Léni, *The Man Who Laughs*, Universal Pictures, 1928.
[694] Scott Snyder et Greg Capullo, *The Death of the Family*, New York, DC Comics, 2013.
[695] David Cooper, *Mort de la famille*, Paris, Seuil, 1972. P-6.

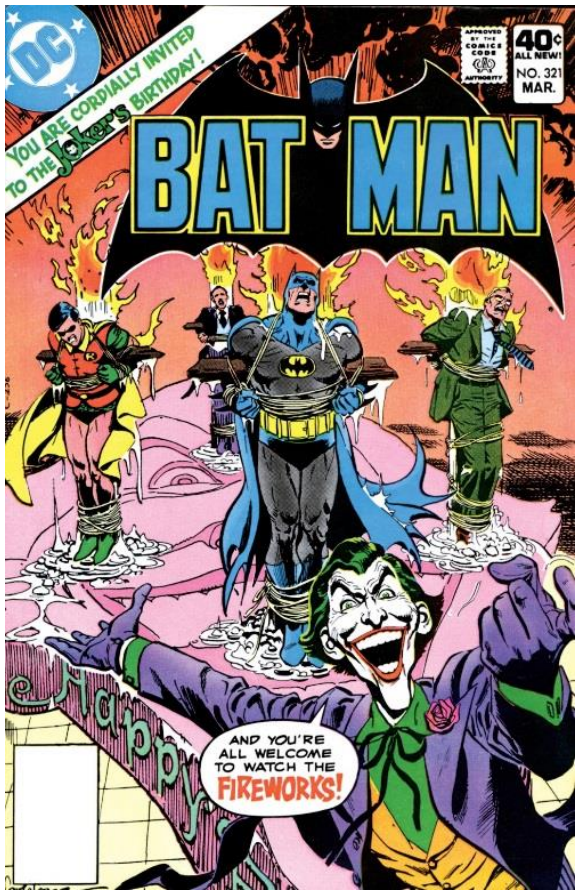
s’est vu à de nombreuses reprises menacé par le Clown Prince du Crime au travers de ses proches : tuer Robin, son disciple, prendre Alfred Pennyworth, son majordome et père de substitution en otage, agresser Barbara Gordon, sa fille adoptive. Pour déstabiliser un Chevalier Noir contre lequel il ne peut lutter physiquement, le Joker a bien souvent choisi de s’en prendre à ce qui était le plus cher à ses yeux et qu’il ne peut lui-même pas véritablement envisager puisqu’il n’a aucune origine, aucune famille, aucun ami, mais qu’il peut cependant comprendre ne serait-ce que pour en savoir l’importance pour le Batman.



Comme l’indique la *Joker Anthologie*, les premiers personnages de *comics* de l'Âge d'Or n'avaient droit qu'à des origines sommaires, du fait du nombre restreint de pages par publication, ce qui explique l'absence de celles du Joker. C'est dans les années 1950 que les auteurs vont rationaliser l'univers de Batman en donnant des explications sur différents personnages. Bill Finger raconte pour la première fois les origines du Joker dans *Detective Comics* #168, laissant volontairement quelques zones d’ombre[696].

[696] *Joker Anthologie*, Paris, Urban Comics. P-64.

Bien que certains récits comme *The Killing Joke*, ou même certaines adaptations comme le film *Batman*[697] de Tim Burton, aient tenté de donner quelques origines au Joker, la modernité a retenu de lui qu'il venait de nulle part et que chacun des récits biographiques qu'il avait présentés par le passé n'étaient finalement que pure invention de sa part. Dans *The Dark Knight*[698], le personnage campé par Heath Ledger raconte par deux fois l'histoire de ses cicatrices, variant systématiquement d'anecdote. Mythomane ou identités multiples ? Il semblerait que le Joker appartienne à la seconde catégorie puisqu'en 2016, le 50ème numéro de *Justice League*[699] livre un élément de réponse fondamental, supposé devenir canonique, à propos de la Némésis du Batman : depuis ses débuts criminels, au moins trois individus distincts se seraient glissés dans le costume du Joker. Le Clown Prince du Crime n'a pas de famille mais il est une Trinité à lui tout seul, il est une institution, se raccordant avec plus ou moins de précision au schéma psychologique du personnage établi par Grant Morrison dans son arc *Batman R.I.P* selon lequel le Joker posséderait un esprit surdéveloppé, capable de s'adapter, de se transformer à volonté, lui donnant ainsi l'impression de vivre plusieurs existences parallèles.



[697] Tim Burton, *Batman*, Warner Bros, 1989.
[698] Christopher Nolan, *The Dark Knight*, Warner Bros, 2008.
[699] Geoff Johns et Jason Fabok, *Justice League* #50, New York, DC Comics, 2016.

Les trois récits fondamentaux qui établissent véritablement les trois grands pôles de la personnalité du Joker en tant qu'inverse total du Batman sont *Detective Comics* #475[700], de Steve Englehart et Marshall Rodgers, *Batman* #321[701] de Len Wein et Walter Simonson et *Robin* #85[702] de Chuck Dixon et Pete Woods. Dans le premier, les auteurs suppriment toutes les bulles de pensée du Joker, rendant l'esprit du personnage impénétrable. Dans le second, le Joker s'en prend au Batman en se faisant officiellement ennemi de la famille que sa Némésis cherche plus que tout à protéger. La couverture du numéro montre d'ailleurs le justicier en fâcheuse posture accompagné par Alfred Pennyworth, James Gordon et Robin attachés à des croix enflammées, le Clown invitant le lecteur à assister à un feu d'artifice. Enfin, le troisième récit impose l'image d'un Joker mythomane se réinventant sans cesse, brouillant les pistes et vouant en parallèle une véritable obsession pour les partenaires du Batman.

[700] Steve Englehart et Marshall Rodgers, *Detective Comics* #475, New York, DC Comics, 1978.
[701] Len Wein et Walter Simonson, *Batman* #321, New York, DC Comics, 1980.
[702] Chuck Dixon et Pete Woods, *Robin* #85, New York, DC Comics, 2001.

Pourtant, bien qu'il soit représenté comme un électron libre, sans aucune attache, le Joker est, depuis la série animée de Paul Dini et Bruce Timm[703], généralement accompagné de sa fiancée, Harley Quinn, pour laquelle il ne semble avoir aucune forme d'affection mais qu'il conserve bien souvent à ses côtés. Les désirs amoureux, familiaux et maternels sont ceux de Harley mais se heurtent bien souvent à l'incapacité du Joker à éprouver de l'empathie. Dans le jeu vidéo *Batman : Arkham City*[704], le joueur est amené à croiser un lit de bébé abandonné au cœur de l'aciérie prise en otage par le Joker et ses sbires. Dans ce lit se trouve la marionnette baptisée Mr. Scarface, autre ennemi du Batman, maquillée selon les codes du Joker, posée à côté d'un test de grossesse négatif. Ce malheur est celui de Harley et n'est pas nécessairement partagé par le Clown lui-même. La jeune femme semble désireuse de créer une descendance, une volonté qui n'est pas partagée par son compagnon qui rejette encore et toujours ce qui a trait à la notion de famille, de groupe, de communauté. Ce rejet est en partie expliqué par son traitement dans l'un des plus célèbres récits de la licence.

[703] Paul Dini et Bruce Timm, *Batman: The Animated Serie*, Warner Bros, 1992.
[704] Rocksteady Studios, *Batman: Arkham City*, 2011.

Pourtant, l'un des récits les plus édifiants quant à la personnalité complexe du Joker, *The Killing Joke*, met en évidence, dans un désir de lui donner des origines mêmes fantasmées[705], son rapport complexe à la cellule familiale : pour le scénariste Alan Moore, l'ennemi juré du Batman est l'ennemi mortel de la famille car sa mutation en super-vilain découle d'un drame familial dont il fut la victime. Dans le premier flashback de ce récit articulé autour du personnage, Moore nous dépeint une famille déchirée avant même d'être complète : un jeune artiste de spectacle vivant et son épouse enceinte dînent dans un appartement miteux dont l'aspect sinistre se trouve renforcé par la colorisation en noir et blanc. Seuls les tentacules dans le saladier, l'ampoule au plafond et l'attrape-mouche sont en couleurs[706]. Ces deux éléments représentent des pièges : l'ampoule attire les mouches qui se prennent dans le ruban adhésif et les tentacules représentent l'outil de prédation des pieuvres pour s'emparer de leurs proies. La couleur de ces éléments, en opposition au noir et blanc du reste du décor, traduit graphiquement la psyché du personnage sur laquelle se fait la focalisation et marque visuellement le fond de sa pensée : le futur Joker est piégé dans cette vie de famille et ne peut donc pas s'épanouir en tant qu'artiste, seul sur scène. Pour devenir véritablement qui il est au fond de lui, il doit s'émanciper de ceux qui l'entourent présentement. Plus tard dans le récit, après l'attaque de la famille Gordon au sein même de leur foyer[707], le Clown Prince du Crime se remémore un autre passage de sa vie d'avant : alors qu'il déguste des crevettes dans un bar, un groupe de braqueurs lui propose d'endosser le costume de Red Hood afin de les aider dans leur basse besogne[708]. Les crevettes et le costume sont les seuls éléments en couleur : le costume est, à l'image de la carapace des crevettes, une protection et une façon pour cet homme de se cacher. Le costume de Red Hood lui permet d'être protégé tout en commettant des actes criminels : c'est la passerelle vers sa vie future, loin de sa vie de famille. Sur la lampe se détache un cafard, lui aussi en couleur, soulignant symboliquement la malignité de l'entreprise puisqu'il est colorisé des mêmes teintes que la mallette contenant le costume: le jeune artiste glisse vers les bas-fonds au lieu de s'élever vers la lumière de la scène, celle qu'il désirait tant arpenter.

Dans *The Killing Joke*, si le Joker se fait ouvertement l'ennemi de la famille en dévoilant les clichés du viol de Barbara à son père, c'est pour prouver à cet homme de bien que quiconque

[705] Postface de *The Killing Joke* par Brian Bolland, éditions Panini Comics : « Par exemple, je n'aurais jamais envisagé de révéler une origine potentielle au Joker. Je préfère la considérer comme l'un des multiples délires de son cerveau malade. »
[706] Alan Moore et Bryan Bolland, *The Killing Joke*, New York, DC Comics, 1988. Planches 7 et 8.
[707] *Ibid*. Planche 13.
[708] *Ibid*. Planches 15 et 16.

peut devenir un monstre s'il vit une mauvaise journée[709]. Plus encore, il semble justifier sa perversion envers la famille en se basant sur le drame qu'il a vécu en perdant son épouse et son enfant à naître : « Monsieur, je suis navré mais votre femme a eu un accident ce matin. Il semble qu'elle essayait un chauffe-biberon. Il y a eu un court-circuit et elle…et bien elle est morte, Monsieur. Je suis navré. » déclare l'agent de police à l'ex-futur père[710]. Non seulement le personnage a vécu un drame familial irréparable mais, symboliquement, l'accident du chauffe-biberon lie la mort à la notion de maternité et de famille. La chute du Joker dans le bain chimique après son altercation avec le Batman est le résultat d'une opération suicide : le jeune père en devenir a tout perdu, il n'a plus rien à perdre. Sa transformation prend ce comportement autodestructeur en considération et en fait un agent du chaos[711]. Dans cette scène de transformation, seuls le casque et la cape du Red Hood sont colorisés en rouge, renvoyant à l'avenir fantasque du Joker. Ses cheveux passent du gris au vert, sa bouche du gris au rouge : l'utilisation de la couleur par Brian Bolland est synonyme de vie. Le voilà enfin devenu qui il voulait être, le voilà en pleine renaissance. « […] ce qui ne te tues pas te rend simplement plus…bizarre. » déclare le Joker au terme de la première séquence de *The Dark Knight*[712]. Le premier film de Tim Burton, sorti en 1989, reprend les origines proposées par Alan Moore pour l'antagoniste incarné par Jack Nicholson. Pourtant, les scénaristes Sam Hamm et Warren Skaaren occultent totalement la sphère familiale du Joker avant son plongeon dans le bain chimique : au moment où Carl Grissom demande à Jack Napier de se charger personnellement du braquage d'Axis Chemicals, en espérant secrètement se débarrasser de lui, celui qui incarnera à son insu le futur Joker semble interloqué alors qu'il joue avec des cartes. Il regarde celle qu'il vient de tirer et découvre un Joker, fonction proleptique de la carte annonçant sa transformation future[713]. Il est presque ici question de destin : Napier est voué à se transformer en Joker tout comme il a involontairement poussé Wayne à se transformer en Batman. Après sa chute dans la cuve, ce n'est pas son corps qui remonte en premier mais son lot de carte, comme des objets magiques ayant précipité sa transformation[714].

[709] *Ibid*. Planche 25, case 3.
[710] *Ibid*. Planche 22, case 5: "Sir, I'm sorry, but your wife had an accident this morning, apparently testing a baby-bottle heater. There was an electrical short, and, uh…well, she died Sir. I'm sorry."
[711] *Ibid*. Planches 29 à 32.
[712] Christopher Nolan, *The Dark Knight*, Warner Bros, 2008. 5min46: "[…] whatever doesn't kill you simply makes you…stranger."
[713] Tim Burton, *Batman*, Warner Bros, 1989. 4min51.
[714] *Ibid*. 29min03.

AAUGH. I'M STINGING, ITCHING, MY FACE, MY HANDS... SOMETHING IN THE WATER? OH JESUS. IT BURNS...
GET THIS STUPID HOOD OFF. GET IT OFF SO I CAN...
.. SEE...
HA
HA HA HA.
FFNK
AHOO. AHOO HOO HOO HOO HOO HOO.
EHRRR
HAHAHAH

« Ce dernier est aussi extraverti que Batman est introverti : ce sont deux énergies mentales contraires et complémentaires. Le Joker va devenir la lumière folle du film, Batman son ombre mélancolique »[716]. L'antagonisme de ces personnages, également traité par Gilles Ménégaldo dans son étude des couleurs chez Tim Burton[717], est d'ailleurs souligné jusque dans la composition musicale : Danny Elfman accompagne le sombre Chevalier de Gotham City là où le Joker est confié aux notes bien plus solaires de Prince. La présence sonore de ce dernier se fait ouvertement, en intra-diégétique via un *ghetto blaster*[718], dans la scène du musée, qu'Antoine de Baecque décrypte comme le paroxysme de la confrontation entre le justicier et le criminel :

L'attaque du musée par le Joker est une preuve supplémentaire de l'antagonisme total des deux personnages : l'architecture sombre de Gotham et les œuvres d'art classiques représentent des figures d'autorité totalitaire que pourrait représenter Batman. La folie du Joker est une personnification du carnaval, du cirque, qui vient colorer ce paysage morose. Le rôle de justicier de Batman consiste à faire la chasse à ces représentants dévoyés de la culture grotesque.[719]

[716] Antoine de Baecque, *Tim Burton*, Paris, Cahiers du cinéma, 2005. P-51.
[717] Gilles Ménégaldo, « Le système des couleurs dans *Sleepy Hollow* de Tim Burton : hommage et signature d'auteur », Revue française d'études américaines N°105, Paris, Belin, 2005. P.53 :« Tim Burton est connu pour son travail sur la couleur, en particulier dans *Batman* où le film contraste deux palettes de couleurs associées aux deux antagonistes, Batman et Joker. Batman (Michael Keaton) tout comme son double, le milliardaire Bruce Wayne, est caractérisé par le noir, les nuances de gris et occasionnellement le blanc, tandis que le Joker (Jack Nicholson) est systématiquement associé aux couleurs très vives, voire criardes, aussi bien dans son apparence personnelle (costumes violets, cheveux verts), que dans les spectacles ou parades (mortifères) qu'il organise à l'intention de la population de Gotham City ».
[718] Radiocassette de taille conséquente popularisé dans les années 1970-1980 par les communautés afro-américaines. "To blast" signifie « exploser », renvoyant de fait à la puissance sonore associée à sa taille, le terme « ghetto » renvoyant aux quartiers pauvres au sein desquels l'appareil servait essentiellement à diffuser du rap à haute fréquence dans les rues. Le *ghetto blaster* est l'un des symboles de la culture hip hop.
[719] Antoine de Baecque, *Tim Burton*, Paris, Cahiers du cinéma, 2005. P-55.

La présence du *ghetto blaster*, renvoyant à la culture hip hop, et l'utilisation de graffitis rend compte d'une opposition entre deux mondes et deux classes sociales : la haute société incarnée par Bruce Wayne et celle incarnée par le Joker, qui vient des rues et représente un pied-de-nez à la bienséance et à la bien-pensance américaines. Si l'opposition entre les deux antagonistes ne se fait pas nécessairement d'un point de vue graphique dans la relecture de Christopher Nolan, Jonathan Nolan et David S. Goyer, le Joker étant bien moins coloré, *The Dark Knight* reprend cependant très ouvertement cette idée d'un individu, voire d'une entité anonyme sortie de nulle part et désireuse de ne vivre que par et pour le chaos, s'opposant frontalement à l'ordre américain et à sa vision sanctifiée de la famille[720].

Le premier plan intronisant le Joker est un travelling avant le présentant de dos, un masque à la main[721]. Cette image renvoie à l'essence même de la création de Bob Kane, Bill Finger et Jerry Robinson : il porte un masque, personne ne sait qui il est vraiment ni d'où il vient, et ce en dépit des nombreuses origines qu'il semble raconter au gré du film. En s'attaquant aux fortunes des familles mafieuses de Gotham City, le Joker s'attaque non seulement à la famille mais également aux valeurs de ces sociétés *underground* : le Joker n'a aucune forme de respect, il est un monstre moderne[722]. Les différentes anecdotes qu'il raconte sur ses cicatrices prennent systématiquement en compte une vision plus que négative de la famille qui est avant tout source de traumatisme :

> Mon père était un ivrogne…et un sadique. Un soir où il était plus dingue que d'habitude, ma mère a dû s'armer d'un couteau de cuisine pour se défendre. Il n'a pas apprécié. Non…pas…du…tout…Alors que je regardais, il lui a enfoncé le couteau en ricanant. Il s'est tourné vers moi et m'a demandé : « Pourquoi cet air si sérieux ? ». Il s'est approché avec le couteau : « Pourquoi cet air si sérieux ? ». Il a mis la lame dans ma bouche : « Mettons un sourire sur ce visage ! ».[723]

---

[720] Christopher Nolan, *The Dark Knight*, Warner Bros, 2008. 55min12: "Some men just want to watch the world burn." Alfred explique ainsi à Bruce Wayne que le Joker ne se bat pour aucune cause et qu'il ne peut de ce fait aucunement être intimidé. Il n'a aucun point faible, il sort de nulle part pour semer le chaos.

[721] *Ibid*.1min30.

[722] *Ibid*. 1h44min49: "If Coleman Reese isn't dead in 60 minutes, I blow up a hospital." (« Si Coleman Reese n'est pas mort dans une heure, je fais exploser un hôpital ») Le Joker menace de s'en prendre au symbole moderne de la natalité pour préserver l'identité secrète de Batman. Faire exploser des hôpitaux est également un moyen de s'en prendre à des innocents inoffensifs, à des familles toutes entières. 1h49min10 : Reese et Gordon se retrouvent dans la même voiture que Ramirez Berg, un policier dont la femme est hospitalisée : " - Give me your gun. - Why ? Because my wife is at the hospital?" (« - Donnez-moi votre arme. – Pourquoi? Parce que ma femme est hospitalisée? »). La peur de perdre un proche dans le plan du Joker crée une paranoïa généralisée dans toute la ville, dans toute la société. Mais il est également possible d'y voir une autre grille de lecture : l'hôpital est un lieu qui guérit, qui soigne, et le Joker ne veut ni être guéri, ni être soigné. Il vit dans et par la souffrance avant tout.

[723] *Ibid*. 30min15: "My father was…a drinker…and a fiend. And one night he goes off crazier than usual, Mommy gets the kitchen knife to defend herself. He doesn't like that…not one bit. So, me watching…he takes the knife to

Le Joker s'invente un passé familial pour impressionner, sinon effrayer, les hommes de Gambol alors qu'il s'apprête à exécuter leur leader. Avec cette anecdote, qui est très certainement un mensonge, il met en avant un traumatisme remontant à l'enfance dans l'idée que ses auditeurs prennent peur : un homme traumatisé dans son enfance est, au sein de la société, un psychopathe en puissance, comme en témoignent les nombreux récits de tueurs en série à travers l'histoire du pays[724]. Plus tard, alors qu'il s'attaque à la soirée de levée de fonds pour la campagne de Harvey Dent, le clown prend en otage Rachel Dawes, celle qui à ce moment-là fait à la fois partie de la vie amoureuse du Chevalier Noir de Gotham et de son Chevalier Blanc. L'anecdote varie et se nourrit quelque peu des origines du personnage imaginées par Alan Moore dans *The Killing Joke* :

> Alors, j'étais marié à une femme aussi belle que toi. Elle me disait toujours que je m'inquiétais trop, que je devais sourire davantage. Elle a parié au jeu et elle s'est fait piéger. Un jour, ils ont mutilé son visage. Nous n'avions pas d'argent pour la chirurgie. Elle ne pouvait pas le supporter. Je voulais simplement la revoir sourire. Je voulais juste qu'elle sache que je me fichais de ses cicatrices. Alors j'ai mis un rasoir dans ma bouche et je l'ai fait moi-même.[725]

her, laughing while he does it. He turns to me and he says: "Why so serious?". He comes at me with the knife: "Why so serious?". He sticks the blade in my mouth: "Let's put a smile on that face"".

[724] *Ibid*. 50min17: "You know…you remind me of my father. I hated my father!" (« Tu sais…tu me rappelles mon père. Je détestais mon père ! »)

[725] *Ibid*. 50min49 : "So, I had a wife. Beautiful, like you. Who tells me I worry too much. Who tells me I ought to smile more. Who gambles and gets in deep to the sharks. One day they carved here face. We have no money for surgeries. She can't take it. I just want to see her smile again. I just want her to know I don't care about the scars. So I stick a razor in my mouth and do this to myself".

Le Joker invente une nouvelle version de l'origine de ses cicatrices pour effrayer Rachel qui va se mettre à la place de la jeune femme défigurée dont il parle. Il utilise une nouvelle fois une anecdote en rapport avec la famille pour insister sur son traumatisme et se rendre plus effrayant encore, le tout en poussant son interlocutrice à s'identifier à celle qui, quelque part, est responsable de son actuel désordre mental. S'attaquer aux êtres chers du Batman est une obsession chez sa Némésis et renforce son rôle de destructeur de la famille tout en le renvoyant à ses propres origines qui, malgré les nombreuses hypothèses égrainées au fil des publications, semblent encore et toujours particulièrement floues.

Dans *Robin* #85, Chuck Dixon et Pete Woods dépeignent un Joker en proie aux affres de la dépression, obsédé par son enfance et par l'adjuvant du Croisé à la cape[726]. En pleine psychanalyse, l'ennemi juré du Batman fantasme une enfance qu'il n'a supposément pas connue, enfance heureuse qui se retrouve systématiquement impactée par des drames : il reçoit un poney mais, parce qu'il a dessiné sur des papiers importants appartenant à son père, dont la silhouette rappelle l'homme chauve-souris, voit se dernier abattre l'animal sous ses yeux en guise de punition[727]. « […] Il s'agit du vingtième traumatisme de jeunesse en tant que source

[726] Chuck Dixon et Pete Woods, *Robin* #85, New York, DC Comics, 2001.
[727] *Ibid*. Planche 1.

de motivation que vous nous décrivez »[728] confie le psychiatre à son patient mettant en lumière, bien avant Christopher Nolan, la mythomanie chronique du personnage vis-à-vis de là d'où il vient. Au-delà de cette caractérisation, le jeu métaleptique renvoie également aux différentes versions du clown qui se sont succédées depuis sa première apparition. Cette lubie d'imaginer et de raconter ses origines, notamment familiales, à qui veut bien les entendre dénote d'une volonté d'en posséder, comme s'il était jaloux des liens familiaux de ceux qu'il côtoie, en particulier de la *batfamily*. Dans ce récit, le Joker en vient à cauchemarder son incarcération à l'asile : il s'imagine que les infirmiers d'Arkham portent tous le costume de Robin et viennent l'agresser dans sa cellule[729]. On peut y voir une forme d'affiliation entre Batman et Robin à travers la vision du Joker : le fils adoptif suscite la même crainte que son père spirituel sur leur ennemi juré et ce dernier semble jalouser la position du Garçon Prodige dans la hiérarchie de la *batfamily*, ce qui explique son obsession pour les adjuvants du Chevalier Noir et sa volonté redondante de les assassiner. En définitive, les différentes versions données par le clown sont

[728] *Ibid*. Planche 3, case 2: "[…] this is the twentieth motivating childhood trauma you've described to us."
[729] *Ibid*. Planche 20.

toutes fausses et toutes vraies, au lecteur de se positionner. En ce sens, la couverture de *Countdown* #31[730] synthétise parfaitement le lien entre le personnage et ses prétendues origines : le Joker dessiné par Brian Bolland présente trois cartes à jouer, l'une représentant un comique raté renvoyant à *The Killing Joke*, une autre le Jack Napier du *Batman* de Tim Burton et enfin le Red Hood.

De fait, le Joker sous-entend qu'il vient de là d'où le lecteur a choisi qu'il vienne. Il se contente de raconter celles avec le Red Hood mais ne précise pas pour autant que les deux autres sont fausses. Le Clown Prince du Crime demeure donc un individu sans origines, sans attaches et sans famille. Enfin, le récit *Time to Monkey Shine*[731] d'Andy Kubert et Andy Clarke, paru en 2013, propose une évolution cohérente de la psyché du Joker, passant d'un psychopathe en mal de famille à l'ennemi définitif de cette structure sociale. La première partie de l'épisode s'articule autour de l'enfance malheureuse du Joker, maltraité par sa tante Eunice qui se rend responsable de son apparence clownesque en le forçant à se laver à la javel avec une brosse à chevaux[732]. Une fois de plus la bande dessinée reprend le schéma psychologique typique du trauma infantile, du criminel perverti par une enfance malheureuse et un parent abusif. Ici, le Joker rejoint la psyché d'Edmund Kemper, tueur en série américain au quotient intellectuel supérieur à la moyenne ayant terminé sa série d'assassinats en tuant sa propre mère par décapitation avant d'utiliser son chef comme cible d'un jeu de fléchette[733]. Dans *Time to Monkey Shine*, le premier élément se situant au carrefour de la haine de la famille et des désirs du Joker de se remémorer celle qu'il n'a supposément jamais eue intervient dans les sixième et septième planches : alors qu'il dévalise le zoo de Gotham avec trois acolytes, il donne le gardien à manger à un serpent avant de remarquer la présence d'une femelle gorille et de son petit qui a une peluche de singe identique à celle du Joker lorsqu'il était enfant. L'émotion de ce dernier

[730] Mark Waid et Brian Bolland, *Countdown* #31 *The Origins of the Joker*, New York, DC Comics, 2007.
[731] Andy Kubert et Andy Clarke, *Batman V2* #23.1, *Time to Monkey Shine*, New York, DC Comics, 2013.
[732] *Ibid*. Planches 1 à 3.
[733] https://www.biography.com/people/edmund-kemper-403254, consulté le 04/03/2019.

est palpable, il ne sourit plus et se contente de regarder cette petite famille qui le renvoie à son enfance malheureuse[734].

« (Il est temps...)...temps de fonder une famille »[735] déclare le Clown en voix over, après avoir assassiné la mère du petit singe et emporté l'enfant avec lui, détruisant ainsi une famille pour s'en construire une. Quelques planches plus tard, le petit gorille fait grise mine tandis que le Joker essaie de le faire manger dans une chaise haute, comme un bébé humain[736]. On remarque que le Joker, qui s'occupe du singe de façon puérile, comme s'il était un baigneur, a élu domicile dans la cuisine d'un couple dont les cadavres reposent contre les meubles derrière lui. Il a donc détruit deux familles pour donner libre cours à ses lubies parentales. Le Joker est un père célibataire et irresponsable. Les deux planches suivantes mettent en avant le transfert qu'opère

[734] Andy Kubert et Andy Clarke, *Batman V2* #23.1, *Time to Monkey Shine*, New York, DC Comics, 2013. Planche 7, cases 1 et 3.
[735] *Ibid*. Planche 8, case 2: "Time to start my family.".
[736] *Ibid*. Planche 9, case 1.

le clown sur son enfant adoptif : elles mettent en parallèles l'enfance malheureuse du Joker et la vie qu'il mène avec son singe qu'il a baptisé Jack. Il fait en sorte de lui donner l'enfance qu'il aurait aimé avoir. Il habille Jack comme un clown et ce dernier sourit[737] tandis que, dans la case parallèle, la tante du Joker l'étrangle avec son nœud papillon : « Je me suis efforcé de donner à Jack l'enfance que j'aurais souhaité avoir. Qui sait ce que je serais devenu avec la bonne éducation ? »[738] déclare le criminel. L'éducation qu'il donne au singe dénote un profond désir de rachat envers la société qui l'a fait et qu'il s'échine à détruire.

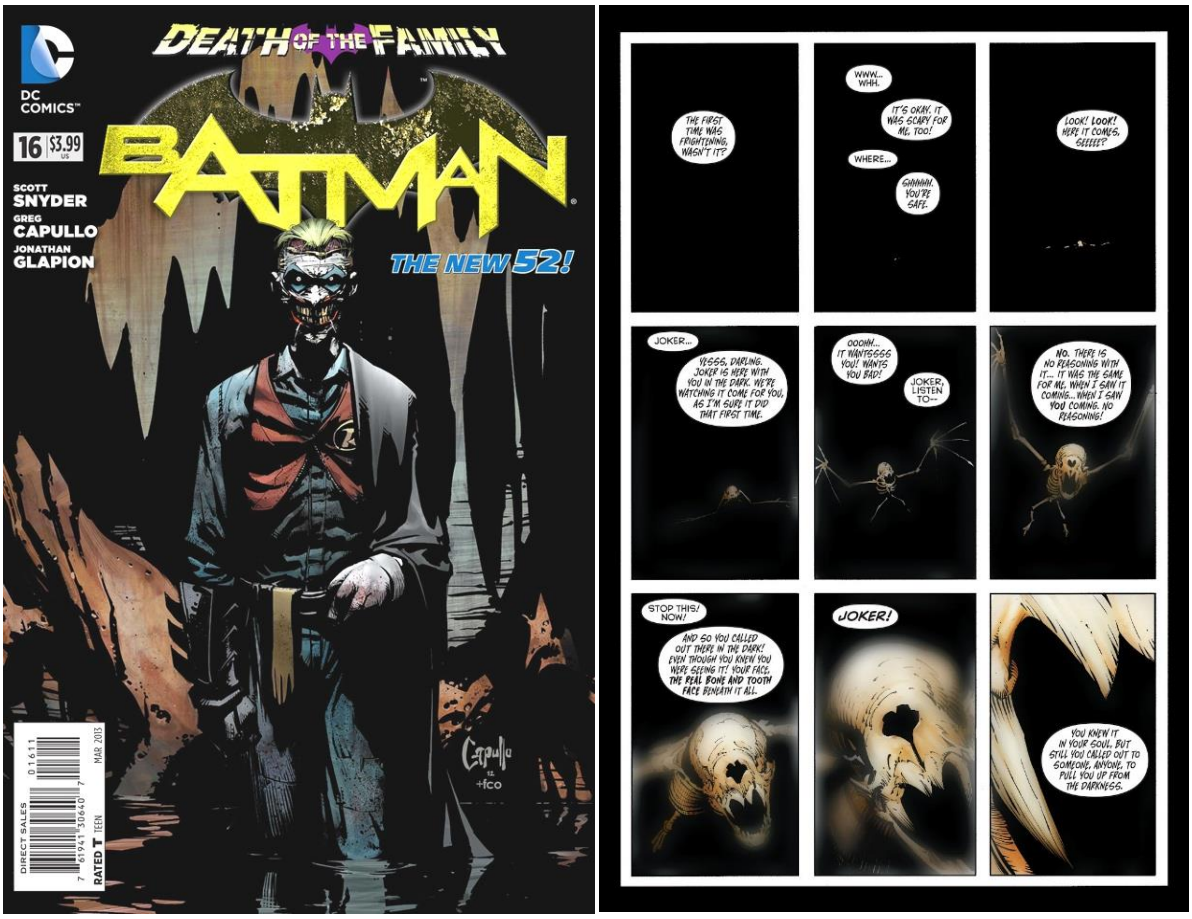
Mais bien que le chemin de la rédemption semble en apparence pavé de bonnes intentions, la conclusion du récit marque définitivement le manque cruel d'empathie du personnage et l'inconstance de son jugement quant à l'importance d'avoir une famille ou de respecter celle des autres : au terme d'une bataille aérienne se terminant avec la mort par noyade de Jack, le Joker, après avoir feint la tristesse, éclate de rire : « Bwahahaaha ! Ils vont devoir me rembourser toutes ces leçons de natation ! »[739] marquant définitivement son rejet de la famille bien qu'il ait tenté de s'y accrocher. Le cadrage en gros plan sur les deux vignettes insiste, dans la première, sur la tristesse qui emplit les yeux du personnage. Sur la seconde, la contre plongée mettant en valeur les dents acérées du Joker souligne la jouissance qu'il éprouve en mettant en

[737] *Ibid*. Planche 10, case 1.
[738] *Ibid*. Planche 10, case 2: "I made it a point for Jackanapes to experience the childhood I wish I had. Who knows how I would have turned out with the right upbringing?"
[739] *Ibid*. Planche 20, cases 5 et 6: "Bwahahaaha! I'm gonna need a refund…for all those swimming lessons!".

avant de manière humoristique la cruauté de ses actes, ce qui le fait sentir puissant, mais aussi sur son côté bestial et déshumanisé, ses crocs lui donnant des allures de véritable prédateur. Rien ni personne ne pourra faire de lui un père de famille exemplaire. Ce rejet, confinant à une certaine inhumanité, transforme un peu plus le personnage en véritable entité maléfique plus qu'en un individu de chair et de sang. Le Joker est une divinité vengeresse presque impalpable qui s'acharne sur la famille comme un véritable fléau. En ce sens, les arcs narratifs *The Death of the Family* et *Mascarade* de Scott Snyder et Gregg Capullo tendent à diviniser le clown. Si les origines potentielles du personnage sont une fois de plus remises en question dans le second[740] il est, dans le premier, littéralement diabolisé en ordonnant un plan de destruction de masse sur la *batfamily* toute entière. « … Petits oiseaux, petites chauve-souris, je sais tout de vous ! Et dans moins de trois jours vous serez tous morts, morts, morts des mains du Batman ! »[741] : par ses menaces, par l'annonce même de son propre plan, le Joker souligne la dimension patriarcale du Batman au sein de la *batfamily*.

[740] James Tynion IV et Dustin Nguyen, *Batman* #39 Back Up, New York, DC Comics, 2015. Planches 4 et 5: Le Dr Mahreen Zaheer propose une histoire supposément véridique sur les origines du Joker : His name was William Distal. When he was four years old, his sister went missing. "His parents were so frightened they abandoned him. He grew up in six different foster homes. I've talked to the parents. I've heard the fear in their voices. He was a bully. He never knew how to make friends, he would just talk to the other children, pit them against each other… He ran away at sixteen. Came to the Narrows. His neighbors tell stories of the things he'd whisper under the door at night…" (« Un homme appelé William Distal. Quand il avait quatre ans, il a fait disparaître sa sœur. Ses parents ont eu si peur de lui qu'ils l'ont abandonné. Il est passé par six familles d'accueil différentes. Je les ai rencontrées. La peur résonnait dans leurs voix. C'était une petite brute. Il n'a jamais su se faire des amis. Il se contentait de dresser ses camarades les uns contre les autres. Il a fugué à seize ans. Il a vécu dans les Narrows. Ses voisins disaient qu'il chuchotait par-dessous leur porte la nuit. »). On retrouve ainsi l'idée d'un super-vilain devenu maléfique à cause de l'abandon.

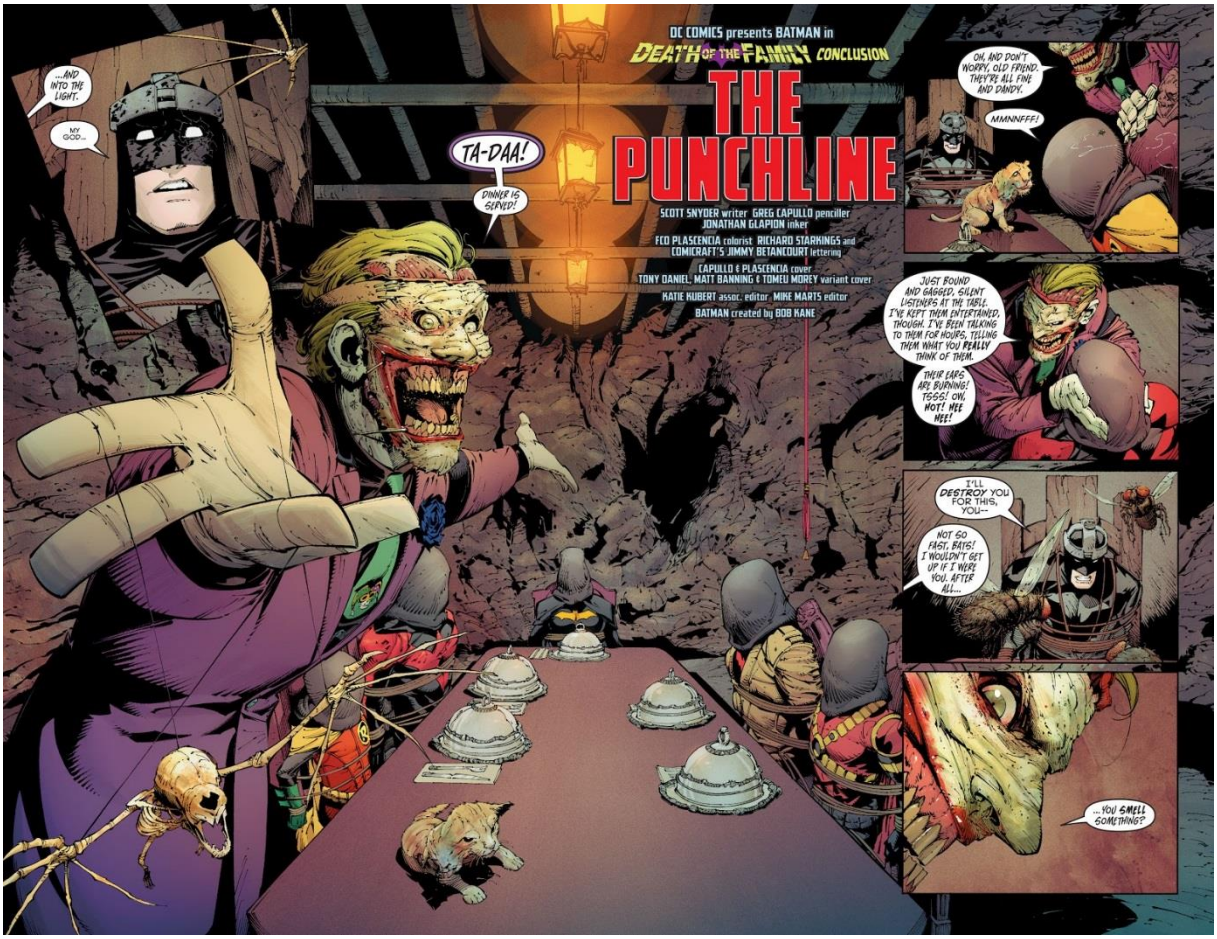
[741] Scott Snyder et Greg Capullo, *Batman* #15, New York, DC Comics, 2013. Planche 2, case 2: "…little birds and bats, I know who all of you are! And in less than three days, you'll be dead, dead, dead by Batman's hand!"



Il dévoile également sa méthode, qui s'impose alors comme le pire cauchemar de Bruce Wayne: il va tuer les membres de son clan et le Batman sera son instrument, confinant ainsi au crime d'infanticide qui depuis la nuit des temps et la ligature d'Isaac est considéré dans la culture judéo-chrétienne comme un crime d'une gravité inouïe. Plus qu'une menace, le Joker est ici représenté comme la fin de la *batfamily* qu'il incarne à lui seul sur la couverture de *Batman* #16[742] par FCI Plascencia en portant un assemblage de costumes reprenant le gilet de Robin, la veste et le gant d'Alfred Pennyworth, un gant de Batgirl accroché à la ceinture ainsi qu'un gant de Batman. L'acte final de cet arc narratif s'articule autour d'une parodie de dîner, instant familial par excellence que *La Cène* de Leonardo Da Vinci ou le *Freedom from Want* de Norman Rockwell ont immortalisé et imprimé à jamais dans l'imaginaire collectif occidental, notamment américain. Le Joker s'impose alors comme l'injurieux détracteur de tout ce qui est cher, tout ce qui impose le respect à cette société contemporaine. L'ouverture de ce numéro se fait par l'envol d'un squelette de chauve-souris émergeant de l'obscurité[743] : le symbole familial est au plus mal, il est considéré comme mort bien que ses ailes lui permettent encore d'avancer

[742] Scott Snyder, Greg Capullo et Jonathan Glapion, *Batman* #16, New York, DC Comics, 2013.
[743] Scott Snyder et Greg Capullo, *Batman* #17, New York, DC Comics, 2013. Planche 1.

car il est une marionnette, un pantin gesticulant aux mains du Joker. Le Batman trônant à la place du patriarche n'est ni sur une chaise ni dans un fauteuil[744], comme pour tout repas de famille qui se respecte ou qui, dans tous les cas, serait conforme à l'image d'Epinal que la culture en a gardé, mais sur une chaise électrique : non seulement le symbole du repas est perverti mais en plus il inclut un élément particulièrement représentatif de la peine de mort aux Etats-Unis[745].



Plus encore, la parodie s'intensifie au fur et à mesure de la scène, le Joker usant de formulations soutenues lorsqu'il s'adresse à ses otages invoquant les bonnes manières comme l'interdiction de se lever de table avant d'avoir terminé le repas[746]. Tout est ici convoqué pour que la *famille* soit le maître mot de cette funeste cérémonie et cette obsession du Joker pour la moquerie envers celle du Batman confine à son irrémédiable désir d'y appartenir. Le clown veut un clan, veut

[744] *Ibid*. Planches 2 et 3.

[745]On dénombre 158 exécutions par électrocution aux Etats-Unis depuis 1977. Source: https://www.peinedemort.org/usa/executions consulté le 05/03/2019.

[746] Scott Snyder et Greg Capullo, *Batman* #17, New York, DC Comics, 2013. Planche 4, case 5: "So at any time during our meal, should your true feelings get the better of you, should you tire of their company…all you need to do is stand, leave the table, and they will burn with shame." (« Alors, si jamais, lors du repas, tu te décides à laisser parler tes vrais sentiments, si ainsi tu admets que leur compagnie te lasse…tu n'auras qu'à te lever de table pour les laisser roussir de honte. »).

faire partie d'une tribu qui lui ressemble et ce mal-être atteint son paroxysme lorsque, sous les effets de sa toxine, les membres de la *batfamily* se retrouvent jokerisés avant de s'entretuer en ricanant[747] et ce n'est que le besoin d'union de ses victimes qui leur permettra de retrouver leurs esprits[748]. La famille se retrouve sacralisée après avoir été mise à mal par celui qui l'envie au plus haut point. A noter que cette obsession familiale de la Némésis du Batman n'est pas uniquement vouée au clan de son ennemi juré. Elle peut parfois prendre une ampleur plus désastreuse mais également plus symbolique : dans *No Man's Land*, le Joker, à l'approche de Noël, reproduit le massacre des innocents du roi Hérode en kidnappant tous les nouveaux nés de Gotham, symbole de l'avenir de la ville[749]. La véritable relation psychologique du Joker, voire sa dépendance, est mise en avant par Bruce Wayne lui-même lors d'une conversation avec Julia Pennyworth dans l'arc suivant, *Mascarade* :

> De son point de vue dément, il est au service de Batman. Il pense renforcer Batman en lui faisant subir les pires cauchemars. Il se considère comme un ami de Batman…enfin, c'était le cas jusqu'à notre dernière rencontre. Parce que si cette dernière attaque a un thème apparent, c'est… les amis devenus ennemis.[750]

Cet élément clé de la frustration à travers le désir d'appartenance à une famille se retrouve par ailleurs illustré dans le récit de Brian Azzarello et Lee Bermejo, sobrement intitulé *Joker*[751]. Ce récit clos s'articule autour de la prise en charge d'un jeune voyou, Jonny, par un Joker fraîchement libéré de l'asile d'Arkham. Sitôt que le jeune homme entre au service du Clown Prince du Crime, il jette un dernier regard à une photo de famille dans un cadre au verre brisé[752] : sa nouvelle famille c'est le Joker, et personne d'autre, il doit tout abandonner de son passé pour ne faire qu'un avec son nouveau mentor. Une scène particulièrement explicite symbolise très exactement la nature possessive/exclusive du Joker dès lors qu'il s'agit de couple, de famille ou de foyer, le transformant en véritable coucou voleur de nid : les deux acolytes s'introduisent en pleine nuit chez un couple de vieillards et le clown les massacre dans leur sommeil avant de se coucher dans les draps ensanglantés afin de dormir[753]. Ce type de pratiques crée un sentiment contradictoire : le criminel est à la fois un enfant perdu à la recherche d'un foyer, à la recherche

---

[747] *Ibid*. Planche 18.
[748] *Ibid*. Planche 22, case 1: Alfred en pleine rixe : "Hahahahahahaha…f-f-f-fam-m-miiillly…haha" (« Hahahahahahaha…f-f-f-fam-m-miiillle…haha »).
[749] Daniel Wallace, *The Joker : A Visual History of the Clown Prince of Crime*, Paris, Urban Comics, 2015. P.113.
[750] Scott Snyder et Greg Capullo, Batman #36, New York, DC Comics, 2015. Planche 12, case 4: "…in his own twisted way, he sees himself has serving Batman. He thinks he makes Batman stronger by challenging him with his greatest nightmares. He sees himself as Batman's friend…he used to, at least. But after the last time we fought…If I can clean any meaning in this first attack, it's…friend turned enemy"
[751] Brian Azzarello et Lee Bermejo, *Joker*, New York, DC Comics, 2008.
[752] *Ibid*. Planche 39, case 6.
[753] *Ibid*. Planche 103.

d'un amour familial qui pourrait lui offrir espoir et rédemption, mais il est également un monstre frappant au hasard et n'hésitant pas à s'en prendre à des innocents, qui plus est de faibles vieillards, pour obtenir ce qu'il désire ou simplement s'amuser. Cette ambiguïté marque un peu plus encore le désir de l'Âge Sombre mais aussi de l'Âge Moderne d'annihiler tout manichéisme afin de présenter véritablement des personnages extrêmement humains et réalistes malgré leurs modes mimétiques auparavant élevés[754].

Pourtant, bien qu'électron libre et avatar du chaos sans attache, le psychopathe clownesque fasse équipe depuis de nombreuses années avec le personnage de Harley Quinn, amoureuse éconduite qui lui demeure fidèle. Pour Daniel Wallace, les super-vilains ne doivent pas avoir d'histoire d'amour, c'est l'une des règles d'or de leur condition d'antagonistes. En ce sens, difficile d'en trouver une au Joker, même à travers Harley étant donné que cette affection ne semble être qu'à sens unique[755]. Cet amour de l'ex-psychiatre pour son ancien patient donne matière aux scénaristes et dessinateurs pour fantasmer la vie de famille du Joker telle que Harley l'imagine. L'antagoniste insondable se retrouve parfois transformé en bon père de famille à l'instar de ce tableau idyllique extrait de l'album *Mad Love* de Paul Dini et Bruce Timm mettant en scène la famille Joker-Quinzell dans tout ce qu'elle a de plus traditionnel, c'est à dire

[754] Sébastien Hoët, « Imaginaire des anges et des superhéros dans la bande dessinée », Cahiers Robinson n°26 – 2010 sous la direction de Isabelle Roussel-Gillet et Jean-Marc Vercruysse. P-169 : (A propos du dernier acte de Joker, de Brian Azzarello et Lee Bermejo) « Le narrateur comprend dans un dernier souffle qu'il y a comme une maladie qui a sécrété Gotham, dont le Joker est le symptôme le plus évident, mais aussi son propre antidote, Batman. ».

[755] Daniel Wallace, *The Joker : A Visual History of the Clown Prince of Crime*, Paris, Urban Comics, 2015. P.143.

patriarcal[756]. La mère de famille est aux fourneaux, le père est en pleine lecture du journal, une pipe aux lèvres et confortablement assis dans son fauteuil pendant que leurs enfants, qui leur ressemblent comme deux gouttes d'eau en respectant évidemment les genres, se chamaillent au milieu du salon.

Le récit de Paul Dini et Bruce Timm apporte également un élément fondamental à la relation entre le Joker et Harley Quinn : la volonté de cette dernière de tuer le Batman vient du fait qu'elle le considère comme une menace pour son couple car le Joker focalise toute son attention sur l'homme chauve-souris, qui n'est ni plus ni moins que l'objet de désir que souhaiterait être Harley. Nous sommes précisément dans un triangle amoureux[757]. Enfin, la sève de la relation entre Harley et son *Monsieur J* se retrouve mise en avant dans le DLC[758] du jeu *Arkham City* intitulé *Harley Quinn's Revenge*. Le joueur incarnant le Chevalier Noir est amené à progresser au sein d'une maison hantée que la veuve du Joker a entièrement transformée en mausolée à la mémoire de son défunt amour. Des graffitis tels que *When my Joker returns we will all be*

[756] Paul Dini et Bruce Timm, *Mad Love*, New York, DC Comics, 1994.
[757] Daniel Wallace, *The Joker : A Visual History of the Clown Prince of Crime*, Paris, Urban Comics, 2015. P.152.
[758] *Downloadable Content* : contenu téléchargeable. Cet anglicisme désigne les extensions de jeu vidéo, souvent des scénarii supplémentaires que les joueurs peuvent télécharger gratuitement ou non afin de prolonger le jeu de base. Dans le cas présent, *Harley Quinn's Revenge* prend place après la fin du jeu *Arkham City* et permet au joueur dans la peau du Batman d'affronter la veuve éplorée suite à la mort du Joker dans le dernier acte du jeu.

happy[759] ou encore *My Darling Mr J gets revenge*[760] entourés de cœurs et de photographies du Joker lui-même sont relativement significatifs quant à l'emprise du clown sur celle qui l'admirait et qu'il répudiait systématiquement : la mort de ce dernier n'a rien changé à ses sentiments. Même s'il l'a toujours maltraitée, en bon pervers narcissique, elle l'aime encore et sa disparition est source d'une immense tristesse et d'une immense colère envers le Batman qu'elle en juge responsable. Un cas typique du syndrome de Stockholm. Si le Joker a toujours repoussé celle qui lui était entièrement dévouée, c'est évidemment parce que ses obsessions étaient entièrement focalisées sur le justicier de Gotham. En ce sens, le Batman et Harley sont rivaux. Le Batman a gagné et Harley Quinn ne compte pas en rester là. Encore une fois, la relation entre le Chevalier Noir et le Clown Prince du Crime tourne à la comédie de mœurs, voire romantique. Au même titre que le vigilante, la jeune femme est souvent entraînée dans des rêveries hallucinatoires. Mais au lieu de revivre un événement traumatisant et fondateur de son enfance, celle-ci imagine plutôt l'avenir familial qu'elle pourrait avoir avec l'homme qu'elle aime plus que tout, plus qu'elle même. La vie de famille rêvée par Harley Quinn, que l'on retrouve en version fantasmée dans le film *Suicide Squad*[761] de David Ayer, ne peut porter ses fruits. La relation amoureuse entre les deux super-vilains semble stérile car, dans bien des représentations, l'amour qui les unit n'est qu'à sens unique, le Joker traitant davantage Harley comme un animal de compagnie que comme une véritable compagne. Le collier estampillé *Pudding* que porte Harley dans *Suicide Squad* n'est pas sans rappeler celui que l'on ferait porter à un chiot, marquant une certaine affection pour l'animal, mais conservant l'idée qu'il nous est inférieur, qu'il nous appartient. Dans un registre humanisé, il est difficile de ne pas y voir une référence aux pratiques de soumission et de domination de la culture BDSM.

[759] « Quand mon Joker reviendra, nous serons tous heureux ».
[760] « Monsieur J, Mon amour, sera vengé »
[761] David Ayer, *Suicide Squad*, Warner Bros, 2016. 1h46min13sec.

Sa nature de surhomme, d'un point de vue spirituel, ne semble pas entraver le Joker au niveau de sa relation amoureuse, car il la rejette, alors qu'elle entrave la vie privée de Bruce Wayne dont les histoires de cœur se finissent généralement par une rupture ou une mort brutale. Le Joker est l'ennemi de la famille et s'en prend systématiquement à celle du Batman pour l'atteindre, quelque soit la version du personnage. Il vient de nulle part mais lorsqu'il s'invente des origines, celles-ci tiennent souvent du drame familial. Son obsession pour les adjuvants du Chevalier Noir n'est pas non plus en reste. En définitive, le Clown Prince du Crime cherche bien souvent à se rapprocher de celui qu'il combat.

Les deux ennemis ne sont pas dans une opposition totale mais constituent systématiquement les deux faces d'une même pièce. Ils possèdent les mêmes centres d'intérêt dont ils représentent à eux deux les différentes façons de les aborder. Une dimension qui conduit à s'interroger sur la complémentarité de Batman et du Joker.

Dans *Batman : Arkham City*, le prologue et l'épilogue de l'aventure proposée au joueur mettent en évidence la proximité, voire la fraternité symbolique des deux antagonistes. Le jeu s'ouvre sur une peinture représentant Caïn portant le corps sans vie de son frère Abel, une petite plaque indiquant *Caïn & Abel - The Duality of Man*. Si ce tableau symbolise évidemment le personnage de Two Face que Catwoman s'apprête à affronter, il sert aussi et surtout de prémonition iconique quant à l'épilogue du jeu dans lequel le Batman porte le corps sans vie du Joker après leur dernier affrontement au sein du Monarch Theatre. La première partie du titre de cette œuvre picturale, *Caïn & Abel*, est à prendre en compte avec moins d'importance que son sous-titre, *Duality of a Man*. Car la dualité de l'homme dont il est question ici est évidemment celle du Batman, dualité qui confine à la schizophrénie, au dédoublement de personnalité, dans la suite d'*Arkham City* intitulée *Arkham Knight*[762]. Dans cet ultime épisode vidéoludique, le Joker ne

[762] Rocksteady Studios, *Batman: Arkham Knight*, 2015.

fait plus partie des personnages que le Chevalier Noir croise tout au long de l'aventure mais demeure néanmoins présent au fil du jeu sous forme d'apparition au joueur, comme un mauvais génie intervenant à chacun de ses faits et gestes et retournant copieusement le couteau dans la plaie dès lors que le Justicier de Gotham City se retrouve en situation émotionnellement éprouvante. Le Joker se substitue d'ailleurs au Batman vers la fin de l'aventure, permettant au joueur de l'incarner en lieu et place de son héros lors de certaines phases de jeu. Plus encore, la mort du Joker dans *Arkham City* est d'autant plus symbolique qu'elle survient dans le Monarch Theatre aux abords duquel les parents de Bruce Wayne furent tués. L'enfant s'étant mué en justicier masqué à la suite de cet événement tragique, on peut ainsi affirmer que le Joker meurt là où le Batman est né des décennies auparavant.

La proximité entre les deux personnages n'a pourtant pas été représentée pour la première fois dans le milieu du jeu vidéo mais plus exactement sur leur support d'origine[763]. En effet, dans le *Detective Comics* #617[764], daté de 1990, écrit par Alan Grant et dessiné par Norm Breyfogle, le Batman se rend chez une voyante afin de se faire tirer les cartes dans un jeu de Tarot de Marseille. Dans son article *Réflexions sur les divers usages du Tarot*[765], Antoine Faivre décrit cette utilisation du jeu de carte en se basant sur les études du psychologue André Virel :

> […] dans un article (inédit) de 1966 intitulé « Le symbolisme du Tarot », il explique l'idée que les lames peuvent « inciter les sujets d'expériences psychologiques à des projections significatives de leur personnalité […et que] le Tarot de Marseille constituerait un test projectif au même titre que le test de Rorschach ou que le Tat de Murray.[766]

Le Batman projette ainsi sa psyché sur les cartes qui se trouvent face à lui et en tire certaines conclusions. Lorsque la voyante tire la première carte, le « Mat » également appelé le « Fol », elle définit la carte en ces termes[767] :

[763] Dennis O'Neil et Neal Adams, *Batman* #251, New York, DC Comics, 1973. Planche 23, case 2 : Batman emmène le Joker à Arkham. Les deux ennemis marchent côte à côte comme s'ils étaient des amis. Batman lui met même la main sur l'épaule.
[764] Alan Grant et Norm Breyfogle, *Detective Comics* #617, New York, Detective Comics, 1990.
[765] Antoine Faivre, *Réflexion sur les divers usages du Tarot*, communication donnée lors de l'un de ses déjeuners-séminaires.
[766] *Ibid*. Pp. 1-2.
[767] Alan Grant et Norm Breyfogle, *Detective Comics* #617, New York, Detective Comics, 1990. Planche 5, case 3 et 4: ""Le Mat"…the fool…the holy madman who lives a charmed life. The irrational enigma of the tarot's major arcana…the only one to survive into the modern deck…the Joker! But he does not derive from laughter. "Le Mat" stems from the same root as matador, and checkmate…an old Persian word meaning "to kill""

"Le mat"...le fol...le dément sacré qui vit une vie enchantée. L'énigme irrationnelle des arcanes majeurs du Tarot. Le seul à avoir survécu dans le jeu moderne...le Joker ! Mais il n'a rien d'amusant. "Le mat" a la même racine que le terme des échecs ou le mot matador...un mot perse qui veut dire "tuer".

Cette définition recèle deux indications majeures : la survivance de la figure au sein des jeux de cartes modernes, le Mat étant devenu le Joker, sous-entendant ainsi l'immortalité du personnage qui revient systématiquement, tel le Trickster, jouer de mauvais tours à son ennemi juré en dépit de ses échecs et de ses humiliations ; mais également sa proximité, et même sa descendance, étymologique avec le terme « matador » qui signifie « meurtrier », que ce soit en perse ou en espagnol. En définitive le Joker est une entité éternelle et meurtrière. Dans la continuité de cette scène de cartomancie, Bruce Wayne se voit logiquement attribuer la carte de la chauve-souris donnant ainsi lieu à cette réplique : « J'ai choisi la chauve-souris car elle représente la peur...ce qui rôde dans la nuit et traque le mal. Et lui (le Joker) a choisi...non, il est devenu une incarnation du meurtre ! »[768] avant que n'apparaissent les visages du Batman et

[768] *Ibid*. Planche 6, cases 1: "I chose the bat because it represents fear…the demonic dweller in darkness that preys on the evils of mankind. And he chose…no, he became an image that originally meant to kill!"

du Joker dessinés en superposition, ne formant ainsi qu'une seule et même figure, soulignant définitivement la dépendance psychologique et symbolique de ces deux personnages.

Cette influence entre ces deux êtres consubstantiels est soulignée dès 1986 avec *The Dark Knight Returns* de Frank Miller, mini-série dans laquelle le clown est présenté comme l'amant éconduit de l'homme chauve-souris, l'appelant « mon ange » au moment de mourir dans ses bras dans le tunnel des amoureux d'un parc d'attraction[769]. En 2017, le film *The Lego's Batman Movie*[770] de Chris McKay parodie l'univers créé par Kane et Finger en l'adaptant au jeu de construction du même nom. Le scénario tout entier repose sur l'incapacité du Batman à se lier d'affection, que ce soit avec sa famille d'adoption ou avec un retour du Joker dans le même costume d'amoureux éconduit que lui avait taillé Frank Miller plus de trente ans auparavant, reprochant à sa Némésis un mépris qui le pousse à ne pas avouer publiquement ses sentiments les plus haineux. Au summum de leur confrontation, le Joker lui déclare : « Tu as raison, Batman. Je ne suis pas ton plus grand ennemi. Ton plus grand ennemi, c'est toi »[771]. En effet le Chevalier Noir a refusé de lui dire « Je te déteste ». Ce gag récurrent parodie évidemment leur antagonisme en relation amoureuse distante, à l'instar des nombreuses comédies romantiques produites chaque année Outre-Atlantique, mais remet encore une fois le Joker dans le rôle de la boussole morale du Croisé à la Cape. S'il est son ennemi, il est également celui qui ose lui reprocher tout comportement l'empêchant d'être heureux. C'est d'ailleurs en prenant en compte les multiples remarques du Joker que le Batman triomphe au terme de ce récit. Ce mauvais génie est plus qu'une Némésis, il est le miroir inversé de ses propres échecs. Ce renvoi à la déesse grecque de la colère ne se base pas seulement sur l'antithèse présentée par deux personnages ennemis mais également sur leur complémentarité, car ladite déesse est également la divinité de l'équilibre comme l'exprime Jean-Claude Joannidès dans *Les Grecs ou la pensée du mouvement* : pour le philosophe, les notions symbolisées par Némésis renvoient directement à l'ordre du tout[772].

[769] Frank Miller, *The Dark Knight Returns*, New York, DC Comics, 1986. Planche 47.
[770] Chris McKay, *The Lego's Batman Movie*, Warner Bros, 2017.
[771] *Ibid*. 1h17.
[772] Jean-Claude Joannidès, *Les Grecs ou la pensée du mouvement*, Paris, Tituli, 2014. « Némésis exprime la notion de condition impartie à chacun, condition individuelle dont la stabilité est la garantie de celle du monde. A contrario, sortir de ce cadre ouvre potentiellement la voie à la déstabilisation du monde, ce qui doit être sanctionné sous peine de voir le monde imploser. Némésis est la représentation de cette force d'auto-régulation garante de l'ordre du monde. Toute sortie hors du lot imparti à chacun trouvera ainsi sa sanction au titre d'une « démesure », un concept spécifiquement grec avec celui d'harmonie qui en est le contrepoint. »

Mais c'est véritablement en 1989, dans le film *Batman* de Tim Burton, que les deux ennemis sont pour la première fois, hors *comics*, représentés comme les deux faces d'une même pièce, dépendant totalement l'un de l'autre comme le souligne justement Daniel Wallace dans son ouvrage *Tout l'art du Joker*[773] : Jack Napier, un bandit notoire, est l'assassin des parents de Bruce Wayne, le poussant ainsi à devenir le Batman. Des années plus tard, le Chevalier Noir fait tomber Napier dans une cuve de produits chimiques qui le transforment en clown grimaçant, donnant alors naissance au Joker. Ainsi, Batman et le Clown Prince du Crime sont, chez Tim Burton, à la fois créateur et création de l'autre formant, de par leur opposition tant au niveau de la psychologie, du comportement et des codes graphiques, une forme de structure chiasmique[774] liée à la fois à la notion de gémellité mais aussi à l'idée de miroir inversé. Plus symboliquement, il existe un véritable lien de création et de destruction entre les deux personnages : Thomas et Martha Wayne sont les parents de Bruce ; Jack Napier, en les détruisant, crée le Batman ; le Batman, en détruisant Jack Napier crée le Joker. Le Clown fait partie intégrante du personnage

[773] Daniel Wallace, *The Joker : A Visual History of the Clown Prince of Crime*, Paris, Urban Comics, 2015. P-37 : « Le Joker a besoin de Batman. Ils sont le yin et le yang, l'ombre et la lumière (…) Pourtant le Joker appréhende mieux la réalité qu'on ne l'imagine. Il sait très bien que ses crimes font du mal à autrui, ce qui soulève des doutes légitimes quant au fait qu'il soit reconnu « non coupable pour cause d'aliénation mentale ». (…) Le clown tueur se cache derrière un masque, tout comme Batman se dissimule sous un costume. » P-43: « *All Star Batman And Robin The Boy Wonder* #8 (2008) couverture alternative de Neal Adams. Les visages de Batman et du Joker s'imbriquent de façon à souligner les similarités et les dépendances psychiques entre les deux personnages ».

[774] On est ici face à un chiasme en terme de caractérisation : les personnages sont liés, font partis d'un même ensemble mais sont construits sur une forme d'opposition dont la finalité est d'être complémentaire.

du Batman, un élément souligné dans l'*Imaginaire des anges et des superhéros dans la bande dessinée*. Sébastien Hoët écrit à propos du schéma relationnel entre Batman, Superman et le clown :

> Un authentique lien d'amitié mais aussi de rivalité, voire de conflit, rapproche les deux superhéros, dessine les deux premières pointes du triangle que nous finirons de tracer avec le Joker, et même, si nous forçons le trait, pourrait laisser accroire que les deux personnages n'en forment en vérité qu'un seul – écartelé aux deux extrêmes de propriétés à la fois similaires et formellement opposées.[775]

Le triangle incluant le Batman et le Joker joue sur la rivalité des deux personnages. Ce schéma est l'une des pierres angulaires du film de Tim Burton en 1989. Le long métrage prend parfois des allures de comédie de mœurs, voire de vaudeville, lorsque les deux hommes se disputent les faveurs de la journaliste Vicki Vale : « Un autre coq dans ma basse-cour ! » ronchonne le clown en découvrant Bruce Wayne dans le salon de la jeune femme[776]. L'acte final du film prend d'ailleurs place dans la cathédrale de Gotham, Vicki Vale se rendant symboliquement à l'autel avec ses deux prétendants : celui qu'elle aime et celui qui la harcèle. Plus encore, le duel final entre Batman et le Joker met en lumière des éléments fondamentaux de leur antagonisme que ce soit dans le processus de destruction/création qui les a fait naître ou tout simplement dans leur rivalité amoureuse : « N'as-tu jamais dansé avec le Diable au clair de lune ? »[777] rétorque un Joker triomphant alors que Bruce Wayne s'apprête à révéler son identité secrète à Vicki. Ce n'est qu'en confrontant son adversaire clownesque que le Batman reçoit l'épiphanie à la fin du récit : cette formulation si singulière est la même prononcée par l'assassin de ses parents avant le drame fondateur, révélant ainsi l'identité de Jack Napier. Vaincre ce dernier est désormais pour le justicier de Gotham City un moyen d'exorciser les démons qui le hantent depuis l'enfance et potentiellement vivre pleinement son idylle avec Vicki, ce qu'il ne fera pas, bien évidemment. En tuant le Joker, le Batman tue sa création, son fils, tandis que Bruce Wayne venge ses parents en rendant la pareille à leur meurtrier, Jack Napier[778]. En définitive, le Joker représente tout autant le chaos que l'équilibre le plus complet qui s'installe dès lors qu'il disparaît.

[775] Sébastien Hoët, « Imaginaire des anges et des superhéros dans la bande dessinée » sous la direction de Isabelle Roussel-Gillet et Jean-Marc Vercruysse**,** Cahiers Robinson n°26 – 2010. P-161.
[776] Tim Burton, *Batman*, Warner Bros, 1989. 1h19: "Another rooster in my hen-house!"
[777] *Ibid*. 1h20: "You ever dance with the Devil in the pale moonlight?"
[778] *Ibid*. 1h50. "You made me, remember? You dropped me in that vat of chemicals! – You made me first!" (« Tu m'as créé, tu te souviens? En me jetant dans cette cuve d'acide! – Tu m'as créé le premier ! »)

En 2015, le jeu vidéo *Batman : Arkham Knight* met en évidence l'importance fondamentale du Joker non seulement dans l'existence du Batman mais également dans celle de la ville de Gotham City. L'introduction pré-générique met en scène, de façon très solennelle, la crémation du Joker suite à sa mort dans *Arkham City*. Le découpage de la séquence insiste sur l'instant présent, le dilatant à l'extrême à grands renforts de plans d'inserts sur les détails du cercueil ou sur les engrenages du four. Le joueur doit appuyer longuement sur une touche pour lancer le processus de crémation. Par son implication dans la destruction physique de la Némésis, alors qu'elle n'est plus en mesure de faire quoi que ce soit puisque déjà morte, le jeu touche l'affect du spectateur/joueur : il a la lourde tâche d'accomplir le geste irréversible de détruire physiquement un personnage aussi important. Cette implication affective, pour celui ou celle qui contrôle le Batman par la suite, met en lumière la relation des deux personnages : une relation fusionnelle, comme Frank Miller a pu la mettre en scène dans *The Dark Knight Returns* en 1986. De plus, dès les premières phases de jeu, la radio nous informe que le Batman est considéré comme mort : sa disparition de la scène de Gotham prouve que, sans le Joker, le justicier est comme vidé de sa substance, de son besoin de combattre le crime tout comme le Joker était vidé de son besoin de faire du mal après la retraite de Batman dans l'œuvre de Miller[779].

[779] Johnny Charisma, Christina Bell, Albert King et Henry Adams sont trois personnes infectées par le sang contaminé du Joker à la suite des événements d'Arkham City. Les notices biographiques de Johnny, Christina et Albert indiquent qu'ils possèdent tous de ce fait un héritage génétique du Joker : la mégalomanie, le goût pour les farces macabres, la violence mais aussi et surtout une obsession sans faille pour Batman.

Reclus dans son manoir, Wayne en sort seulement lorsque l'Epouvantail attaque Gotham et lance ouvertement le début du jeu. La ville sombre dans le chaos suite à la disparition du Joker : chacun veut sa part du gâteau. Le clown peut être ainsi vu comme un facteur d'équilibre de la violence urbaine, équilibre perdu suite à sa disparition. On rejoint ainsi l'idée mise en lumière par Grant Morrison comme quoi le Joker ne serait pas fou mais posséderait au contraire un esprit presque surhumain. Sa capacité à analyser, à anticiper et à s'adapter lui permet de jouer un rôle prépondérant vis-à-vis du chaos dont il se vante d'être l'agent. Il sait précisément quand et où frapper pour provoquer des réactions en chaîne et devient bien souvent l'ennemi commun de nombreux personnages, notamment des supervilains, qui ne sont pas toujours du même côté. Il est une menace commune qui rassemble les antagonistes. Les apparitions sporadiques du personnage soulignent sa proximité psychique avec le Batman et certains événements du récit vidéoludique mettent un peu plus en avant l'étrange relation d'amour et de haine qui anime leur histoire commune : lorsque le joueur s'introduit dans la tour de l'horloge pour voler au secours de Barbara Gordon, il assiste impuissant à la fameuse scène de *The Killing Joke*[780] dans laquelle le Joker lui tire dans le bas du dos avant de prendre son agonie en photo.

Cette scène a marqué les esprits et se retrouve une nouvelle fois réécrite en 2015 pour le jeu vidéo au même titre que la mort de Jason Todd a été réécrite pour le cinéma dans *Batman V Superman* et *Suicide Squad*. Sur le mur de l'appartement on peut d'ailleurs lire : « Voilà ce qui arrive lorsque tu entraînes tes amis dans notre petit jeu. »[781]. En d'autres termes le Joker met Batman en garde sur l'implication de ses proches dans sa carrière de justicier et plus précisément dans sa lutte contre le Joker lui-même. On peut également y voir une forme de jalousie : le

[780] Alan Moore et Brian Bolland, *The Killing Joke*, New York, DC Comics, 1988. Planche 13.
[781] "This is what happens when you drag your friends in the little game of ours."

clown veut que personne ne mette le nez dans leurs affaires. Il veut l'exclusivité du Batman. La présence continue du Joker, son impact sur la psyché du Croisé à la Cape, sa façon de lui dire les vérités les plus blessantes[782], indique que la Némésis fait véritablement partie de la *batfamily* : il est encore et toujours sa boussole morale car ses désirs de perversion et autres tortures psychologiques indiquent au Batman où se situer afin de demeurer dans le droit chemin, une façon détournée de prendre le rôle d'Alfred[783]. Cette fusion entre les deux antagonistes, héritée de l'injection finale du poison dans *Arkham City*, symbolise à la perfection le lien indéfectible du Batman et du Joker : le Yin se mêle au Yang et crée un personnage contradictoire mais complet. Lorsque le joueur progresse dans une phase d'enquête, le Joker apparaît aux abords des éléments de décors qu'il doit analyser. Cet élément de *gameplay*[784] permet notamment de sauver certains membres du clan des chauves-souris, chose dont aurait été incapable le Clown Prince du Crime de son vivant[785].

[782] Rocksteady Studios, *Batman : Arkham Knight*, 2015. « Tu m'en veux encore d'avoir perforé les poumons de ta copine (Talia) (…) les filles détestent de te voir ruminer sur les ex que tu n'as pas pu sauver » au sortir de l'orphelinat Pinkey après la troisième épreuve pour sauver Catwoman.

[783] Lorsque le joueur prend l'ascenseur des studios pour aller affronter Harley, le Joker apparaît sanglé comme il l'était dans le premier opus, *Arkham Asylum*, au moment d'intégrer l'asile d'Arkham. Il explique alors au Batman que cela lui rappelle des souvenirs et que le Batman ne vaut pas mieux qu'eux, même s'il n'a jamais tué. Le Joker considère que le Batman a commis son premier meurtre sur lui et qu'il a de ce fait gagné leur éternel combat en faisant de lui un meurtrier. En se faisant la victime mortelle du Batman, le Joker d'*Arkham Knight* rejoint celui de Frank Miller qui se donnait la mort dans le tunnel des amoureux simplement pour vaincre psychologiquement Batman. On est dans une réécriture qui respecte l'héritage laissé par *The Dark Knight Returns*.

[784] Anglicisme désignant la façon dont un joueur doit jouer afin de progresser dans un jeu vidéo. Toute œuvre vidéoludique ou presque possède son propre gameplay qui se trouve être un élément déterminant de sa qualité artistique, tout autant que son scénario, s'il en possède un, ou ses graphismes.

[785] Il se trouve notamment à coté du boîtier électrique nécessaire pour ouvrir la porte de l'ascenseur conduisant à Nightwing lorsqu'il est aux mains du Pingouin.

Plus encore, à l'approche de la fin du récit, le joueur se retrouve littéralement dans la peau du psychopathe clownesque au sein d'un chapitre totalement halluciné. Le jeu passe en mode FPS[786] : le joueur se retrouve dans un couloir, face à un tableau représentant le Batman marchant avec le Joker dans les bras, tout comme celui-ci portait Jason Todd dans *A Death in the Family*. Ce passage métaphorise la lutte de l'esprit du Batman pour reprendre possession de son corps, combattant psychologiquement la toxine du Joker. L'homme chauve-souris attribue certaines phobies au clown, des peurs qui sont normalement les siennes : une tombe trop petite, mal entretenue, que tout le monde a oubliée, soit la peur de ne pas laisser d'héritage conséquent ; le chemin tracé de roses, représentant le traumatisme originel de la perte des parents dont les fleurs rouges demeurent le symbole depuis des décennies ; une Harley Quinn en larmes au fond d'une église devant un portrait funéraire du Joker et une bannière *Joker's wake – Thanks for all the laughs*[787] soit la peur de disparaître et de laisser sa famille dans le deuil ; un journal estampillé *Joker dies – Gotham doesn't care*[788] ou disparaître sans laisser d'héritage à la ville de Gotham, finir dans l'oubli, ne rien laisser contrairement à ses parents, ne pas être à la hauteur. Le rapport schizophrènique entre les deux personnages est une véritable constante depuis les années 1980. Daniel Wallace souligne par ailleurs la proximité identitaire des deux personnages en reprenant les deux numéros, *Batman* #37 en 1946 et *Batman* #73 en 1973, dans lesquels le Joker réutilise l'arsenal et les véhicules du justicier de Gotham City comme source première de ses inspirations[789]. En termes de méthode, les deux individus, même s'ils possèdent chacun un style qui leur est propre, ne sont pas en reste du point de vue de la théâtralité : l'un combat le crime en se déguisant en chauve-souris, l'autre le provoque en jouant les clowns[790]. Pour Andy Medhurst, « le Joker est le jumeau maléfique du Batman et une partie de cette méchanceté devient progressivement une homosexualité sous-entendue. »[791] et, bien que certains auteurs ayant induit cette idée s'en défendent[792], il n'est pas improbable que la relation entre les deux

[786] *First Person Shooter* : désigne un jeu vidéo en caméra embarquée visant à augmenter l'immersion du joueur qui incarne son avatar en vue à la première personne.
[787] « La veillée funèbre du Joker - Merci pour les fous rires. ».
[788] « Le Joker est mort – Gotham s'en moque. ».
[789] Daniel Wallace, *The Joker : A Visual History of the Clown Prince of Crime*, Paris, Urban Comics, 2015. P.70.
[790] *Ibid*. P.105 : « Pour le Joker, le crime est une performance artistique. S'il n'est pas théâtral, il est ennuyeux […] Pour lui, un critique compte par-dessus tout : Batman. »
[791] Andy Medhurst, "Batman, Deviance and Camp", in Roberta Pearson, William Uricchio et Will Brooker, *Many More Lives of the Batman*, London, British Film Institute Palgrave, 2015 (texte daté de 1991). P.160: "The Joker is Batman's "bad twin" and part of that badness is, increasingly, an implied homosexuality."
[792] Interview de Frank Miller par Christopher Sharrett in Roberta Pearson,William Uricchio et Will Brooker, *Many More Lives of the Batman*, London, British Film Institute Palgrave, 2015. P-36 : "In *Dark Knight*, the Joker says he never keeps count of all the hundreds of people he's killed, but he knows Batman does and he loves him for it ; To Batman, who's not asexual but really the essence of sublimation, this character represents every single thing he despises. It gets pretty weird […] I've come to realize how many prohibitions there really are against even touching one group or another, to a point where villain can't be female, can't be gay, can't be black. […] Anyway,

personnages relèvent d'un chassé-croisé amoureux oscillant entre sentiments d'admiration et haine profonde. En faisant du Joker un amoureux transi mais éconduit par le viril Batman, les auteurs de DC Comics peuvent très bien appuyer l'idée que le Batman rejette violemment toute homosexualité, comme si le spectre de Fredric Wertham rôdait encore au-dessus des scenarios[793], d'autant plus que le schéma triangulaire comprend également Robin, soit le cœur-même des attaques du psychiatre censeur.

yeah, the homophobic nightmare is very much part of the Batman/Joker mythos." (« Dans *Dark Knight*, le Joker avoue n'avoir jamais tenu les comptes de toutes les personnes qu'il a tué, mais il sait que Batman le fait et c'est pour cela qu'il l'aime ; Pour Batman, qui n'est pas asexué mais véritablement l'essence de la sublimation, ce personnage représente véritablement tout ce qu'il méprise. Ça en devient plutôt tordu […] En prenant conscience d'ô combien il était déconseillé de s'en prendre à tel groupe ou un autre, j'en suis venu à réaliser qu'un vilain ne pouvait être une femme, ne pouvait être gay, ne pouvait être noir. […] Dans tous les cas, oui, la dimension homophobe représente une grosse partie des mythes autour du Batman et du Joker »).

[793] Andy Medhurst, "Batman, Deviance and Camp", in Roberta Pearson, William Uricchio et Will Brooker, *Many More Lives of the Batman*, London, British Film Institute Palgrave, 2015 (texte daté de 1991). P.161: "The most recent linkage between the Joker and homosexuality comes in Arkham Asylum, the darkest image of the Bat world yet. Here the Joker has become a parody of a screaming queen, calling Batman "honey pie",given to exclamation like "oooh !" (one of the oldest homophobic cliches in the book) and pînching Batman's behind with the advice , "loosen up, tight ass" […] the Bat-response is unequivocal "Take your filthy hands off me...filthy degenerate !" (…) After all, the dominant cultural construction of gay men at the end of the 1980's is as plague carriers, and the word "degenerate" is not far removed from some of the labels affixed to us in the age of AIDS." (« Le lien le plus récent que l'on puisse faire entre le Joker et l'homosexualité se trouve dans Arkham Asylum, la plus sombre peinture de l'univers de la licence à ce jour. Dedans, le Joker est devenu une parodie de *screaming queen* (anglicisme désignant les héroïnes hurlantes aux prises avec les tueurs sadiques dans les films d'horreur), appelant le Batman « mon sucre d'orge », s'exclamant parfois en faisant « oooh ! » (L'un des plus vieux clichés homophobes) et pinçant les fesses du Batman en lui déclarant « Détends-toi, p'tit cul » […] la réponse du Batman est sans équivoque : « Dégage tes sales pattes de moi…saleté de dégénéré !» […] Après tout, la construction

En effet, le Garçon Prodige est souvent la cible privilégiée du Joker dans ses plans les plus fous pour atteindre le Chevalier Noir et une potentielle jalousie peut ici être révélée, bien qu'encore une fois les auteurs comme Frank Miller, qui ont contribué à complexifier le schéma, rejettent cette théorie[794]. La première fois que les deux ennemis entrent en contact dans l'univers des jeux *Arkham*[795], le Joker, portant au début de la rencontre le masque de Roman Sionis, est entouré par ses hommes de main et une femme victime de son poison, le visage défiguré par un rictus, hilare. Ainsi, pour le joueur comme pour Batman, la première apparition de ce qui constitue le Joker (le maquillage, le sourire, le rire sardonique) ne se fait pas par le personnage en lui-même puisqu'il est masqué et que le joueur comme le Batman pense qu'il s'agit de Sionis, mais par une version féminine de lui-même : la directrice de la banque qu'il vient de capturer. Ainsi le Batman découvre la folie de sa Némésis sous des traits féminins, ce qui alimente alors cette idée d'attirance amoureuse entre les deux individus : le Joker serait la figure féminine du couple hétérosexualisé dans ses représentations. D'ailleurs, après avoir enlevé le masque de Sionis, le Joker jette la jeune femme sur Batman « Amuses toi ! »[796] crie-t-il avant de s'enfuir, comme si son venin était le remède à la morosité du Chevalier Noir. *Arkham Origins*, préquelle d'*Arkham Asylum*, se focalise sur la réouverture de l'asile qui tombait en décrépitude depuis de nombreuses années : à criminel spécial, prison spéciale et c'est la découverte du Joker qui pousse les autorités comme le Batman à envisager la réouverture de l'ancien asile de Gotham City. Si cette matrice à antagonistes existe encore, c'est parce que l'un de ses rejetons démoniaques a prouvé au monde qu'elle était nécessaire. Les origines du Clown Prince du Crime, héritées de la version d'Alan Moore, sont par ailleurs mises en scène dans le jeu: le

culturelle dominante autour des hommes gays à la fin des années 1980 en fait des porteurs de maladies, et le mot « dégénéré » n'est pas si éloigné de certaines étiquettes que l'on nous collait à la grande époque du SIDA »).

[794] Interview de Frank Miller par Christopher Sharrett in Roberta Pearson,William Uricchio et Will Brooker, *Many More Lives of the Batman*, London, British Film Institute Palgrave, 2015. P-36 : CS: "[…] it seems that this has been developed increasingly after decades of repression, especially with Fredric Wertham's attack on the Batman/Robin relationship as gay […] Some readers have suggested that your Robin, Carrie Kelley, finally allows Batman to express his sexual feelings to Robin, since the character is suddenly female. It's clearly a subtile expression of his gayness." (« […]il semblerait que cela se soit largement développé après des décennies de répression, tout particulièrement avec les attaques de Fredric Wertham concernant la relation potentiellement gay entre Batman et Robin […] Certains lecteurs ont d'ailleurs suggéré que votre Robin, Carrie Kelley, peut autoriser le Batman à exprimer ses désirs sexuels envers elle dans le sens ou Robin est désormais une femme. C'est clairement une subtilité de son homosexualité. ») FM: "Come on. It's a father/child relationship. It's clearly defined as such. This is where this stuff gets preposterous. When he says 'Good soldier' to her, he's holding this little girl. He's confronting his limitations as a human being. Batman isn't gay. His sexual urges are so drastically sublimated into crime-fighting that there's *no room* for any other emotional activity." (« Allons! C'est une relation père/enfant. C'est clairement établi ainsi. C'est là où tout cela devient complétement absurde. Lorsqu'il lui dit « bon soldat », il porte cette petite fille. Il se confronte à ses propres limites en tant qu'être humain. Batman n'est pas gay. Ses désirs sexuels sont drastiquement sublimés par son combat contre le crime, il n'y a de place pour aucune autre activité émotionnelle. »)

[795] *Batman : Arkham Origins*, Warner Bros Games Montreal, 2013.

[796] *Ibid*. "Have fun !".

joueur est amené à prendre contrôle du Joker lorsqu'il se bat contre son propre public ou lorsqu'il s'aventure dans Ace Chemical sous les traits du Red Hood. Des flashs sporadiques l'informent de la présence d'une créature monstrueuse aux allures de chauve-souris : cet animal est le totem négatif du Joker, son symbole de peur. C'est ce monstre qui finit par le jeter dans la cuve d'acide. Montrer les origines du Joker participe à la construction du mythe d'Arkham, ce qui est le principe même de ce jeu. On assiste aux débuts du criminel mais également aux débuts du Batman, deux faces d'une même pièce. Au sortir de l'usine, le Joker découvre son nouveau visage mais le reflet montre au joueur celui du monstre chauve-souris aperçu auparavant. Le Joker s'identifie à Batman, encore une fois. Ce dernier sort de l'eau et s'attaque au clown, le propulsant dans une chute libre du haut du Royal Hotel de Gotham, une séquence vue précédemment dans le jeu. La musique est onirique, le tout ressemble à une scène d'amour de l'Âge d'Or d'Hollywood. « J'ai rencontré quelqu'un de spécial »[797] explique le Joker à Harley Quinn peu de temps après ce premier affrontement. Cette dimension sentimentale propre au super-vilain ne se retrouve pas exclusivement autour du Joker. Elle est présente dans la grande majorité des cas pour le bestiaire de l'univers initié par Kane et Finger. Bien souvent, les ennemis de l'homme chauve-souris sont des êtres humains en souffrance et dont la folie, la violence, et la colère s'explicitent par des passés chargés prenant bien souvent place au sein de familles dysfonctionnelles.

B) Super-vilains et familles dysfonctionnelles.

Naît-on criminel ou le devient-on ? Ce sempiternel questionnement concerne à la fois la biologie, la psychologie et la physiologie de l'homme mais également le contexte social et la société au sein desquels il évolue[798]. Ruben Levy a d'ailleurs présenté des travaux universitaires à la faculté de médecine de l'Université de Genève, intitulés *La Machine de la violence : Etude sur l'agression et la violence dans la jeune société américaine*, mettant en corrélation les aspects biologiques, psychologiques, psychiatriques et socioculturels du rapport humain à la violence et à la criminalité. Si structures cérébrales, hormones et neurotransmetteurs ont un rôle à jouer, les émotions et les différents cadres socioculturels ont également un impact important

[797] *Ibid*. "I met someone special".
[798] Jean-Philippe Zanco, *La société des super-héros : économie, sociologie, politique*, Paris, Ellipses, 2012. P.38 : Croire en un gène de l'héroïsme, après tout, n'est pas plus absurde que de croire en un gène de la criminalité, un graal qui a occupé des générations d'anthropologues, de criminalistes et de généticiens, depuis que Cesare Lombroso, à la fin du XIXème siècle, avait élaboré la théorie du criminel-né.

sur la modélisation du cerveau criminel. La famille, cellule sociale d'une importance capitale au sein de la société américaine, n'est pas en reste et le passif familial des grands criminels d'Amérique du Nord a bien souvent été révélé par les médias que ce soit pour comprendre leur cheminement ou tout simplement pour bâtir un peu mieux les légendes qui les entourent. En ce sens, Thierry Rogel commet une erreur capitale dans son ouvrage *Sociologie des Super-héros*:

> Alors qu'on explique la genèse du super-héros par un ensemble de circonstances qui seront soigneusement détaillées, on explique la genèse du super-vilain par sa seule personnalité maléfique : Magnéto, l'Organisateur, Lucifer…et évidemment Mephisto ou le Haut-Seigneur sont mauvais par leur nature même ; c'est leur « personnalité », personnalité en général marquée par une forme de paranoïa, qui explique qu'ils adoptent une carrière de criminels. [799]

Depuis l'Âge de Bronze et davantage l'Âge Sombre, la genèse des super-vilains est une pierre angulaire de la construction mythologique de ces personnages. Si le Joker se pose bien souvent comme une entité maléfique sortie de nulle part, nombre de ces criminels se voient dotés de solides histoires personnelles afin d'expliquer, voire de justifier, leur tendance à la violence et à la folie. Parmi les exemples cités par Thierry Rogel, le plus malheureux semble être celui de Magnéto, principal antagoniste des *X-Men* de Stan Lee, un mutant vouant une haine redoutable envers l'humanité et ce depuis qu'il fût déporté à Auschwitz où ses parents furent tués[800]. Ce personnage n'est aucunement maléfique par nature, il l'est devenu par dégoût de l'humanité suite à un traumatisme d'une violence extraordinaire[801]. C'est en mettant en lumière le cheminement psychologique des criminels que la société étasunienne s'est peu à peu passionnée pour ces « grands méchants » qu'ils soient réels ou fictifs. L'assassin, le bandit ou le psychopathe sont des figures populaires aussi bien présentes sur papier, sur pellicule ou formées de pixels ou de polygones. En 1991, avec le début de la Guerre du Golfe, des centaines de millions de téléspectateurs peuvent suivre pour la première fois un conflit en cours à la télévision. La démultiplication des chaînes, l'essor du jeu vidéo et l'arrivée de la VHS soumettent les foyers à un déferlement d'images confinant à la banalisation de la violence à l'écran. Les personnages excessifs et violents se font légion et rouvrent le débat sur l'influence potentielle des images sur les comportements violents[802]. La fascination s'installe et, comme le dit le professeur Thomas Leitch de l'Université de Delaware, « les Américains répondent aux sondages en disant qu'ils sont plus effrayés par les criminels et le crime que n'importe quel

[799] Thierry Rogel, *Sociologie des super-héros*, Paris, Hermann, 2012. P.207.
[800] Bryan Singer, *X-Men*, 20th Century Fox, 2000.
[801] Greg Pak et Carmine Di Giandomenico, *X-Men: Magneto Testament*, New York, Marvel Comics, 2009.
[802] Joana Tabet, *D'un genre à l'autre : Le psychopathe de cinéma*, OCS, 2015. 39min43.

problème social dans les années 1990. Pourtant, ils n'en sont pas moins fascinés par ces criminels. […] Les criminels sont les rois du box-office »[803]. Les grands criminels ayant laissé une trace conséquente dans les médias américains se retrouvent même parfois être les sources d'inspiration premières des super-vilains. Le Professeur Pyg, que l'on retrouve peu souvent dans les *comics* mais auquel une quête secondaire est associée dans le jeu vidéo *Batman : Arkham Knight,* est un exemple probant de super-vilain ouvertement inspiré des grandes figures psychopathes américaines : « Non ! Non ! Non ! N'enfermez pas Pyg ! Mère ne va pas être contente ! » hurle le personnage en grognant tandis que le Batman le traîne jusque dans sa cellule du GCPD[804].

Cette obsession pour l'autorité maternelle à laquelle il fait plusieurs fois référence au cours du jeu semble directement inspirée des *serial killers* américains ayant un problème avec leurs mères, comme Ed Gein[805]. Pyg se rapproche également de Jeffrey Dahmer puisqu'il utilise ses victimes comme cobayes pour des expériences visant à les transformer en poupées zombies. Sa source d'inspiration est tristement célèbre pour en avoir fait de même avec ses amants. Cette dimension du super-vilain renvoie plus largement à une notion fortement représentée parmi le

[803] *Ibid*. 40 min 52 : "Americans may respond to polls by saying they're more afraid by criminals and crime than any other social problem in the 1990's. Even though they remain fascinating with criminals […] Criminals beat box-office."

[804] *Batman : Arkham Knight*, Rocksteady Studios, 2015: "Oh no, no, no, no, no! Pyg not ready yet. She's all unique and wrong. All messed up, inside out. Pyg make her better! Pyg make all of us better!"

[805] 1906-1984, dit *Le Boucher de Plainfield*. Ed Gein a souffert, enfant, d'un père alcoolique et d'une mère excessivement autoritaire. A la mort de cette dernière, le fils catastrophé se fait assassin et violeur de sépulture. Lors de son arrestation en 1957, divers instruments et mobiliers faits de restes humains sont retrouvés à son domicile. Il a inspiré différents personnages similaires à commencer par Norman Bates dans *Psycho* et Jame Gumb dans *The Silence of the Lambs*.

bestiaire criminel de Gotham City : celui des individus devenus déviants à cause d'un cadre familial dysfonctionnel.

Ainsi, le super-vilain ne naît pas criminel, il le devient car sa famille le pousse à la déviance. Cette idée peut être nuancée lorsque les notions biologiques et sociales/familiales se retrouvent étroitement liées. Le personnage de Waylon Jones alias Killer Croc, par exemple, est un enfant souffrant d'une grave maladie de peau lui donnant l'apparence d'un homme-crocodile. Cette malformation pousse sa mère à le vendre à un cirque de *freaks* qui attise un peu plus sa colère et son désir de vengeance envers le monde qui l'entoure[806]. Il est un *Elephant Man*[807] qui aurait mal tourné. Si, comme le suggère Otto Rank, « […] les fantasmes des névrosés ressemblent à la reproduction exacerbée des fantasmes infantiles »[808], il semble d'une certaine logique de faire corréler l'historique familiale à la nature criminelle puis à la nature de super-vilain de ces personnages élevés ou rejetés par des familles dysfonctionnelles. Personnage plus emblématique encore que Killer Croc, Oswald Cobblepot, dit le Pingouin, est l'un des plus célèbres adversaires du Chevalier Noir et l'exemple probant de ce rejet par la famille d'un enfant non conforme à ses attentes physiques normées par la société.

Le second opus cinématographique réalisé par Tim Burton en 1992, *Batman Returns*, se focalise essentiellement sur ce personnage en articulant son histoire sur le principe du *rise and fall* : un individu parvient à s'extirper de la misère pour atteindre les hautes sphères de la société avant de connaître une chute progressive jusqu'à disparaître définitivement. Le film débute sur un travelling avant transportant le spectateur à l'intérieur de l'imposante demeure des

[806] Geoff Jones et Gary frank, *Batman: Earth One*, vol.2, New York, DC Comics, 2012. Planche 78, case 2: "The man my mother gave me to, Mr. Haley, he filed them down. So I'd look more like the reptile boy he was selling me as." (« Le type à qui maman m'a refilé, M'sieur Haley…Il les a fait limer pour que je ressemble plus au garçon reptile qu'il mettait sur ses affiches. »).
[807] Joseph Merrick (1862-1890) : atteint de neurofibromatose de type I aussi appelée éléphantiasis, il fut présenté comme phénomène de foire avant de devenir un objet d'étude.
[808] Otto Rank, *Le mythe de la naissance du héros*, Paris, Payot, 1983. P-91.

Cobblepot, soulignant de ce fait l'importance d'Oswald pour le récit, bien plus que celle du Batman qui lui donne pourtant son titre[809]. Tucker Cobblepot fume à la fenêtre tandis que sa femme accouche dans la pièce d'à côté. Il semble impassible aux hurlements de son épouse, Esther, d'autant plus qu'il ne se donne même pas la peine d'assister à la naissance de son premier fils. La musique de Danny Elfman à l'orgue couplée à la neige au dehors rappelle la période de Noël, fête de la Nativité : Oswald Cobblepot sera un Christ déviant comme peuvent en témoigner les hurlements d'horreur de celle qui lui donne la vie[810]. Dans la séquence suivante, Tucker et Esther Cobblepot fument à la fenêtre en buvant des Martinis. On imagine que cette séquence se passe bien après la première, le fondu enchaîné indiquant une ellipse. Ici, les deux parents sont détachés de leur enfant : Madame Cobblepot a rejoint son mari dans la froideur, l'alcool et la cigarette pour oublier la présence de leur fils qui grandit dans une cage comme un animal[811]. L'enfant se saisit du chat pour l'emmener dans sa cage. Le chat blanc, symbole de pureté, indique par sa mort l'enfance brisée, l'innocence perdue du petit Oswald, devenu un monstre trop tôt[812]. C'est alors que la famille se fait véritablement dysfonctionnelle : les deux parents se décident à emmener leur enfant dans un parc afin de l'abandonner. « Merry Christmas » souhaitent les Cobblepot à un autre couple qui, lui aussi, promène son enfant en poussette sous la neige. On note une opposition entre les deux familles : la poussette des Cobblepot est noire et fermée pour cacher l'enfant monstrueux tandis que celle de l'autre couple est d'un blanc immaculée et ouverte pour que chaque passant puisse admirer son bébé ou simplement lui laisser regarder l'extérieur. Etant donné le contraste total entre les deux groupes d'individus, on peut supputer que l'enfant dans la poussette blanche est Bruce Wayne, qui a sensiblement le même âge que le Pingouin et dont la famille est en concurrence avec celle des Cobblepot en tant que dynastie privilégiée de Gotham. Bruce Wayne deviendra un playboy milliardaire tandis que Cobblepot deviendra un monstre reclus dans les égouts. Cependant, chacun prendra les atours de l'autre : Wayne deviendra visuellement monstrueux en chauve-souris géante et le Pingouin goûtera à la vie de nanti le temps de mettre en œuvre son plan. Tout comme avec le Joker dans son premier film, Burton s'amuse à créer un effet de miroir entre ses personnages. Ces deux familles sont ici complétement opposées par leurs codes graphiques[813]. Lors du colloque *La Magie de Noël* qui s'est tenu les 17 et 18 Décembre 2013 à l'Institut Européen de Cinéma et d'Audiovisuel de Nancy, sous la direction de Christian Chelebourg,

[809] Tim Burton, *Batman Returns*, Warner Bros, 1992. 0min20.
[810] *Ibid*. 0min32.
[811] *Ibid*. 1min.
[812] *Ibid*. 1min20.
[813] *Ibid*. 1min43.

Sébastien Bertrand a tenu une communication intitulée *L'étrange Noël de Gotham City : déconstruction et reconstruction dans Batman Returns de Tim Burton*. Dans cette communication, l'auteur faisait déjà état de la perversion de la nativité par la venue au monde du futur Pingouin :

Dès la première scène du film, le public est prévenu : le Noël de *Batman Returns* sera tragique. On y raconte une naissance, celle d'Oswald Cobblepot, mais dans une atmosphère visuelle et musicale évoquant à la fois Charles Dickens et Eugène Sue[814]. L'enfant de Noël est l'opposé exact de celui dont la tradition chrétienne célèbre la naissance. Il est physiquement monstrueux. Il ne vient pas au monde dans une étable près d'un village, mais dans un manoir gigantesque au cœur de la babylonienne Gotham City. Ses parents ne sont pas pauvres, mais richissimes. Et au lieu d'être vénéré et d'attirer les hommes à lui, l'enfant n'inspire que répulsion, fait fuir la sage-femme et le médecin. Ses parents décident de le jeter dans une rivière artificielle menant dans les bas-fonds de la ville. Ultimes clins d'œil bibliques, Burton inscrit son générique sur la traversée des égouts d'un bébé-Moïse dans son berceau en osier[815] et situe ensuite l'action 33 ans plus tard, à l'âge biblique de la mort du Christ[816].

[814] Alain Charlot, dans sa critique de *Batman Returns*, compare ainsi la première scène à « du Eugène Sue shooté par Douglas Sirk. Du technicolor radioactif avec Danny Elfman […] plus traversé que jamais par les violons coupants de Bernard Hermann ». Cf. Alain Charlot, « Batman le Défi : subversif », *Ciné-News*, n°36, juillet-août 1992, p. 27.
[815] Dans la version française du film, une allusion supplémentaire y est faite, quand le Pingouin évoque les enfants du « gotha de Gotham » dormant « dans de jolis petits moïses », reprenant l'ancienne terminologie française pour désigner les couffins en osier. Cf. *Batman Returns*, 01:29 :10.
[816] *Batman Returns*, 00:05:15.

La dimension biblique est plus qu'équivoque, comme le souligne Sébastien Bertrand, à travers le générique d'ouverture[817]. Si l'auteur se rattache à la figure de Moïse, il est également possible d'y voir un véritable présage sinistre : le berceau est la barque de Charon et les eaux sales des égouts ne sont ni plus ni moins que le Styx, le fleuve des morts[818]. Le berceau passe sous une arche de laquelle tombe de l'eau en cascade : l'enfant est baptisé par les enfers, il est maudit[819]. « Tim Burton s'emploie donc à subvertir, et même à pervertir un esprit de Noël, joyeux et festif dans l'imaginaire traditionnel américain, dès le début de son film[820] », reprend Sébastien Bertrand tout en mettant en évidence la dimension infernale non pas vis-à-vis des égouts, mais en s'attardant sur le feu de cheminée dans l'âtre du salon Cobblepot au moment où l'enfant dévore le chat[821]. Oswald est un monstre et se voit rejeté par sa haute lignée pour être recueilli par des pingouins, rejoignant ainsi la condition sociale miséreuse nécessaire à l'incipit de tout *rise and fall*. La transformation du personnage est explicitement rendue à l'écran lorsque, trente-trois ans plus tard, la caméra met en évidence son nouveau foyer en filmant le portail du zoo de Gotham de la même façon qu'elle filmait celui de la demeure parentale au début du film[822] : le royaume animal est la nouvelle demeure d'Oswald. La nature criminelle du personnage s'articule entièrement autour de la famille : sa volonté de s'en prendre à la société qui l'a éloigné de ses monstrueux parents, dans le sens psychologique et émotionnel du terme, mais également de situer ses attaques en période de Noël, instant familial par excellence, lui qui n'a finalement connu les festivités qu'avec ses amis les pingouins, six pieds sous terre. Comme l'indique Sébastien Bertrand :

[817] Carl Gustav Jung, *Métamorphoses de l'âme et des symboles*, Paris, Le Livre de poche, 1993 (édition originale : *Symbole der Wandlung* (1912)). P.366 : « Né des sources, des fleuves, des mers, l'homme atteint en mourant les eaux du Styx pour entreprendre la « traversée nocturne ». Les eaux noires de la mort sont les eaux de la vie ; la mort avec son froid enlacement est le sein maternel, comme la mère qui engloutit le soleil, mais la réenfante de son sein maternel. La vie ne connait nulle mort. »

[818] Tim Burton, *Batman Returns*, Warner Bros, 1992. 2min40.

[819] *Ibid*. 4min36.

[820] Comme le souligne Aurélien Ferenczi, cette subversion de « l'esprit de Noël » est un thème central de *The Nightmare before Christmas*, tourné en même temps que *Batman Returns*, à San Francisco. Cette simultanéité contraignit Burton, producteur, scénariste et directeur artistique de *The Nightmare before Christmas*, à en confier la réalisation à Henry Selick. Cf. Aurélien Ferenczi, *Tim Burton*, Paris, Cahiers du cinéma, « Grands Cinéastes », 2007. P. 52.

[821] Sébastien Bertrand : « Dans le seul face-à-face entre les parents Cobblepot et leur enfant, ce dernier est enfermé dans une cage, devant un infernal feu de cheminée, tandis que ses géniteurs, coupe de champagne à la main et regard désespéré, se tiennent à proximité de leur immense sapin de Noël. Le cadeau qu'ils espéraient est un monstre vorace qui absorbe toute pureté autour de lui (il dévore le chat blanc de la famille) ; il n'a pas sa place dans ce décor de fête ».

[822] Tim Burton, *Batman Returns*, Warner Bros, 1992. 17min36.

Son interprète, l'acteur Danny DeVito, considère que le Pingouin a souffert terriblement de n'avoir jamais connu la saison des fêtes comme les petits enfants de Gotham[823]. Il concentre donc peu à peu sur cette période sa rancœur et sa cruauté, créant sa propre mythologie macabre. D'une immense chaussette de Noël, il sort d'étranges présents : produits toxiques, chutes de papier, main humaine. Et tout au long du film, il prépare à Gotham un Noël de cauchemar en planifiant l'enlèvement et le meurtre de tous les enfants des notables de la ville, afin qu'ils connaissent comme lui « un terrible destin[824] »

La troupe qui accompagne le Pingouin est une troupe d'artistes de cirque, renvoyant évidemment aux *freak shows* du début du siècle mais également à l'esprit de famille. « Vous êtes…une famille ? C'est bon d'avoir une famille. »[825] rétorque Max Schreck au Pingouin en lui rendant visite alors qu'il est en compagnie de ses clowns. Pourtant, le super-vilain ne se contente pas seulement de répercuter sur Gotham le malheur et la tristesse que ses parents lui ont fait subir. S'il émerge à la surface du monde qui l'a vu naître, c'est également pour connaître ceux à qui il doit la vie : « Je veux être respecté. Je veux être reconnu en tant qu'être humain.

[823] In *Batman Returns: villains – The Penguin* © Warner Home Video, 2005, 00:02:50.
[824] *A terrible fate* (*Batman Returns*, 01:29:00).
[825] Tim Burton, *Batman Returns*, Warner Bros, 1992. 49min17: "You're…family? Good to have a family".

Mais plus que tout…je veux découvrir qui je suis…en retrouvant mes parents…apprendre mon nom d'humain. »[826].

Pour le Pingouin, son humanité dépend entièrement de sa famille d'origine, de ses parents, ceux qui l'ont renié. Il s'agit là d'une quête ontologique : il ne pourra être pleinement humain et accompli qu'en retrouvant ceux à qui il doit son existence. Il ne peut être humain qu'en découvrant ses origines, sa famille. S'il ne sait pas où il va, il doit au moins découvrir d'où il vient[827]. Le manège du Pingouin fonctionne, il devient un héros tragique et obtient la confiance d'un peuple américain vénérant la sacro-sainte famille[828] tout autant que son représentant costumé, le Batman lui-même[829]. Ayant découvert que ses parents étaient décédés, le Pingouin se rend sur leur tombe pour un dernier hommage. Face à la sépulture familiale, Oswald Cobblepot, filmé en plongée au second plan, se prosterne face au crucifix irradié de lumière directe qui surmonte la tombe[830], référence supplémentaire à sa représentation christique par Burton. La déchéance du Pingouin désireux de prendre la place de l'homme chauve-souris dans le cœur des habitants de Gotham City, prend la forme d'une guerre de symboles mais aussi d'héritage : en prenant le contrôle de la batmobile pour semer le chaos dans la ville et en faisant passer le Batman pour le meurtrier de la princesse de glace, Cobblepot cherche à discréditer la chauve-souris, c'est à dire le totem des Wayne. De son côté, le Chevalier Noir, en diffusant publiquement les enregistrements de Cobblepot dénigrant les habitants de Gotham alors qu'il se présente à la candidature pour la mairie, discrédite le politicien en herbe qui veut redorer le blason de sa famille en devenant maire[831]. Pourchassé tel une bête par les habitants de Gotham en colère, le Pingouin s'enfuit pour regagner son antre dans les égouts sous le zoo : sa fuite débute par un panoramique droite gauche alors qu'il va traverser le pont de là où il a été jeté enfant. C'est ouvertement une redite de la scène de son abandon. Il va même jusqu'à bousculer un couple qui ressemble à s'y méprendre au couple que ses parents avaient croisé avec le landau

[826] *Ibid*. 20min53 : "I want some respect. A recognition of my basic humanity. But most of all…I want to find who I am…by finding my parents…learning my human name.".
[827] *Ibid*. 36min04: "All I want in return is a chance to find my mom and dad. A chance to find out who they are and thusly who I am." (« Tout ce que je désire en retour est une chance de retrouver Papa et Maman. Une chance de découvrir qui ils sont et de ce fait qui je suis. »).
[828] *Ibid*. 35min30 : Pour faire son entrée sur la scène de Gotham, le Pingouin se fait passer pour un sauveur. Au cours d'un discours du maire, un bébé est enlevé par l'un de ses hommes de main qui feint de laisser l'enfant au Pingouin lorsque celui-ci le menace. Le Pingouin passe ainsi pour un héros protecteur de la famille.
[829] *Ibid*. 36min58 : " - Mr Wayne ? Something wrong ? - No…his parents…I hope he find them." (« Monsieur Wayne ? Quelque chose ne va pas ? – Non…ses parents…j'espère seulement qu'il va les retrouver. ») devant la télévision, Bruce Wayne voit son homologue en Oswald Cobblepot: un orphelin qui a dû grandir sans ses parents.
[830] *Ibid*. 41min21.
[831] *Ibid*. 1h29min48.

blanc[832]. Le véhicule symbolique de la petite enfance, noir au début du film, se transforme: Cobblepot traverse cette fois-ci la rivière souterraine sur son canard géant[833], grotesque parodie d'un jouet pour enfant disproportionné par les fantasmes sexuels d'un adulte. En témoignent ses avances à Catwoman qu'il a essayé de tuer parce qu'elle l'avait rejeté. Le canard est ici un fétiche, dans le sens freudien du terme[834]. Le Pingouin est définitivement un enfant perverti par l'abandon de ses parents et contre qui joue la moindre strate de la société de Gotham.

Il s'en va retrouver sa véritable famille, les pingouins, clamant que son nom n'est pas Oswald, qu'il est le Pingouin, qu'il n'est pas un être humain mais un animal[835]. Redevenu un monstre, celui que l'on exhibe pour ses différences notables avec les normes physiques, il abandonne son identité humaine pour redevenir celui qu'il a finalement toujours été. Il renie ainsi ses parents et leur héritage et se fait ennemi de la famille. La vengeance du Pingouin se matérialise par une attaque directe sur les enfants: il fait enlever les premiers nés de toutes les grandes familles de Gotham, premiers nés au même titre que lui[836]. On peut voir dans ce plan une autre figure biblique, la même que pour le Joker : le massacre des innocents par le roi Hérode. Le Pingouin, dans sa mégalomanie, en vient même à tuer l'un des membres de sa propre famille

[832] *Ibid*. 1h31min30.
[833] *Ibid*. 1h31min54.
[834] Sigmund Freud, *Trois essais sur la théorie sexuelle*, Paris, Gallimard, 1989 (première édition en 1905).
[835] "My name is not Oswald ! It's Penguin! I am not a human being ! I am an animal!". La fin de la réplique est une référence explicite à Joseph Merrick, modèle culturel de l'homme rejeté pour sa monstruosité, déclarant dans le film *Elephant Man* de David Lynch : "I am not an animal ! I am a human being!". Ici, la réplique est inverse, Oswald se réclamant de la monstruosité.
[836] *Ibid*. 1h32min53.

de substitution qui trouvait ce plan trop extrême[837]. Il décide également de se venger de Max Schreck qui l'a abandonné suite à sa disgrâce publique en enlevant son propre fils[838]. Pour défaire Cobblepot, le Batman retourne ses pingouins contre lui, ce qui a pour effet de mettre l'antagoniste dans une rage folle avant qu'il n'attaque frontalement le Croisé à la cape[839]. Son point faible est la dernière famille qui lui reste, celle qui ne l'a jusqu'alors jamais abandonné. Le déclenchement des fusées dans le dos des oiseaux avant la chute finale de leur frère adoptif, dans les égouts qui l'ont vu naître, provoque la destruction du zoo, la destruction du dernier foyer de cet homme qui ne veut désormais plus en être un. Le Pingouin, après être tombé, troisième et dernière union avec les eaux du Styx, dégaine un parapluie pour abattre le Batman[840]. Ce n'est pas un parapluie armé mais un parapluie enfantin qui déploie de petits canards accompagnés d'une berceuse. Le super-vilain meurt dans le lieu qui l'a à la fois mis au monde et tué en tant que monstre, avec une berceuse pour marche funèbre, le renvoyant à l'enfance qu'il n'a jamais eue et qui a fait de lui le criminel, qui l'a conduit à sa perte. Comme dernier hommage, les pingouins qui l'ont élevé et retiré de la société humaine viennent porter son corps avant de le glisser dans l'eau pour une dernière traversée.

Plus qu'une mauvaise journée, comme le précisait à maintes reprises le Joker dans *The Killing Joke* pour justifier sa mutation en super vilain, le Pingouin a tout simplement vu les étoiles s'aligner dans le désordre au moment de venir au monde : il est né avec la mauvaise apparence, au mauvais moment, au mauvais endroit et au sein de la mauvaise famille. Il est en cela une victime du temps et du monde. Sa nature d'antagoniste tient avant tout au désir de

[837] *Ibid*. 1h33min43.
[838] *Ibid*. 1h39min46.
[839] *Ibid*. 1h50min.
[840] *Ibid*. 1h56min43.

vengeance qui le consume. Dans son ouvrage *Super-héros la puissance des masques*, Jean-Marc Lainé met en avant la différence fondamentale entre le justicier et ses ennemis :

> Alan Moore et Brian Bolland, dans *The Killing Joke*, ont détaillé le lent processus de traumatisme qui a fait d'un truand de bas étage, père de famille angoissé, le Joker. Ils se sont éloignés du déterminisme psychologique ou social du milieu familial pour rebondir sur la théorie selon laquelle toute vie peut basculer autour d'une seule mauvaise journée. *« Une seule journée pourrie »*, comme le dit Ethan Bennett, le nouveau Clayface, à Batman (*The Batman*, S04E03, octobre 2006). Les super vilains, en tout cas les plus intéressants d'entre eux, ont beaucoup plus souffert que les justiciers qui les combattent.[841]

Depuis 1939, les origines du Batman ont été maintes fois mises en scène. Le drame fondateur, s'il se fait redondant, est souvent mis en perspectives avec l'histoire personnelle de l'antagoniste face au justicier, créant alors un effet de miroir. Si le Joker est une Némésis de taille, à la fois en contradiction totale avec le Chevalier Noir mais jouant finalement la carte de la dangereuse proximité, le Pingouin se pose comme le fruit d'une hypothèse. Ce personnage propose au héros de voir ce qu'il serait devenu s'il n'avait, en définitive, pas eu autant de chance car, bien qu'orphelin, Bruce Wayne semble avoir bien moins durement affronté les affres d'une vie qui s'acharne à le détruire, là où Cobblepot est un véritable survivant[842]. Comme le souligne Alex Nikolavitch, « certaines des meilleures histoires du Batman s'intéressent en profondeur aux traumatismes ayant créé le Joker, Pile ou Face et toutes la galerie des criminels qu'il combat »[843]. En 2012, le scénariste Gregg Hurwitz s'attèle à sonder les origines d'Oswald Cobblepot dans *Penguin : Pain and Prejudice*[844], mini-série mettant en perspective le rapport du Pingouin à sa famille et au monde qui l'entoure, liant définitivement sa nature de super-vilain aux problèmes sociaux que mettent en évidence ses origines. S'il reprend les bases du film de Burton, Hurwitz opère néanmoins quelques changements, éliminant un peu plus encore tout manichéisme. Lors de la naissance de l'enfant, s'il est rejeté par son père, c'est sa mère qui continue de l'aimer malgré son apparence monstrueuse, sous entendant les bases d'un Œdipe presque forcé[845]. La fragilité de l'enfant est mise en parallèle avec la crainte qu'il inspire une

---

[841] Jean-Marc Lainé, *Super-héros ! La puissance des masques*, Montélimar, Moutons électriques, collection « Bibliothèque des miroirs », 2011. P.87.

[842] Emerson Douyon, « La Famille et la délinquance dans trois sphères culturelles », Criminologie vol.8, N° 1-2, 1975. P.88 : « La famille serait plutôt cette « réunion forcée, sous le même toit, de quelques personnes qui ne peuvent pas se sentir ». (cité par Porot 1963). D'un foyer irradiant l'amour elle peut se transformer en un « nœud de vipères •» ou en une structure aliénatrice d'invalidation. Dans ce cas la famille, loin d'engendrer un sentiment d'appartenance et une image consistante de soi, diffuse plutôt une impression obsédante d'aliénation. Vie de famille ou avenue royale vers la déviance, telle est la problématique ».

[843] Alex Nikolavitch, *Mythe et super-héros*, Montélimar, Moutons électriques, collection « Bibliothèque des miroirs », 2011. P.113.

[844] Gregg Hurwitz et Szymon Kudranksi, *Penguin: Pain and Prejudice*, New York, DC Comics, 2012.

[845] Gregg Hurwitz et Szymon Kudranksi, *Penguin: Pain and Prejudice* #1, New York, DC Comics, 2012. Planche 1.

fois adulte, roi en son royaume sitôt qu'il entre dans l'Iceberg Lounge[846]. Plus encore, Cobblepot n'est plus ici un véritable Christ corrompu mais davantage une version pervertie de Bruce Wayne puisqu'il se fait commanditaire d'un meurtre dont les composantes graphiques renvoient clairement à celui de Martha Wayne : ses hommes s'en vont voler le collier de perle d'une femme qu'ils décapitent en pleine rue, reprenant l'icône du collier arraché de force[847]. L'articulation du récit entre instants présents et flashbacks est une structure simple et efficace lorsqu'il s'agit de démontrer causes et conséquences sur la psyché d'un individu.

Aussi, *Penguin : Pain and Prejudice* s'articule-t-il avant tout sur l'enfance et le cadre familial toxique d'Oswald Cobblepot car, contrairement à Burton, l'enfant n'est pas tout de suite abandonné par ses parents mais a tout le temps de son enfance et de son adolescence pour se confronter au rejet de la différence. En 1975, l'étude d'Emerson Douyon sur la délinquance

[846] *Ibid*. Planche 3.
[847] *Ibid*. Planches 6 et 7.

comme conséquence de certains milieux familiaux fait état d'un véritable lien entre les deux phénomènes sociaux :

> D'un point de vue structural, les recherches sur le rôle criminogène de la famille fournissent des résultats apparemment contradictoires. Le rapport classique des Glueck (1968) sur les familles des délinquants en Amérique du Nord indique dans quatre-vingt-dix pour cent des cas étudiés la présence de valeurs déviantes au sein de ces familles. Les délinquants proviennent aussi deux fois plus souvent de familles dissociées que les non-délinquants. […] La rupture des liens familiaux causée par la mort, l'abandon, le divorce ou une forme quelconque de carence parentale, outre qu'elle provoque un effondrement de la structure d'autorité et des cadres de référence, peut également orienter vers la recherche de contact avec les agents criminogènes du milieu. La conduite délictuelle peut se présenter alors comme un exutoire aux tensions familiales.[848]

Les malheurs du jeune Oswald ont tout de la leçon de vie et ce déterminisme social fait naître son alias, le Pingouin, bien avant qu'il ne rentre dans la vie active. Il est un fer brut et ses camarades sont le marteau[849]. Si, au même titre que le personnage incarné par Danny DeVito, il conserve ce désir de garder un lien avec ses parents, comme en témoigne la présence de sa vieille mère à qui il offre le collier volé[850], le Pingouin de *Penguin: Pain and Prejudice* se fait également ennemi de la famille sitôt qu'il se sent en état de disgrâce. S'entretenant avec un homme qui l'a insulté par inadvertance, il lui explique ce qu'il a fait pour se venger de cette insulte : il a modifié ses comptes pour faire croire à son patron qu'il le volait, il a mis le feu à son appartement en faisant croire qu'il s'agissait d'un accident, tuant ainsi sa voisine, il a provoqué un autre accident pour tuer ses parents en 4x4 de façon à ce que leurs dernières pensées soient tournées vers leur fils qui a mal fait réparer leur voiture et enfin il provoque l'agression de son épouse avec une seringue contenant une drogue extrêmement violente. Pour une insulte, le Pingouin se venge au centuple. Ses années de maltraitance semblent parler pour lui : il ne tolère plus la moindre raillerie, ce qui renvoie une fois de plus à la mégalomanie du personnage[851]. Si l'on se réfère à l'étude de Douyon, la délinquance est une forme de rébellion envers la structure familiale, une façon de la rejeter, de se différencier[852]. Pourtant, Oswald

[848] Emerson Douyon, « La Famille et la délinquance dans trois sphères culturelles », Criminologie vol.8, N° 1-2, 1975. P.89.
[849] Gregg Hurwitz et Szymon Kudranksi, *Penguin : Pain and Prejudice* #1, New York, DC Comics, 2012. Planches 8 et 9.
[850] *Ibid*. Planches 13 et 14.
[851] *Ibid*. Planches 15 et 16.
[852] Emerson Douyon, « La Famille et la délinquance dans trois sphères culturelles », Criminologie vol.8, N° 1-2, 1975. Pp-91-92 : « La délinquance figure une révolte contre cette tendance fusionnelle de la famille. Elle représente une tentative pour se différencier ou pour sortir de la confusion. Comme l'exprimait si bien un jeune de Boscoville à qui l'on venait d'apprendre qu'un autre membre de la famille commence à tourner mal. « Un délinquant dans la famille, c'est assez... Il veillera à ce qu'il n'y ait pas deux (Mailloux, 1972). Il veut à tout prix se différencier des autres et n'entend nullement devenir à son tour un pôle de fusion ».

Cobblepot est à la base un individu différencié de sa famille, de par ses malformations physiques[853]. Devenir délinquant pour se différencier un peu plus, c'est assumer ces malformations et, quelque part, trouver la paix avec lui-même, s'accepter et vivre pleinement. Il est à noter également une analogie un peu simpliste, mais guidée par le graphisme, entre déformation physique et déformation morale. C'est le contraire de ce qui se passe chez Victor Hugo qui inspire pourtant le Joker avec le personnage de Gwynplaine.

[853] *Ibid*. P-92 : « Le second concept auquel nous faisions allusion est celui de l'identité négative ou du mouton noir de la famille. Selon Noël Mailloux (1972) au Québec, comme ailleurs en occident, les parents se font un portrait anticipé de l'enfant et de son identité future. Cette attente peut être négative, c'est-à-dire, caractérisée par un manque de confiance. L'enfant est sans cesse confronté à une image dévalorisante de lui-même qu'il est amené progressivement à intérioriser. Il devient peu à peu le méchant, l'incapable, le mouton noir de la famille. Une telle image projetée par les parents et de plus en plus assumée par l'enfant est cause d'angoisse. Pour se défendre contre cette angoisse existentielle, le jeune aura tendance à répéter de façon compulsive le comportement négatif attendu de lui. »

Lorsque le super-vilain fait face au justicier de Gotham City, ce n'est pas à son double miroitant qu'il s'adresse mais à une version fantasmée de l'autorité paternelle qui le fit souffrir, à l'avatar de sa triste jeunesse[854]. Lorsqu'il est confronté à un Batman qui lui demande des comptes, le Pingouin se retrouve dans la peau de l'enfant maltraité qu'il était avant. Le fait que le Batman enquête sur le meurtre du couple fortuné le renvoie à ce pourquoi il est devenu justicier mais le Pingouin ne peut le comprendre du fait de l'identité gardée secrète de Bruce Wayne. Preuve supplémentaire que Cobblepot s'assume pleinement en tant que monstre : il ne se déguise pas comme son ennemi, ne se cache pas sous un costume et un masque. Il est ce qu'il est et assume totalement sa mutation. Le Pingouin est particulièrement représentatif de ce mouvement des super-vilains vers une explication fondée de leurs comportements déviants. La société et la famille ont fait de lui ce qu'il est désormais. En 1972, Ronald Laing systématise les différents schémas explicatifs de la délinquance en mettant en lumière le fait qu'un individu peut incarner ses projections :

> Il suffit, comme dans l'hypnose, d'indiquer à l'enfant ce qu'il est et il prend place dans l'espace ainsi défini. On l'induit à être méchant en définissant comme méchant ce qu'il fait. « Les parents sont surpris par un enfant qui fait x quand ils lui disent de faire y tout en lui suggérant qu'il est x » (Laing, 1972, p. 101). Cette induction hypnotique conditionne l'apprentissage de la délinquance au sein de la famille ».[855]

Traité comme un déviant toute sa jeunesse, Oswald Cobblepot ne pouvait qu'en devenir un. Dans le récit de Gregg Hurwitz, seule sa mère trouve encore grâce à ses yeux et la mort de cette dernière entraîne logiquement un profond sentiment d'abandon qui se manifeste non pas par une tristesse sobre ou un véritable désir de vengeance mais par un profond respect envers la défunte et une colère noire contre quiconque ose porter atteinte à sa mémoire[856], bien qu'il dégrade lui-même le caveau familial dans un accès de rage[857]. Là où Grant Morrison s'est fait l'architecte de la *batfamily* en proposant un véritable génogramme à Bruce Wayne, Gregg Hurwitz s'est fait la voix des super-vilains en proposant une lecture sociale et familiale des différents antagonistes peuplant l'univers du Batman. S'il se situe dans une forme de tradition vis-à-vis du Pingouin, en reprenant toute cette mythologie mise en lumière par Burton dans son second film sur le Chevalier Noir, c'est avec le dessinateur David Finch qu'il trace pour la

[854] Gregg Hurwitz et Szymon Kudranksi, *Penguin: Pain and Prejudice* #2, New York, DC Comics, 2012. Planche 1, case 3.
[855] Emerson Douyon, « La Famille et la délinquance dans trois sphères culturelles », Criminologie vol.8, N° 1-2, 1975. P.93.
[856] Gregg Hurwitz et Szymon Kudranksi, *Penguin: Pain and Prejudice #3*, New York, DC Comics, 2012. Planche 1, case 1: "Plan the most extravagant funeral. Spare no expense. I want my mother to feel like Cleopatra on the barge. Understand?" (« Organisez des obsèques extravagantes. Ne regardez pas à la dépense. Je veux que ma mère se sente comme Cléopâtre sur la barge. Compris ? »).
[857] *Ibid*. Planche 15.

première fois dans l'histoire éditoriale de la licence les aspérités d'un autre grand méchant, l'Epouvantail[858], avec la saga *Batman : The Dark Knight* en 2014.

Alors que les origines du personnage n'avaient été que très peu mentionnées, le récit de Gregg Hurwitz met en lumière non pas seulement les raisons ayant conduit le docteur Jonathan Crane à passer de scientifique expert des phobies à criminel notoire mais aussi et surtout les raisons même de cette fascination : alors qu'il n'est encore qu'un enfant, Jonathan sert de cobaye à son père, qui l'enferme dans la cave de la maison familiale pour lui faire inhaler un gaz censé matérialiser sous ses yeux ses peurs les plus terribles. Ce gaz, qui est l'arme principal de l'alias maléfique de Jonathan, l'Epouvantail, peut alors être considéré comme un héritage paternel puisque que le docteur Crane Senior en est le véritable inventeur[859]. « Du calme, Bruce. Nous avons tous peur de quelque chose… »[860] murmure Martha Wayne à l'oreille de son fils alors qu'il vient de tomber sous les planches du manoir, dans la grotte qui deviendra son antre. Le

[858] *Scarecrow* en version originale.
[859] Gregg Hurwitz et David Finch, *Batman: The Dark Knight* #11, New York, DC Comics, 2014. Planches 9 à 11.
[860] *Ibid*. Planche 13, case 6: "It's okay, Bruce. Everyone's scared of something…".

parallèle entre les deux personnages, le Batman et l'Epouvantail, se fait à travers des planches entières dédiées aux flashbacks de leur enfance. Ils sont faits du même bois, sont tous les deux manipulateurs de la peur de leurs adversaires ou de leurs victimes mais servent chacun des desseins radicalement différents. La composition des cases de David Finch renvoie à la similarité de leur expérience, la traversée du plancher, la chute vers l'obscurité et la peur de l'enfant : tout est en contre-plongée. La création de l'alter ego masqué de chacun passe par un retour aux sources : Batman naît de la vision de la chauve-souris dans le salon du manoir ou dans la grotte selon les versions là où un épouvantail apparaît à Jonathan Crane lorsqu'il revient dans la demeure familiale[861]. Ce dernier subit lui aussi un abandon de la part de son père : il est abattu alors que Jonathan est dans la cave, incapable d'intervenir pour empêcher l'exécution mais également incapable de savoir que son père vient de mourir et que, de ce fait, il est enfermé dans le caveau avec la toxine phobique. Le caveau et la toxine cristallisent l'abandon parental total pour le petit Jonathan, devenu orphelin alors qu'il était enfermé. C'est la police qui le fait sortir, au même titre que la police s'occupe de Bruce avant qu'Alfred ne vienne le chercher[862]. Là où la mère de Bruce intervient pour le rassurer, le père de Jonathan ne prête aucunement attention à ses hurlements et demeure focalisé sur son expérience. Pourtant, le père du futur Epouvantail ne rejette aucunement son fils, bien au contraire. Cette maltraitance est pour lui un gage d'amour et de respect :

> « Depuis la mort de ta mère, ce n'est plus que nous deux contre le reste du monde, hein ? Je peux me montrer dur parfois, c'est vrai. L'amour maternel – koff koff – est difficile à reproduire. Mais j'essaye de prendre soin de toi du mieux que je peux. Peut-être que je ne te le dis pas suffisamment mais je suis fier de toi. Tu es un pionnier, mon co-pilote. Toi et moi sommes des explorateurs sur l'océan de la peur. Allez, secoue-toi un peu ! Tu portes mon nom, Jonathan…tâche de t'en montrer digne ». [863]

[861] Gregg Hurwitz et David Finch, *Batman: The Dark Knight* #12, New York, DC Comics, 2014. Planche 13.
[862] Gregg Hurwitz et David Finch, *Batman: The Dark Knight* #13, New York, DC Comics, 2014. Planches 16 et 17.
[863] *Ibid*. Planche 1, cases 4 à 7: "Ever since your mother's death, it's just been the two of us, hasn't it? Us against the world. I know it's been tough sometimes. Maternal care…koff koff…is difficult to replicate. But I've tried to care for you as best I could. Maybe I don't tell you this enough, but I'm proud of you. You are a pioneer. My co-pilot. You and me, explorers on the sea of fear. Now, shake it off. You bear my name Jonathan…make sure you live up to it.".

Le dysfonctionnement de la famille Crane n'est pas le même que celui des Cobblepot, selon Gregg Hurwitz. Le Pingouin était rejeté par son père et le reste du monde, mais pas par sa mère. Ici, Jonathan Crane n'a plus de mère et l'amour de son père est une forme perverse d'affection confinant à la perversion narcissique dans le sens où il y a projection du père à travers le fils : il est l'instrument de son élévation. L'échec est là tout autant que la réussite : Jonathan Crane se meut en psychopathe rejeté par le monde et ses recherches sur la peur ne passionnent guère la sphère scientifique de Gotham, mais l'héritier poursuit néanmoins les travaux de son géniteur et s'en montre fier[864]. En définitive, la déviance du père se transmet comme un virus, elle est un legs, et l'enfant reproduit ses crimes en utilisant, tout au long du récit, une petite fille comme cobaye pour ses expériences[865]. L'enfant lui fait d'ailleurs un dessin comme si Jonathan était son propre parent, induisant ainsi la notion de syndrome de Stockholm, soit une certaine empathie développée par la victime pour son bourreau[866].

[864] Gregg Hurwitz et David Finch, *Batman: The Dark Knight* #12, New York, DC Comics, 2014. Planches 2 et 3.
[865] Gregg Hurwitz et David Finch, *Batman: The Dark Knight* #13, New York, DC Comics, 2014. Planche 1.
[866] *Ibid*. Planche 1, case 7.

La répercussion des déviances parentales sur l'enfant conduisant à une reproduction desdites déviances est un cas classique du mythe du super-vilain en règle générale. Si la famille dysfonctionnelle crée le criminel, l'inverse existe véritablement. Il est pourtant des cas qui échappent aux deux catégories, comme celui du Docteur Victor Fries, alias Mister Freeze, personnage créé par Bill Finger, Sheldon Moldoff et Dave Wood en 1959[867]. La maladie orpheline de son épouse Nora pousse le brillant scientifique à la cryogéniser le temps de découvrir le remède. Mais une altercation avec les propriétaires du matériel qu'il utilise fait entrer Fries en contact avec les produits chimiques qui le transforment alors en être de glace prêt à toutes les exactions pour sauver l'amour de sa vie. La dimension dramatique du personnage est très souvent mise en scène dans les différents récits qui l'emploient, notamment dans le film *Batman & Robin* de Joel Schumacher[868]. C'est la nature même qui a rendu Mister Freeze déviant, en lui prenant son épouse. Dans le pack de missions *The Season of Infamy* du jeu *Arkham Knight*, le chapitre *In From the Cold* propose au joueur incarnant le Batman non pas de combattre le super-vilain mais de l'aider dans sa quête[869]. Pour la première fois de l'histoire de la licence, Nora Fries sort enfin de son sommeil cryogénique grâce au Batman, réunificateur d'un couple qui n'avait alors ni vraiment eu le temps de s'aimer ni celui de fonder une famille. « Je n'ai pas envie qu'on me sauve »[870], déclare Nora à son époux, refusant de le voir devenir un homme mauvais sous prétexte de lui venir en aide. Si Victor Fries est incapable de trouver un remède à la maladie de Nora, son laboratoire explosant au terme du récit, cette dernière se fait elle-même l'antidote du mal qui rongeait le scientifique. En aidant son ennemi, le Batman lui permet de redevenir bon dans le sens où tous deux ramènent à la vie la seule personne capable de le raisonner. La cause de la déviance de Freeze en est également le remède et se trouve au sein du couple, de la famille.

D'autres personnages, comme Poison Ivy, sont mis en scène dans *Arkham Knight*[871] en tant que super-vilains dont la vie de famille, au sens large du terme, se trouve améliorée par sa dimension

[867] Bill Finger, Sheldon Moldoff et Dave Wood, *Batman* #121, New York, DC Comics, 1959.
[868] Joel Schumacher, *Batman and Robin*, Warner bros, 1997. 39min: Le personnage incarné par Arnold Schwarzenegger visionne les vidéos de son mariage avec Nora, vit dans le passé, dans ses souvenirs heureux. 1h08min : Dans sa cellule réfrigérée, Freeze casse un morceau de glace pour le tailler et créer ainsi une silhouette de Nora qu'il place sur le mécanisme de son réveil pour créer une boîte à musique.
[869] *Batman: Arkham Knight, The Season of Infamy*, Rocksteady Studios, 2015.
[870] *Ibid*. "I don't want to be saved."
[871] L'une des quêtes annexes repose sur le personnage de Kirk Langström alias Manbat. Désireux de trouver un remède à la surdité avec son épouse, le Docteur Langström met au point un sérum qu'il teste sur lui-même. Il va alors se transformer en hybride humain et chauve-souris extrêmement violent et tuer son épouse dans un accès de folie. Encore une histoire d'amour qui se termine mal et une famille détruite. Le but de cette quête secondaire est de créer un vaccin pour sauver le docteur de sa condition de monstre. Lors de la visite du laboratoire des Langström, leur bonheur familial est clairement mis en avant afin d'accentuer la dimension dramatique de sa transformation :

criminelle. La bioterroriste est en effet une mère exemplaire pour ses plantes qu'elle considère ni plus ni moins que comme ses propres enfants, la sève de sa sève. Tout au long du jeu, le joueur est amené à coopérer avec elle. Elle utilise les plantes pour purger la ville du gaz toxique répandu par le Chevalier d'Arkham et l'Epouvantail tout en demandant au joueur/Batman de les protéger. La maternité d'Ivy la rend meilleure et c'est en invoquant le danger couru par ses enfants que le justicier parvient à la rallier de son côté. La famille est une fois encore synonyme de justice et de bien.

Mais si le Batman peut remettre ses ennemis dans le droit chemin en invoquant leur point faible familial, certains d'entre eux pervertissent les leurs de par leur nature criminelle, rendant ainsi leur famille dysfonctionnelle parce qu'ils sont des super-vilains et non inversement. Le cas le plus probant est celui de Floyd Lawton, alias Deadshot, un tueur à gage au sang-froid. L'essentiel de son *background* tient à sa vie de famille dissolue et à l'amour inconditionnel qu'il éprouve pour son enfant. Dans son unique adaptation cinématographique à ce jour, le film *Suicide Squad* de David Ayer, le personnage incarné par Will Smith est davantage présenté comme un héros tragique que véritablement comme un ennemi de la justice. Lors d'un *flashback*, il est arrêté par le Batman sous les yeux de sa fille, inversant de fait les véritables valeurs de leur opposition : le Batman est un antagoniste briseur de famille là où Floyd Lawton est un père qui a seulement fait les mauvais choix pour rendre sa fille heureuse[872]. Le premier numéro des aventures solo du personnage par John Ostrander[873] pose véritablement les bases de Deadshot en le mettant en scène lors d'un entretien psychiatrique au cour duquel le médecin revient sur son passé. Fait étonnant pour un super-vilain : il a été marié mais est également père d'un petit garçon[874]. Le sexe de l'enfant varie selon les versions, notamment avec le film de David Ayer dans lequel Floyd Lawton est afro-américain et père d'une petite fille.

son épouse s'adresse à lui avec des mots doux et n'a de cesse de le féliciter avec énormément de tendresse lors de la diffusion de la vidéo montrant l'expérience. Lorsque le joueur est amené à synthétiser les ADN de Langström sur son ordinateur personnel, on remarque que le fond d'écran du bureau représente des photos de sa vie de couple avec son épouse Francine : une visite à la fête foraine, un portrait à deux, etc. Manbat est de la même famille que Victor Fries : sa nature criminelle tient avant tout d'une dramatique histoire d'amour.

[872] David Ayer, *Suicide Squad*, Warner Bros, 2016. 8min13.

[873] John Ostrander, Kim Yale et Luke McDonnell, *Deadshot* #1, New York, DC Comics, 1988.

[874] *Ibid*. Planche 3.

L'essentiel du personnage tient à sa paternité et c'est autour de cette notion que tourne le *spin off* de John Ostrander. L'enlèvement de son enfant lance Deadshot dans une croisade contre le réseau criminel qui cherche à l'atteindre à travers le fruit de ses entrailles. Lorsqu'il apprend le rapt par le biais de son ex-femme, le père ne montre aucune compassion pour celle qui lui a donné un fils et fond en larmes devant lui[875]. Mais, une fois encore, le récit double la notion de famille : si Lawton est un père il est également un fils rejoignant ainsi l'idée de Deleuze et Guattari selon laquelle tout individu n'est pas enfant puis parent en abandonnant sa première nature mais irrémédiablement les deux à la fois. C'est en enquêtant sur la disparition de sa progéniture que Lawton se retrouve confronté aux fantômes du passé que sont ses parents, ceux-là même qui l'ont rejeté suite à l'accident de son frère[876]. Le drame familial est une matrice à super-vilains et s'accompagne parfois d'un mimétisme de ces derniers, rendant alors leurs familles dysfonctionnelles. C'est un véritable cercle vicieux. Ici, dans la plus pure tradition des récits de *vigilante*, Floyd Lawton sert une noble cause à travers des méthodes peu orthodoxes. La violence qu'il dégage atteint son paroxysme dès lors qu'il apprend le sort de son fils de la bouche même du pédophile qu'il torture : son enfant est mort. Le masque du personnage cache la moindre de ses émotions et l'exécution qui s'ensuit est à l'image de la psychologie tourmentée de Lawton : froide et brutale[877]. La résolution de l'intrigue ne l'est pas moins : ayant perdu son fils, Deadshot découvre que la mort de l'enfant est le résultat d'une manigance de sa propre mère visant à faire accuser son père dont elle vit séparée depuis plus de vingt ans[878]. Le drame est familial et chaque strate de la lignée des Lawton se fait dysfonctionnelle : la grand-mère fait abattre son petit-fils pour pousser son propre fils au parricide. Si l'accident de son

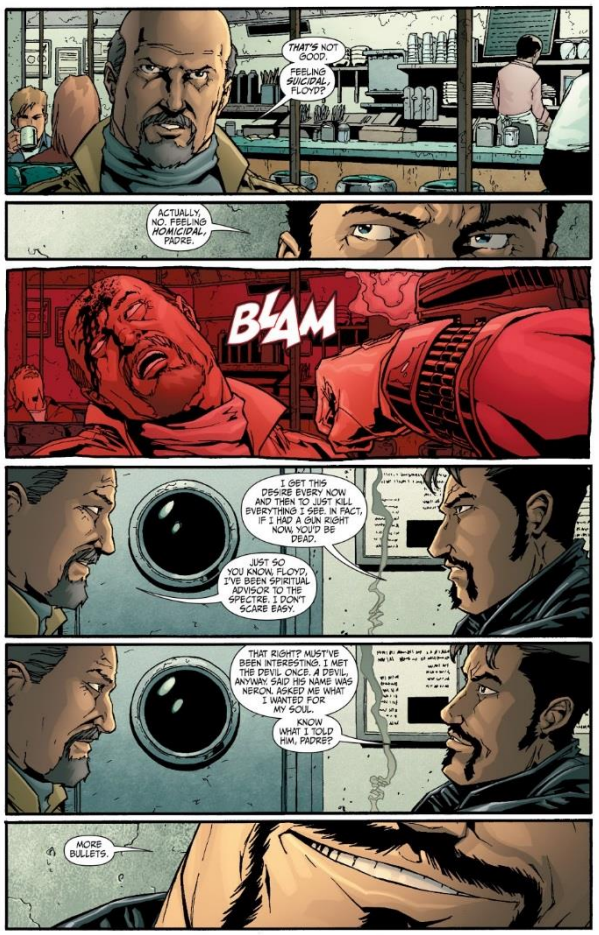
[875] John Ostrander, Kim Yale et Luke McDonnell, *Deadshot* #2, New York, DC Comics, 1988. Planches 2 à 4.
[876] *Ibid*. Planches 8, case 6 : "My sons are dead…both of them." (« Mes fils sont morts…tous les deux. »)
[877] John Ostrander, Kim Yale et Luke McDonnell, *Deadshot* #3, New York, DC Comics, 1988. Planches 19 à 21.
[878] John Ostrander, Kim Yale et Luke McDonnell, *Deadshot* #4, New York, DC Comics, 1988. Planche 15.

frère a poussé le jeune Floyd à quitter le domicile familial, le dysfonctionnement de la famille n'en a pas pour autant fait un sociopathe. Deadshot tue car c'est son métier, il est froid, calculateur, violent mais a parfaitement les pieds sur terre. Le drame conduisant à la mort de son fils et à l'agression de ses parents survient alors qu'il est déjà adulte, qu'il est déjà un super-vilain depuis bien des années. C'est son statut qui rend son cadre familial dysfonctionnel mais la succession de morts dramatiques autour de lui ne change en rien son stoïcisme légendaire.

Dans *Secret Six* #15, Floyd Lawton se confie à un prêtre dans un *diner*, lui parlant de la mort de son fils et du suicide de son ex-femme sans sourciller et en s'imaginant, en parallèle, massacrer tous les clients de la cafétéria où ils se trouvent[879]. En définitive, qu'elles soient du côté des protagonistes ou des antagonistes, les figures traumatisées sont légion dans la licence *Batman*, se reconstruisant ou se détruisant un peu plus encore selon leurs propres personnalités. Ceux qui parviennent à rester dans le droit chemin, sublimant le drame pour en faire une raison de vivre comme le Batman lui-même, font partie des adjuvants du Chevalier Noir là où ceux qui se laissent entraîner par la folie se transforment inévitablement en criminels. Pourtant, ces personnages étant tous faits du même bois, il est possible de voir en certains antagonistes des

[879] John Ostrander et Jim Calafiore, *Secret Six* #15, New York, DC Comics, 2009. Planche 4.

miroirs déformants du Batman lui-même, ni plus ni moins que des Bruce Wayne qui auraient fini par mal tourner.



Bane, l'un des antagonistes du film *The Dark Knight Rises*[880] de Christopher Nolan, est le duelliste attitré du justicier de Gotham City. Il est un esprit brillant dans un corps formé au combat. Lors de leur confrontation dans les égouts de la ville, la montagne de muscles se présente au Batman comme un véritable enfant des ténèbres, tout comme lui, mais insistant sur le fait qu'elles ne l'ont pas adopté mais véritablement façonné : « Je suis né et j'ai été élevé au sein d'un Enfer terrestre »[881]. Bane est un démon dressé par Ra's Al Ghul, le même mentor, le même père adoptif que Bruce Wayne dans la vision de Nolan. L'affrontement entre le Batman et Bane est celui du mauvais fils adoptif, car trop bienveillant, contre l'autre mauvais fils, trop extrémiste et donc excommunié. Mais Bane se sent plus légitime en tant qu'enfant de la Ligue. Vaincre Batman est pour lui le moyen de venger Ra's et d'accomplir sa destinée en tant que fils prodigue. Il enclenche un détonateur qui brise le plafond de son repaire se situant juste sous le

[880] Christopher Nolan, *The Dark Knight Rises*, Warner Bros, 2012.
[881] *Ibid*. 40min03: "Born and raised in hell on earth.".

département RD des entreprises Wayne[882] : il vole tout l'arsenal sous les yeux d'un Batman agonisant. Il l'a brisé et dérobe les derniers trésors de sa famille. Bane met à mal les symboles du clan Wayne en cassant l'échine de Bruce, en dévalisant Wayne Enterprise et en prenant symboliquement le masque brisé du Batman. « Une armée va se lever. Les puissants vont être arrachés de leurs nids de débauche et exilés dans ce froid que nous connaissons et endurons »[883], clame le super-vilain, provoquant une révolution populaire dont le but est de faire tomber les grandes familles de Gotham dont les Wayne sont les plus évidents représentants. Pour vaincre son *doppelgänger*[884], Bane s'attaque à chacune de ses composantes.

Il veut l'annihiler car il est son double et le monde dans lequel ils vivent ne peut contenir deux êtres aussi semblables. « Bane est ton enfant…ton héritier »[885], déclare Ra's Al Ghul lorsqu'il apparaît à un Bruce en pleine convalescence dans la prison souterraine. Il est une conséquence des échecs du Batman, il est sa malédiction, comme le souligne très clairement son nom, *bane* signifiant *fléau* en anglais. L'enfermement du Croisé à la Cape après sa défaite contre son jumeau maléfique est éminemment symbolique car elle le renvoie à la conception même de leur antagonisme. « Nous sommes à la maison, là où j'ai appris la vérité sur le désespoir »[886], murmure Bane à un Bruce Wayne agonisant après l'avoir enfermé dans les entrailles de la terre. Il considère la prison dans laquelle il enferme son adversaire comme son foyer, là où il est né. Bane est né sous terre, l'ombilic du Monde, comme le Batman, avec pour seul lien vers

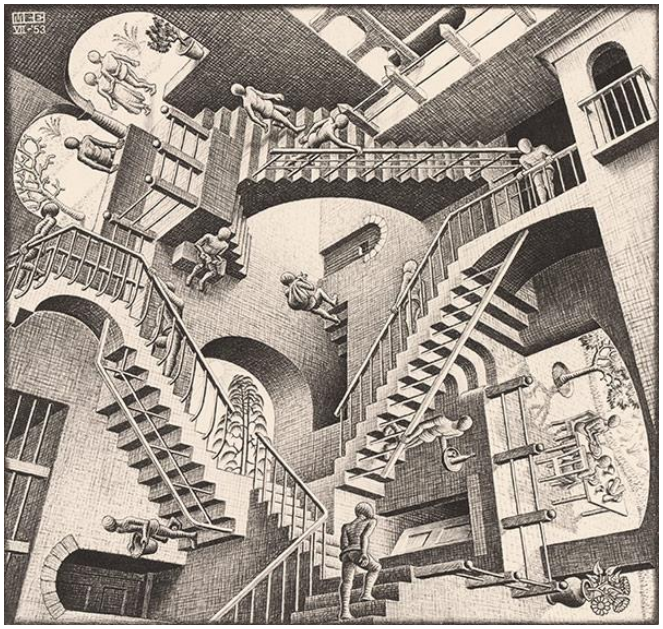
[882] *Ibid*. 1h14min36.
[883] *Ibid*. 1h40min16 : "An army will be raised. The powerful will be ripped from their decadent nests and cast out into the cold that we know and endure."
[884] Mot d'origine germanique désignant le double. Dans les mythologies nordique et germanique, ce terme désigne une version alternative, parfois même maléfique d'un personnage.
[885] *Ibid*. 1h44min57 : "Bane is your child…your heir".
[886] *Ibid*. 1h18min39 : "Home, where I learned the truth about despair."

l'extérieur un trou qu'il faut escalader pour se retrouver à ciel ouvert. La sortie de cette ouverture est présentée comme l'espoir, en tout cas comme un avenir meilleur. L'ascension est clairement christique : le Batman a été brisé, il est mort, et pour revenir à la vie, il doit monter au ciel. Cette ouverture sur le monde est un utérus qui a vu naître Bane et voit renaître le Chevalier Noir : les voilà définitivement unis par le lien matriciel. « Pourquoi tombons-nous ? »[887] demande le souvenir de Thomas Wayne au petit Bruce en allant le chercher au fond du puits où naquit son alter ego, exactement au moment où Bruce échoue une nouvelle fois dans l'ascension vers la lumière. Ce souvenir intervient peu de temps après l'hallucination de Ra's Al Ghul : les deux pères spirituels de Bruce l'aident à revenir à la vie. Pour pouvoir sortir, Bruce ne doit pas s'assurer avec la corde : s'il rate, il meurt. Ainsi, c'est en ayant réellement peur de la mort qu'il peut revenir à la vie. La peur dicte toute son existence et est le leitmotiv de sa résurrection tout comme elle est le leitmotiv de son combat contre le crime.

Le symbolisme architectural de ce lieu de retour à la vie ne s'arrête pas seulement au puits mais se retrouve dans l'intégralité de la prison. En effet, la vaste salle en pierre n'est pas sans rappeler l'œuvre de l'artiste néerlandais Maurits Cornelis Escher[888], architecte de l'illusion et du renversement. *Reality* présente une communauté d'individus vacant à leurs occupations au sein d'un monde étrange, ressemblant à la réalité mais s'en détachant par des lois gravitationnelles sans véritable cohérence, une réalité coupée du reste fonctionnant avec ses propres règles de physique. Les personnages de la gravure d'Escher sont à l'instar des occupants de la prison de

[887] *Ibid*. 1h54min16 : "Why do we fall ?".
[888] Maurits Cornelis Escher, *Relativity*, Lithographie, 294 x 282 mm, 1953.

Bane : ils vivent isolés mais ensemble. Le renversement est à l'image de la psyché de Bruce Wayne à cet instant précis : tout semble flotter, se renverser. Qui est l'avatar du Bien ? Celui du Mal ? Bane et lui se ressemblent tout comme ce monde ressemble à la réalité, pourtant ils demeurent différents. Le chaos n'est pas véritable car il est contrôlé, organisé et obéit véritablement à des règles insoupçonnées. Le protagoniste est dans un moment de doute intense, de remise en question, et tout doit rentrer dans l'ordre s'il parvient à s'extraire de cet Enfer terrestre, tel que le désigne son ennemi lors de sa visite dans sa cellule. La confusion naît également du rapport fraternel à Bane : les deux orphelins sont les enfants adoptés d'une même famille, la Ligue des Ombres, d'un même père, Ra's Al Ghul. Le rapport à la famille, pour ce dernier, se détache complétement des autres schémas de super-vilains dans le sens où sa dimension d'être millénaire rend cohérent des préceptes anciens, une vision ancestrale héritée de ses premières années de vie[889]. L'édifiante trilogie de Mike W. Barr autour du personnage, composée de *Son of the Demon*, *Birth of the Demon* et *Bride of the Demon*, s'articule intégralement autour du rapport de Ra's Al Ghul à la famille, le montrant comme un père adoptif désireux de voir son fils Qayin mourir car il a quitté la voie qu'il lui avait tracée[890] ou comme un homme obsédé par son héritage idéologique et voué à obtenir l'héritier suprême de sa dynastie[891].



[889] En tout cas dans la bande dessinée. Au sein de la trilogie de Christopher Nolan, qui se veut réaliste, le personnage n'est aucunement éternel.
[890] Mike W. Barr et Jerry Bingham, *Batman : Son of the Demon*, New York, DC Comics, 1987.
[891] Mike W. Barr et Tom Grinberg, *Batman : Bride of the Demon*, New York, DC Comics, 1990.

En définitive, l'idée principale qui entoure les super-vilains de la licence initiée par Bob Kane et Bill Finger est que le contexte familial et social, en règle générale, influe davantage sur l'individu, sur le futur criminel, qu'une quelconque nature maléfique à la base, ce qui rejoint le vaste débat sur l'inné et l'acquis. Dans *La Société des super-héros*, Jean-Philippe Zanco rapporte ainsi les propos d'Emile Durkheim :

> […] si l'on fait abstraction des vagues et incertaines tendances qui peuvent être dues à l'hérédité, l'enfant, en entrant dans la vie, n'y apporte que sa nature d'individu. […] La société se trouve donc, à chaque génération nouvelle, en présence d'une table presque rase sur laquelle il lui faut construire à nouveaux frais. Il faut que, par les voies les plus rapides, à l'être égoïste et asocial qui vient de naître, elle en surajoute un autre, capable de mener une vie morale et sociale. Voilà quelle est l'œuvre de l'éducation, et l'on en aperçoit toute la grandeur. Elle ne se borne pas à développer l'organisme individuel dans le sens marqué par sa nature, à rendre apparentes des puissances cachées qui ne demandaient qu'à se révéler. Elle crée dans l'homme un être nouveau. ».[892]

Et chaque criminel puni par la police ou le Batman se retrouve à la prison de Blackgate ou, pire encore, à l'asile d'Arkham. Car si le criminel est à la naissance un homme auquel va se surajouter un autre, comme l'exprime Emile Durkheim, l'emprisonnement dans un tel lieu de folie n'est pas en reste quant à son conditionnement vers la nature de super-vilain. En réalité, l'asile peut être considéré comme le plus grand ennemi du Chevalier Noir dans le sens où il est la mère porteuse, la matrice de tous ses ennemis.

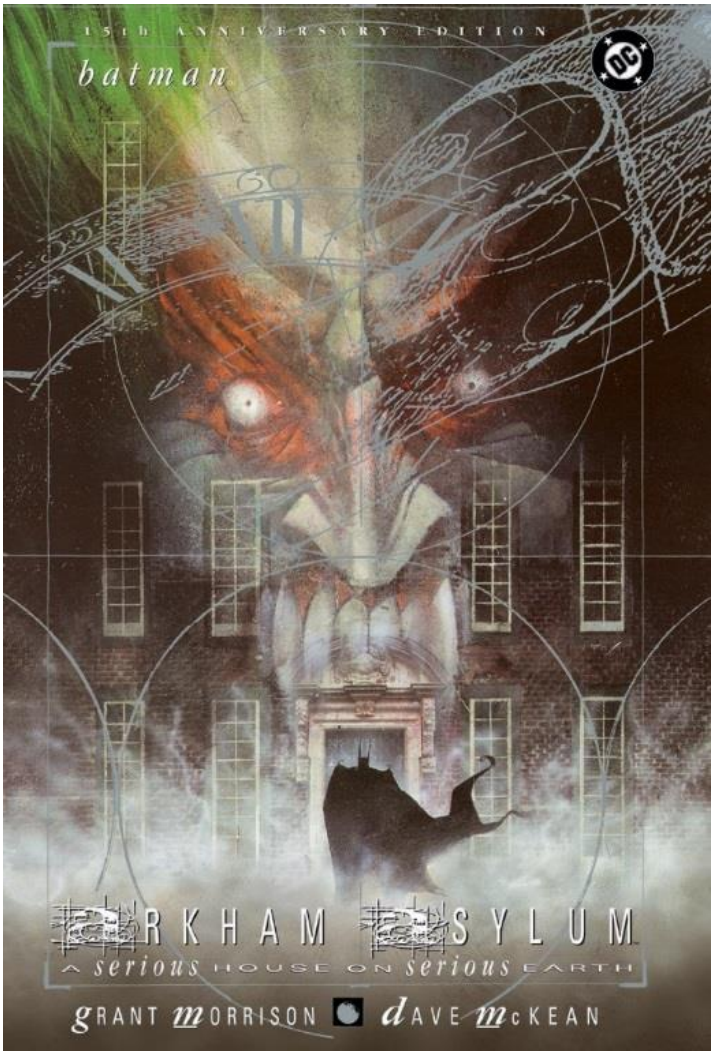
C) Arkham Asylum : l'ultime Némésis

Bien qu'il s'agisse d'une institution médicale, le bastion de la folie et ultime berceau des antagonistes les plus dangereux de l'univers de *Batman* demeure paradoxalement une forme d'Enfer terrestre, synonyme de cauchemars, de dégradation mentale mais aussi de maison hantée. Plus encore, l'anciennement nommé Elizabeth Arkham Asylum for Criminally Insane, en référence à la mère dépressive de son fondateur qui en fut l'une des premières occupantes[893], se différencie des institutions habituelles de la fiction en se faisant personnage à part entière. Car, au fond, l'Asile d'Arkham, plus que le Joker, Bane ou Silence, ne serait-t-il pas l'ennemi

[892] E. Durkheim, *Education et sociologie* (1922) cité par Jean-Philippe Zanco, in *La société des super-héros : économie, sociologie, politique*, Paris, Ellipses, 2012. P.41.

[893] Grant Morrison et Dave McKean, *Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth,* New-York, DC Comics, 1989. Introduction: "In 1920, following the death of his insane mother, the brilliant psychologist Amadeus Arkham begins the conversion of his ancestral home into a hospital for the treatment of the mentally ill" (« En 1920, après la mort de sa pauvre mère malade, le brillant psychologue Amadeus Arkham commence la conversion de cette ancienne demeure en hôpital pour le traitement des maladie psychique »).

ultime du Batman ? A ses débuts, la licence de Bob Kane et Bill Finger prenait place à New-York et non à Gotham City. L'asile d'Arkham ne faisait alors pas partie du paysage urbain de la Grosse Pomme ; il n'apparaît qu'en 1974 dans *Batman* #278[894], sous la plume de Denny O'Neil et Irv Novick. Son nom est un emprunt à l'univers du romancier américain Howard Phillips Lovecraft dont nombre de récits composant le mythe de Cthulhu mentionnent la petite ville du Massachusetts abritant non seulement le Necronomicon[895] mais également un asile d'aliénés. D'abord baptisé Arkham Hospital, puis Arkham Sanitarium dans la bande dessinée, Len Wein lui donne enfin son nom définitif d'Arkham Asylum dans *Batman* #326[896] en 1980. Le scénariste situe géographiquement ce lieu de perdition sur la carte de Gotham City et dévoile également les bases de son historique dans le *Who's Who in the DC Universe*[897] de 1985.



[894] Denny O'Neil et Irv Novick, *Batman* #278, New York, DC Comics, 1974.
[895] Livre maudit écrit avec du sang par Abdul al-Hazred et relié avec de la peau humaine que l'on retrouve dans bon nombre d'œuvres de la culture populaire, notamment la trilogie cinématographique *Evil Dead* de Sam Raimi et la série télévisée qui en découle.
[896] Len Wein et Irv Novick, *Batman* #326, New York, DC Comics, 1980.
[897] Len Wein et Marv Wolfman, *Who's who in the DC Universe,* New York, DC Comics, 1985.

Au fil des années et des publications, différents auteurs apportent leur pierre à ce triste édifice afin d'approfondir son histoire et les différents éléments qui en font progressivement une demeure infernale. Ainsi, l'asile fut fondé par le docteur Amadeus Arkham au début du XXème siècle. C'est Mad Dog Hawkins, criminel notoire et assassin de la femme et de la fille du fondateur même de l'Arkham Asylum, qui eut le privilège d'en être le premier interné. Pour des raisons qui ne laissent aucune place au doute, le Docteur Arkham insista pour se charger personnellement du traitement par électrochocs de Hawkins, et mit tant de cœur à l'ouvrage qu'il finit par le tuer. De ce fait, Amadeus Arkham, jugé coupable de meurtre avec préméditation, devint le second interné de son propre asile[898]. Ce bref historique met ainsi en lumière un élément capital de l'histoire de cette institution : l'asile d'Arkham est, dès ses origines, un lieu de perdition où même un homme possédant un esprit sain et une grande rigueur scientifique peut devenir fou et en venir au crime de sang. Plus encore, il fut bâti sur un drame familial. S'il est un récit qui pose définitivement les bases de l'asile d'Arkham, c'est bien *Arkham Asylum : A Serious House on Serious Earth*, de Grant Morrison et Dave McKean, dans lequel l'asile est pris en otage par le Joker qui, avec le concours des autres criminels, tente de faire entrer le Batman dans leur environnement de folie. L'asile est représenté comme une entité vivante, ne serait-ce que par la couverture de Dave McKean qui lui prête les traits du Joker : la porte du manoir s'apparentant à la bouche du Clown Prince du Crime, par un procédé de morphing et de surimpression, suggère que le lieu dévore quiconque s'y aventure et le transforme à jamais en l'un de ses organes. Il ne s'agit ni plus ni moins que d'un acte de dévoration, d'assimilation, de vampirisme : l'asile d'Arkham, personnage à part entière de la diégèse, est un monstre, un démon qui aspire l'âme de ses occupants. Plus proche que jamais de la créature millénaire qu'est le vampire, l'asile ne meurt jamais : tour à tour fermé, détruit puis reconstruit, notamment durant l'arc du *No Man's Land*[899], l'institution semble éternelle et revient systématiquement à la vie.

L'asile connaît deux grandes réécritures de sa genèse. La première se fait en 2012 avec le premier tome de l'arc *Batman : Earth One*[900] et la seconde en 2013 avec la préquelle

[898] Grant Morrison et Dave McKean, *Arkham Asylum : A Serious House on Serious Earth*, New-York, DC Comics, 1989.
[899] Bob Gale et Greg Rucka, *Batman : No Man's Land*, New-York, DC Comics, 1999.
[900] Gary Frank et Geoff Johns, *Batman: Earth One*, New-York, DC Comics, 2012.

vidéoludique de *Batman: Arkham Asylum*[901], *Batman : Arkham Origins*[902]. Dans *Batman : Earth One*, l'asile d'Arkham est en réalité l'ancien manoir de la famille Arkham dont l'ultime descendante est Martha Wayne, la mère de Bruce. Au détour de ballades avec son jeune fils, elle lui explique à quel point cet endroit est malfaisant, reprenant le discours d'une conteuse qui veut faire peur à ses jeunes auditeurs. L'affection que portait le jeune héritier à la sœur de l'un de ses camarades de classe est d'ailleurs perçue comme un danger par les autres enfants qui voient le nom d'Arkham comme une malédiction : « Tout le monde sait que les Arkham sont des cinglés. Tu vas le devenir aussi, Bruce. Exactement comme ta mère ! »[903]. Dans ce récit, l'asile en devenir qu'est le manoir en ruines devient le théâtre d'assassinats d'enfants perpétrés par un tueur surnommé Happy Birthday. Le lieutenant Bullock, jeune recrue du GCPD, perd la tête et devient alcoolique en découvrant le charnier du tueur. On insiste de ce fait sur la nature parfaitement avilissante du lieu avant même qu'il ne soit reconverti et n'accueille des malades. *Batman : Arkham Origins* réécrit une nouvelle fois la naissance, ou plutôt la résurrection, d'un asile qui se trouve à l'abandon depuis de nombreuses années. Les criminels de Gotham sont jusqu'alors enfermés dans la prison de Blackgate mais l'apparition du Joker fait prendre conscience aux autorités locales qu'elles n'ont plus affaire seulement à des criminels ou des terroristes mais bien à des malades mentaux. L'intrigue principale du jeu se conclut de ce fait par la réouverture de l'asile dans l'unique but d'accueillir ces criminels d'un nouveau genre. On insiste sur la deuxième grande notion propre à ce lieu : il est intimement lié à ses patients, qui forment l'une de ses composantes fondamentales.

Arkham Asylum : A Serious House on Serious Earth met en évidence l'historique du lieu dans sa dimension parfaitement maudite. Sortie en 1989, à une époque où la majorité des auteurs préfère le réalisme à la fantaisie, le récit de Grant Morrison s'articule autour d'un certain mysticisme et présente un asile bâti sur les spectres d'une famille déchirée, et ce bien avant les meurtres de Mad Dog Hawkins. Orphelin de son père, le Docteur Arkham assiste impuissant à la longue décrépitude de sa mère au sein de la demeure familiale[904]. S'il lui apporte son repas

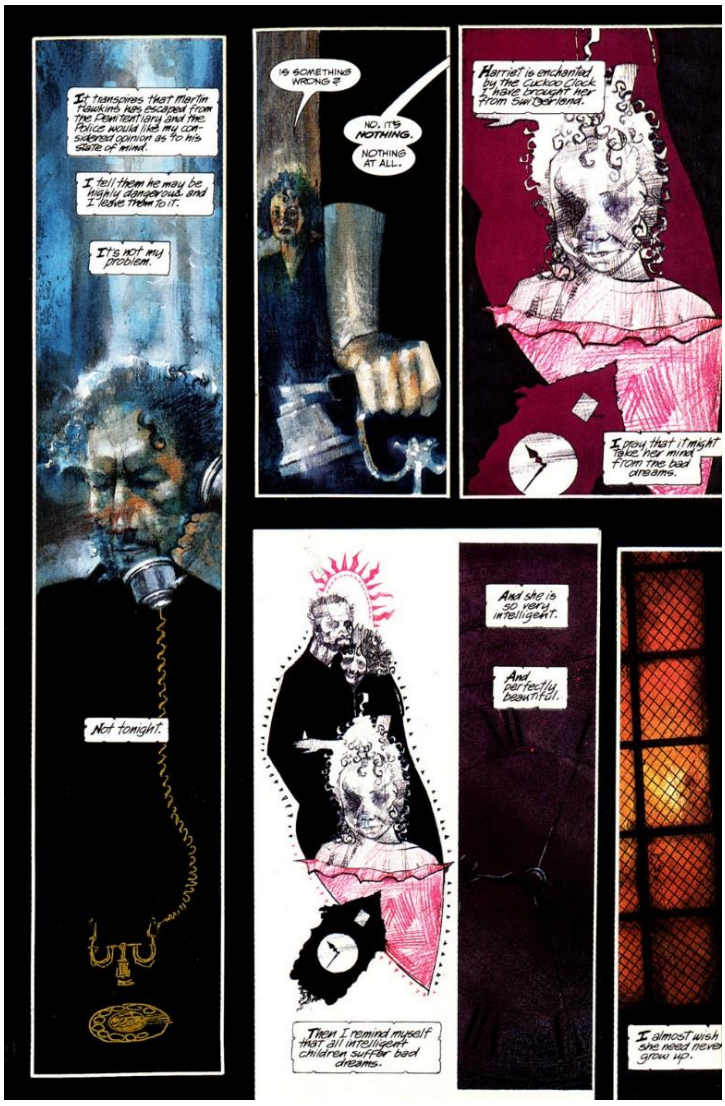
[901] *Batman: Arkham Asylum*, Rocksteady Studios, Londres, 2009.
[902] *Batman: Arkham Origins*, Warner Bros Interactive Entertainment, Burbank, 2013.
[903] Gary Frank et Geoff Johns, *Batman: Earth One*, New-York, DC Comics, 2012. P-43, cases 4 et 5: "Everyone knows the Arkhams were crazy. One day you'll be crazy too, Bruce. Just like your mom was."
[904] Grant Morrison et Dave McKean, *Arkham Asylum : A Serious House on Serious Earth*, New-York, DC Comics, 1989. Planche 14, cases 1,2 et 3: "In the years following my father's death, I think it's true to say that the house became my whole world. During the long period of mother's illness, the house often seemed so vast..." (« Dans les années qui ont suivi la mort de mon père, je pense qu'il est juste de dire que cette maison est devenue toute ma vie. Durant la longue maladie de ma mère, la demeure semblait parfois si vaste… »).

dans sa chambre, celle-ci préfère se nourrir d'insectes jusqu'à ses derniers jours[905]. Amadeus Arkham est comme Bruce Wayne : le drame familial, la perte de ses deux parents, donne un but à son existence, celui d'aider les plus démunis en transformant son héritage en quelque chose de nouveau. En l'occurrence en maison de santé qui, comme pour le Batman, l'aidera à combattre le mal qui fit disparaître ses parents : les maladies mentales[906]. Lors d'une séquence onirique, le traumatisme infantile mettant en œuvre le processus de malédiction de l'asile est mis en évidence par l'opposition entre l'enfant, l'héritier, et la figure maternelle : Amadeus rêve qu'il est de nouveau un enfant : « Perdu dans une foire, je me suis retrouvé seul dans le Palais des Miroirs. […] Mon père finit par me retrouver. Je l'ai supplié pour ne pas qu'il m'envoie dans le Tunnel des Amoureux. Nous nous y sommes pourtant de nouveau rendus ».

L'enfant a un besoin protecteur de la figure paternelle. Le fameux Tunnel des Amoureux ressemble à une vulve et l'enfant ne veut pas y aller et compte sur son père pour l'en protéger. Amadeus est traumatisé par celle qui lui a donné la vie[907]. En définitive, Arkham a créé l'asile pour guérir les malades mentaux, comme sa mère qu'il considère finalement comme un monstre qui l'effraie. Il est en lutte perpétuelle avec la figure maternelle. Ce traumatisme revient en boucle tout comme la nuit de l'assassinat des Wayne pour le Batman : l'idée de mener un combat pour exorciser son passé, son enfance, se retrouve chez les deux personnages. A ce titre, Amadeus Arkham déclare : « J'apporterai la lumière sur le moindre couloir exigu de mon enfance. Je vais ouvrir les portes closes et remplir les pièces vides. »[908]. Amadeus Arkham a la maison de son enfance en guise de palais de la mémoire. Il reste continuellement attaché à cette idée d'enfance perdue avec la mort de son père et la maladie de sa mère. Empêcher d'autres

[905] *Ibid*. Planche 15, case 4.
[906] *Ibid*. Planche 24: "I return to the family home on a cool spring morning in 1920, shortly after mother's funeral. She opened her own throat with a pearl-handled razor […]As the only child, I am to inherit the house and the acre of land upon which it stands. […] Alone in a gloom that smells of dust and childhood, I dedicate myself to the prevention of such suffering as my poor mother knew."(« Je suis retourné dans la maison familiale durant une froide matinée de printemps en 1920, peu de temps après les funérailles de ma mère. Elle s'était ouvert sa propre gorge avec une lame de rasoir […] En tant que fils unique, j'ai hérité de la maison et de la propriété tout autour. […] Seul dans une lueur me rappelant mon enfance, j'ai dédié ma vie entière à combattre ces souffrances qui eurent raison de ma pauvre mère »).
[907] *Ibid*. Planche 58, case 1: "Mother! Oh, God, Mother!" (« Mère ! Oh mon Dieu, Mère ! ») peut-on lire sur une photographie de Norman Bates, personnage du film *Psycho* vivant entre la folie et le cadavre de sa mère au grenier.
[908] *Ibid*. Planche 44, case 3: "I will bring the light to those dismal corridors of my childhood, I will open up the locked doors and fill the empty rooms."

enfants de vivre aussi mal que lui est devenu son idéal de vie et toute son existence tourne autour de cette idée.



La crainte qui entoure une figure féminine importante, les rappels à l'enfance et l'onirisme de certains souvenirs renvoient irrémédiablement aux écrits de Lewis Carroll, notamment *Alice au pays des merveilles*[909], un récit articulant son discours autour du rêve, de l'illusion mais également de la folie. L'incursion de références à Carroll commence dès lors que la famille d'Amadeus s'installe dans la vaste demeure familiale reconvertie en maison de santé[910]. Le découpage de la planche en vignettes rectangulaires placées à la verticale renvoie aux cartes chères à la Reine de Cœur de l'œuvre de Lewis Carroll, obsédée par les mises à mort par décapitation. Cette pratique qui ne tardera pas à impacter les individus mis en scène par Dave McKean, annonçant de fait la dimension macabre de l'avenir familial et sa proximité avec

[909] Lewis Carroll, *Alice's Adventures in Wonderland*, Londres, Macmillan and Co, 1865.
[910] Grant Morrison et Dave McKean, *Arkham Asylum : A Serious House on Serious Earth*, New-York, DC Comics, 1989. Planche 45, cases 1, 2 et 3: "Harriet is plagued by nightmares. I blame the Lewis Carroll..." (« Harriet fait beaucoup de cauchemars. C'est certainement à cause de ce Lewis Carroll… »).

une justice meurtrière. Les personnages dans les cases 3 et 4 sont présentés comme des figures de cartes de par leurs poses mais également le découpage de leur silhouette, se rapprochant du *cell shading*, sur fond uni. Cette planche insiste alors sur la fatalité qui s'abat sur la famille Arkham : tout est déjà joué, la partie est terminée. La distorsion du réel et la perte progressive de raison s'installent après la mort d'Elisabeth. La matriarche instaure de fait l'esprit familial comme gangrène et la présence du Chapelier Fou dans le présent du récit confirme la présence de ce spectre[911]. Si pour l'heure l'asile semble victime de quelques phénomènes paranormaux et d'une atmosphère lourde due à sa nature de véritable mausolée pour la mère d'Arkham, c'est essentiellement le massacre de sa femme et de sa fille qui va lier pour toujours les fondations de ce lieu à la perte de la famille. C'est en revenant d'Europe, là où il a rencontré le sataniste Aleister Crowley, pour les fêtes de fin d'année, instant familial annuel par excellence, que le médecin apprend l'évasion de Mad Dog Hawkins[912]. Et c'est pour se consacrer intégralement aux siens après un si long voyage qu'il refuse de participer à la traque de ce criminel dont il connaît pourtant la dangerosité. Amadeus Arkham découvre ironiquement les corps sans vie de sa femme Constance et de sa fille Harriet le 1er Avril, date symbolique qui est également celle de la prise de pouvoir du Joker au sein de l'asile, bien des décennies plus tard. Tout est lié, le destin a jeté son dévolu sur la bâtisse et a définitivement apposé son aura maléfique sur les drames qui l'ont construite[913]. La sinistre façade de la maison de poupées d'Harriet ressemble à celle de l'asile. Arkham personnifie la maison de poupée en écrivant dans son journal qu'elle le regarde, car la tête de sa fille se trouve dedans : « Je me demandais où était sa tête. Et puis j'ai regardé dans sa maison de poupée. Et la maison de poupée m'a regardé. »[914]. L'image est forte : l'illustration donne à l'asile cette image de lieu vivant en liant son architecture au visage de l'enfant décapitée qui symbolise à lui seul toute la violence du traumatisme qui transforma Arkham lui-même en personnage déviant. L'institution peut regarder ceux qui se présentent à elle. Le regard de la tête de la petite fille fixé sur son père à travers cette maison de poupée représente parfaitement l'esprit malin qui y réside et jauge ceux qui viennent retrouver la raison, mais finissent irrémédiablement par la perdre un peu plus. La transformation du lieu est rituelle : chaque 1er avril, un acte maléfique lié à la famille y est commis et scelle un peu plus la nature chaotique de l'asile comme en témoignent les descriptions méthodiques du Docteur Arkham :

[911] *Ibid*. Planche 72.
[912] *Ibid*. Planches 50 et 51.
[913] *Ibid*. Planches 60 à 65.
[914] *Ibid*. Planches 62 et 63: "I wonder where her head is. And then I look at the doll's house. And the doll's house. Looks. At. Me.".

« Il glousse, bave et me raconte qu'elles l'ont supplié d'abuser d'elles. Il dit de ma fille qu'elle est une pute. Et j'écoute. Je me suis occupé de lui durant six mois. Mon courage et ma compassion m'ont valu bien des éloges. Et puis, le 1er avril 1922…un an après les faits…je l'ai attaché sur la table d'électrochocs. Et j'ai fait brûler cette ordure […] mais je n'ai rien ressenti ».[915]

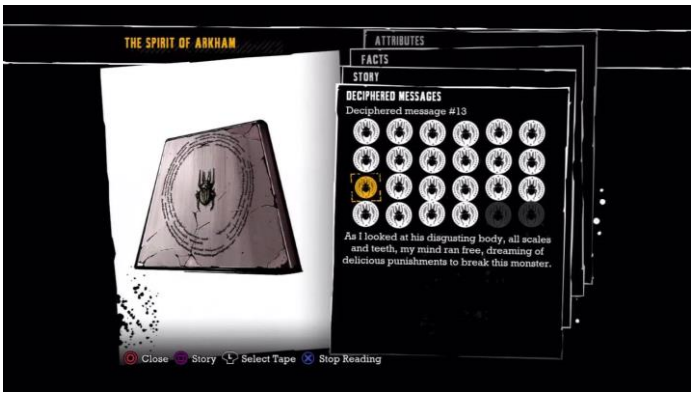
Arkham perd toute crédibilité professionnelle et commet la plus grosse erreur de toute sa carrière: il se venge en tuant Mad Dog. C'est ce revirement de psyché qui fait de ce lieu de guérison un lieu de perdition: « La maison est un organisme qui a faim de folie. C'est le labyrinthe qui rêve. Et je suis perdu »[916], écrit le médecin, conscient de sa propre détérioration psychique entre les murs de ce qui devait être son paradis terrestre, son lieu de rédemption. La frontière entre cauchemar et réalité, mensonge et vérité devient floue et bien des éléments se transforment au gré de la folie du psychiatre. La mort de sa propre mère est alors sujet à controverse: Amadeus lui-même l'aurait en fait égorgée pour abréger ses souffrances[917]. Il ne s'agit alors plus d'un suicide mais d'un matricide. De ce fait, cette malédiction familiale n'aurait pas nécessairement débuté avec le massacre perpétré par Mad Dog, mais bien avec le sang de la mère versé par le fils. Le scénario original du récit, annoté par son auteur Grant Morrison, apporte quelques éléments de compréhension supplémentaires à l'œuvre : « La construction de l'histoire a été influencée par l'architecture du lieu, le passé et les récits d'Amadeus Arkham en sont les fondations »[918]. Cette idée rejoint celle comme quoi les bases mêmes de l'Asile sont faites des tristes souvenirs du psychiatre qui a perdu ses deux cercles familiaux. La perte de la famille est l'essence de l'asile et le transforme en lieu maléfique, en opposition avec l'image bénéfique d'un justicier né de la volonté de combattre cette perte. Grant Morrison explique que la chauve-souris est un fantôme du futur venu hanter la mère d'Amadeus Arkham[919]. Il s'agit là d'un cercle vicieux puisque la chauve-souris, c'est-à-dire symboliquement le Batman, créé par la perte de la famille, va engendrer une autre perte. Ce format cyclique se retrouve dans d'autres scénarios de Morrison. C'est le cas, par exemple, du récit qui voit s'opposer Batman à l'Oroboro[920] désireux de détruire le monde, l'Oroboro étant un serpent qui se mord la queue, créant ainsi un cercle: « La mère d'Arkham essaye en réalité de se protéger de la chauve-souris

[915] *Ibid*. Planche 75: "He giggles and drools and tells me they begged him to abuse them. He calls my daughter a whore. And I listen. I treat him six months. I am praised for my courage and compassion. And on April 1st 1922...one year to the day...I stap him into the electroshock couch. And I burn the filthy bastard. […] but I feel nothing."
[916] *Ibid*. Planche 77: "The house is an organism, hungry for madness. It is the maze that dreams. And I am lost."
[917] *Ibid*. Planches 96 et 97.
[918] *Ibid*, *Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth*, Original script, New York, DC Comics, 1989. P.2: "The construction of the story was influenced by the architecture of a house – the past and the tale of Amadeus Arkham form the basements levels."
[919] *Ibid*. P.4.
[920] Grant Morrison, *Batman Incorporated*, New York, DC Comics, 2010.

et des esprits effrayants qui peuplent l'asile, ce qui peut être vu comme une hantise venue du futur, l'une des nombreuses de ce récit »[921]. En venant d'un autre monde, d'une autre époque, pour lui signifier quel Enfer son fils s'apprête à bâtir en sa mémoire, la chauve-souris ne réussit pas dans son entreprise et, bien au contraire, se fait architecte de ce qui, dans sa réalité, dans sa temporalité, deviendra sa plus grande ennemie : la matrice à super-vilains. Le lien entre le Batman et la fondation de l'asile est bien plus ténu qu'il n'y paraît selon l'auteur. Lors d'une scène d'hallucination, Bruce Wayne s'imagine revivre l'assassinat de ses parents[922] devant un cinéma qui ne diffuse non pas *The Mark of Zorro* mais *Bambi*[923] : « Une scène entière du scénario originel, qui a été ici retirée, impliquait que le Batman se fasse frapper par le personnage de Bambi »[924]. Ainsi, l'orphelin de Bob Kane et Bill Finger devait-il se confronter à celui de Walt Disney au même titre qu'il combat l'héritage de l'orphelin Amadeus Arkham. Car ce dernier et Bruce Wayne sont construits sur le même schéma de caractérisation : suite à la mort brutale du père, la mère en vient-elle aussi à disparaître.

[921] Grant Morrison, *Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth*, Original script, New York, DC Comics, 1989. Planche 4: "Ma Arkham is, in fact, trying to protect herself from the Bat and the dreadful spirit of the Asylum, which can be seen as a haunting from the future, one of many in the book."
[922] *Ibid*. Planche 38.
[923] David D. Hand, *Bambi*, Walt Disney Pictures, 1942.
[924] Grant Morrison, *Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth*, Original script, New York, DC Comics, 1989. P.16: "A whole scene from the original draft was omitted here and involved the character BAMBI hitting Batman".

Dans les deux cas il est question de faux semblants : Elisabeth Arkham se donne apparemment la mort mais c'est en réalité son fils qui lui ouvre la gorge tandis que, si Martha Wayne demeure assassinée par balle dans les canons de la licence, Grant Morrison précise dans le script original d'*Arkham Asylum* qu'elle devait tout d'abord succomber à une attaque cardiaque provoquée par le choc émotionnel de la mort de Thomas reprenant alors le schéma de certains mythes maçonniques et ésotériques d'un personnage mythique dont la mère serait veuve avant de mourir[925]. La mythologie autour de l'asile d'Arkham et de ses fondations est avant tout due à ce récit de Grant Morrison faisant office, depuis 1989, d'histoire canonique de ses origines : cette maison de santé est aussi maudite que l'est l'Overlook Hotel de *The Shining*[926]. Avec le jeu *Batman: Arkham Asylum*, les studios Rocksteady se servent des bases de la mythologie de Morrison pour adapter son récit dans un style plus porté sur l'action et l'enquête que sur l'introspection horrifique et psychologique d'un Chevalier Noir pris en otage par ses ennemis.



Plus le joueur avance dans l'intrigue du jeu, plus son avatar porte les stigmates de ses différentes rencontres avec ses ennemis. On est ici dans une métaphore très graphique de ce qui fait la longévité du personnage : il porte en lui toutes ses souffrances, liées bien souvent à la mort de ses proches, et qui le rendent plus fort. Plus encore, celui ou celle qui incarne le Batman peut également glaner au fil du jeu des entrées de codex appelées *spirits of Arkham* dont le contenu dévoile les blessures du lieu hanté qu'il visite. Les entrées sont symbolisées par un scarabée entouré de calligraphies circulaires, faisant ouvertement référence à celles que l'on peut voir sur la couverture de l'*Arkham Asylum* de Grant Morrison et Dave McKean.

[925] *Ibid.* P.47: "In the earliest version of Batman's origin story Bruce Wayne's mother dies of a heart attack after her husband is shot dead […] masonic ideas of the "Widow's son" Christ, the Celtic figure of Mabon vab Modron and other esoteric mysteries are all alluded here." (« Dans l'une des toutes premières versions des origines du Batman, la mère de Bruce Wayne succombait à une attaque cardiaque après que son mari se soit fait abattre […] une version maçonnique d'un Christ « fils de veuve », figure celtique de Mabon vab Modron et autres mystères ésotériques auxquels il est ici fait allusion. »)
[926] Stephen King, *The Shining*, New York, Doubleday, 1977.

Le *Dictionnaire des symboles* de Chevalier et Gheerbrant précise que le scarabée est un symbole cyclique du soleil chez les égyptiens mais également un symbole de résurrection[927], ce qui est cohérent avec les différentes disparitions entourant la fondation de l'asile, comme si les proches d'Arkham mourraient et revenaient à la vie de manière fusionnelle en tant qu'édifice de pierres : « Le symbolisme provient aussi des mœurs du scarabée pilulaire, ou bousier, qui roule sa boule, figure de l'Œuf du monde, d'où naît la vie, la manifestation organisée »[928]. Ce second sens au symbole renvoie aux aliénés enfermés dans l'asile : morts en tant qu'individus à l'extérieur, ils renaissent en tant que criminels, super-vilains, entre les murs de la maison Arkham. La dimension circulaire du symbole du scarabée, de la boucle infinie, de l'Oroboro, se retrouve également dans la cellule où séjourna Amadeus et que le joueur peut visiter, la roue d'un fauteuil renversé tournant en boucle sans aucune interruption, symbolisant également un esprit qui tourne en rond mais aussi la présence de l'esprit du fondateur en ces lieux maudits, un chaos sans fin, la création infinie. Comme le déclare la première entrée de codex que découvre le joueur : « Par mes actions j'ai sauvé cette ville maudite […] Mon histoire est gravée dans l'histoire même d'Arkham et ne sera révélée qu'à ceux suffisamment courageux pour la découvrir »[929]. Le médecin met ici en avant le fait que l'asile est encore sous l'influence de son esprit, celui qu'il avait en mourant au sein de sa propre création, de son propre héritage, soit l'esprit d'un homme devenu criminel par vengeance pour la famille qu'il a perdue. Plus encore, la justification de la décadence, non seulement du lieu mais également de la famille Arkham elle-même se fait par le biais de la ville de Gotham, que le psychiatre présente comme l'influence première des comportements malfaisants, et ce dans plusieurs fichiers audio :

> « Le sang de ma famille coulait dans les veines de Gotham […] c'est nous qui avons nettoyé la crasse de cette ville. […] Humbles serviteurs, nous avons choisi de la choyer, mais c'est elle qui a choisi de nous blesser. […] La douleur et la souffrance qui s'insinuaient dans les veines de Gotham furent ressenties par tous. Par mon père d'abord, touché par une terrible maladie. Ma mère survécu mais dans son monde. Je rejoignis la maison familiale pour m'occuper d'elle […] ses pleurs me tenaient éveillé la nuit ».[930]

---

[927] Jean Chevalier et Alain Gheerbrant, *Dictionnaire des symboles*, Paris, Robert Laffont, 1982. P.880.
[928] *Ibid.* P.881.
[929] *Batman: Arkham Asylum*, Rocksteady Studios, Londres, 2009. Deciphered Message # 1 : "I am the spirit of Amadeus Arkham. Through my actions, I have saved this cursed city, though my own curse is to forever remain in the shadows. My story is carved into the very soul of Arkham and will only be revealed to those dedicated enough to discover it."
[930] *Ibid.* Deciphered Message # 2: "My family's blood ran through the heart of Gotham. […] We have been its servants giving all to protect it. And still it has chosen to hurt us". Deciphered Message # 3: "As Gotham's veins slowly filled with pain and suffering, the effects were felt everywhere. My father fell first, infected by some foul disease; my mother lived on, but only in a dream. […] Her tears kept me awake at night.".

L'aura malfaisante de Gotham City est une évidence qui se retrouve dans de nombreuses réécritures et adaptations, et ce depuis bien des années, comme le souligne notamment Sébastien Bertrand en s'appuyant sur les travaux d'Antoine de Baecque :

> Ville des morts, reflet d'une période de crise et d'angoisse, Gotham City serait donc l'écrin le plus inapproprié à un Noël paisible, heureux et convivial. D'ailleurs, ses édiles n'y croient même pas. Dès le début du film, Burton nous présente Roscoe Jenkins, maire désabusé et nonchalant, qui déclare avec fatalisme : « […] enfin, espérons. Peut-être qu'avec un peu de chance, Gotham aura son premier joyeux Noël depuis des siècles[931] ».[932]

L'asile d'Arkham est maléfique, c'est une certitude, et l'historique de ceux qui l'ont bâti le prouve. Conformément à la définition que donne Otto Rank de la matrice, du « siège des âmes non encore nées », il est un lieu qui change celui ou celle qui s'y retrouve interné ou éveille en ces individus la moindre part d'ombre de leur esprit[933]. Le final du jeu vidéo *Batman: Arkham Origins* symbolise à la perfection la mise au monde de cette fabrique à super-vilains :*la confrontation entre le joueur et le Joker a lieu dans la chapelle de Blackgate , symbolisant ouvertement la nativité chrétienne puisque le jeu se passe la nuit de Noël. Ce qui va naître de la relation entre Batman et le Clown Prince du Crime, c'est la réhabilitation de l'asile d'Arkham. Cet enfant finalement maléfique sera ensuite la matrice à criminels de la licence. Ce combat

[931] *Well, here's hoping. Maybe with a little luck, Gotham will have its first merry Christmas in a good long while.* (*Batman Returns*, 00:07:00).
[932] Sébastien Bertrand, *L'étrange Noël de Gotham City*, communication lors du colloque *La Magie de Noël : patrimoine culturel et invention fictionnelle* organisé par Christian Chelebourg à l'Institut Européen de Cinéma et d'Audiovisuel, Nancy, 2013.
[933] Otto Rank, *Le mythe de la naissance du héros*, Paris, Payot, 1983. P-90. P.105 : « *La matrice*, le ventre maternel, est puits, chaudron, fosse, caverne obscure et arbre creux, objets également considérés d'ordinaire comme « siège des âmes non encore nées » (Mannhart 1, p.255) »

entre les deux antagonistes est en réalité une scène d'amour, des ébats sexuels conduisant à la fécondation qui donnera vie à l'asile, à la matrice. Nul interné n'est voué à guérir en ce lieu de perdition. S'il n'est pas encore un psychopathe, il le deviendra. S'il en est déjà un, il deviendra pire encore. En définitive, ce lieu médical ne soigne personne et l'exemple le plus illustratif se trouve dans les pages d'*Arkham Asylum : Living Hell*[934]. Ce court récit se focalise sur le personnage de Warren White, un criminel en col blanc se félicitant d'avoir plaidé la démence pour échapper à la prison. Vilain coup du sort, il est interné à l'asile d'Arkham et devient le souffre-douleur des criminels endurcis qui y séjournent depuis plusieurs années. Enfermé par pur sadisme dans la cellule cryogénique de Victor Fries, il se retrouve défiguré par la glace qui attaque la peau de son visage. Devenu complétement fou, il se taille les dents en pointes pour ressembler davantage à ce qui deviendra son pseudonyme et son animal totem : le grand requin blanc[935]. Ce pouvoir, capable de transformer n'importe quel interné en monstre psychopathe, est une malédiction mise en relief à travers l'une des énigmes de l'Homme Mystère dans *Batman : Arkham Asylum*. En effet, il est possible pour le joueur de découvrir la tombe profanée d'Amadeus Arkham, en plein cœur de la propriété, à quelques pas des jardins botaniques. L'institution formant l'essentiel de son héritage à la postérité, il semble par conséquent normal que son fondateur soit enterré entre ses murs. La tombe malmenée du savant fou peut être vue comme la source des maléfices de l'institution au même titre que la ville au sein de laquelle elle fut construite. Selon Carl Jung, la ville est un véritable symbole de maternité et ses habitants sont les enfants qu'elle porte[936]. Ce symbolisme citadin et maternel n'est aucunement l'invention du psychanalyste. La source de ses travaux sur le symbolisme se situe dans les textes antiques et révèle un véritable rapport culturel entre le lieu et la dimension matricielle :

> L'arrêt infantile (primaire ou secondaire) est pour l'adulte limitation et paralysie, alors que l'attachement à la ville stimule ses vertus de citoyen et lui facilite au moins une existence utile. Chez les primitifs, on trouve à la place de la ville, le clan. Nous trouvons la symbolique de la ville dans l'Apocalypse de Saint Jean, où deux villes jouent un rôle important, l'une étant insultée et maudite par lui, l'autre, au contraire, désirée. Nous lisons (Apocalypse, 17, 1 sq.) :

[934] Dan Slott, *Arkham Asylum: Living Hell*, New-York, DC Comics. 2004.
[935] Great White Shark en version originale.
[936] Carl Gustav Jung, *Métamorphoses de l'âme et des symboles*, Paris, Le Livre de poche, 1993 (édition originale : *Symbole der Wandlung* (1912)). P.348 : « La ville est un *symbole maternel*, une femme qui renferme en elle ses habitants comme autant d'enfants. On comprend donc que les deux déesses mères, Rhéa et Cybèle, portent l'une et l'autre une couronne de murs (fig.120). L'Ancien Testament traite les villes de Jérusalem, de Babel, etc., comme des femmes. ».

« …Viens, je te montrerai le jugement de la grande prostituée qui est assise sur les grandes eaux, avec laquelle les rois de la terre se sont souillés et qui a enivré les habitants de la terre du vin de son impudicité. Et il me transporta en esprit dans un désert.

Et je vis une femme assise sur une bête écarlate, pleine de noms de blasphèmes, et ayant sept têtes et dix cornes. Cette femme était vêtue de pourpre et d'écarlate ; et richement parée d'or, de pierres précieuses et de perles ; elle tenait à la main une coupe d'or remplie d'abominations et des souillures de sa prostitution. Sur son front était un nom mystérieux : « Babylone » la Grande », la mère des impudiques et des abominations de la terre. Je vis cette femme ivre du sang des saints et du sang des martyrs de Jésus ; et je fus saisi, en la voyant, d'un grand étonnement. » (fig.125)»[937]

Aucun étonnement à ce que Sébastien Bertrand qualifie la ville du Chevalier Noir de « babylonienne » : débauche et souillure forment les pavés de ses rues qu'arpentent les âmes en peine, ces « âmes non encore nées », et l'asile d'Arkham n'est finalement que la quintessence des miasmes maléfiques qui émanent de cette mégalopole de perdition. La littérature fantastique anglo-saxonne, en particulier américaine, est empreinte d'une longue tradition de paysages regorgeant d'histoires sordides, et pas seulement chez Stephen King. L'un de ses maîtres à penser, Howard Phillips Lovecraft, s'est fait le transcripteur de bien des horreurs architecturales comme en témoigne notamment sa description de la ville de Dunwich, description que l'on peut mettre en parallèle avec celle de Gotham City dans le cadre de la relecture des mythes autour de Cthulhu dans *The Doom That Came to Gotham*[938]. Ce récit met en évidence la constante du *Mythe de Cthulhu*, mythe éditorial reprenant le discours de bien des mythologies opposant la petitesse de l'homme à la grandeur de créatures, divines ou non, célestes ou non, bien plus anciennes que lui. Ainsi, le mouvement présent de ceux qui peuplent Gotham se confronte-t-il aux créatures qui ont fait son histoire et qui ont bâti ses murs. Bien plus qu'un simple lieu de perdition et d'avilissement psychologique, l'asile symbolise l'échec du Batman à purger la ville de sa folie criminelle mais renvoie également à l'ultime cercle de l'Enfer duquel il peut se retrouver prisonnier s'il franchit la fine limite qui le sépare de la monstruosité de ses adversaires[939]. Car le Chevalier Noir, au-delà de son choix moral de faire régner la justice, possède le même parcours que les criminels qu'il combat : un traumatisme d'enfance, l'assassinat de ses parents, l'a poussé à changer sa vision du monde, à s'endurcir, à se choisir

[937] *Ibid*. Pp.358-359.
[938] Mike Mignola, *The Doom That Came to Gotham*, New York, DC Comics, 2015.
[939] Amy Louise Maynard, "Bourdieu vs. Batman: Examining the Cultural Capital of the Dark Knight via Graphic Novels", www.academia.edu, 2016. P.5: "Even though Miller thinks Batman is more „"obsessed" than mentally unstable, Batman's sanity gets called into question in *The Killing Joke* and *Arkham Asylum*. (« Bien que Miller pense que le Batman est davantage « obsédé » que mentalement instable, la santé mentale du justicier est remise en question dans *The Killing Joke* et *Arkham Asylum* »).

un totem et à mener à bien un combat pour lequel il doit, parfois, s'opposer aux forces de l'ordre et plus généralement à la loi. Un passage du jeu *Arkham Asylum* reflète parfaitement cet élément de la psychologie de Bruce Wayne : lorsque le joueur est amené à localiser la cache de Killer Croc dans le manoir de l'asile, le Batman est une nouvelle fois victime du gaz de l'Epouvantail.

Le jeu redémarre alors à partir de sa scène d'introduction mais, cette fois-ci, les rôles sont inversés : c'est le Joker, et non pas Batman, qui livre sa Némésis aux autorités de l'asile. « Il ne s'est jamais remis de la mort de ses parents. Qu'est-ce qui se passe dans ta tête Wayne ? »[940] grince l'Epouvantail, alors catapulté responsable de l'équipe médicale composée non seulement du Clown Prince du Crime mais également de Harley Quinn et Victor Zsasz. Le Chevalier Noir est le fou, le cinglé, le malade mental, le psychopathe interné de force qu'il ne voulait en aucun cas devenir. Sans l'éducation de Thomas et Martha Wayne, leur fils se serait sans doute mué en monstre, et cette scène hallucinée renvoie le Batman à la hantise de n'être qu'un homme traumatisé que la souffrance a détourné du droit chemin. Aux grands maux, les grands remèdes : le Joker tire une balle dans la tête du Croisé à la Cape : *Game Over*. Le jeu redémarre une nouvelle fois, le justicier s'extirpe de sa tombe et au joueur de le guider dans un monde onirique et cauchemardesque dans lequel l'asile, à moitié détruit et au cœur d'une tornade générée par l'Epouvantail, est peuplé de clones de l'homme chauve-souris. Les créatures beuglent dans des cellules ou vocifèrent en dévorant des rats. L'asile d'Arkham est le cauchemar de Batman. Pire encore, il est son ultime Némésis car il est un personnage à part entière, la matrice maléfique

[940] *Batman : Arkham Asylum*, Rocksteady Studios, 2009: "He never recovered from the death of his parents. What's going on in your head Wayne?"

de Gotham City, créant des hordes de monstres plus effroyables les uns que les autres et les libérant dans les rues de la ville pour peu à peu la gangrener. Qu'il arrête le Joker, Flamingo, le Professeur Pyg ou l'Ergot, Batman ne libérera jamais le monde de cette menace tant que l'asile d'Arkham tiendra encore sur ses tristes fondations. L'ennemi ultime du Chevalier Noir est le ventre fécond de toute la vermine qu'il affronte. Le collage réalisé par Mr Garcin[941] en 2014 pour les soixante-quinze ans de la licence et exposé en 2016 à Paris dans le cadre de l'exposition *Dans l'Antre du côté obscur*, est une œuvre parfaitement symbolique du lien entre le Chevalier Noir et ses ennemis. Le visage du justicier est placé au centre et les lignes qui en émanent composent un semblant de cercle chromatique dans les cases duquel se retrouvent les différentes figures des super vilains à travers les âges, accentuant le rapport des criminels à la psyché du Croisé à la Cape mais aussi du lecteur. Chacun évolue selon la façon qu'a le Batman et son public de les percevoir : tantôt clownesques dans les années 1960, tantôt sinistres dans les années 1980 et 1990. L'œuvre de Mr Garcin est en définitive une impression synthétique de l'esprit, de l'âme, de la substance de ces personnages et de la façon dont ils se sont transformés.

L'Âge de Bronze et l'Âge Sombre ont redéfini les aspirations de la licence en proposant un univers bien plus dur mais également bien plus ouvert aux psychologies déviantes. Pour Andy Medhurst, *A Death in the*

[941] Mr Garcin, *Batman Villains*, collage, 50x40cm, Paris, 2014.

Family s'éloigne très largement du *camp* des années 1960 dans le sens où l'intrigue se rapproche de l'actualité politique. Pour lui, le mélange entre les références aux événements traumatisants et les blagues du Joker sont à la limite du tolérable :

> Le Batman des années 1980 est vraiment comme ça, sa rivalité sans fin avec le Joker s'est cette fois-ci étendue jusqu'au cadre impliquant le Moyen-Orient et l'Éthiopie. Impossible d'être *camp* dans cette situation, bien que la présence du Joker garantisse un quota de blagues. Le plus choquant demeure l'introduction de l'Ayatollah Khomeini, une figure politique réelle et importante, dans ce monde imaginaire [...] Comme cette personne résidant dans une région de l'Angleterre d'où les avions de Reagan décollaient pour leurs missions de bombardement sur la Lybie. Je n'ai pas réussi à voir de l'humour dans cette version cartoonesque de la politique étrangère américaine : c'est trop proche de la réalité.[942]

Loin de la série télévisée de William Dozier ou des vignettes moralisatrices mettent en scène un Robin en parfait boyscout, la licence initiée par Bob Kane est Bill Finger s'est teintée de drames et d'humour noir, ne présentant plus alors la famille comme un cadre idyllique mais véritablement comme un enjeu. L'évolution de la famille est influencée par les évolutions sociétales et les événements marquants de l'histoire des Etats Unis. L'arbre des relations s'est complexifié : la famille peut être destructrice, elle peut être une faiblesse poussant l'individu à la protéger coûte que coûte ou à perdre la raison s'il lui advenait quoi que ce soit. Si *Batman* a évolué, c'est essentiellement à travers cette constante familiale s'adaptant aux époques et aux publics. Le Batman de 1939 et celui de 1986 sont les mêmes, ils demeurent inchangés, mais sont pourtant radicalement différents dans leur traitement. Si les différentes générations d'auteurs ont su donner un souffle nouveau à la licence, son portage sur d'autres médias est également l'une des clés de voûte de son traitement de la cellule familiale : autres artistes, autres époques mais également autres technologies et autres modes d'expression. Adapter, transposer ou réécrire *Batman*, c'est mettre en lumière des zones d'ombre qui jusqu'alors n'ont jamais été explorées.

---

[942] Andy Medhurst, "Batman, Deviance and Camp", in Roberta Pearson, William Uricchio et Will Brooker, *Many More Lives of the Batman*, London, British Film Institute Palgrave, 2015 (texte daté de 1991). P.160: This is very much the Batman of the 1980's, his endless feud with the Joker this time uneasily stretched over a framework involving the Middle East and Ethiopia. Little to be camp about there, though the presence of the Joker guarantees a quota of sick jokes. The sickest of all is the introduction of the Ayatollah Kohomeini, a real and important political figure, into this fantasy world (…) (As someone who lived in part of England from which Reagan's planes took off on their murderous mission to bomb Lybia, I fail to see the humor in this cartoon version of American foreign policy : it's too near the real things.).

D) Dans la peau d'un autre : la saga Arkham et les phénomènes empathiques.

Les adaptations, les transpositions et les relectures de la licence *Batman* sont légion depuis sa création en 1939. Adaptant tour à tour certains arcs narratifs, comme *The Adventure of Batman and Robin*[943] sur Super Nintendo ou portant sur console une œuvre cinématographique comme *Batman : The Movie*[944] sur Commodore 64, le médium vidéoludique s'est également attaché à créer des récits originaux afin de prolonger les aventures du Chevalier Noir jusque dans les salons des joueurs et les bornes d'arcade. De 2009 à 2015, les studios Rocksteady et Warner Bros éditent la quadrilogie *Arkham* dont la particularité en comparaison de ses ancêtres tient à un scénario qui approfondit non seulement la psychologie et les relations de la *batfamily* mais s'attarde également sur la construction des antagonistes, ne se cantonnant plus seulement à n'être que des obstacles dans la progression du joueur.

Depuis les années 1980, les jeux à scénario, proposant aux joueurs de s'investir dans des récits auxquels ils apportent leur réflexion et leur technique, se sont multiplié**S**. Le jeu vidéo est aujourd'hui une industrie culturelle puissante : en citant malicieusement le critique de cinéma Roger Ebert qui déclarait que « Le jeu vidéo ne sera jamais un art »[945], Idriss J. Aberkane consacre son article du 23 Août 2014 dans *Le Point* à la montée en puissance du Dixième Art en l'intitulant de façon équivoque « Le Jeu vidéo est la première industrie culturelle » :

> La valeur socio-économique créée non pas par les éditeurs, mais par les joueurs, est stupéfiante. D'abord, pour le cerveau humain, il n'y a pas de différence obligatoire entre jeu et travail. Notre système limbique a évolué de telle sorte que, virtuellement, n'importe quel travail peut être transformé en jeu ou "ludifié". D'ailleurs, David Hilbert disait déjà : "Les mathématiques sont un jeu.".

Le jeu vidéo étant devenu un élément culturel incontournable, de nombreuses licences se sont vues transposées sur ce médium afin d'approfondir leur univers en utilisant ses outils spécifiques, rejoignant ainsi les théories de Jenkins sur la nécessité du transmédia[946]. En passant des Âges d'Or et d'Argent à celui de Bronze et à l'Âge Sombre, *Batman* a vu le mode mimétique de ses personnages redescendre : plus de surhommes mais des êtres humains avec des failles suffisamment exploitables pour les rendre intelligibles par le public. De fait, leur écriture s'est

[943] *The Adventures of Batman and Robin*, Konami, 1994.
[944] *Batman: The Movie*, Ocean Software, 1989.
[945] Idriss J. Aberkane, « Le Jeu vidéo est la première industrie culturelle ! », Le Point, 2014.
[946] Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York, New York University Press, 2006. P-95.

densifiée et un médium comme celui du jeu vidéo semble tout à fait à même d'apporter l'aspérité nécessaire à ces personnages, notamment les antagonistes auxquels le joueur se confronte, par les procédés spécifiques qui régissent la construction de ses récits. La caractérisation d'un personnage dans un jeu vidéo repose avant tout sur trois éléments essentiels :

- L'écriture, permettant d'acter la nature même de l'individu, son histoire personnelle, sa psychologie mais également ses lignes de dialogues lors des interactions avec le joueur.
- L'incarnation, qui correspond à l'interprétation du personnage par celui ou celle qui le double, variant ainsi d'une langue à l'autre. L'incarnation peut également passer par le physique et la gestuelle lorsque le personnage est modélisé à partir d'un acteur ou d'une actrice : les générations en *motion capture*[947] s'étant banalisées dans le milieu vidéoludique, il n'est pas rare de retrouver certains interprètes célèbres prêtant leurs traits à des personnages avec lesquelles interagissent les joueurs.
- La technique, élément spécifique au jeu vidéo, désigne la façon dont le joueur va devoir contrôler un personnage pour parvenir à progresser, ou, s'il s'agit d'un personnage non joueur auquel il se confronte, la façon dont il va devoir s'y prendre pour le vaincre ou tout simplement interagir avec.

Ces trois éléments de caractérisation des personnages se relient ainsi aux objectifs cognitif, affectif et conatif/psychomoteur : l'écriture est de l'ordre du cognitif puisqu'elle donne au joueur toutes les informations nécessaires, l'affectif rejoint l'incarnation puisque les impressions suscitées par l'apparence, la voix et le comportement du personnage tiennent avant tout de l'affect d'autant plus s'il est incarné par un interprète apprécié des joueurs et, enfin, la sphère technique rejoint l'objectif psychomoteur puisque les capacités physiques, la dextérité ou le niveau de fatigue de celui ou de celle qui contrôle le personnage, font partie intégrante de la mise en scène et donc de la caractérisation de ce dernier. Les jeux de combat mettent en avant ces différentes caractéristiques afin que chaque personnage présente une véritable singularité dans la façon de les aborder en terme de *gameplay*[948]. Le jeu *Marvel vs Capcom 3* est un exemple probant de caractérisation par la technique : Deadpool, unique personnage de l'écurie Marvel doté de la *comics awareness*, un élément de caractérisation méta-cognitif lui conférant la capacité d'être conscient d'exister au sein d'une œuvre de fiction, utilise les éléments de

[947] Egalement appelé *performance capture*, ce procédé désigne l'utilisation de capteur numérique apposés sur les visages et les corps des interprètes afin de numériser leurs expressions faciales et leur gestuelle, retranscrivant digitalement leur interprétation.
[948] Anglicisme désigne la façon de jouer, la méthode de jeu, les règles intrinsèques au jeu.

l'écran propre au médium vidéoludique pour combattre car il se sait à l'intérieur d'un jeu vidéo, s'agrippant aux barres d'énergie des différents joueurs pour sauter ou les saisissant pour frapper son adversaire.

L'implication du joueur n'est clairement pas la même pour un jeu vidéo que pour toute autre production culturelle. Si le joueur échoue dans sa progression, l'histoire se trouve sans suite, et son déroulement dépend intégralement de sa capacité à réussir. Plus encore, des jeux de rôles tels que *Wasteland*[949], *Fallout*[950] ou encore *The Elder Scrolls*[951] se sont développés autour du désir de liberté du joueur qui, selon sa façon d'interagir avec le monde virtuel qui lui est proposé, donne naissance à une narration radicalement différente de celle d'un autre joueur s'étant investi sur le même jeu[952]. L'article "No Mastery Without Mystery: *Dark Souls* and the Ludic Sublime" de Daniel Vella prend pour exemple la licence de Hidetaka Miyazaki au sein du studio From Software afin de mettre en évidence la possibilité qu'offrent ces jeux de permettre à son public de remodeler la fiction pour se l'approprier afin de distinguer entre les lignes du texte original ce qu'il désire y voir, rejoignant ainsi les théories de l'école de Constance selon lesquelles le texte est fixe, durable, transmissible et éternel et la lecture est éphémère, personnelle et permet interprétation et appropriation:

> À travers des références spécifiques au texte littéraire, Iser, faisant écho à Ingarden, distingue deux polarités de l'œuvre: le pôle artistique qui se réfère au « texte de l'auteur », ainsi que le pôle esthétique représentant

[949] *Wasteland*, Redwood City, Electronic Arts, 1988.
[950] *Fallout*, Orange County, Black Isle Studios, 1998.
[951] *The Elder Scrolls*, Rockville, Bethesda Softworks, 1986-2018.
[952] Guillaume Labrude, « Le Jeu vidéo ou l'art de l'implication », The Conversation, 2017.

« la réalisation accomplie par le lecteur » (1980, p.21). […], il est suggéré que son essence demeure entre ces deux polarités, par la mobilisation des facultés esthétiques du lecteur qui jugera selon sa capacité à former, réévaluer et reformer une image du texte par son imagination.[953]

En permettant au joueur de s'approprier véritablement l'œuvre et de s'investir émotionnellement dans les aventures du héros qu'il contrôle, le portage vidéoludique des aventures du Batman apporte une véritable variation au niveau de la réception. Les personnages développés dans les *comics* ne sont plus des êtres d'encre et de papier, le degré d'implication du public est bien plus grand car il doit interagir avec des individus qu'il appréhendait autrefois sur des médias auxquels il était bien plus extérieur que celui du jeu vidéo. Le combat entre le Chevalier Noir et les super-vilains n'est plus une rixe lointaine qu'il est possible de suivre dans une occularisation spectatorielle[954] distanciée car le Joker, le Pingouin et autres Gueule d'Argile empêchent la progression du récit et ne sont plus seulement les antagonistes d'un personnage de fiction mais celui du joueur désireux de connaître l'intégralité de l'intrigue. L'Âge Sombre ayant amené une véritable empathie pour ces personnages en opposition avec le héros, il est alors naturel de se questionner sur ce que construit mais aussi ce que déconstruit le médium vidéoludique dans cette dimension : amener le public à affronter directement les super-vilains n'est-il pas finalement une façon de diminuer l'empathie que les *comics* ont construit en creusant leur construction psychologique, philosophique et familiale ?

En se basant sur les travaux de Jesper Juul et Espen Aarseth, Miguel Sicart donne une définition précise de la notion de mécanique de jeu dans son article "Defining Game Mechanics" pour la revue *Game Studies*:

Il existe une tradition relativement longue et pluridisciplinaire d'étude de l'ontologie des jeux[955]. La question ontologique implique souvent de décrire les éléments des jeux, la manière dont les joueurs se rapportent à ces éléments, et l'acte de jeu contextualisé[956]. Cette étude conduit à une analyse qui ne tient pas compte des définitions globales de ce qu'est un jeu et qui se concentre sur chacun des éléments qui le constituent: le système,

[953] Daniel Vella, "No Mastery Without Mystery: *Dark Souls* and the Ludic Sublime", Game Studies, 2015: "With specific reference to the literary text, Iser, in an echo of Ingarden, makes a distinction between the two polarities of the work: the artistic pole refers to "the author's text", while the aesthetic pole is "the realization accomplished by the reader" (1980, p.21). Iser, however, goes a step further than Ingarden in his suggestion that the work is not to be identified with either pole: instead, its essence lies in the process that is set in motion between the two polarities, by the mobilization of the reader's faculties of aesthetic judgment in forming, reassessing and reforming an image of the text in the imagination".

[954] Terme d'analyse filmique désignant le point de vue partagé avec les spectateurs, le personnage à travers le regard duquel ils assistent à la scène.

[955] Jesper Juul, "Half Real. Videogames between Real Rules and Fictional Worlds", Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 2005.

[956] *Ibid*. P. 28.

le joueur ou le joueur-et-système en contexte. Finalement, ce domaine de recherche a été défini comme des études de jeu.[957]

C'est en partant de cette approche globale et synthétique que le jeu se dévoile et dévoile les différentes spécificités de son médium. Ces caractéristiques propres aux œuvres vidéoludiques sont une nouvelle façon de définir et de mettre en avant les personnalités des antagonistes. Le joueur contrôlant le Batman, ou certains de ses adjuvants, évolue dans des mondes clos bien qu'appartenant au genre vidéoludique du monde ouvert, c'est-à-dire un espace de jeu au sein duquel il peut se déplacer librement et choisir de s'adonner à différentes activités en parallèle du scénario principal et ce dans l'ordre qu'il désire. *Arkham Asylum*, premier épisode de la licence, se déroule uniquement au sein de l'asile et de sa propriété extérieure. Le joueur évolue dans un lieu imprégné de la personnalité des super-vilains, le *level design*[958] faisant corps avec leur apparence, mais également avec leur psychologie. Les personnages qu'il doit affronter pour progresser dans le récit, les *bosses*, ne lui apparaissent que de façon scriptée, c'est-à-dire en conséquence d'un élément de jeu, généralement en se rendant à un point précis de la zone.

Le *boss*, ennemi plus redoutable que les autres personnages non joueurs, fonctionne sur un système que l'on nomme *pattern* : pour le vaincre, le joueur doit suivre une méthode particulière

[957] Miguel Sicart, "Defining Game Mechanics", Game Studies, 2008. "There is a relatively long and multidisciplinary tradition of studying the ontology of games (Juul, 2005). The ontological question has often implied describing the elements of games, how players relate to these elements, and the contextualized act of play (*ibid*, p. 28). This study of games lead to analysis disregarding the overarching definitions of what games are and focused on each of the elements that constitute a game: the system, the player or the player-and-system in context. Eventually, this area of research was defined as game studies (Aarseth, 2001)".

[958] Anglicisme désignant le travail sur les environnements de jeu. Les *level designers* sont à la fois décorateurs et éclairagistes des œuvres vidéoludiques sur lesquelles ils travaillent.

articulée autour de deux composantes essentielles de son comportement lors de l'affrontement, c'est à dire ses attaques et l'exposition de sa vulnérabilité. Par exemple, dans *Arkham City*, lors du combat contre Mister Freeze, celui ou celle qui contrôle le Batman doit éviter les attaques glacées du personnage qui peuvent le blesser ou le paralyser, conformément aux attributs du super-vilain dont l'histoire personnelle est définitivement liée à la thématique glaciaire. En parallèle, le joueur doit truffer le laboratoire de pièges électriques, principalement des câbles dénudés trempant dans une flaque au sol, afin de court-circuiter l'armure du scientifique pour le rendre vulnérable et ainsi l'attaquer au corps à corps. Si les *patterns* d'un ennemi créent de l'action, donc du récit, et le caractérisent en tant que personnage, cette dimension propre au jeu vidéo rejoint néanmoins la notion de *ludus* dans la classification des jeux selon Roger Caillois, qui le définie comme « […] le plaisir qu'on éprouve à résoudre une difficulté créée à dessein, arbitrairement définie, telle, enfin, que le fait d'en venir à bout n'apporte aucun autre avantage que le contentement intime de l'avoir résolue »[959]. En d'autres termes, les *patterns* créent à la fois du jeu, de l'interaction, mais également de la narration. Si les mouvements du personnage ainsi que ses différentes actions permettent de l'appréhender en tant qu'adversaire, l'environnement qui l'entoure demeure également l'une des composantes fondamentales de son écriture. Car le *level design* est l'un des éléments prépondérants de la caractérisation d'un *boss* de jeu vidéo. A ce propos, le directeur visuel Viktor Antonov, responsable des architectures du jeu *Half Life 2*, définit le processus de création du *level design* comme un phénomène d'archéologie consistant à raconter les origines de la diégèse, qui se définit par le terme *lore* dans le médium vidéoludique, en mettant en avant son histoire passée à travers les éléments architecturaux :

> La technique qui a été utilisée par Ridley Scott et Syd Mead dans *Blade Runner*, c'est devenu le standard de la narration environnementale. […] Il y a plusieurs générations, plusieurs calques, ce n'est pas une ville lisse et artificielle. La technique pour ça, c'est de commencer non seulement par écrire un scénario, narratif et dramatique, mais de revenir en arrière. C'est ce que l'on appelle en anglais *the backstory* : revenir cent voire deux-cent ans en arrière et de raconter l'histoire à l'envers. Et ça donne des critères de *design.*[960]

Pour le joueur, parcourir un territoire est alors synonyme d'aventure, de narration et de découvertes historiques. Les briques de l'asile d'Arkham portent les spectres de la famille qui y fut massacrée et qui lui donna son nom, comme le racontent les différents documents qu'il est possible de glaner çà et là. Les égouts dans lesquels se cache Killer Croc parlent d'eux-

[959] Roger Caillois, *Les Jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1958. P. 92.
[960] Viktor Antonov, *BiTS #77 L'architecture dans les jeux vidéo : véritable outil narratif*, Arte Creative, 2017. 2min35.

mêmes : un lieu aquatique, sombre et souterrain renseigne sur sa nature d'homme-reptile mais aussi sur sa proximité psychologique avec John Merrick, le célèbre *Elephant Man* du docteur Frederick Treves, dont les difformités physiques étaient source d'un désir profond de vivre caché. L'architecture des jeux vidéo est un élément narratif tout autant que le *character design* : l'imagerie à laquelle renvoie un personnage n'est jamais le fruit du hasard et si son incarnation manque de dialogue, les éléments de son costume voire de son apparence même lui donnent une identité, un vécu. En ce sens, le personnage de Red Hood, que le joueur peut incarner dans le DLC éponyme d'*Arkham Knight*, porte les stigmates de la double paternité qui est à son origine : Jason Todd, ancien Robin aux côtés du Chevalier Noir de Gotham, est devenu criminel sous l'influence du Clown Prince du Crime.

Il porte effectivement la capuche rouge héritée des premières années d'activité de ce dernier, selon les origines décrites par Alan Moore, mais porte également dans le dos un symbole s'apparentant à celui du Batman, mais inversé et peint en rouge, à l'instar du sourire sanglant du Joker, marquant ainsi la corruption de la philosophie primaire du personnage. *Level design* et *character design* forment une carte d'identité visuelle qui, ajoutée aux *patterns,* constitue l'essentiel de la caractérisation de ces super-vilains.

Pour Rafik Djoumi, ces ennemis plus coriaces que les autres forcent le joueur à mettre en pratique tout ce qu'il a appris en parvenant jusqu'à eux, mettant ainsi en avant la dimension didactique[961]. Mais si le Dixième Art s'articule autour de l'expérience de son public, l'écriture de ses personnages, qu'elle soit purement narrative donc cognitive ou purement ludique donc

[961] Rafik Djoumi, *BiTS #152 - Boss de fin : meilleur ennemi du joueur*, Arte Creative, 2017. 1min47.

psychomotrice, se doit d'éviter toute forme de dissonance ludo-narrative, une notion que l'on doit à Clint Hocking *designer* chez Ubisoft Toronto et qu'Anthony Jauneaud définit comme la rupture qu'il existe entre ce que le joueur doit faire en terme de *gameplay* et la logique narrative, c'est-à-dire tous les éléments mis en place dans la diégèse[962]. Dans le dernier opus de la licence, *Arkham Knight*, le joueur peut contrôler d'autres personnages que le justicier de Gotham City, notamment Catwoman et Harley Quinn. Dans la quête annexe opposant le Batman au Sphinx, le joueur doit contrôler tour à tour chaque personnage : le Chevalier Noir, pour résoudre les énigmes dispersées dans la ville, conformément à sa formation de détective, et Catwoman pour choisir la bonne clé qui ouvrira son collier explosif selon les indications obtenues par le Batman au terme de chaque énigme. Pour ce faire, le jeu se transforme en phase de plateforme et le joueur doit composer avec l'agilité légendaire de la femme chat pour passer les épreuves. Les deux personnages, lors des séquences d'action pures, sont intégralement jouables et interchangeables. On dénote ici l'idée d'alter ego mais également un jeu sur le genre entre Batman et Catwoman au même titre que le traitement de Christopher Nolan dans son film *The Dark Knight Rises* : comme nous l'avons vu précédemment, les deux personnages y combattent main dans la main les sbires de Bane, leur ennemi commun.

La façon de jouer Catwoman, de l'interpréter de manière ludique, semble conforme à la psychologie du personnage et à ses modes d'action en tant qu'anti-héroïne et adjuvante du

[962] Anthony Jauneaud, *BiTS #88 - Dissonance : Les incohérences entre gameplay et scénario*, Arte Creative, 2017. 1min23.

Batman. Il en va de même pour Harley Quinn qui, dès lors que le joueur la fait passer en mode Psychose pour la rendre plus efficace face à ses ennemis, se met à voir en infra-rouge avec des inscriptions faites par son défunt Joker un peu partout autour d'elle, conformément à l'idée selon laquelle son esprit ne fait qu'un avec le Clown qui l'a pervertie et dont elle est éperdument amoureuse. En ce sens, l'adaptation vidéoludique de Harley Quinn conserve l'empathie que le dessin animé de Paul Dini et les *comics* ont su créer autour du personnage et de ses sentiments contradictoires pour le Joker. En l'incarnant, le joueur voit le monde à travers ses yeux et ce monde est rempli de couleurs et tagué par son amant disparu. Mais il s'agit ici d'un cas particulier puisque la super-vilaine ne fait qu'un avec celui ou celle qui, quelques heures de jeu auparavant, contrôlait le Batman. Le véritable questionnement se situe davantage au niveau des personnages non-joueurs puisqu'ils s'opposent justement à lui, créant ainsi une barrière non seulement ludique, puisqu'ils empêchent sa progression, mais également narrative dans le sens où leur opposition découle nécessairement d'une logique scénaristique. Comme pour les *patterns* de Mister Freeze, ces personnages non-joueurs auxquels il est nécessaire de s'opposer pour progresser ne se caractérisent pas par la façon de les jouer mais bien la façon dont il faut en venir à bout.

Des bandes dessinées telles que *Time to Monkey Shine*[963] d'Andy Kubert et Andy Clarke ou *Penguin : Pain and Prejudice*[964]de Gregg Hurwitz et Szymon Kudransksi ont mis en lumière les enfances traumatisées du Joker et du Pingouin, deux des ennemis du Batman les plus

[963] Andy Kubert et Andy Clarke, *Batman V2* #23.1, *Time to Monkey Shine*, New York, DC Comics, 2013.
[964] Gregg Hurwitz et Szymon Kudranksi, *Penguin: Pain and Prejudice*, New York, DC Comics, 2012.

présents dans la licence des studios Rocksteady et Warner Bros. Pourtant, les jeux font à peine mention de l'histoire personnelle de chacun. Quelques rares tableaux représentant Oswald Cobblepot enfant, en présence de ses parents, sont visibles dans les *level designs* de l'Iceberg Lounge où il s'est barricadé dans *Arkham City*, mais le Joker demeure l'électron libre sans histoire et sans famille que la modernité et la post-modernité semblent attachées à retenir de lui. En ce sens, les deux super-vilains se posent comme de véritables personnages-fonction : le Joker est directement à l'origine de la trame principale dans les trois premiers jeux de la licence, et l'est indirectement dans le quatrième. Sans lui, pas d'histoire, pas de jeu et aucune interaction entre le public et la diégèse de Gotham City. Pour conserver toute l'empathie qu'il a progressivement suscitée au gré de ses interprétations, le personnage s'est vu doté en terme d'incarnation, d'un *happy few* de choix pour le spectateur averti : c'est Mark Hamill, sa voix de doublage officielle dans la série animée de 1992 écrite par Paul Dini et réalisée par Bruce Timm, qui interprète le Clown Prince du Crime dans la version originale de trois des quatre jeux au même titre que Pierre Hatet prête sa voix au supervilain dans la version française. Afin de conserver tout ce que la licence a construit autour du personnage en terme d'incarnation et de représentation, les studios Rocksteady ont choisi non pas de le retranscrire dans son scénario ou dans sa façon ludique d'aborder le récit, mais dans son renvoi à la production même de certaines œuvres de la licence : afin de capter les spectateurs-joueurs de la génération Y constituant le cœur de niche du marché vidéoludique actuel[965], le studio a choisi une voix résonnant en eux comme un rappel à l'enfance, une véritable Madeleine de Proust. Le Joker est par ailleurs un personnage dont la caractérisation à la fois graphique et comportementale se fait, dans la bande dessinée, en opposition aux codes imposés par le Batman. Sa transposition vidéoludique se fait à travers les trois objectifs, les trois éléments de caractérisation propres au médium.

- L'écriture du personnage est réalisée à partir des éléments canons de la licence en prenant pour base *The Killing Joke* d'Alan Moore et Brian Bolland[966] au niveau de sa mutation en clown démoniaque, *Arkham Origins* proposant au joueur d'incarner le Joker au moment de sa chute dans les cuves d'Ace Chemicals.
- L'incarnation renvoie à la série animée en reprenant les voix de ses doubleurs officiels mais reprend également le costume typique du personnage dès ses origines en 1940. Les

[965] Serge-Henri Saint-Michel, « Qui sont les joueurs de jeux vidéo ? », Marketing-professionnel.fr, 2010. Selon Médiamétrie, 85% des 25-34 ans dans le monde sont joueurs ou ont été joueurs de jeux vidéo.
[966] Alan Moore et Brian Bolland, *The Killing Joke*, New York DC Comics, 1988.

studios Rocksteady proposent au joueur attentif une expérience lui permettant de prendre part à un univers qu'il connaît potentiellement depuis de nombreuses années.

- La technique, enfin, se décline en deux sphères distinctes pour le personnage du Joker. Lorsqu'il s'agit de le contrôler comme dans les ultimes chapitres d'*Arkham Origins* et *Arkham Knight*, la symbiose ludo-narrative est opérante : dans *Arkham Origins*, le personnage anonyme avant sa transformation en super-vilain n'est qu'un avatar sans réelle capacité pour le joueur, son absence de fonctions de combat marquant bien l'état végétatif de l'individu avant d'être transcendé et transformé en Joker. Dans *Arkham Knight*, le joueur contrôle véritablement le Clown Prince du Crime au sommet de sa gloire lors d'une phase en vue FPS renforçant totalement l'immersion et marquant une certaine cohérence avec le défunt Joker dont l'esprit ausculte ici celui de son ennemi juré. Lorsqu'il s'agit de combattre le clown, les *patterns* du personnage sont raccords avec sa personnalité. Les affrontements sont généralement indirects et le joueur doit avant tout combattre ses sbires pour l'atteindre, comme c'est le cas dans *Arkham City* et *Arkham Origins*. Ce dernier se termine par un QTE[967], un combat consistant à enchaîner la pression de plusieurs touches selon les indications à l'écran dans un temps imparti afin de déclencher l'issue pré-calculée de l'affrontement. Seul *Arkham Asylum*, le premier opus, propose un véritable combat en temps réel entre l'avatar du joueur et le Joker mais c'est uniquement parce que ce dernier s'est transformé en monstre grotesque suite à une ingestion massive de toxines, son infériorité physique face au Batman en temps normal étant l'un de ses éléments canoniques.

Le personnage demeure donc conforme à sa personnalité lâche et manipulatrice mise en avant par les *comics* mais également ses premières adaptations dans d'autres médias. L'écriture psychologique mais également le travail de *design* sur le Joker sont représentatifs de sa dimension de Némésis, l'exact inverse du Batman, conformément à la tradition selon laquelle les super-vilains sont avant tout caractérisés par leur opposition au héros, qu'elle soit en terme d'intérêt, de moralité ou de compétition.

L'existence de ce contre-pouvoir non seulement face à la vision de la justice du Batman mais également aux agissements du joueur au sein de l'univers fictif qui lui est proposé s'assimile au fait que toute action porte à conséquence et que le moindre agissement de son avatar au sein du monde diégétique peut être sujet à répercussions. Le fondement moral du contre-pouvoir

[967] *Quick Time Event* : action contextuelle consistant en un enchainement particulier indiqué à l'écran au cours d'un temps imparti afin de déclencher un événement, une issue pré-calculée.

dans le médium vidéoludique tient essentiellement, lors de ses premières années d'existence, à ses personnages non-joueurs agissant comme des forces de l'ordre intra-diégétiques. En somme, les êtres de polygones faisant barrage aux joueurs ne sont ni plus ni moins que des données vidéoludiques d'autorégulation. Les jeux vidéo édités par les studios Rockstar, *Grand Theft Auto*[968], pourtant réputés pour leur immoralité étant donné qu'il est demandé au joueur d'accomplir des actions en lien avec la nature nécessairement criminelle de son avatar, sont en réalité l'exemple le plus probant de moralité dans ce médium: voler une voiture ou agresser un personnage non joueur revient généralement à alerter la police qui se fera de plus en plus virulente au fur et à mesure que le joueur tentera de résister[969]. Un jeu vidéo dans lequel son avatar ne pourrait être ni tué ni mis en défaut par d'autres personnages en conséquence de ses actes serait véritablement immoral. « Pour qu'on ne puisse abuser du pouvoir, il faut que, par la disposition des choses, le pouvoir arrête le pouvoir. » écrivait Montesquieu dans *L'Esprit des Lois*[970].

Au sein du monde diégétique, les super-vilains défient la morale dont le Batman est le garant. Mais au sein de cet univers perçu en tant qu'œuvre, ce sont les super-vilains qui sont garants de la morale en s'opposant au joueur mais également à son avatar qui se pose comme un véritable ennemi de la liberté si l'on persiste à utiliser la pensée de Montesquieu : « Il n'y a point encore de liberté si la puissance de juger n'est pas séparée de la puissance législative et de l'exécutrice. »[971]. En définitive, le positionnement moral des super-vilains est ambiguë : selon le point de vue, ils peuvent aussi bien être immoraux que contre-pouvoir moral et leur destinée au sein du monde diégétique influence de facto grandement la fin de chaque récit.

Au-delà de la fonction claire de contre-pouvoir et de garant moral, le super-vilain dans la quadrilogie des studios Rocksteady peut également se doter de vertus psychanalysantes pour le héros. Un personnage comme l'Epouvantail, dont les capacités s'articulent principalement autour de son gaz hallucinogène, est tout à fait à même de matérialiser la psyché du personnage contrôlé par le joueur, permettant à ce dernier une véritable introspection de son avatar. Dans *Arkham Asylum*, la confrontation passe par la mise en scène des hallucinations lorsque le récit prend place dans la morgue de l'asile, là où se terre Jonathan Crane : le joueur doit évoluer avec

[968] Rockstar Games, *Grand Theft Auto*, 1997.
[969] La distensiation liée au médium et au statut fictionnel de l'œuvre contrebalance évidemment la dimension casuistique d'un tel raisonnement. La délinquance n'est pas morale sous prétexte qu'elle suscite toujours plus de police.
[970] Montesquieu, *L'Esprit des Lois*, Genève, 1748.
[971] *Ibid*.

un cadre débullé[972] d'environ 20° sur sa gauche, ce procédé illustrant comment le Batman sombre dans un maelstrom d'illusions qui le conduisent à revivre la mort de ses parents. Le joystick aidant, le joueur peut opérer un travelling autour de son propre personnage et constater que les yeux de ce dernier sont rouges, renvoyant aux topos graphiques de la possession, le Batman étant sous l'emprise d'une drogue qui le ramène des années dans le passé pour se confronter à nouveau au traumatisme infantile.

L'allure de sombre chiroptère et le regard rubicond du justicier font également écho au démon Barbatos, premier habitant préhistorique de la batcave et véritable pendant maléfique du génogramme des Wayne. Ce passage du jeu est un basculement du Bien vers le Mal orchestré par la clique des super-vilains qui, à l'instar du roman graphique de Grant Morrison et Dave McKean[973], se sont liés pour transformer le justicier qui les entrave en l'un des leurs. Car à trop ressasser les événements dramatiques qui l'ont poussé à prendre les armes, Bruce Wayne est constamment sur le fil du rasoir entre *vigilante* et criminel brutal. En avançant dans le couloir, le joueur croise le cadavre de Jim Gordon, alors que sa mission est de le sauver. En constatant le décès, le Batman s'excuse d'avoir échoué dans la sauvegarde des siens, de sa nouvelle famille. Il appelle Barbara Gordon pour lui apprendre la mort de son père mais la ligne n'est plus attribuée. Ainsi, le Batman revit-il l'abandon ressenti à la mort de ses parents, un événement qui le hante depuis les origines de son alter ego et ce dans chaque relecture,

[972] Terme argotique désignant une inclinaison de la camera sur le côté et faisant référence au niveau à bulle.
[973] Grant Morrison et Dave McKean, *Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth,* New-York, DC Comics, 1989.

réécriture et adaptation de la licence initiée par Bob Kane et Bill Finger. Dans son ouvrage consacré au personnage, *What's the Matter With Batman?*, la psychologue Robin S. Rosenberg interroge le fait que Bruce Wayne soit atteint de stress post-traumatique (PTSD),[974] son travail en tant qu'analyste et professionnelle de la santé mentale ne demeurant ni plus ni moins que l'interprétation par la psychologie et la psychanalyse de ce que mettent en évidence les rencontres entre le Chevalier Noir et ses ennemis. En définitive, ceux-ci décryptent l'avatar du joueur par le prisme de la technologie et de la mise en scène vidéoludique. Lorsque le joueur s'approche de la porte qui le conduit directement à la morgue, un texte à l'écran indique la touche sur laquelle appuyer pour l'ouvrir : la musique jusque-là non mélodique se fait alors plus dramatique, une montée plus symphonique et grandiloquente accentuant la tension ressentie par le contrôleur et son avatar. Ce pic dans la bande sonore intervient précisément au moment où l'ombre du Batman passe sur la porte, cette silhouette aux cornes pointues et cette soudaine évolution musicale soulignant le face-à-face du justicier avec son ombre en forme de créature nocturne, illustration équivoque de ses démons, ceux du passé, ceux de sa famille mais pouvant également être perçue, une fois de plus, comme son rapport à la figure diabolique et malfaisante de Barbatos. La véritable altercation physique entre l'avatar du joueur et l'Epouvantail se situe au paroxysme des fantasmes visuels générés par le gaz hallucinatoire du docteur Crane et le but du jeu devient alors de vaincre un super-vilain de taille gargantuesque en appliquant les procédés de *gameplay* d'un jeu de plateforme, soit courir et sauter de zone sécurisée en zone sécurisée en adaptant son rythme de déplacement à l'environnement et aux attaques de l'adversaire. De *Super Mario Bros*[975] au dragon Spyro[976] de la licence éponyme, le jeu de plateforme s'est souvent apparenté à un genre vidéoludique prisé par la jeunesse voire par les enfants. En appliquant ce type de *gameplay* a une séquence d'*Arkham Asylum* mettant en scène une version hypertrophiée des peurs infantiles de son personnage principal, les studios Rocksteady appellent celui ou celle qui tient la manette à se replonger en enfance et à se remémorer les éventuelles heures passées sur ce type de jeu. De fait, le combat contre l'Epouvantail n'est pas seulement une introspection renvoyant Bruce Wayne à sa propre enfance mais parle également à travers lui au joueur devant faire appel à ses réflexes de petit

[974] Robin S. Rosenberg, Ph.D, *What's the Matter With Batman? An Unauthorized Clinical Look Under the Mask of the Caped Crusader*, Auto-édition, 2012. Pp 76-77: "According to DSM-IV, there are five basic criteria for the diagnosis of PTSD. In order to be diagnosed with the disorder, the individual – in this case, Bruce Wayne – must have symptoms that meet all *five* criteria, below." (« En se référant à DSM-IV, il y a cinq critères de base pour diagnostiquer le désordre dû au stress post-traumatique. Afin d'établir le diagnostic de ce désordre, l'individu – dans ce cas précis, Bruce Wayne – doit avoir des symptômes regroupant tous ces critères »).
[975] Nintendo, *Super Mario Bros*, Kyoto, 1985.
[976] Insomniac Games, *Spyro the Dragon*, Burbank, 1998.

garçon ou de petite fille, si tant est qu'il ait pratiqué le jeu vidéo en bas âge, hypothèse en rapport direct avec la génération Y comme public cible. L'idée est donc ici d'interpréter en profondeur le personnage principal de manière didactique afin de ressentir au mieux les articulations du récit autour du trauma lié à la perte de la famille et à son besoin de la retrouver par le biais du renvoi à l'enfance.

Disponible en version *remasterisée* sur Playstation 4, *Arkham Asylum* est, comme tous les jeux de la machine ou presque, relié à un système de trophée auréolant de gloire le profil en ligne du joueur sitôt qu'il accède à certains événements du jeu. Finir ce chapitre lui octroie le trophée « Cauchemar récurrent » sur le Playstation Network, mettant ainsi en avant la progression psychologique, voire psychosomatique, du personnage dont il a le contrôle. Car chaque victoire sur les super-vilains est en définitive une progression non pas seulement pour l'ordre et la loi mais également pour le Batman qui va gagner en maturité. Chaque combat est un voyage initiatique dans lequel le héros meurt et renaît, devient un autre homme ou une autre femme, conformément aux écrits de Mircea Eliade pour qui « la mort et la résurrection initiatiques font donc partie intégrante du processus mystique par lequel on devient *un autre*, façonné d'après le modèle révélé par les dieux ou les ancêtres mythiques »[977]. Ce schéma, qui se répète depuis

[977] Mircea Eliade, *La nostalgie des origines*, Paris, Idées/Gallimard, 1971. P. 206-211. Edition originale: *The Quest*, Chicago, The University of Chicago, 1969.

quatre-vingt ans dans la licence *Batman*, prend pourtant une autre dimension dès lors que l'œuvre est un jeu vidéo. Car le rapport à l'ennemi est clairement tout autre.

Depuis quelques années, l'empathie suscitée par les personnages de jeux vidéo est devenu l'un des éléments capitaux du succès d'une production vidéoludique, comme peut en témoigner le lancement en 2017 des Emotional Games Awards, une cérémonie officielle qui récompense les jeux vidéo capables de faire ressentir des émotions complexes aux joueurs comme le souligne avec humour le texte de présentation de leur site :

> Chaque jour, certains d'entre nous pleurent en regardant un film ou une série télévisée, d'autres en lisant un livre. Chaque jour, nous ressentons de l'empathie à cause de ces tragédies qui adviennent çà et là dans le Monde. Mais combien d'entre nous, aujourd'hui, pourraient pleurer face à une tragédie s'abattant sur un personnage de jeu vidéo ?[978]

Pourtant, cette empathie suscitée par la dimension purement affective du médium vidéoludique, peut être gangrenée par sa dimension psychomotrice, c'est-à-dire technique : le défi cérébral et psychomoteur qu'impose le jeu vidéo peut parfois être source d'échec pour le joueur, déclenchant ainsi colère, frustration et impatience, des émotions très éloignées de l'empathie. Ainsi, le niveau de difficulté d'une œuvre vidéoludique peut être à la fois un excitant pour celui ou celle qui joue pour la performance mais également un véritable frein pour ceux qui veulent avant tout ressentir des émotions face à ces personnages de polygones. De fait, le super-vilain, dans son rôle de contre-pouvoir et donc de créateur de difficulté directe pour le public, parce qu'il contrôle justement le personnage principal qui se substitue à lui au sein du monde diégétique, entrave-t-il les émotions qu'il pourrait susciter. L'empathie face aux personnages de jeux vidéo tient essentiellement à l'activité des neurones miroirs, un phénomène cérébral qu'explique le psychologue et essayiste Jamie Madigan en prenant justement pour exemple l'expérience du joueur :

> Les neurones miroirs sont ceux qui s'activent à la fois quand nous faisons quelque chose ou quand nous voyons quelqu'un le faire. Ces neurones ont aussi une influence sur les expressions faciales, donc quand vous voyez quelqu'un exprimer de la colère, de la joie, de la frustration ou du dégoût, vos neurones miroirs créent en vous une représentation de votre visage reproduisant cette expression […] comme nous imitons ce que nous voyons, à un certain degré nous reproduisons ces expressions et nous éprouvons de l'empathie. Et le visage que

[978] About Emotional Games Awards, emotionalgamesawards.com, 2017. Every day some of us cry while watching a movie or a series on TV, others while reading a book. Every day some of us will feel empathy for the tragedies in the world. But how many of us today would cry when faced with a tragedy that befalls a video game character?

vous voyez n'a pas besoin d'être photoréaliste. Des jeux vidéo très stylisés peuvent également provoquer ces émotions.[979]

L'empathie, l'attachement aux personnages, quels qu'ils soient, est une donnée à prendre en compte dans la réussite d'un récit vidéoludique. Pourtant, la dimension psychomotrice venant parfois attaquer l'affectif si elle se fait performatrice, met en évidence l'un des sentiments contradictoires de ce médium : pour conclure le déroulement de la narration, le joueur doit réussir coûte que coûte et amener son avatar au terme de son aventure, quoi qu'il advienne finalement des personnages non-joueurs croisés çà et là. A l'exception de certains casse-têtes, tous les jeux vidéo ont une fin, celle où le joueur est vainqueur. On peut alors parler d'une certaine obligation de la fin heureuse. Mais la réalité du Dixième Art semble toute autre depuis quelques années. Un jeu comme *Red Dead Redemption*[980] des studios Rockstar, par exemple, se conclut par l'exécution de John Marston, le personnage contrôlé par le joueur depuis le début, avant que son fils ne vienne à partir en quête de vengeance, des années elliptiques plus tard, en se substituant à lui dans le rôle de l'avatar. Si la fin du récit est dramatique, il n'en demeure pas moins que John Marston Junior parvient à ses fins, ce qui constitue une conclusion aussi heureuse que tragique. Dans la quadrilogie *Arkham*, la fin du second opus, *Arkham City*, est bien plus ambiguë : au terme d'un duel fratricide entre le Batman et le Joker, le clown succombe au poison qui le rongeait depuis la fin du premier épisode après avoir entravé un Chevalier Noir décidé à le guérir. Le style pompier de l'imagerie du Batman portant son ennemi intime dans ses bras au sortir du Monarch Theatre, reprenant les codes du tableau représentant Caïn et Abel aperçu en ouverture du jeu, insiste sur la dimension dramatique de l'événement : le rieur coloré s'est éteint, l'homme chauve-souris a perdu une partie de lui, le plus puissant contre-pouvoir de la diégèse est mort et ne pourra plus remettre sa Némésis dans le droit chemin en l'appelant encore et encore à prendre les armes contre le crime. Si le joueur sort vainqueur d'*Arkham City*, il n'en demeure pas moins que les codes de la fin heureuse sont totalement absents, conférant des allures de drame à cette conclusion, que ce soit en termes d'imagerie ou d'accompagnement sonore. Pourtant, le Mal absolu a été vaincu, l'ennemi ultime est mort et le Monde semble libéré de sa menace. Si le Joker perd la vie là où l'alter ego de Bruce Wayne est né des décennies auparavant c'est parce qu'il est en réalité une partie de lui, un fragment de sa personnalité propre que le justicier de Gotham City vient de perdre. La fin du jeu est dramatique car le Batman s'en

[979] Jamie Madigan, *BiTS #84 – L'empathie pour les personnages de jeux vidéo*, Arte Creative, 2017. 1min49.
[980] Rockstar Games, *Red Dead Redemption*, San Diego, 2010.

retrouve changé à tout jamais. *Arkham Knight,* sa suite directe, présente les conséquences de cette perte : si le clown est incinéré lors de la séquence d'ouverture de ce quatrième opus, le personnage demeure néanmoins présent tout au long du jeu en apparaissant au Chevalier Noir sous forme d'hallucination, sous entendant de façon limpide que leurs deux esprits ne font désormais plus qu'un. Et le rôle de contre-pouvoir du Joker en est finalement renforcé : il commente les actions du joueur, se moque de lui et va même jusqu'à le mettre sous pression lors de phases de jeu dans lesquelles le temps lui est compté pour sauver les membres de sa famille aux prises avec l'Epouvantail, que ce soit un Robin contaminé ou une Batgirl immobilisée avec le canon d'un revolver sur la tempe. Le clown est encore et toujours l'ennemi de la famille, celui qui se délecte de la voir souffrir ou disparaître mais également la boussole morale du justicier, lui indiquant clairement ce qu'il doit faire en faisant tout l'inverse. Le Joker parle au Batman tout autant qu'il parle au joueur. Cet être d'importance, disparu dans *Arkham City*, est là pour recadrer les actions du Chevalier Noir à l'instar de Thomas et Martha Wayne qui demeure dans la psyché du héros, ne pouvant s'empêcher de penser à ce qu'ils diraient de ses actions. L'empathie se situe précisément dans ce rapport à ceux qui ont disparu et qui ont compté.

Mais l'empathie n'est pas nécessairement bienveillante. Dans son mémoire *Susciter l'empathie dans le jeu vidéo*, Annick Bédard rappelle l'existence d'un phénomène empathique moins bien intentionné que celui consistant à ressentir les émotions de l'autre dans le but de le comprendre :

> Il est important de souligner que l'exercice de l'empathie envers autrui peut s'avérer tout aussi positif que négatif. Il peut amener à des actions de coopération ou de compétition, autrement dit, aux deux interactions présentes dans les jeux en général. Pour l'auteur de *L'empathie au cœur du jeu social*, il y a deux visages de l'empathie : l'« empathie du prédateur » et l'« empathie éprouvée pour les victimes ». L'empathie du prédateur réfère à une personne mal intentionnée ou au chasseur guettant sa proie.[981]

Affronter un ennemi, sans adhérer à ses aspirations, est en réalité un phénomène empathique établi. Le joueur est prédateur et le personnage non joueur, notamment le *boss*, est en quelque sorte sa proie. Ce schéma relationnel implique de fait une supériorité de l'avatar, donc du Batman, sur les super-vilains, supériorité se traduisant par le fait que le justicier est guidé par un esprit humain autonome et non uniquement par des lignes de code, contrairement à ses adversaires, ses proies. De fait, à travers le dispositif vidéoludique, la licence reproduit le schéma véritable des aspirations de Bruce Wayne en 1940 au moment de sa transformation en

[981] Annick Bédard, *Susciter l'empathie dans le jeu vidéo*, Montréal, Université de Québec à Montréal, 2015. Pp 18-19.

homme chauve-souris: « Les criminels sont superstitieux et lâches. Mon déguisement devra leur faire ressentir une profonde terreur. Je dois devenir une créature de la nuit, sombre, terrible… »[982]. Car telle est l'idée première de cet alter ego tout de noir vêtu : être un prédateur pour les criminels, être une arme de dissuasion jouant sur les superstitions de la pègre. Le Chevalier Noir utilise ses capacités empathiques pour appréhender ses proies, les pousser à tomber dans ses filets ou à se cacher pour lui échapper et abandonner leurs activités illicites. Le joueur est donc amené à endosser le costume de cet homme qui chasse à la nuit tombée dans les rues et sur les toits d'une mégalopole américaine, le *level design* d'*Arkham Knight* permettant justement d'appréhender ce type de *modus operandi* en offrant au joueur un vaste terrain à explorer, que ce soit dans son horizontalité avec l'arrivée dans le *gameplay* de la Batmobile mais également en verticalité via l'utilisation du grappin et autre *wingsuit* donnant finalement au titre des allures de simulateur de prédation articulant son appréhension de l'histoire, de son contexte et de ses personnages aux deux pôles de l'empathie.

Le Chevalier Noir reprend les armes dans ce quatrième et dernier épisode présentant une Gotham City infectée par le gaz de l'Epouvantail et les rend en bonne et due forme une fois les missions principales terminées en simulant sa mort à travers l'autodestruction du manoir Wayne. Si le Batman existe, c'est parce que le Joker mais aussi tous ses semblables existent. Sans eux, il n'y a plus de raison à la présence du justicier dans cette ville, ce qui demeure l'une des principales thématiques du second film de Christopher Nolan, *The Dark Knight*, présentant un Chevalier Noir désireux de raccrocher les gants pour vivre une vie normale avec son amour

[982] Bob Kane et Bill Finger, *Batman* #1, *The Legend of the Batman: Who He Is, and How He Came to Be*, New York, DC Comics, 1940. Planche 2, case 7: "Criminals are superstitious, cowardly lot, so my disguise must be able to strike terror in their hearts. I must be a creature of the night, black, terrible […]".

de jeunesse. Les appréhender en tant que joueur et non en tant que lecteur ou spectateur, c'est-à-dire véritablement les affronter, peut entamer copieusement l'empathie créée par les nombreuses *origin stories* mises en place dans les bandes dessinées tout au long de l'Age de Bronze et de l'Age Sombre. Mais le médium vidéoludique articule d'autres méthodes basées sur ses spécificités afin d'approfondir ces antagonistes hauts en couleur sur de nombreux points de leur caractérisation. En évitant la dissonance ludo-narrative, les studios Rocksteady permettent une mise en situation de ces personnages qui jusqu'alors demeuraient figés sur papier ou sur pellicule. Par le prisme du sixième continent, celui des mondes virtuels, il est permis aux joueurs de les approcher, d'entrer en interaction avec eux et parfois même de les analyser pour mieux les comprendre, comme l'a prouvé le DLC *In From the Cold* d'*Arkham Knight* qui propose de venir au secours d'un Mister Freeze aux prises avec des individus désireux de voler le matériel scientifique lui permettant de maintenir sa femme dans un coma artificiel. Les dizaines d'heures de jeu que représente chaque opus de la quadrilogie permettent de construire et de déconstruire des figures connues du grand public afin de les approfondir, de les moderniser, de les réadapter, rejoignant une fois de plus les qualités intrinsèques de l'ère transmédiatique.

Conclusion

Des origines basées sur la destruction de la famille.

Avec un personnage d'orphelin, Bob Kane et Bill Finger mettent d'emblée en évidence l'importance de la famille : Bruce Wayne manque de repères familiaux et ces repères ne sont pas inexistants, il les a connus et ils lui ont été enlevés, créant ainsi un manque à combler. Ce qui brille par son absence devient alors la clé de voûte de l'œuvre. Toute la licence n'est que la reconquête de ce qui lui a été pris, à la manière d'un héros de littérature anglo-saxonne dépossédé et revenant se venger, qu'il se nomme Hamlet[983] ou Heathcliff. Les multiples adaptations et réécritures de l'épisode du traumatisme originel recadrent les origines du personnage vis-à-vis des époques de production, opérant ainsi des variations pour toucher davantage les différentes générations de public. Le traumatisme originel est le seul et unique canon de la licence qui s'est retrouvé adapté sur tous les médias : les spectateurs l'ont vu représenté dans les films de Tim Burton, de Joel Schumacher, de Christopher Nolan et de Zack Snyder, la scène ouvre la série *Gotham* de Bruno Heller et apparaît même dans les différentes séries animées. Même les joueurs ont pu incarner un Bruce Wayne se recueillant au cœur de Crime Alley dans *Batman: Arkham City* ainsi que sa version enfant assistant à l'assassinat de ses parents dans *Batman: Arkham VR*. Le personnage principal ne fait jamais son deuil, car le faire serait synonyme d'arrêter son combat. Certes, il lui arrive de raccrocher les gants comme dans *The Dark Knight Rises* de Christopher Nolan, mais jamais le souvenir ne s'efface. Plus encore, il a maintes fois été représenté comme sa pire hantise en se matérialisant sous ses yeux dès lors qu'il inhale le gaz phobique de Jonathan Crane. La perte des parents n'est pas seulement un traumatisme d'enfance qui a du mal à cicatriser, c'est véritablement une plaie que la moindre situation de crise fait suinter.

L'événement découlant directement de ce traumatisme lance une fuite en avant, un voyage initiatique qui poursuit le processus de transformation de Bruce Wayne en Batman. Comme un enfant qui s'émancipe et quitte le cocon familial pour parcourir le monde et évoluer, Bruce Wayne poursuit sa construction identitaire en vagabondant. Il existe différentes versions de ce qui se passe lors de ce périple, mais bon nombre d'entre elles font état d'intronisation dans des sociétés secrètes, des mouvements armés ou simplement la prise de contact avec un érudit lui inculquant l'art de combattre et toute autre discipline lui permettant d'être un véritable

[983] William Shakespeare, *The Tragedy of Hamlet, Prince of Denmark*, Londres, 1603.

surhomme une fois son costume enfilé. Comme le rappelle Claire Bidard dans son article « Réseaux personnels et processus de socialisation », dans le processus de socialisation de l'enfant, si la famille est son premier cadre social, son second cadre est l'école[984] : en voyageant, Bruce Wayne ne va ni plus ni moins qu'à l'école, il apprend. La construction du Batman est une vision fantasmée, *surdramatisée* voire hypertrophiée du cheminement classique d'un enfant occidental : famille, école, vie active. La licence initiée par Bob Kane et Bill Finger est une fable contemporaine présentant un individu aux valeurs familiales fortes luttant contre le monde moderne dont le développement, l'urbanisation, la surpopulation et les écarts de niveaux de vie lui ont pris ce qu'il avait de plus cher et ce qu'il essaie désespérément de reconstruire depuis. En ce sens, le triple héritage dont il est le bénéficiaire se pose comme le symbole le plus probant de son attachement à la famille.

Chaque dimension de cet héritage, présent dans la diégèse depuis la création du personnage, est un aspect incontournable de l'existence du Batman : l'héritage idéologique est la raison même de l'existence de l'homme chauve-souris, l'héritage patrimonial représente les ressources qui permettent à ses projets de vengeance et de justice de se concrétiser et l'héritage symbolique est ce qui définit son identité, ce qui le rend unique et mémorable. Si ce triple héritage définit Bruce Wayne en tant que justicier en sa diégèse, il le définit également comme personnage de fiction, comme figure culturelle et même comme marque déposée : le costume de couleur sombre, la cape et le masque à aigrettes sont aujourd'hui des éléments indentifiables culturellement, tout autant que le *batsymbol* qui est véritablement le logo de la marque *Batman*.

[984] Claire Bidard, « Réseaux personnels et processus de socialisation », Idées économiques et sociales N°169, Réseau Canopé, 2012. P.8-15 : « La socialisation a été définie classiquement comme l'apprentissage qui fait de l'individu un « être social », dont l'école et la famille constituent les principaux vecteurs. De plus en plus, elle est envisagée par les sociologues non plus comme une action unilatérale, mais comme un processus de co-construction ».

Ainsi, la dimension familiale de la licence est-elle un moteur pour son développement hors diégèse, son développement en tant que bien culturel, en tant qu'élément de mondialisation. Ce lien entre histoire familiale et logo reconnaissable est partagé avec le Superman de Jerry Siegel et Joe Schuster dont le symbole sur le torse et sur la cape ne représente pas seulement la première initiale de son nom de justicier mais bien le mot « espoir » dans sa langue maternelle. Plus encore, sa cape n'est ni plus ni moins que le drap dans lequel ses parents l'on enveloppé au moment de lui dire adieu. Dans son article « Batman : le super héros du marketing viral » publié en ligne sur le site ecs-digital le 24 Décembre 2010, Maxime Gondard retrace la surprenante campagne publicitaire autour du film *The Dark Knight* de Christopher Nolan qui s'est conclue par la projection du symbole de la chauve-souris sur un building new-yorkais avant la diffusion de la bande-annonce[985]. Le simple symbole familial de la chauve-souris suffit à représenter toute la licence. Les quelques réalisateurs s'étant essayés à mettre en scène l'univers du Batman sont bien souvent passés par la scène du traumatisme originel, mais peu d'entre eux sont allés jusqu'à représenter l'intégralité de l'héritage et de la construction identitaire du personnage. C'est au fil des décennies et par une volonté de fidélité à l'œuvre originale que la notion de famille s'est développée et que l'ensemble est devenu plus évident à l'écran. A la fin des années 1980 et au début des années 1990, Tim Burton fait revêtir l'uniforme du parfait héros protecteur de la famille au personnage incarné par Michael Keaton. C'est seulement dans *Batman Returns* que les zones d'ombre et les aspérités du justicier sont mises en avant à travers le tumulte de sa relation amoureuse naissante. Le voyage initiatique est passé sous silence et, malgré les *flashbacks* sur la naissance de son *alter ego*, Bruce Wayne demeure un personnage quelque peu unidimensionnel[986] s'effaçant derrière la performance très colorée de Jack Nicholson. Lorsqu'il s'agit de mettre en avant le traumatisme fondateur, le réalisateur articule sa mise en scène autour d'un certain onirisme, accentuant l'idée d'un mythe fondateur couplé à un souvenir lointain ayant avant tout pour but de distiller des informations propres à la fin du film et à la gravité du duel entre le Batman et le Joker. La notion de *care*, mise en évidence par Laurent Jullier[987], est ici intensifiée par Burton à travers le processus d'identification : le spectateur frissonne, il est inquiet, il se soucie pour cet enfant perdu dans la brume avec les cadavres de ses parents pour seule compagnie. Mais il est au fait que cet enfant

[985] Maxime Gondard, « Batman : le super héros du marketing viral », ecs-digital.com, 24/12/2013 : Et pour conclure cette incroyable aventure, à la surprise générale, le symbole du Batman fut projeté sur ce building et les fans présents eurent le privilège de visionner une longue bande annonce inédite.

[986] *Batman*, 1989. 20min17 : "I brought it from Japan". (« Je les ai ramenées du Japon. ») rétorque Bruce Wayne à un Alexander Knox curieux de la provenance de d'une telle collection d'armes.

[987] Laurent Jullier, « Le Cinéma comme leçon de vie. L'éthique du care des deux côtés de l'écran », laurent.jullier.free.fr, 2014.

est le Batman. La sensation de danger, d'angoisse est atténuée par l'aspect cognitif : celui ou celle qui assiste à la scène à travers un écran sait de source sûre que l'enfant n'est pas véritablement en danger. Le public est concerné, et l'esthétique de la scène renforce ce sentiment. En 1995 et en 1997, avec les troisième et quatrième opus de la série cinématographique, Joel Schumacher reprend l'onirisme burtonien pour l'accentuer. La mise en scène est similaire à celle du *Batman* de 1989 mais l'onirisme de la naissance du Batman est renforcé chez Schumacher, avec notamment cette séquence coupée de la version finale du film mettant en scène la rencontre entre Bruce Wayne et une chauve-souris gigantesque. L'héritage symbolique fait ici sa première apparition dans une adaptation cinématographique. Le véritable symbole familial, le *batsymbol*, est réutilisé par Christopher Nolan pour ouvrir son reboot de la licence. Dans la relecture nolanienne, l'essentiel de l'identité adulte de Bruce Wayne, et de son alter ego, s'articule autour de la peur : le sentiment qui l'a envahi enfant et celui qu'il veut infliger à ses adversaires. Le choix d'un ennemi comme l'Epouvantail n'est en ce sens pas anodin et choisir Ra's Al Ghul comme mentor puis principal antagoniste permet de retracer la formation du dernier des Wayne jusqu'alors absente des salles obscures. Là où *Batman Forever* de Joel Schumacher a intégré le symbolisme de la chauve-souris pour la première fois dans un film, bien que ce soit dans une scène coupée, *Batman Begins* approfondit le traitement de l'identité du personnage en dévoilant son parcours initiatique. Si Zack Snyder, au même titre que Christopher Nolan, rejoue la scène de l'assassinat des Wayne, il est le premier à la placer en montage alterné avec leurs funérailles, la chute de l'enfant dans la grotte aux chauve-souris survenant dans la foulée. De cette façon, *Batman V Superman* présente les différents éléments de la mythologie du Batman en guise de séquence d'introduction, les liant définitivement et approfondissant de fait le discours cinématographique sur la création de cet alter ego lié à la famille sur toutes ses strates.

Ainsi la figure maternelle se retrouve-t-elle réactivée dans le film de Snyder s'articulant autour de la proximité de deux ennemis dont l'affrontement les pousse à oublier d'où ils viennent. Ce rappel aux origines permet à DC et Warner Bros d'apporter un regard nouveau sur le génogramme de Bruce Wayne en mettant en évidence le souvenir de Martha, si présent dans la bande dessinée lorsqu'il s'agit des relations de l'héritier avec des personnages féminins. Ici, c'est toute une philosophie de la justice qui s'en retrouve impactée. La réactivation de la figure maternelle ne se cantonne pas uniquement à toucher la vie intime de Bruce mais véritablement son choix en tant qu'humain. Ce phénomène peut également se lire au prisme d'une volonté de conquérir un public plus féminin en réhabilitant, aux côtés de Wonder Woman, un personnage

finalement très peu traité dans les adaptations. Une fois de plus, l'identité du héros, de façon intra comme extradiégétique, s'articule autour de sa famille et de son nom, comme le souligne très clairement la scène du cauchemar dans laquelle Bruce Wayne est confronté à un démon chauve-souris s'extirpant du caveau familial, plus précisément de la tombe de Martha, la chauve-souris étant avant tout un symbole de maternité[988]. Cette mise en valeur de la famille ne se cantonne pas à la seule licence *Batman*, les autres films du DC Extended Universe, à commencer par sa suite directe *Justice League*, se focalisant essentiellement sur ces représentations. Par extension, la majorité des films adaptés de *comics*, que ce soit chez DC/Warner ou Marvel Studios, insistent véritablement sur cette mise en valeur. Et le dernier film *Batman* en date, sorti à l'été 2019, est là pour rappeler l'importance de la famille pour cette licence jusque dans son titre : *Lego DC Batman : Family Matters*[989]. La raison la plus simple à trouver à cet engouement demeure l'universalité de la thématique, une universalité qui évite les prises de risque pour des productions dont le but initial est d'engranger le plus d'argent possible, non seulement pour rembourser leurs frais de production et de communication mais également pour servir d'étendard à de nombreux produits dérivés. Les films de super-héros qui, en 2018, occupent l'essentiel des premières places au box-office[990], parlent à tout un chacun et leur succès prouve deux éléments fondamentaux de la culture populaire mondiale : les *comics* sont passés de produits culturels de niche à produits culturels mondiaux, et la famille est finalement une thématique idéale pour accroître encore le nombre d'afficionados qui se cantonnait, des décennies auparavant, à ces fameux *geeks* que beaucoup pensaient voués à l'extinction sitôt l'âge adulte atteint. En définitive, même les super-vilains ont droit à leurs représentations médiatiques, comme peut en témoigner *Suicide Squad* de David Ayer et son *reboot* programmé par James Gunn. Et cet intérêt pour les antagonistes passe également par le désir de les comprendre et de découvrir ces cadres familiaux détériorés voire déviants qui les ont peu à peu construits. Le manichéisme semble désormais banni et tous les personnages doivent pouvoir parler au public.

[988] Jean Chevalier et Alain Gheerbrant, *Dictionnaire des symboles*, Paris, Robert Laffont, 1969. P-220. Dans l'iconographie de la Renaissance, illustrant de vieilles légendes, la chauve-souris, seul être volant qui possède des mamelles, symbolisait la femme féconde. On la voyait auprès d'Artémis, la déesse aux nombreuses mamelles qui, bien qu'elle fût vierge ou plutôt en raison de cette qualité, protégeait la naissance et la croissance.
[989] Matt Peters, *Lego DC Batman : Family Matters*, Warner Bros, 2019.
[990] Avec 2,796,274,401$ de recettes mondiales, *Avengers : Endgame* des frères Russo est en 2019 le plus gros succès de l'histoire du cinéma, dépassant les *Avatar* et *Titanic* de James Cameron.

La quête de la reconstruction.

Ces bases diégétiques s'articulent autour de la perte puis de la recherche de la famille, c'en est une de substitution qui est au centre même de l'éducation de l'orphelin. Si la relation et les échanges entre l'enfant et Leslie Thompkins sont relativement rares dans la licence, le personnage du médecin de Park Row est directement lié à la disparition des parents en devenant la première figure maternelle réconfortante à croiser la route d'un petit Bruce qui a tout perdu. Schématiquement, Leslie Thompkins se fait figure remplaçante de Martha Wayne tout en possédant les caractéristiques sociales et professionnelles de Thomas. Synthétiquement, ce personnage a une double fonction. Si la famille est la première instance sociale pour un enfant, la famille d'adoption de Bruce Wayne est la seconde avant son départ pour le voyage initiatique qui lui permet de se construire. Le personnage d'Alfred Pennyworth, figure paternelle de substitution, est bien plus présente que celui du Docteur Thompkins. Il est le majordome du dernier des Wayne et sert leur nom depuis plusieurs générations. Alfred serait la part personnelle du triple héritage qui se ferait quadruple puisque le jeune Bruce hérite de cette figure paternelle faisant partie intégrante du manoir. Mentor, confident, parfois *comic relief* et voix de la sagesse, le majordome est depuis toujours présenté comme un sage guidant son maître dès lors qu'il se perd[991]. Adjuvant principal du Batman, il s'est vu plus souvent adapté dans les différents médias autour du personnage que Robin qui est pourtant le *sidekick* généralement affilié à l'homme chauve-souris dans l'imaginaire collectif : Alfred apparaît précisément dans tous les longs métrages de cinéma de la licence et dans toutes les séries télévisées. Mais, plus que tout, le personnage se situe aux deux extrémités de la carrière du justicier : il est le premier à avoir élevé Bruce Wayne et à lui avoir transmis ce qui lui revenait de droit, que ce soit philosophiquement ou patrimonialement parlant, mais il est également celui qui n'a de cesse depuis plusieurs décennies de le pousser vers la porte de sortie de la vie de justicier afin de pouvoir mener une vie normale, une vie que ses parents auraient aimé le voir vivre. A ce propos, l'un des échanges entre le majordome et Bruce Wayne dans le dernier film de Christopher Nolan consacré à la licence est révélateur des préoccupations d'Alfred quant au devenir de son pupille :

« Monsieur, je me sers de la vérité. Peut-être que l'on devrait tous arrêter de jouer avec la vérité et la laisser éclater au grand jour. Je suis vraiment désolé […] j'ai conscience de ce que ça implique, […] ça implique

[991] Exception faite de *Batman: Earth One*, saga dans laquelle Alfred Pennyworth est un individu violent aux méthodes expéditives mais néanmoins un mentor pour le Batman.

votre haine et ça implique de perdre quelqu'un pour qui j'ai eu de l'affection dès que j'ai entendu ses premiers cris résonner entre ces murs. Mais cela peut impliquer une dernière chose, c'est de vous sauver la vie. »[992]

Alfred Pennyworth répond au fameux adage « Qui garde les gardiens ? » en étant le protecteur du justicier de Gotham, se faisant parfois bouclier humain voire dommage collatéral : qu'il soit battu par Bane dans les dernières pages de *Knightfall* ou torturé par le Joker dans *Death of the Family*, le majordome a parfois dû essuyer les coups destinés à son maître à l'instar d'un Thomas Wayne s'interposant entre sa famille et le revolver de Joe Chill. Si Alfred est une force pour le Batman en demeurant son éminence grise, il est également l'un de ses points faibles. Car la dynamique entre le Batman et les personnages récurrents de la licence, la nouvelle famille qu'il se construit peu à peu, se partage entre vie héroïque et cadre privé, l'un influant inévitablement sur l'autre. Car les adjuvants qu'il accepte au sein de sa tribu lui donnent certes le statut de fils, comme c'est le cas avec Alfred et Leslie Thompkins, mais également le statut de père, l'un et l'autre demeurant les deux aspects d'un individu intégré au sein d'une cellule familiale, comme le souligne Gilles Deleuze[993].

Les personnages d'acolytes, qu'il s'agisse des différents Robin ou de leurs versions ultérieures, marquent considérablement l'évolution du héros de la licence. En tant que père, Bruce Wayne/Batman se doit d'être présent et de donner une éducation empreinte de valeurs aussi nobles que celles de ses prédécesseurs, ceux qui ont involontairement créé l'identité psychologique du justicier de Gotham City. Plus encore, le Batman doit autant veiller sur ses enfants spirituels que veiller sur lui-même, Alfred servant une fois encore d'éminence grise et de boussole morale, afin de ne pas reproduire l'abandon dont il a lui-même été victime et que certains de ses jeunes acolytes, notamment Dick Grayson, ont également subi. Le schéma de la chauve-souris et de ses rouges-gorges, une métaphore animalière liée aux totems des personnages mais avançant également le fait que les enfants de Bruce Wayne ne sont majoritairement pas de son sang ou de son espèce, met en évidence son rôle de patriarche d'une

[992] Christopher Nolan, *The Dark Knight Rises*, Warner Bros, 2012. 58min03: "I am using the truth, Master Wayne. Maybe it's the time we all stop trying to outsmart the truth and let it have its day. I'm really sorry […] I know what it means. […] It means your hatred and it means loosing someone that I have cared for since I first heard his cries echo through this house. But it might also mean saving your life".

[993] Gilles Deleuze et Félix Guattari, *L'Anti-Œdipe – Capitalisme et schizophrénie*, Paris, Editions de Minuit, 1972. P-325: « Qui est premier, de la poule ou de l'œuf, mais aussi du père et mère ou de l'enfant ? La psychanalyse fait comme si c'était l'enfant (le père n'est malade que de sa propre enfance), mais elle est en même temps forcée de postuler une préexistence parentale (l'enfant ne l'est que par rapport à un père et une mère). On le voit bien dans la position originelle d'un père de la horde. L'Œdipe lui-même ne serait rien sans les identifications des parents aux enfants ; et l'on ne peut pas cacher que tout commence dans la tête du père […] ».

tribu. S'il est aujourd'hui chose aisée d'admettre la filiation dans cette relation, il n'en demeure pas moins que l'un des plus importants scandales du monde de la bande dessinée américaine, orchestré par Fredric Wertham et qui fut à l'origine du Comics Code, s'articule autour des interactions entre le père Batman et son fils Robin dont la relation fut présentée comme homosexuelle et pédophile, deux thématiques qui, dans les années 1950, étaient loin d'être admissibles dans une équation familiale, et qui devaient logiquement en être écartées :

> Il y a quelques années, un psychiatre californien a suggéré que les aventures du Batman étaient psychologiquement homosexuelles. Nos recherches le confirment totalement. Seule une personne ignorant complétement les fondamentaux de la psychiatrie et des psychopathologies sexuelles pourrait ne pas ressentir l'atmosphère homo-érotique sous-jacente qui gangrène les aventures de Batman, l'adulte, et son très jeune ami Robin.[994]

Aujourd'hui, il y-a davantage conccurrence des interprétations entre pédophilie et imaginaire familial, pas nécessairement de rapprochement progressif. Encore une fois, c'est la dimension familiale de la licence qui fait parler d'elle dans les médias et marque véritablement une période culturelle, signant la fin de l'Âge d'Or et l'entrée dans un Âge d'Argent plus enfantin et, finalement, plus familial dans tout ce que le terme a de galvaudé, sous entendant son édulcoration pour plaire au plus grand nombre. Car en rejetant un modèle de famille qui ne plaît pas aux conservateurs et en adoucissant le contenu des productions bédéiques, le Comics Code favorise inconsciemment la mondialisation de ce medium puisqu'il est censé être désormais conçu pour plaire à davantage de lecteurs. Plus encore, les différents changements de personnalité et d'identité superhéroïques opérés par les alter ego de Robin au fil des décennies de publication marquent véritablement le désir de la licence de s'adapter à son public et de faire grandir puis vieillir ses personnages à un certain rythme, les amenant progressivement à aborder des thématiques de leur âge et de leur époque notamment lorsque Dick Grayson quitte temporairement le manoir Wayne afin d'être scolarisé à l'université d'Hudson[995]. En définitive, le personnage de Robin, qui que ce soit sous le masque et dans le costume rouge et vert, se situe tout comme Alfred à un pôle important de la psyché familiale du personnage principal. Le majordome est à la fois un atout psychologique, sentimental et logistique tout autant qu'une boussole indiquant le rapport du Batman à son héritage en tant qu'héritier. Les différents Robin

[994] Fredric Wertham, *Seduction of the Innocent*, New York, Rinehart & Company, 1954. Pp-189-190: "Several years ago a California psychiatrist pointed out that the Batman stories are psychologically homosexual. Our researches confirm this entirely. Only someone ignorant of the fundamentals of psychiatry and of the psychopathology of sex can fail to realize a subtle atmosphere of homoerotism which pervades the adventures of the mature "Batman" and his young friend "Robin"".

[995] Frank Robbins et Irv Novick, *Batman* #217, new York, DC Comics, 1969.

occupent le même rôle sur le pôle de la paternité, rappelant à Bruce Wayne ce qu'implique d'être un père.

Bien que les personnages féminins ainsi que leurs sous-intrigues, généralement sentimentales, soient à la fois le résultat d'une volonté de mise en avant de l'hétérosexualité de Batman et Robin, le spectre de Wertham[996] agissant encore et toujours sur l'industrie des *comics*, mais aussi à la nécessité d'ouvrir la licence à un plus vaste public, notamment féminin[997], les petites amies de Bruce Wayne sont présentes dans la licence depuis ses débuts éditoriaux. Le premier personnage féminin à occuper une place importante dans la vie du futur Batman est évidemment sa mère Martha que le drame fondateur lui arrache alors qu'il n'est qu'un enfant, le spectre de la mère flottant de fait au-dessus de chacune des prétendantes au titre de Madame Wayne. Le besoin de donner une fonction symbolique aux personnages féminins, rejoint l'*Anti-Œdipe* de Deleuze et Guattari[998] : Bruce Wayne respecte le triangle de transmission établi par les auteurs autour de ce complexe[999] en fonctionnalisant le sexe féminin pour servir ses propres névroses. Mais les différentes relations du justicier se concluent généralement dans la douleur et la licence se place de ce fait en dehors des autres *comics* en contrecarrant le schéma « idéal-typique » mis en avant par Thierry Rogel[1000] d'après Max Weber: deux individus de sexes différents se rencontrent mais la femme, bien qu'il y ait attirance, rejette l'homme suite à un malentendu. Vient ensuite la confiance qui finit par les relier et leur permettre de surmonter des péripéties, le tout se concluant généralement à la manière des contes de fées lorsqu'ils sont revisités par Disney. Le spectre de Martha agit comme une véritable malédiction : chacune des histoires d'amour de son fils peine à se conclure de façon positive, car si Bruce Wayne vient à avoir une vie de couple, une vie de famille classique, il abandonnera le combat idéologique du Batman qui est l'un des héritages de ses défunts parents. Ainsi le Batman se remet-il en question et

[996] Fredric Wertham, *Seduction of the Innocent*, New York, Rinehart & Company, 1954. P-191:
[997] *Batman Anthologie*, Paris, Urban Comics, 2013. P-123.
[998] Gilles Deleuze et Félix Guattari, *L'Anti-Œdipe – Capitalisme et schizophrénie*, Paris, Editions de Minuit, 1972. P-84. « On a souvent remarqué en effet que l'interdit existait sous deux formes, l'une négative qui porte avant tout sur la mère et impose la différenciation, l'autre positive qui concerne la sœur et commande l'échange (obligation de prendre pour femme quelqu'un d'autre que ma sœur, obligation de réserver ma sœur à quelqu'un d'autre ; laisser ma sœur à un beau-frère, recevoir ma femme d'un beau-père). »
[999] *Ibid*. « Et, bien que de nouvelles stases ou chutes se produisent à ce niveau, comme de nouvelles figures d'inceste et d'homosexualité, il est certain que le triangle œdipien n'aurait aucun moyen de se transmettre et de se reproduire sans ce second degré : le premier degré élabore la forme du triangle, mais seul le second assure la transmission de cette forme. Je prends une femme autre que ma sœur pour constituer la base différenciée d'un nouveau triangle dont le sommet, tête en bas, sera mon enfant - ce qui s'appelle sortir d'Œdipe, mais aussi bien le reproduire, le transmettre plutôt que de crever tout seul, inceste, homosexuel et zombi. »
[1000] Thierry Rogel, *Sociologie des super-héros*, Paris, Hermann, 2012. Pp-136-137.

interroge-t-il son identité et le rapport à son alter ego sitôt qu'il découvre, dans la vie de Bruce Wayne, un élément capable de le faire se désintéresser de ses activités de justicier. Si deux personnages féminins se démarquent des autres, Talia Al Ghul et Selina Kyle, c'est parce que toutes deux lui rappellent finalement Martha. Le statut convoité est éminemment symbolique et se trouve représenté au terme de *The Dark Knight Rises*, Talia ayant été évincée, et Bruce Wayne prenant sa retraite de justicier en partant pour l'Italie avec Selina Kyle qu'il sacre en lui offrant le collier de sa mère.

En dépit de leur nature de personnages féminins de bande dessinée, avec tout ce que cela implique de spectaculaire et de comportements désinhibés, la fille de Ra's Al Ghul et la femme chat ne sont en réalité que les deux facettes d'une figure féminine qui s'est modernisée dans ses représentations au fil des décennies. L'analogie avec le film de Jean Eustache *La Maman et la putain*[1001] symbolise en quelque sorte le triangle amoureux formé par les deux femmes et Bruce Wayne : Selina Kyle est une amante occasionnelle mais constante, son totem félin insistant sur sa sexualité décomplexée, et Talia est la génitrice de Damian Wayne, le fils biologique du Chevalier Noir ainsi qu'une femme puissante à la tête d'un véritable empire criminel. Si le justicier choisit de se lier à l'une ou à l'autre, cela revient pour lui à faire le choix entre ses deux identités, à renier ou à poursuivre la mission impliquée par l'héritage idéologique, patrimonial et symbolique de ses parents : se lier à Talia c'est se lier à une héritière puissante, c'est donner davantage d'importance à Bruce Wayne, la figure publique, mais également se placer en décalage avec les idéaux du Batman. Se lier à Catwoman, c'est faire corps avec le monde de la nuit, avec le totem et à abandonner les rêves de vie paisible pour poursuivre un combat qui est à l'origine de la survie du Croisé à la cape. En ce sens, le film de Tim Burton *Batman Returns* et son plan final[1002] symbolisent parfaitement l'union entre l'homme chauve-souris et la femme chat. Cette dernière est ce qui peut arriver de mieux au personnage puisque son mode de vie est en adéquation avec celui de Bruce Wayne, bien qu'ils puissent parfois s'opposer d'un point de vue moral. Le personnage de la femme chat fait partie intégrante de la *batfamily* et sa mise en danger revêt autant d'importance pour le Batman que celle de ses enfants adoptifs. Jusque dans les hommages et les détournements de la licence, comme peut en témoigner le clip du titre « *Gotham* » du rappeur Booba[1003], la disparition de Catwoman est un véritable drame pour le

[1001] Jean Eustache, *La Maman et la putain*, Les Films du Losange, 1973.
[1002] Tim Burton, *Batman Returns*, Warner Bros, 1992. 2h00min18sec.
[1003] Malek & Co, *Gotham*, Tallac Records Booba, 2018. Le clip débute par la mort de la jeune femme gisant dans une marre de liquide verdâtre issu d'une seringue.

Chevalier Noir bien qu'elle soit ici représentée comme le jouet du Batman qu'un autre aurait cassé[1004]. Cette romance à trois têtes s'adresse, d'un point de vue éditorial, à un public avide d'histoires d'amour au cœur même d'intrigues policières, fantastiques ou science-fictionnelles mais permet également de creuser un peu plus le rapport ambigu à la famille d'un héros bientôt centenaire.

Enfin, le rapport entre Talia et Bruce tient véritablement d'un simulacre œdipien de la jeune femme : elle désire voir son père tué des mains de son amant qui prendrait alors sa place et assumerait les deux rôles. Ce rapport entre les deux est complexe vis-à-vis de la famille préexistante à Talia mais entre véritablement dans un tourbillon psychologisant sitôt qu'est mis en scène l'enfant qu'elle donne à Bruce Wayne. Damian est au cœur même d'une guerre d'influence entre les deux parents, marquant de fait la volonté de la licence de s'intéresser à toutes les structures familiales, même les plus modernes. Elle traite en filigrane de la notion de séparation, de divorce et de bataille juridique et psychologique pour la garde de l'enfant. Les arcs narratifs sur le sujet mettant en scène la lutte de Bruce et Talia pour la garde Damian sont un véritable *Kramer vs. Kramer*[1005] en costumes. En dépit de leur histoire d'amour, l'antagonisme de Bruce et de Talia se retrouve intensifié sitôt qu'un héritier potentiel de l'idéologie de l'un ou de l'autre se retrouve en jeu.

[1004] Le rap français tout autant que le rap américain, est critiqué pour son caractère hautement misogyne qui se caractérise par la violence symbolique, verbale et physique vis-à-vis des femmes dans les paroles ou dans les clips musicaux.
[1005] Robert Benton, *Kramer vs. Kramer*, Columbia Pictures, 1979. Le film traite de la bataille juridique entre deux parents divorcés, interprétés par Dustin Hoffman et Meryl Streep, pour la garde de leur fils.

Damian est le fruit de leur union et chacun voit en lui un moyen de pérenniser l'héritage que chacun porte. La concrétisation de la famille n'apporte pas au Batman la paix et la sérénité mais, bien au contraire, une raison supplémentaire d'appréhender la perte d'un proche, l'enfant se faisant assassiner sur ordre de sa propre mère. L'infanticide marque définitivement l'opposition avec le personnage du Batman qui, s'il est le défenseur des valeurs familiales, se fait également défenseur d'une certaine vision de l'Amérique, un rôle que bien des super-héros ont endossé à l'instar du christique Superman[1006].

Une licence à l'écoute des générations.

Ces personnages hors normes appartiennent non pas à leurs auteurs, mais à leurs éditeurs[1007]. Ce sont de véritables marques de fabrique que tout un chacun peut personnellement s'approprier, qu'il soit auteur, adaptateur ou simple lecteur/spectateur. Chaque personnage possède un modèle de base, ici celui édicté par Bob Kane et Bill Finger, capable de se transformer au gré des époques et des publics[1008]. Batman est un personnage sombre et tourmenté mais ce qu'il dégage en terme de modèle pour les américains est suffisamment fort pour en faire une antenne de leur philosophie, ce que souligne Jeffery Klaehn dans son ouvrage *Inside the World of Comic Books*, en prenant l'exemple de ce que Steve Englehart et Marshall Rogers ont apporté à l'Âge d'Argent du Batman, mettant ainsi en avant la dimension patrimoniale de la licence[1009]. Super-héros et justiciers masqués forment le panthéon, la

[1006] Umberto Eco, *De Superman au Surhomme*, Paris, Le Livre de Poche, 2012. Edition originale : *Il superuomo di massa*, Milan, Grupo Editoriale Fabbri & Bompiani Sonzoguo, 1978. P-9.

[1007] Christian Chelebourg, *Les Fictions de jeunesse*, Paris, Presses Universitaires de France, 2013. P.109 : « La longévité des superhéros tient pour beaucoup à leur statut commercial : ils sont avant tout des marques ; à l'instar des Katzenjammer Kids, ils appartiennent à leurs groupes de presse (…) L'autorité d'un créateur, l'empreinte d'un père, se dilue. Les héros y gagnent en autonomie. Ils les voient pour ainsi dire, condamnés à l'indépendance. Frank Miller témoigne de la relation très particulière qui s'instaure, dans ces conditions, entre un auteur et un personnage de la trempe de Batman : *« He was the real boss. As he was wick to assert, Batman has a personnality and a purpose all his own (…) His passions are grand. Even his unhappiness is not depressing, but a brooding, Wagnerian torment. And his triumphs are Olympian. He insists »* (Miller, 1986, p- 7) ».

[1008] Will Brooker, *Batman Unmasked : Analysing a cultural icon*, London/New York, Continuum, 2000. Pp. 9-10: "Even James Bond's resurrection in *Goldeneye* was notable for its critique of Bond's outdates Cold War values, his sexism countered by a female M and proto-feminist Girls. As such, they serve a similar role to Batman, adapting with the historical moment as certain aspects of their iconic personae are foregrounded and others pushed back." (« Même la résurrection de James Bond dans *Goldeneye* se distinguait par sa critique de l'ancien Bond, de ses valeurs héritées de la Guerre Froide et de son sexisme, le tout mis en avant par un M féminin et des James Bond Girls proto-féministes. Dans *Batman*, elles possèdent le même type de rôle : en s'adaptant au contexte historique certains aspects de leurs personnalités iconiques ont été mis en avant ou relayé au second plan »).

[1009] Jeffery Klaehn, *Silver anniversary: Steve Englehart and Marshall Rodger's Two detectives* in *Inside the World of Comic Books*, Montreal, New York, Londres, Black Roses Book, 2007. P-99: "In short, Englehart, Rogers and Austin presented Batman as a timeless figure whose core elements remained essentially unchanged. Placing his stories in this setting allowed Englehart to use new (or seldom-seen) characters as windows into the classic ones. Furthermore, the timeless setting arguably made it possible for the reader to imagine the new characters having

mythologie de l'Amérique colonisée par les européens, celle des premiers *pilgrims*, engloutissant Great White Buffalo et autres Thunder Birds. Et le Batman en est l'une des pierres angulaires en tant que second représentant de cette nature. Sans superpouvoir, il est un homme presque normal, un héros réaliste tout comme ceux du quotidien : pompiers, policiers et personnel médical. Bruce Wayne est finalement un Américain moyen vis-à-vis de ses confrères et consœurs de la Justice League of America. Son mode mimétique demeure élevé du fait de ses aptitudes physiques et intellectuelles innées, mais demeure bien en deçà de ses acolytes. Si le public ne s'identifie pas nécessairement à lui, il peut se surprendre à vouloir lui ressembler. Pour les plus jeunes, c'est à travers le Robin de l'Âge d'Argent qu'ils apprennent à devenir de véritables héros du quotidien : le personnage est un *boy scout*, il apprend à devenir un bon Américain au service de son peuple. Mais si l'identification à ce personnage fonctionne, elle n'est pas sans poser problème en ce milieu de siècle : les accointances d'un jeune garçon avec un homme d'âge mûr sont perçues, aujourd'hui encore, comme douteuses et, à l'instar d'autres industries culturelles, le monde des *comics* et tout particulièrement les aventures du Batman sont frappées par une censure prenant pour objet l'un des éléments familiaux fondamentaux de la licence.

Avec son *Seduction of the Innocent*, Fredric Wertham marque au fer rouge l'histoire de la bande dessinée américaine. En accusant la licence initiée par Kane et Finger de promouvoir l'homosexualité voire la pédophilie, le psychiatre américain fracture l'essence même de *Batman* dont l'histoire éditoriale semble définitivement liée à cette notion : la famille est la base de sa diégèse, de son image publique en tant que marque et, cette fois-ci, son scandale. Mais l'officialisation du Comics Code permet à l'industrie de la bande dessinée de se renouveler à deux reprises, à l'instar de celle du cinéma grâce au Code Hays : tout d'abord, les auteurs créent sous la contrainte, explorant alors de nouvelles pistes plus grand public mais prenant soin de temps à autre de détourner subtilement la censure afin de continuer à publier les thématiques habituelles en les maquillant. Dans un second temps, ils se libérent de ces contraintes pour s'attaquer de plein fouet à des thèmes sombres et adultes, projetant ainsi le monde des *comics* en plein Âge de Bronze. Bien que n'ayant pas à ce jour représenté l'entièreté de la diversité

lasting effects on the old mythology." (« En somme, Englehart, Rogers et Austin représentent le Batman comme une figure intemporelle dont les éléments fondamentaux demeurent immuables. Placer ses aventures dans tel ou tel cadre permit à Englehart d'utiliser des personnages nouveaux, ou rarement employés, comme des fenêtres sur les anciens. De plus, ces cadres intemporels ont sans doute permis aux lecteurs d'imaginer comment ces nouveaux personnages purent avoir des effets durables sur cette mythologie ancienne »).

culturelle vis-à-vis des différentes formes de familles, la bande dessinée américaine s'est relevée plus forte de cette passade[1010]. Le Comics Code est de ces instances liberticides qui fertilisent la créativité et permettant de fait une plus grande liberté créatrice par la suite en suscitant le désir et l'imagination à force de privation et d'interdiction. Au cinéma, le Code Hays a notamment permis à Alfred Hitchcock de réaliser la séquence comportant le plus long baiser de l'Histoire[1011] au moment de sa sortie, preuve anecdotique mais marquante que la censure est un véritable fertilisant artistique. A ce titre, c'est au cœur d'une polémique familiale que la licence *Batman* se réinvente en apportant de nouveaux personnages féminins du côté des protagonistes, dans une volonté d'hétérosexualisation de l'homme chauve-souris et de son jeune acolyte découlant d'un désir global de contredire Wertham, notamment lorsqu'il présente les femmes de l'industrie des *comics* comme de véritables mégères incapables d'être appréciées par le public[1012]. Avec l'Âge d'Argent, le sombre justicier de Gotham City n'échappe pas à la mode et se retrouve embarqué dans des aventures fantaisistes totalement en phase avec la décennie du psychédélisme qui apporte alors son lot de révolutions culturelles.

Des personnages hauts en couleurs comme le Batman de Zur-En-Arrh[1013] ou le Batmite[1014], de nouveaux adjuvants comme Batgirl ou le Bat Hound : le Croisé à la Cape découvre une certaine routine familiale et se fait davantage père aimant que ténébreux chevalier de Gotham. En s'entourant de plus en plus, le personnage accumule les points faibles, ce qui demeure l'une des grandes constantes de l'Âge de Bronze et de l'Âge Sombre : les êtres aimés fournissent aux super-vilains des proies faciles. L'un des personnages phares de cet Âge

[1010] Andrew Wheeler, *Jughead, Bughead, And The Need For Asexual & Aromantic Heroes In Comics*, Comics Alliance, 2017: "Queer representation in comics has been making small but appreciable advances in recent years, but there are some queer identities that comics and all media seem to struggle to get to grips with. Asexuals --- people who do not experience sexual attraction --- and aromantics --- people who do not experience romantic attraction --- are still incredibly rarely represented in fiction, with Archie Comics' Jughead one of the few notable examples." (« Les représentations de la communauté Queer dans les comics ont augmenté de façon minime mais certaine ces dernières années, mais certaines identités propres à cette communauté semblent encore et toujours invisibles dans les bandes dessinées et autres médias. Les asexuels, c'est-à-dire les personnages n'ayant jamais exprimé d'attraction sexuelle, et les aromantiques, c'est-à-dire les personnages n'ayant jamais ressenti d'émotions propres au romantisme, sont toujours aussi rares dans les fictions bien que Jughead chez Archie Comics prouve le contraire »).

[1011] Alfred Hitchcock, *Notorious*, RKO, 1946.

[1012] Fredric Wertham, *Seduction of the Innocent*, New York, Rinehart & Company, 1954. P-191: « In these stories there are practically no decent, attractive, successful women. A typical female character is the Catwoman, who is vicious and uses a whip. The atmosphere is homosexual and anti-feminine. If the girl is good-looking she is undoubtedly the villainess." (« Dans ce type de récit, il n'y a pratiquement aucune femme décente, attirante et qui connait la réussite. Un cas typique de personnage féminin est celui de Catwoman, qui est vicieuse et utilise un fouet. L'atmosphère est homosexuelle et anti-féminine. Si la fille est jolie, vous pouvez être sûr qu'elle est la méchante »).

[1013] France Ed Herron et Dick Sprang, *Batman* #113, New York, DC Comics, 1958.

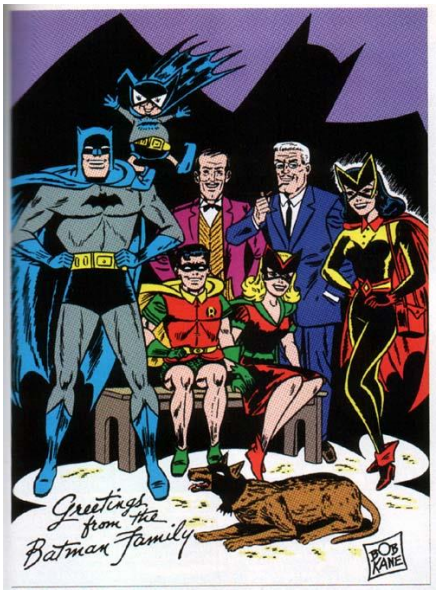
[1014] Bill Finger et Sheldon Moldoff, *Batman* #267, New York, DC Comics, 1959.

d'Argent, et qui demeurera dans la licence de manière récurrente, est Barbara Gordon, alias Batgirl, une touche féminine rafraîchissante et un membre de la *batfamily* issu d'une double paternité. La jeune femme est parfois la nièce ou parfois la fille biologique du commissaire James Gordon et son alias masqué est l'enfant spirituel du Batman[1015]. Cette double paternité lui offre à la fois le frisson de l'aventure lui donnant le rôle de légitime protagoniste mais lui permet également de créer un lien entre la *batfamily* et le monde civil. Ce sont bien ces éléments qui constituent sa spécificité au sein de la famille particulièrement clanique des chauve-souris, habituée à vivre à l'écart dans le manoir Wayne. Elle est en somme la formule inverse de ce qu'Otto Rank définit comme le mythe de la naissance du héros dans son ouvrage éponyme : Barbara est issue d'un milieu ordinaire mais obtient l'éducation d'êtres exceptionnels[1016]. Au-delà d'un apport régulier en nouveaux membres de la *batfamily*, l'Âge d'Argent se distingue également par l'exploitation grandissante de la transmédialité de la licence avec, notamment, la série de William Dozier en 1966. Cette relecture plutôt humoristique et bienveillante de l'Âge d'Or, comme pour gommer les éléments ayant déplu, à l'époque, à Wertham et ses soutiens[1017], amène véritablement le phénomène de la *batmania* en s'invitant dans les salons américains. Ainsi, grâce aux directives rigides du Comics Code, la licence se fait transmédiatique puis mondialisée avant que ne soit abolie la censure : l'Âge de Bronze permet à *Batman* de revenir aux fondamentaux en jouissant des progrès médiatiques apportés par la période précédente.

Plus encore, la licence se dote de plusieurs univers parallèles représentatifs de son impact sur les auteurs : tout d'abord le *Elseworld*, avec ses intentions d'hommage envers les œuvres qui ont permis sa construction identitaire, puis la sphère englobant les œuvres faites par les fans. Le *Elseworld* met en parallèle Batman et des œuvres d'auteurs connus et reconnus pour leur impact culturel comme Edgar Alan Poe, Bram Stoker ou encore H.P. Lovecraft, et met en évidence l'une des particularités de la licence créée par Bob Kane et Bill Finger : elle se *patrimonialise*, elle devient ni plus ni moins un pan tout entier de la culture populaire

[1015] Gardner Fox et Carmine Infantino, *Detective Comics* #359, New York, DC Comics, 1967.
[1016] Otto Rank, *Le mythe de la naissance du héros*, Paris, Payot, 1983. P-89.
[1017] Il est intéressant de noter que bien des adaptations filmiques de la licence se sont focalisées sur des représentations du Batman d'un autre âge : la série de William Dozier, diffusée durant l'Âge d'Argent, reprend le Batman de l'Âge d'Or tout comme les films de Joel Schumacher en 1995 et 1997 jouent la carte de l'Âge d'Argent alors que le comics est en plein Âge Sombre. Alex Nikolavitch le souligne d'ailleurs dans son ouvrage *Mythe & Super-héros* : P.117 : « Deux volontés contradictoires s'opposent parfois dans la façon de faire des *comic books* (que l'on retrouve aussi à un certain degré en bande dessinée franco-belge). Le désir de 'faire moderne', d'avoir des situations et des personnages adaptés à l'époque, et la nostalgie d'une époque vue comme plus simple, plus heureuse, avec des personnages plus naïfs et plus propres au *sense of wonder*, une époque mythifiée, disons-le. »

américaine. La pérennité de l'influence d'un auteur sur une œuvre contemporaine peut être représentée de bien des façons et certaines œuvres de cet univers éditorial parallèle comme *Batman: Nevermore*, choisissent de créer un jeu avec le lecteur, les personnages et l'auteur. En jouant avec le patrimoine littéraire américain, *Batman* explore des éléments propres à la famille qu'elle n'avait jusqu'alors pas traités, permettant aux lecteurs de se détacher de la chronologie officielle pour approfondir une lecture de la société américaine au prisme de la fiction. Afin d'approfondir un peu plus l'étude de l'impact de l'œuvre sur la société et les générations, le travail des familles de fans, bien que bénévole et dénué de toute affiliation avec les détenteurs des droits d'auteur, se pose de plus en plus comme un élément incontournable. D'une part, leurs travaux renseignent sur la réception de ladite œuvre par le public qui va la poursuivre ou la réécrire selon sa propre perception, mais également parce qu'ils sont affranchis de toute logique juridique et commerciale, permettant ainsi d'explorer des territoires et des thématiques délaissés par les contributeurs officiels. Les communautés de fans agissent finalement comme des collectifs d'auteurs, leurs membres partageant leurs expériences et s'influençant mutuellement afin de construire un pan de la fiction qui leur parle. Ces communautés ne se regroupent plus seulement pour célébrer leur attachement ou leur passion vis-à-vis d'une œuvre en particulier mais aussi et surtout pour la faire vivre, pour la poursuivre et parfois même pour la transcender[1018].



[1018] Mélanie Bourdaa et Arnaud Alessandrin, « Fans & gender studies: introduction », *Fan studies gender studies: la rencontre*, Teraedre, 2017. P. 3. « Les analyses dont font l'objet les fans ne proviennent donc plus seulement d'approches inspirées des *cultural studies* anglo-saxonnes qui avaient vu dans les phénomènes «fans» l'exemple ultime d'un public actif et producteur, à l'image d'un Jenkins pour qui « *les fans de médias sont des consommateurs qui produisent, des lecteurs qui écrivent et des spectateurs qui participent* » (Jenkins, 2008: 212) […] Ainsi, les pratiques de fans ne sont pas uniquement un lieu de créativité et de célébration de tel ou tel contenu médiatique : elles représentent également des formes de performance et d'engagement pour les individus, au travers de pratiques sociales et culturelles ».

Fanfictions et fan arts : les tabous balayés

Si les canons constituent un catalogues d'éléments à respecter coûte que coûte, voire un cahier des charges attestant de l'officialité d'une œuvre au sein d'une licence, le travail des communautés de fans, bien que bénévole et dénué de toute affiliation avec les détenteurs des droits d'auteur, se posent de plus en plus comme un élément incontournable d'une œuvre. Bien que l'étude de ce type de production puisse se révéler fastidieuse dans le sens où les fans actifs, ceux qui produisent et publient, ne sont pas nécessairement représentatifs de la majorité du public. C'est ce que souligne très bien Jean-Paul Gabilliet :

> Comme les fans font preuve d'un« activisme culturel » qui contraste avec la passivité du gros des lecteurs mais ne reflète pas nécessairement les goûts de la majorité silencieuse, ils doivent être analysés comme des individus à part au sein du lectorat global ; c'est aussi pourquoi il est très difficile sinon impossible de construire une représentation fiable des lecteurs occasionnels ou non-passionnés, ceux-là même qui représentent la majorité réelle des consommateurs de ce type de production culturelle.[1019]

Les communautés de fans agissent finalement comme des collectifs d'auteurs, leurs membres partageant leurs expériences et s'influençant mutuellement afin de construire un pan de la fiction qui leur parle. Pour Sharon Marie Ross, « le partage implique une réciprocité d'écoute, permettant une prise de conscience parmi les spectateurs de faire partie d'un collectif - un public social - qui apporte ses propres plaisirs »[1020]. Avec Internet, l'apport de ces communautés a connu une véritable expansion, la facilité et la rapidité de transmission des informations rendant bien plus efficace le travail de réception, de digestion et de création, comme le souligne notamment Aurore Gallarino, responsable de la communication digitale du CNM[1021] :

> Les communautés de fans ont l'habitude de réécrire, de réinterpréter, de combler ce qu'on appelle les *gaps*, les trous, de ces histoires. On va se poser la question « Et si Harry Potter avait eu un jumeau ? », « Et si Dark Vador était une femme ? », « Et si finalement ils n'avaient jamais existé ? ». C'est tous ces « Et si ? » qu'ils vont finalement essayer de décrire, de réinterpréter chacun à leur manière. La fan fiction a trouvé son avènement surtout

[1019] Jean-Paul Gabilliet, *Des Comics et des hommes : histoire culturelle des comic books aux Etats-Unis*, Pornic, Les Editions du Temps, 2005. P.346.
[1020] Sharon Marie Ross, *Beyond the Box: Television and the Internet*, Oxford, Blackwell, 2009. P. 74.
[1021] Centre national des monuments.

dans les années 80 à travers les communautés de fans et aujourd'hui, avec l'avènement d'Internet, ce phénomène s'est démultiplié.[1022]

Pourtant, les apports d'auteurs extérieurs dans des fictions largement partagées à travers le monde et les âges est un phénomène datant de plusieurs siècles, comme peuvent en témoigner la légende arthurienne mais également *Les Mille et Une Nuits* dont les épisodes les plus célèbres comme *Aladin ou la Lampe merveilleuse*, *Ali Baba et les Quarante Voleurs* ou *Sinbad le marin* sont le fruit d'apports du traducteur Antoine Galland et ne figurent aucunement dans les premiers manuscrits. Les apports et les réécritures au fil des décennies permettent une mutation de ces fictions patrimoniales en les adaptant aux attentes et aux préoccupations des différentes générations, mutation que Rafik Djoumi qualifie de quasi-darwiniste[1023]. Les communautés de fans ne se regroupent plus seulement pour célébrer leur attachement ou leur passion vis-à-vis d'une œuvre en particulier mais aussi et surtout pour la faire vivre, pour la poursuivre et parfois même pour la transcender[1024]. La *fan fiction* permet de prendre le pouls de la fiction patrimoniale et synthétise sa réception. Comme l'observe Roberta Pearson :

> […] la révolution numérique a eu un impact profond sur les communautés de fans, brouillant les frontières entre producteurs et consommateurs, créant des relations symbiotiques entre puissantes entreprises et fans individuels, et donnant naissance à de nouvelles formes de productions culturelles.[1025]

Les liens sociaux et le sentiment d'appartenance sont les maîtres de mots des communautés de fans, les transformant progressivement en « communautés de pratiques », les spectateurs se faisant alors acteurs à part entière de la culture[1026]. Comme le souligne Sharon Marie Ross dans son ouvrage *Beyond the Box: Television and the Internet*, les fans « prennent plaisir à faire partie d'une audience sociale spécialisée tout en travaillant à défendre leur texte comme étant digne d'un public social plus large »[1027]. Si les *fan fictions* se montrent aptes à inverser la tendance, à mettre en lumière les aspérités inexplorées d'un univers fictif sous licence ou, tout

[1022] Aurore Gallarino, *Fan Fiction : la réalisation de tous les fantasmes – BiTS #44*, Arte Creative, 2017. 2min01.
[1023] Rafik Djoumi, *Canon, quand l'oeuvre officielle est un Graal - BiTS #172*, Arte Creative, 2018. 3min57.
[1024] Mélanie Bourdaa et Arnaud Alessandrin, *Fans & gender studies: introduction*, Fan studies gender studies: la rencontre, Teraedre, 2017. P. 3. « Les analyses dont font l'objet les fans ne proviennent donc plus seulement d'approches inspirées des *cultural studies* anglo-saxonnes qui avaient vu dans les phénomènes «fans» l'exemple ultime d'un public actif et producteur, à l'image d'un Jenkins pour qui « *les fans de médias sont des consommateurs qui produisent, des lecteurs qui écrivent et des spectateurs qui participent* » (Jenkins, 2008: 212) […] Ainsi, les pratiques de fans ne sont pas uniquement un lieu de créativité et de célébration de tel ou tel contenu médiatique : elles représentent également des formes de performance et d'engagement pour les individus, au travers de pratiques sociales et culturelles ».
[1025] Roberta Pearson, *Fandom in the digital era*, Popular Communication, 8, 1, 2010.
[1026] Nancy Baym, *Tune In. Log on. Soaps, fandom and online community*, Londres, Sage Publishing, 1999.
[1027] Sharon Marie Ross, *Beyond the Box: Television and the Internet*, Oxford, Blackwell, 2009. P. 49.

simplement, à balayer certains tabous établis par la censure ou la frilosité de quelques productions de masse, certaines d'entre elles peuvent proposer des récits en se basant sur des canons établis de longue date et offrir au public des intrigues se posant comme conclusions logiques de faits établis et vraisemblablement indiscutables. En 2013, le *webcomic The Deal* de Gerardo Preciado et Daniel Bayliss, publié sur le blog Moonhead Press, met en scène la mort simultanée du Batman et du Joker en se basant sur des éléments canoniques de la licence[1028]. Le commissaire Gordon s'est suicidé et Alfred Pennyworth et Robin ont été démembrés par le Clown Prince du Crime[1029] : la constante de la Némésis du Batman s'attaquant à la *batfamily* pour toucher son patriarche et se faire remarquer est ici le point de départ d'une courte intrigue s'articulant dans son intégralité autour d'un affrontement de 14 planches. Si *The Deal* est une fan fiction, sa volonté de se présenter comme une œuvre respectueuse de l'univers qui l'inspire tout en lui offrant une variation se fait ressentir jusque dans le trait graphique de Daniel Bayliss rappelant ouvertement celui de Paul Pope, auteur de *Batman: Year 100*, un *one shot* présentant une Gotham City futuriste dont la protection est assurée par un anonyme ayant pris le costume de l'homme chauve-souris. L'œuvre se situe certes hors chronologie officielle mais est établie comme un récit prenant part dans le catalogue DC Comics. Ce n'est pas le cas de *The Deal*, mais la volonté d'être perçu comme tel est ainsi palpable. Le point clé de la mythologie initiée par Bob Kane et Bill Finger, le drame fondateur conduisant à la naissance du Batman, est d'ailleurs bien présent et intervient en parallèle de la naissance du criminel auquel il fait une dernière fois face: lors de la chute des deux protagonistes avant leur mort brutale, le revolver tirant sur Thomas et Martha Wayne ainsi que la chauve-souris traversant la fenêtre du salon familial occupent deux cases, immédiatement suivies par un renvoi à la naissance du Joker selon Alan Moore[1030]. En filigrane, *The Deal* renseigne le lecteur sur les canons de la licence retenus par le lectorat : il est un fait établi que le Batman est né suite à l'assassinat de ses parents mais les origines du Joker demeurent officiellement un mystère.

[1028] Gerardo Preciado et Daniel Bayliss, *Batman: The Deal*, Moonhead Press, 2013. En ligne.
[1029] *Ibid*. Planche 1 à 3.
[1030] *Ibid*. Planches 13, cases 1 à 3.

Pourtant, en présentant la version de Moore comme un fait établi, et le *webcomic* de Preciado et Bayliss est loin d'être le seul à le faire que ce soit en bande dessinée, au cinéma ou dans le jeu vidéo, *The Deal* donne le pouvoir non pas à la firme créatrice et détentrice des droits, DC Comics, mais bien au public : si pour lui Alan Moore et Brian Bolland ont créé un canon avec *The Killing Joke*, ce n'est pas à l'éditeur de décider de ce qu'il en est mais bien au lectorat, premier impacté par ce choix scénaristique. Le *webcomic* reprend des codes, à l'instar de l'incapacité du Batman à tuer son prochain comme en témoigne la planche 9 lorsqu'il rattrape son adversaire alors qu'il vient de le jeter par la fenêtre du dirigeable, pour amener par la suite des éléments apportés par les réécritures et les adaptations. *Batman* se développe selon le modèle du mythe arthurien : le récit n'est pas figé dans le marbre, mais ce sont ses contributeurs qui, en l'adaptant aux différentes époques et aux différents publics, créent les canons de la licence au fur et à mesure des décennies.

Cette idée de co-création rejoint les théories littéraires développées par Wolfgang Iser qui distingue deux polarités de l'œuvre: le pôle artistique qui se réfère au « texte de l'auteur », soit aux bases canoniques dictées par Bob Kane et Bill Finger, ainsi que le pôle esthétique représentant « la réalisation accomplie par le lecteur »[1031], soit les interprétations diverses faites par un lectorat au sein duquel se trouvent certains auteurs amenés à travailler sur *Batman* et à le réinterpréter. Le médiévaliste William Blanc, spécialiste de la légende arthurienne, met en lumière l'apport de ceux qui ont contribué au fil des siècles à instaurer les éléments canoniques autour des chevaliers de la Table Ronde :

> […] dès le Moyen-Âge, les auteurs réinventaient constamment le mythe arthurien. Par exemple, Geoffroy de Monmouth réécrivait en 1135 un texte en latin traduit par Wace vingt ans après et Wace va rajouter un élément comme la Table Ronde qui n'existait pas avant. Chrétien de Troyes va rajouter Lancelot par exemple, ou le Graal qui n'existaient pas avant non plus. Tout le monde fait ce qu'il veut avec le mythe arthurien, en fait.[1032]

[1031] Wolfgang Iser, *L'Acte de lecture : Théorie de l'effet esthétique*, Bruxelles, Mardaga, 1995. P.21.
[1032] William Blanc, *Canon, quand l'oeuvre officielle est un Graal - BiTS #172*, Arte Creative, 2018. 1min47.

Ainsi, réécritures et adaptations font elles partie intégrante d'une œuvre, bien que le régime de droit d'auteur que possède *Batman* et non la légende arthurienne puisse changer l'équilibre de la balance du jugement. Pourtant, Preciado et Bayliss font preuve d'un véritable respect dans la cohérence du récit qu'ils réécrivent, amenant des éléments en sous texte sous forme de références pour les connaisseurs de son univers. Lorsque les deux adversaires s'écrasent et périssent sur le toit d'un immeuble[1033], la forme de l'éclaboussure de sang trace un symbole de chauve-souris qui peut aussi être perçu comme un rictus rouge, symbole hybride de la relation du Batman et du Joker qui est également l'un de ceux utilisés par Red Hood, l'unique personnage possédant une filiation avec les deux défunts. Cette double paternité, fruit d'un couple formé par les deux antagonistes, est un élément éminemment mis en avant par les répliques d'un Joker suspendu dans le vide et tenant fermement la main de son amant :

> « Je fais ce que je fais parce que tu me l'as demandé. Je fais ce que je fais parce que…je t'aime. […] ça ne te revient vraiment pas Bruce ? Toi et moi, ensemble ? Être amoureux de moi? Je pense qu'à un moment donné, j'ai été ton épouse, Bruce. Nous sommes des âmes sœurs. »[1034]

En reprenant la relation d'attraction et de répulsion des deux personnages, Gerardo Preciado et Daniel Bayliss raccordent leur récit à *The Dark Knight Returns* de Frank Miller, transformant leur *webcomic* en un carrefour d'influences amenant à la mort de ces deux personnages emblématiques et à la conclusion d'un combat de plusieurs décennies autour de la protection de la famille. *The Deal* est un élément fondamental du *fanart* autour de la licence Batman dans le sens où il constitue une preuve de ce que le public peut créer en respectant les codes établis par les auteurs s'étant succédés tout au long de la publication d'une œuvre. En d'autres termes, Preciado et Bayliss donnent le pouvoir au public en prouvant qu'il est possible d'apporter sa pierre à l'édifice d'une licence ayant pourtant débuté des décennies auparavant : chacun sa vision du Batman et chacun sa liberté d'en faire ce qu'il veut, de le détourner comme de le magnifier en respectant ses canons, en imaginant sa fin à partir des éléments déjà connus du public, comme une équation résolue par des individus attentifs des années après sa mise en lumière. Ici repose l'une des clés de la longévité de l'oeuvre, de son adaptabilité et de sa dimension patrimoniale : les publications ininterrompues et les nombreuses adaptations n'ont pas seulement apporté divertissement et réflexion aux différentes générations mais bien des outils, des ingrédients, pour qu'elles puissent en faire ce qu'elles veulent et, tel Dick Grayson

[1033] Gerardo Preciado et Daniel Bayliss, *Batman: The Deal*, Moonhead Press, 2013. En ligne. Planche 14.
[1034] *Ibid*. Planche 10, cases 1 et 2, planche 11 : "I do the things I do because you asked me to. I do the things I do because…I love you. […] You really don' remember Bruce ? Being one ? Loving me ? I think I was your wife once, Bruce. We're soulmates".

troquant son costume de Robin pour celui de l'homme chauve-souris, prendre la relève de ces auteurs qui jadis leur racontaient des histoires. Pour Henry Jenkins, Mimi Ito et Danah Boyd, les communautés de fans ont un véritable rôle à jouer dans la société, pas seulement d'un point de vue culturel :

> Les communautés participatives travaillent ensemble pour s'informer mutuellement sur le monde et enseigner des compétences de communication et d'organisation. Elles s'entraident pour trouver leur voix personnelle et collective pour fournir un contexte à travers lequel elles peuvent articuler leurs intérêts communs et leurs valeurs. En fin de compte, ces communautés encouragent les conversations autour du changement social et politique.[1035]

Les fans adaptent et se font parfois principaux acteurs de la transformation des œuvres en véritables témoignages culturels de différentes époques. *The Deal* synthétise les connaissances des spectateurs vis-à-vis des canons familiaux et relationnels du Batman et propose un lien de cause à effet ouvrant la voie à d'autres potentiels auteurs : en formant un symbole se rapprochant de celui du Red Hood, l'homme chauve-souris et le Clown Prince du Crime se font activateurs d'un nouveau personnage qui, dans une hypothétique suite, pourrait prendre les armes en souvenir de la mort de ses deux figures parentales d'adoption. Les fans sont passeurs de connaissances, passeurs de culture, archivistes et enseignants. A l'instar du *Elseworld* éditorial de *Batman*, certains *crossovers* sont permis et, au-delà de la fantaisie permettant de voir deux icônes de la *pop culture* se rencontrer alors que leurs licences respectives le leur interdisent dans des œuvres officielles, renseignent un peu plus quant au rôle culturel de ces personnages. Les productions Bat In The Sun, créateurs de *fanfictions* sous forme de courts métrages s'articulant autour de grandes figures de la culture populaire, principalement *Batman* mais également les *comics* en règle générale, marquent un certain respect pour les canons établis çà et là en représentant leurs personnages de la façon la plus classique possible. Ainsi le Joker, qui apparaît dans nombres de leurs films, se rapproche graphiquement de la vision d'Alex Ross mais également du dessin animé de Paul Dini. En terme de représentations, le personnage demeure encore et toujours l'ennemi de la famille : dans le court métrage réalisé par Aaron et Sean Schoenke *JOKER vs NEGAN (The Walking Dead) - Super Power Beat Down (EPISODE 23)*, le clown affronte un autre personnage bien connu du grand public pour son appétence à provoquer des drames familiaux[1036] : Negan, l'antagoniste principal des saisons 7 et 8 de *The*

[1035] Henry Jenkins, Danah Boyd et Mimi Ito, *Participatory Culture in a networked era*, New York, Polity, 2016.
[1036] Aaron et Sean Schoenke, *JOKER vs NEGAN (The Walking Dead) - Super Power Beat Down (EPISODE 23)*, Bat In The Sun, 2017.

Walking Dead[1037] ayant fait son entrée dans la série en assassinant l'un des principaux protagonistes alors qu'il allait être père[1038].

Cette rencontre inédite rejoint une fois de plus la dimension de réalisation de l'hypothétique par les *fanfictions* de type *slash*[1039] qui se proposent de mettre ici en scène deux personnages caractérisés par leur propension à s'en prendre aux proches de leurs ennemis. Bien que fidèle dans les représentations, le court métrage se situe à la frontière du respect le plus total envers les canons et de la fantaisie pure. Dans un registre bien plus classique, le court métrage *City of Scars* d'Aaron Schoenke sonne comme une véritable consécration de Bat In The Sun quant à leurs désirs de se montrer dignes de l'univers créé par Bob Kane et Bill Finger, usant de certains topos de la licence comme notamment le recueillement mélancolique d'un Bruce Wayne déposant des roses dans Crime Alley[1040] ou la fidélité à toute épreuve d'une Harley Quinn dans l'impasse envers son Monsieur J qui pourtant l'a abandonnée[1041]. Il y a parfois, au sein des communautés de fans, une véritable volonté de se montrer dignes des créateurs pour ensuite se permettre de produire des contenus plus fantasques. Sans nécessairement jouer la carte du *crossover*, de nombreuses *fanfictions* se positionnent dans la catégorie du *slash*. En règle générale, la *fanfiction* va s'attacher à explorer ce qui demeure dans l'ombre, soit en filigrane soit en se faisant ressentir par une absence soulevant quelques interrogations. Bien des

[1037] Frank Darabont et Robert Kirkman, *The Walking Dead*, AMC, 2010.
[1038] Greg Nicotero, *The Walking Dead*, S07E01 : *The Day Will Come When You Won't Be*, AMC, 2016.
[1039] Les *slashs* désignent des *fanfictions* mettant en scène la rencontre de deux personnages que les communautés rêvent de voir s'affronter.
[1040] Aaron Schoenke, *City of Scars*, Bat In The Sun, 2011. 3min04.
[1041] *Ibid*. 9min25.

dilettantes se sont essayés à cet exercice, à caractère parfois érotique voire pornographique, afin non seulement de mettre en lumière la vie intime de personnages connus de tous mais aussi et surtout pour se raconter à visage masqué, ce que résume parfaitement la voix off de Rafik Djoumi dans l'épisode de *BiTS* consacré aux pratiques fanfictionnelles :

> En explorant toutes les variations identitaires ainsi que pas mal de tabous persistants, la fanfiction a redécouvert les vertus thérapeutiques du récit partagé en une forme particulière de sociabilité. Twitter a instauré le commérage à l'échelle de la planète, Facebook nous a convaincu de jouer à être le centre du monde. Il était naturel qu'Internet nous propose aussi d'inventer des fantaisies extrêmes, des histoires ahurissantes pour se raconter aux autres à l'abri du regard parental et découvrir qui nous ressemble.[1042]

En d'autres termes, la *fanfiction* devient une forme de transfert pour les auteurs se racontant à travers leurs personnages favoris et ce processus demande une véritable malléabilité et adaptabilité de l'œuvre d'origine. Pour Candice Faktor, directrice générale de Wattpad, site communautaire autour de ces pratiques créatives, ce genre « est véritablement un moyen pour les gens de partager leurs fantasmes et leur identité via des personnages qu'ils connaissent bien. »[1043]. Il est intéressant de noter que la vision des artistes du site communautaire Deviantart transforme la licence *Batman* non seulement d'un point de vue scénaristique, en l'adaptant aux envies narratives de chacun, mais également d'un point de vue graphique : la majorité des productions dessinées par les internautes adoptent un trait renvoyant clairement au manga, bien plus qu'aux *comics*, la *fanfiction* dessinée étant une pratique initialement japonaise avant de se développer au gré des cultures[1044].

[1042] Rafik Djoumi, *Fan Fiction : la réalisation de tous les fantasmes – BiTS #44*, Arte Creative, 2017. 8min24.
[1043] Candice Faktor, *Fan Fiction : la réalisation de tous les fantasmes – BiTS #44*, Arte Creative, 2017. 6min01.
[1044] Aurore Gallarino, *Fan Fiction : la réalisation de tous les fantasmes – BiTS #44*, Arte Creative, 2017. 4min24 « Ces très grosses communautés, qui sont aussi liées aux communautés du manga, donc le manga yaoi, le manga yuri, les histoires d'amour homo-érotiques […] ».

Ce choix artistique peut être perçu comme la présence encore pesante du spectre de Fredric Wertham quant à la représentation des liens familiaux mais également de la sexualité des personnages : le *comics* est un univers davantage censuré, pour ce qui est des œuvres majoritairement distribuées, là où les mangas ne semblent restreints par quasiment aucune règle[1045]. Dans le catalogue des œuvres officielles, certaines productions sont clairement affiliées au Japon ou à l'Asie en règle générale comme peuvent en témoigner la bande dessinée *Batman : Hong Kong*[1046] qui tient à la fois du *comic book* et du manhua[1047], la série animée *Gotham Knight*[1048] produite en partie par le studio tokyoïte Madhouse ou le film d'animation *Batman Ninja* de Junpei Miyuzaki sorti en 2018[1049]. Si ces œuvres brillent d'une certaine originalité due à l'apport de la culture asiatique, le traitement des personnages et les intrigues demeurent les mêmes, opposant le Chevalier Noir à ses ennemis récurrents ou en faisant le mentor d'un nouveau héros, ce qui est notamment le cas dans *Batman Hong Kong* avec la formation du jeune Benny devenu le Night Dragon. Les principaux travaux graphiques sur Deviantart sont des représentations de la *batfamily* costumée incluant le Batman et ses seconds tels Dick Grayson, Jason Todd, Tim Drake, Damian Wayne ou Barbara Gordon, les œuvres « batfamily » par poorbird, « Batfamily » par f19850928 ou « Batfamily » par TOUZOKU-NO-AKASHI apparaissant en première position dès lors que les mots clés *batfamily*, *bat family* et *batman family* sont entrés dans la barre de recherche[1050].

[1045] Rafik Djoumi, *Fan Fiction : la réalisation de tous les fantasmes – BiTS #44*, Arte Creative, 2017. 4min51 : « Le personnage favori deviendrait ici une sorte de poupée. Et, à travers elle, on pourrait se dédouaner des pulsions et des pensées troubles dont on ne savait trop quoi faire. Mais alors pourquoi partager ces confessions déguisées avec des millions d'inconnus ? […] Qu'il s'agisse de cartoon, de littérature ou de cinéma, le concept du slash a déjà donné au niveau industriel des variations infinies. Pourtant ces variations n'ont jamais bénéficié d'une popularité aussi massive que celle instituée par la fan fiction ».
[1046] Doug Moench et Tony Wong, *Batman : Hong Kong*, New York, DC Comics, 2003.
[1047] Bande dessinée chinoise.
[1048] *Batman: Gotham Knight*, Madhouse, Studio 4°C, Production I.G., Bee Train, 2008.
[1049] Junpei Miyuzaki, *Batman Ninja*, Warner Bros, 2018.
[1050] Deviantart.com, consulté le 10 Mai 2018. Filtre: most popular all time.

Certaines représentations du clan de la chauve-souris sur le site communautaire passent également par la photographie et le *cosplay* comme « Batfamily – cosplay » de XMenouX, « Batfamily » de Chibiniz ou encore « Batfamily » d'ElspethDark, une pratique également venue d'Asie. En termes de représentation on peut noter que, bien souvent, les membres de la famille sont représentés sur une seule et même ligne, soulignant leur égalité autour du patriarche, le Batman, systématiquement représenté au centre comme sur « Bat Family Reboot » de phil cho.

Bien souvent, les artistes intègrent à la famille des personnages qui s'en sont éloignés, comme Red Hood, ou qui, dans les canons, n'en font pas nécessairement partie comme Catwoman sur le « Bat Family » de Maggotx9. Ces œuvres prouvent qu'en définitive les communautés de fans ont leurs propres visions de ce clan et que sa composition n'est absolument pas figée par les productions officielles DC, chaque fan y intégrant un personnage qu'il juge apte à en faire partie, se raccordant à une vision plus large de la famille du XXIème siècle avec la démocratisation de l'adoption, des familles homoparentales ou monoparentales. DC Comics adapte ses bandes dessinées et les fans passent derrière pour corriger certains oublis.

La *fan fiction* permet de prendre le pouls de la fiction patrimoniale et synthétise sa réception[1051]. Plus encore, il est possible de considérer l'ensemble de l'œuvre, que ce soit ses canons, ses univers parallèles ou même ses fanons comme des éléments faisant partie intégrante

[1051] Roberta Pearson, *Fandom in the digital era*, Popular Communication, 8, 1, 2010: "[…] la révolution numérique a eu un impact profond sur les communautés de fans, brouillant les frontières entre producteurs et consommateurs, créant des relations symbiotiques entre puissantes entreprises et fans individuels, et donnant naissance à de nouvelles formes de production culturelle ».

de son univers officiel, la légende arthurienne étant par exemple entièrement composée à travers ce processus[1052]. Le travail des communautés de fans, ou de toute publication dissidente, se fait finalement dans un souci de peaufinage, accroissant de fait la dimension intemporelle de la licence.

Des super-vilains caractérisés par leur rapport à la famille, au Batman, et à la famille du Batman.

Bien des années avant l'expansion du travail des fans et de son impact, l'Âge de Bronze et l'Âge Sombre signent la fin presque définitive du manichéisme. Les super-vilains s'approfondissent et se dotent d'une véritable écriture dramatique. Le lectorat vieillit et l'arrivée des boutiques spécialisées au détriment des kiosques transforment le *comic book* en marché de niche[1053]. Tout est prêt pour que *Batman* prenne son envol et traite de nouvelles thématiques en prenant comme raccord fictionnel ses antagonistes les plus célèbres, notamment le Joker, ou de nouvelles figures maléfiques. L'ennemi juré du Batman, créé en opposition totale aux codes graphiques et comportementaux du justicier de Gotham City, est l'un des exemples les plus probants de Némésis, sinon les plus visuels. Des auteurs comme Grant Morrison ont par ailleurs choisi d'accentuer cette opposition dans certains de leurs récits comme *Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth*[1054]. Mais si le personnage est un clown et se situe dans la droite lignée des agitateurs mythiques[1055], il est également un être aux multiples facettes que la

[1052] William Blanc, *Canon, quand l'œuvre officielle est un Graal - BiTS #172*, Arte Creative, 2018. 1min47 : « […] dès le Moyen-Âge, les auteurs réinventaient constamment le mythe arthurien. Par exemple, Geoffroy de Monmouth réécrivait en 1135 un texte en latin traduit par Wace vingt ans après et Wace va rajouter un élément comme la Table Ronde qui n'existait pas avant. Chrétien de Troyes va rajouter Lancelot par exemple, ou le Graal qui n'existaient pas avant non plus. Tout le monde fait ce qu'il veut avec le mythe arthurien, en fait ».

[1053] Daniel Wallace, *Batman: l'encyclopédie*, Paris, Huginn & Muninn, 2012. Traduction de Jean-Marc Lainé et Jérôme Wicky. P-127 : « Cet Âge Sombre coïncide avec un basculement du marché et de la distribution. Les boutiques spécialisées sont désormais le réseau privilégié, au détriment des kiosques et épiceries d'antan. Poussés par un lectorat plus âgé désireux de suivre le Chevalier Noir sur des territoires terrifiants, les auteurs offrent au héros son plus grand défi ».

[1054] Interview de Grant Morrison par William Brooker in Roberta Pearson,William Uricchio et Will Brooker, *Many More Lives of the Batman*, London, British Film Institute Palgrave, 2015. P-46 : "The Joker is also diseased, sleazy, fashion-y, piss-taking European decadent opposed to the muscular, can-do American Bruce Wayne. My version of the Joker is influenced by David Bowie conceptually and Johnny Rotten physically, and incorporates a strong performance aspect. In that sense, these are two drag acts in pantomime war." (« Le Joker est aussi maladif, miteux, coquet, et empreint d'une certaine décadence européenne que Bruce Wayne est un Monsieur Muscle à l'américaine. Ma version du Joker est influencée par David Bowie dans le concept et Johnny Rotten d'un point de vue physique, et incorpore un côté performeur. Dans ce sens, ils sont tous les deux des *drag queens* se livrant une véritable guerre de pantomime »).

[1055] Thierry Rogel, *Sociologie des super-héros*, Paris, Hermann, Sociétés et pensées, 2012. P. 53-54: Certains de ces méchants parmi les « super-vilains » rappellent la figure mythique du Trickster, nom donné à un dieu amérindien et utilisé par les ethnologues pour parler des multiples figures du mal qu'on trouve dans les récits mythiques. Pour Laura Lévi-Makarius, le Trickster est toujours un farceur, un « joueur de tours » (c'est une de ses appellations les plus fréquentes) qui transgresse toutes les règles et tous les tabous les mieux établis […] le

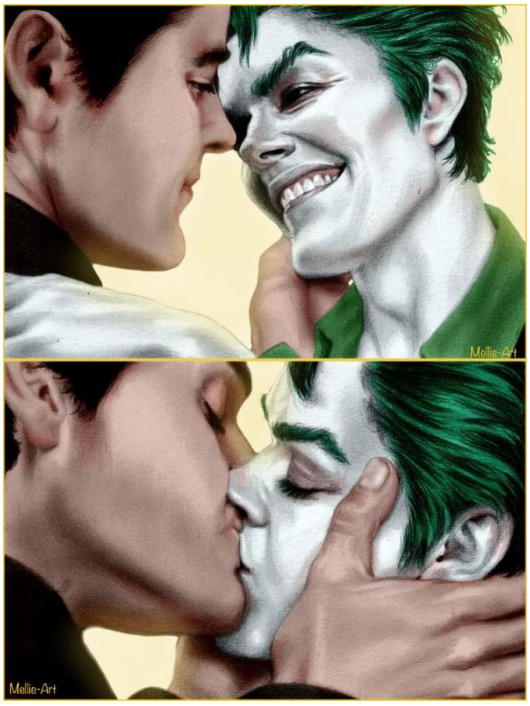
modernité tend à intégrer dans la sphère privée voire intime du Croisé à la Cape, *The Deal* démontrant également que les communautés d'amateurs se préoccupent elles aussi de ce pendant de la relation. En 1986, avec *The Dark Knight Returns*, Frank Miller soulève l'une des problématiques principales du personnage : ne fait-il pas, au fond, partie intégrante de la *batfamily,* voire du Batman lui-même ? Entre hommages et apports des fans, les productions dissidentes ont retenu de cette interrogation une véritable histoire de famille et parfois même une histoire d'amour : le 31 Mars 2018 sur l'hébergeur de vidéos YouTube, les animateurs ArhyBES et xydownik mettent en ligne la vidéo musicale animée *BATMETAL FOREVER,* présentant les membres de la *batfamily* comme un groupe de métal s'adonnant à des rituels occultes afin de ramener leur membre manquant : un Joker pourrissant au fond d'un cercueil[1056].

En outre, des groupes de création visuelle comme Batman-x-Joker-love tournant autour du couple Batman/Joker fourmillent également sur le site communautaire Deviantart, des artistes graphiques comme Mellie-Art s'étant fait une spécialité dans la retranscription visuelle de cette idylle jamais véritablement mise en scène par les instances officielles de la licence. Au sein de celles-ci, le Joker demeure représenté comme une entité maléfique venue de nulle part, comme c'est le cas dans le second film de Christopher Nolan, mais également comme un mauvais génie, ce qui demeure l'une des grandes spécificités du *gameplay* de *Batman: Arkham*

Trickster est une entité maléfique ambiguë : en effet ses tours se retournent fréquemment contre lui-même et il en sort humilié et moqué par les hommes.

[1056] ArhyBES et xydownik, *BATMETAL FOREVER*, ArhyBES, YouTube, 2018. 1min57.

Knight dans lequel le joueur est aidé par le clown tout autant qu'il le précipite dans les premiers pièges venus.



L'ambiguïté propre au personnage l'impose comme ennemi de la famille mais potentiel créateur d'une famille homoparentale, recomposée, le personnage du Red Hood campé par Jason Todd faisant office d'enfant spirituel des deux adversaires. Ce revirement de focalisation de la licence, bien que le terme puisse paraître fort, est en grande partie dû aux années de privations subies durant le Comics Code. C'est à la fois dans une optique de renouveau mais également d'exorcisme et de transgression que les artistes de DC Comics ont décidé de mettre de côté l'*American Hero* et le *boy scout* pour s'attacher davantage aux histoires personnelles des criminels qu'ils combattent et qui, encore une fois, s'articulent autour de la cellule familiale mais en mettant en avant ses travers et ses dysfonctionnements. *Batman* se renouvelle autour de sa thématique dominante. Dans la culture populaire, le passif familial des grands criminels d'Amérique du Nord a bien souvent été révélé par les médias que ce soit pour comprendre leur cheminement ou tout simplement pour bâtir un peu mieux leur légende médiatique. Depuis l'Âge de Bronze et davantage durant l'Âge Sombre, la genèse des super-vilains est traitée avec de plus en plus de minutie, approfondissant des personnages qui ne sont alors plus seulement des antagonistes unidimensionnels. De nombreux ennemis du Batman se sont construits des alter egos dont l'identité, du pseudonyme aux codes graphiques en passant par le *modus operandi*, renvoie clairement aux raisons de leur attrait pour la criminalité. Le dénominateur commun de nombre d'entre eux est la défaillance ou l'absence d'une cellule familiale solide, aimante ou simplement présente. Dans la licence initiée par Bob Kane et Bill Finger, le super-

vilain ne naît généralement pas criminel : il le devient car sa famille le pousse à la déviance. Bien souvent, les ennemis du Chevalier Noir sont un miroir de ce qu'il aurait pu devenir s'il n'avait pas hérité de ses parents. En ce sens, le second opus cinématographique de Tim Burton, *Batman Returns*, se focalise essentiellement sur cette dimension vis-à-vis du personnage d'Oswald Cobblepot, le Pingouin. Parodie diabolique et difforme du *self made man* sorti de nulle part et construisant son empire tout seul, le personnage campé par Danny De Vito se transforme ensuite en ange déchu et devient l'ennemi public numéro un lorsque ses évidents désirs de vengeance sur le monde qui l'a jusqu'alors maltraité sont dévoilés par le Batman. Dans son ouvrage *Super-héros la puissance des masques*, Jean-Marc Lainé met en avant la différence fondamentale entre le justicier et ses ennemis[1057] qui, selon l'auteur, ont davantage souffert que le Batman lui-même, sous entendant de fait que le seuil de souffrance influe également sur la voie empruntée par le personnage. Dans le rapport entre super-vilains et famille, cette cellule n'est pas nécessairement la cause du dysfonctionnement des personnages, elle peut également en être la première victime, comme nous l'avons développé avec Floyd Lawton. Le drame familial est une matrice à super-vilains et s'accompagne parfois d'un mimétisme de ces derniers rendant alors leurs familles dysfonctionnelles. C'est un cercle vicieux. En définitive, l'idée principale qui entoure les ennemis du Batman est que le contexte familial et social en règle générale influe davantage sur l'individu, sur le futur criminel, qu'une quelconque nature maléfique à la base, ce que souligne également Jean-Philippe Zanco dans *La Société des super-héros*[1058]. A ce titre l'Asile d'Arkham, institution incontournable pour les antagonistes mis en échec par le Chevalier Noir, combine le drame fédérateur et la mythologie propre à la maison hantée, une thématique que l'on retrouve bien souvent chez les grands noms

[1057] Jean-Marc Lainé, *Super-héros ! La puissance des masques*, Montélimar, Moutons électriques, collection « Bibliothèque des miroirs », 2011. P.87 : « Alan Moore et Brian Bolland, dans *The Killing Joke*, ont détaillé le lent processus de traumatisme qui a fait d'un truand de bas étage, père de famille angoissé, le Joker. Ils se sont éloignés du déterminisme psychologique ou social du milieu familial pour rebondir sur la théorie selon laquelle toute vie peut basculer autour d'une seule mauvaise journée. *'Une seule journée pourrie'*, comme le dit Ethan Bennett, le nouveau Clayface, à Batman (*The Batman*, S04E03, octobre 2006). Les super vilains, en tout cas les plus intéressants d'entre eux, ont beaucoup plus souffert que les justiciers qui les combattent ».

[1058] Jean-Philippe Zanco, *La société des super-héros : économie, sociologie, politique*, Paris, Ellipses, 2012. P.41: « […] si l'on fait abstraction des vagues et incertaines tendances qui peuvent être dues à l'hérédité, l'enfant, en entrant dans la vie, n'y apporte que sa nature d'individu. […] La société se trouve donc, à chaque génération nouvelle, en présence d'une table presque rase sur laquelle il lui faut construire à nouveaux frais. Il faut que, par les voies les plus rapides, à l'être égoïste et asocial qui vient de naître, elle en surajoute un autre, capable de mener une vie morale et sociale. Voilà quelle est l'œuvre de l'éducation, et l'on en aperçoit toute la grandeur. Elle ne se borne pas à développer l'organisme individuel dans le sens marqué par sa nature, à rendre apparentes des puissances cachées qui ne demandaient qu'à se révéler. Elle crée dans l'homme un être nouveau. » E. Durkheim, Education et sociologie (1922) ».

de la littérature fantastique américaine comme Edgar Allan Poe, Howard Philips Lovecraft ou encore Stephen King.

L'institution médicale de Gotham City, qui propage davantage la folie qu'elle ne la contient, est un personnage à part entière et peut être considéré à juste titre comme l'ennemi le plus retors du Chevalier Noir puisqu'elle est à l'origine de la criminalité ou de l'endurcissement du comportement criminel de nombre de ses ennemis. Dès ses origines, l'Arkham Asylum est un lieu de perdition où même un homme sain d'esprit peut se pervertir, à l'instar du Docteur Amadeus Arkham, son fondateur. L'institution fut construite sur un drame familial, un épisode de son histoire mis en avant dans *Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth*, de Grant Morrison et Dave McKean, *one shot* fondateur quant à la mythologie du lieu, présentant un Batman au bord de la folie alors qu'il s'enfonce de plus en plus dans ses obscurs couloirs. Les bases de l'Asile sont constituées des tristes souvenirs du psychiatre qui a perdu ses deux cercles familiaux. La perte de la famille est l'essence de cette institution et l'asile est en ce sens un lieu maléfique créé par un individu qui n'a pas géré le deuil de ses proches de la même façon que le justicier qui, plus tard, combattra ses occupants. Comme le déclare la première entrée de codex que découvre le joueur dans *Arkham Asylum*[1059], l'asile demeure sous l'influence de l'esprit de son créateur. Plus encore, la justification de la décadence, non seulement du lieu mais également de la famille Arkham elle-même, se fait par le biais de la ville de Gotham, que le psychiatre présente comme l'influence première des comportements malfaisants, et ce dans plusieurs fichiers audio du jeu[1060], adhérant à la théorie selon laquelle le passé d'un lieu en est également l'un des fondateurs[1061]. En se dotant de plus en plus de constructions scénaristiques complexes, les œuvres vidéoludiques proposent aux joueurs de s'investir dans des récits auxquels ils

[1059] *Batman: Arkham Asylum*, Rocksteady Studios, Londres, 2009. Deciphered Message # 1: "I am the spirit of Amadeus Arkham. Through my actions, I have saved this cursed city, though my own curse is to forever remain in the shadows. My story is carved into the very soul of Arkham and will only be revealed to those dedicated enough to discover it." (« Par mes actions j'ai sauvé cette ville maudite […] Mon histoire est gravée dans l'histoire même d'Arkham et ne sera révélée qu'à ceux suffisamment courageux pour la découvrir »).

[1060] *Ibid*. Deciphered Message # 2: "My family's blood ran through the heart of Gotham. […] We have been its servants giving all to protect it. And still it has chosen to hurt us.". Deciphered Message # 3: "As Gotham's veins slowly filled with pain and suffering, the effects were felt everywhere. My father fell first, infected by some foul disease; my mother lived on, but only in a dream. […] Her tears kept me awake at night." (« Le sang de ma famille coulait dans les veines de Gotham […] c'est nous qui avons nettoyé la crasse de cette ville. […] Humbles serviteurs, nous avons choisi de la choyer, mais c'est elle qui a choisi de nous blesser. […] La douleur et la souffrance qui s'insinuaient dans les veines de Gotham furent ressenties par tous. Par mon père d'abord, touché par une terrible maladie. Ma mère survécu mais dans son monde. Je rejoignis la maison familiale pour m'occuper d'elle […] ses pleurs me tenaient éveillé la nuit »).

[1061] Gilles Deleuze, *Cinéma 2 : L'image mouvement*, Paris, Les éditions de Minuit, 1983. P-9: Bergson ne présente pas une seule thèse sur le mouvement, mais trois. La première est la plus célèbre, et risque de nous cacher les deux autres. Elle n'est pourtant qu'une introduction aux autres. D'après cette première thèse, le mouvement ne se confond pas avec l'espace parcouru. L'espace parcouru est passé, le mouvement est présent, c'est l 'acte de parcourir ».

apportent leurs réflexions et leur technique. Le jeu vidéo a évolué en forçant le public à devenir de plus en plus actif, en densifiant ses dimensions récréatives, thérapeutiques, éducatives et émotionnelles comme le souligne Idriss J. Aberkane dans son article « Le Jeu vidéo est la première industrie culturelle » [1062]. Un médium comme celui-ci semble tout à fait à même d'apporter l'aspérité nécessaire aux personnages de *Batman* en passant par les différentes strates de caractérisation qui lui sont propres : écriture, incarnation et technique. En permettant aux joueurs de s'approprier l'œuvre et de s'y investir personnellement, l'adaptation vidéoludique des aventures du Chevalier Noir apporte une véritable variation au niveau de la réception. Bien que l'action et le mouvement des cases de bandes dessinées soient laissées à l'imagination du lectorat, les personnages des *comics* demeuraient figés sur le papier : ils ne le sont désormais plus car le degré d'implication du public est bien plus grand dans le jeu vidéo. Le joueur ou la joueuse doit interagir avec des individus qu'il ou elle contrôle où avec lesquels il ou elle interagit. L'adaptation de la licence sous forme vidéoludique permet la rencontre simulée entre ceux qui émettent, les personnages contrôlés par les auteurs, et ceux qui reçoivent, les joueurs/lecteurs/spectateurs/auditeurs. L'occularisation spectatorielle s'intensifie en opposant directement le public aux super-vilains. L'empathie pour ces personnages, que l'Âge Sombre a apportée, peut alors être mise à mal si l'opposition entre joueurs et antagonistes se fait trop directe, si elle est trop difficile et si elle empêche la progression vers des nœuds scénaristiques attendus. Mais les jeux vidéo permettent, en tant qu'adaptations, d'appréhender la licence d'une façon différente, comme des lunettes électroniques de vision auxquelles on apporterait non plus un filtre infrarouge (qui permet de discerner les formes dans l'obscurité) mais un filtre thermique (qui permet de discerner les mêmes formes via leurs émanations de chaleur), non pas nécessairement pour voir mieux qu'avec un autre outil mais pour voir différemment. Contrôler à la fois Catwoman et le Batman dans certaines phases de jeu d'*Arkham City* ou *Arkham Knight* permet de percevoir davantage l'attraction et l'adéquation entre les deux, combattant comme une seule et même personne, c'est-à-dire, finalement, le joueur. S'opposer aux antagonistes c'est faire face à tout ce qui les compose à la fois dans les *comics* et dans leurs adaptations dans d'autres médias. Si la confrontation peut diminuer l'empathie, elle offre un nouveau degré de lecture à travers les patterns de ces personnages : connaître leur histoire, leur fonctionnement, permet de cerner leurs points faibles et ainsi les défaire, comme en témoigne le combat contre

[1062] Idriss J. Aberkane, « Le Jeu vidéo est la première industrie culturelle ! », Le Point, 2014 : « La valeur socio-économique créée non pas par les éditeurs, mais par les joueurs, est stupéfiante. D'abord, pour le cerveau humain, il n'y a pas de différence obligatoire entre jeu et travail. Notre système limbique a évolué de telle sorte que, virtuellement, n'importe quel travail peut être transformé en jeu ou "ludifié". D'ailleurs, David Hilbert disait déjà : "Les mathématiques sont un jeu" ».

Mr. Freeze dans *Arkham City*. En se diversifiant d'un point de vue du support de l'œuvre, *Batman* demeure constant vis-à-vis de son traitement de la famille et de ses évolutions, ne changeant pas radicalement mais utilisant le transmédia afin de mettre en avant des constructions passées sous un éclairage nouveau que seules certaines technologies peuvent permettre.

La thématique familiale est protéiforme dans la licence *Batman*. Evoluant au fil des décennies et des publications, elle s'est adaptée aux mœurs des différentes époques qu'elle a traversées, mais également à ses différentes générations d'auteurs et de publics. Avec pour point de départ le deuil des parents et pour point de conclusion le deuil du fils, l'œuvre de Bob Kane s'est articulée autour de l'une des peurs primordiales de notre société : celle de perdre ses proches, évoquant de ce fait le potentiel déracinement que cela implique. Le deuil de l'être cher est une constante intemporelle, un sujet universel qui marque cette licence depuis 1939 et touche de ce fait n'importe quel public, faisant de *Batman* une fiction patrimoniale, un mythe contemporain, en proposant aux publics un héros forgé par les épreuves sociales, sentimentales et politiques, toujours battant et prêt à défendre celles et ceux qui pourraient être victimes des mêmes catastrophes. *Batman* s'articule par et pour la famille : diégétiquement, c'est à travers cette thématique et l'évolution de son traitement que l'œuvre de Kane et Finger s'adapte aux nouvelles générations en créant de nouveaux arcs narratifs transmédiatiques, se faisant alors élément incontournable de la culture populaire disponible sur de nombreux supports. Hors diégèse et d'un point de vue plus commercial et mondialisé, une famille qui s'agrandit est également l'occasion de fabriquer de nouveaux biens culturels, des *spin off* sous forme de bandes dessinées mais également des figurines pour les enfants et les collectionneurs. En somme : de nouveaux produits créés à l'attention des nouvelles familles de consommateurs.

Malgré les drames, malgré les échecs, malgré les évolutions, le Batman est depuis 1939 un modèle de paternité, un véritable symbole moral à hauteur d'homme. Les pistes psychologiques inexplorées en termes de représentation se situent essentiellement du côté de la déviance parentale. Bruce Wayne peut-il être un père violent et abusif ? Peut-il être un individu déviant dont les actions viendraient entacher l'image de l'Amérique ? de son Amérique ? Ce changement radical serait-il, finalement, une conclusion pour cette œuvre presque centenaire ? En 2007, le cinéaste américain Paul Thomas Anderson proposait, avec *There Will Be Blood*, un

personnage de père déviant au cœur de la grande Histoire américaine : incapable d'éprouver véritablement de l'empathie pour un fils handicapé par sa faute dont il finit par se débarrasser à force de railleries, Daniel Plainview terminait sa course ivre et désespéré dans le bowling de son manoir, assassinant un prêtre, un serviteur de Dieu, qu'il voyait comme un faux prophète. Une telle image peut-elle être affiliée à un héros officiant dans les pages des magazines DC Comics et sur différents types d'écrans depuis la fin des années 1930 ? Le héros d'une fiction patrimoniale mondialisée peut-il être véritablement déchu ? Malgré les décennies, le Batman est toujours resté le même. Un changement aussi radical pourrait-il le mettre dans la même position que le personnage de Paul Thomas Anderson : saoul et assassin, assis misérablement au milieu du chaos qu'il a provoqué, glapissant, les larmes aux yeux, à son majordome : « Voilà, j'ai terminé » ?[1063]

[1063] Paul Thomas Anderson, *There Will Be Blood*, Miramax Films, 2007. 2h30min54: "I'm finished".

INDEX

-

INDEX DES AUTEURS

-

Corpus d'étude

ADAMS, Neal ……P.240

ALBUQUERQUE, Rafael ……P.87

ANDERSON, Paul Thomas ……P.349

ANNO, Hideaki ……...P.212

APARO, Jim ……..P.98, 118, 215

ArhyBES et xydownik ……P.343

AUGUSTYN, Brian ……P.196

AYER, David ……...P.194, 238, 271

AZARELLO, Brian ……P.235, 236

BAIR, Michael ……..P.12

BARR, Mike W. ……..P.28, 29, 277

BAYLISS, Daniel ……P.333, 336

BEDARD, Tony ……P.94

BENJAMIN, Ryan ……...P.125, 126

BENNETT, Marguerite ……...P.25, 26

BENTON, Robert ……P.325

BERMEJO, Lee ……...P.235, 236

BINGHAM, Jerry ……P.177, 277

BOLLAND, Brian ……P.21, 99, 215, 221, 222, 229, 246, 262, 304

BOORMAN, John ……P.61

BREYFOGLE, Norm ……..P.143, 240, 241

BROOME, John ……...P.159, 175

BRONTË, Emily ……...P.69

BROZOWSKI, Joe ……P.12

BURNHAM, Chris ……..P.103, 144

BURTON, Tim ……P.13, 45, 46, 114, 115, 116, 131, 132, 135, 136, 139, 140, 141, 142, 218, 244, 255, 257, 258, 259, 260, 261, 324

BYRNE, John ……..P.197

CALAFIORE, Jim ……...P.273

CALNAN, John ……P.35

CAMERON, Don ……..P.70

CAPULLO, Greg ……P.26, 32, 34, 80, 84, 87, 118, 216, 232, 233, 234, 235

CARROLL, Lewis ……...P.283

CHAMPION, D.L. ……..P.157

CHAYKIN, Howard ……P.195

CHIARELLO, Mark ……P.195

CHICHESTER, D.G. ……...P.196, 197

CHRIS ……P.105

CLARKE, Andy ……..P.229, 230, 231, 303

COLLODI, Carlo ……P.167

CORNEILLE, Pierre ……...P.134

CRAIG, Wes ……P.25, 26

DANIEL, Tony ……P.29, 82, 125

DARABONT, Frank ……...P.338

DAVIS, Guy ……P.201, 202, 203

DAVID, Alan ……..P.28, 29

DI GIANDOMENICO, Carmine ……P.252

DICKENS, Charles ……...P.69

DINI, Paul ……P.13, 94, 220, 237

DIXON, Chuck ……P.12, 97, 108, 177, 219, 227, 228

DONNER, Richard ……..P.154

DORE, Gustave ……P.65

DOYLE, Arthur Conan ……P.166

DOZIER, William ……..P.13, 155, 160, 164, 165

DUTKIEWICZ, Michael ……...P.43

ENGLEHART, Steve ……..P.118, 121, 122, 123, 219

ESCHER, Maurits Cornelis ……P.276

EUSTACHE, Jean ……...P.324

FABOK, Jason ……P.218

FINCH, David ……P.267, 268, 269

FINGER, Bill ……P.6, 8, 12, 22, 23, 24, 41, 42, 43, 44, 113, 127, 163, 164, 167, 168, 174, 175, 177, 178, 214, 215, 270, 313, 328

FOX, Gardner ……P.12, 118, 179, 180, 192, 329

FRANK, Gary ……...P.33, 68, 85, 86, 123, 254, 280, 281

FRITZ, Ben ……P.7

FÜRST, Paul ……...P.202

GALE, Bob ……P.280

GARCIN, Mr ……P.293

GIBSON, Walter B. ……P.157

GIFFEN, Keith ……..P.94

GIORDANO, Dick ……P.88

GLAPION, Jonathan ……...P.233

GLEASON, Patrick ……P.108

GORDON BENNET, Spencer ……..P.12

GOULD, Chester ……P.166

GOYER, David S. ……P.15

GRANT, Alan ……P.43, 240, 241

GRINBERG, Tom ……...P.277

GUNN, James ……..P.196

GUSTOVICH, Mike ……P.98

HAND, David D. ……P.286

HARRON, Mary ……P.188

HELLER, Bruno ……..P.13, 90

HERRON France Ed ……P.177, 328

HILLYER, Lambert ……P.12, 70

HITCHCOCK, Alfred ……P.328

HURWITZ, Gregg ……P.262, 263, 264, 266, 267, 268, 269, 303

INFANTINO, Carmine ……P.159, 175, 179, 180, 329

JENKINS, Patty ……...P.184

JOCK ……P.83

JOHNS, Geoff ……...P.33, 68, 85, 86, 123, 218, 254, 280, 281

JOHNSON, Klaus ……..P.73, 74, 75

JONES, Kelly ……..P.118, 203

KANE, Bob ……P.6, 8, 12, 22, 23, 24, 44, 70, 118, 127, 163, 167, 168, 214, 215, 313

KING, Stephen ……P.287

KIRBY, Jack ……P.16

KIRKMAN, Robert ……P.338

KORDEY, Igor ……P.195

KUBERT, Andy ……..P.107, 118, 124, 229, 230, 231, 303

KUDRANKSI, Szymon ……...P.262, 263, 264, 266, 303

LANG, Fritz ……...P.74, 210

LAMPERT, Harry ……...P.192

LEE, Jim ……P.89, 90, 100, 128, 129, 135, 137, 138

LEE, Stan ……...P.16

LEITCH, David ……...P.196

LENI, Paul ……...P.216

LEVITZ, Paul ……..P.142

LICHTENSTEIN, Roy ……P.173

LIU, Sam ……P.108, 196

LOEB, Jeph ……...P.29, 30, 73, 79, 89, 90, 100, 128, 129, 130, 131, 135, 137, 138

LOFFICIER, Jean-Marc ……..P.203, 209, 210

LOFFICIER, Randy ……P.203

LOVECRAFT, Howard Phillips ……P.205, 206

LYLE, Tom ……P.108

MAHNKE, Doug ……...P.94

MALEK & CO, ……...P.324

MAMOULIAN, Rouben ……...P.61

MARTINBROUGH, Shawn ……...P.118

MARTINSON, Leslie H. …….P.6

MARZ, Ron …….P.195

MASTERS, Jason ……P.103

MAZZUCCHELLI, David ……..P.27, 33

McCULLEY, Johnston ……P.115

McDANIEL, Scott ……...P.196, 197

McDONNELL, Luke ……...P.271, 272

McKAY, Chris ……P.242

McKEAN, Dave ……..P.278, 280, 281, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 307

McKEEVER, Ted ……P.203, 209, 210

MIGNOLA, Mike ……P.196, 203, 206, 291

MILLER, Frank …….P.27, 33, 75, 81, 107, 163, 164, 190, 242, 248, 250, 251

MIYUZAKI, Junpei ……..……P.211, 212, 213, 340

MOENCH, Doug ……..……P.82, 98, 118, 203, 340

MOLDOFF, Sheldon …….P.8, 23, 24, 41, 42, 43, 118, 163, 168, 177, 178, 270, 328

MOORE, Alan ……...P.21, 99, 215, 221, 222, 246, 262, 304

MOORE, John Francis ……P.195

MORRISON, Grant ……...P.29, 38, 39, 40, 43, 67, 73, 74, 75, 82, 94, 103, 118, 124, 125, 126, 144, 206, 215, 278, 280, 281, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 307, 342

MOULTON MARSTON, William ……P.12, 151

MULVIHILL, Patricia …….P.197

MURNAU, Friedrich Wilhelm ……P.210

NEWELL, Mindy ……..P.12

NGUYEN, Dustin ……...P.232

NICOTERO, Greg ……...P.338

NIHEI, Tsutomu ……..P.211

NOLAN, Christopher ……P.13, 15, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 87, 100, 123, 127, 128, 132, 136, 137, 215, 218, 222, 223, 225, 226, 274, 275, 276, 321

NOLAN, Jonathan ……P.15

NORRIS, Paul ……P.192

NOVICK, Irv ……...P.279, 322

O'NEIL, Dennis ……P.43, 88, 143, 163, 164, 240, 279

ORCZY, Emma ……...P.157

OSTRANDER, John ……P.271, 272, 273

OTOMO, Katsuhiro ……P.211

PAK, Greg ……...P.252

PEREZ, George ……P.94, 166, 192

PETERS, H.G. ……...P.12

POE, Edgar Allan ……P.20, 33, 136, 199, 204

PRECIADO, Gerardo ……..P.333, 336

PULLMAN, Philip ……P.95

QUITELY, Frank ……..P.43

REED, David Vern ……..P.175

ROBBINS, Frank ……P.322

ROCKWELL, Norman ……P.162

ROGERS, Marshall ……P.121, 122, 123, 219

ROY, Adrienne ……..P.12

RUCKA, Greg ……P.118, 280

SALE, Tim ……P.29, 30, 73, 79, 130, 131

SALINGER, J.D. ……...P.69

SAYRE-SCHWARTZ, Lew ……P.113, 164, 174, 175

SCHOENKE, Aaron et Sean ……P.337, 338

SCHUMACHER, Joel ……..P.13, 48, 95, 97, 117, 270

SCHUSTER, Joe ……P.6, 214

SEKOWSKY, Mike ……..P.12

SHAKESPEARE, William ……..P.315

SHIROW, Masamune ……..P.211

SIEGEL, Don ……P.85

SIEGEL, Jerry ……P.6, 214

SIMONSON, Walter ……..P.82, 118, 219

SINGER, Bryan ……...P.252

SINGLETON, John ……P.188

SLOTT, Dan ……P.290

SNYDER, Scott ……P.25, 26, 32, 34, 80, 83, 84, 87, 118, 216, 232, 233, 234, 235

SNYDER, Zack ……P.13, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 102, 146, 147, 148, 149, 150, 184, 190, 193

SPRANG, Dick ……P.175, 177, 328

SPROUSE, Chris ……P.38, 43

STARLIN, Jim ……...P.98, 215

STATON, Joe ……..P.142

STEWART, Cameron ……P.82, 144

SYAF, Ardian ……..P.72, 94, 102

TOMASI, Peter J. ……P.72, 94, 102, 108

TOMINO, Yoshiyuki ……..P.212

TIMM, Bruce ……P.13, 220, 237

TSUBURAYA, Eiji ……P.212

TYNION IV, James ……...P.87, 232

WACHOWSKI, Lily et Lana ……..P.7

WAID, Mark ……...P.229

WEEKS, Lee ……P.97

WEIN, Len ……P.35, 43, 82, 201, 202, 203, 219, 279

WEISINGER, Mort ……P.192

WHEDON, Joss ……...P.192

WIENE, Robert ……...P.209

WINICK, Judd ……...P.94

WOLFMAN, Marv ……P.94, 166, 192, 279

WONG, Tony ……..P.340

WOOD, Dave ……..P.270

WOOD, Grant ……...P.20

WOODS, Pete ……..P.219, 227, 228

WRIGHTSON, Berni ……P.43

WU, Cheng En ……P.212

YALE, Kim ……P.271, 272

YATATE, Hajime ……...P.212

ZEMECKIS, Robert ……P.204, 205

Corpus critique

ABERKANE, Idriss J. ……P.295, 347

ALESSANDRIN, Arnaud ……...P.330, 332

ANTONOV, Viktor ……P.300

BAYM, Nancy ……P.332

BEDARD, Annick ……...P.312

BERTHILLIER, Catherine ……..P.185

BERTRAND, Sébastien ……...P.139, 141, 257, 289

BIDARD, Claire ……..P.316

BLANC, William ……P.335, 342

BOURDAA, Mélanie ……..P.330, 332

BOYD, Danah ……P.337

BROOKER, Will ……...P.8, 14, 27, 106, 153, 158, 248, 249, 326, 342

BURNETT TYLOR, Edward, ……P.8

CAILLOIS, Roger ……...P.300

CAMPBELL, Joseph ……...P.106

CHARLOT, Alain ……...P.256

CHAZALON, Elodie ……...P.111, 182

CHELEBOURG, Christian ……P.28, 36, 61, 71, 94, 153, 193, 326

CHEVALIER, Jean ……...P.39, 48, 108, 147, 151, 156, 181, 288, 319

COIGNARD, Maxime ……...P.77, 110, 150

COONTS, Stephanie ……...P.9

COOPER, David ……P.216

COUCHOT, Edmond ……..P.5

DE BAECQUE, Antoine ……P.224, 289

DELEUZE, Gilles ……P.77, 91, 95, 96, 110, 162, 201, 207, 321, 323, 346

DI PAOLO, Marc ……P.187

DJOUMI, Rafik ……P.301, 332, 339, 340

DONALD, Alan ……P.92

DORFMAN, Ariel ……...P.187, 188

DOUYON, Emerson ……..P.10, 103, 143, 262, 264, 265, 266

DURAND, Gilbert ……P.29, 155, 157

DURKHEIM, Emile ……P.278

ECO, Umberto ……...P.9, 23, 26, 43, 92, 116, 149, 154, 205, 326

ELIADE, Mircea ……...P.32, 309

FAIVRE, Antoine ……P.160, 240

FAKTOR, Candice ……..P.339

FALUDI, Susan ……...P.141

FARAONE, Christopher A. ……..P.84

FERENCZI, Aurélien ……..P.257

FONTANAROSA, Danielle ……P.199

FREUD, Sigmund ……...P.37, 38, 39, 40, 90, 107, 147, 260

GABILLIET, Jean-Paul ……...P.16, 93, 172, 331

GALLARINO, Aurore ……P.332, 339

GHEERBRANT, Alain ……P.39, 48, 108, 147, 151, 156, 181, 288, 319

GIRARD, René ……P.95

GOFFMAN, Erving ……..P.71

GONDARD, Maxime ……..P.317

GUATTARI, Félix ……P.77, 91, 95, 96, 110, 162, 321, 323

GUILBERT, Georges-Claude ……...P.16

HERITIER, François ……P.10

HOËT, Sébastien ……P.24, 35, 236, 244

HOUELLEBECQ, Michel ……...P.205

ISER, Wolfgang ……..P.335

ITO, Mimi ……...P.337

JAUNEAUD, Anthony ……P.302

JENKINS, Henry ……..P.7, 161, 295, 337

JOANNIDES, Jean-Claude ……P.242

JOST, François ……..P.41

JULLIER, Laurent ……P.47, 317

JUNG, Carl Gustav ……..P.257, 290, 291

JUUL, Jesper ……...P.298

KANTOR, Michael ……P.159, 166

KLAEHN, Jeffery ……P.120, 161, 326

LABRUDE, Guillaume ……P.54, 297

LAINE, Jean-Marc ……P.16, 43, 99, 262, 345

LAMBERT, Xavier ……P.5

LAPORTE, Arnaud ……P.199

LEARY, Timothy ……P.173

LEONARD-ROQUES, Véronique ……..P.160

LEVI-STRAUSS, Claude ……P.111

LEVITZ, Paul ……P.15, 160

MADIGAN, Jamie ……..P.311

MALABOU, Catherine ……P.24

MAYNARD, Amy Louise ……...P.291

MEDHURST, Andy ……...P.92, 168, 169, 248, 249, 294

MENEGALDO, Gilles ……P.224

MONNET-CANTAGREL, Hélène ……P.195

MONTESQUIEU ……P.306

MOTTET, Jean ……P.119

NAYLOR, Larry J. ……..P.154

NIKOLAVITCH, Alex ……...P.16, 115, 181, 262, 329

ORR, Christopher ……P.190

PALAMA, Aurélie Lila ……P.71

PEARSON, Roberta ……...P.15, 248, 249, 332, 341, 342

PETERS, Matt ……P.319

PRINCE, Nathalie ……...P.7

RANK, Otto ……..P.23, 70, 180, 205, 254, 289, 329

REIBMAN, James E. ……...P.171

ROGEL, Thierry ……..P.15, 22, 95, 101, 112, 119, 149, 159, 215, 252, 323, 342

ROSENBERG, Robin S. ……P.84, 308

ROSS, Sharon Marie ……P.331, 332

SAINT MICHEL, Serge-Henri ……P.304

SALEM, Gérard ……P.11, 103, 137, 138

SARTRE, Jean-Paul ……P.149

SEGUY, Jean ……...P.203

SICART, Miguel ……P.299

STOREY, John ……..P.14

TABET, Joana ……P.252, 253

THEUREL, François ……...P.190, 192

THOURET, Clotilde ……...P.155

TOMASOVIC, Dick ……P.17

TÖPFFER, Rodolphe ……...P.5,6

TOURNIER, Michel ……...P.193

TUROW, Joseph ……P.195

TVERSKY, Barbara ……..P.35

URICCHIO, William ……P.15, 248, 249, 342

USLAN, Michael ……..P.113, 153, 155, 170, 171, 172, 173

VAILLOT, Bernard ……P.185

VELLA, Daniel ……...P.298

VIART, Dominique ……...P.22

WALLACE, Daniel P.18, 19, 31, 70, 88, 111, 146, 154, 183, 214, 235, 236, 237, 243, 248, 342

WEBER, Max ……..P.112

WERTHAM, Fredric ……P.18, 91, 111, 170, 171, 322, 323, 327, 328

WHEELER, Andrew ……...P.328

WINCKLER, Martin ……P.37

WRIGHT, Bradford W. ……..P.15, 153, 168

ZANCO, Jean-Philippe ……..P.15, 34, 36, 37, 39, 79, 93, 155, 156, 157, 181, 182, 183, 251, 278, 345

INDEX DES OEUVRES

-

Corpus d'étude

Bande dessinée

Comics

Âge d'Or (Années 1930-1940)

1931 - *Dick Tracy* ……P.166

1938 - *Action Comics* #1 ……P.6, 214

1939 - *Detective Comics* #27 ……...P.6, 12, 22

1939 - *Detective Comics* #31 ……P.118

1939 - *Detective Comics* #33 ……P.8, 23, 24, 163

1939 - *Batman* #1 : *The Legend of the Batman* ……P.12, 214, 313

1940 - *Batman* #1 ……..P.44, 127

1940 - *Batman* #6 ……P.167

1940 - *Flash Comics* #1 ……P.192

1941 - *All Stars Comics* #8 ……P.12

1941 - *More Fun Comics* #73 ……..P.192

1943 - *Batman* #16 ……P.70

1948 - *Batman* #49 ……...P.113

Âge d'Argent (Années 1950-1960)

1951 - *Detective Comics* #168 ……..P.164, 174, 175

1952 - *Batman* #73 ……..P.175

1956 - *Detective Comics* #233 ……P.168

1956 - *Detective Comics* #235 ……P.41, 42

1965 - *World's Finest* #153 ……P.19

1958 - *Batman* #113 ……P.177, 328

1959 - *Batman* #121 ……P.270

1959 - *Batman* #267 ……P.177, 328

1960 - *Justice League of America* vol.1 ……P.12

1961 - *Batman* #139 ……P.168

1963 - *Batman* #156 ……P.178

1963 - *X-Men* ……P.16

1964 - *Detective Comics* #327 ……P.159

1965 - *Detective Comics* #341 ……P.175

1967 - *Detective Comics* #359 ……P.179, 180, 329

1969 - *Batman* #217 ……P.155, 322

Âge de Bronze (Années 1970-1980)

1971 – *Swamp Thing* ……..P.43

1973 – *Batman* # 251 ……...P.240

1974 – *Batman* #278 ……P.279

1976 - *Detective Comics* #45 ……P.88

1977 - *All Star Comics* #69 ……..P.142

1977 - *Detective Comics* #470 ……P.118

1977 - *Detective Comics* #474 ……P.122

1978 - *Detective Comics* #475 ……..P.121, 122, 219

1979 - *Batman* #307 ……...P.35

1979 - *DC Special Series* #21 ……...P.163, 164

1980 - *Batman* #321 ……...P.82, 219

1980 - *Batman* #326 ……P.279

1980 - *DC Comics Presents* #26 ……..P.192

1984 - *Tales of the Teen Titans* #44 ……P.94, 166

1985 - *Who's who in the DC Universe* ……P.279

Âge Sombre (Années 1980-1990)

1986 – *Legends of the Dark Knight* #6#10 ……P.73, 74, 75

1986 – *The Dark Knight Returns* ……P.81, 107, 242

1987 – *Detective Comics* #574 ……..P.28

1987 – *Batman: Son of the Demon* ……...P.177, 277

1987 – *Batman – Year One* ……..P.27, 33

1988 – *Deadshot* ……..P.271, 272, 273

1988 – *The Killing Joke* ……P.21, 99, 215, 218, 221, 222, 223, 226, 229, 246, 261, 262, 291, 304, 334, 335

1989 – *Batman: Bride of the Demon* ……P.277

1989 – *Batman: A Death in the Family* ……..P.98, 215, 216

1989 – *Batman: Gotham by Gaslight* ……...P.196

1989 – *Catwoman* vol.1 ……P.12

1989 – *Batman: Arkham Asylum, a Serious House on Serious Earth* ……P.249, 278, 280, 281, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 307

1990 – *Batman : Bride of the Demon* ……...P.277

1990 – *Detective Comics* #617 ……P.240, 241

1991 – *Robin vol.1* ……P.12

1992 – *Batman: Legend of the Dark Knight* #27 ……P.43

1992 – *Batman* #486 ……P.118

1992 – *Batman: Birth of the Demon* ……P.143

1992 - *Detective Comics* #647 ……P.108

1993 - *Batman/Houdini: The Devil's Workshop* ……P.195

1994 – *Batman* #513 ……..P.98

1994 – *Detective Comics* #679 ……...P.97

1994 – *Hellboy* ……P.206

1994 – *Mad Love* ……P.237

1995 – *Batman: Shadow of the Bat* ……P.43

1995 – *Knightfall* ……...P.82

1996 - *Batman & Captain America* ……..P.197

1996 – *The Long Halloween* ……...P.29, 30, 73, 130, 131

1997 - *Batman* #540 ……P.118

1997 - *Batman and Daredevil: An Eye for an Eye* ……P.196, 197

1998 – Batman: The Scottish Connection ……..P.43

1999 - *Batman/Tarzan: Claws of the Catwoman* ……P.195

1999 – *Dark Victory* ……P.78, 79, 131

1999 - *Batman : No Man's Land* ……..P.280

1999 - *Batman : Nosferatu* ……...P.203, 209, 210

Âge Moderne (Années 2000-2010)

2000 - *Batman* #751 ……P.118

2001 – *Robin* #85 ……P.219, 227, 228

2002 – *Batman: Hush* ……P.89, 90, 100, 128, 129, 135, 137, 138

2002 – *The Dark Knight Strikes Again* ……P.75, 76, 107

2003 – *Batman : Hong Kong* ……P.340

2003 - *Batman : Nevermore* ……..P.198, 199, 201, 202, 203, 204

2004 - *Arkham Asylum: Living Hell* ……P.290

2005 – *Batman* #635 ……..P.94

2005 - *Countdown to Final Crisis* #14 ……...P.94

2006 - *Batman* #656 ……P.124

2007 – *Batman* #673 ……..P.29

2007 - *Countdown* #31 *The Origins of the Joker* ……..P.229

2008 - *Batman* #675 ……P.125, 126

2008 - *Batman* #680 ……P.125

2008 – *Joker* ……P.235, 236

2008 – *Batman R.I.P.* ……...P.39, 75

2008 - *Batman* #656 ……P.118

2008 - *Batman* #675 ……P.125

2008 - *Batman & Dracula* ……P.203

2009 - *Batman and Robin* #7 ……P.144

2009 - *Secret Six* #15 ……P.273

2009 - *X-Men: Magneto Testament* ……..P.252

2010 – *The Return of Bruce Wayne* ……P.38, 43, 67, 206

2010 - *Batman & Robin* #8 ……P.82

2010 – *Batman and Robin* #10 ……...P.43

2010 – *Batman Incorporated* ……...P.103, 144, 285

2012 - *Batman* #9#11 ……P.87

2012- Batman #13 ……P.83

2012 - *Batman* #14 ……P.84

2012 – *Batman: Earth One* ……...P.33, 68, 85, 86, 123, 254, 280, 281

2012 - *Batman: Requiem* ……...P.26

2012 – Batman & Robin #12 ……P.39

2012 - Penguin: Pain and Prejudice ……P.262, 263, 264, 266, 303

2013 - *Batman Annual* #2 ……P.25, 26

2013 - *Batman* #682-683, 701-702 ……P.82

2013 - *Batman V2* #23.1, *Time to Monkey Shine* ……..P.229, 230, 231, 303

2013 – *Batman: The Deal* ……P.333, 334, 336

2013 - *Batman : Requiem* ……..P.94

2013 – *Batman* #15 ……..P.232

2014 - *Batman: The Dark Knight* ……P.267, 268, 269

2016 - *Batman* #16 ……...P.233

2016 – *Batman* #17 ……...P.233, 234, 235

2013 - *Batman & Robin Annual* #1 ……...P.72, 94, 102

2013 - *The Death of the Family* ……P.216

2014 - *Batman* #33 ……...P.26, 80, 118

2014 - *Batman and Robin vol.4 : Requiem for Damian* ……..P.108

2015 - *Batman* #30 ……P.34

2015 – *Batman* #36 ……..P.235

2015 - *Batman* #39 ……..P.84, P.232

2015 – *Batman* #40 ……P.87

2015 - *Batman Saga* #39 ……P.32

2016 - *Justice League* #50 ……P.218

2016 - *The Dark Knight III: The Master* Race ……..P.107

2016 - *The Doom That Came To Gotham* ……P.196, 203, 206, 291

Manga

1982 – *Akira* ……P.211

1989 – *Ghost in the Shell* ……P.211

1998 – *Blame!* ……P.211

Peintures, gravures, illustrations et sculptures

1602 - *Diane chasseresse* ……P.151

1656 - *Der Doctor Schnabel von Rom* ……P.202

1667 – *La Chute des anges* ……P.65

1930 - *American Gothic* ……P.20

1943 - *Freedom From Wants* ……P.162

1953 – *Relativity* ……P.276, 277

1963 - *Drowning Girl* ……P.173

2013 - *Batman Gothic* ……P.20

2014 - *Batman Villains* ……P.293

2019 - *Batman, Nightwing, Red Hood, Red Robin & Robin* ……P.105

Romans

Livre des Rois I et II, Apocalypse ……P.124

XVIème siècle - *La Pérégrination vers l'Ouest* ……P.212

1603 - *The Tragedy of Hamlet, Prince of Denmark* ……P.315

1837 - *Oliver Twist, or, The Parish Boy's Progress* ……P.69

1847 - *Wuthering Heights* ……P.69

1865 - *Alice's Adventures in Wonderland* ……P.283

1881 - *Le Avventure di Pinocchio, Storia di un burattino* ……P.167

1905 - *The Scarlet Pimperel* ……P.157

1951 - *The Catcher in the Rye* ……P.69

1977 - *The Shining* ……...P.287

1995 – *The Firework-Maker's Daughter* ……...P.94

Nouvelles – Contes – Poèmes

1843 – *The Black Cat* ……...P.136

1845 - "*The Raven"* ……...P.33

1919 - *The Curse of Capistrano* ……...P.115

1929 - *The Dunwich Horror* ……P.206

1931 - *The Living Shadow* ……P.157

1933 - *The Phantom Detective* ……P.157

1989 - *Contes – Essais – Poèmes* ……...P.20, 199

Pièce de théâtre

1637 – *Le Cid* ……...P.134

Films

1920 - *Das Cabinet des Dr. Caligari* ……...P.209

1922 - *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens* ……...P.210

1927 – *Metropolis* ……P.210

1928 - *The Man Who Laughs* ……...P.216

1931 - *M – Eine Stadt sucht einen Mörder* ……P.74

1941 – *The Mark of Zorro* ……..P.61, 102

1942 – *Bambi* ……...P.286

1946 – *Notorious* ……P.328

1966 – *Batman* ……P.6, 45, 46

1971 – *Dirty Harry* ……P.85

1973 - *La Maman et la putain* ……..P.324

1976 – *Taxi Driver* ……P.85

1978 – *Superman* ……P.154

1979 – *Kramer vs Kramer* ……P.325

1980 – *Elephant Man* ……..P.260

1981 – *Excalibur* ……...P.61

1985 – *Back To The Future* ……..P.204, 205

1989 – *Batman* ……P.6, 13, 114, 115, 116, 218, 222, 243, 244, 317

1992 – *Batman Returns* ……P.6, 13, 131, 132, 135, 136, 139, 140, 141, 142, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 289, 317, 324, 345

1995 – *Batman Forever* ……P.6, 13, 48, 117

1997 – *Batman & Robin* ……P.6, 13, 95, 97, 270

1999 – *The Matrix* ……P.7

2000 – *American Psycho* ……P.188

2000 – *Shaft* ……P.188

2000 – *X-Men* ……..P.252

2005 – *Batman Begins* ……..P.6, 13, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 100, 122, 123, 128, 185, 189, 194, 318

2005 - *Batman Returns: villains – The Penguin* ……...P.258

2007 – *There Will Be Blood* ……P.349

2008 – *The Dark Knight* ……P.13, 123, 185, 189, 194, 215, 218, 222, 225, 226, 313, 317

2012 – *The Dark Knight Rises* ……P.13, 51, 87, 100, 127, 128, 132, 136, 137, 189, 194, 274, 275, 276 302, 315, 321, 324

2012 - *Marvel's The Avengers* ……....P.192

2013 – *Man of Steel* ……..P.6, 84, 91

2016 – *Batman V Superman: Dawn of Justice* ……..P.6, 13, 50, 51, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 102, 146, 147, 148, 149, 150, 152, 184, 187, 189, 190, 192, 193, 246, 318

2016 – *Suicide Squad* ……...P.194, 238, 271

2016 – *The Killing Joke* ……...P.108

2017 – *Guardians of the Galaxy vol.2* ……..P.196

2017 – *Wonder Woman* ……P.184

2017 – *Justice League* ……...P.184, 187, 189, 191, 193, 194, 319

2017 - *The Lego's Batman Movie* ……P.242

2018 - *Batman: Gotham by Gaslight* ……...P.196

2018 – *Deadpool 2* ……...P.196

2018 - *Batman Ninja* ……P.211, 212, 213, 340

2019 - *Lego DC Batman : Family Matters* ……...P.319

Courts métrages

2011 - *City of Scars* ……..P.338

2017 – *JOKER vs NEGAN (The Walking Dead) - Super Power Beat Down (EPISODE 23)* ……P.337

2018 – *BATMETAL FOREVER* ……...P.343

2018 – *Gotham* ……P.324

Séries télévisées

Animées

1992 – *Batman: The Animated Serie* ……..P.6, 13, 220

1995 – *Neon Genesis Evangelion* ……P.212

1999 – *Batman Beyond* ……..P.6, 13

2008 - *Batman: Gotham Knight* ……...P.340

2013 – *Beware the Batman* ……P.6

Live Action

1966 – *Batman* ……P.6, 13, 155, 160, 164, 165

1966 – *Ultraman* ……..P.212

1979 – *Gundam* ……...P.212

1983 - *The Baker Street Boys* ……...P.166

2010 - *The Walking Dead* ……P.338

2014 – *Gotham* ……...P.6, 90

Serials

1943 – *An Evening With Batman and Robin* ……P.6, 12, 70

1949 - *New Adventures of Batman and Robin, the boy-wonder* ……P.12

Jeux vidéo

1985 – *Super Mario Bros* ……P.308

1986 – *The Elder Scrolls* ……..P.297

1988 – *Wasteland* ……P.297

1989 – *Batman : The Movie* ……P.295

1994 - *The Adventures of Batman and Robin* ……...P.295

1997 - *Grand Theft Auto* ……..P.306

1998 – *Fallout* ……P.297

1998 – *Spyro the Dragon* ……P.308

2009 – *Batman : Arkham Asylum* ……..P.6, 14, 247, 281, 288, 292, 346

2010 – *Red Dead Redemption* ……..P.311

2011 – *Batman : Arkham City* ……...P.6, 14, 43, 133, 134, 220, 239, 348

2011 – *Marvel vs Capcom 3* ……P.297

2013 – *Batman: Arkham Origins* ……P.14, 250, 281

2015 – *Batman: Arkham Knight* ……P.14, 134, 239, 245, 246, 247, 253, 270

2016 – *Batman: Arkham VR* ……..P.47

Corpus critique

Ouvrages

Philosophie

1748 – *L'Esprit des lois* ……...P.306

1943 – *L'Être et le néant* ……..P.149

1954 - *The Doors of Perception* ……...P.173

Mythocritique

1909 - *Le Mythe de la naissance du héros* ……P.23, 70, 180, 205, 254, 289, 329

1949 – *Le Héros aux mille et un visages* ……...P.106

1961 - *Mensonge romantique et vérité romanesque* ……..P.95

1964 - *Le Cru et le cuit* ……P.111

1971 - *La nostalgie des origines* ……P.32, 309

1978 - *De Superman au Surhomme* ……....P.9, 23, 26, 42, 43, 92, 116, 149, 154, 205, 326

1979 - *Figures mythiques et visages de l'œuvre* ……P.155

1982 – *Le Dictionnaire des symboles* ……...P.39, 48, 108, 147, 151, 156, 181, 288, 319

2011 - *Mythe et super-héros* ……...P.16, 115, 181, 262, 329

Education et sociologie

1871 - *The Primitive Culture* ……...P.8

1922 - *Education et sociologie* ……P.278

1972 – *Mort de la famille* ……P.216

1972 - *Economie et société* ……..P.112

1974 - *La Mise en scène de la vie quotidienne. Tome 1 : La Présentation de soi* …….P.71

1991 - *Backlash: The Undeclared War Against American Women* ……..P.141

1997 - *Cultural Diversity in the United States* ……P.154

1999 - *Tune In. Log on. Soaps, Fandom and Online Community* ……P.332

2003 - *Comic Books Nation : The Transformation of Youth Culture in America* P.15, 153, 168

2008 - *American Families: A Multicultural Reader* ……P.9

2009 - *Ontologie de l'accident* ……...P.24

2010 - *Fandom in the Digital Era* ……...…….P.332, 341

2011 - *War, Politics and Superheroes: Ethics and Propaganda in Comics and Films* …….P.187

2012 - *La Société des super-héros. Economie, sociologie, politique* P.15, 34, 36, 37, 39, 79, 93, 155, 156, 157, 181, 182, 183, 251, 278, 345

2012 – *Sociologie des super-héros* …P.15, 22, 95, 101, 112, 119, 149, 159, 215, 252, 323, 342

2016 - *Participatory Culture in a Networked Era* ……P.337

2017 - *Jughead, Bughead, And The Need For Asexual & Aromantic Heroes In Comics* …..P.328

2017 - *Fan studies gender studies: la rencontre* ……...P.330, 332

Psychanalyse

1905 - *Trois essais sur la théorie sexuelle* ……P.260

1912 - *Métamorphoses de l'âme et des symboles* ……P.257, 290

1913 - *Totem et Tabou : Quelques concordances entre la vie psychique des sauvages et celle des névrosés* ……...P.37, 38, 39, 40, 71, 90, 91, 93, 107, 147

1954 - *Seduction of the Innocent* ……P.18, 91, 111, 170, 171, 322, 323, 327, 328

1972 - *L'Anti-Œdipe – Capitalisme et schizophrénie* ……P.77, 91, 95, 96, 110, 162, 201, 207, 321, 323, 346

2012 - *What's the Matter With Batman? An Unauthorized Clinical Look Under the Mask of the Caped Crusader* ……P.84, 308

Histoire médiatique

1845 - *Essai de physiognomonie* ……P.5

1958 - *Les Jeux et les hommes* ……..P.300

1991 - *The Many Lives of the Batman: Critical Approaches to a Superhero and His Media* P.15

2000 - *Batman Unmasked : Analysing a Cultural Icon* ……P.8, 14, 27, 106, 153, 158, 326

2001 - *Cultural Theory and Popular Culture* …….P.14

2004 - *H.P. Lovecraft contre le monde, contre la vie* ……..P.205

2005 - *Série télévisée et espaces domestiques, La télévision, la maison, le monde* ……...P.119

2005 – *Tim Burton* ……...P.224

2007 - *Inside the World of Comic Books* ……...P.120, 161, 326

2007 - *Silver anniversary: Steve Englehart and Marshall Rodger's Two detectives* in *Inside the World of Comic Books* ……P.326, 327

2009 - *Beyond the Box: Television and the Internet* ……P.331, 332

2009 - *La Littérature de jeunesse en question(s)* ……..P.7

2010 - *75 Years of DC Comics* ……...P.15

2011 - *De quoi les séries américaines sont-elles le symptôme ?*..... P.41

2011 - *Super-héros ! La puissance des masques* ……P.16, 43, 99, 262, 345

2012 - *Le récit de filiation : « Éthique de la restitution » contre « devoir de mémoire » dans la littérature contemporaine* in *Configurations littéraire (XVIIIe-XXIe siècles)* ……...P.22

2012 - *Hunting the Dark Knight: Twenty-first Century Batman* ……P.14

2012 - *Batman: The World of the Dark Knight* ……P.31, 88

2012 - *Batman : l'encyclopédie* ……...P.18, 19, 70, 111, 146, 154, 183, 214, 342

2013 – *Batman Anthologie* ……P.111, P.143, 156, 166, 323

2014 - *Joker Anthologie* ……...P.113, 216, 217

2014 - *Les Grecs ou la pensée du mouvement* ……..P.242

2015 - *Many More Lives of the Batman* ……..P.15, 160, 215, 248, 250, 342

2015 - *Des Comics et des hommes : histoire culturelle des comic books aux Etats-Unis* P.16, 93, 172, 331

2015 - *The Joker : A Visual History of the Clown Prince of Crime* …P.235, 236, 237, 243, 248

Transmédia

1979 - *Le Vent Paraclet* ……...P.193

1983 - *Cinéma 2 : L'image mouvement* ……P.207, 346

1995 - *L'Acte de lecture : Théorie de l'effet esthétique* ……P.335

2006 - *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* ……..P.7, 161, 295, 337

2009 - *Media Today, An Introduction to Mass Communication* ……...P.195

2013 – *Les Fictions de jeunesse* ……..P.28, 36, 61, 153, 326

2015 - *Susciter l'empathie dans le jeu vidéo* ……P.312

2016 - *Le Processus de réception et de création des œuvres d'art* …….. P.5

2019 - *Batman – Une légende urbaine* ……...P.17

2019 - *Transmédialité, bande dessinée & adaptation* ……P.54

Articles

1969 - « Herbert Spencer, ou l'évolution des formes religieuses » ……..P.203

1971 - « Famille – Les sociétés humaines et la famille » ……P.10

1975 - « La Famille et la délinquance dans trois sphères culturelles » ……..P.10, 103, 143, 262, 264, 265, 266

1983 - « Les super-héros dans la bande dessinée américaine » ……..P.16

1987 - "The Infantilizing of Culture" ……...P.187, 188

1991 – "Batman, Deviance and Camp" ……P.92, 168, 169, 248, 249, 294

1991 - “Binding and Burying the Forces of Evil: The Defensive Use of “Voodoo Dolls” in Ancient Greece” ……P.84

1993 - « La famille dans tous ses états : une perspective psychologique et éthique » ….P.11, 103, 138

1997 - « Les nostalgies d'Orphée. Petite leçon de mythanalyse » ……..P.29

2005 - “Half Real. Videogames between Real Rules and Fictional Worlds” ……...P.298

2005 - « La cognition spatiale : incarnée et désincarnée »…….....P.35

2005 - « Le système des couleurs dans *Sleepy Hollow* de Tim Burton : hommage et signature d'auteur » …….P.224

2008 - “Defining Game Mechanics” ……P.299

2008 - « Figures mythiques, mythe, personnages. Quelques éléments de démarcation » …P.160

2009 – « Batman : Arkham Asylum is a Mad Success » …….P.7

2009 - “American Straights vs. American Gays: X-Men Mutant (Comic Book) Superheroes as Metaphors for Homosexuals Struggling to Survive in a Homophobic Society” ……P.16

2010 - « Batman, le saut de l’ange. Entre unité tyrannique et multiplicité délirante in Imaginaire des anges et des superhéros dans la bande dessinée » ……..P.24, 35, 236, 244

2010 - « Qui sont les joueurs de jeux vidéo ? » ……P.304

2010 – « Dans les coulisses du retour de Batman » ……P.40

2012 - « Mother (h)earth » ……...P.111, 182

2012 - « Un père et manque - la paternité en défaut dans les fictions de jeunesse contemporaines » ……..P.71

2012 - « Vengeance oblige : Les multiples origines du Batman » ……P.25

2013 - « L’étrange Noël de Gotham City » ……..P.139, 141, 257, 289

2012 - « Les Superhéros sont des gens comme les autres » …….P.155

2012 - « Réseaux personnels et processus de socialisation » ……...P.316

2013 - « Batman : le super héros du marketing viral » …….P.317

2013 - « Thermodynamique des mœurs : conflit des générations et marche de l'Histoire de *La Bande des Ayacks* à *The Hunger Games* » ……P.94

2014 - « Le Cinéma comme leçon de vie. L'éthique du care des deux côtés de l'écran » P.47, 317

2014 - « Le Jeu vidéo est la première industrie culturelle ! » ……..P.295, 347

2015 - « Du Mythe au mythogène : fictions de jeunesse et réécriture » ……..P.193

2015 - "No Mastery Without Mystery: *Dark Souls* and the Ludic Sublime" ……..P.298

2016 - « 5 Choses que Batman nous apprend sur nous-mêmes » ……..P.77, 110, 150

2016 - "Batman V Superman: Dawn of Rubbish" ……P.190

2016 - "Bourdieu vs. Batman: Examining the Cultural Capital of the Dark Knight via Graphic Novels" ……P.291

2017 - « Le Jeu vidéo ou l'art de l'implication » ……P.297

2018 - « La Franchise, une forme culturelle ? » ……...P.195

Documentaires, reportages, émissions radiophoniques et conférences

1987 - *Qu'est-ce que l'acte de création ?* ……P.201

1998 - *Sectes tueuses* ……...P.185

1999 - *Une vie, une oeuvre: Edgar Allan Poe* (1809-1849) ……P.199

2011 - *L'imagination créatrice par Antoine Faivre* ……P.160

2013 - *Superheroes : A Never-Ending Battle* ……...P.159, 166

2013 - *Les Crimes du siècle* ……P.186

2015 - *POP X : The Rise Of Super Heroes And Their Impact On Pop Culture: America in the 1920s and 1930s* ……P.113, 153, 155, 170, 171, 172, 173

2015 - *D'un genre à l'autre : Le psychopathe de cinéma* ……P.252, 253

2016 - *Batman V Superman (ou le problème actuel de la pop culture)* ……P.190, 192

2016 - *Suicide Squad : l'impasse du système* ……..P.192

2017 - *Truth and Lies : The Manson Family* ……P.185

2017 - *Réflexion sur les divers usages du Tarot* ……..P.240

2017 - *BiTS #44 - Fan Fiction : la réalisation de tous les fantasmes* ……..P.332, 339, 340

2017 - *BiTS #77 L'architecture dans les jeux vidéo : véritable outil narratif* …….P.300

2017 - *BiTS #84 – L'empathie pour les personnages de jeux vidéo* …….P.311

2017 - *BiTS #88 - Dissonance : Les incohérences entre gameplay et scenario* ……P.302

2017 - *BiTS #152 - Boss de fin : meilleur ennemi du joueur* ……P.301

2018 - *BiTS #172 - Canon, quand l'oeuvre officielle est un Graal* ……...P.332, 335, 342

Sites Internet

www.biography.com ……...P.229

www.boxofficemojo.com. ……...P.189, 192

www.deviantart.com ……...P.340

www.emotionalgamesawards.com ……..P.310

www.fas.org ……..P.82

www.merriam-webster.com ……..P.75, 168

www.peinedemort.org ……P.234

www.rottentomatoes.com ……...P.191

TABLE DES ILLUSTRATIONS

Première de couverture : *Bats and Robins,* par Guillaume Labrude.

P.3 : *Wayne Family* par Guillaume Labrude.

P.4 : *Bat Family* par Guillaume Labrude.

P.20 : Curt Swan pour le *World's Finest* #153.

P.21: Art appropriations, *Batman Gothic*, Pinterest.

P. 23: Bob Kane et Sheldon Moldoff, *Detective Comics* #33, New York, DC Comics, 1939. Planche 2.

P.25: Marguerite Bennett et Wes Craig, *Batman Annual* #2, New York, DC Comics, 2013.

P.28: Alan Davis, *Detective Comics* #574, New York, DC Comics, 1987. Planche 1.

P.30: Tim Sale, *Batman: A Long Halloween*, New York, DC Comics, 1996. Couvertures des chapitres 8 et 9.

P.41: Sheldon Moldoff, *Detective Comics* #235, New York, DC Comics, 1956. Planche 1.

P.44: Bob Kane et Bill Finger, *Batman* #1, New York, DC Comics, 1940. Premier logo de la licence.

P.45: Photogramme de Tim Burton, *Batman*, Warner Bros, 1989.

P.46: P.45: Photogrammes de Tim Burton, *Batman*, Warner Bros, 1989.

P.47: Photogramme de *Batman : Arkham VR*, Rocksteady Studios, 2016.

P.48: Photogramme de la scène coupée de Joel Schumacher, *Batman Forever*, Warner Bros, 1995.

P.49 à 58 : Photogrammes de Christopher Nolan, *Batman Begins*, Warner Bros, 2005.

P.58: Photo prise lors de l'assassinat de Lee Harvey Oswald (Dallas, 1963)

P.60 à 65: Photogrammes de Zack Snyder, *Batman V Superman: Dawn of Justice*, Warner Bros, 2016.

P.65: Gustave Doré, *La Chute des anges* pour *Paradise Lost* de John Milton, Gravure, 1667.

P.66 à 68: Photogrammes de Zack Snyder, *Batman V Superman: Dawn of Justice*, Warner Bros, 2016.

P.72: Peter J. Tomasi et Ardian Syaf, *Batman & Robin Annual* #1, New York, DC Comics, 2013. Planche 17.

P.74: Grant Morrison et Klaus Johnson, *Legends of the Dark Knight* #6, New York, DC Comics, 1986. Planches 5 et 6.

P.76: Frank Miller, *The Dark Knight Strikes Again*, New York, DC Comics, 2002. Planche 69.

P.78: Jeph Loeb et Tim Sale, *Dark Victory*, New York, DC Comics, 1999. Chapter 7: Fools. Planche 16.

P.80: Scott Snyder et Greg Capullo, *Batman* #33, New York, DC Comics, 2014. Planche 33.

P.81: Frank Miller, *The Dark Knight Returns*, New York, DC Comics, 1986. Book Four, Planche 43.

P.83: Frank Miller, *The Dark Knight Returns*, New York, DC Comics, 1986. Book Four, Planche 43.

P.86: Geoff Johns et Gary Frank, *Batman : Earth One Vol.2*, New York, DC Comics, 2015. Planche 11.

P.88: Jeph Loeb et Jim Lee, *Batman : Hush* #613, New York, DC Comics, 2002. Planche 19.

P.89: Jeph Loeb et Jim Lee, *Batman : Hush* #613, New York, DC Comics, 2002. Planches 2 et 3.

P.93 : Couverture de Marv Wolfman et George Pérez, *Tales of the Teen Titans* #44, New York, DC Comics, 1984.

P.96: Photogrammes de Joel Schumacher, *Batman and Robin*, Warner Bros, 1997.

P.98: Doug Moench et Mike Gustovich, *Batman* #513, New York, DC Comics, 1994. Planche 7.

P.102: Couverture de Peter J. Tomasi et Ardian Syaf, *Batman & Robin Annual* #1, New York, DC Comics, 2013.

P.104: Grant Morrison, Chris Burnham et Jason Masters, *Batman Incorporated* #8, New York, DC Comics, 2011. Planche 21.

P.105 : Chris, *Batman, Nightwing, Red Hood, Red Robin & Robin*, Pinterest, 2019.

P.107: Frank Miller, *The Dark Knight Returns*, New York, DC Comics, 1986. Livre 3, Planche 46 et Frank Miller, *The Dark Knight Strikes Again*, New York, DC Comics, 2002. Planche 69.

P.113: Bill Finger et Lew Sayre Swartz, *Batman* #49, New York, DC Comics, 1948. Planche 1.

P.114 et 115: Photogrammes de Tim Burton, *Batman*, Warner Bros, 1989.

P.117: Photogramme de Joel Schumacher, *Batman Forever*, Warner Bros, 1997.

P.119: Scott Snyder et Greg Capullo, *Batman* #33, New York, DC Comics, 2014. Planches 30 et 34.

P.122 : Steve Englehart et Marshall Rogers, *Detective Comics* #474, New York, DC Comics, 1977. Planche 8.

P.124: Grant Morrison et Ryan Benjamin, *Batman* #675, New York, DC Comics, 2008. Planches 2 et 3.

P.126: Grant Morrison et Tony Daniel, *Batman* #680, New York, DC Comics, 2008. Planche 24.

P.127: Photogrammes de Christopher Nolan, *The Dark Knight Rises*, Warner Bros, 2012.

P. 129: Couverture de Jeph Loeb et Tim Sale, *The Long Halloween* #5*: Valentine's Day*, New York, DC Comics, 1996.

P.130: Jeph Loeb et Tim Sale, *The Long Halloween* #5*: Valentine's Day*, New York, DC Comics, 1996. Planche 12.

P.132: Photogrammes de Tim Burton, *Batman Returns*, Warner Bros, 1992 et Christopher Nolan, *The Dark Knight Rises*, Warner Bros, 2012.

P.133: Rocksteady Studio, *Batman : Arkham City*, 2011.

P.135: Jeph Loeb et Jim Lee, *Batman* #614, New York, DC Comics, 2002. Planche 11.

P.136: Photogramme de Tim Burton, *Batman Returns*, Warner Bros, 1992.

P.138: Jeph Loeb et Jim Lee, *Batman* #610, New York, DC Comics, 2002. Planche 22.

P.140: Photogramme de Tim Burton, *Batman Returns*, Warner Bros, 1992.

P.142: Photogramme de Tim Burton, *Batman Returns*, Warner Bros, 1992.

P.145: Grant Morrison et Chris Burnham, *Batman Incorporated* #2, New York, DC Comics, 2012. Planche 16.

P.147: Photogramme de Zack Snyder, *Batman V Superman : Dawn of Justice*, Warner Bros, 2016.

P.150: Photogramme de Zack Snyder, *Batman V Superman : Dawn of Justice*, Warner Bros, 2016.

P.151: *Diane de Versailles* devenue *Diane chasseresse* après sa restauration par Barthélémy Prieur.

P.156 : Dessin de Bob Kane (Urban Comics, *Batman Anthologie*, Paris, Urban Comics, 2013. P-156).

P.158 : John Broome et Carmine Infantino, *Detective Comics #327*, New York, DC Comics, 1964. Planche 2.

P.162: Norman Rockwell, *Freedom From Wants*, huile sur toile, 116,2 x 90,2 cm, Saturday Evening Post #6, 1943.

P.163: Dennis O'Neil et Frank Miller, *DC Special Series* #21, New York, DC Comics, 1979. Planche 1.

P.164: Dennis O'Neil et Frank Miller, *DC Special Series* #21, New York, DC Comics, 1979. Planche 10, case 5.

P.167: Bob Kane et Bill Finger, *Batman* #6, New York, DC Comics, 1940. Planche 13, case 7.

P.170 : Fredric Wertham, *Seduction of the Innocent*, New York, Rinehart & Company, 1954. P.195.

P.173: Roy Lichtenstein, *Drowning Girl*, Huile sur toile, 1,72m x 1.70m, New York, MoMA, 1963.

P.174: Bill Finger et Lew Sayre Schwartz, *Detective Comics* #168, New York, DC Comics, 1951. Planche 4.

P.176: David Vern Reed et Dick Sprang, *Batman* #73, New York, DC Comics, 1952.

P.177: Illustrations du Batman de Zur-En-Arrh et du Batmite dans France Ed Herron et Dick Sprang, *Batman* #113, New York, DC Comics, 1958 et Bill Finger et Sheldon Moldoff, *Batman* #267, New York, DC Comics, 1959.

P.179: Couverture de Gardner Fox et Carmine Infantino, *Detective Comics* #359, New York, DC Comics, 1967.

P.180 : Gardner Fox et Carmine Infantino, *Detective Comics* #359, New York, DC Comics, 1967. Planche 16, case 3.

P.184: Illustration de Sheldon Moldoff.

P.185: Image prise par un hélicoptère à Jonestown, Guyana, en 1978.

P.186 : Image d'archive de l'incendie du Mont Carmel, Waco, Texas, en 1993.

P.187 : Photogramme de Zack Snyder, *Batman V Superman : Dawn of Justice*, Warner Bros, 2016.

P.189: Image tirée de Frank Miller, *The Dark Knight Returns*, New York, DC Comics, 1986 en comparaison d'une image promotionnelle de Zack Snyder, *Batman V Superman : Dawn of Justice*, Warner Bros, 2016.

P.191: Affiche promotionnelle de Zack Snyder, *Justice League*, Warner Bros, 2017.

P.192: Affiche promotionnelle de David Ayer, *Suicide Squad*, Warner Bros, 2016.

P.193 : Photogramme de David Ayer, *Suicide Squad*, Warner Bros, 2016.

P.198 : John Byrne et Patricia Mulvihill, *Batman & Captain America*, New York, DC Comics/Marvel Comics, 1996. Planche 23.

P.200: Frank Miller, *Batman: Year One*, New York, DC Comics, 1987.

P.202: Len Wein et Guy Davis, *Batman: Nevermore*, Chapitre 3, *A Commotion of Earth*, New York, DC Comics, 2003. Planche 13, case 3.

P.204: Len Wein et Guy Davis, *Batman: Nevermore*, Chapitre 3, *A Commotion of Earth*, New York, DC Comics, 2003. Planche 14.

P.207: Couverture de Mike Mignola, *The Doom That Came To Gotham*, New York, DC Comics, 2016.

P.209: Couverture de Jean-Marc Lofficier et Ted McKeever, *Batman: Nosferatu*, New York, DC Comics, 1999 et affiche de Robert Wiene, *Das Cabinet des Dr. Caligari*, Decla Bioscop, 1920.

P.211 : Photogramme de Junpei Miyuzaki, *Batman Ninja*, Warner Bros, 2018 et illustration de Katsuhiro Otomo, *Akira*, Tokyo, Kodansha, 1982-1990.

P.212 : Illustration de Tsutomu Nihei, *Blame!*, Tokyo, Kodansha, 1998-2003.

P.213 : Photogrammes de Junpei Miyuzaki, *Batman Ninja*, Warner Bros, 2018.

P.216 : Photogramme de Christopher Nolan, *The Dark Knight*, Warner Bros, 2008.

P.217: Scott Snyder et Greg Capullo, *The Death of the Family*, New York, DC Comics, 2013.

P.218: Couverture de Len Wein et Walter Simonson, *Batman* #321, New York, DC Comics, 1980.

P.219 : Photogrammes de *Batman : Arkham City*, Rocksteady Studio, 2011.

P.220: Alan Moore et Bryan Bolland, *The Killing Joke*, New York, DC Comics, 1988. Planches 7 et 8.

P.223: Alan Moore et Bryan Bolland, *The Killing Joke*, New York, DC Comics, 1988. Planche 25.

P.224: Photogramme de Christopher Nolan, *The Dark Knight*, Warner Bros, 2008.

P.227: Chuck Dixon et Pete Woods, *Robin* #85, New York, DC Comics, 2001, planche 20 et Andy Kubert et Andy Clarke, *Batman V2* #23.1, *Time to Monkey Shine*, New York, DC Comics, 2013, planche 3.

P.228: Mark Waid et Brian Bolland, *Countdown* #31 *The Origins of the Joker*, New York, DC Comics, 2007.

P.230: Andy Kubert et Andy Clarke, *Batman V2* #23.1, *Time to Monkey Shine*, New York, DC Comics, 2013. Planches 8 et 9.

P.231: Andy Kubert et Andy Clarke, *Batman V2* #23.1, *Time to Monkey Shine*, New York, DC Comics, 2013. Planche 20, cases 5 et 6.

P.233: Illustration de couverture pour Scott Snyder, Greg Capullo et Jonathan Glapion, *Batman* #16, New York, DC Comics, 2013 et Scott Snyder et Greg Capullo, *Batman* #17, New York, DC Comics, 2013. Planche 1.

P.234: Scott Snyder et Greg Capullo, *Batman* #17, New York, DC Comics, 2013. Planche 1. Planches 2 et 3.

P.236 : Brian Azzarello et Lee Bermejo, *Joker*, New York, DC Comics, 2008. Planche 39, case 6.

P.237: Paul Dini et Bruce Timm, *Mad Love*, New York, DC Comics, 1994.

P.238: Photogramme de David Ayer, *Suicide Squad*, Warner Bros, 2016.

P.239: Photogrammes de Rocksteady Studios, *Batman: Arkham City*, 2011.

P.241: Alan Grant et Norm Breyfogle, *Detective Comics* #617, New York, Detective Comics, 1990. Planche 6.

P.243: Photogramme de Tim Burton, *Batman*, Warner Bros, 1989.

P.245: Photogramme de *Batman: Arkham Knight*, Rocksteady Studios, 2015.

P.246: Photogrammes de *Batman: Arkham Knight*, Rocksteady Studios, 2015 et Alan Moore et Brian Bolland, *The Killing Joke*, New York, DC Comics, 1988. Planche 13.

P.247: Photogramme de *Batman: Arkham Knight*, Rocksteady Studios, 2015.

P.249: Grant Morrison et Dave McKean, *Batman: Arkham Asylum*, New York, DC Comics, 1989.

P.253: Photogramme de Rocksteady Studios, *Batman: Arkham Knight*, 2015.

P.254 à 261: Photogrammes de Tim Burton, *Batman Returns*, Warner Bros, 1992.

P.263: Gregg Hurwitz et Szymon Kudranksi, *Penguin: Pain and Prejudice* #1, New York, DC Comics, 2012. Planche 7.

P.265 : Gregg Hurwitz et Szymon Kudranksi, *Penguin: Pain and Prejudice* #2, New York, DC Comics, 2012. Planche 1.

P.267 : Gregg Hurwitz et David Finch, *Batman: The Dark Knight* #11, New York, DC Comics, 2014. Planches 9 et 11.

P.269: Gregg Hurwitz et David Finch, *Batman: The Dark Knight* #13, New York, DC Comics, 2014. Planche 1.

P.272: Photogramme de David Ayer, *Suicide Squad*, Warner Bros, 2016.

P.273: John Ostrander, Kim Yale et Luke McDonnell, *Deadshot* #4, New York, DC Comics, 1988. Planche 15.

P.274: John Ostrander et Jim Calafiore, *Secret Six* #15, New York, DC Comics, 2009. Planche 4.

P.275 à 277: Photogramme de Christopher Nolan, *The Dark Knight Rises*, Warner Bros, 2012.

P.277: Maurits Cornelis Escher, *Relativity*, Lithographie, 294 x 282 mm, 1953.

P.279 : Couverture de Grant Morrison et Dave McKean, *Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth*, New-York, DC Comics, 1989.

P.283: Grant Morrison et Dave McKean, *Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth*, New-York, DC Comics, 1989. Planches 44 et 45.

P.286: Grant Morrison, *Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth*, Original script, New York, DC Comics, 1989. Planche 4.

P.287: Photogramme de *Batman: Arkham Asylum*, Rocksteady Studios, 2009.

P.289: Photogramme de *Batman: Arkham Origins*, Warner Bros Game Studios, 2013.

P.292: Photogramme de *Batman: Arkham Asylum*, Rocksteady Studios, 2009.

P.293: Mr Garcin, *Batman Villains*, collage, 50x40cm, Paris, 2014.

P.297 : Photogramme de *Marvel VS Capcom 3*, Capcom, 2011.

299 : Photogramme de *Batman: Arkham City*, Rocksteady Studios, 2011.

P.301: Photogramme du DLC *Red Hood* de *Batman: Arkham Knight*, Rocksteady Studios, 2015.

P.302 et 303: Photogrammes de *Batman: Arkham Knight*, Rocksteady Studios, 2015.

P.307 et 309: Photogramme de *Batman: Arkham Asylum*, Rocksteady Studios, 2009.

P.313: Photogramme de *Batman: Arkham Knight*, Rocksteady Studios, 2015.

P.316: Photo prise en 2012 à New York lors de l'avant première de *The Dark Knight Rises* de Christopher Nolan.

P.325 : Photogramme du clip de Booba (Malek & Co, *Gotham*, Tallac Records Booba, 2018).

P.334 à 335: Gerardo Preciado et Daniel Bayliss, *Batman: The Deal*, Moonhead Press, 2013.

P.338: Miniature YouTube de Aaron et Sean Schoenke, *JOKER vs NEGAN (The Walking Dead) - Super Power Beat Down (EPISODE 23)*, Bat In The Sun, 2017.

P.339 et 340: Deviantart.com: « batfamily » par poorbird, « Batfamily » par f19850928, « Batfamily » de Chibiniz et « Batfamily » par TOUZOKU-NO-AKASHI.

P.341: « Batfamily – cosplay » de XMenouX et « Bat Family » de Maggotx9

P.343 : Photogramme de ArhyBES et xydownik, *BATMETAL FOREVER*, ArhyBES, YouTube, 2018.

P.344 : Deviantart.com : « Coffee Date 1 » par mellie-art.

Quatrième de couverture par Guillaume Labrude.

Bibliographie – Oeuvres d'étude

Oeuvres littéraires:

BREYFOGLE, Norm

Birth of the Demon, New York, DC Comics, 1992.

Detective Comics #617, New York, Detective Comics, 1990.

BROOME, John

Detective Comics #327, New York, DC Comics, 1964.

Detective Comics #341, New York, DC Comics, 1965

BRONTË, Emily

Wuthering Heights, Londres, Thomas Cautley Newby, 1847.

BROZOWSKI, Joe

Catwoman vol.1, New York, DC Comics, 1989.

BURNHAM, Chris

Batman Incorporated #8, New York, DC Comics, 2011.

Batman Incorporated #2, New York, DC Comics, 2012.

BYRNE, John

Batman & Captain America, New York, DC Comics/Marvel Comics, 1996.

CALAFIORE, Jim

Secret Six #15, New York, DC Comics, 2009.

CALNAN, John

Batman #307, New York, DC Comics, 1979.

CAMERON, Don

Batman #16, New York, DC Comics, 1943.

CAPULLO, Greg

Batman #14, New York, DC Comics, 2012.

Batman #15, New York, DC Comics, 2013.

Batman #16, New York, DC Comics, 2013.

Batman #17, New York, DC Comics, 2013.

The Death of the Family, New York, DC Comics, 2013.

Batman #33, New York, DC Comics, 2014.

Batman #30, New York, DC Comics, 2015.

Batman #36, New York, DC Comics, 2015.

Batman #39, New York, DC Comics, 2015.

Batman #40, New York, DC Comics, 2015.

CARROLL, Lewis

Alice's Adventures in Wonderland, Londres, Macmillan and Co, 1865.

CHAMPION, D.L.

The Phantom Detective, United States, Thrilling Publications, 1933.

CHAYKIN, Howard

Batman/Houdini: The Devil's Workshop, New York, DC Comics, 1993.

CHIARELLO, Mark

Batman/Houdini: The Devil's Workshop, New York, DC Comics, 1993.

CHICHESTER, D.G.

Batman and Daredevil: An Eye for an Eye, New York, DC Comics/Marvel Comics, 1997.

CHRIS

Batman, Nightwing, Red Hood, Red Robin & Robin, Pinterest, 2019.

CLARKE, Andy

Batman & Robin #12, New York, DC Comics, 2012.

Batman V2 #23.1, *Time to Monkey Shine*, New York, DC Comics, 2013.

COLLODI, Carlo

Le Avventure di Pinocchio, Storia di un burattino, 1881.

CORNEILLE, Pierre

Le Cid, Paris, Théâtre du Marais, 1637.

CRAIG, Wes

Batman Annual #2, New York, DC Comics, 2013.

DANIEL, Tony

Batman #673, New York, DC Comics, 2007.

Batman #680, New York, DC Comics, 2008.

Batman #682-683, 701-702, New York, DC Comics, 2013.

DAVIS, Guy

Batman: Nevermore, New York, DC Comics, 2003

DAVIS, Alan

Detective Comics #574, New York, DC Comics, 1987.

DI GIANDOMENICO, Carmine

X-Men: Magneto Testament, New York, Marvel Comics, 2009.

DICKENS, Charles

Oliver Twist, or, The Parish Boy's Progress, Londres, Bentley's Miscellany, 1837.

DINI, Paul

Batman: The Animated Serie, Fox, 1992-1995.

Mad Love, New York, DC Comics, 1994.

Batman Beyond, The WB, 1999-2001.

Countdown to Final Crisis #14, New York, DC Comics, 2005.

DIXON, Chuck

Batman: Son of the Demon, New York, DC Comics, 1987.

Robin vol.1, New York, DC Comics, 1991.

Detective Comics #647, New York, DC Comics, 1992.

Detective Comics #679, New York, DC Comics, 1994.

Robin #85, New York, DC Comics, 2001.

DUTKIEWICZ, Michael

Batman: Shadow of the Bat #45, New York, DC Comics, 1995.

ENGLEHART, Steve

Detective Comics #470, New York DC Comics, 1977.

Detective Comics #474, New York, DC Comics, 1977.

Detective Comics #475, New York, DC Comics, 1978.

FABOK, Jason

Justice League #50, New York, DC Comics, 2016.

FINCH, David

Batman: The Dark Knight #11, New York, DC Comics, 2014.

Batman: The Dark Knight #12, New York, DC Comics, 2014.

Batman: The Dark Knight #13, New York, DC Comics, 2014.

FINGER, Bill

Detective Comics #27, New York, DC Comics, 1939.

Batman #1, *The Legend of the Batman: Who He Is, and How He Came to Be*, New York, DC Comics, 1939.

Batman #6, New York, DC Comics, 1940.

Detective Comics #33, New York, DC Comics, 1940.

Batman #49, New York, DC Comics, 1948.

Detective Comics #168, New York, DC Comics, 1951.

Detective Comics #235, New York, DC Comics, 1956.

Batman #120, New York, DC Comics, 1958.

Batman #121, New York, DC Comics, 1959.

Batman #267, New York, DC Comics, 1959.

Batman #139, New York, DC Comics, 1961.

Batman #156, New York, DC Comics, 1963.

FOX, Gardner

Detective Comics #31, New York DC Comics, 1939.

Flash Comics #1, New York, DC Comics, 1940.

Justice League of America vol. 1, New York, DC Comics, 1960.

Detective Comics #359, New York, DC Comics, 1967.

FRANK, Gary

Batman: Earth One, New York, Dc Comics, 2012-2015.

GALE, Bob

Batman: No Man's Land, New-York, DC Comics, 1999.

GARCIN, Mr

Batman Villains, Paris, 2014.

GIBSON, Walter B.

The Living Shadow, New York, Street & Smith, 1931.

GIFFEN, Keith

Countdown to Final Crisis #14, New York, DC Comics, 2005.

GIORDANO, Dick

Detective Comics #457, New York, DC Comics, 1976.

GLAPION, Jonathan

Batman #16, New York, DC Comics, 2013.

GLEASON, Patrick

Batman and Robin vol.4 : Requiem for Damian, New York, DC Comics, 2014.

GORDON BENNET, Spencer

Batman and Robin vol.4 : Requiem for Damian, New York, DC Comics, 2014.

GOULD, Chester

Dick Tracy, Detroit, Detroit Mirror, 1931.

GRANT, Alan

Detective Comics #617, New York, Detective Comics, 1990.

Batman: Shadow of the Bat #45, New York, DC Comics, 1995.

Batman: The Scottish Connection, New York, DC Comics, 1998.

GRINBERG, Tom

Batman : Bride of the Demon, New York, DC Comics, 1990.
GUSTOVICH, Mike
Batman #513, New York, DC Comics, 1994.
HERRON France Ed
Batman #113, New York, DC Comics, 1958.
HURWITZ, Gregg
Penguin: Pain and Prejudice, New York, DC Comics, 2012.
The Dark Knight #11, New York, DC Comics, 2014.
The Dark Knight #12, New York, DC Comics, 2014.
The Dark Knight #13, New York, DC Comics, 2014.
INFANTINO, Carmine
Detective Comics #327, New York, DC Comics, 1964.
Detective Comics #341, new York, DC Comics, 1965.
Detective Comics #359, New York, DC Comics, 1967.
JOCK
Batman #13, New York, DC Comics, 2012.
JOHNS, Geoff
Batman: Earth One, New York, Dc Comics, 2012-2015.
Justice League #50, New York, DC Comics, 2016.
JOHNSON, Klaus
Legends of the Dark Knight #6-10, New York, DC Comics, 1986-1992.
JONES, Kelly
Batman & Dracula, New York, DC Comics, 2008.
KANE, Bob
Detective Comics #27, New York, DC Comics, 1939.
Detective Comics #31, New York DC Comics, 1939.
Detective Comics #33, New York, DC Comics, 1939.
Batman #1, *The Legend of the Batman: Who He Is, and How He Came to Be*, New York, DC Comics, 1940.
Batman #6, New York, DC Comics, 1940.
Batman #16, New York, DC Comics, 1943.
Detective Comics #233, New York, DC Comics, 1956.
KING, Stephen
The Shining, New York, Doubleday, 1977.

KIRBY, Jack
X-Men, New York, Marvel Comics, 1963.
KORDEY, Igor
Batman/Tarzan: Claws of the Catwoman, Milwaukie, Dark Horse Comics, 1999.
KUBERT, Andy
Batman #656, New York, DC Comics, 2006.
Batman #656, New York DC Comics, 2008.
Batman V2 #23.1, *Time to Monkey Shine*, New York, DC Comics, 2013.
The Dark Knight III: The Master Race, New York, DC Comics, 2016.
KUDRANKSI, Szymon
Penguin: Pain and Prejudice, New York, DC Comics, 2012.
LAMPERT, Harry
Flash Comics #1, New York, DC Comics, 1940.
LEE, Jim
Batman : Hush, New York, DC Comics, 2002-2003.
LEE, Stan
X-Men, New York, Marvel Comics, 1963.
LEVITZ, Paul
All Star Comics #69, New York, DC Comics, 1977.
LIU, Sam
The Killing Joke, Warner Bros Animation, 2016.
Batman: Gotham by Gaslight, Warner Bros Animation, 2018.
LOEB, Jeph
Batman: A Long Halloween, New York, DC Comics, 1996.
Dark Victory, New York, DC Comics, 1999.
Batman : Hush, New York, DC Comics, 2002-2003.
LOFFICIER, Jean-Marc et Randy
Batman : Nosferatu, New York, DC Comics, 1999.
LOVECRAFT, Howard Phillips
The Dunwich Horror, Chicago, Weird Tales, 1929.
LYLE, Tom
Detective Comics #647, New York, DC Comics, 1992.
MAHNKE, Doug
Batman #635, New York, DC Comics, 2005.

MARTINBROUGH, Shawn
Batman #751, New York DC Comics, 2000.
MARZ, Ron
Batman/Tarzan: Claws of the Catwoman, Milwaukie, Dark Horse Comics, 1999.
MASTERS, Jason
Batman Incorporated #8, New York, DC Comics, 2011.
MAZZUCCHELLI, David
Batman: Year One, New York, DC Comics, 1987.
McCULLEY, Johnston
The Curse of Capistrano, New York, All Story Weekly, 1919.
McDANIEL, Scott
Batman and Daredevil: An Eye for an Eye, New York, DC Comics/Marvel Comics, 1997.
McDONNELL, Luke
Deadshot, New York, DC Comics, 1988.
McKEAN, Dave
Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth, New York, DC Comics, 1989.
McKEEVER, Ted
Batman: Nosferatu, New York, DC Comics, 1999.
MIGNOLA, Mike
Batman: Gotham by Gaslight, New York, DC Comics, 1989.
The Doom That Came To Gotham, New York, DC Comics, 2016.
MILLER, Frank
DC Special Series #21, New York, DC Comics, 1979.
The Dark Knight Returns, New York, DC Comics, 1986.
Batman: Year One, New York, DC Comics, 1987.
The Dark Knight Strikes Again, New York, DC Comics, 2002.
The Dark Knight III: The Master Race, New York, DC Comics, 2016.
MOENCH, Doug
Batman #486, New York DC Comics, 1992.
Batman #513, New York, DC Comics, 1994.
Batman #540, New York DC Comics, 1997.
Batman : Hong Kong, New York, DC Comics, 2003.
Batman & Dracula, New York, DC Comics, 2008.

MOLDOFF, Sheldon
Detective Comics #31, New York DC Comics, 1939.
Detective Comics #33, New York, DC Comics, 1939.
Detective Comics #233, New York, DC Comics, 1956.
Detective Comics #235, New York, DC Comics, 1956.
Batman #120, New York, DC Comics, 1958.
Batman #121, New York, DC Comics, 1959.
Batman #267, New York, DC Comics, 1959.
Batman #139, New York, DC Comics, 1961.
Batman #156, New York, DC Comics, 1963.
MOORE, Alan
The Killing Joke, New York, DC Comics, 1988.
MOORE, John Francis
Batman/Houdini: The Devil's Workshop, New York, DC Comics, 1993.
MORRISON, Grant
Legends of the Dark Knight #6-10, New York, DC Comics, 1986-1992.
Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth, New York, DC Comics, 1989.
Batman #656, New York, DC Comics, 2006.
Batman #673, New York, DC Comics, 2007.
Batman #656, New York DC Comics, 2008.
Batman #675, New York, DC Comics, 2008.
Batman #680, New York, DC Comics, 2008.
Batman R.I.P., New York, DC Comics, 2008.
Batman and Robin #7, New York, DC Comics, 2009.
The Return of Bruce Wayne, New York, DC Comics, 2010.
Batman and Robin #10-16, *Batman: The Return* #1, New York, DC Comics, 2010-2011.
Batman Incorporated, New York, DC Comics, 2010-2012.
Batman & Robin #12, New York, DC Comics, 2012.
Batman #682-683, 701-702, New York, DC Comics, 2013.
Batman : Requiem, New York, DC Comics, 2013.
MOULTON MARSTON, William
All Star Comics #8, New York, DC Comics, 1941.
MULVIHILL, Patricia
Batman & Captain America, New York, DC Comics/Marvel Comics, 1996.

NEWELL, Mindy
Catwoman vol.1, New York, DC Comics, 1989.
NGUYEN, Dustin
Batman & Robin #12, New York, DC Comics, 2012.
Batman #39 Back Up, New York, DC Comics, 2015.
NIHEI, Tsutomu
ブラム*!*, (*Blame!*)Tokyo, Kodansha, 1998-2003.
NORRIS, Paul
More Fun Comics #73, New York, DC Comics, 1941.
NOVICK, Irv
Batman #217, New York, DC Comics, 1969.
Batman #278, New York, DC Comics, 1974.
Batman #326, New York, DC Comics, 1980.
O'NEIL, Dennis
Batman #251, New York, DC Comics, 1973.
Detective Comics #457, New York, DC Comics, 1976.
DC Special Series #21, New York, DC Comics, 1979.
Batman: Legends of the Dark Knight #27, New York, DC Comics, 1992.
Birth of the Demon, New York, DC Comics, 1992.
ORCZY, Emma
The Scarlet Pimperel, London, Greening, 1905.
OSTRANDER, John
Deadshot, New York, DC Comics, 1988.
OTOMO, Katsuhiro
アキラ, (*Akira*) Tokyo, Kodansha, 1982-1990.
PAK, Greg
X-Men: Magneto Testament, New York, Marvel Comics, 2009.
PEREZ, George
DC Comics Presents #26, New York, DC Comics, 1980.
Tales of the Teen Titans #44, New York, DC Comics, 1984.
PETERS, H.G
All Star Comics #8, New York, DC Comics, 1941.
POE, Edgar Allan

The Black Cat, Philadelphie, The Saturday Evening Post, 1843.
"*The Raven"*, New York Evening Mirror, 1845.
Contes – Essais – Poèmes, sous la direction de Claude Richard, Paris, Robert Laffont, 1989.
PULLMAN, Philip
The Firework-Makers' Daughter, New York, Doubleday, 1995.
QUITELY, Frank
Batman: The Scottish Connection, New York, DC Comics, 1998.
REED, David Vern
Batman #73, New York, DC Comics, 1952.
ROBBINS, Frank
Batman #217, new York, DC Comics, 1969.
ROGERS, Marshall
Detective Comics #474, New York, DC Comics, 1977.
Detective Comics #475, New York, DC Comics, 1978.
ROY, Adrienne
Catwoman vol.1, New York, DC Comics, 1989.
RUCKA, Greg
Batman : No Man's Land, New-York, DC Comics, 1999.
Batman #751, New York DC Comics, 2000.
SALE, Tim
Batman: A Long Halloween, New York, DC Comics, 1996.
Batman: Dark Victory, New York, DC Comics, 1999.
SALINGER, J.D.
The Catcher in the Rye, New York, Little, Brown and company, 1951.
SAYRE-SCHWARTZ, Lew
Batman #49, New York, DC Comics, 1948.
Detective Comics #168, New York, DC Comics, 1951.
SCHUMACHER, Joel
Batman Forever, Warner Bros, 1995.
Batman and Robin, Warner Bros, 1997.
SCHUSTER, Joe
Action Comics #1, New York, DC Comics, 1938.
SEKOWSKY, Mike
Justice League of America vol. 1, New York, DC Comics, 1960.

SHAKESPEARE, William
The Tragedy of Hamlet, Prince of Denmark, Londres, 1603.
SHIROW, Masamune
攻殻機動隊, (*Ghost in the Shell*) Tokyo, Kodansha, 1989-1991.
SIEGEL, Jerry
Action Comics #1, New York, DC Comics, 1938.
SIMONSON, Walter
Detective Comics #470, New York DC Comics, 1977.
Batman #321, New York, DC Comics, 1980.
SINGER, Bryan
X-Men, 20th Century Fox, 2000.
SLOTT, Dan
Arkham Asylum: Living Hell, New-York, DC Comics. 2004.
SNYDER, Scott
Batman #9-#11, New York, DC Comics, 2012.
Batman #13, New York, DC Comics, 2012.
Batman #14, New York, DC Comics, 2012.
Batman Annual #2, New York, DC Comics, 2013.
The Death of the Family, New York, DC Comics, 2013.
Batman #15, New York, DC Comics, 2013.
Batman #33, New York, DC Comics, 2014.
Batman #39, New York, DC Comics, 2015.
Batman Saga #39, New York, DC Comics, 2015.
Batman #40, New York, DC Comics, 2015.
SPRANG, Dick
Batman #73, New York, DC Comics, 1952.
Batman #113, New York, DC Comics, 1958.
SPROUSE, Chris
Batman : Legends of the Dark Knight #27, New York, DC Comics, 1992.
The Return of Bruce Wayne, New York, DC Comics, 2010.
STARLIN, Jim
A Death in the Family, New York, DC Comics, 1989.
STATON, Joe
All Star Comics #69, New York, DC Comics, 1977.

STEWART, Cameron
Batman and Robin #7, New York, DC Comics, 2009.
Batman & Robin #8, New York, DC Comics, 2010.
SYAF, Ardian
Batman & Robin Annual #1, New York, DC Comics, 2013.
TOMASI, Peter J.
Batman & Robin Annual #1, New York, DC Comics, 2013.
Batman and Robin vol.4 : Requiem for Damian, New York, DC Comics, 2014.
TIMM, Bruce
Mad Love, New York, DC Comics, 1994.
TYNION IV, James
Batman #9-#11, New York, DC Comics, 2012.
Batman #39 Back Up, New York, DC Comics, 2015.
WAID, Mark
Countdown #31 *The Origins of the Joker*, New York, DC Comics, 2007.
WEEKS, Lee
Detective Comics #679, New York, DC Comics, 1994.
WEIN, Len
Swamp Thing, New York, DC Comics, 1971.
Batman #307, New York, DC Comics, 1979.
Batman #321, New York, DC Comics, 1980.
Batman #326, New York, DC Comics, 1980.
Who's who in the DC Universe, New York, DC Comics, 1985.
Batman : Nevermore, New York, DC Comics, 2003.
WEISINGER, Mort
More Fun Comics #73, New York, DC Comics, 1941.
WINICK, Judd
Batman #635, New York, DC Comics, 2005.
WOLFMAN, Marv
DC Comics Presents #26, New York, DC Comics, 1980.
Tales of the Teen Titans #44, New York, DC Comics, 1984.
Who's who in the DC Universe, New York, DC Comics, 1985.
WONG, Tony
Batman : Hong Kong, New York, DC Comics, 2003.

WOOD, Dave
Batman #121, New York, DC Comics, 1959.
WOODS, Pete
Robin #85, New York, DC Comics, 2001.
WRIGHTSON, Berni
Swamp Thing, New York, DC Comics, 1971.
WU, Cheng En
西遊記, (*La Pérégrination vers l'Ouest*) Chine, fin du XVIème siècle.
YALE, Kim
Deadshot, New York, DC Comics, 1988.

Filmographie

BURTON, Tim
Batman, Warner Bros, 1989.
Batman Returns, Warner Bros, 1992.
DARABONT, Frank
The Walking Dead, AMC, 2010.
DINI, Paul
Batman: The Animated Serie, Fox, 1992-1995.
Batman Beyond, The WB, 1999-2001.
DONNER, Richard
Superman, Warner Bros, 1978.
DOYLE, Arthur Conan
The Baker Street Boys, BBC, 1983.
DOZIER, William
Batman, 20th Century Fox, 1966.
Batman, ABC, 1966-1968.
EUSTACHE, Jean
La Maman et la putain, Les Films du Losange, 1973.
GOYER, David S.
Batman Begins, Warner Bros, 2005.
GUNN, James
Guardians of the Galaxy vol. 2, Marvel Studios, 2017.

HAND, David D.

Bambi, Walt Disney Pictures, 1942.

HARRON, Mary

American Psycho, Universal Pictures, 2000.

HELLER, Bruno

Gotham, Fox, depuis 2014.

HILLYER, Lambert

Batman, Columbia Pictures Corporation, 1943.

HITCHCOCK, Alfred

Notorious, RKO, 1946.

JENKINS, Patty

Wonder Woman, Warner Bros, 2017.

KIRKMAN, Robert

The Walking Dead, AMC, 2010.

LANG, Fritz

Metropolis, Ufa, 1927.

M – Eine Stadt sucht einen Mörder, 1931

LEITCH, David

Deadpool 2, Marvel Entertainment, 2018.

LENI, Paul

The Man Who Laughs, Universal Pictures, 1928.

MALEK & CO

Gotham, Tallac Records Booba, 2018.

MARTINSON, Leslie H.

Batman, 20th Century Fox, 1966.

McKAY, Chris

The Lego's Batman Movie, Warner Bros, 2017.

MIYUZAKI, Junpei

Batman Ninja, Warner Bros, 2018.

MURNAU, Friedrich Wilhelm

Nosferatu, eine Symphonie des Grauens, Prana Film Berlin GmbH, 1922.

NICOTERO, Greg

The Walking Dead, S07E01 : *The Day Will Come When You Won't Be*, AMC, 2016.

NOLAN, Christopher

Batman Begins, Warner Bros, 2005.

The Dark Knight, Warner Bros, 2008.

The Dark Knight Rises, Warner Bros, 2012.

SCHOENKE, Aaron et Sean

JOKER vs NEGAN (The Walking Dead) - Super Power Beat Down (EPISODE 23), Bat In The Sun, 2017.

SIEGEL, Don

Dirty Harry, Warner Bros, 1971.

SINGLETON, John

Shaft, Paramount Pictures, 2000.

SNYDER, Zack

Batman V Superman: Dawn of Justice, Warner Bros, 2016.

Justice League, Warner Bros, 2017.

TOMINO, Yoshiyuki

機動戦士ガンダ, (*Gundam*) Tokyo, Sunrise, 1979.

TIMM, Bruce

Batman: The Animated Serie, Fox, 1992-1995.

Batman Beyond, The WB, 1999-2001.

TSUBURAYA, Eiji

ウルトラマン, (*Ultraman*) Tokyo, TBS, 1966-1967.

WACHOWSKI, Lily et Lana

The Matrix, Warner Bros, 1999.

WHEDON, Joss

Marvel's The Avengers, Marvel Studios, 2012.

WIENE, Robert

Das Cabinet des Dr. Caligari, Decla Bioscop, 1920.

YATATE, Hajime

機動戦士ガンダ, (*Gundam*) Tokyo, Sunrise, 1979.

ZEMECKIS, Robert

Back To The Future, Amblin Entertainment, 1985.

Ludographie

ROCKSTEADY Studios

Batman: Arkham Asylum, 2009

Batman: Arkham City, 2011

Batman: Arkham Knight, 2015

WARNER BROS Entertainment

Batman: Arkham Origins, 2013

Oeuvres picturales:

DORE, Gustave

La Chutes des anges, 1667

ESCHER, Maurits Cornelis

Relativity, Lithographie, 1953.

FÜRST, Paul

Der Doctor Schnabel von Rom, vers 1656.

LICHTENSTEIN, Roy

Drowning Girl, New York, MoMA, 1963.

ROCKWELL, Norman

Freedom From Wants, Saturday Evening Post #6, 1943.

WOOD, Grant

American Gothic, Chicago, The Art Institute of Chicago, Friends of American Art Collection, 1930.

Bibliographie – Œuvres critiques:

ABERKANE, Idriss J.

« Le Jeu vidéo est la première industrie culturelle ! », Le Point, 2014.

ALESSANDRIN, Arnaud

« Fans & gender studies: introduction », *Fan studies gender studies: la rencontre*, Teraedre, 2017.

BAYM, Nancy

Tune In. Log on. Soaps, fandom and online community, Londres, Sage Publishing, 1999.

BERTRAND, Sébastien

« L'étrange Noël de Gotham City », communication lors du colloque *La Magie de Noël : patrimoine culturel et invention fictionnelle* organisé par Christian Chelebourg à l'Institut Européen de Cinéma et d'Audiovisuel, Nancy, 2013.

BIDARD, Claire

« Réseaux personnels et processus de socialisation », Idées économiques et sociales N°169, Réseau Canopé, 2012.

BOURDAA, Mélanie

« Fans & gender studies: introduction », *Fan studies gender studies: la rencontre*, Teraedre, 2017.

BOYD, Danah

Participatory Culture in the Networked Era, New York, Policy, 2016.

BROOKER, Will

Batman Unmasked : Analysing a cultural icon, London/New York, Continuum, 2000.

Hunting the Dark Knight: Twenty-first Century Batman, London/New York, I.B. Tauris, 2012.

Many More Lives of the Batman, London, British Film Institute Palgrave, 2015.

BURNETT TYLOR, Edward

The Primitive Culture, London, J. Murray, 1871.

CAILLOIS, Roger

Les Jeux et les hommes, Paris, Gallimard, 1958.

CAMPBELL, Joseph

Le héros aux mille et un visages, Paris, J'ai Lu, 2013.

CHARLOT, Alain

« Batman le Défi : subversif », *Ciné-News*, n°36, juillet-août 1992.

CHAZALON, Elodie
« Mother (h)earth », Paris, Sociétés N°116, 2012.
CHELEBOURG, Christian
« Un père et manque - la paternité en défaut dans les fictions de jeunesse contemporaines », in *Génération(s) et filiation(s) - Regards croisés*, sous la direction de Elena Di Pede, Metz, Centre de Recherche Écritures, Théologie et culture, 2012.
« Thermodynamique des moeurs : conflit des générations et marche de l'Histoire de *La Bande des Ayacks à The Hunger Games* », Interferenceslitteraires.be, note 199.
Les Fictions de jeunesse, Paris, Presses Universitaires de France, 2013.
COIGNARD, Maxime
« 5 Choses que Batman nous apprend sur nous-mêmes », Huffington Post, 06/03/2016.
COONTS, Stephanie
American Families: A Multicultural Reader, London, Routledge, 2008.
COOPER, David
Mort de la famille, Paris, Seuil, 1972.
COUCHOT, Edmond
Le Processus de réception et de création des oeuvres d'art, Paris, L'Harmattan, 2016.
DE BAECQUE, Antoine
Tim Burton, Paris, Cahiers du cinéma, 2005.
DI PAOLO, Marc
War, Politics and Superheroes : Ethics and Propaganda in Comics and Films, Caroline du Nord, Auto-édition, 2011.
DONALD, Alan
Is Batman Gay?, in Comic Bulletin, 02/02/2002.
DORFMAN, Ariel
"The Infantilizing of Culture" in *American Media and Mass Culture: Left Perspectives,* Berkeley, University of California Press, 1987.
DOUYON, Emerson
« La Famille et la délinquance dans trois sphères culturelles », Criminologie vol.8, N° 1-2, 1975.
DURAND, Gilbert
Figures mythiques et visages de l'oeuvre, Berg International, Paris, 1979.
Introduction à la mythologie: mythes et sociétés, Chapitre III: "La notion de "basin sémantique"", Paris, Albin Michel, 1996.

« Les nostalgies d'Orphée. Petite leçon de mythanalyse » dans *Religiologiques* no 15, *Orphée et Eurydice, mythes en mutation* publié sous la direction de Mekta Zupancic, Printemps 1997.

ECO, Umberto

De Superman au Surhomme, Paris, Le Livre de Poche, 2012. Edition originale : *Il superuomo di massa*, Milan, Grupo Editoriale Fabbri & Bompiani Sonzoguo, 1978.

ELIADE, Mircea

La nostalgie des origines, Paris, Idées/Gallimard, 1971. P. 206-211. Edition originale : *The Quest*, Chicago, The University of Chicago, 1969.

FAIVRE, Antoine

Réflexion sur les divers usages du Tarot, communication donnée lors de l'un de ses déjeuners-séminaires.

FALUDI, Susan

Backlash: The Undeclared War Against American Women, New York, Crown, 1991.

FARAONE, Christopher A.

"Binding and Burying the Forces of Evil: The Defensive Use of "Voodoo Dolls" in Ancient Greece", in *Classical Antiquity Vol. 10, N° 2*, Oakland, University of California Press, 1991.

FERENCZI, Aurélien

Tim Burton, Paris, Cahiers du cinéma, « Grands Cinéastes », 2007.

FREUD, Sigmund

Trois essais sur la théorie sexuelle, Paris, Gallimard, 1989 (première édition en 1905).

Totem et tabour, Paris, Point essais, 2010.

GABILLIET, Jean-Paul

Des Comics et des hommes : histoire culturelle des comic books aux Etats-Unis, Pornic, Les Editions du Temps, 2005.

GHEERBRANT, Alain

Dictionnaire des symboles, Paris, Robert Laffont, 1982.

GIRARD, René

Mensonge romantique et vérité romanesque, Paris, Grasset, 1961.

GOFFMAN, Erving

La Mise en scène de la vie quotidienne. Tome 1 : La Présentation de soi, Paris, éditions de Minuit, 1974.

GONDARD, Maxime

« Batman : le super héros du marketing viral », ecs-digital.com, 24/12/2013.

HERITIER, François

« Famille – Les sociétés humaines et la famille », Encyclopédie Universalis, Article en ligne.
HOËT, Sébastien
« Batman, le saut de l'ange. Entre unité tyrannique et multiplicité délirante in Imaginaire des anges et des superhéros dans la bande dessinée », sous la direction d'Isabelle Roussel-Gillet et Jean-Marc Vercruysse, Arras, Cahiers Robinson #26, 2010.
HOUELLEBECQ, Michel
H.P. Lovecraft contre le monde, contre la vie, Paris, J'ai Lu, 2004.
ISER, Wolfgang
L'Acte de lecture : Théorie de l'effet esthétique, Bruxelles, Mardaga, 1995.
ITO, Mimi
Participatory Culture in a Networked Era, New York, Polity, 2016.
JENKINS, Henry
Convergence Culture: Where Old and New Media Collide, New York, New York University Press, 2006.
Participatory Culture in a networked era, New York, Polity, 2016.
JOST, François
De quoi les séries américaines sont-elles le symptôme ?, Paris, éditions du CNRS, 2011.
JULLIER, Laurent
« Le Cinéma comme leçon de vie : l'éthique du *care* des deux côtés de l'écran », laurent.jullier.free.fr, 2014.
JUNG, Carl Gustav
Métamorphoses de l'âme et des symboles, Paris, Le Livre de poche, 1993 (édition originale : *Symbole der Wandlung* (1912))
JUUL, Jesper
"Half Real. Videogames between Real Rules and Fictional Worlds", Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 2005.
LABRUDE, Guillaume
« Le Jeu vidéo ou l'art de l'implication », The Conversation, 2017.
« *The Dark Knight*: les fragments narratifs comme matériaux d'adaptation », in *Transmédialité, bande dessinée & adaptation*, Clermont Ferrand, Presses universitaires Blaise Pascal, 2019.
LAINE, Jean-Marc
Super-héros ! La puissance des masques, Montélimar, Moutons électriques, collection « Bibliothèque des miroirs », 2011.
LAMBERT, Xavier

Le Processus de réception et de création des oeuvres d'art, Paris, L'Harmattan, 2016.

LEONARD-ROQUES, Véronique

« Figures mythiques, mythe, personnages. Quelques éléments de démarcation » in *Figures mythiques : fabrique et métamorphoses*, sous la direction de Véronique Léonard-Roques, Clermont-Ferrand, presses Universitaires Blaise Pascal, 2008.

LEVI-STRAUSS, Claude

Le Cru et le cuit, Plon, 1964.

LEVITZ, Paul

Man, myth and cultural icon", in Roberta Pearson,William Uricchio et Will Brooker, *Many More Lives of the Batman*, London, British Film Institute Palgrave, 2015.

MALABOU, Catherine

Ontologie de l'accident, Leo Scheer, 2009.

MAYNARD, Amy Louise

"Bourdieu vs. Batman: Examining the Cultural Capital of the Dark Knight via Graphic Novels", www.academia.edu, 2016.

MEDHURST, Andy

"Batman, Deviance and Camp", in Roberta Pearson, William Uricchio et Will Brooker, *Many More Lives of the Batman*, London, British Film Institute Palgrave, 2015 (texte daté de 1991).

MENEGALDO, Gilles

« Le système des couleurs dans *Sleepy Hollow* de Tim Burton : hommage et signature d'auteur », Revue française d'études américaines N°105, Paris, Belin, 2005.

MONNET-CANTAGREL, Hélène

« La Franchise, une forme culturelle ? », *Mise au point* [En ligne], 10 | 2018.

MONTESQUIEU

L'Esprit des Lois, Genève, 1748.

MOTTET, Jean

Série télévisée et espaces domestiques, La télévision, la maison, le monde, Paris, L'Harmattan, 2005.

NAYLOR, Larry J.

Cultural Diversity in the United States, Santa Barbara, Praeger, 1997.

NIKOLAVITCH, Alex

Mythe et super-héros, Montélimar, Moutons électriques, collection « Bibliothèque des miroirs », 2011.

ORR, Christopher

"Batman V Superman: Dawn of Rubbish", The Atlantic, 2016.

PALAMA, Aurélie Lila

« Un père et manque - la paternité en défaut dans les fictions de jeunesse contemporaines », in *Génération(s) et filiation(s) - Regards croisés*, sous la direction de Elena Di Pede, Metz, Centre de Recherche Écritures, Théologie et culture, 2012.

PEARSON, Roberta

The Many Lives of the Batman: Critical Approaches to a Superhero and His Media, London, Routledge, 1991.

Many More Lives of the Batman, London, British Film Institute Palgrave, 2015.

PRINCE, Nathalie

La Littérature de jeunesse en question(s), Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2009.

ROSENBERG, Robin S.

What's the Matter With Batman? An Unauthorized Clinical Look Under the Mask of the Caped Crusader, Auto-édition, 2012.

ROSS, Sharon Marie

Beyond the Box: Television and the Internet, Oxford, Blackwell, 2009.

SALEM, Gérard

« La Famille dans tous ses états : une perspective psychologique et éthique », L'Educateur, 1993

SEGUY, Jean

« Herbert Spencer, ou l'évolution des formes religieuses », in *Archives de sociologie des religions*, volume 27, N°1, 1969.

SICART, Miguel

"Defining Game Mechanics", Game Studies, 2008.

STOREY, John

Cultural Theory and Popular Culture, London, Pearson/Prentice Hall, 2001.

THOURET, Clotilde

« Les Superhéros sont des gens comme les autres », Paris, Vacarme N°54, 2011.

TOMASOVIC, Dick

Batman – Une légende urbaine, Bruxelles, Les Impressions Nouvelles, 2019.

TÖPFFER, Rodolphe

Essai de physiognomonie, 1845. Editions Kargo 2003.

TOURNIER, Michel

Le Vent Paraclet, Paris, Gallimard, 1979.

TUROW, Joseph
Media Today, An Introduction to Mass Communication, New York, Routledge, 2009.
TVERSKY, Barbara
« La cognition spatiale : incarnée et désincarnée », in *Les espaces de l'homme*, Paris, Odile Jacob, 2005.
URICCHIO, William
The Many Lives of the Batman: Critical Approaches to a Superhero and His Media, London, Routledge, 1991.
Many More Lives of the Batman, London, British Film Institute Palgrave, 2015.
VELLA, Daniel
"No Mastery Without Mystery: *Dark Souls* and the Ludic Sublime", Game Studies, 2015.
VIART, Dominique
Le récit de filiation : « Éthique de la restitution » contre « devoir de mémoire » dans la littérature contemporaine in *Configurations littéraire (XVIIIe-XXIe siècles)* sous la direction de Christian Chelebourg, David Martens et Myriam Watthee-Delmotte, Louvain-la-Neuve, Presses universitaires de Louvain, 2012.
WALLACE, Daniel
Batman : l'encyclopédie, Paris, Huginn & Muninn, 2012.
WEBER, Max
Economie et société.- Paris, Plon, 1971.
WHEELER, Andrew
Jughead, Bughead, And The Need For Asexual & Aromantic Heroes In Comics, Comics Alliance, 2017.
WRIGHT, Bradford W.
Comic Books Nation : The Transformation of Youth Culture in America, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 2003.

Documents audiovisuels :

ANTONOV, Viktor

BiTS #77 L'architecture dans les jeux vidéo : véritable outil narratif, Arte Creative, 2017.

BERTHILLIER, Catherine

Sectes tueuses, France télévision, 1998.

BLANC, William

Canon, quand l'oeuvre officielle est un Graal - BiTS #172, Arte Creative, 2018.

DJOUMI, Rafik

BiTS #44 - Fan Fiction : la réalisation de tous les fantasmes, Arte Creative, 2017.

BiTS #152 - Boss de fin : meilleur ennemi du joueur, Arte Creative, 2017.

BiTS #172 - Canon, quand l'oeuvre officielle est un Graal, Arte Creative, 2018.

FAIVRE, Antoine

L'imagination créatrice par Antoine Faivre, Table ronde « Approches de l'ésotérisme », baglis.tv.

FAKTOR, Candice

Fan Fiction : la réalisation de tous les fantasmes – BiTS #44, Arte Creative, 2017.

FONTANAROSA, Danielle

Une vie, une oeuvre: Edgar Allan Poe (1809-1849), France Culture, 20/05/1999.

GALLARINO, Aurore

Fan Fiction : la réalisation de tous les fantasmes – BiTS #44, Arte Creative, 2017.

JAUNEAUD, Anthony

BiTS #88 - Dissonance : Les incohérences entre gameplay et scénario, Arte Creative, 2017.

KANTOR, Michael

Superheroes : A Never-Ending Battle, Episode 2: Great Power, Great Responsability, Arte, 2013.

LAPORTE, Arnaud

Une vie, une oeuvre: Edgar Allan Poe (1809-1849), France Culture, 20/05/1999.

MADIGAN, Jamie

BiTS #84 – L'empathie pour les personnages de jeux vidéo, Arte Creative, 2017.

THEUREL, François

Batman V Superman (ou le problème actuel de la pop culture), Le Fossoyeurs de Films, YouTube, 2016.

TABET, Joana

D'un genre à l'autre : Le psychopathe de cinéma, OCS, 2015.

Suicide Squad : l'impasse du système, Le Fossoyeur de Films, YouTube, 2016.

VAILLOT, Bernard

Sectes tueuses, France télévision, 1998.

A mes parents,

mon frère et ma sœur.

L'évolution des représentations de la famille dans la saga Batman, de 1939 à nos jours.

Comics | Batman | Famille | Social | Humain | Arts

Le thème principal de cette thèse est l'évolution des représentations de la famille dans la saga Batman et ses différentes adaptations depuis sa création en 1939. En quoi la thématique familiale est-elle un terreau aussi fertile dans l'élaboration de la mythologie de cette licence patrimoniale ? La réponse à cette problématique se situe aussi bien dans les comic books publiés sans interruption depuis plus de 75 ans mais également dans les différentes adaptations et réécritures de l'œuvre de Bob Kane et Bill Finger, qu'il s'agisse de longs métrages de cinéma, de séries télévisées, animées ou non, de jeux vidéo ou encore de feuilletons radiophoniques.
Cette saga est une œuvre largement mondialisée et s'adaptant à toute sorte de média, conservant un attachement aux notions de famille et d'héritage depuis ses origines.

Evolution of the representations of the family in the Batman Saga since 1939.

Comics | Batman | Arts | Social | Family | Gender

This thesis is about the representations of the family in Batman, created by Bob Kane and Bill Finger in 1939. Through the analysis of comic books, films, tv series and video games, these works have to answer the following questions: is the family subject a way to transform a comic book into a monument of American culture? Is it the key, or a way, to decline a vigilante story on different Medias, as Henry Jenkins wrote on The Matrix? Is Batman patrimonial because of its nature of human society mirror through the ages?