



HAL
open science

Villes et cultures dessinées

Aymeric Landot

► **To cite this version:**

| Aymeric Landot. Villes et cultures dessinées. 2016. halshs-01308254

HAL Id: halshs-01308254

<https://shs.hal.science/halshs-01308254>

Preprint submitted on 28 Apr 2016

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.



Distributed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

Les villes dessinées, architectures et représentations

De la ville gratte-ciel à la ville souterraine, de la ville obscurcie par la pollution à la ville-Eden, la bande dessinée, à l'instar de tout autre art, décline le concept de « Ville ». Cité moderne à l'image de la ville contemporaine, baraquements souterrains éloignés de la surface polluée ou vertigineux immeubles aux façades de verre dérivée des utopies urbaines, la « resurbana » apparaît comme une entité polymorphe, toujours en transformation, que les auteurs ont cherché à enfermer dans leur œuvre, en la fixant sur le papier. Fixer une forme mouvante, un programme complexe quand il s'agit d'un objet en perpétuel changement.

Sujet fluctuant, la ville doit être appréhendée comme une forme plurielle, dont, les représentations urbaines recouvrent des réalités très différentes : l'aspect graphique, bien que dominant, n'est pas l'unique forme d'exposition de la ville. Elle transparait, dans les œuvres dessinées, à travers d'autres formes, d'autres biais : des discours des protagonistes à son rôle dans l'économie textuelle et narrative de l'œuvre. De décor servant de support aux héros, elle se mue parfois en personnage. Nous verrons, tout au long de cet article, combien les formes dessinées peuvent différemment recouper la réalité urbaine. Les villes dessinées sont bien souvent des modèles idéels de villes, dont l'enjeu n'est pas de l'ordre de la *mimesis* mais bien plutôt de créer un référent signifiant pour le lecteur. Autrement dit, une représentation de ville en BD fait jouer différents ressorts (comme la trame et la morphologie urbaines, l'architecture générale..), plus ou moins évocateurs qui informent le lecteur, lui signifiant dans quel univers il se trouve, ou dans lequel il ne se trouve pas. Simple décor, le bâti et les bâtiments le furent souvent. Mais parce qu'ils étaient investis de valeurs reconnaissables, pour ne pas dire universelles, ils facilitaient l'identification iconique, permettant de symboliser une atmosphère à peu de frais : les gratte-ciels de *Tintin*, les villes de *Little Nemo* et les tours de verre des premiers *Superman* signalent en premier lieu que nous sommes en territoire urbain.

Le décor urbain est plus qu'un simple support, qu'un banal agencement, il est lui-même signifiant, parce qu'il permet l'identification générique et bien sûr le jeu avec celle-ci. Dans le récent *Métronome*, de Corbeyran et Grun, l'enchaînement de gratte-ciel de verre et de hautes tours indique presque instantanément la science-fiction. Dans *Jimmy Corrigan*, Chris Ware crée une routine architecturale du décor urbain pour mieux perdre le lecteur dans les strates de temps : ce sont de minces touches qui vont permettre alors d'identifier les retours en arrière (des couleurs sépia, des immeubles en construction, des objets désuets...). On lit souvent que la ville, ou

n'importe quel paysage, est un décor duquel s'extrait les personnages pour exister, un peu comme scène de théâtre où l'essentiel résiderait dans l'unique jeu des acteurs. Et pourtant, chaque partie de ce décor est signifiante : parce qu'elle évoque un genre, parce qu'elle participe, aussi, à créer une ambiance et donne des clés implicites de compréhension du texte, jusqu'à devenir, dans certaines œuvres comme *Les Cités Obscures* de François Schuiten et Benoit Peeters ou *Buildings* de Chris Ware des personnages à part entière, peut-être même les premiers d'entre eux.

Mais au-delà des formes artistiques différentes et des moyens graphiques mis en œuvre par les dessinateurs, les villes dessinées prennent forme au cœur d'une vision commune partagée par des auteurs contemporains. Autrement dit, le contexte historique influence conséquemment la vision et la représentation de la ville : « *The people whomake comics have neverexisted in a vacuum. They instead live within a surrounding culture, a culture that is naturally reflected in their work* »¹. La ville est certes un objet géographique, mais elle est aussi un objet historique : les représentations que les auteurs projettent ne sortent pas *ex nihilo* d'un élan créatif. Elles procèdent d'une vision de la ville générée par l'époque, par les événements politiques, par les lectures contemporaines à chaque artiste. Dans cette mise en dessin de la ville, dans ce passage de la ville à l'urbain dessiné, la *city* américaine présente une évolution particulière. Des gratte-ciels du « Central Business District » aux pavillons alignés, peuplés de Chevrolet et de beagles aboyant après le facteur, la ville américaine présente un décor particulier, faits d'éléments spécifiques en constante évolution au fur et à mesure que les événements du siècle remodelent la culture américaine. La ville américaine, peut-être parce qu'elle est un cœur du rêve américain, peut-être aussi parce qu'elle est une des représentations les plus fréquentes de la culture américaine (oserait-on dire de la civilisation ?), est trop souvent représentée pour ne pas être suspecte de puissance symbolique. A ce titre, elle est digne d'être étudiée à l'aune de sa mise en dessin : ce dernier n'est pas fixe ni fixé, il fluctue d'années en années, laissant percevoir cependant des permanences, des schèmes dessinés qui intéressent l'analyse historique et culturelle que l'on peut en faire.

Cependant, le contexte historique ne fait pas tout : important également des choix esthétiques, l'influence des autres courants artistiques et l'intertextualité, c'est-à-dire les références directes ou indirectes dans l'œuvre, ainsi que les références personnelles de l'auteur. Cet article ne vise donc pas à affirmer un paradigme, à imposer une thèse définitive, il cherche d'abord à générer une réflexion. Il s'agirait donc de comprendre, à l'aune de l'histoire urbaine et des représentations culturelles,

¹ Fredrik Strömberg, *Black Image in the Comics: a Visual History*, Korea, Fantagraphic Books, 2003, cite par R. DUNCAN et M. J. SMITH, *The Power of Comics*, Bloomsbury, 2013, page 246

aussi bien littéraires qu'artistiques, la place, la forme et les mises en dessin de la ville américaine.

1. Pour une histoire des représentations urbaines dessinées

Quelques jalons historiques de la représentation urbaine en BD.

Dès le début de la production graphique qu'on appellera « comic books » aux Etats-Unis ou « bandes dessinées » en France, la ville a été représentée. Il ne s'agit pas ici de remonter à Rodolphe Töpffer et à son *Histoire de Monsieur Crépin*, c'est bien plutôt le corpus américain qui nous intéresse, et au premier rang de celui-ci, Winsor McCay². Ce dernier, lorsqu'il dessine la ville dans son *Little Nemo in Slumberland*, la figure à la fois comme un décor passif, toile de fond reconnaissable pour les lecteurs du *New York Herald* et comme le théâtre des aventures oniriques du petit Nemo. La ville n'est donc pas seulement conçue dès l'origine comme un simple arrière-plan de la BD, elle est un théâtre, quand elle n'est pas elle-même modèle de la case. Cependant, elle n'est pas actrice directe de la narration, elle est représentée comme un donné qui ne tend pas forcément à l'évolution. C'est le cas dans *Tintin en Amérique* d'Hergé : la ville américaine d'Hergé est avant tout reconnaissable à ses archétypes architecturaux : des grands immeubles de briques, des gratte-ciels, une population relativement dense (comme en témoigne la dernière case). La ville américaine d'Hergé se résume en vitesse et vertige. Elle est l'incarnation d'une modernité un peu menaçante, où le vertige (de la hauteur et de la vitesse) n'est jamais loin : le Chicago de Tintin s'oppose clairement au château de Moulinsart, havre de paix recelant les trésors d'un ancêtre. La ville n'est donc pas, de prime abord, au cœur des œuvres des années 1930 et 1940. Elle est traitée encore « en passant », même si, et la concession est importante, elle apparaît comme un lieu de possible et d'expérimentations, autant architecturales que graphiques. Dessiner la ville est, notamment pour McCay, un énième exercice de style pour incarner son onirisme.

La ville de *Little Nemo* apparaît dans sa magnificence. C'est une ville grandiose, haute et immense, à l'image des transformations urbaines des villes américaines pendant le XIXe siècle. Cette ville est un décor incommensurable, où, pour déambuler, Nemo et son compagnon Impdoivent prendre la taille de géants comme dans la planche du 22 septembre 1907 ou encore celle du 29 septembre de la même année. Le lecteur ne prend la mesure de la ville que par le gigantisme de Nemo. Du

² Je renvoie ici à un article précédent publié sur le Carnet Hypothèses du Laboratoire Sciences Dessinées : <http://labojrsd.hypotheses.org/713>

fait de la taille de Nemo, la ville devient, pour le héros et pour le lecteur, une maquette, un terrain de jeux autant qu'un terrain d'études. Autrement dit, sans cette démesure propre au rêve, la ville ne peut pas être appréhendée dans sa totalité. Mais dans cette dernière planche, la ville est aussi un port, témoignant de la centralité économique, laissant apercevoir également les paquebots et les quais de l'Hudson, rappelant l'activité du port de New York en ce début de XXe siècle. La ville est aussi une ville étendue et peuplée : dans les planches du 25 octobre 1908 et du 20 novembre 1910, New York s'étend à perte de vue, le long de rues bondées par une foule microscopique et dense. Positifs sont donc les épithètes qui, dans *LittleNemo*, s'attachent à la ville. Cette ville est identifiable à des symboles, autant géographiques qu'historiques, que sont les monuments : dans la planche du 6 février 1910, Nemo passe de Washington à New York dans son zeppelin. Ces villes ne sont pas représentées directement mais elles sont identifiées par les symboles monumentaux qui les composent : l'obélisque et le Capitole pour Washington ; la Statue de la Liberté et le Brooklyn Bridge pour New York. Mais la ville est aussi une ville encore indomptée, dont l'immensité, sans faire peur, est source d'appréhension. Elle est ce qui, dans *LittleNemo*, est difficilement mesurable, ce que le petit Nemo ne peut pas complètement maîtriser. En cela, la ville de *LittleNemo* recèle une part d'inconnu avec laquelle s'amuse WinsorMcCay : son personnage cherche sans cesse à réaménager la ville, à l'explorer voire à la construire. La ville est alors une ville-jouet, comme le palais de Jack Frost³, ou un assemblage digne d'un jeu de construction. C'est le cas de la ville de Slumberland qui, dans la planche du 23 mai 1909, est construite sous les yeux de Nemo, transportée en bloc par des géants qui l'organisent comme un jeu de construction.

La ville américaine, de *Nemo* à *Tintin en Amérique*, reste donc un décor, bien qu'elle soit un lieu d'exubérance des premières imaginations dessinées. Alors que *LittleNemo* présente la ville comme un lieu de possible, un rêve poétique résultant de sa dimension verticale, *Tintin en Amérique* dresse le portrait d'une ville américaine fantasmée par les films et les clichés. Quant aux premiers *comic books*, ils présentent une ville aseptisée, digne des idéaux urbains de l'École de Chicago et des projets de rénovation urbaine. C'est aussi la ville planifiée, à laquelle répond la politique de zonage mis en place dans les villes américaines dès les années 1920. Il s'agit de créer un espace auquel correspond une fonction : chaque portion de la ville est ainsi pensée et devient le lieu rationalisé d'une production. La ville américaine est, au cours des années 1900 – 1930, le théâtre de transformations censées la rendre plus belle, plus attractive et plus rationnelle. C'est de là qu'est née la Métropole de Superman. La

³ Dans la planche du 24 février 1907

représentation qu'en donnent Joe Shuster et Jerry Siegel est typique des années 1940 : elle est moins le miroir de la ville américaine de l'époque que la projection des espoirs d'amélioration de ses créateurs. La ville de Superman, comme la Gotham de Batman, est d'abord la ville des hauteurs, des gratte-ciels immenses, des cieux bleus, même si Gotham apparaît comme une ville plus problématique que Métropolis. La première connaît la délinquance et le crime organisée là où l'autre n'est que le théâtre approprié de l'ambitieux LexLuthor. Les deux villes des premiers *comic books* sont donc les réceptacles d'une projection optimiste de l'urbain : la ville est le lieu de réalisation de l'homme et du superhéros et malgré ses dangers, elle territorialise la réussite sociale et le progrès. En d'autres termes, la ville américaine de ces premières bandes dessinées trouve ses racines dans la modernité. C'est pour cette raison que la ville de *LittleNemo* comme celle de Superman sont marquées par des valeurs positives : la verticalité, la solarité et la lissetéen sont autant d'indices. De 1900 à 1950, les villes américaines ont poussé, les gratte-ciels, dont les premiers apparaissent à la fin du XIXe siècle (donc à l'époque de WinsorMcCay), se sont multipliés, favorisés par l'invention de l'ascenseur et des structures architecturales en acier et en béton. Si la ville est aussi importante dans la production dessinée de la première moitié du XXe siècle, c'est parce que les villes sont au cœur des enjeux contemporains : en 1920, pour la première fois, le taux d'urbanisation dépasse les 50%. Un autre aspect de la ville, très important dans *LittleNemo* mais également dans *Batman*, réside dans les transports et la mobilité. Dans les deux cas de figure, *LittleNemo* ou *Batman*, les héros sont sans cesse en mouvement, utilisant les moyens à disposition : zeppelins, tramways ou calèche pour *LittleNemo*, voiture pour Batman. La question de la mobilité dans la ville, très prégnante dans *LittleNemo*⁴, fait écho à l'invention et à la démocratisation de l'automobile qui révolutionne les façons de vivre et de penser la ville aux Etats-Unis.

Des années 1960 aux années 1980, la ville américaine trouvent de nouvelles représentations dans l'explosion des comics de Marvel comme de DC. La ville apparaît au travers des comics de superhéros notamment comme une ville dangereuse, lieu central de l'habitation et vécue quotidiennement sur le mode de la menace. C'est le cas de Spiderman, dont le sens d'araignée se déclenche, tant qu'il ne le maîtrise pas encore, à de nombreuses reprises lors de ses pérégrinations en ville.

Mais au-delà du danger, les comics font de la ville le miroir des évolutions sociales : problèmes politiques et sociaux envahissent les productions dessinées. C'est le temps des réhabilitations des centres villes, de la reconquête par les autorités de ces espaces

⁴ Voir la question de la mobilité dans la ville dans l'article de Sciences Dessinées précédemment signalé.

délaissés, devenus dangereux au profit des *suburbs*. On y risque sa vie, à l'image de l'Harlem des années 1970 et nombreux sont les actes criminels qui y sont commis : il suffit d'un cambrioleur laissé en liberté pour qu'un drame se produise, comme en témoigne la mort d'Oncle Ben, figure paternel et traumatisme originel de Peter Parker, faisant de lui un héros plus responsable. La ville des comics apparaît bien plus comme un enjeu politique, un terrain de l'action et du changement, non plus un simple décor qui serait le théâtre de l'onirisme auctorial. Lorsqu'il s'agit des droits civiques, ce sont les comics qui donnent à voir, dans la narration même, les enjeux politiques : c'est dans Spiderman que sont en premier représentés des personnages de couleur, mis sur un pied d'égalité avec les autres personnages, majoritairement blancs. Ainsi, loin du théâtre-décor, la ville étatsunienne représentée dans les BD témoignent à la fois des transformations de la société américaine que des nouveaux enjeux politiques et proprement urbains dont elle est l'objet.

La délinquance y est mise en relation avec la désertion dont sont victimes certains quartiers de New York : la crise économique qui touche New York dans les années 1960-1970 constitue souvent le moment de crise de l'histoire de la ville. C'est à mon sens pour cette raison que la ville sert de modèle à de nombreux comics des sixties. Le taux de criminalité explose concentrant l'attention des medias : les superhéros peuvent alors apparaître comme les moyens imaginaires de réguler la crise de la ville, culminant en 1975 lorsque celle-ci se déclare en faillite. Parallèlement, les enjeux sociaux urbains sont également l'objet d'une mise en dessin dans les comics comme en témoigne le héros Luke Cage, premier superhéros afro-américain, issu d'un ghetto d'Harlem, coupable de larcins mais dont le séjour en prison le métamorphose en superhéros⁵.

C'est ainsi une autre image de la ville qui se déploie au cours des années 1960 et 1970, une représentation plus ancrée dans le présent, plus réaliste, inspirée des faits divers, des événements politiques aussi bien que des bouleversements sociaux. La ville étatsunienne des comics est encore la ville de l'American Way of Life, elle devient un symbole de la société de consommation dont les comics témoignent, autant par le développement de l'industrie qu'au travers de leurs narration. Plus encore, la ville étatsunienne telle qu'elle est dessinée dans les années 60 et 70 s'inspire des modes de vie inédits et des procédés de consommation qui connaissent un développement sans précédent. Quant à l'esthétique néo-gothique de la Gotham de Batman, récurrente à partir des années 1950-60, elle rend hommage aussi bien à l'obscurité de New York et aux problèmes urbanistiques qui se posent alors aux édiles locaux qu'à des bâtiments réels, si l'on pense à la Tribune Tower de Chicago.

⁵ R. DUNCAN et M. J. SMITH, *The Power of Comics*, Bloomsbury, 2013, page 260-262

Mais la ville dessinée devient aussi le reflet de la société qu'elle abrite. Et l'influence de la publicité dans les comics est notable au point que la représentation urbaine en est un terrain d'expérimentation par prédilection. Bien souvent, les jeunes dessinateurs trouvent un revenu complémentaire et alimentaire dans la publicité ou le dessin de presse. L'essor de la publicité, dû en partie à la révolution de la consommation et des moyens de médiatisations (développement du cinéma et de la télévision), se ressent dans les comics : certains raccourcis du dessin ou la nécessité de spectaculaire dans la mise en scène dérive en partie des pratiques publicitaires. La ville, dans sa représentation vertigineuse, devient aussi le terrain d'expérimentations graphiques issues de ces pratiques publicitaires à l'instar de la première planche du *Daredevil* de Miller.

La ville des années 1980 à aujourd'hui : synthèse et exploration, critique politique et décentrement de l'action

Les années 1980 sont souvent présentées comme un tournant pour le comic books et le monde de la bande dessinée en général. La décennie serait celle d'une maturation et d'une reconnaissance de plus en plus large. On date généralement cette charnière de l'année 1986, année de publication du *Dark Knight* de Frank Miller. Ce n'est pas non plus un hasard si l'année suivante paraît la nouvelle trilogie de Will Eisner, centrée sur New York. Will Eisner, auteur du légendaire *Spirit*, avait cessé l'écriture de bande dessinée pour se consacrer à la théorie. Cependant, en 1978 d'abord, puis en 1986, paraissent ce qu'on appellera les premiers « *graphic novels* » : si le format est inédit, le sujet l'est tout autant, puisque Will Eisner y fait la peinture sociale du Bronx de son enfance, y décrit les transformations urbaines qui ont transformé son quartier et sa ville. Son œuvre ne témoigne pas seulement d'un changement de rapport au support « *comic book* », il atteste d'un changement plus radical à la ville et du bouleversement urbain et architectural que connaît New York.

Tout d'abord, la décennie est celle d'un développement rapide de New York, qui connaît une nouvelle prospérité économique et l'enrichissement d'une partie de sa population. Ces mutations économiques, qui vont de pair avec un désir de retour au centre-ville des classes aisées, entraînent une flambée des prix immobiliers et la transformation profonde des quartiers jusques là délaissés. Autrement dit, la prospérité économique génère un embourgeoisement de New York dont les quartiers sont réinvestis en masse par les couches aisées de la population : c'est de cela que témoigne *Big City* de Will Eisner. La trilogie *New York* de Will Eisner n'est pas un éloge à sa ville, c'est avant tout un recueil d'observations et de constat : voilà la ville,

voilà la vie de ses habitants, voilà encore les transformations auxquelles tous doivent se confronter. Le regard de Will Eisner sur son quartier et sur sa ville est fait d'aperçus successifs, simple constat social. Il développe une passion pour le Bronx de son enfance, pour le quartier juif dans lequel il a vécu et grandi. Il veut en dire l'histoire, il cherche à « retracer » les itinéraires de vie des individus qu'il croise, il s'obstine à voir dans l'épaisseur du béton les strates pétulantes d'une longévité urbaine. Il découvre derrière chaque fenêtre les témoignages diversifiés, parfois comiques, parfois dramatiques, de chroniques nouvelles, celles d'une humanité sédentaire aux prises avec un paysage urbain sans cesse recomposé. C'est pour ces raisons qu'il crée la série *Big City*, en cinq volumes, à partir de 1986. Les titres de ces volumes sont éloquentes : *New York, Big City* (composé de trois tomes : *La Ville, L'Immeuble, Les Gens*) ; *A Life Force* ; *Will Eisner Reader* ; *City People Notebook* ; *Invisible People*. Les deux premiers titres sont significatifs et n'appellent pas d'explication. *A Life Force* est devenu, dans sa traduction française, *Le Bronx*, c'est dire l'ancrage territorial que donne Eisner à son récit : cet opus est l'un des plus aboutis de Will Eisner. Salué par Robert Crumb⁶ notamment, *A Life Force* décrit le quotidien des habitants d'un quartier, le Bronx, celui d'Eisner. Oscillant entre écriture biographique et récit social, Eisner saute d'histoires en historiettes, de bouts de vie flinguée par la Grande Dépression à d'autres, marqués par la quête de nourriture, à la limite de la folie.

Will Eisner ne fait pas du Zola, il n'est pas l'observateur avisé, tantôt sévère, tantôt empli de compassion, des classes travailleuses. Il est loin de la fascination pour ces itinéraires pleins d'espoirs et de chutes, gros d'échecs et de déchéances. Il ne fait que peindre ce qu'il voit, avec une passion humaine, non pas une fascination pour la misère. Il dit la sensibilité à l'égard du quartier, non sans une ironie qui transparaît dans certaines pages. Will Eisner n'est pas un observateur lointain, c'est un témoin subjectif et sensible, critique et lucide quant aux contradictions de son quartier. Ses histoires, d'une page bien souvent, font sourire ou émeuvent, mais ne font pas naître un large rire moqueur. Elles ont la modération des petites vies banales, ponctuées de drames et non de tragédies.

Telle est la tâche de Eisner : raconter le Bronx, l'ambiance urbaine, le sensible de la ville. La ville d'Eisner est comprise sous l'angle d'une géographie du sensible, plus simplement d'une approche subjective, très loin de la vision architecturale propre à l'urbaniste. Sa ville est divisée en quartiers de vie plus que d'habitations, c'est une ville de passionnés, une ville aimée, pleine de secrets du quotidien et de récits en puissance. Telle est la ville d'Eisner : une ville grosse de drames, pleine d'histoires. Sa

⁶ Robert Crumb écrit à son propos : « Genuinely touching and honest... an uplifting book ! It inspired me to keepgoing in thisfield ».

planche traduit cette considération narrative de la ville : plus que la case, elle est au cœur de son travail. Le dessin, parfois unique, parfois multiple, n'est jamais immobile ni limité : les frontières de la case s'effacent, la gouttière laisse place au chemin invisible, trottoir goudronné menant d'une fenêtre à l'autre, d'une histoire à l'autre, d'un quartier à l'autre. En supprimant la gouttière, en effaçant les limites de la case, Eisner laisse percevoir des mouvements, fait ressortir la séquence, la narration : c'est au lecteur de faire le travail de reconstitution du récit, de compréhension complète. Il n'est plus mené par le cadre mais par l'histoire : c'est le récit, non l'architecture, qui détermine la compréhension.

Dessiner l'urbanité, dessiner la subjectivité de la ville, le sensible de l'urbain, c'est souvent pour Eisner laisser libre cours à l'imagination du lecteur : une simple mention d'histoires, pour laisser aller l'esprit du lecteur à recréer les événements à partir de sa propre expérience. C'est ainsi qu'il écrit : « *Pendant plus de 80 ans, l'immeuble s'est tenu à cheval sur l'intersection de deux grandes avenues, c'était une balise, dont les murs ont résisté aux pluies de larmes et aux salves d'éclats de rire. Avec le temps, des drames invisibles se sont accumulés en cercles à ses pieds* ». Loin d'une cartographie urbanistique de New York, Will Eisner choisit la représentation individuelle, intimiste et sensible pour dire la ville. Il ne fait pas de la ville un macrocosme ni ne développe une approche globale de l'urbain : la ville est un recueil de récits. Elle est un prétexte au sens propre : elle génère des récits, elle est vécue et n'a de sens que par ces subjectivités, que par l'espace vécu qu'elle engendre.

Pour autant, Eisner n'est pas dans la contemplation pure d'un microcosme humain. Il n'est pas seulement l'observateur amusé des gestes banals mais il veut porter témoignage, presque en historien, des évolutions de l'urbain. Par son dessin, il atteste des transformations de son quartier et de sa ville, entre rénovation urbaine, réhabilitation et restauration. Il ne porte pas un regard passéiste sur sa ville. Il n'est pas nostalgique d'un passé idéalisé : éloigné des poncifs de l'âge d'or, Eisner souligne avec regret la destruction d'un patrimoine. De son quartier aimé, il garde des souvenirs diversifiés. Mais il défend cette mémoire des murs : son dessin se veut alors le conservateur d'une histoire partagée par les habitants.

L'œuvre de Will Eisner atteste d'un nouveau rapport à l'urbain : elle coïncide avec le renouveau de l'histoire urbaine comme courant universitaire, elle souligne encore le rapport nouveau à la ville, qui s'est substitué à celui de McCay ou d'Hergé. L'époque n'est plus à la consécration d'une modernité urbaine, portée par les « lumières de la ville », où le progrès est synonyme de confort urbain, d'appartements reliés à l'eau courante, à l'électricité et au gaz, où la ville elle-même incarne le symbole du futur de l'homme. La ville d'Eisner est grosse d'histoires, pleines de légendes, de drames, de vies inscrites dans ses pierres, le long de ses trottoirs, au cœur

de son réseau. La ville d'Eisner témoigne d'un rapport plus subjectif à la ville, qui n'est plus un tableau noir mais qui recèle une histoire à conserver. Elle est contemporaine des grands projets de patrimonialisation : reconquérir la ville, la replacer dans une histoire, conserver les traces. Toute l'œuvre d'Eisner sur New York témoigne de ce renversement de perspective : loin des gratte-ciels et des façades de verre laissant passer le soleil, le New York d'Eisner consacre un retour au sol, au niveau du trottoir, de l'homme et de sa place dans la ville.

Les années 1990 et 2000 sont l'occasion d'un renouveau important de l'industrie du comic books⁷. Cependant, les crises qui affectent le marché imposent un retour à des revues de qualité, à des scénarios plus aboutis dont témoigne par exemple le lancement de *Spawn* par le label Image Comics. Scénarisé par Todd McFarlane, la série se déroule principalement à New York⁸. Elle témoigne d'une nouvelle approche de la ville, concentrant les critiques sociales et se focalisant sur les marginaux : le héros éponyme vit entouré de vagabonds, de clochards dont il se fait des alliés précieux, formant une armée d'informateurs lui permettant de maîtriser sa ville. L'heure n'est plus au superhéros combattant la délinquance juvénile, redistribuant les points entre les bons et les vilains. *Spawn* témoigne de la récurrence des enjeux sociaux, d'un rêve américain qui a tourné court. Les comics de Todd McFarlane décentrent l'action, utilisent le gore au service d'une critique de la société individualiste dont la violence n'est plus régulable par les héros. *Spawn* atteste d'une transformation du superhéros qui n'est plus un surhomme bienveillant protégeant les

⁷Même si ce n'est pas l'objet du présent article, il faut avoir à l'idée que de jeunes auteurs se regroupent en maisons d'édition innovantes, qui leur permettent de gagner en autonomie et en liberté vis-à-vis de Marvel et DC mais aussi du Comics Code Authority. Mais une bulle spéculative se développe, due notamment aux collectionneurs et à la cupidité de certaines maisons d'édition qui recourrait systématiquement aux collectionneurs pour pallier la baisse récurrente des ventes. On peut se reporter à l'article de la revue *Du9* de Xavier Guibert : « Par rapport aux marchés français et japonais, la progression du marché nord-américain sur la décennie écoulée (de l'ordre de +125 % en valeur entre 2001 et 2010) semblerait indiquer une meilleure santé, et encourager l'optimisme. Mais cette évolution s'inscrit après une crise profonde rencontrée sur la seconde moitié des années 1990, suite aux dérives d'un marché se focalisant sur les collectionneurs et encourageant la spéculation. Estimé à 850 millions de dollars en 1993, le marché s'était rapidement effondré, tombant à 425 millions de dollars en 1997, avant de toucher le fond en 2000 avec un chiffre d'affaire estimé autour des 275 millions de dollars. En fait de progression, il s'agirait plutôt d'une lente reconquête — et s'établissant autour de 650 millions de dollars en 2011, le marché nord-américain s'inscrit encore bien en-deçà des sommets de la décennie précédente ». Pour plus d'informations, voir le site *Du9* : <http://www.du9.org/dossier/annexes/>

⁸*Spawn* décrit la vengeance d'un soldat d'élite, liquidé par ses patrons, qui a pactisé avec le diable pour revenir à la vie et retrouver la femme qu'il aime. Mais il revient sous la forme d'un Hellspawn, un soldat de l'enfer, aux pouvoirs démoniaques. Au-delà des scènes d'actions, la série présente pour la première fois un héros détestable et ultraviolent, instruments incessants d'intérêts supérieurs, maîtrisant mal ses pouvoirs et dont les choix cornéliens débarrassent le récit de tout manichéisme.

bons citoyens, car il n'y a plus de bons citoyens, au mieux des individualistes lâches oubliant dans les divertissements les peines du quotidien. Le superhéros est confronté à une nouvelle forme de vilénie : un mal rampant, autant social qu'économique, autant politique que moral. Il n'est presque plus personnalisé par un seul être, Spawn lutte contre une multitude d'ennemis simultanément, rouages d'une mécanique malveillante, révélant à chaque victoire un nouvel échelon du mal. Et la ville dans tout ça ? Elle est le cœur de la déchéance, elle est le lieu de la plus grande pauvreté. Spawn dépeint le désarroi face à un libéralisme qui a accentué les inégalités, qui a créé des situations intolérables sans être illégales : la ville devient le symbole de ce constat amer, un lieu central mais miné par les conflits.

Les œuvres contemporaines ne donnent plus une vision univoque de la ville, ni décor, ni support, ni symbole d'un futur promis au progrès. La ville des comics, la ville américaine, du moins étatsunienne, est appréhendée dans toutes ses contradictions. Les auteurs y cherchent l'humain, le scandaleux ou l'émouvant, pour appuyer une esthétique gore ou une critique sociale. La ville n'est plus promise à un avenir resplendissant, elle est un territoire d'incertitudes, un symbole douteux. La ville devient de plus en plus le miroir d'une critique économique et sociale, incarnation d'un système générant inégalités et vexations. Certains appellent cela postmodernité mais mieux vaudrait parler d'un élan critique à l'égard des symboles : le tamis du doute auquel est passée la ville est le même qui a engendré une relecture des superhéros. Le temps n'est plus au Batman et son jeune prodige, de la même manière que présenter une Métropolis resplendissante et déconnectée des enjeux sociaux et politiques contemporains serait anachronique. La représentation de la ville étatsunienne est devenue incontournable. Plus encore, les systèmes économiques et politiques qu'elles représentent sont au cœur de nombreux comics. *Batman Cataclysm* (premier tome de la série *Batman : No man's land*) en est un des derniers avatars : sorti en 1999, il décrit le tremblement de terre qui détruit Gotham et ses conséquences. Les enjeux urbains et économiques sont au cœur de la narration : Bruce Wayne lutte pour la reconstruction en faisant pression au sein d'un gouvernement américain qui déclare Gotham « No man's Land ». De ce fait, il disparaît pendant de longs mois, laissant Gotham sans Batman⁹. *No man's land* signe également le retour de Bruce Wayne comme protagoniste : on retrouvera cela dans le *Batman Incorporated* de Grant Morrison : l'heure n'est plus seulement au héros solitaire, les enjeux globaux imposent l'intervention du milliardaire comme justicier. Les logiques économiques, politiques et sociales ont dépassé la vocation

⁹ Les analyses de Camille Baurin sont incontournables pour l'univers superhéroïque : on se reportera à celle de No Man's Land : <http://superherosdouble.wordpress.com/2014/05/12/batman-no-mans-land-est-il-un-classique/>

superhéroïque. Voilà peut-être un des nouveaux schèmes de représentation de la ville dans les comic books depuis vingt ans : le constat d'une ville à double tranchant, faite de marginalités dans lesquelles se glisse le héros, intégrée dans une économie mondiale, aux enjeux dépassant le simple cadre superhéroïque.

2. L'architecture et l'architecte au crible du dessin

Évoquer les cités dessinées, la ville décor ou l'histoire des représentations urbaines, c'est aussi évoquer ceux qui la font. Car la bande dessinée rejoue bien souvent le geste du cartographe face aux plans, de l'architecte à sa table, dans le cadre d'un laboratoire de papier où toutes les expérimentations sont possibles. Des gratte-ciel de Tintin en Amérique à la New York futuriste des comics les plus récents, des utopies architecturales de F. Schuiten et B. Peeters aux pavillons middle-class de Chris Ware, l'architecture irrigue et influence la bande dessinée du XXe siècle. F. Schuiten en est peut-être l'hybride le plus abouti : architecte de formation, ses créations dessinées créent des hybridations et multiplient les originalités architecturales, comme si la bande dessinée était aussi pour lui un laboratoire d'idées inapplicables à la réalité. La BD et l'architecture partagent cette passion de la représentation : cartes et modélisations spatiales, les outils à disposition des artistes-architectes sont aussi géographiques. Elles questionnent la capacité représentationnelle de l'architecture, de sa prédisposition au réalisme et de sa projection sur la réalité. Chaque paragraphe qui suit pourrait être une des pistes suivies par l'exposition à venir.

La BD est un art influent, influençant les autres créations, y compris architecturales. La BD est aujourd'hui reconnue : Neuvième Art, elle côtoie les autres muses dans les collections Citadelle et Mazenod, fait l'objet de colloques nombreux dans le champ universitaire tandis que ses lecteurs n'ont jamais été aussi nombreux. On évoque aisément les architectes de la case, on évoque moins leur influence réelle, quand des artistes comme Schuiten sont appelés pour réaliser des murs peints. L'intégration de la BD dans l'espace urbain dépasse la question des murs peints d'Angoulême. Elle questionne l'influence de la BD sur les représentations architecturales de ceux qui font la ville, autrement dit la puissance culturelle de la bande dessinée, parce que la réception de la bande dessinée est cruciale chez ceux qui disposent d'un pouvoir d'application sur l'espace, parce que finalement, elle a vocation à travailler autant l'architecture que le design. C'est ainsi qu'elle influence les créations nouvelles, comme la lampe conçue par Cédric Dequidt, inspirée de l'album « La Fièvre d'Urbicande », de Schuiten et Peeters.

Comme l'architecture, la BD crée des paysages, participant à l'engendrement de paysages mentaux, culturels, imaginaires aussi bien que réels. Qu'en est-il, alors, de la création de paysages dessinés ? La naissance du paysage, si chère à Anne Cauquelin¹⁰, est celle, aussi, de paysages mentaux. Car la bande dessinée n'est pas un domaine hermétique à l'imaginaire et aux paysages mentaux. Au contraire. Parce qu'elle est un art de l'image, elle fait jouer sans cesse d'autres représentations à travers celles qu'elles donnent à voir. Elle fait tisser une vaste toile où se croisent et fusionnent parfois des références visuelles nombreuses. *Alpha Directions* et *Beta Directions* de Jens Harder en sont les exemples récents parmi les plus aboutis. A l'instar de ce que peut faire Quentin Tarantino dans ses films, la bande dessinée structure le répertoire iconique de ses lecteurs, en multipliant les références culturelles et visuelles.

Progressivement, des espaces émergent, sur-représentés à tel point qu'ils finissent par saturer l'imaginaire, souvent urbain, de tous les lecteurs : Tokyo, New-York, mais aussi Paris finissent par se recréer, dans un univers purement graphique, au gré des excentricités visuelles des dessinateurs. N'assiste-t-on pas à l'engendrement d'un nouvel univers architectural, dont il faudrait esquisser une cartographie ? Dans ces espaces inventés, quelle est la place des pures utopies spatiales ? Il ne s'agit pas de faire une liste, mais de bien comprendre qu'à travers de multiples œuvres se dessine une histoire dessinée de l'architecture aussi bien qu'une vision ambiguë de la ville, urbaphobe et urbaphile, à l'instar d'une modernité à double tranchant. Parce que l'émergence de la bande dessinée est concomitante aux nouveaux questionnements sur la ville, parce que l'apparition des figures du dessinateur et du scénariste se fait dans un contexte avant tout urbain et journalistique, la bande dessinée apparaît fondamentalement liée à l'histoire des architectures et des sociétés urbaines. Les influences européennes et américaines sont cependant différentes : l'architecture de la bande dessinée européenne n'est pas celle des comics ni de la bande dessinée américaine indépendante.

Dans cette représentation double de la ville, il est certain que la bande dessinée illustre les fantasmes d'une époque, les obsessions culturelles, architecturales ou sociales. L'inflation des mangas traitant de catastrophe atomique ou de personnages aussi symbolique qu'Astro Boy¹¹ témoigne de cet enracinement profond au réel d'un

¹⁰ A. CAUQUELIN, *L'invention du paysage*, PUF, Paris, 2000 et A. CAUQUELIN, *Le site et le paysage*, PUF, Paris, 2002

¹¹ « Les mangas sont une réaction contre les super héros importés des Etats-Unis au lendemain de la Seconde Guerre mondiale. Dans la vision occidentale, ces derniers sont représentés sous lestrait d'adultes. Or, aux yeux des jeunes japonais, les adultes incarnent plutôt ceux qui ont échoué pendant la Seconde guerre mondiale (cf les kamikazes). Ils ne croient donc plus en des super héros incarnés par

art qui ne peut se réduire à l'imaginaire. Il en va de la BD comme de l'architecture : souvent confrontés aux reproches réalistes, ils sont au contraire des arts profondément ancrés dans le réel, tiraillés entre des logiques esthétiques, des enjeux économiques, des faits sociaux et des influences culturelles. En cela, architectures et bandes dessinées sont filles de leurs époques respectives. Qu'en est-il alors de l'architecte ? Personnage charismatique, artiste tourmenté, brillant visionnaire, la figure de l'architecte rejoint bien souvent celle du dessinateur. L'architecture de la planche et la proximité du dessin facilitent encore le parallèle. Cette double casquette est assumée par Schuiten et Peeters dans les *Cités Obscures*. Chaque tome de cette série témoigne d'un intérêt marqué pour la chose architecturale : réflexions haussmanniennes, critique de la spéculation et des politiques de reconstruction, auto-engendrement de la ville, nombreuses sont les questions abordées par les deux auteurs, comme si, finalement, la bande dessinée était un laboratoire d'expérimentation, un tube à expériences architecturales débordantes et débridées. Qu'en est-il, aussi, de la place de l'homme face au bâti ? Parce qu'il n'y a pas d'architecture vide, tout bâtiment, même déserté, porte la trace de l'homme qui l'a habité ou fui. Les protagonistes dessinés constituent cette trace et témoignent des rapports fluctuants entre l'homme et son univers, mais aussi des représentations qu'en ont eues les auteurs.

Parce qu'elle s'étale sur une page blanche, l'architecture dessinée est une architecture de l'imaginaire, propice à la création de bâtiments impossibles. Mais plus encore, l'architecture dessinée est sociale et politique : parce qu'elle s'insère dans les préoccupations quotidiennes, parce qu'elle témoigne des réflexions nouvelles menées sur les architectures de proximité et de problématiques récentes, à l'image du développement durable, qui irrigue de récents projets dessinés. Qu'elle soit débordante ou réflexive, qu'elle soit imaginaire ou réaliste, l'architecture influence la bande dessinée parce qu'elle est créative et source d'une vision anticipatrice. Dans cette recherche croissante de nouveaux modèles urbains, elle peut aussi apparaître comme un creuset d'innovation où se formulent, esquissées encore, les solutions de demain. Des laboratoires de l'urbain et de l'homme, voilà ce que sont aussi *Les Cités Obscures* de F. Schuiten et Benoit Peeters. Leurs villes sont des entités autonomes autarciques, même si elles n'ont pas de rempart : territoires uniques et sans trame territoriale autour. La ville des *Cités obscures* est solitaire, repliée sur elle-même.

des hommes. Le Japon a en outre fait l'expérience de la bombe nucléaire. Dès lors, si super héros il y a, il se doit d'être doué de la capacité de résister aux rayonnements atomiques. D'où l'invention dès les années 1950, d'autres figures héroïques n'ayant plus grand chose à voir avec nos super héros. Je pense en particulier à Astroboy (né en 1953) qui se présente sous les traits d'un « robot-enfant ». », François BELLANGER, « Entretiens », in *La recherche urbaine à l'heure de la ville 2.0* », page 14.

L'accumulation des récits forme la trame de la terre des cités obscures. Jamais dans aucun des tomes n'est proposée une vision globale du territoire des cités obscures. Seule la carte réalisée par l'IGN pour le tome 2 de *La Frontière invisible* (qui met en scène, pour personnage principal, un cartographe) permettra, *a posteriori*, de « fixer » le monde. Depuis, des cartes sont proposées, réalisées à partir de la carte de l'IGN, mais celles-ci n'ont pas été pensées, dans l'œuvre, « en amont ». Les villes de Schuiten et Peeters ont pourtant des caractéristiques extrêmement marquées, exploitées par le récit – une image de la ville complexe. Le modèle pris ici est celui de la cité antique : la Cité, dans chaque tome, est un personnage à part entière, au caractère spécifique et aux évolutions soudaines. Le récit, quel qu'il soit, est aussi un prétexte à la mise en scène de la ville : on suit bien un protagoniste, on a beau être attaché à la trame narrative d'un récit, la monstration de chaque ville est au cœur de la démarche des auteurs. La découverte de la ville est renforcée par la dynamique propre à la série : un univers parallèle, une sorte de futur antérieur, il n'y a pas de frontière nette entre l'utopie et la dystopie, et très souvent la limite dépend du point de vue que l'on adopte.

Les récits présentent des évolutions urbaines – la ville dans son progrès ou, à l'inverse, une nouvelle Babylone. Au final, chaque pièce du puzzle a une signification particulière, mais le puzzle est inachevé, ouvert. Chaque ville développe des problématiques urbaines spécifiques : la patrimonialisation, la course au progrès, l'extension urbaine... On est loin de la ville de Will Eisner, et bien plus proche d'une réflexion globale sur l'urbain. Au contraire de Will Eisner, il y a, chez François Schuiten et Benoît Peeters, une réflexion sur la ville en soi, sur ce qu'elle engendre. Autrement dit, il y a une réflexion véritablement urbanistique, au-delà du récit : la ville face à la modernité, l'enjeu de la modernisation des villes anciennes et la question de la patrimonialisation. C'est le cas de *Brüsel* où le récit développe parallèlement l'histoire d'un jeune fleuriste souhaitant remplacer ses fleurs par des fleurs en plastique et les tentatives du comité municipal pour transformer la ville. Mais cette transformation est loin d'être positive : la rénovation urbaine engendre la spéculation, la faillite, la destruction du patrimoine, révélant l'*ubris* pour des projets démesurés et finalement impossible. Dans *La fièvre d'Urbicande*, l'architecte général Robick prétend arrêter l'évolution de la ville, tout calibrer et ordonner selon son plan. Or, la ville vit en même temps que la BD, et puisque cette dernière échappe aux auteurs, Robick se heurte sans surprise à l'organe de pouvoir de la ville et à un cube métaphysique à la croissance illimitée et que tous les calculs de l'urbatecte d'Urbicande seront impuissants à juguler.

La série tout entière est conçue comme histoire et comme propos sur les possibilités de la narration. Chaque ville est une décalcomanie de villes belles et bien réelles. Chaque déclinaison est l'occasion d'exposer un problème urbanistique. Ainsi, *Les mystères de Pâhry*, récit inachevé, montre une capitale, dont l'architecture haussmannienne cache une autre ville dans ses murs. La thématique d'une ville dédoublée, allant de la ville cachée à la ville souterraine, de la ville germe d'une autre ville à la ville duplice, est récurrente dans *Les Cités obscures*. Ainsi Samaris (*Les Murailles de Samaris*) est-elle est une ville factice, tandis que *L'Etrange Cas du Docteur Abraham* présente le Centre Georges Pompidou comme une excroissance hallucinée d'un esprit malade.

Ainsi, au-delà des déclinaisons résultant des goûts de chaque auteur, sa présence, voire son omniprésence, est aussi le signe d'une réelle parenté entre bande dessinée et architecture ; celle d'arts projetés dans l'après et portés par l'avenir.

3. Dystopie et utopie : miroir esthétique de l'urbain

À la ville politisée, ville dangereuse, perçue comme le milieu paradigmatique de la société moderne, répond, on l'a vu, une autre forme de ville, plus optimiste, bâtie par les anticipations et les espoirs des auteurs. Il ne s'agit plus seulement de critères historiques, économiques et sociaux, qui permettent de comprendre l'évolution des représentations de la ville.

Les critères historiques que nous avons listés nous permettent de mettre en rapport représentations graphiques et événements politiques ou socio-économiques. Mais ces critères ne sont pas le seul biais de la représentation graphique de la ville. D'autres critères sont à l'œuvre, culturels et esthétiques, plus déconnectés de la linéarité historique. Ces critères sont impossibles à recenser : ils sont le résultat de trop nombreux facteurs, au premier rang desquels se trouve le parcours éducatif et culturel de l'auteur. Mais ces critères s'organisent à mon avis autour de deux tendances qui peuvent être isolées : d'un côté, une vision progressiste, de l'autre une représentation anxiogène. Ces deux pôles esquissent un univers urbain oscillant entre urbaphobie et urbaphilie. Ils ne sont ni explicites ni avérés : il s'agit simplement de concepts permettant d'appréhender au mieux la représentation graphique de la ville étatsunienne. Les déclinaisons et les nuances sont nombreuses : ces tendances esthétiques brossées à gros trait s'organisent selon un gradient autorisant toutes les variations et les combinaisons.

Les extrémités de cette échelle se profilent dans l'opposition entre Gotham et Métropolis. Gotham est une ville sombre là où Métropolis est une ville lumière,

symbole du progrès que constitue la civilisation urbaine et consommatrice de la première moitié du XXe siècle. Elle est la ville lumière, sans problème de transport, sans embouteillage, sans délinquance, ou si peu que Superman peut se soucier de lutter complètement contre les véritables vilains, à savoir les magnats mégalomanes et autres menaces planétaires. A son opposé, Gotham dessine un paysage de ruelles empêtrées, de buildings noircis de poussières, de quartiers souterrains que rien ne vient menacer, si ce n'est l'irruption du Batman. Dans cette ville, avatar moderne et dessiné de la Babylone, les hommes se perdent au fond des casinos clandestins, au cours de parties de cartes enfumées, dans des règlements de compte et des luttes d'influences entre mafias. Rien n'est laissé à la lumière, Gotham est une ville de nuit, une ville absorbant toute lumière, jusqu'à celle de son héros, le plus humain d'entre tous, sans pouvoir face à elle. Même l'argent de Bruce Wayne ne peut rien contre cette ville dévorante, la rénovation urbaine initiée par Wayne Enterprise est un échec, les galas de charité sont des occasions rêvées données aux malfrats de dépouiller un peu plus les bonnes volontés. Rien ne sort de Gotham, tout s'infiltrer et se corrompt. La ville secrète l'horreur et les atrocités : des parents milliardaires ne sont pas à l'abri d'un vol de bijoux, un orphelin noyé de chagrin les pleurent comme le miroir brisé d'une ville rêvée. Gotham suinte ses vermines, des rats aux chauves-souris : le héros n'est pas le modèle positif d'un messie réincarné, arrivant en sauveur d'un royaume détruit. Batman est sombre, paranoïaque, triste et seul, comme l'orphelin qui reste : il n'est pas un surhomme, de lui-même il s'est vêtu du costume d'un animal repoussant. Gotham est rongé par le cancer qui sévit, à tel point qu'elle justifie le Batman, qu'elle engendre, en démiurge maléfique, les êtres vils qui persécutent les innocents. Gotham crée Batman. « Que serait Batman sans Gotham »¹² finalement ? Rien de plus qu'un rêve revanchard d'enfant perdu.

Les comics¹³, qu'il s'agisse du Spirit de Will Eisner ou de Batman revisité par Bob Kane, exaltent toujours cette « noire poésie de la ville » comme l'écrit Jean-Pierre Mercier¹⁴. Will Eisner continue d'ailleurs dans « ce registre graphiquement plus sobre de la chronique urbaine nourrie de souvenirs personnels pour lesquels il popularise

¹²OxmoPuccino, dans sa chanson « Pam Pa Nam » tiré de son album Un roi sans carrosse, évoque cette contiguïté, cette consubstantialité entre le héros et la ville : « Après tout, que serait Batman sans Gotham »

¹³ Je renvoie à Jean-Pierre MERCIER, « Des dailystrips aux graphicnovels, la bande dessinée américaine » in P. ORY, L. MARTIN, J-P. MERCIER, S. VENAYRE (dir.), L'art de la bande dessinée, Citadelles & Mazenod, Paris, 2012 : « On date couramment de 1939 l'apparition du comic book, ce mince fascicule de format 26 x 17, agrafé et imprimé sur mauvais papier, quand Superman fait sa première apparition

¹⁴Jean-Pierre MERCIER, « Des dailystrips aux graphicnovels, la bande dessinée américaine » in P. ORY, L. MARTIN, J-P. MERCIER, S. VENAYRE (dir.), L'art de la bande dessinée, Citadelles & Mazenod, Paris, 2012

l'expression de *graphic novel* »¹⁵. C'est dire si la ville est au cœur du procédé des Comics. Chez *Plastic Man* de Jack Cole, la ville est le lieu de déploiement du superhéros, parce qu'elle est justement, comme coprésence de densité et de diversité¹⁶, le lieu où se croisent les riches et les pauvres, les envies et les jalousies, les grandes banques et les projets de cambriolage. Proportionnellement, la ville est aussi un pôle de banditisme, d'autant plus que l'imaginaire de la ville noire que délivrent certains des comics évoqués¹⁷ fait écho aux topoi de la ville babylonienne, cœur d'une vie souterraine et interlope, espace de trafics, de violences et de perdition où le superhéros, aux pouvoirs surnaturels, apparaît comme un Messie libérateur, éradiquant le crime, en une sotériologie proprement américaine, réutilisant les codes, les normes et les espaces symboliques de la culture américaine.

La représentation esthétique de la ville étatsunienne dans les comics américains n'est pas une, elle n'est pas uniforme ni univoque. Chaque comics explore les facettes des idéologies urbaines de ses auteurs, selon l'époque de création et d'édition des comics¹⁸. Superman, considéré comme le premier super-héros apparu dans les comics, témoigne d'une vision de la ville inspirée des grandes idéologies urbaines, d'une ville florissante, blanche mégapole située dans un postmodernisme de verre et de toits. La ville de Superman est propre surtout, lisse et élancée, à la hauteur finalement de son protecteur. Métropolis représente la grande ville telle qu'elle fut aussi pensée par l'école de Chicago¹⁹ dont elle présente l'élancement, le

¹⁵ Idem.

¹⁶ Voir J. LEVY et M. LUSSAULT, *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés*, Belin, 2013, page 1078 et sq.

¹⁷ On pourrait y adjoindre nombre d'autres titres : *Spawn* de Todd McFarlane

¹⁸ On peut ici faire référence à la périodisation du comics américain : une période appelée Golden Age, s'étalant des années 1930 (création de Superman et de Batman) aux années 1940 ; puis vint le Silver Age des années 1956 aux années 1970 (période d'émergence d'autres héros, comme Spiderman, et instauration d'un code normatif des comics, le CCA ou Comics Code Authority). S'ensuivent des crises d'édition, de spéculation sur les *rarités*, période de transition vers l'Age de bronze des comics, s'étendant jusqu'aux années 1986-1987 et voyant les comics et les héros évoluer vers plus de réalisme. Enfin s'ouvre l'Age moderne (ou sombre) des comics, où les auteurs, plus libres de réécrire les origines des héros et superhéros, font émerger des problématiques sociales et des approches plus historiques et sociologiques, n'hésitant pas à mentionner des thèmes jusque là marginaux, comme la sexualité, la drogue, la violence.

¹⁹ « L'université de Chicago a donné naissance à plusieurs « écoles » dans les domaines les plus divers : sociologie, architecture, économie... Dès sa création, en 1892, elle avait été conçue par ses fondateurs pour devenir une institution de grande envergure qui accorderait une place importante à la recherche, s'ouvrirait sur le monde non académique et contribuerait scientifiquement au traitement des problèmes de société. D'emblée, la sociologie y fut présente et bénéficia d'un statut comparable à celui des autres disciplines. Née au sein du département d'anthropologie et de sociologie, l'école dite de l'« écologie urbaine » a connu son apogée au cours des décennies 1920-1930. A la suite des travaux empiriques entrepris par l'anthropologue William Thomas dès avant la Première Guerre mondiale, des sociologues (Robert Park, Louis Wirth, Roderick McKenzie...) et des géographes (en particulier Ernest

renouveau urbain. La représentation urbaine diffusée par Métropolis est celle d'une verticalité optimiste : toute l'approche de Superman vise à qualifier la réussite de l'étranger, de son intégration. Partant de Smallville, il arrive à Métropolis, deux termes antagonistes, ancrant Clark Kent dans une intégrité propre à la petite ville, où il peut grandir à l'abri des regards. Sa trajectoire est cependant ascendante : partir des fermes de Smallville vers les grands buildings de Métropolis. Son arrivée dans la mégapole de LexLuthor coïncidant aussi avec son ascension en tant que héros et protecteur, comme si la grande ville était le lieu des opportunités, de l'apprentissage de l'autonomie, le lieu de rupture avec le noyau parental et l'ouverture véritable à la vie d'adulte. Cette vision positive de la ville traduit une vision positive de la verticalité : les gratte-ciel sont les symboles de réussites, l'appartement avec vue dominant Métropolis et la capacité de voler disent aussi l'optimisme dans le milieu urbain. Superman n'est pas seulement un héros au statut quasi-divin. Il est l'homme fait ville, de même que Jupiter Capitolin protège Rome, Métropolis se trouve sous l'égide bienveillante de Superman. Superman est un fils du soleil en quelque sorte, il puise son énergie dans le rayonnement solaire cependant que Batman profite de la nuit et des peurs insufflées par l'obscurité. Superman, considéré comme le premier super-héros apparu dans les *comics*, témoigne d'une vision de la ville inspirée des grandes idéologies urbaines, d'une ville florissante, blanche mégapole située dans un postmodernisme de verre et de toits. Métropolis, une ville à l'image de son héros ? Superman donne à voir une ville inspirée par les grandes idéologies urbaines, ville florissante, mégapole blanche. Ses rues se dessinent selon un plan orthogonal, le ciel est toujours bleu, une ville dans tout son succès, synonyme de grandeur. Ville lumière pour le superhéros par excellence, ville somptueuse, au soleil de Floride, Métropolis éblouit de l'éclat des villes réussies.

Burgess) se sont attachés à décrire et à comprendre les changements sociaux et culturels considérables qui accompagnaient la spectaculaire croissance des villes américaines, et en tout premier lieu de Chicago. Simple bourgade en 1830, la ville de Chicago comptait déjà plus de 1 million d'habitants en 1890 et plus de 3 millions dès la fin des années 1920. Nourrie de flux d'immigration abondants et diversifiés – notamment en provenance de l'Europe –, cette urbanisation rapide s'opérait sur fond de déracinements multiples, d'extrême hétérogénéité sociale et culturelle, de déstabilisation et de réorganisation permanente des activités, des statuts sociaux et des mentalités. Chicago devint ainsi le lieu emblématique de la confrontation des origines et des cultures, ainsi que le symbole même de la délinquance et de la criminalité organisée. Pour les sociologues de son université, elle représentait un terrain d'observation privilégié ou, mieux encore, pour reprendre le mot de Park, un véritable « laboratoire social » » (Isaac Joseph et Yves Grafmeyer, 2004 (réédition), « Avant-propos », *L'école de Chicago. Naissance de l'écologie urbaine*, recueils de texte traduits et commentés, Flammarion, collection Champs Essais, Paris, pp. I-II.

Au contraire, la verticalité de Gotham procure vertige et obscurité. Les buildings, y compris ceux d'après la reconstruction²⁰, c'est-à-dire les gratte-ciel financés par Bruce Wayne, ne parviennent pas à illuminer la ville : ils accentuent paradoxalement les coins sombres, multipliant les allées et les ruelles, alambiquant la ville en un dédale de malfrats et de personnalités dysfonctionnelles. La verticalité de Gotham accentue la sensation, pour les passants, d'être pris entre les murs, emprisonnés dans une ville criminogène. Comme l'a dit Frank Miller, si Métropolis est une New York diurne, Gotham City en est le pendant nocturne. C'est dire véritablement que Bob Kane mais surtout Alan Moore qui fut le premier à écrire une histoire de Gotham City ont fait de Gotham le négatif de Métropolis. Gotham puise autant dans l'imaginaire d'un urbain dégradé, d'une ville chaos engendrant les miasmes qui la polluent, que dans des villes réelles, dont les dessinateurs successifs et les scénaristes se sont inspirés : « Gotham City a beaucoup de similitudes avec la ville de New York, dont Batman fut le héros de mai 1939 à décembre 1940 avant de se localiser définitivement à Gotham. Des ressemblances avec Chicago sont notables dans certaines aventures de Batman »²¹. , Gotham dessine un paysage de ruelles empêtrées, de buildings noircis de poussières, de quartiers souterrains que rien ne vient menacer, si ce n'est l'irruption du Batman. Dans cette ville, avatar moderne et dessiné de la Babylone, les hommes se perdent au fond des casinos clandestins, au cours de parties de cartes enfumées, dans des règlements de compte et des luttes d'influences entre mafias (cf. le premier Batman *Un long Halloween*). Gotham, c'est Babylone. Toute aussi élevée et vertigineuse que Métropolis, mais faite de ruelles et de buildings empêtrés. Rien n'est laissé à la lumière, Gotham est une ville de nuit, une ville absorbant toute lumière, jusqu'à celle de son héros, le plus humain d'entre tous, sans pouvoir face à elle. Même l'argent de Bruce Wayne ne peut rien contre cette ville dévorante, la rénovation urbaine initiée par Wayne Entreprise est un échec, les galas de charité sont des occasions rêvées données aux malfrats de dépouiller un peu plus les bonnes volontés. Rien ne sort de Gotham, tout s'infiltré et se corrompt. La ville secrète l'horreur et les atrocités : des parents milliardaires ne sont pas à l'abri d'un vol de bijoux, d'un meurtre. L'orphelin Bruce Wayne pleure la mort de ses parents et la fin d'une ville à laquelle il a cru. Gotham suinte ses vermines, des rats aux chauves-souris : le héros n'est pas le modèle positif d'un messie réincarné, arrivant en sauveur d'un royaume détruit. Batman est sombre, paranoïaque, triste et seul, comme l'orphelin qui reste : il

²⁰Gotham connaît une destruction importante dans l'opus *Cataclysm*, suite à un tremblement de terre de force 6 sur l'échelle de Richté. Gotham City est coupée du monde. Ce récit s'insère dans un cycle cataclysmique où Gotham est par trois fois menacée de destruction. A l'issue de ces opus, une partie de la ville sera reconstruite avec le financement de LexLuthor. Voir Chuck DIXON, Jim APARO, Scott MCDANIEL, *Batman: Cataclysm*, Titan Books, London, 1999.

²¹Pierre TARDY, « Gotham City : une ville sombre et stupéfiante », consulté le 8 octobre 2013 sur *Urbanews.fr* (<http://www.urbanews.fr/2012/04/29/20605-gotham-city-une-ville-sombre-et-stupefiante>)

n'est pas un surhomme, de lui-même il s'est vêtu du costume d'un animal repoussant. Gotham crée Batman comme elle crée les vilains, les fous et les malfrats. Elle est devenue le négatif de Métropolis : elle puise autant dans l'imaginaire d'un urbain dégradé, d'une ville chaos engendrant les miasmes qui la polluent, que dans des villes réelles, dont les dessinateurs successifs et les scénaristes se sont inspirés, comme Chicago. Proportionnellement, la ville est aussi un pôle de banditisme, d'autant plus que l'imaginaire de la ville noire que délivrent certains des *comics* évoqués fait écho aux *topoi* de la ville babylonienne. La ville des *comics* se présente aussi comme un antimonde²², un espace de trafic, de perdition, bref, un espace illégitime : elle donne à voir ce qu'habituellement on cache. La ville est au cœur d'une vie souterraine et interlope, espace de trafics, de violences et de perdition où le super-héros, aux pouvoirs surnaturels, apparaît comme un Messie libérateur, réutilisant et se réappropriant les codes, les normes et les espaces symboliques de la culture américaine.

Transmetropolitan de Warren Ellis et de D. Robertson est une des séries qui oscille le plus entre ces deux pôles. Dans cet œuvre en six tomes, le récit suit le retour au combat d'un journaliste à la Hunter S. Thompson. Reclus dans sa montagne, il est contraint de redevenir actif et de rentrer dans « La Ville ». Celle-ci oscille en permanence, dans son récit subjectif, entre utopie et dystopie, entre fascination et répulsion. La Ville de Spider Jerusalem est à la fois Gotham et Métropolis, elle est différente parce qu'elle ressort de l'anticipation. Majoritairement cependant, on dénote dans *Transmetropolitan* une tonalité fortement hostile à la culture urbaine, d'une ville dont les habitants ont été abêtis et rendus indifférents à la douleur d'autrui :

« Laissez-moi partir. J'ai horreur de cette Ville, de son odeur (sauf dans les quartiers entièrement résidentiels où les habitants sont surtout des descendants d'immigrés : la façon dont les gens expriment leur culture à travers leur cuisine est une des rares bonnes raisons d'être en vie). J'ai horreur de son apparence (sauf pour l'étrange beauté qui va accrocher votre regard à chaque coin de rue). J'ai horreur de ce qu'elle pense (sauf quand elle achète ce journal). J'ai horreur de ce qu'elle s'inflige (sauf quand elle me laisse le lui infliger). J'ai horreur de la façon dont elle m'aime, et j'ai horreur de ce que ça provoque chez

²²Le géographe Roger Brunet définit l'antimonde comme la « *partie du monde mal connue et qui tient à le rester, qui se présente à la fois comme le négatif du monde et comme son double indispensable* » (Roger Brunet, Robert Ferras et Hervé Théry, 1992, *Les mots de la géographie : dictionnaire critique*, La Documentation française/Reclus, Paris/Montpellier, p. 35). Voir une biblio/sitographie : Bénédicte Tratnjek, 2012, « Géographie de l'antimonde : bibliographie/sitographie », blog *Géographie de la ville en guerre*, 22 octobre 2012.

moi. Laissez-moi partir...quoique, Dieu me pardonne, je ne m'imagine pas habiter ailleurs »²³.

Tout est dans ces quelques lignes : attraction et répulsion, nécessité de la ville et de cette vie, même dégradante : « Et puis le soleil se couche et la nuit vient, et je me souviens pourquoi j'ai vécu si longtemps ici. Je suis né dans la Ville, sur les docks, et quand j'étais enfant, je voyais la lueur qui irradiait du centre de la Ville, quand la nuit tombait, et je restais assis là des heures, baignant dans la pollution lumineuse, voulant être là-bas, rêvant de ce que j'y ferais. J'ai eu un millier de fantasmes sur la vie en Ville, assis là à regarder les spots et les lasers, à écouter les mélanges fantomatiques de millions de musiques différentes... Je hais cet endroit, vous savez, parce que je ne peux pas le quitter »²⁴. Il y a dans *Transmetropolitan* un vertige, analogue à celui du toxicomane devant sa dose, attraction et répulsion mêlées à une aboulie. Car dans le rapport tissé entre la Ville et Spider Jerusalem, il y a comme une abdication de la volonté devant un trop grand danger, comme une tétanie devant une entité supérieure. Il y a, finalement, tout le fantasme humain face à la ville, un sentiment de familiarité et d'inquiétante étrangeté.

La ville dessinée reste donc une ville imaginaire. Comme tous les rêves, elle déploie ses tentacules dans le réel, dont les auteurs se font les creusets de réception. Vecteurs de représentations, catalyseurs d'une époque, les auteurs donnent à voir l'urbain dans toute sa complexité. Entre expérience vécue de la ville et surplomb architectural, entre peur d'une Babylone dévorante et fascination devant un symbole de la modernité, les dessins en disent aussi long que les expériences urbanistiques réalisées. De l'urbaphobie à l'urbaphilie s'égrène tout un gradient de représentations faisant de chaque *comic book* un miroir de l'urbain. De ce riche éventail Gotham et Métropolis semblent être les bornes, esquissant deux idées contradictoires (et pourtant souvent concomitantes) d'un paysage urbain en constante évolution. Les représentations graphiques de la ville ont donc évolué au gré des événements politiques et économiques, des transformations de la société étatsunienne et des évolutions culturelles. On peut distinguer trois grands mouvements : le premier, le plus ancien, identifiant la ville au progrès et à la modernité ; le second révélant la ville comme centre de la vie quotidienne et comme enjeu politique et social ; le dernier enfin, le plus récent, oscillant entre patrimonialisation de l'espace urbain,

²³ W. ELLIS et D. ROBERTSON, *Transmetropolitan*, une dernière fois, Panini Comics, 2002

²⁴ *Idem*.

mise en avant de l'urbanité²⁵ et mise en écho de la ville et de la globalisation au prisme des tensions sociales. Mais plus profondément peut-être, les représentations graphiques exploitent les schèmes esthétiques, les influences artistiques des auteurs. C'est pour cette raison qu'au-delà des fluctuations conjoncturelles, les représentations dessinées de la ville étatsunienne peuvent être appréhendées au moyen du gradient « Urbaphilie-Urbaphobie ». La ville apparaît donc comme une structure graphique fluctuante, des promesses solaires de la modernité aux affres corruptrices de la sauvagerie individualiste.

²⁵ Voir J. LEVY et M. LUSSAULT, *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés*, Belin, 2013, article « Urbanité », pages 1055 à 1060