



HAL
open science

Quand la prothèse et la machine! sont au service de la Justice:Batman, chauve-souris augmentée

Clément Pelissier

► **To cite this version:**

Clément Pelissier. Quand la prothèse et la machine! sont au service de la Justice:Batman, chauve-souris augmentée. Science-fiction, prothèses et cyborgs (dir. Jérôme Geofette), 2021. hal-03335166

HAL Id: hal-03335166

<https://hal.science/hal-03335166>

Submitted on 7 Sep 2021

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.

Quand la prothèse et la machine sont au service de la Justice : Batman, chauve-souris augmentée

Clément PELISSIER – Litt&arts UMR 5316

Introduction

[Superman] : Parfois, j'en conviens, je ne vois chez Bruce qu'un homme en costume. Pourtant, avec un seul gadget tiré de sa ceinture, il me rappelle quel esprit extraordinairement inventif est le sien. Et combien je suis chanceux de pouvoir l'appeler à mon aide¹.

Superman est probablement le surhomme le plus emblématique de la culture populaire. Depuis sa première parution dans *Action Comics* #1 en 1938 grâce à Joe Schuster et Jerry Siegel, il n'a de cesse de dépasser les limites physiques des simples mortels, sans que la moindre augmentation ou prothèse ne soient impliquées dans ses exploits. Il est *l'alien*, l'homme cosmique venu d'un autre monde qui rivalise avec toutes les perspectives de la physique et de la biologie connues. Dans l'immense volume de ses aventures, ses prouesses furent telles que ses auteurs successifs en vinrent à réduire ses pouvoirs dans le tournant des années 1980, dans une tentative de l'humaniser pour le rapprocher des lecteurs et de l'identité humaine de Clark Kent. Cependant les possibilités de Superman restent toujours (sur)naturellement supérieures.

Pourtant, la citation est claire : l'être presque divin témoigne une réelle admiration pour un autre personnage costumé, un simple mortel dont il sous-entend oublier parfois le potentiel. L'homme exceptionnel dont il est question n'est autre que Bruce Wayne, et l'esprit extraordinairement inventif complété par la ceinture de gadgets – *utility belt* – sont ceux de son alter ego Batman. Créée en 1939, par Bob Kane

1 Loeb (Jef) *Superman / Batman* # 3, planche non numérotée. Notre traduction

et Bill Finger comme une réponse directe au surhomme de l'espace, cet « homme chauve-souris » est présenté sans pouvoirs surnaturels, mais s'appuyant sur une intelligence et un arsenal technologique hors du commun.

C'est à cette image de la technologie comme prothèses et augmentations que nous allons spécifiquement nous intéresser. Comment de l'armure aux gadgets, Batman est-il l'illustration d'un héroïsme qui transcende les limites humaines ? Quel surhomme est-il par l'intermédiaire des prothèses technologiques ? Les *comic books* comme les films fournissent une matière très riche et l'on verra d'abord comment le dépassement physique est corollaire à l'augmentation de soi et à l'usage de gadgets. Par la suite, on soulignera comment ce même idéal entraîne la nécessité pour le personnage de dépasser par la technologie les entraves biologiques de son propre totem, la chauve-souris.

Dépasser les limites : du corps sur-entraîné au corps-armure

D'où vient donc Batman ? Le personnage est le fruit d'une double réflexion. Bill Finger est un averse lecteur de *pulps* et de romans policiers. Bob Kane est passionné de récits de science-fiction. L'alchimie des deux imaginaires engendre un personnage appelé sans cesse à évoluer dans son arsenal et ses représentations. Batman additionne dans ses origines les enquêtes policières et les imaginaires de la machine, du gadget et des augmentations. Il emprunte à la fois à l'intellect de Sherlock Holmes et à la force de frappe du Shadow, personnage de *pulp* créée par Gibson, qui eut ses premières aventures au format radiophonique en 1930. La ceinture de gadgets quant à elle est un hommage à Doc Savage, autre aventurier créée par Lester Dent la même année. Ce dernier a entre autres points communs avec Batman d'avoir lui aussi soumis son corps et son esprit à une discipline draconienne.

Ajoutons à cela que Bob Kane, passionné d'hommes volants, proposa d'abord un homme-oiseau au nom évocateur de *Bird-Man*, reprenant les couleurs rouges et bleues de Superman. Il souhaitait d'ailleurs lui conférer des ailes mécaniques. Cependant Bill Finger suggère une substitution des ailes de l'oiseau par une cape, ainsi que l'ajout de courtes oreilles sur le costume pour faire écho à un animal plus spécifique : la chauve-souris, dont il juge le découpage des ailes plus stylisé. L'imaginaire de la prothèse de vol n'est certainement pas anodin, puisque une autre œuvre vient compléter les influences : les croquis de machines volantes réalisées par Léonard de Vinci en 1485, qui ne

sont pas sans rappeler les ailes du chiroptère². Batman était pensé dès ses premiers instants dans une interaction avec la machine qui devait vraiment refléter une prolongation de son organisme.

C'est ainsi qu'en mai 1939 est publiée *The Case of Chemical Syndicate* (*l'Affaire du Syndicat de la Chimie*) par Kane et Finger. Ce récit policier voit apparaître pour la première fois Batman – encore écrit « Bat-Man » à cette époque – à la faveur de la pleine lune, sur un toit. Le premier costume correspond bien à notre genèse : oreilles courtes, couleurs grises et noires et cape découpée en aile de chauves-souris³.

Toutefois, en dépit de cette importance accordée aux ailes chez Batman, la cape ne lui sert pas à voler et les déplacements du justicier sont confiés aux soins de ses véhicules qui apparaîtront au fil des numéros ou plus simplement à son grappin, au bout duquel seule compte la force musculaire du personnage. Ce sont donc autant d'augmentations qui assistent un être indéniablement aérien. Pourtant l'usage des machines ne suffit pas à bâtir notre héros.

C'est là un point important de l'implication des assistances technologiques que nous pourrions qualifier de « prothétiques » chez Batman : leur usage est complété par une réelle nécessité de dépassement de soi. Les *comic books* ont souligné très tôt cette notion. En avril 1940, un récit des origines – *origin story* – est publié par Bob Kane et Bill Finger, sous le titre *The Legend of The Batman : Who he is, and how he came to be*⁴. Si le récit originel de 1939 relatait la toute première apparition de Batman, il restait une énigme pour le lecteur. Le lien entre le milliardaire Bruce Wayne et le justicier nocturne était dévoilé, mais rien ne laissait présager ce qui avait engendré Batman. Le récit de 1940 pose alors les fondements d'un traumatisme déterminant, d'un appel du destin qui sera maintes fois réécrit. Petit garçon, Bruce Wayne assiste impuissant au meurtre de ses parents. Jurant de leur rendre justice, il étudie avec acharnement et développe aussi bien ses connaissances intellectuelles que ses aptitudes physiques. Il est montré en blouse de chimiste observant des éprouvettes, puis torse nu soulevant des haltères. Si cet entraînement apparaît ici très sommaire en raison du caractère nécessairement concis des faits narrés à cette époque – les aventures étaient courtes –, d'autres auteurs reprendront

² On pourra trouver un exemple de ces croquis ici avec *Design for a flying machine* : [https://www.leonardodavinci.net/design-for-a-flying-machine.jsp#pre-tvPhoto\[image1\]/o/](https://www.leonardodavinci.net/design-for-a-flying-machine.jsp#pre-tvPhoto[image1]/o/) [Consulté le 25/07/18].

³ Cf cet extrait de la planche originale du récit sur la base de données de DC Comics : http://dc.wikia.com/wiki/Detective_Comics_Vol_1_27?file=Batman_Earth-Two_0002.jpg [Consulté le 24/07/18].

⁴ Les deux planches originales de ce récit sont accessibles ici : https://www.colorado.edu/sites/default/files/attached-files/batman_1.jpg [Consulté le 25/07/18].

par la suite cette notion comme pivot de la narration. L'un des plus célèbres reste Frank Miller qui publie en 1986 avec David Mazzucchelli sa propre vision des origines de Batman avec *Batman Year One (Année Un)*. Cette histoire est celle des premiers essais et sorties nocturnes du justicier dans les quartiers les plus malfamés de la ville de Gotham. Elle s'ouvre sur les mots du narrateur, au timbre prophétique : *Il est appelé à devenir le plus grand combattant du crime que le monde ait connu...Ce ne sera pas facile* ⁵.

Devenir le meilleur combattant du crime sera en effet une tâche ardue et avant de voir Batman à l'œuvre, c'est Bruce Wayne qui est montré en action tandis que défile les jours. Fracassant des briques du tranchant de la main et des troncs d'arbres avec le pied, le jeune homme en vient à un constat amer :

Je ne suis pas prêt. J'ai les moyens...les compétences, mais pas la manière. Non ce n'est pas vrai. J'ai des centaines de façons de procéder. Mais il manque quelque chose, cela ne va pas. Je dois attendre⁶.

Quand l'attente touche à sa fin et que Bruce Wayne endosse bel et bien le costume de Batman, la souffrance physique ne sera pas anecdotique. Très attentif à un certain degré de réalisme dans les faits décrits, Frank Miller place un justicier inexpérimenté sur le terrain, peu habitué à affronter une bande de truands en conditions réelles. Mettant un point d'honneur à ne pas tuer un adversaire, Batman va devoir contrôler ses coups et la force qu'il y imprime. Chaque blessure qu'il reçoit entraîne une douleur contre laquelle il doit sans cesse lutter et lorsque les combats terminent, il doit s'assurer d'être toujours en état de poursuivre :

Mon épaule et mes dents sont toujours en place. Quelle chance⁷.

Frank Miller et David Mazzucchelli ont choisi de traiter sans concessions un thème que tout l'imaginaire de Batman porte depuis le premier récit : quelles que soient ses prouesses, Batman a besoin d'assistance, de prothèses, d'armures de plus en plus *high-tech* tout au long des années de publications. Un des travaux les plus exhaustifs pour l'évolution des gadgets du personnage est celui de Matthew K. Manning et Matt Forbeck, *Les Chroniques de Batman*, un guide publié en 2014 décrivant comics après comics chaque ajout narratif et technologique dans les aventures⁸. Casque blindé, armures, kevlar...les moyens financiers de Bruce Wayne lui permettent de concevoir des

5 Miller (Frank) et Mazzucchelli (David) : *Batman, Year One*. Notre traduction.

6 Miller (Frank) et Mazzucchelli (David) : *Op. cit.*, p.8 Notre traduction

7 Miller (Frank) et Mazzucchelli (David) : *Op. cit.*, p.12 Notre traduction

8 Manning (Matthew K) et Forbeck (Matt) : *Les chroniques de Batman*.

dispositifs de plus en plus perfectionnés et son costume lui aussi se cisèle et se renforce. Dans une étude questionnant le potentiel physique d'un homme à devenir Batman, *Becoming Batman : The Possibility of a Superhero*, Paul E. Zher fait état des modifications musculaires de notre justicier depuis les années 1940 jusqu'à nos jours⁹. Les muscles stylisés sur les divers costumes et armures, au service du visuel, attestent bien de la volonté de montrer un corps entraîné, une musculature secondée par l'aspect identitaire d'un costume :

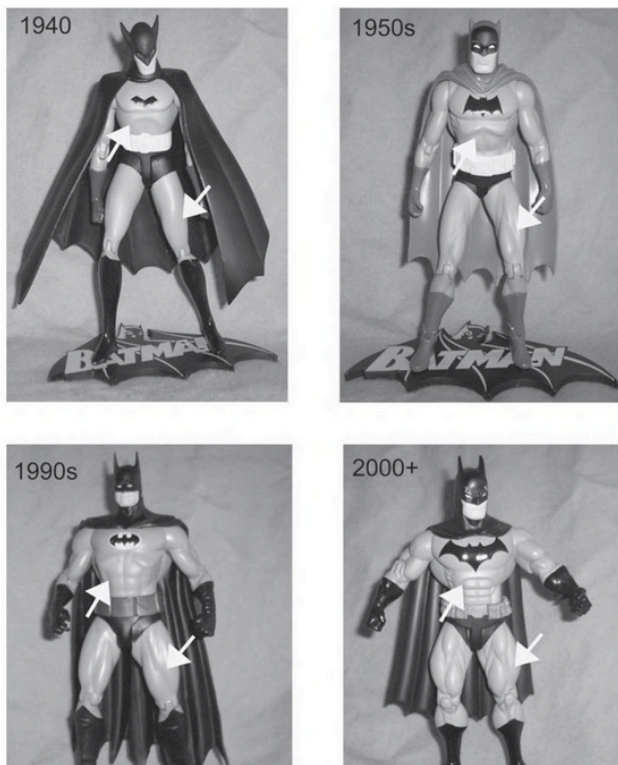


Figure 1.1 : Changements physiques chez Batman au travers des âges. On notera l'augmentation exponentielle de la musculature de Batman et de ses capacités physiques (indiqué par les flèches) depuis 1940 jusqu'à 2000¹⁰.

9 Zher E. (Paul) & Kakalios (James) : *Becoming Batman, The Possibility of a Superhero*, pp. 7-10.

10 Image et texte, Zher E. (Paul) : *Op. cit.* p. 9. Notre traduction.

Au fur et à mesure des aventures et des périls, le corps de Batman s'est endurci et ses costumes eux-mêmes ont changé. Ses protections se sont, en près de 80 ans d'histoires, considérablement modifiées. Le simple costume stylisé du départ s'est vu renforcé de matières épaisses, de bottes lourdes ainsi que de gants. On peut ajouter que ce personnage que l'on qualifie très souvent de « Chevalier Noir » ne se contente pas de perfectionner son corps et de l'augmenter par la technologie. La première prothèse de Batman, l'élément de « chevalerie » le plus considérablement amélioré au cours des décennies est incontestablement son armure.

Du plus simple des costumes symboliques, certains récits et certaines images ont engendré des protections intégrales à l'épreuve de presque tout. On peut donner un autre exemple tiré du travail de Frank Miller lors de la publication de *Dark Knight Returns* en 1986. Dans cette saga emblématique de la vision sans concessions et enténébrée de notre monde par l'artiste, Batman est devenu un justicier aigri, désabusé et vieillissant. Son corps autrefois si agile le trahit désormais, mais il va devoir une nouvelle fois aller au-delà de ses limitations physiques. Il ne s'agit plus seulement de combattre les bandes armées qui sèment le chaos dans la ville. Cette fois-ci, il faut affronter Superman lui-même et ses pouvoirs sans limites. Le plus célèbre défenseur des opprimés est à présent à la solde d'un régime autoritaire et sans pitié. Pour affronter un tel adversaire, Batman est forcé de s'en remettre à une armure des plus massives, à tel point qu'elle peut – péniblement – résister à la force de frappe du surhomme¹¹. On trouve d'autres exemples notables d'une véritable « cyborgisation » de notre homme chauve-souris : celui du personnage de Jean Paul Valley, qui va très temporairement remplacer Bruce Wayne dans son rôle de Batman en 1992. Très porté sur une violence expéditive, ce continueateur, aussi connu sous le surnom d'Azrael, incarne cette justice sans pitié au travers d'une armure qui robotise et déshumanise totalement son porteur¹².

En outre, le cinéma et la télévision ont aussi contribué à faire de Batman cet homme-machine souvent témoin d'une évolution technologique aux perspectives très science-fictionnelles. Nous parlerons bientôt de l'imaginaire prothétique résolument anxiogène dans

11 On trouvera une image tirée de ce duel, où la frappe de l'armure fait son œuvre ici : <https://filmgoblin.com/this-day/may-01-1939/attachment/batman-v-superman-dark-knight-returns-armor-670x335-2/> [Consulté le 25/07/18].

12 On pourra constater cette cyborgisation inspiratrice de peur dans l'image de ce lien : https://3.bp.blogspot.com/-249X_f4snDU/WYodZIL_YvI/AAAAAAAAAUck/q6L5z9qqqNo8Ff4ChTIdtZWv7VSL8pJwCLcBGAs/s1600/azrael-batman906382fd276da685982cb59f4d3136f5.jpg [Consulté le 25/07/18].

l'œuvre de Christopher Nolan consacrée au justicier, mais l'on peut également mentionner l'armure portée par Batman dans le film *Batman V Superman* de Zack Snyder sorti en 2016¹³. Batman et Superman s'affrontent à nouveau et notre justicier revêt une armure qui rappelle assez nettement celle que nous montrions chez Frank Miller en 1986¹⁴. Du côté de la télévision et des séries animées on gardera le souvenir de Terry McGinnis, un jeune successeur de Bruce Wayne dans un futur proche. La série d'animation *Batman Beyond* – qui a également sa série de *comic books* – créée par Bruce Timm en 1999 en fait un héros en costume *high-tech*, entièrement électronique¹⁵.

Nous allons insister à présent sur le fait que chez Batman, l'augmentation musculaire, les prothèses technologiques et la cyborgisation progressive du personnage vers un corps-armure ne servent pas uniquement le bon déroulement de la quête (super)héroïque du justicier. Tous ces éléments font aussi et surtout partie d'un personnage qui cherche à véhiculer une image de respect sinon de crainte par le biais de l'imaginaire de son animal totem : la chauve-souris. Or, si Batman parvient tout à fait à son but dans une représentation très occidentale du chiroptère, la capacité d'orientation particulière de ce mammifère – ou echolocation – apparaît tout à fait étrangère à ce personnage. Afin d'inspirer la peur et de prendre l'ascendant sur des adversaires qui ne peuvent s'orienter dans la pénombre, Batman n'a d'autre choix de compenser une biologie a priori inaccessible et contre-intuitive à grands renforts de prothèses visuelles.

Crainte symbolique et puissance mécanique : voir dans les ténèbres

Pour l'imaginaire occidental, la chauve-souris est souvent la bête ambiguë : cette culture a souvent transmis l'idée que le chiroptère était un émissaire de peur, qu'il soit démon, vampire ou encore la bête étrange au vol incertain et désorienté décrite en 1943 par Gaston Bachelard dans *l'air et les songes*¹⁶. Pourtant la chauve-souris est un animal ambivalent et n'est pas systématiquement perçu négativement

¹³ Snyder (Zack) : *Batman V Superman: Dawn of Justice*, 2016.

¹⁴ On verra cette armure sur ce lien : <https://www.gamespot.com/images/1300-3017578> [Consulté le 25/07/18].

¹⁵ Bruce (Timm) : *Batman Beyond*, 1999, Warner Bros. Un visuel de ce costume peut être consulté ici <https://antiscrIBE.files.wordpress.com/2012/07/batman-beyond-batman-in-flight.jpg> [Consulté le 25/07/18].

¹⁶ Bachelard (Gaston) : *L'air et les songes*, p. 96-97.

dans nos imaginaires. L'entrée rédigée dans *le Dictionnaire des symboles* de Jean Chevalier et Alain Gheerbrant en 2008 en atteste bien :

La chauve-souris est, en Extrême Orient, le symbole du bonheur parce que le caractère « fou » qui la désigne est l'homophone du caractère qui signifie *bonheur*. [...] Son image accompagne parfois le caractère *longévité* dans l'expression des souhaits. [...]

Elle est en particulier un symbole de longévité car on suppose qu'elle la possède elle-même, du fait qu'elle vit dans les cavernes – qui sont un passage vers le domaine des Immortels – et s'y nourrit de concrétions vivifiantes. La *fortification du cerveau*, pratiquée par les Taoïstes et figurée par l'hypertrophie crânienne, est une imitation de la chauve-souris : elle est censée la pratiquer et c'est pourquoi le poids de son cerveau l'oblige à se percher...la tête en bas¹⁷.

La chauve-souris est aussi dépeinte comme parente des créatures féeriques et toutes les représentations ne sont pas à considérer du côté de la pénombre. Dans « *Entre-elles : la chauve-souris et la fée dans la peinture Victorienne* », Anne Chassagnol s'est intéressée en 2007 aux fonctions de la bête dans certaines œuvres Victoriennes. Si l'essayiste rappelle la mauvaise réputation répandue de la chauve-souris, elle souligne aussi sa proximité avec un monde idyllique et mystérieux particulièrement en vogue à cette époque :

Pourtant, elle est aussi cet animal merveilleux qui peuple les contes et les tableaux de fées. Des comptines lui sont dédiées comme « To The Bat » ou « Twinkle, Twinkle, Little Bat » qu'Alice chante devant la Reine de Coeur dans *Alice in Wonderland* (1865) de Lewis Carroll. La chauve-souris anglaise a bien des points communs avec sa compagne féérique. Toutes deux, ailées, vivent en communauté, loin des regards et des bruits de la ville et communiquent par des sons inaccessibles à l'oreille humaine¹⁸.

On constate bien dans ce propos que l'imaginaire Victorien a cherché à expliciter une nature de l'animal résolument étrange pour les conteurs : son comportement demeure mystérieux pour les consciences. Il s'ajoute à cela cette capacité étonnante de percevoir ce que l'homme ne semble pouvoir entendre. A la contre-intuition de la nature animale répond ici une intuition merveilleuse : la chauve-souris est compagne des fées car les simples mortels ne sont pas initiés au monde qu'elles partagent :

Dans les mondes féeriques victoriens, c'est sans doute sa nature hybride et son appartenance au monde nocturne qui rapprochent la chauve-souris de la fée. D'autre part, loin d'être une menace, la chauve-souris est une compagne, souvent une commodité, un moyen de locomotion féérique¹⁹.

17 Chevalier (Jean) et Gheerbrant (Alain) : *Dictionnaire des symboles*, p. 219.

18 Chassagnol (Anne) : « *Entre-elles : la chauve-souris et la fée dans la peinture Victorienne* », p. 3.

19 Chassagnol (Anne) : *op. cit.*, p.3

Quelle chauve-souris est alors Batman ? Il appartient indéniablement au monde nocturne et a surtout retenu de son animal de prédilection son caractère anxiogène particulièrement répandu en Occident. Il possède des qualités parfois reconnues par d'autres imaginaires, notamment un cerveau très fécond. Si lui-même reste souvent dans des postures d'attentes silencieuses, il réserve cette position « tête en bas » aux malfrats qu'il questionne. Suspendus par les pieds à plusieurs mètres de hauteur, les criminels qu'il traque se montrent soudainement très coopératifs.

Le cinéma fournit un apport très riche quant à la réputation de la chauve-souris incarnée par Batman et sur son usage décuplé des augmentations visuelles. En 1989, Tim Burton travaillait beaucoup l'art de la théâtralité inquiétante dans son propre *Batman*²⁰. Les gadgets et la technologie y ont surtout cette fonction symbolique destinée à conforter les superstitions d'une créature menaçante et gardienne. Écrans de fumées, menaces prophétiques et autres armes à son effigie assurent à Batman une réputation solide. Preuve en est dans la scène d'ouverture du film un dialogue entre deux bandits qui viennent de détrousser une famille imprudente. Alors que l'ombre de Batman au-dessus d'eux indique au spectateur que le délit ne restera pas longtemps impuni, le moins vaillant des deux hommes confie à son compère une rumeur que colportent les rues. La Chauve-souris, une bête nocturne qui assurément laisse des corps exsangues derrière elle pourrait bien surgir. Quel meilleur moment pour l'entrée en scène de Batman, qui prendra grand soin de laisser planer un doute sur sa nature ?

Pendant, après quelques films s'attachant à la mise en scène de Batman dans l'expression de sa réputation, jusqu'au très exubérant et controversé *Batman & Robin* de Joel Schumacher en 1997²¹ – retentissant au point que le justicier quittera le grand écran pendant 8 ans – l'adaptation nouvelle de Christopher Nolan à partir de 2005 change la perspective de l'usage de la technologie chez Batman. A partir de *Batman Begins*²², Gotham vit dans la peur au sens le plus littéral. Un ennemi masqué, Scarecrow (l'Épouvantail), menace de répandre avec le concours d'un groupe terroriste un gaz qui contaminera l'eau de la ville et plongera les habitants dans une terreur permanente. Une scène en particulier est très révélatrice de la nécessité pour Batman d'agir dans l'urgence et de dépasser son impossibilité à être une chauve-souris. L'assistante du procureur qui souhaitait enquêter sur les activités de l'Épouvantail est victime du produit hallucinogène du criminel

²⁰Cf les premières minutes du film : Burton (Tim), *Batman*, 1989.

²¹ Schumacher (Joel): *Batman et Robin*, 1997.

²² Nolan (Christopher), *Batman Begins*, 2005.

dans son repaire. Tandis que la police cerne le bâtiment, Batman cherche à entrer sur les lieux pour administrer au plus vite l'antidote à la jeune femme. Cependant les forces de l'ordre ne différencient guère un inquiétant justicier masqué autoproclamé – et encore débutant – d'un terroriste armé. Batman a alors recours à un dispositif placé sous sa chaussure. Un appareil à ultrasons se déclenche et quelques secondes plus tard, à la grande horreur des policiers, une nuée de chauves-souris affolées attaque, semant une confusion profitable à notre justicier.

Cette scène témoigne d'une connaissance intuitive du déplacement des chauves-souris : elles semblent pouvoir s'orienter grâce aux ultrasons. Le film ne révèle à aucun moment comment Batman procède avec sa chaussure, certainement parce que la capacité d'orientation reste très partielle et énigmatique à l'image. Cette question a fait l'objet de véritables évolutions dans l'état de la recherche. Marie-Christine de la Souchère a commenté en 2013 dans « Du sixième sens des chauves-souris » l'état de la recherche sur le déplacement des chauves-souris en partant des expérimentations du biologiste Lazzaro Spallanzani en 1793, en soulignant notamment les controverses et les difficultés des chercheurs selon les moyens et l'époque à comprendre précisément la nature du phénomène²³.

En effet, des travaux scientifiques tels que ceux menés par Spallanzani sur le déplacement des chauves-souris, les apports des ultrasons de la machine de Griffin, reprenant ses hypothèses en 1938 –assez ironiquement, presque en même temps que la naissance de Batman dans la culture populaire– ont peut-être contribué à nourrir le fantasme de cette chauve-souris hors normes et de ses chaussures à ultrasons. On ne peut évidemment pas relier en un seul bond les expérimentations d'un biologiste en 1793 et le dispositif technologique d'un homme masqué qui désoriente la chauve-souris. Il est seulement certain que les travaux de Spallanzani – qui sans pouvoir encore qualifier le phénomène d'*echolocation* dont la paternité du nom revient à Donald Griffin en 1940 – suppose qu'une sorte de sixième sens guide les chauve-souris dans le noir. La perspective savante du déplacement des chauves-souris n'est pas totalement étrangère à Batman. Du moins, la connaissance, même modeste, des capacités de ce mammifère semble parvenue jusqu'à lui. De plus, cette scène marque la rencontre entre la représentation de la chauve-souris et la technologie qui prétend l'imiter. Le film de Nolan rappelle avec sa propre vision contemporaine ce que les *comics* tout comme les adaptations précédentes montraient

23 De la Souchère (Marie-Christine) : « Du sixième sens des chauves-souris », p. 92-93.

avec plus ou moins d'insistance. La technologie construit le personnage de Batman tout autant que son totem de la chauve-souris. En effet, lorsque son costume ne suffit plus à le faire ressembler à une chauve-souris, lorsque sa capacité à se confondre avec elle se heurte aux limites de caractéristiques trop humaines, Batman s'en remet aux augmentations et à la machine pour compléter artificiellement le pantomime.

Une autre scène issue cette fois de *The Dark Knight* en 2008 nous montre bien comment le cinéma prend le parti de représenter une vision augmentée, une compétence d'orientation a priori inaccessible aux humains. Aux prises avec le Joker, un des ennemis les plus fameux de sa mythologie, Batman doit au plus vite s'infiltrer et s'orienter dans un immeuble où sont retenus en otages des policiers et des civils. Assisté par radio de Lucius Fox, confident et ingénieur, il va devoir agir vite et efficacement. C'est pourquoi Batman allume les yeux de son masque : un champ bleu augmente alors la vision du justicier et il devient capable de voir au travers des murs et de distinguer les êtres vivants par fluorescence. Cette vision augmentée permet à Batman de surpasser l'orientation de n'importe quelle chauve-souris. L'écholocation animale n'est jamais accessible naturellement à notre héros, et la représentation à l'écran d'une vision technologiquement décuplée demande toujours un choix de la part d'un réalisateur.

Or, en 1974 le philosophe Thomas Nagel comprit bien avant Batman dans « *Quel effet cela fait d'être une chauve-souris ?* » qu'il était impossible pour un être humain d'imiter à l'identique et même de comprendre tout à fait le mode de perception d'une chauve-souris.

[le] sonar d'une chauve-souris, bien qu'il soit de toute évidence une forme de perception, n'est pas semblable, dans sa manière d'opérer, à un sens quelconque que nous possédions, et il n'y a pas de raison de supposer qu'il ressemble subjectivement à quoi que ce soit dont nous puissions faire l'expérience et que nous puissions imaginer²⁴.

Mais les expériences de pensée d'un philosophe comme Nagel sont naturellement à la merci de nouvelles expériences scientifiques. En 2011, Tahler, Arnott et Goodale ont réalisé à l'université de Western Ontario une étude sur les corrélats neuraux de « l'écholocation humaine », « *Neural Correlates of Natural Echolocation in Early and Late Blind Echolocation Experts* », telle que la réalisent certains aveugles pour repérer des objets, en produisant avec leur langue des sons appelés clics dont ils écoutent l'écho. Le résultat remarquable de cette étude est que c'est bien le cortex visuel – et non auditif – des sujets aveugles

²⁴Nagel (Thomas) : « *Quel effet cela fait d'être une chauve-souris ?* », p. 394.

qui se trouve activé à l'écoute de signaux sonores contenant un écho (ce qui n'est pas le cas chez des sujets non aveugles contrôlés)²⁵.

Ainsi si notre imaginaire se révèle en partie incomplet quand il évoque les capacités d'un chiroptère et son ressenti, il lui semble cependant possible de formuler des hypothèses, au travers de la science-fiction. Batman fait donc partie de ces personnages qui capitalisent nos intuitions dans un univers de fiction, cherchant à réutiliser à sa manière les avancées techniques de la recherche. Être une chauve-souris relève pour lui d'une contre-intuition du sonar qui l'oblige, tout particulièrement dans les films de Nolan, à s'aider de technologie. Batman sait bien que biologiquement il n'est pas une chauve-souris. Et sa technologie l'aide à compenser certaines limites biologiques sans pour autant les représenter avec justesse.

Conclusion

Si beaucoup de super-héros sont les êtres de tous les impossibles, Batman est celui de tous les dépassements. Il n'est pas un mutant, mais indéniablement un être hybride. Dès sa genèse, il était un être augmenté, assisté progressivement par une panoplie de merveilles mécaniques. La nature même de Batman en fait un homme qui doit nécessairement repousser les acquis et les limites. C'est un justicier, un être de l'urgence et de la survie perpétuelles. Sans super-pouvoirs mais doté de capacités exceptionnelles, Bruce Wayne a entraîné son corps pour accomplir sa mission de protecteur, mais il a admis que cette démarche seule serait insuffisante.

Être une chauve-souris pour Batman, cela signifie d'abord et avant tout être un symbole. Sa volonté d'inspirer la crainte et le respect parmi les criminels se constate dans le choix de son totem de chauve-souris, dont il connaît et emploie l'ambiguïté. Pourtant cette facette de représentation ne peut-être complétée que dans l'usage de prothèses et de technologie qui en plus de garantir la survie de notre héros lui sont indispensables pour la réussite de ses missions. Aussi les supports de représentations de Batman ont-ils élevé la technologie au rang de merveille. Sans aller dans une progression perpétuelle – les *comics* opèrent souvent un retour aux sources, conférant à Batman dans certains arcs narratifs un arsenal plus épuré – le passage des an-

25 Thaler (Lore), Arnott (R. Stephen) & Goodale (A. Melvyn), « Neural Correlates of Natural Human Echolocation in Early and Late Blind Echolocation Experts », <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0020162> [Consulté le 25/07/18].

nées, des aventures et des fantasmes engendrent un héros aux armures et aux moyens *high-tech*, atténuant de plus en plus les frontières entre l'homme et le cyborg. Le rapport identitaire à la chauve-souris et la puissance technique de Batman s'expriment ensemble dans autant de prothèses qui le prolongent : ses véhicules, ses symboles, ses gadgets.

On peut affirmer que cet imaginaire de la prothèse comme augmentation doit aussi être compris comme une compensation : celle de limitations biologiques. Malgré un rapport symbolique quasiment symbiotique à la chauve-souris, Batman n'approche jamais – contrairement à d'autres super-héros mutants – le règne animal. Il lui est très difficile de s'approprier la biologie d'une chauve-souris, tout particulièrement sa capacité d'orientation. Cela vient sans aucun doute du fait que pour les auteurs de Batman et pour beaucoup, l'écholocation des mammifères est un phénomène connu mais très contre-intuitif dans son expérimentation. A échelle humaine, l'écholocation existe bel et bien mais sa mise en oeuvre et sa pratique sortent assez rarement des milieux spécialisés. Il n'y a alors rien d'étonnant à ce qu'aucune représentation de Batman n'ait à ce jour dotée le personnage de cette compétence. Il faut néanmoins reconnaître une réelle richesse d'images et de substitutions dans ses aventures. Au cinéma tout particulièrement, alors que la technologie de Batman apparaît aussi salvatrice qu'anxiogène en se faisant le reflet de son époque, l'augmentation technique et la cyborgisation du personnage en font une « chauve-souris » toute puissante, dont les capacités de rassemblement, d'orientation et de perception abolissent les limites du possible au service de la cause de bien des super-héros : la Justice.

Bibliographie

- Bachelard (Gaston) : *l'Air et les songes : essai sur l'imagination et le mouvement*, Paris, Librairie José Corti, 1943.
- Finger (Bill) & Kane (Bob) : « L'affaire du syndicat de la chimie » (publication originale : *Detective Comics # 27*, 1939) pp. 7-12 in *Batman Anthologie : 15 récits légendaires du Chevalier Noir*, Paris, Urban Comics, DC Comics, 2013.
- Chassagnol (Anne) : « Entre-elles : la chauve-souris et la fée dans la peinture Victorienne », *Loxias*, n°16, *Mythologie de la chauve-souris dans la littérature et dans l'art*, 2007.
- Chevalier (Jean) & Gheerbrant (Alain) : *Dictionnaire des symboles*, Paris, Robert Laffont, 2008 (1ère édition 1969).
- De la Souchère (Marie-Christine) : « Du sixième sens des chauves-souris », *La Recherche*, n°476, juin 2013, pp. 92-94.

- Kane (Bob) : « The Legend of the Batman, who he is and how he came to be » (publication originale : Batman # 1, 1940), in *Batman : A celebration of 75 years*, Broadway, DC Comics, 2014.
- Loeb (Jeph) & McGuinness (Ed): Superman/Batman # 3, DC Comics, décembre 2003.
- Manning (Matthew K.) & Forbeck (Matt): Les chroniques de Batman, Paris, Huginn et Muninn, DC Comics, 2014
- Miller (Frank) & Mazzucchelli (David) : Batman, année un (Publication originale : 1987), Paris, Urban Comics, DC Comics 2012.
- Miller (Frank), Janson (Klaus) & Varley (Lynn) : « The Dark Knight returns (Publication originale : 1986), Paris, Urban Comics, DC Comics, 2006.
- Nagel (Thomas) : « Quel effet cela fait d'être une chauve-souris ? », Traduit par P. Hengel pp. 391-404 in Hofstadter D. & Dennett D.C. (éds.), *Vues de l'Esprit, Fantaisies et réflexions sur l'être et l'âme*, Paris, InterEditions, 1987.
- Thaler (Lore), Arnott (R. Stephen) & Goodale (A. Melvyn), « Neural Correlates of Natural Human Echolocation in Early and Late Blind Echolocation Experts», PLoS ONE, 6(5), 2011, e20162, <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0020162> [Consulté le 25/07/18].
- Zher (Paul E.) & Kakalios (James): Becoming Batman: the possibility of a superhero, Johns Hopkins University Press, 2008.

Films

- Burton (Tim) : 1989 réal. Batman, film 126 minutes, Warner Bros
- Nolan (Christopher), 2005 réal., Batman Begins, film 140 min, DC Comics, Warner Bros.
- Nolan (Christopher), 2008 réal., The Dark Knight, film 152 min, DC Comics, Warner Bros.