



HAL
open science

L'étude de la ville abordée à travers l'exemple des super-héros

Mathieu Guardado

► **To cite this version:**

Mathieu Guardado. L'étude de la ville abordée à travers l'exemple des super-héros. Education. 2019.
hal-02364021

HAL Id: hal-02364021

<https://univ-fcomte.hal.science/hal-02364021>

Submitted on 14 Nov 2019

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 - NonCommercial - NoDerivatives 4.0
International License

Mémoire

présenté pour l'obtention du grade de Master

Métiers de l'Enseignement, de l'Éducation et de la Formation

L'étude de la ville abordée à travers l'exemple des super-héros.

par Mathieu Guardado



Directeur

Professeur : **Michel Vrac** (École supérieure du professorat et de l'éducation. ESPE Montjoux)
Maître de conférence en géographie à l'Université de Franche-Comté

Année Universitaire 2018-2019

Remerciements

À Michel Vrac, pour ses conseils et sa disponibilité constante durant la rédaction de ce mémoire, pour la richesse de la documentation qu'il m'a proposé, et pour son enthousiasme sur le sujet.

Sommaire

Introduction	4
I – Aux origines des super-héros : de la bande dessinée au cinéma, de nouveaux supports pour des personnages faisant désormais partie intégrante de la « pop culture » mondiale	8
• A - Du « comic-strip » à la bande dessinée : les origines des super-héros, liées à l'urbanité et à son évolution.	8
• B – De la bande dessinée au cinéma, l'exemple de l'évolution du concept de la ville dystopique de Batman	15
• C – L'ère des méga-productions cinématographiques et des séries télévisées : l'actualisation et l'utilisation des super-héros dans la pop culture	26
II – La « ville-miroir » : L'organisation de la ville par rapport au super-héros et les valeurs qu'il représente	45
• A - Des super-héros en fort lien avec leur environnement urbain : <i>est-ce la ville qui crée le super-héros ou l'inverse ?</i>	45
• B - Vivre dans la ville super-héroïque, la ville comme objet social	75
III – Mise en place pédagogique.	92
• A – La place du thème dans les programmes.	92
• B - Proposition de mise en œuvre	93
Conclusion du Mémoire.	102
Bibliographie.	103
Table des matières	109

Introduction

« *That person who helps others simply because it should or must be done, and because it is the right thing to do, is indeed without a doubt, a real superhero* »¹.

Stan Lee.

Le sujet de ce mémoire est l'étude de la ville et de ses caractéristiques, observées, illustrées et étudiées à travers les personnages de fictions appelés « super-héros », et par l'étude de leur relation à l'environnement urbain avec lequel ils interagissent et évoluent. L'intérêt et l'enjeu de cette étude est d'aborder et de comprendre l'espace urbain dans toute sa complexité, à travers le prisme désormais aussi bien familier que particulier des super-héros issus d'une « pop culture » d'échelle mondiale.

Qu'entendons nous par le terme de super-héros ? Aujourd'hui ce terme nous paraît simple, car faisant partie de la pop culture de base, il nous renvoie à tout un imaginaire de personnages hauts en couleur, et plus principalement à l'archétype du super-héros en costume et dotés de pouvoirs surhumains. Il semble en effet improbable, sans en être pour autant un connaisseur, que l'on ne puisse pas connaître Batman ou Superman, ne serait-ce que d'apparence ou de nom, au vu de leur place dans les représentations actuelles, la bande dessinée, le cinéma, la musique, ou encore les jeux vidéos. Pour autant, définir un super héros n'est pas si simple.

En effet, dans l'introduction de leur ouvrage², François-Emmanuel Boucher, Sylvain David et Maxime Prévost reconnaissent que cette définition est complexe, et affirment même qu'une définition précise du super-héros est tout bonnement impossible. D'autres auteurs se sont également prêtés à cet exercice de définition, avec des résultats discutables. Ainsi Jean-Paul Jennequin³ tente de définir le super-héros en le limitant à « *une matrice de trois éléments* » que sont respectivement les pouvoirs hors du communs, le costume et la double identité. Sans un seul de ces éléments et sans l'alchimie résultant de leur combinaison, le personnage perdrait alors son statut de super-héros. Toutefois cette définition, si elle n'est pas totalement incorrecte, nous semble beaucoup trop limitée, excluant de fait les personnages sans capacités surhumaines (comme Batman), sans identité secrète (comme Iron Man), ou même sans costume, une tendance assez récente chez les super-héros (Jessica Jones ou Luke Cage dans leurs récentes adaptations). C'est finalement l'ouvrage de F.E.Boucher, S.David et M.Prévost qui nous apporte une solution, sous la forme d'une définition à la fois plus floue mais aussi plus juste : « *un super-héros, n'est-ce*

1. Citation (posthume) de Stan Lee issue de la scène post-générique du film d'animation *Spider-Man: Into the Spider-Verse* (2018), dont nous proposons la traduction suivante : « *Cette personne qui aide les autres simplement parce que cela devrait ou doit être fait, et parce que c'est la bonne chose à faire, est indubitablement et sans le moindre doute, un véritable super-héros.* »

2. Boucher François-Emmanuel, David Sylvain, Prévost Maxime, 2014, *Mythologies du super-héros. Histoire, physiologie, géographie, intermédialités*, Liège, Presses Universitaires de Liège, Collection Acmé, pages 6-7.

3. Jean-Paul Jennequin « *Super-héros : histoire et définition* », *Cahiers Robinson* n°26 (2010) pages 24-25.

pas d'abord et avant tout un personnage qui, grâce à un attribut donné, parvient à transcender l'humanité ordinaire ? ». Cette définition s'applique également aux héros sans pouvoirs, comme pour l'exemple de Batman, un simple humain justement transcendé par son humanité exacerbée, par l'intensité de sa souffrance et par sa volonté de fer, qui le pousse à développer des aptitudes et des capacités surhumaines et à constamment se dépasser. Cette définition nous interpelle : cet attribut qui définit le super-héros, peut-il être seulement une psychologie, une aptitude acquise ou innée, ou bien encore un environnement particulier dans lequel le super-héros interagit ?

À noter que nous excluons de notre étude le cas particulier des mangas japonais, que l'on peut même considérer comme un contre exemple. En effet, François Bellanger dans son entretien sur la recherche urbaine⁴, interprète le manga comme une réponse plus ou moins directe à l'exportation des super-héros américains dans l'archipel nippon, au lendemain de la Seconde Guerre mondiale. Il y développe notamment les caractéristiques propres des personnages de mangas issus de cette époque, en particulier leur représentation enfantine. Cette représentation s'oppose à la vision occidentale des super-héros, ces derniers étant généralement représentés sous les traits d'adultes. Or, aux yeux des jeunes japonais, les adultes incarnent plutôt ceux qui ont échoués pendant la guerre. Ils ne croient donc plus en des super-héros incarnés par des hommes. Il ne faut également pas négliger ni oublier l'impact psychologique de la bombe nucléaire pour la population japonaise, et désormais si une figure d'héroïsme existe, elle se doit d'être résistante ou au moins de même puissance que cette nouvelle technologie terrifiante. Ces éléments, propres au Japon, amènent à l'invention dès les années 1950 de figures héroïques qui n'ont pas grand chose à voir avec les super-héros occidentaux. François Bellanger cite notamment le cas particulier d'Astroboy (né en 1953) qui se présente sous les traits d'un « robot-enfant ». Le manga n'est donc pas directement concerné par notre sujet, et nous pouvons considérer qu'il doit être traité comme un genre à part, qui peut partager ou emprunter les codes super-héroïques, comme l'exemple du manga *My Hero Academia* (僕のヒーローアカデミア), mais qui doit aussi en être différencié de par son origine et par ses caractéristiques culturelles qui lui sont propres. Nous pouvons ajouter que les tentatives « d'hybridation » entre les mangas et les comics américains se heurtent souvent à cette frontière culturelle, et aux représentations ainsi qu'aux attentes différentes du public japonais et occidental concernant ces personnages. La série télévisée japonaise *Spider-man* (スパイダーマン) de 1978 constitue un bon exemple de ces tentatives, aux résultats souvent très mitigés dans le meilleur des cas. Nous nous cantonnerons donc aux personnages, auteurs et sources de super-héros principalement occidentales, tout en nous permettant d'observer que ce modèle est amené à évoluer et à changer au contact d'autres cultures, et notamment au contact d'autres rapports à l'environnement urbain.

Quant à la ville, nous pouvons simplement la définir comme une forme d'occupation humaine de l'espace, qui caractérise aujourd'hui l'habiter de près de la moitié de la population mondiale. Plus précisément, il s'agit d'une agglomération relativement importante et dont les habitants ont des activités professionnelles relativement diversifiées. On parle également de milieu urbain, du latin *urbs* (« ville »). Si sur le plan statistique l'INSEE limite traditionnellement le seuil de ce statut à 2000 habitants, cette limitation n'a guère de sens ici puisque notre approche se veut internationale, et en grande partie centrée sur les villes américaines qui ont vu naître, évoluer et s'épanouir les super-héros. En effet qu'il s'agisse d'un comics, d'un film ou encore d'innombrables autres

4. François BELLANGER, « Entretiens », « *La recherche urbaine à l'heure de la ville 2.0* », page 14.

supports d'apparitions, le super-héros a besoin d'un décor, et force est de constater qu'historiquement c'est bel et bien la ville qui est souvent choisie comme théâtre d'action et lieu de prédilection. C'est d'abord pour une question de densité urbaine, la ville étant d'abord un lieu de concentration d'acteurs et d'une multiplicité d'individus différents : les auteurs ont d'abord tendance « à placer un héros qui sauve les gens dans un endroit où il y a des gens à sauver »⁵ (Sonia Dollinger). Ainsi dans une grande ville, la densité des récits va être à la fois plus élevée, et plus crédible. La ville c'est aussi un espace vaste, encombré, et qui permet une interaction du super-héros avec les éléments urbains, illustrée de manière criante par « l'habitude » de ces derniers à escalader les buildings : il ne s'agit pas d'un espace du vide ou forcément accessible. Car le super héros est fortement lié à l'environnement urbain, une relation qu'Aymeric Landot⁶ démontre clairement dans ses travaux sur la bande dessinée, qu'il décrit d'ailleurs comme « *urbaine par essence* ». Les super-héros sont bien évidemment, et quasiment depuis toujours, les protecteurs de **leur** ville. On peut ainsi faire le lien avec la mythologie antique, notamment grecque, où chaque cité possède un protecteur, une figure divine qui lui est attribuée, ou encore avec les saints patrons pour le modèle chrétien. Il s'agit donc avant tout d'une figure protectrice, mais ce lien s'est depuis complexifié. La ville n'est plus seulement un décor, elle traduit également l'image, l'identité même du super-héros. Elle est synonyme de rencontres, d'aventures, mais aussi de périls, de problèmes et de combats. Qu'il s'agisse de la grandiose et lumineuse Métropolis de Superman ou de la noire et glauque Gotham de Batman, ces villes sont autant les reflets du caractère et de la personnalité de ces personnages que de la société qu'elles abritent, et qui elles-mêmes servent de cadre et définissent leur super-héros.

C'est donc une approche complexe que nous entamons ici. À une époque où la population mondiale, de plus en plus en lien avec la pop culture, est en passe de devenir majoritairement urbaine, la ville est-elle devenue l'un des attributs de l'identité du super-héros ? Si c'est le cas, nous pouvons nous interroger sur l'histoire et l'évolution de ce lien entre super-héros et ville, et sur les supports à travers lesquels il s'exprime. Le super-héros n'est-il alors qu'un simple reflet de sa ville, ou bien à l'inverse, est-ce sa ville qui le définit ? Ces multiples questionnements trouveront une réponse dans notre étude, à travers une approche qui nous permettra ainsi de comprendre si la figure du super-héros nous aide bel et bien à défendre, repenser, et réinventer la ville telle que nous la connaissons et la comprenons.

Pour répondre à ces interrogations, nous développerons les différents axes de notre réflexion en trois temps, toujours à l'aide d'exemples précis et d'analyses scientifiques. Nous aborderons les super-héros et leur rapport à la ville à travers leurs origines, puis leurs évolutions en lien avec la ville, à travers différents supports historiques de diffusion. Nous détaillerons ensuite les multiples relations liant les différents super-héros aux différents modèles urbains, ainsi que les diverses manières d'appréhender la ville elle-même dans l'univers super-héroïque. Nous achèverons ce mémoire par les possibilités d'utilisation pédagogique de la figure du super-héros et de son rapport à la ville dans l'enseignement Secondaire, avant de finalement conclure.

5. Xavier Fournier, Sonia Dollinger, Alain Carrazé et Stéphane Le Troëdec : « Villes de papier, villes de ciné : DC Comics imagine la cité », Table ronde du Festival Travelling du 11/02/2017.

6. Aymeric Landot, 2016, Villes et cultures dessinées. Pré-publication dans le cadre d'un projet d'ouvrage.

Précisons qu'au cours de cette étude, nous nous servirons d'exemples concrets, précis et ponctuels de super-héros, utilisés à travers diverses sources de natures différentes, afin de développer et de démontrer notre raisonnement point par point. Ces documents pourront être des planches de bandes dessinées ou de comics, ou bien des extraits, des plans ou des scènes d'œuvres cinématographiques, d'animation ou encore de séries télévisées. Ces documents sur lesquels nous nous appuyerons seront utilisés de manière mesurée, et à chaque fois en résumant efficacement mais brièvement le contexte de la source, afin de bien pouvoir cerner les enjeux de l'exemple sans ennuyer ni embrouiller notre audience. Précisons également que les images et extraits vidéos de ce travail seront utilisés comme exemples, outils de démonstrations ou simples illustrations sous la mention de « figures » (abrégées par « Fig. »). Même si ces figures peuvent être présentes sous différents formats, afin de pas encombrer davantage l'espace de lecture, elles seront toujours disponible dans le dossier « *Ressources du Mémoire* » joint avec le Mémoire, afin de fournir l'image exacte en plus grande qualité, et laisser le lecteur libre de pouvoir observer ladite image en détail.

I – Aux origines des super-héros : de la bande dessinée au cinéma, de nouveaux supports pour des personnages faisant désormais partie intégrante de la « pop culture » mondiale.

Les personnages super-héroïques, aujourd'hui omniprésents sur de très nombreux formats et supports différents, sont loin d'avoir toujours possédé la prédominance culturelle qui est aujourd'hui la leur. Cette hégémonie a été le fruit d'un long processus d'apparition, de diffusion et d'essais parfois inégaux au sein de différents médias, parfois fluctuants, et en lien avec la propre évolution de l'urbanité.

- **A - Du « Comic-Strip » à la bande dessinée, les origines des super-héros, liées à l'urbanité et à son évolution**

Pour débiter notre étude, il m'a semblé pertinent d'interroger d'abord le lien entre ville et bande dessinée, support d'origine de nos personnages super-héroïques. Pour cela, nous devons d'abord définir ce que nous entendons par « bande dessinée », terme à la fois flou et large. Dans un court ouvrage⁷ traitant de la Bande dessinée, dans la collection *Idées reçues*, Benoit Mouchart nous offre une définition de son sujet, empruntée à l'auteur américain Scott McCloud. Pour celui-ci, la bande dessinée est basiquement définie comme une « *forme d'expression constituée d'images picturales et autres, volontairement juxtaposées en séquences, destinées à transmettre des informations et /ou à provoquer une réaction esthétique chez le lecteur* ». Pour préciser cette définition et approfondir cette relation entre ville et bande dessinée, nous devons également faire un bref rappel de son histoire.

Historiquement on peut considérer que la bande dessinée à eu du mal à être reconnue, qu'il s'agisse de sa place dans la culture occidentale, de son statut de « 9^e art » ou même de son étude dans le domaine scientifique et géographique. Elle a ainsi longtemps été considérée au mieux comme une sous-culture, un produit d'origine américaine, ou au pire comme un danger pour la jeunesse occidentale qui favoriserait l'illettrisme et la violence. Toutefois tout comme sa propre essence, son appréciation a évolué depuis sa création. Sans devoir forcément faire un inventaire et une description précise de l'historique du 9^e art, il serait bon de citer quelques grands noms de la discipline, aussi bien afin de mieux cerner notre sujet que pour fournir des références et des repères qui seront bienvenus pour la suite de notre étude. Il faut d'abord faire remarquer que malgré un cliché très répandu, la bande dessinée n'est ni d'origine américaine, ni entièrement tournée vers les super-héros. Si ces personnages de fiction occupent bel et bien une place importante dans ce média, ils n'en sont pas à l'origine. On considère ainsi l'écrivain et l'illustrateur suisse **Rodolphe Töpffer** (1799 – 1846) comme « l'inventeur » de la bande dessinée (selon la définition que nous avons donné). À partir de la fin du XIX^e siècle, son exemple est décliné en de courts et multiples « *comic-strip* » au sein des journaux américains en concurrence les uns avec les autres, et qui lui apportent certaines innovations, comme l'usage de la bulle. Le comic-strip hebdomadaire *Little Nemo in Slumberland* (1905) dessiné par **Winsor McCay**, en est le parfait exemple, de par le fort lien de la majorité de ses planches avec l'imaginaire urbain, et par la

7. Mouchart Benoît, 2003, *La bande dessinée*, Paris, Le Cavalier bleu, Collection Idées Reçues, 125p.

représentation du gigantisme de la métropole, encore accentuée par les yeux et les rêves enfantins de Little Nemo (Fig.1).



Fig.1 *Little Nemo in Slumberland*, New York Herald, 1905.

L'exemple de *Little Nemo in Slumberland* est particulièrement parlant de par son lien avec l'urbanisation massive des États-Unis d'Amérique durant le XIXe siècle, et de par la fascination qu'engendre alors la métropole pour les contemporains, mélangeant attraction et répulsion, faisant de la ville américaine le lieu du rêve (ou du cauchemar) américain. La ville de Little Nemo apparaît comme haute et immense, à l'image des transformations urbaines des villes américaines pendant le XIXe siècle. Cette ville est un décor d'apparence incommensurable, dans lequel Nemo et son compagnon Imp doivent prendre la taille de géants (Fig.1) pour voir y déambuler. Grâce au gigantisme de Nemo, le lecteur prend ainsi conscience de l'immensité de la ville. L'auteur, le public et les enfants jouent ici avec l'aspect labyrinthique de la ville, et avec un environnement urbain qui alors est considéré et ressenti par les contemporains comme concentré, voire étouffant. Car la ville est aussi un espace nouveau, encore indompté, dont l'immensité est source d'appréhension. La ville de Nemo est l'illustration d'un lieu de vie et de travail si immense (malgré la taille des personnages) qu'il en paraît impossible à mesurer, et donc à maîtriser, d'où une inquiétude qui nous semble légitime. Pour Winsor McCay, il s'agit justement de s'amuser de cette part d'inconnu au sein d'aventures, avec un personnage qui cherche sans cesse à réaménager la ville, à l'explorer voire à la construire. Paradoxalement donc, cet environnement oppressant est ici mis au service du jeu et de l'aventure par les yeux et les rêves du petit Nemo, qui finit toujours par se réveiller, tombé de son lit.

Cette vision fantasmagorique de l'urbanisation a également contribué à inspirer des œuvres plus récentes, à l'image des bandes dessinées de **François Schuiten** et **Benoît Peeters** : *Les Cités obscures* (1983), dont quelques planches sont clairement inspirées de *Little Nemo in Slumberland* (Fig.2). Ces quelques exemples de différentes périodes et leur analyse ont notamment été repris et

étudiés en détail durant la conférence « Café Géo⁸ », par des géographes s'intéressant à l'étude de la bande dessinée (d'un point de vue géographique) tels que Bénédicte Tratnjek et Aymeric Landot, dont les travaux confirment ce lien précoce entre ville et bande dessinée américaine.



Fig.2 *Les Cités obscures*, tome 5, « Brusel », Casterman, 1992.

Car pour revenir à notre sujet, il existe en effet un lien entre l'émergence puis l'hégémonie de la ville comme modèle d'habiter, et l'invention des premiers personnages de fictions qui serviront de modèles pour les super-héros. Pour Xavier Fournier⁹, la racine du super-héros est à trouver dans le contexte particulier du XIXe siècle : il est lié à des changements de sociétés urbaines, des deux côtés de l'Atlantique, pour des raisons différentes. Pour les États-Unis tout est à faire, on passe de la conquête de l'Ouest et de son contexte dénué de règles, à la construction de villes immenses dans cet espace où il faut réinventer ces mêmes règles. Du côté européen, l'urbanisme a presque été totalement réinventé et remanié, en particulier pour la décennie 1860-1870, à l'image des grands travaux Haussmannien dans la ville de Paris. Dans le même temps, l'exode rural s'amplifie, et arrivent alors dans ces grandes villes des populations qui ne connaissent ni cet environnement nouveau, ni les métiers qu'ils y pratiquent, ni les gens qui y habitent. Ces anciens ruraux vivaient dans des familles élargies, avec une vie et un travail en communauté avec des individus familiers, toujours dans les mêmes endroits. L'individu lui-même était beaucoup plus simplement défini, il n'était « qu'une seule personne », un individu clairement identifié et affilié à un groupe et à des lieux précis qui régissaient sa vie. Hors désormais le nouveau citoyen change radicalement son cadre de vie et son rapport à la spatialité, qui redéfinissent sa propre identité. Son lieu de travail n'est plus son lieu de vie, et ces deux lieux sont liés à des individus et des groupes différents les uns des autres. D'un côté l'individu possède sa vie professionnelle et son lieu de travail, entouré de ses

8. Café géographique « Représenter l'espace urbain dans la bande dessinée », animé par Maryse Verfaillie et Marie Le Flahec, avec Aymeric Landot et Bénédicte Tratnjek le mardi 28 janvier 2014.

9. Xavier Fournier, Sonia Dollinger, Alain Carrazé et Stéphane Le Troëdec : « *Villes de papier, villes de ciné : DC Comics imagine la cité* », Table ronde du Festival Travelling du 11/02/2017.

collègues, et de l'autre il retrouve son chez-lui et sa famille, mais désormais ce n'est plus une seule et même chose : l'individu acquiert alors plusieurs identités.

De ce concept nouveau d'identité multiples, à la gestation du concept d'identité secrète, il n'y a plus qu'un pas à franchir. Le contexte déstabilisant de ce nouvel environnement urbain, dont l'arrivant rural (ou l'ancien urbain) ne possède pas ou plus les codes, est la source d'une incompréhension, elle-même source d'une frustration, d'une angoisse. La société qui se retrouvait dans des villes qu'elle n'arrivait à maîtriser s'est inventée des personnages qui lui donnaient l'espoir que quelqu'un, quelque part, pouvait régler les problèmes auxquels elle était confrontée comme par magie. Et tout comme il concentre les individus et les activités, le monde urbain est également une concentration de criminalité et de corruption, et bientôt il peut sembler que les détectives et les policiers classiques ne suffisent plus à rassurer la population. Dès ce moment, les récits commencent à produire des personnages qui sont de véritables « surhommes urbains », des personnages, qui eux, sont capables de naviguer dans les différentes couches de la société, et d'en résoudre tout les problèmes : ce sont des personnages fantasmés. C'est la traduction concrète d'un besoin, d'une envie de créer un justicier social, et c'est là le fondement du super-héros. Basiquement, le super-héros est donc aussi un fantasme de nouvel arrivant dans une ville qu'il trouve injuste, ou dont il ne comprend pas les règles. Il souhaite, par la figure du super-héros, un retour au bon fonctionnement de la société. C'est par exemple bien visible pour la toute première version de Superman, qui résout presque un problème social par épisode : de la gestion des productions industrielles automobiles défectueuses, à des casinos qui blanchissent de l'argent, ou encore à la problématique des ghettos urbains en pleine ville.

Nous l'avons vu, le lien entre évolution de l'urbanité, personnages de fiction et bande dessinée est donc plus ténu qu'on ne pourrait le croire de prime abord. Nous avons également observé que dès ses origines, la bande dessinée n'est pas non plus uniquement caractérisée par la figure du super-héros, mais est ainsi passée par une multitude de genres, de l'humour (qui lui a donné son nom de *comics*) en passant par l'aventure, avant d'aborder plus tard le genre super-héroïque qui nous intéresse, et que nous allons développer davantage.

L'année 1938 marque l'apparition du premier super-héros : Superman, dans le premier numéro d'*Action Comics* (Fig.3), un personnage créé par Jerome Siegel et Joseph Shuster. Bien qu'ayant dû remanié plusieurs fois sa version du héros à la cape rouge, la parution de 1938 est un succès et rapidement, celui-ci est imité par d'autres auteurs. En 1939 c'est Bob Kane qui crée Batman, tandis que la revue *Marvel Comics* crée The Human Torch (« la Torche Humaine »), qui sont bientôt suivis par The Flash, Wonder Woman, Captain Marvel, et bien d'autres. Avec l'accroissement des tensions internationales puis le déclenchement de la Seconde Guerre mondiale, les comics américains sont mis à contribution pour stimuler le sentiment patriotique, et beaucoup de ces héros sont désormais utilisés pour combattre les nazis et les Japonais. Les super-héros « rentrent dans le rang », et deviennent (sauf exception) des parangons de vertu et de dévotion à la nation (Superman en gardera son surnom de « boy-scout »), et combattant seulement des menaces extérieures plutôt qu'intérieures, afin de ne pas illustrer une éventuelle division. Certains font même de ce combat patriotique leur spécialité, à l'image du fameux Captain America qui gagne sa célébrité dans la défense de sa nation. Après la Seconde guerre mondiale, les comics sont déconsidérés et vus comme dangereux pour la jeunesse. Sous les pressions des associations de moralité, les super héros et leurs villes évoluent : certains comme Superman passent d'une ville de gangster à une « ville parfaite », à l'image de Metropolis, où chaque individu semble être un cadre,

où il n'y a ni ouvriers ni pauvreté, et encore moins de cette criminalité qui ronge la Gotham de Batman. Gotham reste une ville noire, tandis que Metropolis devient un modèle de la ville idéale américaine où tout est parfait. Cette première période de 1938 à 1956, est considérée comme « *l'âge d'or des comics* », mais cette utilisation des super-héros comme outil de propagande patriotique tend à les rendre de moins en moins attractifs au fil du temps, surtout après la fin de la guerre.

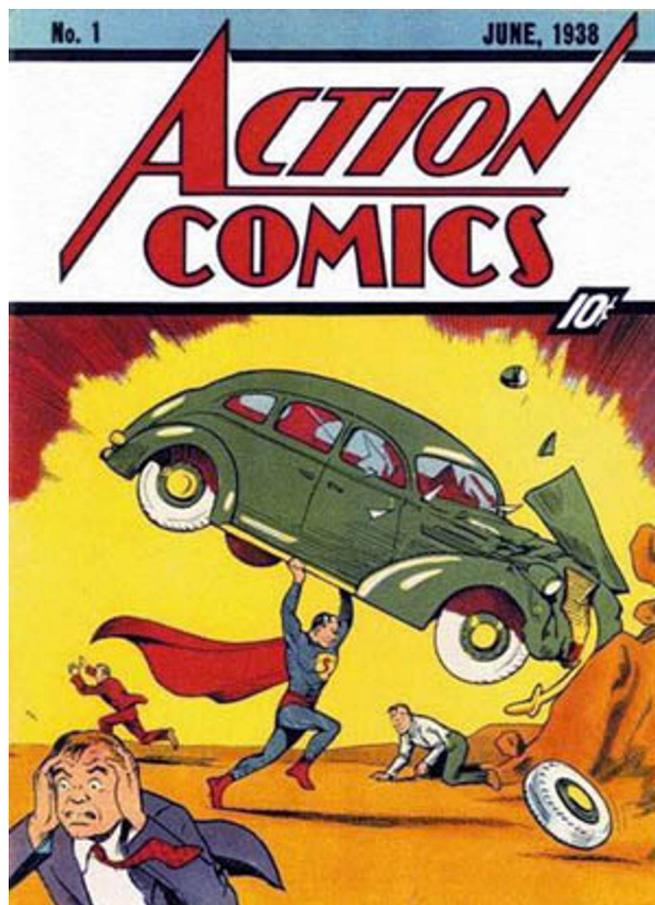


Fig.3 *Action Comics #1, June 1938, couverture*

De 1956 à 1970, la période dite de « *l'âge d'argent* », consacre le retour en grâce et surtout le renouvellement des super-héros. A partir des années 1960, c'est l'évolution technologique et en particulier le potentiel (et la menace) de l'atome qui permet à des auteurs (et surtout aux grands Stan Lee et Jack Kirby) de créer de nouveaux héros. Ces nouveaux personnages, comme Spider-Man, les X-men ou encore les « 4 Fantastiques », sont désormais porteurs de thèmes et de métaphores sociales plus complexes (famille, intolérance, maîtrise de soi ...) et sont plus que jamais les défenseurs de leur ville et de leur monde.

« *L'âge de bronze* » (de 1970 à 1985) marque une nouvelle évolution des super-héros de comics, les auteurs créant (ou faisant évoluer) des personnages désormais plus réalistes mais aussi et surtout plus sombres. Ainsi c'est presque une totale réinvention des personnages tels que Batman ou Daredevil (tous deux par Franck Miller), ou même de Spider-Man, avec désormais des héros qui deviennent marqués par le deuil et la perte de leur proches, et plus seulement en tant que ficelle

scénaristique. Les thématiques abordées sont bien plus noires, avec l'illustration de la drogue, du désespoir humain, et de l'apparition d'une violence physique et mentale beaucoup plus prononcée et volontairement moins atténuée.

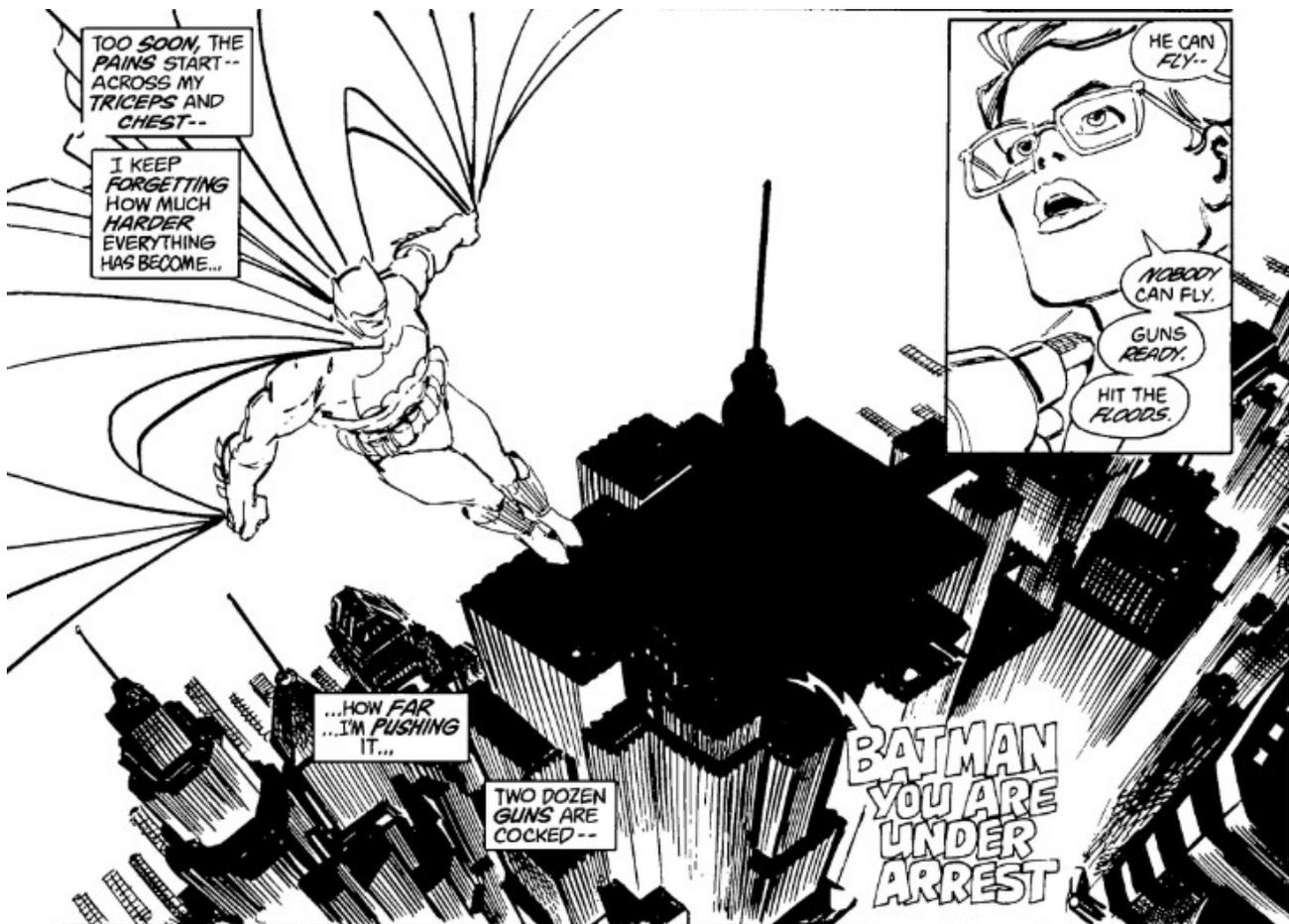


Fig.4 *The Dark Knight Return (1986)*

On pourrait citer comme exemple de cette période le célèbre *The Dark Knight Return* de 1986 (Fig.4), toujours de Frank Miller, considéré comme un monument du monde des comics. Tout comme le Batman qu'il décrit, la Gotham City de Miller est noire, sombre et sans espoir pour son héros ou pour ses habitants, mais malgré tout avec un style monumental et fantastique qui ajoute encore à l'ambiance effrayante de l'œuvre. Le noir et blanc du dessin déshumanise presque le personnage et son environnement, alors que paradoxalement le personnage vieillissant de Batman nous en ferait presque voir de toutes les couleurs, tant Miller l'a à la fois durcit, brisé et même politisé. Ainsi au sein de cet âge de bronze, tout comme les héros dont l'héroïsme même est remis en question, leur environnement évolue et s'obscurcit, à l'image des villes en crise de cette période, ou de l'utilisation de la représentation de la « ville noire » (pour rester dans l'exemple de Frank Miller, celui-ci à notamment réalisé le tout aussi sombre et violent *Sin City*). On considère que c'est après cette période que débute « *l'âge moderne des comics* », s'étirant jusqu'à nos jours.

Ces trois périodes sont délimitées par des bornes chronologiques parfois mouvantes et floues car liées à des dates de publications précises, et créées par convention entre les fans. Cette division canonique n'est cependant pas incontestable. Ainsi, certains critiques ne l'appliquent pas, et

d'autres proposent mêmes leurs propres périodes, basées sur d'autres éléments que la simple chronologie. Ainsi **Ken Quattro** dans *The New Ages : Rethinking Comic Book History* propose « trois périodes héroïques », de 1938 à 1955, de 1956 à 1986, et de 1986 à nos jours. **Randy Duncan** et **Matthew J. Smith**, dans *The Power of Comics: History, Form and Culture* préfèrent parler « d'ères » : ère de l'invention, de la prolifération, de la diversification, etc. **Steve Geppi** reprends la division canonique, mais choisit de prendre en compte l'existence préalable des comic-strips, et divise ainsi l'histoire des comics avec des âges supplémentaires, notamment les âges « victorien » (*Victorian Age*, de 1828 à 1882) et « de platine » (« *Platinum Age* », de 1882 à 1938). Ainsi, si quelques auteurs ont tentés d'officialiser davantage la chose, à l'image de **Shirrel Rhoades** (*A Complete History of American comics books*) aucune chronologie particulière ne semble s'imposer. Nous nous contenterons donc des âges d'or, d'argent, de bronze et de l'âge moderne, en sachant également que ces dates peuvent varier d'un auteur ou d'une critique à un autre.

Ce bref aperçu de l'histoire de la bande dessinée et de nos super-héros de comics vise aussi à montrer que ceux-ci ont évolués avec leur époque, en fonction du contexte socio-politique mais aussi avec l'évolution de la ville elle-même. Ces évolutions ont également été visibles à travers d'autres médias.



- **B – De la bande dessinée au cinéma, l'exemple de l'évolution du concept de la ville dystopique de Batman.**

Comme nous venons de le voir, la bande dessinée s'est progressivement imposée durant la deuxième moitié du XXe siècle, d'abord comme un phénomène culturel marginal, puis en se légitimant peu à peu dans les années 1960 avec une littérature moins enfantine (tout comme son public) et plus ambitieuse. Cette volonté de légitimation est à mettre en parallèle avec l'émergence du courant de recherche des **cultural studies**, toujours durant les années 1960, et qui dans une vision transdisciplinaire cherche à réfuter la catégorisation de la « bonne » ou de la « mauvaise » culture dont avait souffert la bande dessinée. Le cinéma américain quant à lui, est alors arrivé à la fin de son propre âge d'or, et amorce un lent déclin lié aux difficultés de l'après-guerre. Mais c'est également pour lui une occasion de reconversion, de changements, et de transition vers l'époque des blockbusters et des superproductions américaines qui lui apporteront un second souffle.

Le succès et la progressive respectabilité des comics ont amené le 7^e et le 9^e art à se rapprocher lentement. Ce rapprochement n'est pas seulement motivé par les succès de la bande dessinée et du cinéma, mais aussi par les nombreux points communs qui entourent la création de ces deux médias, pourtant différents. Cette ressemblance est confirmée en 1963 par le réalisateur Robert Benayoun dans la revue cinématographique *Méthode*¹⁰ dont il est alors rédacteur : « *Les vertus cinématographiques du comic-strip sont évidentes : dans certaines bandes comme Terry et les pirates ou Steve Canyon, le découpage, les cadrages, le dialogue, et jusqu'aux éclairages ou à la mise en place des acteurs sont ceux d'un véritable film* ». Il ne s'agit pas ici d'affirmer que la bande dessinée est un « cinéma sur papier »¹¹, ce qu'elle n'est pas, mais bien de montrer la logique de l'adaptation des personnages super-héroïques dans un contexte d'explosion de l'industrie cinématographique. De là à adapter les personnages des comics-strips sur le grand écran, il n'y a plus qu'un pas à franchir.

Précisons toutefois que les super-héros avaient déjà été adaptés très tôt sous la forme de « serial », des films à (très) petits budgets fonctionnant sur le principe du feuilleton, comme une succession d'épisodes diffusés à la télévision. Se sont ainsi succédés les *Adventures of Captain Marvel* (1941), puis *Batman* (1943) et bien d'autres. Bien que relativement médiocres, ces *serials* ont tout de même eu le mérite de contribuer à populariser ces personnages, et même à leur apporter de nouveaux éléments (comme la « *Batcave* », le repaire de Batman).

Mais c'est bien en 1978 que le premier film moderne de super-héros est créé par Richard Donner : *Superman*, dont le succès artistique et commercial retentissant encourage les cinéastes à poursuivre dans cette voie. Cependant les suites de ce film sont au mieux mitigées, tandis que les autres essais de films super-héroïque sont eux aussi des échecs (*Supergirl* de 1984 ou encore *Punisher* de 1989). Seul Tim Burton parvient à reproduire ce succès en 1989 avec son *Batman*, dont il parvient même à redéfinir l'origine et l'esthétique en s'inspirant des travaux de Frank Miller, et à l'aide de son style personnel. Il s'agit d'un tournant majeur, à la fois pour le monde des super héros adaptés au cinéma, mais aussi pour celui de la bande dessinée, dont les influences sont

10. Robert Benayoun, « Comics et cinéma », *La Méthode* n°10, février 1963.

11. Mouchart Benoît, 2003, *La bande dessinée*, Paris, Le Cavalier bleu, Collection Idées Reçues, page 57.

présentes dans ce film. Ce film lui-même aura de nombreuses suites en long métrages, et inspirera beaucoup d'autres œuvres, du film d'animation pour enfants en passant par le jeu vidéo, jusqu'à la bande dessinée elle-même, bouclant ainsi la boucle (Fig.9). On trouve dans ce film un exemple équivoque de cet état de fait dans l'espace où se situe l'action, la ville de Gotham city.

Le tour de force de Burton est d'avoir réussi à recréer au cinéma la Gotham des comics, en accentuant volontairement l'aspect néo-gothique¹² de son architecture (étymologiquement associé au nom de la ville), et en fondant beaucoup de ses plans de caméras ou d'actions sur des dessins réalisés au préalable (Fig.5). Le tout donnant ainsi l'image d'une ville ténébreuse (Fig.6), presque exclusivement nocturne et rongée par la criminalité, une cité qui possède des éléments d'architecture néo-gothique mais aussi toutes les caractéristiques (souvent péjoratives) d'une ville moderne.



Fig. 5. *Beaucoup de plans de caméra du film sont d'abord dessinés par Anton Furst (chef décorateur) : des plans d'environnement, mais aussi des plans pour les scènes d'actions.*

12. « Art gothique » est une expression péjorative utilisée par des humanistes italiens au XVe siècle pour qualifier l'ensemble de la production artistique entre l'Antiquité et la Renaissance, notamment les cathédrales médiévales, qu'ils considèrent comme une production barbare (« goth »). Dans la seconde moitié du XIXe siècle cet héritage devient pourtant une source d'inspiration qui amène à la création du style architectural dit « néo-gothique », comme peut en témoigner l'exemple de la cathédrale Saint-Patrick de New York.



Fig. 6 . *Batman le Défi* (1992), faisant suite au premier *Batman* de 1989, toujours par Tim Burton

C'est là la principale différence avec les autres adaptations de films super-héroïques : Burton a réussi à reprendre l'environnement original de la bande dessinée et à en accentuer les traits à l'aide de son propre style, créant ainsi l'image de Gotham telle qu'elle perçue dans l'imaginaire de Batman aujourd'hui. Cette image, même après d'autres tentatives d'adaptations, reste la plus iconique de l'univers de Batman, ainsi que la plus connue et la plus appréciée du grand public. Si nous avons choisi de commencer par la description du « modèle de Burton » qui n'est pas chronologiquement la première adaptation cinématographique d'un film Batman, c'est parce que ce modèle pose des bases qui sont encore aujourd'hui des références en termes d'univers super-héroïque. Mais c'est aussi parce que ce modèle est une référence à intégrer pour comprendre la suite des évolutions de l'univers de Batman, ainsi que de ses propres sources d'inspirations parfois bien plus anciennes. C'est une véritable construction mentale de la ville de Gotham, de son paysage et de son ambiance que ce film a réussi à établir, en partie grâce à l'utilisation de la bande dessinée pour sa conception. Aymeric Landot nous confirme ce pouvoir créateur de représentations mentales de la bande dessinée, en lien avec le paysage : « *Comme l'architecture, la bande dessinée crée des paysages, participant à l'engendrement de paysages mentaux, culturels, imaginaires aussi bien que réels*¹³ ».

Plus qu'un simple décor, la Gotham City de Tim Burton fait ainsi appel à un modèle dystopique de la ville, qu'il réutilise et adapte à son œuvre, mais qui est en fait bien plus ancien. Ce modèle dystopique réutilise en effet l'imaginaire de la « *ville noire* » né à la fois de la bande dessinée mais aussi du cinéma et de la littérature (des romans policiers notamment). Ce modèle est surtout lié à des périodes bien précises du XX^e siècle, d'abord apparu dans les années 1920 (période de la Prohibition) mais prenant son véritable essor dans les années 1950, avec des romanciers comme James Ellroy. Pierre-Jacques Olganier parle ainsi de la création de « *villes de genre* »¹⁴ illustrant dans divers médias la ville sous plusieurs aspects : la ville noire, mais aussi celle des western, ou

13. Landot Aymeric, *Villes et cultures dessinées*, 2016, Pré-publication dans le cadre d'un projet d'ouvrage, dirigé par Pascal Robert.

même celles de science-fiction. Cet imaginaire de la ville noire sur lequel se base Burton pour sa Gotham est ainsi lié aux années noires de villes américaines comme New-York durant la Prohibition (1919-1935) ou encore Chicago durant la même période, capitale du crime organisé qui avait d'ailleurs servie de modèle pour le prototype de la Gotham des comics. Mais ce n'est pas sa seule source d'inspiration, puisque Burton pioche également dans d'autres références urbaines dystopiques, notamment le film *Metropolis* (1927). On peut ainsi comparer les plans de l'environnement urbain de *Metropolis* et les comparer aux *concept arts*¹⁵ dessinés par Anton Furst pour la Gotham de Burton (Fig 7 & 8). En plus d'une grande ressemblance en terme d'architecture monumentale et fantastique, on notera également des décors et des cadrages qui dans les deux cas, s'apparentent à la bande dessinée.

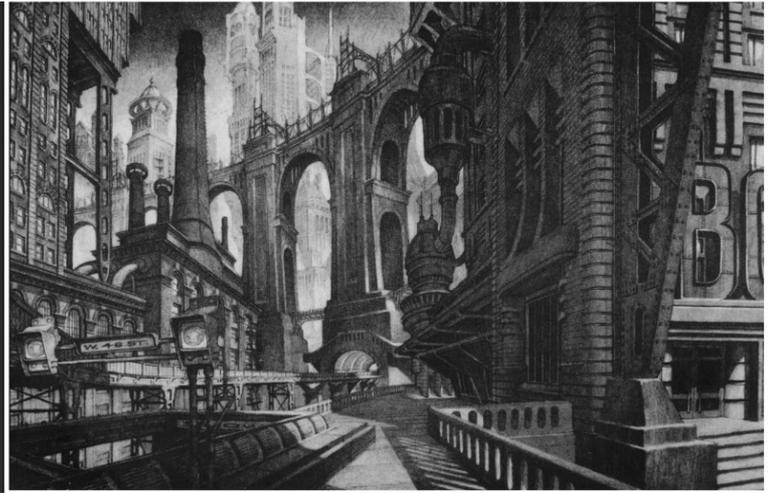


Fig.7 Plans urbains de la ville de Metropolis (*Metropolis*, 1927)

Fig.8 Concept art de *Batman* (1989) d'Anton Furst



Fig.9 : Les origines néo-gothiques de Gotham, faisant référence au travail d'Anton Furst *Batman: Legends of the Dark Knight* #27 (Février 1992)

14. Olgner Pierre-Jacques, *Les dystopies urbaines dans le cinéma de science fiction. Mise en regard des représentations spatiales de la ville dans les cinémas européens et américains.*

15. Le « *Concept art* » ou « *Concept par l'art* » est une forme d'illustration utilisée pour transmettre une idée pouvant être utilisée dans les films, les jeux vidéo, l'animation, la bande dessinée ou d'autres médias avant qu'elle ne soit intégrée dans la production finale du projet.

Ce modèle est non seulement inspiré de la bande dessinée, mais il est également repris par ce même format. On peut ainsi citer l'exemple du comics « *Destroyer* »¹⁶ de février 1992 (Fig.10, 11 et 12). Batman doit y affronter un urbaniste fou qui dynamite les immeubles de la ville afin de révéler l'architecture ancienne sous-jacente de la cité, une fois les bâtiments récents et modernes effondrés.

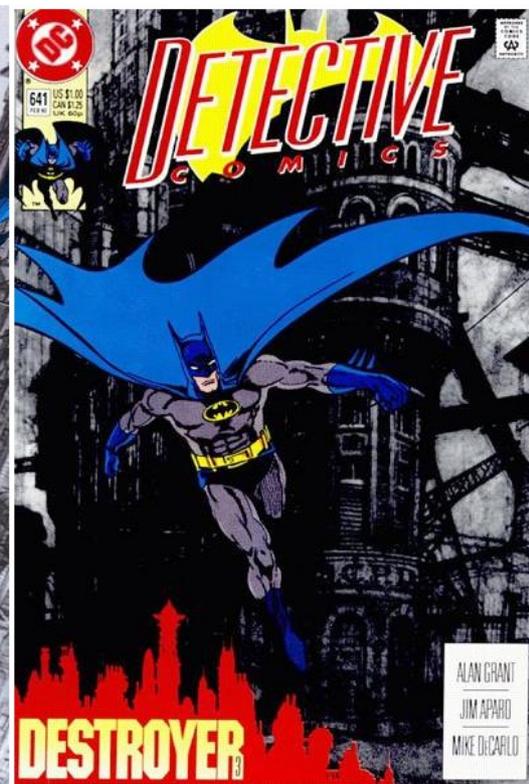
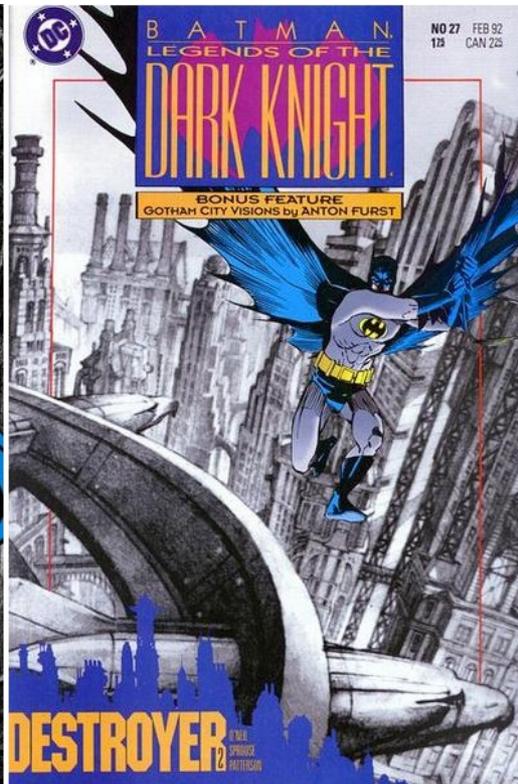
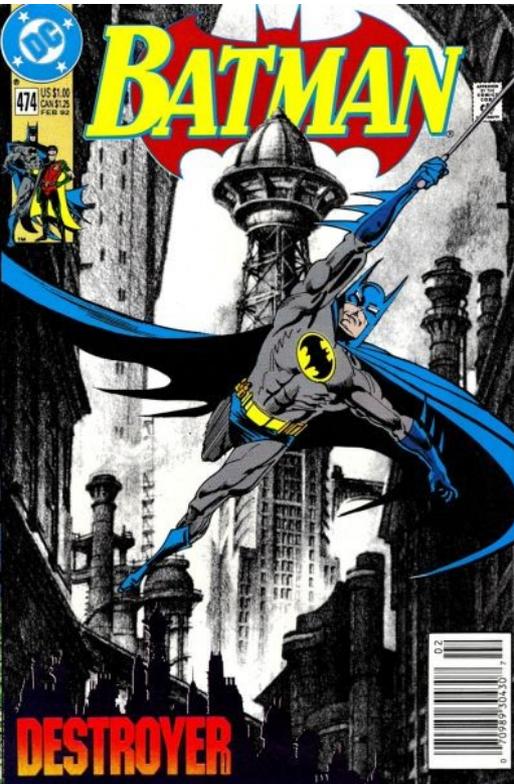


Fig.10 Batman Vol 1 #474,
(Février 1992)

Fig.11 Batman: Legends of the Dark Knight Vol 1 #27
(Février 1992)

Fig.12 Detective Comics Vol 1 #641
(Février 1992)

Les couvertures y représentent Batman voltigeant entre les gratte-ciel, et les décors du comics reprennent les illustrations d'Anton Furst (parfois littéralement : Fig 8 & 9). Ces couvertures sont en fait un hommage à l'esthétique forte proposée par Furst (qui venait de décéder l'année précédente). À la fin du troisième et dernier épisode, l'allure générale de Gotham City a finalement changé : la ville moderne de verre et d'acier retrouve une allure néo-gothique qu'elle ne quittera plus. Toutefois ce genre dystopique, aujourd'hui indissociable du personnage de Batman, n'est ni sa seule source d'inspiration, ni celui qui a fait le succès du personnage.

Car si le *Batman* de Burton de 1989 se repose bien sur ces anciennes références dystopiques, il se base aussi (presque paradoxalement) sur une série antérieure, toujours intitulée *Batman* (1966), et dont l'ambiance et l'univers sont sensiblement différents (Fig.13). Cette série est l'étape qui traduit le véritable passage d'un personnage d'abord destiné aux enfants, à celui d'une série parodique, drôle, et qui attire un public bien plus large grâce à un univers coloré, bariolé et absurde. La particularité de cette série est aussi l'apparition des grands méchants de l'univers de Batman qui s'y distinguent : Le Joker, Le Pingouin, l'Homme-Mystère, la Femme-chat (Catwoman), qui acquièrent tous une véritable renommée, avec des acteurs qui surjouent et qui cabotent, et qui

16. Publié dans *Batman #474*, *Legends of the Dark Knight #27* et *Detective Comics #641*

finaleme nt sont pensés et interprétés comme bien plus intéressa nt que le héros, qui lui est volontaireme nt rabat-joie.



Fig.13 La série *Batman* de 1966, avec ses méchants iconiques en arriè re plan (de gauche à droite) : le Joker, la Femme-chat, le Pingouin, et l'Homme-Mystère.

Alain Carrazé, journaliste français spécialiste des séries télévisées, affirme et martèle l'importance de cette série télévisée pour l'évolution du personnage de Batman : « *L'impact de la série a été gigantesque, cela brillait au firmament de la culture pop américaine (60% de part d'audience aux États-Unis). Durant cette période, pour l'inconscient américain et international (sauf en France où le phénomène est ignoré), Batman c'est [...] avant tout un truc drôle, parodique dans lequel le méchant est le héros. Et quand Burton fait son Batman, [...] il a repris ce qui était iconique pour le public américain, à savoir que Batman est un personnage sans grand intérêt : le vrai héros du premier Batman c'est le Joker de Jack Nicholson ! Il mange totalement le temps d'écran* »¹⁷.

Cette série n'apporte pas grand-chose en terme d'environnements urbains, car ces derniers sont dépourvus de toute originalité, puisqu'il s'agit d'une ville très ordinaire, ce qui renforce encore l'absurde des personnages bariolés qui y évoluent. Cependant, il s'agit tout de même d'une étape obligatoire pour comprendre l'évolution du personnage de Batman, et surtout de son univers urbain, surtout pour le cas du public français qui ne dispose pas souvent de cette référence, ou qui ne la comprend pas totalement, ne pouvant ainsi pas replacer l'évolution de Batman dans sa continuité.¹⁸

17. Xavier Fournier, Sonia Dollinger, Alain Carrazé et Stéphane Le Troëdec : « *Villes de papier, villes de ciné : DC Comics imagine la cité* », Table ronde du Festival Travelling du 11/02/2017.

18. C'est aussi pour cela que nous avons préféré commencer par le modèle de Burton, le plus connu, avant de revenir ensuite sur ses origines et sur cette série qui est complètement qui en fait

Car après la « période Burton » de 1989 à 1992¹⁹, cette logique est reprise, avec plus ou moins de succès, par **Joel Schumacher** pour la réalisation de ses propres films. Si Burton affectionnait une ville à l'architecture néo-gothique où dominant les couleurs froides, Joel Schumacher penche plus pour un univers moderne, urbain et coloré, mais conservant encore quelques éléments d'architecture gothique : statues, gargouilles ... (**Fig.14 : n°3 & n°6**). On y retrouve en particulier la même architecture monumentale que Burton et *Metropolis* (**Fig.14 : n°5**), mais cette fois, les tons et couleurs sont bien plus *flashy* et fluorescents. La folie et l'humour de l'univers et de ses personnages, exposée par les lumières vives, sont clairement intégrés dans le décor et à l'ambiance urbaine (**Fig.14 : n°1 & n°2**). On notera même l'utilisation de la 3D pour quelques décors urbains et pour certains effets spéciaux (**Fig.14 : n°4**). Tout comme pour la série de 1966, le personnage de Batman y est également très secondaire, et son interprète est d'ailleurs interchangeable, puisque pour les 5 films qui s'enchaînent (de 1989 à 1997) il sera incarné par pas moins de 3 acteurs différents au total (Michael Keaton, Val Kilmer, George Clooney) alors qu'encore une fois, ce sont ses adversaires qui sont réellement mis en avant, et sont les véritables stars de ces films. Nous en avons une bonne illustration, d'abord avec Jim Carrey qui incarne avec succès le coloré et fantasque Homme-Mystère (*Batman Forever*, 1995), puis avec Arnold Schwarzenegger et qui incarne Mister Freeze dans un film jugé désastreux (*Batman et Robin*, 1997), une œuvre qui montre aussi la limite de ce modèle comique et absurde, et qui gèlera même pour un temps la franchise Batman.

intégralement partie.

19. À noter que si Tim Burton reste bel et bien présent dans la conception des films de Schumacher, ce n'est plus seulement qu'en tant que producteur secondaire, et parce qu'il a lui même accepté de remanier son univers et ses personnages, désormais volontairement beaucoup moins sombres.



Fig.14 À travers la Gotham de Schumacher, on peut observer la persistance du modèle de Burton à savoir l'architecture monumentale, et quelques éléments néo-gothiques (n°5 & n°6) mais ils sont maintenant complétés par une bien plus grande variété de couleurs vives, qui selon les décors urbains (et leur fonctions) peuvent aller jusqu'à saturer les plans (2 & 3).

Le héros et son univers sont cependant finalement réinterprétés et même totalement remaniés par Christopher Nolan, au sein d'une trilogie qui débute en 2005. D'apparence, on pourrait presque citer cette trilogie de Christopher Nolan comme un contre-exemple au modèle de Burton. Celle-ci semble essayer de remanier ce modèle dystopique pour une approche volontairement plus réaliste, dans la veine des films de super-héros actuels, qui tendent à vouloir se séparer des éléments bariolés ou trop prononcés en faveur de la crédibilité de leurs personnages et de leurs univers. La trilogie de Christopher Nolan est un exemple intéressant car il nous permet de rester sur le cas de Batman, et de voir que ce phénomène d'atténuation est également progressif.

Ainsi dans *Batman Begins* (2005), l'environnement urbain de Gotham City est présenté comme une véritable ville en crise, presque en ruine, livrée à la corruption et à la criminalité, avec des scènes majoritairement nocturnes (le réalisateur avouant lui-même s'inspirer du film *Blade Runner* de

1982). Toutefois à part quelques originalités utiles au scénario comme le monorail qui parcourt la ville, ou encore le ghetto du centre-ville (« *Narrows* ») où sont cantonnés les plus pauvres et les fous de l'asile d'Arkham, l'environnement urbain est dépourvu d'exagérations architecturales typiques de la Gotham des précédents films. Pour reprendre l'exemple du ghetto, on est ainsi déjà bien plus dans ce que l'Amérique se représente comme le modèle d'une *shrinking city* (« ville rétrécissante »), c'est à dire une ville en déclin, plutôt que dans une ville fantastique et sombre par essence. On peut donc s'interroger sur les changements apportés par Nolan : a-t-il volontairement remanié le modèle dystopique tel que nous l'avons vu précédemment, ou bien est-ce la notion de dystopie urbaine qui a évolué au fil du temps ? Le déclin, l'insalubrité et la ruine sont-elles les nouvelles caractéristiques représentatives de la ville noire dans notre société actuelle ?

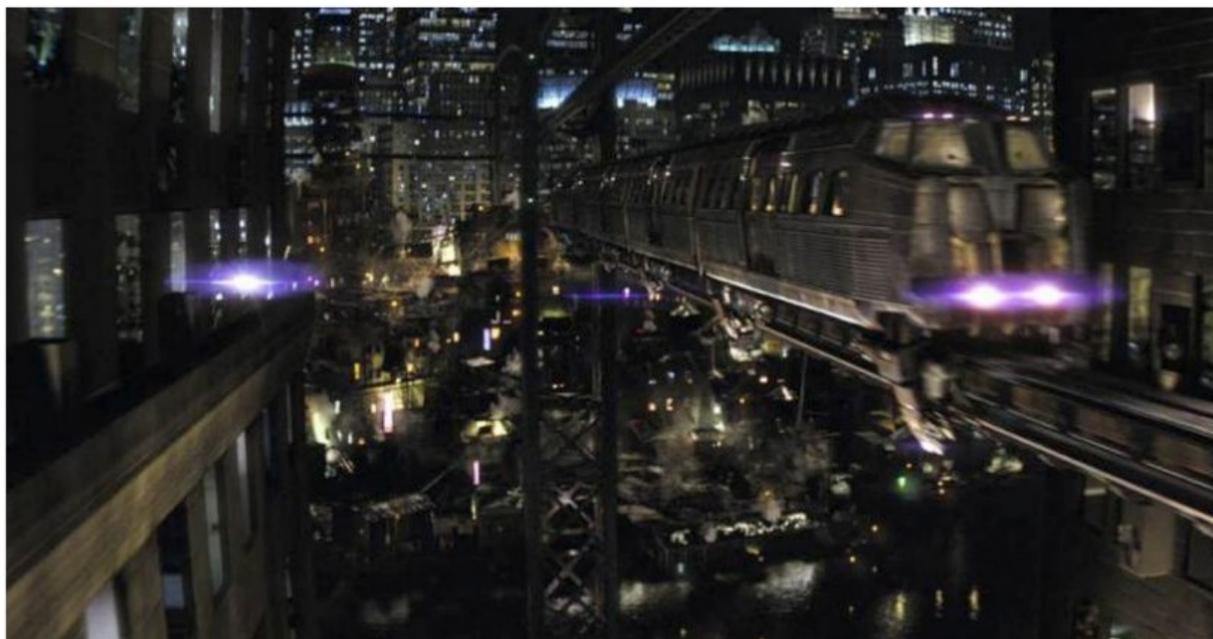


Fig.15 *Le monorail surplombant les ghettos (« Narrows »)
au cœur de Gotham (Batman Begins, 2005)*

Toutefois cette atténuation du fantastique semble bien se poursuivre avec les deux films suivants, chronologiquement *The Dark Knight* (2008) puis *The Dark Knight Rises* (2012). Dans ceux-ci, les environnements sont désormais présentés comme ceux d'une ville standard, une mégapole « simplement » confrontée aux anarchistes et aux terroristes, mais où la folie et la noirceur n'est plus forcément liée à l'essence même de la ville. Les scènes sont également nocturnes pour la plupart, mais désormais avec quelques scènes d'actions diurnes, ce qui semblait impensable tant le modèle de Burton avait durablement reconfiguré l'univers de Batman. C'est quasiment un changement de décor progressif au sein de la même trilogie, et parfois ressenti comme tel par les critiques.

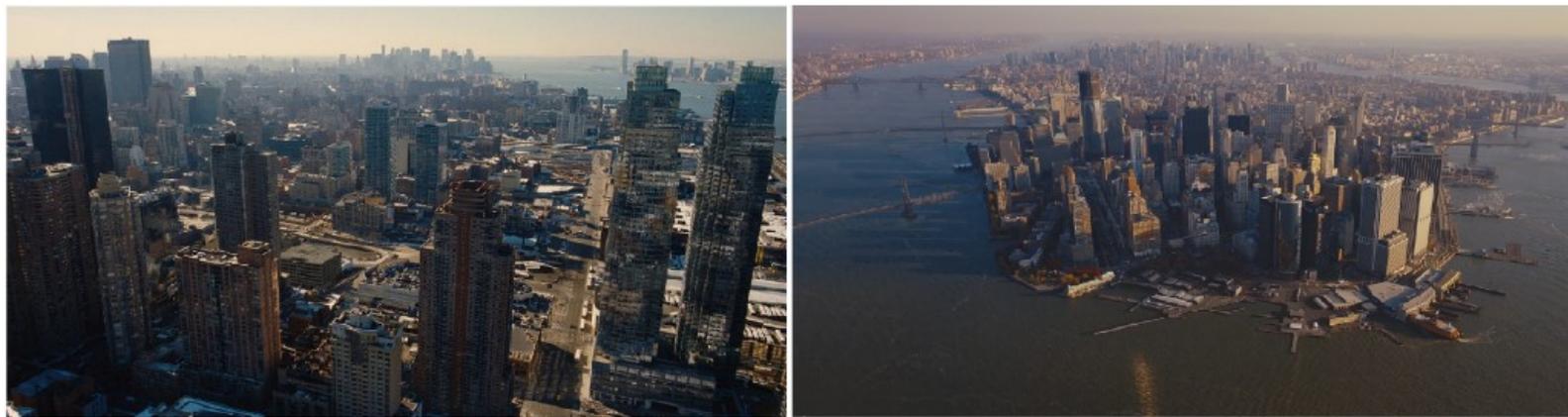


Fig.16 Différentes vues aériennes de la ville de Gotham (*The Dark Knight Rises*, 2012).

Loin de la Gotham fantasmagorique de Burton, la ville de Nolan est une métropole crédible basée sur des éléments bien concrets qui sont utilisés par le scénario. À titre d'exemple, la scène illustrant la destruction méthodique des ponts, isolant grâce au fleuve l'hypercentre urbain, est illustrée par une vue aérienne qui pourrait être confondue avec celle de l'île de Manhattan. Les dernières scènes d'actions de *The Dark Knight Rises* font ainsi clairement penser à la ville de New-York, le tout servi dans une bataille en plein jour. C'est donc aussi toute une évolution de la ville Gotham : d'une cité de fiction s'inspirant du gigantisme de New-York et de la criminalité de Chicago, devenue ensuite un modèle néo-gothique et fantastique, pour finalement revenir à ses toutes premières origines, bouclant ainsi la boucle.

En effet pour construire son nouveau modèle dystopique, Nolan revient en fait aux toutes premières sources d'inspiration du personnage de Batman, à savoir *The Bat*. Il s'agit d'une pièce de théâtre horrifique créée par Avery Hopwood et Mary Roberts Rinehart en 1920, qui utilise comme antagoniste principal un assassin déguisé en chauve-souris. La pièce est un succès, et est remanié en un film muet par Roland West en 1926, en gardant le même nom (*The Bat*, ou *l'Oiseau de nuit* en version française). Ce même film fait ensuite lui-même l'objet d'un *remake* intitulé *The Bat whispers* par Roland West en 1930, et c'est ce dernier film qui sert principalement d'inspiration pour Nolan. On retrouve également de nombreuses similitudes entre ses personnages et ceux de la littérature classique. Ainsi, au lieu de simplement ouvrir son film sur le personnage de Batman (comme dans *Batman Forever*), Nolan passe la moitié de celui-ci à nous présenter Bruce Wayne, un jeune homme brisé, exilé, et qui se questionne à la fois sur sa vengeance, et sur son droit à faire ou non justice lui-même, à l'image du célèbre *Comte de Monte-Cristo* (1844) d'Alexandre Dumas. De même, son Joker, un homme défiguré par des cicatrices aux joues, peut être vu comme une inspiration du personnage de Gwynplaine dans *L'Homme qui rit* (1869) de Victor Hugo. Ce modèle est donc à la fois très fidèle aux premières sources d'inspiration du personnage de Batman, tout en étant davantage crédible. Ainsi pour reprendre l'exemple du Joker, nous n'avons plus ici affaire au méchant festif et parodique de Burton qui voulait hisser le crime au rang des beaux-arts, mais à un terroriste nihiliste, dont les méthodes et l'idéologie sont un douloureux rappel des attentats qui ont marqués la première décennie du XXI^e siècle.

Christopher Nolan, loin d'avoir réinventé le modèle dystopique de Batman, a donc volontairement choisit de revenir à une noirceur plus littéraire et théâtrale, tout en cherchant en même temps à ancrer son univers et ses personnages dans une réalité plus cohérente. De ce fait il a donc remanié, *et non détruit*, le fameux modèle dystopique de la ville, à l'aide des éléments mêmes qui l'avait bâti.

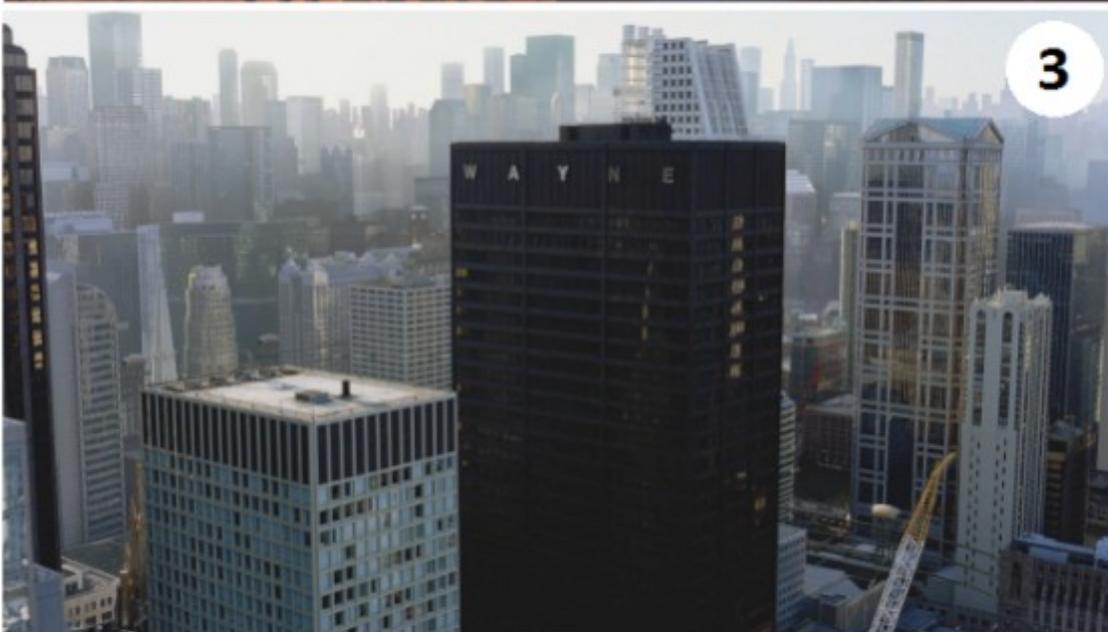


Fig.17

Pour compléter sur l'évolution des symboles super-héroïques au cœur de la ville : l'exemple de la Tour Wayne, siège social de Wayne Entreprises, dans ses différentes adaptations cinématographiques

Dans le film de Schumacher **(1)**, il s'agit d'une création en 3D, dont l'architecture volontairement démesurée est héritée de Burton (qui lui-même l'emprunte à *Metropolis*) et qui symbolise à la fois le fantastique de la ville de Gotham, et la toute-puissance de l'entreprise de Bruce Wayne.

La trilogie de Nolan reprend dans son premier film **(2)** les éléments architecturaux caractéristiques des buildings américains (l'espace scénographique est le *Chicago Board of Trade Building*), symboles anciens mais éternels de la réussite entrepreneuriale du pays.

Les deux films suivants de Nolan **(3)** optent pour un siège social plus moderne et sombre (l'espace scénographique est cette fois le *Richard J. Daley Center*, également à Chicago) et qui semble personnaliser davantage le chevalier noir, à l'image des tours que se font bâtir les *businessmen* les plus introvertis (pour l'anecdote, la Trump Tower est également l'espace scénographique utilisé pour l'entrée de la Tour Wayne dans le dernier film *The Dark Knight Rises*).

C – L'ère des méga-productions cinématographiques et des séries télévisées : l'actualisation et l'utilisation des super-héros dans la pop culture.

- **1 – Arrivée, échecs et essor des films de super-héros : le nouveau média de prédilection des super-héros.**

Nous avons pu voir qu'après la bande dessinée, les super-héros et leur environnement avaient été transposés au cinéma, au sein d'un processus ponctué de nombreuses étapes, transitions et évolutions en lien avec ces différents supports, leurs contextes de production, et leurs sources d'inspiration parfois bien plus anciennes.

Après s'être quasiment approprié le domaine du comics, c'est bien avec le cinéma que les super-héros s'imposent lentement, d'abord dans la première phase que nous avons décrite précédemment, qui débute avec le *Superman* de 1978 (de Richard Donner). Les suites de ce film connaissent des succès parfois très variés, mais encouragent l'amplification du phénomène, notamment avec les films Batman de Tim Burton, à partir de 1989.

Les années 1990 sont le moment d'une intensification de la production cinématographique super-héroïque, avec des résultats divers et variés. On peut ainsi citer les films *Captain America* (1990), les *Batman* de Schumacher (1995 et 1997), ou encore *The Mask* (1994) dans un registre plus humoristique. À la fin de la décennie, certains réalisateurs s'essayent même à des personnages plus violents et plus sombres, avec plus ou moins de succès : on peut ainsi opposer le très bon *Blade* (1998) au désastreux *Spawn* (1997). Si nous avons cité les exemples les plus connus, dont certains sont bel et bien des succès, beaucoup que nous n'avons pas forcément nommés sont bien moins appréciés et peuvent même parvenir à freiner l'engouement pour les super héros. On peut même évoquer le cas des *Quatre Fantastiques* de 1994²⁰, jamais sorti en salle, et créé dans l'unique but de faire conserver les droits sur les personnages à Bernd Eichinger, qui avait racheté les droits à Marvel. Le film est ainsi volontairement fait avec le moins de budget possible, dans une improvisation certaine, et malgré le fait que les acteurs ignorent alors tout de la véritable raison de sa création. Le producteur Avi Arad, qui supervisait alors la reprise en main des droits et des personnages Marvel, craignait même que ce film ne détruise à jamais l'image de ces derniers, et aurait dépensé plusieurs millions de dollars pour en détruire un maximum de copies. Cette anecdote plutôt amusante est surtout révélatrice de la situation des années 1990, dans un contexte d'explosion des films de super-héros, où la firme Marvel commence à prendre conscience de la valeur réelle des personnages qu'elle a parfois vendue à long terme contre une bouchée de pain. Les années 1990 signent donc aussi le début des conflits juridiques pour les droits cinématographiques sur ces personnages, conflits qui perdurent encore aujourd'hui pour certains personnages très profitables. À ce titre, Spider-man est un bon exemple, puisque le film Marvel dans lequel il réapparaît en 2017, après un long rapport de force entrecoupé de négociations laborieuses avec Sony, s'intitule *Spider-man Homecoming*, littéralement « Retour à la maison ».

Mais avant cela, le personnage de Spider-man fut adapté durant les années 2000, décennie où les personnages super-héroïques connaissent un succès sans précédent, notamment à travers la trilogie *Spider-man* (2002-2007) de Sam Raimi ou encore celle des *X-Men* (2000-2006), deux trilogies à succès estampillées Marvel Comics. Dc Comics n'est toutefois pas en reste, et s'empare

20. François Léger, « *Les Quatre Fantastiques (1994) : le "film qui n'aurait dû être vu par aucun être humain" »*, *Première*, 09/08/2015

même de la première place avec la Trilogie Batman de Christopher Nolan (2005-2012). On notera également que les personnages super-héroïques se déclinent avec succès en films d'animation (*Les Indestructibles* en 2004, ou encore *Megamind* en 2010).

Toutefois le succès de ces films de super-héros semblent les destiner à évoluer, faisant de ce genre cinématographique un marché de plus en plus profitable et étendu, où là encore, s'opposent les éternels rivaux Marvel et DC. La fin de la trilogie de Batman de Nolan en 2012, et les débuts du MCU (*Marvel Cinematic Universe*) en 2008 avec *Iron Man*, font entrer les personnages de comics au sein d'univers cinématographiques volontairement plus étendus, dans une volonté de fidéliser un public (le plus large possible) à un univers regroupant de nombreux personnages, univers, et donc de films. Il s'agit donc bien d'une nouvelle logique de la part des studios de productions, stratégie qui prévaut désormais sur celle du film de super-héros individuel. Cela signe ainsi la quasi-fin des films one-shot et des spin-off indépendants. On peut toutefois montrer de rares exceptions, à l'image du salué *Kick-Ass* (2010), et à l'inverse celui du très mal accueilli *Ghost Rider 2 : L'Esprit de la Vengeance* (2012), symbole de la vieille formule qui semble désormais obsolète, en particulier face à cette nouvelle stratégie qui s'impose. Désormais c'est une véritable succession de films super-héroïque qui voit le jour, dans une organisation planifiée de longue date, au sein de véritables calendriers de production. L'éditeur Marvel, devenu en 2009 une filiale de la Walt Disney Company, est ainsi un bon exemple (inégalable en la matière) de productions réparties en 3 « phases » visant à présenter, développer, voire aussi terminer l'aventure de nombreux personnages (Fig.18 et Fig.19).

À l'inverse, DC Comics a déjà en grande partie échouer à créer un univers étendu cohérent et réussi, aussi bien en terme artistique que commercial. Cet échec est surtout lié à l'impossibilité pour l'écurie DC de rattraper son retard sur Marvel : la firme lance son 3^e film en 2016 (*Batman V Superman*) tandis que Marvel lance son 13^e film à la même date (*Captain America: Civil War*). Malgré l'avantage d'avoir un univers quasiment complet au niveau des droits sur ses personnages, DC s'embourbe dans cette précipitation, et cumule les films moyennement bien reçus par la critique. À noter toutefois que si DC Comics rencontre quelques problèmes en essayant d'égaliser son rival de toujours en matière d'univers cinématographique étendu, il règne cependant en maître sur la catégorie des films d'animation avec son propre univers étendu (DCAU), domaine où à l'inverse Marvel peine à engranger les succès.

Cette stratégie d'univers étendu ne concerne pas uniquement le cinéma, mais aussi les séries télévisées. Ainsi Marvel s'attaque également à ce marché depuis 2013, en jouant la carte du format et de la plate-forme Netflix avec plus ou moins de succès (*Daredevil*, *Punisher*, *Iron Fist*). Approximativement depuis la même date (avec la fin de *Smallville* en 2011), DC Comics essaye également de s'imposer sur le marché des séries télévisées avec de nombreux exemples (*Arrow*, *The Flash*, *Titans* ...), mais là encore pour des résultats souvent mitigés. Le récent retrait de Disney du service de diffusion Netflix, au profit de la création de son propre service de streaming (Disney +), n'est que la dernière étape en date de cette longue guerre entre corporations pour imposer leurs super-héros sur le petit écran.

FILMS DE 2013



FILMS DE 2014



FILMS DE 2015



FILMS DE 2016



FILMS DE 2017



FILMS DE 2018



FILMS DE 2019



FILMS DE 2020



FILMS DE 2020



MCU PHASE 1

La phase 1 du MCU nous a permis de faire connaissance avec quelques personnages très populaires chez les fans et a mis en place le contexte pour les années qui ont suivi. Nous découvrons pour la première fois deux Pierres d'Infinité, le Tesseract (Pierre de l'Espace) dans Captain America et la Pierre de l'Esprit dans Avengers. La dernière scène post-générique nous a révélé l'existence de Thanos, une menace distante qui cherchera à semer le chaos dans Infinity War.



MCU PHASE 2

La Phase 2 nous a permis d'entrevoir l'envergure du MCU avec de nouveaux personnages comme Falcon, les Gardiens de la Galaxie ou Ant-Man. Nous avons découvert deux autres Pierres d'Infinité : l'Éther dans Thor : Le Monde des ténébres (Pierre de la Réalité) et la Pierre du Pouvoir dans les Gardiens de la Galaxie.



MCU PHASE 3

La phase 3 a secoué le MCU. Civil War a divisé les Avengers et Doctor Strange a amené un peu de magie dans l'univers. Ajoutez à cela Spider-Man et Black Panther, et vous obtenez un cocktail survitaminé (et nous n'avons même pas parlé de Thor et de son nouveau look !). Doctor Strange a révélé l'existence d'une autre Pierre d'Infinité, l'Œil d'Agamotto (la Pierre du Temps), pour un total de 5 pierres... Ce qui signifie qu'il nous en reste une à découvrir.

Il s'est passé tellement de choses qu'on a du mal à imaginer ce qui pourrait bien déstabiliser notre myriade de super-héros. Il faudrait vraiment qu'un tyran intergalactique arrive sur Terre pour récupérer les Pierres à tout prix...



Fig.18 et Fig.19 : Parutions et Calendriers DC Films et Marvel Studios, du site Comic.systems.

• **2 – Les séries télévisées : la ville sans le super-héros ?**

Les séries télévisées sur les super-héros n'ont cependant pas attendu la décennie 2010 pour essayer de convaincre le public. Nous évoquons un peu plus tôt *Smallville* (2001-2011), en précisant que sa fin annonçait une nouvelle ère pour les personnages super-héroïques, la vérité est un peu plus complexe. Cette série un exemple (et n'est pas le seul) de l'utilisation d'un univers super-héroïque et plus précisément de la ville comme décor, et qui parvient même à s'émanciper de son propre super-héros.

Pour évoquer la série *Smallville*, rappelons tout d'abord que Superman est un super-héros (le tout premier) qui partage son temps et son histoire entre 3 villes différentes : Smallville, Metropolis et Kandor, chacune symbolisant une étape particulière de sa vie. La « Forteresse de Solitude » est davantage une marge, un repaire où l'homme d'acier s'isole volontairement. Le nom de « *Smallville* » vient au départ du nom de l'orphelinat (« *la ville des petits* ») où le très jeune Kal-El, pas encore Superman, est d'abord envoyé avant d'être adopté par le couple Kent. Par extension, « *Smallville* » est ensuite devenu le nom de la bourgade d'enfance de Superman dans les versions suivantes.

Le simple nom de cette série semble donc suffire à induire un lien très fort avec le super-héros et avec son univers urbain. Hors c'est très loin d'être le cas, comme l'explique Alain Carrazé : « *Smallville est une série pour adolescents, avec une tête de gondole sympa [Superman] qu'on ne pourra jamais montrer pour question de droits et de copyright²¹* ». Ce résumé quelque peu ironique est également à mettre en relation avec le contexte des débuts de la série, lorsque le genre super-héroïque n'était pas encore autant plébiscité, et ne semblait pouvoir fonctionner qu'à travers des adaptations très édulcorées, voire même hors-sujets. X.Fournier explique ainsi que cette approche est volontaire : « *Souvent les séries TV tirées de comics sont des faux-semblants : on prend une licence comics pour faire quelque chose qui existait* ». En effet on pourrait trouver de (trop) curieuses ressemblances entre *Smallville* (2001) et une autre série de la même période, *Roswell* (1999) : un adolescent extraterrestre qui entretient une relation amoureuse avec la serveuse du bar local, des conflits avec l'autorité, des « problèmes d'adolescent » (drogue, alcool, amitié) ... etc. Autant d'éléments qui n'ont pas grand-chose à voir avec le comic d'origine. Il ne s'agit donc pas d'une copie à proprement parler, mais d'une utilisation du support d'origine, le personnage de Superman et sa ville d'enfance, pour en faire autre chose. On se concentre sur des émois d'adolescent, des milliers de méchants littéralement épisodiques, des intrigues amoureuses poussives ... (voire sans queue ni tête).

Toutefois la multiplication des saisons (une dizaine), et le fait que la série réussisse à fidéliser à long terme un public qui grandit avec la série, entraînent quelques changements dans les scénarios. Cela est également dû à un changement de mentalité et de regard (voire d'époque) sur les personnages super-héroïques en eux-mêmes. Car durant la diffusion de la série (de 2001 à 2011), le public connaît un certain regain d'intérêt pour les super-héros, autrefois considérés comme des caricatures ringardes et dépassées, il suffit d'observer comment la série s'est d'abord acharnée à faire l'univers de superman *sans* superman. C'est en effet au milieu de la première décennie du XXIe siècle que débute la re-popularisation grand public des super héros à travers des succès irréfutables : *Batman Begins* en 2005, le début du MCU en 2008 avec *Iron Man* ... une

21. Xavier Fournier, Sonia Dollinger, Alain Carrazé et Stéphane Le Troëdec : « *Villes de papier, villes de ciné : DC Comics imagine la cité* », Table ronde du Festival Travelling du 11/02/2017.

véritable inversion de polarité que nous avons déjà évoquée précédemment. C'est ce changement de paradigme qui entraîne un recentrage sur l'aspect « super-héroïque » de la série, presque une véritable transformation (Fig.16). Les personnages super-héroïques bariolés (Green Arrow, Flash, Aquaman ...) se multiplient à chaque épisode, tout comme les vilains iconiques (Brianiac, Zod, Doomsday ...) et les références emblématique du genre (La Justice League of America). Les situations présentées se rapprochent des intrigues des comics : voyages dans le temps, réalités parallèles, retour à la vie ... sans toutefois que cela aide la série à acquérir plus de cohérence.



Fig.20 : L'évolution de la série *Smallville* à travers différentes images de promotion (saison 1 et 10).

Toutefois malgré tous ses défauts cette série atteint bel et bien son but, à savoir développer une (longue) transition entre le personnage de Clark Kent, débutant dans la petite ville perdue de Smallville, et le Superman survolant l'immense ville de Metropolis. De plus le succès de la série a également permis de lancer d'autres projets du même acabit, reprenant quelques unes de ses caractéristiques.

C'est notamment le cas d'une autre série télévisée, *Gotham* (2014) dont l'action se déroule évidemment dans la ville de Gotham City, la ville noire où Batman combat le crime (Fig.17). Toutefois à l'inverse de la série *Smallville* qui devait présenter la genèse d'un héros et sa transition d'une ville à une autre (de Smallville à Metropolis), *Gotham* se veut plutôt comme une série policière, et non de super-héros, mais qui se baserait tout de même sur l'univers et la ville de Batman.

Fig.21 : Poster promotionnel de la saison 1 de la série Gotham (2014)

« La ville avant le chevalier noir »



La série Gotham est l'exemple d'un univers et d'une ville jugés si mythiques, riches et si prenants, qu'on a pu en penser (et en produire) une série grand public, en se permettant d'en oublier le véritable personnage principal. En effet au-delà de la présence anecdotique d'un jeune Bruce Wayne encore enfant, bien que déjà définit par son traumatisme, c'est avant tout le jeune policier Jim Gordon que l'on suit dans sa mission. Ainsi la série entretient un rapport volontairement distant avec le personnage de Batman, de par l'intention de rester une série policière, se déroulant dans une métropole soumise à la corruption où le policier essaye tant bien que mal de maintenir l'ordre. Il s'agit du principal inconvénient de la série : là où Smallville présentait simplement un Superman sans le costume, mais pouvait aborder sans univers, Gotham nous montre l'univers de Batman sans Batman. On peut en cela montrer une première limite de cette série : sans Batman et tous les lieux qui le définissent, Gotham est-elle encore Gotham ? Alors que le personnage de Batman est caractérisé par une série de lieux bien précis comme la Batcave, le toit du Bat-signal, ou l'asile d'Arkham, ici la série semble seulement ordonnée autour du commissariat de police et du bar à truand où se négocient (de manière quasi-systématique) les informations. L'asile d'Arkham fait quelques apparitions tardives dans la série, mais encore une fois, l'absence du chevalier noir se fait douloureusement sentir. Sans lui, les lieux et l'espace n'ont plus le même sens, et on a davantage l'impression qu'on nous montre un univers qui n'assumerait pas son propre super-héros.

On peut comparer l'ambition de cette série policière avec celle d'une série de comics qui l'a précédé : Gotham Central, publiée de 2002 à 2006. Ici encore, on suit plusieurs policiers dans leur lutte contre le crime, mais cette fois Batman est bel et bien présent, même s'il reste (logiquement) discret. Le questionnement de ces comics est tout autre : à quoi servent encore des policiers dans une ville protégée par Batman ? Quelle est la relation de ces policiers à Batman ? Et comment ces « flics » ressentent-ils leurs vies et leur métier au sein d'une ville si chaotique ? Car dans ce comics la ville est définitivement un espace étudié pour lui-même, aussi bien au niveau des personnages qui y cherchent des indices et des témoins, que dans la préface du-dit comics qui nous rappelle même l'histoire de cette ville de fiction (Fig.18). C'est également la preuve que l'univers qui était prévu à l'origine du comics pour être un simple décor, ou un enrobage du personnage, devient presque un personnage, et est traité en tant que tel.

GOTHAM POLICE BLUES
PAR LAWRENCE BLOCK

Nous avons toujours su qu'en fait, c'était New York. Oui, d'accord, ils appellent ça Gotham City. C'est là que le Bat-signal illumine la nuit comme une lune supplémentaire, et c'est là que la Batmobile n'a jamais eu à faire le tour du quartier pour trouver à se garer. C'est à Gotham que vivent le Joker, le Sphinx et le Pingouin. C'est dans ses rues et sur ses toits que Batman et Robin le Jeune Prodige mènent leur guerre sans fin contre les Forces du Mal.

C'était Gotham. Et c'était tout à fait normal d'appeler ça un univers alternatif de fiction graphique. Mais nous ne sommes pas idiots non plus. Nous avons toujours su de quelle ville ils parlaient, quel que soit le roman qu'ils lui donnaient, quels que soient les noms de ses rues, de ses journaux et de ses citoyens.

Ses habitants de New York ?

« Si nous, pourquoi l'appeler Gotham ? »

La vraie Gotham, il est peut-être intéressant que vous le sachiez, était en Angleterre. C'était une bourgade du Westmoreland. Le nom signifiait « le village des buissons » en anglo-saxon, ce qui pourrait donner à penser que ses habitants étaient des chèvres et se fichaient bien qu'on le sache. Vers le troisième siècle, les Gothamens s'étaient fait une réputation de « fous qui étaient sages » en feignant l'idiotie pour éviter de payer leurs taxes au Prince Jean (il y avait quelque chose, chez Jean, qui n'inspirait pas confiance : peut-être le jumeau jumeau, mais c'est contre lui qu'en 1215 les pairs du royaume imposèrent la Magna Carta, la Grande Charte, qui devint le document des libertés individuelles en Grande-Bretagne, donnant aux citoyens des droits comme le jugement devant un jury. Mais je digresse).

Le Prince Jean n'était plus là depuis longtemps quand les Hollandais achetésrent l'île de Manhattan et y fondèrent une ville appelée Nouvelle-Amsterdam. Et c'est là, près de deux siècles plus tard en 1892, que Washington IRVING publia une revue satirique intitulée *Salmagundi*, ou *The Whim-whams and Opinions of Louncelet Longstaff, Esq. & Others*,

dans laquelle il se référait à la cité comme à « Gotham ». L'emploi de ce nom par IRVING impliquait que ses habitants étaient gonflés de leur propre importance et frivoles, mais le nom finit par perdre ses connotations, et dura.

Et Washington IRVING avait le chic, pour nommer les choses. Salmagundi, qui ressemble à une potée pour pirates ou à une poignée de lettres laissées de côté à la fin d'une partie de Scrabble, devint le nom d'un club d'artistes fondé en 1871, il existe encore aujourd'hui, et ses locaux, en tant qu'endroit de dernier refuge à l'ancienne sur la Cinquième Avenue. Et, attendant, IRVING fit suivre Salmagundi par une *Histoire de New York*, écrite sous le pseudonyme de Diedrich KNICKERBOCKER, visiblement un vieillard aigri d'origine hollandaise. Encore un nom qui a survécu aux années et qu'on trouve encore attaché à diverses institutions new-yorkaises, dont un groupe de garçons assez grands qui passent le temps en lançant une balle dans un panier. Mais je crois que je digresse à nouveau.

En 1944, Edgar Allan POE écrivit une série de chroniques satiriques de la vie quotidienne à New York, qu'il intitula *Doings in Gotham* (il avait vécu en plusieurs endroits de la ville, à Greenwich Village, sur la 84^e rue et dans un cottage du Bronx qui existe encore et est devenu un musée à sa gloire). L'auteur du *Gotham* ne semble pas avoir trouvé les rues de Gotham trop dangereuses, mais semble les avoir qualifiées « à quelques rares exceptions près, d'insupportablement sales ». Il en vint à se plâmer des 20 000 dollars dépensés tous les ans pour l'entretien de la voirie, et proposa une alternative : « les contractants devraient payer une patente pour le privilège de nettoyer les rues, et surtout de garder les déchets. Ils tireraient grand profit de cet arrangement. Dans toute grande ville, les jardiniers et maraîchers pourraient tout à fait accepter un contrat de ce genre. »

Vous me direz si vous voulez, mais la proposition de POE n'est jamais tombée dans les bonnes oreilles, et encore à ce jour, la municipalité dépense des sommes folles pour faire nettoyer les rues. Et la facture se monte à bien plus que 50 000 dollars.

William Sydney PORTER, que vous connaissez peut-être sous le nom d'O. HENRY, a vécu à New York de 1902 à sa mort en 1910. Nombre de ses histoires, y compris celles publiées dans *The Four Million*, se déroulaient à New York. Mais quand il appelait la ville « Gotham », il ne faisait qu'employer un sobriquet passé depuis longtemps dans le langage courant de la région. Mais si en avait trouvé d'autres, comme par exemple « Bagdad sur Météo ». Voilà une phrase qui devait sonner différemment à l'époque. Un siècle plus tard, par contre...

Mais oublions le nom. Imaginons que la ville se soit appelée autrement, ou même n'ait pas eu de nom ? Aurait-elle pu être autre chose que New York ?

En 1939, quand Bob KANE commença à travailler sur Batman, le paysage urbain à lui seul suffisait à nous faire comprendre ce qu'il avait en tête. Les tours et les gratte-ciel définissaient New York à une époque où le bâtiment le plus haut, dans la plupart des villes, était le château d'eau.

Les choses ont un peu changé, et vous n'avez pas à aller bien loin pour trouver un patelin avec une vraie skyline. Mais la hauteur des immeubles n'était pas le seul facteur qui faisait de New York le décor parfait des aventures de Batman, et le décor où opèrent les fils de Gotham, ceux qui méritent le bon combat dans ces pages.

Ce n'est pas la dangerosité de ses rues non plus. New York, quelle que soit sa réputation, a un taux de criminalité nettement inférieur par rapport aux autres grandes villes du pays, et il continue à descendre. La gentrification a amélioré Harlem, et a rendu méconnaissable le Lower East Side. De nos jours, il faut quitter Manhattan et pas mal chercher pour trouver un vrai quartier pauvre.

Donc ce n'est pas la criminalité, et ce ne sont pas les grands immeubles. Alors quoi ? La réponse doit se trouver quelque part dans cette vieille blague new-yorkaise : « C'est un touriste qui demande à un New-Yorkais : mais y a-t-il donc personne pour me dire comment on va à l'Empire State Building ? »

L'énergie new-yorkaise va bien au-delà de tout ce que vous pourriez trouver ailleurs. C'est sans doute trop pour certains, ça les épuse, mais pour les autres, cela nous galvanise et nous anime.

Cela nous donne la « New York Edge », qui est un peu plus qu'une simple attitude. Regardez JACKSON, qui a passé quelques-unes de ses meilleures années dans un stade du Bronx, à courtir quand on lui a demandé son sentiment envers la ville : « Si vous donnez la première ligne à un New-Yorkais, il prendra le reste de la page avec. »

Et puis franchement, pouvez-vous imaginer le Joker se faisant les dents sur les fils d'Albuquerque ? Le Sphinx envoyant ses énigmes à la police de Fargo ? Pouvez-vous vous représenter Catwoman à Cleveland, le Pingouin à Peoria ou Double-Face à Daytona Beach ? Ou notre méchant du jour, le glorieux Mister Freeze à Dixon, Fresno ?

Je me disais aussi.

C'est Gotham City, baby. Faudra t'y faire.

Lawrence BLOCK est un vétéran du polar, lauréat en 1994 du Grand Prix de la Littérature policière. Il a écrit des romans de polar new-yorkais : les *Mystery Writers of America*.

Il a créé des personnages aussi mémorables et indissociables que le privé Matt Scudder (écrit par Eric van Lustbald) ou Jeff BRIDGES dans huit millions de façons de mourir), le libraire cambrioleur Bernie Rhodenbary, le philatéliste assassin Kellie ou l'inspecteur insomnolique Evan Towner. Il collectionne depuis dix et récompenses dans le monde entier. Et sa fille et son épouse Lynne sont d'indéfectibles voyageuses. Leur premier amour reste New York.

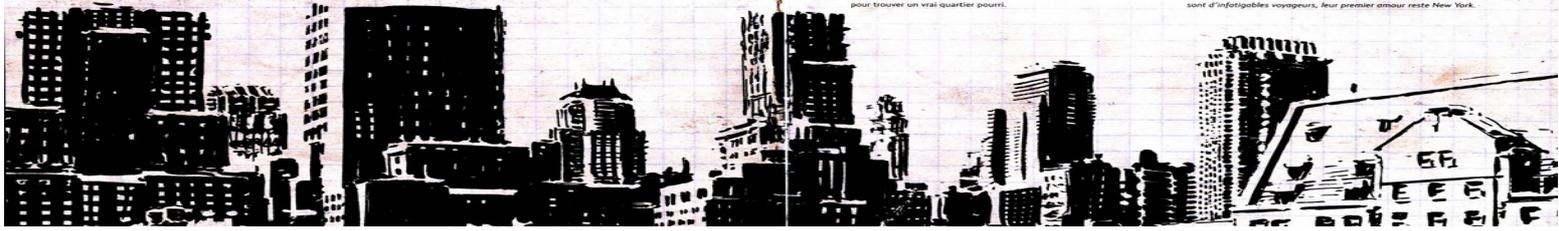


Fig. 22 : Préface du tome 1 de *Gotham Central*, par Lawrence Block, auteur de roman policier.

On pourrait ainsi multiplier les exemples, puisque ces séries ont fait, et font toujours, des émules dans le domaine des séries télévisées. Ainsi on a pu découvrir en début d'année 2018 la nouvelle série *Krypton*, qui par bien des aspects présente les mêmes attraits et défauts. Ici on cherche à explorer la planète Krypton à travers la jeunesse du *grand-père* de Superman, près de 200 avant la naissance du premier super-héros. Si les environnements urbains de la ville de Kandor peuvent parfois présenter quelques attraits²², la série peine à convaincre, tant au niveau du scénario, que des acteurs et plus généralement de la réalisation.

Il s'agit en fin de compte d'une (énième) histoire dont on connaît déjà la fin, pour une série qui cherche désespérément à se raccrocher à un héros qui n'est pas directement concerné, mais dont on réutilise tout de même la mythologie, ce qui là encore comme *Gotham* crée un singulier décalage. On pourrait toutefois confirmer, avec l'annonce de la future série *Metropolis*, que le modèle ne semble pourtant lasser ni les spectateurs, ni les producteurs. Cette nouvelle série télévisée doit permettre d'explorer la ville de Superman, à travers les personnages de Lois Lane et de Lex Luthor, encore une fois *avant* l'arrivée de Superman. Si le projet ressemble autant à *Gotham*, c'est aussi parce que les réalisateurs sont les mêmes²³. Le peu d'attente et d'intérêt autour de ce projet, voire même la critique franche de son modèle semble pourtant avoir fait hésiter les producteurs, puisque la-dite série prévue à l'origine pour 2019, a été repoussée à une date ultérieure sans plus de précisions (voire même tout bonnement annulée).

On pourrait voir dans cette annonce un signal, celui d'un modèle de production super-héroïque dépassé ou inadapté, voire même le symbole d'un trop-plein de super-héros. Il est vrai que, comme nous avons pu le voir précédemment avec les productions cinématographiques puis les séries télévisées, ce genre connaît une véritable explosion ces dernières années. On peut donc légitimement se poser la question : y a-t-il un risque d'indigestion « super-héroïque » ? Et surtout pourquoi produire de plus en plus de films et de séries sur les super-héros ? La réponse est tout autant liée aux logiques commerciales mondiales, qu'aux références (pop)-culturelles que les super-héros sont devenus.

22. Parce qu'ils sont en grande partie inspirés, voire tout simplement repris, du film *Man of Steel* de 2013.

23. Il s'agit de Danny Cannon et de John Stephens.

- **3 – Les super-héros, de nouvelles figures mythologiques et culturelles dominantes ?**



Fig.23. Statue de Superman
(*Batman V Superman : Dawn of Justice*)

« On m’a demandé si je pouvais imaginer les super-héros exposés ou conservés dans des musées dans le futur. Je peux l’imaginer, c’est certain. J’ignore si ça arrivera, mais ça me ferait très plaisir. D’ailleurs j’ai vu des statues de Jupiter, Apollon, Samson dans différents musées. Alors je crois qu’il est possible qu’à l’avenir, il y ait des statues de Thor, Captain America, Iron Man, la Torche Humaine, Hulk ... Je crois que ce serait génial. J’espère que ça se fera vite, que je puisse y assister. »

Stan Lee²⁴

Les auteurs de comics ne l’ont jamais caché, ils trouvent leurs inspirations super-héroïques dans les mythologies anciennes. Cet interview de Stan Lee, tiré du documentaire « *Derrière le masque des Super-Héros* », confirme à la fois ce lien entre super-héros et mythologies, mais nous montre également que Stan Lee et les autres auteurs de comics du XXe siècle étaient bel et bien conscients de créer de toute pièce une nouvelle mythologie moderne, qui reprenait les codes des héros antiques et de ces figures mythologiques. C’est une idée que reprends Jean-Marc Lainé dans son ouvrage biographique, *Stan Lee : Homère du XXe siècle*²⁵, dont le titre à lui seul fait la synthèse de cette idée. Mais il y affirme aussi que, plus que de simples reprises de figures mythologiques réactualisées, le tour de force de ces auteurs de comics est d’avoir transformés ces héros de l’Antiquité en acteurs de la vie contemporaine. Devant la popularité croissante de ces figures héroïques, pourrait-on donc s’attendre à leur voir dédiées des statues ou des monuments au sein de l’espace urbain, à l’image des grands héros mythologiques ? Sans aller jusqu’à parler de vénération ou d’idoles, l’enthousiasme et le succès mondial de ces personnages rendent-ils pour autant l’idée crédible ? Captain America, Batman ou encore Superman ont-ils, ou recevront ils des statues à leurs effigies ?

On peut y trouver un début de réponse en revenant d’abord sur cet interview de Stan Lee, qui a également fait figure de clip promotionnel pour annoncer l’exposition « *L’Art des Super-Héros Marvel* », qui a eu lieu du 22 mars au 31 août 2014 au musée Art Ludique à Paris. Art Ludique est

24. Interview de Stan Lee, issu du Documentaire *Derrière le masque des Super-Héros*, avril 2013.

25. Jean-Marc Lainé, *Stan Lee, Homère du XXe siècle*, Fantask Éditions, 23 septembre 2016.

le premier musée au monde dédié à l'art de l'*Entertainment*, et a été inauguré à Paris le 16 novembre 2013²⁶. On y présente un panorama de l'univers Marvel, depuis les planches historiques des bandes dessinées d'origine jusqu'aux dessins de concepts et illustrations réalisés pour les toutes dernières productions au cinématographiques. Le public a pu y découvrir près de 300 planches originales issues des publications qui ont vu naître ces personnages mythiques, signées par les artistes qui ont participé à leur création et leur évolution. L'exposition constitue également un événement particulier en proposant aux visiteurs de découvrir certains des véritables accessoires (Fig.20) utilisés pour le tournage des films (parfois pour la première fois), au côté de leurs dessins de concept : le véritable casque d'Iron Man, le marteau de Thor, l'armure d'Iron Patriot, le bouclier de Captain America ... Les super-héros deviennent ainsi de véritables éléments de patrimonialisation.



Fig.24. L'exposition « *L'Art des Super-Héros Marvel* », par le musée Art Ludique.

À l'occasion de cette exposition le directeur et fondateur du musée Jean-Jacques Launier revient lui aussi sur cette mythologie super-héroïque, à travers une interview.²⁷

« L'humanité à besoin d'histoires, de contes et de légendes, à besoin de valeurs, de repères. Au départ c'est en effet les dieux de la mythologie. Je crois que les super-héros s'inscrivent vraiment dans la mythologie de notre histoire contemporaine. Je pense que ce qui confère une immortalité aux super-héros, c'est qu'ils accompagnent notre culture et notre société. Il y a un passage de flambeau des auteurs depuis les années 40 [...] jusqu'à aujourd'hui pour leur redonner un souffle nouveau, une nouvelle vie qui les réactualisent. Ils ont pratiquement 70 ans d'existence, et c'est fantastique de voir des gens d'un certain âge qui croisent des enfants qui sont fascinés par le même personnage ».

Cette exposition n'est d'ailleurs pas unique, et pour continuer avec l'exemple du musée Art Ludique, celui-ci à récidivé avec une autre exposition : « *L'Art de DC – L'Aube des Super-Héros* », du 31 mars 2017 au 7 janvier 2018. Durant cette autre exposition, un visiteur confie : « *Et de voir*

26. Toutefois le musée [Art Ludique](#) a décidé de quitter les lieux en mars 2018 suite à un désaccord avec l'établissement parisien, et (selon sa direction) « *ouvrira ses portes dans un espace muséal contemporain et novateur plus adapté à sa programmation* ». Le musée se contente pour l'instant d'organiser des exposition temporaires, toujours de pop-culture, à travers le monde.

27. Interview de Jean-Jacques Launier : « [Les Super Héros s'exposent à Paris](#) », Vendredi 21 Mars 2014. Voir l'extrait vidéo « *Extrait 1 - L'Art des Super Héros Marvel - Art Ludique - Le Musée* » dans le dossier « *Extraits Vidéo* ».

comment petit à petit, ces quelques cases, deviennent des histoires, puis deviennent des récits, puis **deviennent de nouveaux** des mythes, c'est ça que j'ai trouvé extrêmement puissant dans l'exposition. On part de ces 3-4 cases en noir et blanc jusqu'à des films qui sont vus par le monde entier ! ». Cette volonté d'exposer les personnages super-héroïques et les concepts de leur création au sein de véritables musées montre la reconnaissance des comics comme une partie importante de l'art culturel du XXe siècle, qui ont en partie forgés la culture populaire actuelle (ou « pop-culture »), et dont on peut lier la consommation à celle de la « *creative-class*²⁸ ».

On pourrait également évoquer le cas, particulier il est vrai, de la véritable ville de Metropolis dans l'État américain de l'Illinois. Cette petite ville de 15 561 habitants a été fondée bien avant l'existence du premier super-héros, mais se considère comme « la ville de Superman » (un statut accordé par DC Comics en 1972). On y trouve un *Super Museum* entièrement dédié à ce dernier et à ses multiples incarnations visuelles, aussi bien sous format dessiné, animé, ou cinématographique et télévisuel. Le nom du journal local lui-même, *Metropolis Planet*, est une référence à Superman (qui travaille au journal fictif *Daily Planet*). Mais surtout, se tient devant le palais de justice une colossale statue en bronze de 2 tonnes et de 5 mètres de haut, représentant le personnage (Fig.25).



Fig.25. Statue de Superman devant le palais de justice de Metropolis, capitale du comté de Massac dans l'Illinois.

28. Notion qui désigne une population à la fois urbaine, mobile, qualifiée et connectée, développée par Richard Florida dans son ouvrage *The Rise of the Creative Class* (2002), bien qu'elle ait fait l'objet de critiques.

À ces exemples de muséification et de patrimonialisation culturelle des super-héros, on peut ajouter celui des parcs attractions. Dans ceux-ci la part attribuée aux personnages super-héroïques, aussi bien en terme d'espace que d'importance, a eu tendance à augmenter proportionnellement à leurs succès commerciaux. C'est surtout visible à travers l'exemple de Marvel, contrôlé par le léviathan de l'Entertainment qu'est Disney (The Walt Disney Company) qui est un spécialiste de longue date de l'exploitation commerciale des parcs d'attraction.

Pour prendre un exemple plus national, la visite du PDG de Disney (Robert Iger) le 27 février 2018 à l'Élysée, et sa rencontre avec le président de la République s'est suivie de l'annonce d'un investissement de près de 2 milliards d'euros pour Disneyland Paris. Le projet n'est rien de moins que le doublement du parc *Walt Disney Studios* entre 2021 et 2025 (consacré aux productions cinématographiques Disney) et à la construction de plusieurs zones sur des thèmes particuliers, dont le thème super-héroïque Marvel (Fig.26).

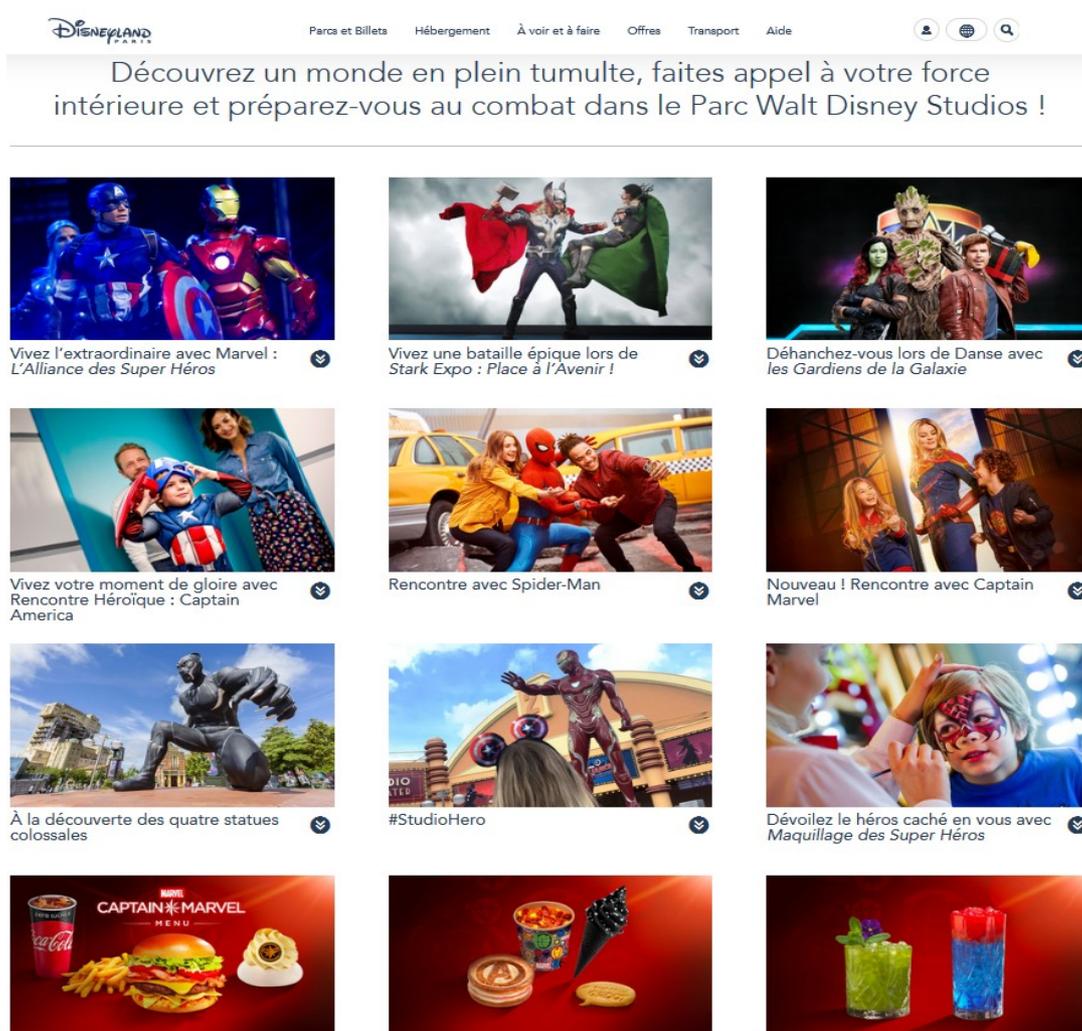


Fig.26. Page de l'événement « *La saison des super héros* » à [Disneyland Paris](#), un événement saisonnier jouant sur toutes les dimensions du divertissement qu'offre les super-héros (de haut en bas) : spectacles, déguisements, statues colossales, et même fast-foods.

On pourrait aussi évoquer un autre exemple plus mondialisé, celui du parc *Warner Bros. World Abu Dhabi* ouvert en juillet 2018 sur l'île artificielle de Yas Island, aux Émirats arabes unis. Dans la lignée de sa stratégie économique, en partie orientée vers le tourisme international de luxe, l'émirat a soutenu cet immense projet et a même racheté une partie des parts du parc durant la crise de 2008, qui avait immobilisé le projet pour un temps. Cet immense parc à thème exploite plusieurs licences appartenant à Warner.Bros, comme les cartoons (Looney Tunes), mais aussi les super-héros de la firme DC. Des 6 zones thématiques et immersives prévues, 2 sont en effet réservées aux univers urbains super-héroïque : Gotham City et Metropolis, avec leurs propres ambiances, stands et figurants en costume (Fig.27 et Fig Fig.28). Bien que ce parc soit encore relativement récent, il a d'or et déjà reçu la récompense de « meilleur parc à thème du monde » en 2019, par le site de notation *Theme Park Insider Awards*.



Fig.27 : la zone « Metropolis » du parc *Warner Bros. World Abu Dhabi*

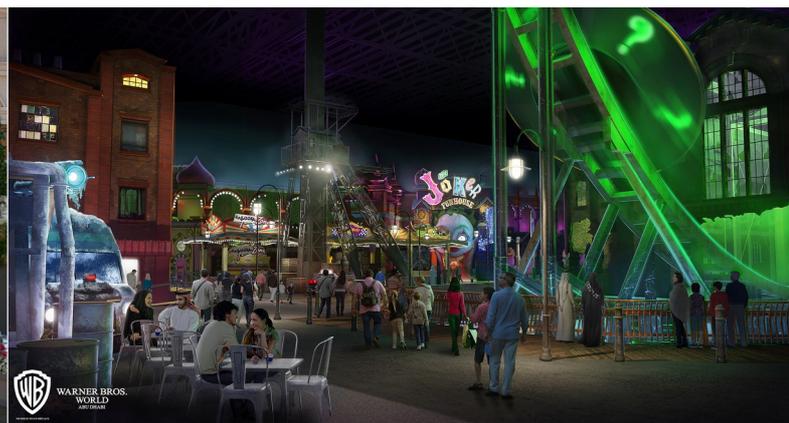


Fig.28 : La zone « Gotham-City » du parc *Warner Bros. World Abu Dhabi*.

Les super-héros sont donc bien devenus aujourd'hui des éléments représentatifs d'une nouvelle frange de la culture mondiale, ainsi qu'un marché énorme, exploitable à travers des supports et des débouchés extrêmement nombreux. Leur réussite, tout comme leur longévité et leur réadaptation continue au cours du temps, a aussi fait d'eux des éléments artistiques patrimonialisés. En cela, ils sont véritablement représentatifs d'une nouvelle mythologie moderne qui se met en place grâce aux productions cinématographiques, mais également grâce à un gigantesque merchandising qui se nourrit, et qui alimente en même temps, cette popularité. Le super-héros est devenu une production culturelle en soi, plus simplement un *goodies* (un produit dérivé) vendu parallèlement aux films et séries.

La popularité, le succès commercial et la fascination qu'entraînent les personnages super-héroïques n'est plus à démontrer, cependant on peut s'interroger sur leur influence culturelle. En effet la culture est également une partie non-négligeable du *soft power*, que l'on peut définir brièvement comme la capacité d'un acteur politique d'influencer indirectement le comportement d'un autre acteur, à travers des moyens non-coercitifs. On l'a vu précédemment, les super-héros ont en effet été utilisés dès leurs origines à des fins culturelles, voire même souvent plus directement comme outils de propagande relativement peu subtils. On pourrait d'ailleurs suivre et résumer l'évolution des super-héros avec l'évolution géo-politique du XXe siècle. Ainsi durant la deuxième guerre mondiale, ces personnages servent à inspirer les troupes et les civils (le « Home Front ») contre des ennemis clairement désignés : Japonais et Nazis sont les adversaires de l'Amérique et du monde libre, puis suivront les communistes et les espions de toutes sortes. De

même, lorsqu'ils ne sont pas clairement habillés des couleurs de l'Amérique (Wonder Woman, Spider-man) les super-héros sont regroupés autour de symboles et de leaders qui en sont l'incarnation (Superman, Captain America), et regroupés au sein d'organisations basées sur le sol américain, et qui sont chargées de défendre le pays (la *Justice League of America* par exemple).

Est-ce toujours le cas aujourd'hui ? La réponse est nuancée. Les super-héros, au fil du temps, ont en grande partie abandonnés cette dimension patriotique qui a fait leur premier succès, pour accueillir progressivement un public plus large et plus mondial, sans toutefois jamais renoncer totalement au manichéisme. Avec succès, peut-on en conclure : ils sont aujourd'hui des icônes culturelles mondiales. Toutefois on peut nuancer cette « mondialisation du super-héros » : certains portent toujours les valeurs de l'Amérique, et d'autres le font soit de manière plus subtile, soit d'une autre manière. Une hypothèse que l'on pourrait démontrer en créant et en opposant deux groupes : un premier duo composé de Captain America et de Superman, que l'on opposerait à un deuxième duo composé d'Iron Man et de Batman.

Pour le premier duo, nous avons deux personnages qui incarnent l'Amérique, dans leurs couleurs, leurs valeurs et leurs « nobles » idéaux, et qui s'échinent à sauver la veuve et l'orphelin grâce à leurs pouvoirs surhumains, en continuant d'espérer le meilleur de l'humanité. De l'autre nous avons deux milliardaires qui par leurs talents et leurs histoires personnelles ont transcendés leur simple humanité, pour devenir des héros mais aussi parfois des justiciers vengeurs, et qui savent que le monde n'est ni blanc ni noir, tout comme l'humanité. Par bien des aspects on peut y voir une nouvelle vision de l'Amérique : Batman et Iron Man y incarnent la « *success story* » et la prospérité, légitimés par la longue histoire de leur famille, et sont prêts à combattre le feu par le feu si nécessaire. Ce qui ne les privent toutefois pas d'une dimension patriotique particulière. Ainsi au sein des films *Iron Man* (2008-2013), les références à l'Amérique sont légion : de la vente d'armes à l'armée américaine (et aux terroristes) en passant par l'utilisation de sa technologie comme moyen de pacification privée (Fig.30), jusqu'au symbolisme de la mise en scène du personnage (Fig.29), le personnage et son univers questionnent, dénoncent ou valident les différentes facettes de l'Amérique, dont le patriotisme fait partie intégrante.



Fig.29. Iron man débarquant en fanfare à la Stark Expo, sous le feu des projecteurs, entouré de danseuses, avec un drapeau américain en arrière-plan, et AC/DC (*Shoot To Thrill*) en fond sonore. Difficile de faire plus américain. (*Iron Man 2*, 2010)

« Vaut-il mieux se faire craindre, ou se faire respecter ? L'idéal serait de faire l'un comme l'autre. [...] On dit que la meilleure arme est celle dont on n'a pas à se servir, et bien je ne partage pas cet avis : je préfère l'arme dont on a besoin de se servir qu'une fois. C'est ce que mon père faisait, c'est ce que l'Amérique fait ... et on ne s'en sort pas si mal jusqu'à présent ».

Tony Stark présentant sa nouvelle arme en Afghanistan
(*Iron Man*, 2008)

« Je suis votre bouclier anti-nucléaire. L'Amérique ne risque rien. Vous voulez ma propriété, et bien je refuse ! Mais je crois que j'ai fait beaucoup mieux : j'ai réussi à privatiser la paix mondiale ! »

Tony Stark devant de le comité sénatorial des forces armée américaines
(*Iron Man II*, 2010)

« Les sondages étaient tous positifs ! "War Machine" semblait un peu trop agressif, [Iron Patriot], ça envoie un meilleur message »

James Rhodes (alias *War Machine*), devenu Iron Patriot et discutant avec Tony Stark
(*Iron Man III*, 2013)

Fig.30. Extraits de dialogues des différents films Iron Man.



De même, le double combat de Batman (alias Bruce Wayne) montre symboliquement que le modèle économique et social américain fonctionne. Le justicier suréquipé combat le crime et l'injustice la nuit, tandis que le philanthrope milliardaire distribue une partie de sa richesse dans des œuvres caritatives et sociales le jour (Fig.31), soit le modèle même de la redistribution et du ruissellement économique créé aux États-Unis, et vendu dans le monde entier. William le Blanc, auteur de *Super-héros, une histoire politique* (2018) souligne que cette idée fait partie intégrante du personnage de Batman : « Il y a là l'idée très américaine de la personne privée qui règle les problèmes collectifs. Batman est un libertarien, dans le sens où il va toujours se méfier de l'État-central. »²⁹. Sans être un patriote acharné, Batman défend ainsi le modèle américain, parfois même également aux dépens de l'État fédéral.

Fig.31. Bruce Wayne organisant une levée de fonds afin de proposer un plan de modernisation pour une Gotham futuriste.
Batman - The Court of Owls Saga (2011)

29. Pauline Croquet, « Angoulême 2019 : Batman, reflet des peurs de l'Amérique », *Le Monde*, 25 janvier 2019.

Le deuxième groupe est ainsi, lui aussi, porteur d'une certaine représentation de l'Amérique, mais surtout d'un message actualisé et plus vendeur (*bankable*) que celui du patriotisme exacerbé du premier groupe, qui est aujourd'hui quelque peu démodé, et même parodié, à l'image des clips de prévention de Captain America à destination de la jeunesse américaine (Fig.32). Paul Dini, scénariste et producteur à succès de comics et d'animation, avance que « *Superman est un reflet de ce que nous imaginons de l'Amérique : debout devant le drapeau, avec un aigle au bras, défendant la vérité et la justice. Batman représente, lui, ce qu'est l'Amérique. Il reflète le désir de l'Américain de redresser la situation comme il le peut* ³⁰ ».

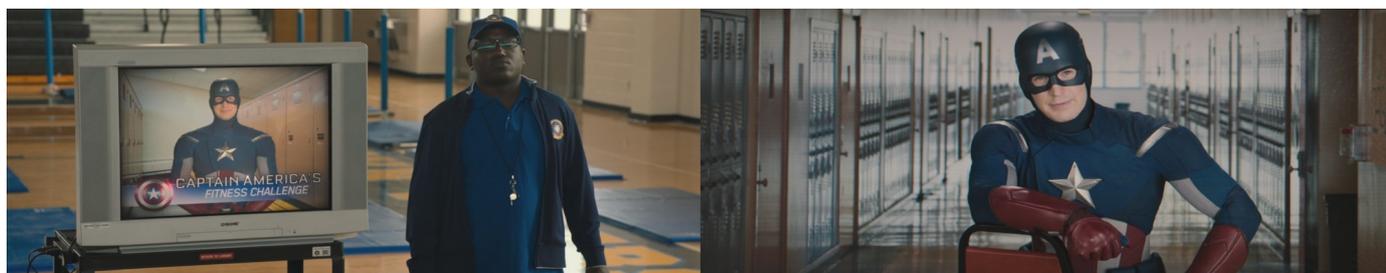


Fig.32. Captain America, devenu une parodie volontaire de lui-même au sein de clips « PSA » (Public Service Announcements) (*Spider-man Homecoming*, 2017)

Pas étonnant que ces deux groupes, représentant chacun une vision différente, voire opposée de l'Amérique, soient souvent mis en opposition (*Civil War* ou encore *Batman V Superman : Dawn of Justice*, tous deux sortis 2016). Ces oppositions sont par bien des aspects des prises de positions politiques : Peut-on se permettre de laisser les super-héros agir sans aucun contrôle international ? Faut-il sacrifier la liberté pour la sécurité ? Plus que les simples éléments de propagande qu'ils furent bel et bien, les super héros sont également aujourd'hui devenus des éléments de questionnement, sur la meilleure manière d'agir et de « sauver le monde », en bref d'être un héros. Si par certains aspects ces personnages super-héroïques ont conservés certaines caractéristiques liées à l'ancienne propagande, aujourd'hui ils ne doivent plus être limités à cela, d'autant que la critique du système et de l'État est également possible *par* les super-héros.

Certains auteurs de comics ont ainsi choisis de dénoncer la propagande et ses méthodes par le biais même des super-héros de comics, dans un retournement de situation plutôt ironique. Le comics *Superman : Red Son*³¹, publié en 2003 par DC Comics, en est un bon exemple puisqu'il s'agit d'une uchronie³² où Superman ne serait pas arrivé en Amérique, mais en URSS. On a ainsi un aperçu de ce qu'aurait pu donner le symbole de l'Amérique s'il avait grandi sous Statine au sein d'un kolkhoze, puis en servant de symbole au communisme et de rempart à l'avidité des

30. Pauline Croquet, « *Angoulême 2019 : Batman, reflet des peurs de l'Amérique* », *Le Monde*, 25 janvier 2019.

31. *Superman : Red Son*, scénarisé par Mark Millar, dessiné par Dave Johnson et Kilian Plunkett, (2003).

32. L'uchronie est un genre qui repose sur le principe de la réécriture d'une histoire à partir de la modification d'un événement du passé, parfois désignée par l'anglicisme « *histoire alternative* » (*alternate history*)

américains capitalistes. Progressivement amené au pouvoir devant la réussite indiscutable du modèle communiste qu'il incarne, Superman va ainsi mettre en place une tyrannie mondiale pour le bien de tous. Qu'il s'agisse de la critique de l'idéologie politique (des deux côtés) de la Guerre Froide ou du renversement de symbole qu'incarne le « Red Son » face au Superman classique que l'on connaît, la mise en perspective qu'offre ce comics interroge et laisse songeur. Ce renversement des idéologies est visuellement mis en avant par de multiples caricatures et représentations qui reprennent l'esthétique soviétique (*le réalisme socialiste*³³) pour l'appliquer à ce Red Son et à son univers communiste, notamment aux bâtiments et aux monuments (Fig.33).

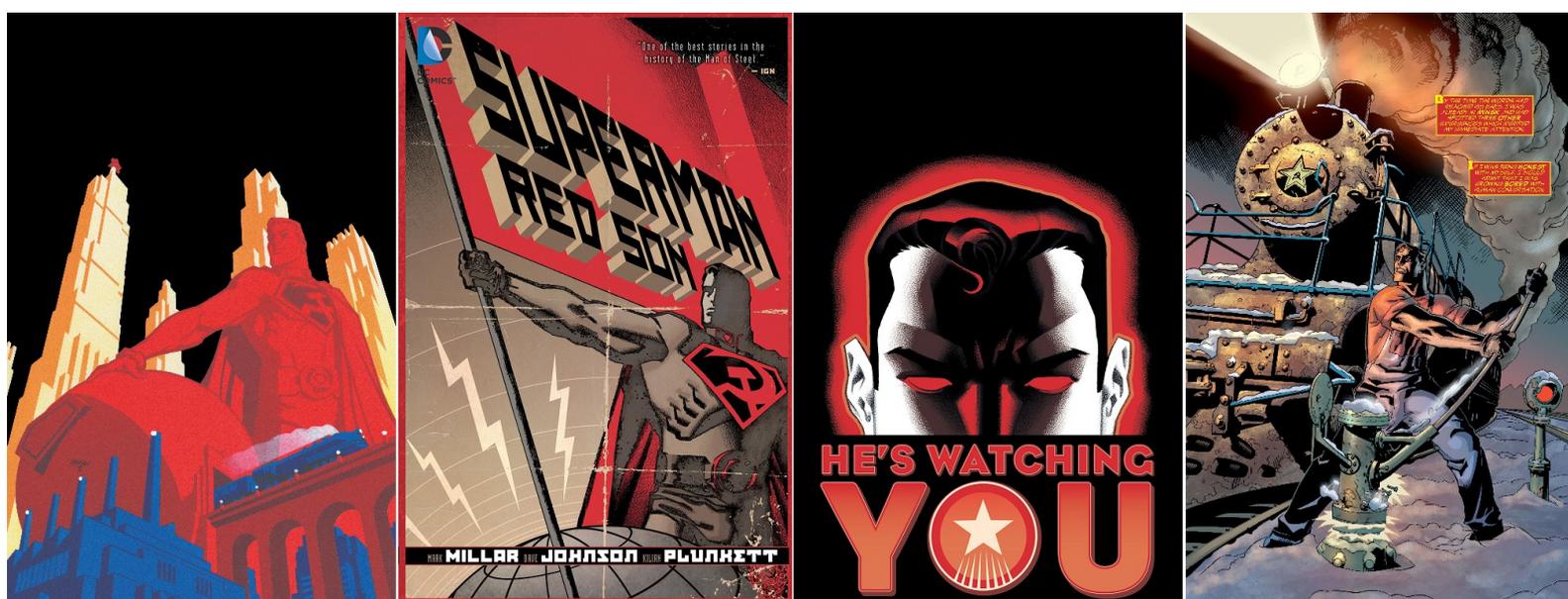


Fig.33. Extraits du comics *Superman : Red Son* (2003)

On peut aussi citer un exemple issu de l'écurie Marvel, en particulier la période « *Dark Reign* » des comics (2008-2009). Il s'agit d'un embranchement particulier de l'histoire du comics où, à l'issue d'une guerre contre une race extraterrestre invasive, Norman Osborn (alias le Bouffon Vert, principal antagoniste de Spider-man) se voit attribuer les pleins pouvoirs pour son rôle-clé dans la défense de la planète. Ce dernier va alors s'emparer des organisations existantes et les reforcer à son image, remplacer les héros par d'anciens criminels, et surtout constamment jouer la carte de la médiatisation pour s'attirer la bienveillance du public, en cherchant toujours à manipuler l'opinion à son profit. Là encore, le comics choisit de mettre en œuvre les principes et le style de la communication politique américaine (Fig.34) : discours sur la liberté et la sécurité, la défense du mode de vie (« *American Way of life* »), et slogans de propagande à la Big Brother³⁴ ... Norman Osborn lui-même revêt l'armure d'Iron Man, repeinte aux couleurs de l'Amérique, et s'affuble du nom « d'Iron Patriot ».

33. Le réalisme socialiste est une doctrine littéraire et artistique du XXe siècle inspirée du réalisme visant à promouvoir les principes du communisme de type soviétique. Le réalisme soviétique est établi à la fois comme doctrine et forme d'art officielle de l'Union Soviétique entre 1932 et 1934.

34. Big Brother est un personnage de fiction du roman *1984* de George Orwell (1949). L'expression « Big Brother » est depuis utilisée pour qualifier les institutions et pratiques portant atteinte aux libertés fondamentales et à la vie privée des populations ou des individus.

sont intéressantes, puisqu'elles semblent curieusement en lien avec la politique américaine de son époque, jouant autant que la fibre patriotique que sur la peur de l'opinion publique de la menace terroriste. Ainsi dans le comics *American Son* (Amazing Spider-man, toujours durant la période Dark Reign) Norman Osborn dévoile son plan : créer de toute pièce une figure représentative du cœur de l'Amérique, un super-héros nommé « American Son » et interprété par son fils. Si jamais celui-ci devait décevoir ses attentes, il en ferait un martyr en planifiant une attaque terroriste qui lui ôterait la vie. Légitimé par cette perte aux yeux de l'opinion publique, il pourrait alors politiquement se tout se permettre (Fig.35). On pourrait voir dans ce comics une critique du patriotisme américain exacerbé par la menace terroriste, et plus précisément des répercussions du 11 septembre 2001, qui font débiter plus de quinze ans de mesures sécuritaires et liberticides (dont le « USA Patriot Act »³⁵), dont les dérives ont depuis été révélées.



Fig.34. Extraits de différents comics de la période « Dark Reign » de Marvel Comics (2008-2009) « Je suis le Patriote d'Acier. Je mènerais ces nouveaux Vengeurs contre quiconque menacerait notre mode de vie. Mon nom est Norman Osborn, et j'approuve ces Vengeurs ! »



Fig.35. Extraits du Comics *American Son* 4/5, 2009 (Amazing Spider-man, Dark Reign)

35. Le USA Patriot Act est une loi antiterroriste qui a été votée par le Congrès des États-Unis et signée par George W. Bush le 26 octobre 2001. Elle permet (entre autre) de renforcer le pouvoir des agences de renseignement (CIA) et d'enquêtes (FBI), et de détenir sans limite et sans inculpation toute personne soupçonnée de projet terroriste.

Plus qu'une critique politique, les super-héros peuvent aussi être adaptés pour critiquer la production super-héroïque elle-même, dont nous avons vu qu'elle s'était généralisée jusqu'à devenir une part (trop ?) importante de notre consommation culturelle, tous supports confondus. En effet cette production et consommation massive de personnages super-héroïques sur quasiment tous les supports de diffusion fait elle-même débat depuis quelques années maintenant. À ceux qui critiquaient déjà l'aspect « décérébré » du genre (critique qui trouve son origine dans le rejet des *comics*), s'ajoute désormais les voix de ceux qui s'estiment noyés sous le poids de cette accumulation, voire même inondation de productions super-héroïques, une critique qui provient aussi bien du public spectateur que des producteurs d'autres genres cinématographiques. Paradoxalement, cette surenchère de super-héros est elle-même critiquée par le biais de ces personnages, à l'image des deux films d'animation *Les Indestructibles*, sorti en 2004 pour le premier, et en 2018 pour le deuxième volet. À chaque fois, l'action prend place dans un univers où les super-héros sont une normalité bien établie : combats contre des super-vilains, sauvetages et catastrophes urbaines ... tout cela fait partie du quotidien, le genre super-héroïque est une composante de la normalité. Et à chaque fois, l'antagoniste se doit donc de se démarquer du cliché du super-vilain qui veut « simplement dominer le monde ».

Ainsi le premier opposant « Syndrome³⁶ », est un fan hystérique sans super-pouvoirs dont le rejet lui a inculqué une haine des « supers ». Il cherche à les détruire, mais plus encore à les remplacer pour en devenir un lui-même, pour ensuite effacer jusqu'à la notion même de super-héros (Fig.36). Et le meilleur moyen de détruire une chose extraordinaire, n'est-il pas de la rendre ordinaire ? Dans son raisonnement, le personnage antagoniste de Syndrome touche du doigt quelque chose d'assez significatif : la grande popularité des super-héros, et la volonté de chacun d'en devenir un, dont l'illusion est permise par des merchandising sans scrupules (costumes, gadgets ...), permettrait à *tout le monde* de devenir un super, une personne hors-norme, faisant ainsi disparaître la notion même de véritable héros, et son sens premier.

« C'est comme dans un film ! [...] Ils veulent de l'héroïsme, et bien, je vais leur en donner. Ils vont en avoir pour leur argent ! Et quand je serais vieux, et que je me serais bien marré, je revendrai mes inventions pour que tout le monde puisse devenir un super-héros, n'importe qui peut devenir super ! Et lorsque tout le monde sera super ... **plus personne ne le sera.** »

Syndrome exposant son plan final.

Fig.36. Extrait de dialogue du film d'animation *Les Indestructibles* (2004)

L'antagoniste du deuxième film est quant à lui un personnage nommé « l'Hypnotiseur »³⁷, et dont le discours et les motivations reposent sur la critique de cette consommation apathique de super-héros, qu'il dénonce comme un moyen d'asservissement des spectateurs dépossédés de leurs volontés. C'est donc cette fois une critique de cette consommation effrénée de super-héros **par** les

36. Dont le nom serait lié au « syndrome du sauveur », soit un phénomène qui touche les personnes qui recherchent l'héroïsme ou la reconnaissance, généralement en créant une situation désespérée qu'elles peuvent résoudre, ce qui correspond mot pour mot au scénario du film.

37. Dont le nom en Version Originale, « *The Screenslaver* », est encore plus explicite.

films de super-héros, qui interroge son propre modèle. On y dénonce notamment l'apathie des consommateurs, et surtout la dépendance qu'entraînerait ces super-héros, de par cette volonté de vouloir se projeter dans des personnages fantasmés, en refusant de vivre pleinement sa propre vie (Fig.37). Les super-héros, en voulant nous inspirer, nous rendent-ils faibles ? C'est également un moyen d'interroger ces icônes culturelles que l'on a prouvé être de nouvelles figures mythologiques, et dont on peut finalement remettre en cause l'adoration à outrance.

« Ne vous embêtez pas à regarder la suite. Ce n'est pas Elastigirl [l'héroïne] qui a triomphé, elle n'a fait que reporter sa défaite. Et pendant ce temps, vous mangiez des chips en la regardant se confronter à des problèmes que vous négligez par paresse. **Les super-héros c'est bon pour les faibles d'esprit qui aiment vivre par procuration.** Vous ne parlez pas, vous regardez des gens parler à la télévision. Vous ne jouez pas, vous regardez des jeux télévisés. Voyager, communiquer, prendre des risques ... toutes les expériences humaines doivent arriver chez vous bien emballées pour être observées à distance. Afin que vous restiez éternellement enfermés, éternellement passifs, éternellement consommateurs voraces, incapables de quitter les canapés dans lesquels vous êtes vautrés, incapables de vous mouvoir et de participer à la vraie vie. **Vous voulez que les super-héros vous protègent, et vous rendent encore plus faibles par la même occasion.** Vous pensez que vous êtes protégés. Que l'on sert vos intérêts. Que vos droits sont défendus. Mais le système continue de vous spolier, et avec le sourire. Alors allez-y, envoyez vos Supers pour m'arrêter. Sortez vos chips, allumez vos écrans et regardez ce qui va se passer. **Ce n'est plus vous qui avez le contrôle. C'est moi.** »

Le discours télévisé de l'Hypnotiseur, révélant l'idéologie de son combat.

Fig.37. Extrait du film d'animation *Les Indestructibles 2* (2018)

Nous avons donc pu voir à travers différents exemples que les super-héros sont désormais des entités culturelles à multiples facettes. Ils sont également devenus des œuvres culturelles majeures, faisant partie d'une nouvelle mythologie moderne trouvant leurs racines et leurs inspirations dans le passé historique. Ces nouvelles figures sont toutefois parfaitement intégrées aux logiques de notre société de consommation (culturelle) de masse, et sont même en voie de patrimonialisation. Et bien que ces icônes culturelles aient été historiquement utilisées à des fins politiques, nous avons également pu observer que ces personnages super-héroïques savent en jouer, pour mieux interroger la société qui nous entoure et notre sens critique.

De leurs débuts sur format papier puis à leur hégémonie dans les comic-books, en passant par leurs adaptations au cinéma, chacune de ces étapes a été marquée par des évolutions de concept, d'esthétique et d'environnements pour ces personnages super-héroïques. Ces évolutions ont également toujours été en lien avec l'espace urbain des super-héros, espace de référence majoritaire pour la plupart d'entre eux. Si aujourd'hui ces cités diégétiques (ou non) semblent harmonisées à ces personnages super-héroïques, on peut toutefois s'interroger sur l'évidence et les particularités de ce lien.

II – La « ville-miroir » : L'organisation de la ville par rapport au super-héros et les valeurs qu'il représente.

Peu après la mort de Stan Lee le 12 novembre 2018, paraît dans le journal *Le Monde* un article³⁸ faisant un bref résumé de la vie et de l'œuvre de cette figure du pouce du monde super-héroïque. La journaliste Pauline Croquet, s'appuyant sur l'avis de Xavier Fournier (que nous avons déjà cité précédemment) s'arrête également sur la construction de l'univers Marvel, en grande partie centré sur la mégapole de New-York :

« L'écrin de cet univers : New York, la ville de la rédaction de Marvel et que ses auteurs connaissent comme leur poche. "La décision de poser les héros à New York est indépendante de Stan Lee, elle vient avec la naissance de Captain America en 1940, précise Xavier Fournier, journaliste spécialiste du comics. Mais c'est lui qui va représenter la ville de façon plus réelle et urbaine avec ses spécificités de quartier, des personnages qui emploient l'argot de la ville", ajoute-t-il ».

Cette polarisation et cette attraction pour l'environnement urbain montre bien que pour des auteurs comme Stan Lee ou Jack Kirby, qui sont nés et ont longtemps vécus à New-York, la ville n'est pas un simple décor, c'est véritablement l'âme de ses habitants et de leurs super-héros.

- **A - Des super-héros en fort lien avec leur environnement urbain : est-ce la ville qui crée le super-héros ou l'inverse ?**

Ce sont ces différentes relations qu'entretiennent les personnages super héroïques avec leur ville, différentes elles aussi selon les cas, que nous allons à présent observer et tenter de comprendre à travers la présentation de différents modèles urbains. Ces modèles pourront aussi bien être des représentations utopiques, fantastiques ou alternatives de l'environnement urbain dans lequel interagissent les super-héros.

38. Pauline Croquet, « Comment Stan Lee a révolutionné l'industrie du comics », *Le Monde*, 13 novembre 2018.

- **Gotham et Metropolis, la création de deux modèles dichotomiques.**



Fig.38. *Fanart*³⁹ des villes de Gotham (à gauche) et de Metropolis (à droite).

Par bien des aspects, aussi bien en terme méthode de création, de choix artistiques ou même de modèle urbain, la ville de Gotham-City (souvent abrégée Gotham) où Batman agit, et la ville de Metropolis dévolue à Superman, sont souvent érigées en modèle différents, voire opposés. On reviendra moins ici sur le modèle de la ville dystopique de Gotham en lui même, que l'on a déjà abordé précédemment, pour plutôt choisir de l'utiliser comparativement au modèle de la ville de Metropolis.

L'origine du nom de Metropolis est autant liée à l'inspiration du film de Fritz Lang (déjà évoqué précédemment) que du contexte même de la création de Superman. Il faut pour cela faire le lien avec le premier support de parution de Superman, à savoir la presse quotidienne, et non pas encore comic book (où ce nom n'apparaît toutefois qu'au 16^e numéro⁴⁰). Les auteurs avaient en fait tout intérêt à ne pas préciser le lieu de l'action, pour que les lecteurs de différentes villes américaines puissent s'imaginer que l'action se déroulait chez eux. Mais cette omission était aussi une mesure préventive pour éviter de désigner clairement l'espace diégétique, c'est à dire une ville gangrenée par la criminalité, et de la lier à une ville préexistante qui aurait pu se sentir dénigrée. On rappellera que ces comics parurent à une époque où la bande dessinée était très mal considérée, et où l'autorité des pouvoirs municipaux était assez étendue pour interdire facilement une publication⁴¹. Oublier le nom de la ville ou bien lui attribuer un nom fictif permet donc de ne pas se brouiller avec les autorités. Dans la même logique, on crée de toute pièce l'espace

39. Le *fanart* ou *fan art* désigne, en anglais, toute œuvre réalisée par un fan et s'inspirant d'un ou de plusieurs personnages, ou de l'univers d'une œuvre existante. Ce fan art est disponible à l'adresse [suivante](#).

40. Jerry Siegel, *Action Comics* #16, 1939

41. Au début du XX^e siècle, tous les nouveaux loisirs (cinéma, dessins animés, bande dessinées) sont observés avec suspicion par les pouvoirs publics, qui redoutent leur influence. Le phénomène s'étend durant tout le siècle, et par bien des aspects perdure encore de nos jours sous différentes formes (notamment autour des jeux vidéos).

diégétique de la ville de Gotham, car il est impensable d'attribuer cet environnement urbain dystopique grouillant de criminels et de monstres, à une ville préexistante qui ne pourrait que contester cette représentation.

De même, la création des deux villes a été parsemée d'étapes, autant de preuves que l'environnement urbain évolue tout comme (voire en même temps que) ses personnages, selon la réflexion des auteurs. La Metropolis de Superman en est un bon exemple, car au départ il est très difficile de voir clairement où se déroule l'action. Le décor urbain lui-même reste en effet à définir, et si l'on aperçoit bien quelques immeubles, on a également des plans avec des maisons très espacées, presque du péri-urbain voire même du rural : nous ne sommes pas initialement et complètement immergés dans la ville. La création de l'espace diégétique urbain est tout simplement le signe d'une évolution. Dans les premiers numéros le lieu de l'action n'est pas un enjeu en lui-même, mais avec le temps les lecteurs s'interrogent et se posent la question, et les auteurs se doivent d'apporter des réponses et de détailler davantage leur univers. Avec des publications ultérieures et l'expansion de l'univers, on implante donc davantage de détails et on décrit davantage la ville, de façon aussi à crédibiliser davantage la présence du super-héros. On travaille également davantage la localisation, ou l'histoire même du lieu, à l'image de Gotham dont on précise qu'elle a été fondée au XVII^e siècle⁴². Qu'il s'agisse de Metropolis ou de Gotham, la ville du super-héros est donc une création empirique. Comme nous venons de le voir, elle est un véritable personnage en tant que tel, et possède des origines mais aussi des caractéristiques qui lui sont propres.



Fig.39. Metropolis, la cité de demain.
Extrait du comic
Batman/Superman/Wonder Woman
: *Trinity*, de Matt Wagner (2003)

42. Alan Moore, *Swamp Thing* #53, 1986,

À l'inverse de la ténébreuse et néo-gothique Gotham, la ville de Metropolis n'est pas une cité dystopique, bien au contraire. Surnommée la « *ville de demain* », elle se veut résolument optimiste, jusque dans son architecture qui se veut à la fois lumineuse et moderne, là où Gotham est sombre et ancienne. Contrairement à Gotham, son super-héros tutélaire n'est pas un justicier vengeur qui intimide les criminels depuis les ombres, mais un ange gardien⁴³ qui sauve les innocents des accidents, le tout en pleine lumière. Les représentations de Metropolis ont pu varier selon ses différentes adaptations, mais on considère que son modèle se fonde sur plusieurs particularités précises. Tout d'abord la verticalité, propre à toute ville d'importance, et qui nous apparaît désormais à la fois comme symbole de modernité et de puissance. On retrouve également la lumière, elle aussi symbole contemporain de modernité, qui est omniprésente dans cette cité étincelante, et qui même de nuit paraît infiniment plus lumineuse que Gotham ne semblerait jamais pouvoir l'être. Contrairement encore aux noirs immeubles de Gotham, recouverts de gargouilles et d'ornements néo-gothiques anciens, les gratte-ciels de Metropolis expose une architecture dénudée, lisse et droite, à base de béton, d'acier et de verre (Fig.39 et Fig.40). À travers toutes ces caractéristiques, on peut deviner que c'est bien une cité qui se veut résolument moderne, et qui est en fait représentative du mouvement architectural dit *moderniste*, et plus particulièrement du style *international*. Ce style architectural est l'un des premiers à s'exporter partout dans le monde à partir du XXe siècle, aidé en cela par l'influence de l'école allemande de Bauhaus (fuyant le nazisme à partir de 1933), et incorporé dès lors à la culture américaine, en particulier pour la période des Trente Glorieuses. Le monumental de certains des immeubles de Metropolis, et leur géométrie esthétique peuvent également être rapproché du style *Art Déco* (abréviation « d'Arts décoratifs »), dont peuvent témoigner des constructions célèbres comme l'Empire State Building ou encore le Chrysler Building, tous deux à New-York. Sur la partie gauche de la Figure 43, on peut d'ailleurs observer Batman qui (tout en critiquant le style *Art Déco*) se tient sur un ornement urbain qui rappelle les aigles d'acier ornant le Chrysler Building.



Fig.40. La ville étincelante de Metro City, sous la protection de Metro Man, est l'espace urbain diégétique du film *Megamind* (2010) clairement inspirée de la Metropolis de Superman.

43. *Superman : L'ange de Metropolis* est le nom en Version française de la série d'animation Superman (1996-2000). Ce n'est que l'une des nombreuses références qui érige ce super-héros en sauveur quasi-christique, tout comme l'interprétation de Zack Snyder depuis 2013.

Il est d'ailleurs à noter que l'architecture de Metropolis, tout comme la prospérité dont elle semble bénéficier sous la protection d'un super héros tout-puissant, est également devenu un modèle en soi, et réutilisé en tant que tel par d'autres œuvres. Toujours au sein d'univers super-héroïque, ce modèle est ainsi repris, voire parodié, pour le film d'animation *Megamind* (2010) et sa ville de « Metrocité » (Fig.40), ou dans une moindre mesure pour le film d'animation *Les Indestructibles* (2004), dont la scène finale se déroule dans la ville de « Metroville ». Plus qu'une ville utopique, Metropolis est en fait devenue l'archétype, voire la caricature, de la « ville parfaite », technologique et propre, où chaque individu semble être un notable, sans ouvriers ni pauvreté, et encore moins de cette criminalité qui caractérise viscéralement Gotham. Superman n'y combat pas des milliers de criminels symptomatiques de la folie de sa ville, il s'oppose généralement à des titans, des conquérants de mondes et à des invasions extraterrestres, des adversaires dont la dimension colossale renforcent encore l'image olympienne de la ville et de son super-héros. Des deux villes de gangsters sans caractéristiques visibles qu'étaient Metropolis et Gotham à leurs origines, ces deux cités ont en fait évoluées pour devenir des modèles différents, voire même opposés, tout comme leurs super-héros respectifs.

L'opposition entre Superman et Batman est un thème, sinon récurrent, au moins courant dans l'univers de DC Comics. Ces deux personnages incarnent tous deux beaucoup de choses différentes, voire opposées, dans leurs méthodes, idéologies et messages. C'est pourquoi leur opposition concrète (par le discours ou le combat) est parfois également une opposition mise en scène au niveau urbain. Cette opposition est au cœur (et est littéralement le titre) du film *Batman V Superman : L'Aube de la justice*, paru en 2017. Si le long-métrage lui-même n'oppose guère les plans urbains des deux cités, ce n'est pas le cas de sa campagne de publicité. En effet ce film utilise l'univers des deux super-héros et de leurs villes pour sa propre promotion (Fig.41), notamment en mettant en scène les lieux identifiables de l'univers des personnages (le Daily Planet, la tour de Lex Corp, Ace Chemicals ...) et en présentant la ville comme une destination réaliste et à portée de main. Il est intéressant de noter qu'on tente ici de séduire l'audience, non pas en mettant en avant les super-héros, mais bien leurs univers urbains que l'on juge aussi mythiques et attractifs que ces derniers.



Fig.41. Deux spots (TV) promotionnels du film *Batman V Superman : Dawn of Justice* (2017) sponsorisé par la compagnie aérienne Turkish Airlines⁴⁴

44. Les deux spots « [Fly to Gotham City with Turkish Airlines!](#) » et « [Fly to Metropolis with Turkish Airlines!](#) » sont également disponibles dans le dossier « *Extraits Vidéo* ».

Ces deux spots TV définissent et différencient parfaitement l'ambiance de ces deux métropoles que tout oppose. La première illustre la ville-lumière moderne, ouverte vers le ciel et (toujours) remplie de lumière, avec d'immenses tours et gratte-ciels d'affaires qui s'élancent harmonieusement et des monuments à la gloire des dieux. Et la deuxième représente la vieille ville américaine, dont l'industrie décline, et qui met en avant son passé et son héritage historique et industriel pour se redonner un second souffle, à travers l'image nouvelle d'une ville culturelle, nocturne et festive.

Mais pourquoi cette opposition ? Au delà du combat de gladiateur que représente l'affrontement de Batman et de Superman, l'opposition de ces deux modèles, chacun représentatifs de valeurs et de symboles, permet de questionner la notion d'altérité et même d'approfondir ces identités. En effet grâce à la différenciation de ces modèles, on peut détailler davantage ces derniers. On peut ainsi donner l'exemple du comic *Batman/Superman* (#54) où Batman et Superman se retrouvent chacun dans la ville de l'autre (Fig.43). Cet extrait démontre bien, avec humour, que ces deux super-héros sont bel et bien perdus hors de leur propre environnement urbain, mais aussi que ces derniers sont donc plus que de simples décors, ce sont des univers familiers que ces héros peuvent comprendre et avec lesquels ils s'identifient et sont en harmonie. Hors le comique de la situation repose sur le fait que les identités de ces deux personnages et de ces deux univers sont tellement dissemblables qu'ils semblent incongrus de vouloir les mélanger et échanger ainsi leurs super-héros.



Fig.42. Extrait du comics *Gotham Central*, (2002 – 2006)

L'officier de police Renee Montoya lutte tant bien que mal contre les criminels de Gotham, dans l'ombre du Batman.

Le développement des univers super-héroïque tend également à développer leurs personnages annexes, et leurs propres réflexions sur leur environnement urbain. En (re)prenant l'exemple du comic *Gotham Central* (Fig.42), on comprend que l'opposition de ces deux modèles urbains n'est pas uniquement ressentie par leurs super-héros tutélaires, mais aussi par leurs habitants qui les pratiquent au quotidien, et qui eux aussi sont influencés par ce modèle jusque dans leurs propres identités. L'opposition, que l'on a facilement tendance à assimiler à la destruction et au conflit chez les super-héros, peut ainsi être un remarquable outil pour questionner l'altérité de ces différents modèles urbains et dichotomiques.



Fig.43. La dichotomie de Metropolis (gauche) et de Gotham (droite) illustrée par un extrait du comic *Superman/Batman* Vol.1 #54 (décembre 2008), dont nous proposons une traduction personnelle :

Batman : « Je hais Metropolis »

Superman : « Je ne suis pas particulièrement fan de Gotham »

Batman : « C'est un cauchemar d'Art Deco. Tout en lumières et en angles arrondis ».

Superman : « C'est comme si quelqu'un avait bâti un cauchemar de métal et de pierre ».

Batman : « Impossible d'avoir une prise avec le bat-grappin sur tous ces gratte-ciels clinquants »

Superman : « Impossible de voir à travers tout le plomb de ces vieux bâtiments ».

Batman : « Mais chaque fois que je passe la nuit à Metropolis pour affaires, Clark insiste pour me remplacer à Gotham. Et il me demande de faire la même chose pour lui ».

Superman : « Je pense qu'il est bénéfique de voir les choses du point de vue de Bruce de temps en temps. Et lui du mien. C'est un bon exercice ».

Batman : « C'est un vrai casse-tête ».

- **Redéfinir la ville grâce au super-héros : les modèles utopiques**

« Chaque époque rêve la suivante⁴⁵ ».

Jules Michelet, historien.



Fig.44. Le royaume utopique du Wakanda. Image extraite du film *Black Panther* (2018)

Le modèle utopique de la ville, c'est à dire la représentation d'une cité idéale et sans défaut (contrairement à la réalité), n'est pas une représentation unique au sein des univers super-héroïques. Au contraire, la diversité de ces super-héros et de leurs univers, sans parler de leurs différentes adaptations, permet une pluralité de modèles différents, que nous pouvons observer et analyser à travers quelques exemples, principalement cinématographiques.

- **Black Panther et le Wakanda.**

Sorti en salle en février 2018 et réalisé par Ryan Coogler, *Black Panther* est le dix-huitième film de Marvel Comics, mais qui se distingue nettement des nombreux films qui l'on précédé sur plusieurs points. La réussite et la reconnaissance mondiale de la critique démontre le tour de force de R.Coogler qui a réussi à créer et à rendre crédible le monde fantastique et caché du Wakanda africain, mais dont les logiques, problématiques et scénario s'inscrivent dans des questionnements actuels et bien réels. Précisions que nous allons également évoquer et utiliser des plans qui concernent le Wakanda dans la suite de la chronologie Marvel, en particulier *Avengers : Infinity War* (2018) qui suit le film *Black Panther* de quelques mois seulement.

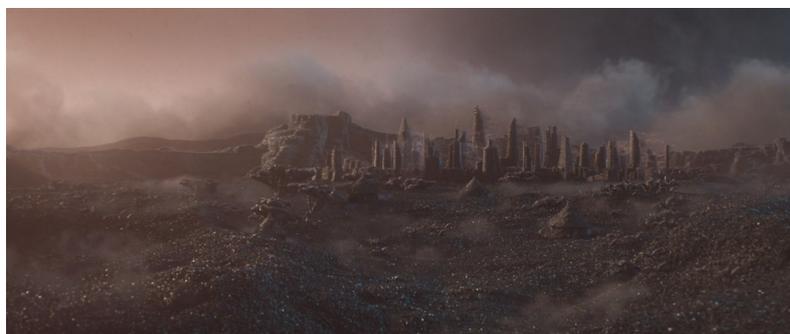


Fig.45. La présentation du royaume du Wakanda, à travers une séquence animée par ce qui semble être des particules de sable. Image extraite du film *Black Panther* (2018)

45. Jules Michelet cité par Walter Benjamin, « Sur le concept d'histoire », *Écrits français*, Paris, Gallimard, Folio essais, 2003, p. 449.

Dans une scène d'introduction (Fig.45) magnifiquement animée, on nous présente le Wankanda, petit pays fictif d'Afrique centrale et d'apparence rurale, qui cache sa véritable nature et son avance technologique au reste du monde depuis toujours. Ce développement est permis par un minerai extraterrestre exclusivement présent au Wakanda, le vibranium, dont l'application technologique permet entre autre au peuple wakandais de dissimuler sa plus grande (et apparemment unique) ville. Cette cité n'est jamais explicitement nommée, on la mentionne uniquement comme « la capitale ». En revanche, elle est nommée *Birnin Zana* dans les comics, et est créditée comme « *Golden City* » (la Cité d'Or) dans le générique du film, en référence à la légende de la ville d'Eldorado évoquée au cours du récit.

Cette ville nous est présentée une première fois à travers l'arrivée aérienne du personnage principal (le prince T'Challa), qui nous permet d'observer ladite cité avec des plans larges (⁴⁶), puis de plus en plus détaillés à mesure que le véhicule atterri. Cette première scène nous permet de visualiser l'architecture des principaux immeubles et bâtiments de la cité : à première vue, cette ville ressemble à une métropole classique, avec seulement quelques buildings massifs qui se distinguent en s'élevant vers le ciel, mais aussi beaucoup de bâtiments de dimensions beaucoup plus réduites. Ce qui peut d'abord détonner c'est surtout une végétation très présente, aussi bien autour que dans la ville même, mais aussi également sur les façades des bâtiments. Mais plus la caméra s'approche de la ville, plus les différences architecturales sautent aux yeux. Les imposants buildings qui parsèment la cité sont d'apparences et de formes singulières, mais aussi composés de matériaux insolites, surtout pour des spectateurs habitués à interpréter la ville comme une inconditionnelle jungle de béton, d'acier, et de verre (sur le modèle de la ville « Brutaliste » de New-York, à la fois tant admiré et détesté par Le Corbusier). Si on observe bien quelques éléments de béton et de verre, ils sont toujours nuancés par des éléments des bois, des toits de chaumes, et des jardins suspendus (Fig.46).

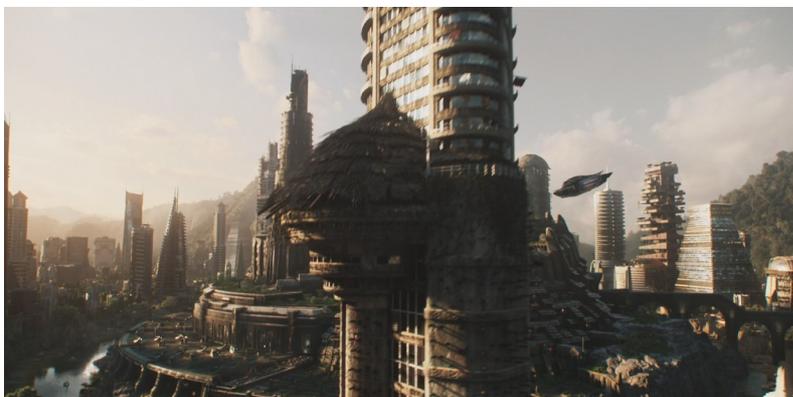


Fig.46. Les toits de chaumes couvrant les grattes-ciels
Image extraite du film *Black Panther* (2018)



Fig.47. Les madriers hérissant les façades des immeubles
Image extraite du film *Black Panther* (2018)

46. Voir l'extrait vidéo « *Extrait 4 - Black Panther - Présentation de la ville* » dans le dossier « *Extraits Vidéo* ».

Les sources d'inspiration architecturales de la cheffe décoratrice Hannah Beachler⁴⁷ sont aussi nombreuses que variées, en effet elles puisent à la fois dans les traditions anciennes de l'Afrique (surtout d'Afrique australe), mais aussi dans des formes plus modernes. Ainsi on observe que plusieurs bâtiments, dont le palais royal (Fig.47), ont des façades hérissées de poutres, évoquant ainsi la mosquée Djingareyber (Fig.48) de la ville malienne de Tombouctou, où certaines des mosquées construites aux XIV^e et XV^e siècles sont faites de briques de terre renforcées de madriers en palmier. Ce n'est d'ailleurs pas un hasard si plusieurs bâtiments sont directement des reproductions plus massives de cette même référence architecturale (Fig.48). Cet aspect pyramidal est également repris pour d'autres bâtiments, ainsi pour des formes d'inspiration plus modernes, comme pour la ressemblance de certains bâtiments avec la pyramide d'Abidjan (Fig.49), édifice témoignant du patrimoine de la capitale ivoirienne et de la période de prospérité économique (le miracle ivoirien) du pays durant les décennies 1960-1970 .

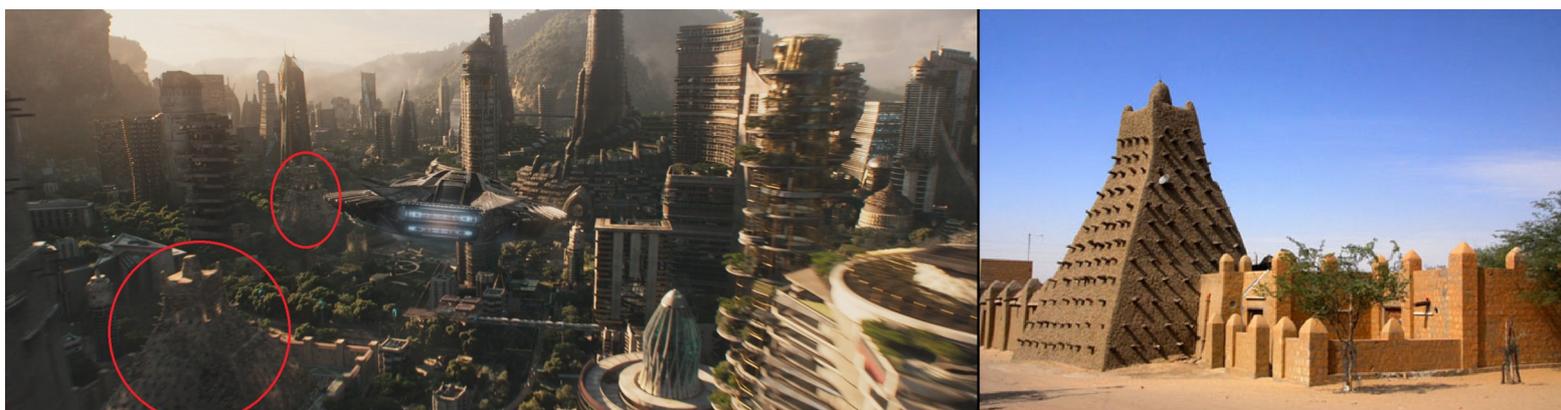


Fig.48. Comparatif entre certains bâtiments et la mosquée Djingareyber (Tombouctou, Mali).
Image extraite du film *Black Panther* (2018)



Fig.49. La pyramide d'Abidjan (Côte d'Ivoire)
fait également une apparition discrète dans le décor urbain.
Image extraite du film *Black Panther* (2018)

47. Pour sa conception afrofuturiste du film *Black Panther*, elle remporte l'Oscar des meilleurs décors et direction artistique (2019) et devient ainsi à la fois la première afro-américaine à être nominée dans cette catégorie, et la première à la gagner.

Une scène de promenade et de dialogue entre deux personnages (T'Challa et Nakia) permet d'observer à nouveau la ville⁴⁸, mais d'un point de vue piéton cette fois. Il ne s'agit toutefois pas de la représentation classique et piétonne de la ville mondiale, saturée de visiteurs et de travailleurs pressés, envahissant des trottoirs entourant des routes encombrées par les automobiles. Il ne s'agit pas non plus à l'inverse d'une ville idéale où les piétons peu nombreux flâneraient en toute quiétude dans des environnements qui paraîtraient irréels et déconnectés de la réalité. Ici le réalisateur fait le choix de nous montrer le dynamisme d'une ville africaine atypique : le grouillement des piétons, la présence de nombreux étals et boutiques, et surtout l'absence de voitures (déconcertante pour un occidental). Il s'agit aussi pour la cheffe décoratrice d'une volonté de décrire une société autant qu'une ville, et de le faire sans évoquer uniquement la technologie : « *Technology is there to serve our lives, not for us to serve technology* »⁴⁹. Mais la dimension high-tech reste bel et bien présente et visible, notamment grâce à des trains magnétiques surplombant les rues, ou encore avec un tram se frayant un chemin à travers les badauds qui s'écartent. La multiplicité des costumes, accessoires, mais aussi la musique d'ambiance de cette scène y sont pour beaucoup dans ce sentiment dépaysant d'avoir effectivement en face de soi un modèle à la fois utopique et crédible, mais aussi alternatif au modèle de la grande métropole occidentale. Par quasiment tous ses aspects, la ville du Wakanda reprend ainsi les codes de la ville utopique et les réadapte à l'esthétique africaine, et aux ambitions plus contemporaines, par exemple en présentant un développement technologique mais durable.

L'opposition avec ce modèle se fait particulièrement bien sentir dans une autre scène, dont le décor scénographique et diégétique correspond à la métropole portuaire de Busan en Corée du Sud. C'est avant tout une scène visant à mettre en opposition à la fois les héros et leurs adversaires, mais aussi indirectement le Wakanda et le reste du monde. Le choix d'une métropole asiatique n'est pas tout à fait neuf pour un film Marvel, la série ayant par exemple déjà visité une ville coréenne, la capitale de Séoul (dans *Avengers : l'Ère d'Ultron*). Ainsi on peut utiliser le modèle de la métropole pour l'opposer à celui proposé par le Wakanda, tout en dépaysant légèrement le spectateur en lui proposant une destination plus originale que l'éternel New-York/Londres/Washington, et en jouant sur les particularités urbaines asiatiques, notamment les néons et les couleurs omniprésentes durant la course-poursuite de Busan.

48. Voir l'extrait vidéo « *Extrait 5 - Black Panther - Promenade piétonne* » dans le dossier « *Extraits vidéo* ».

49. Extrait de l'interview d'Hannah Beachler à la Conférence CityLab de Détroit en 2018 : Nicole Flatow, « *The Social Responsibility of Wakanda's Golden City* », CityLab.com, le 5 novembre 2018.



Fig.50. La cité montagnaise et enneigée de la tribu des Jabaris.
Image extraite du film *Black Panther* (2018)

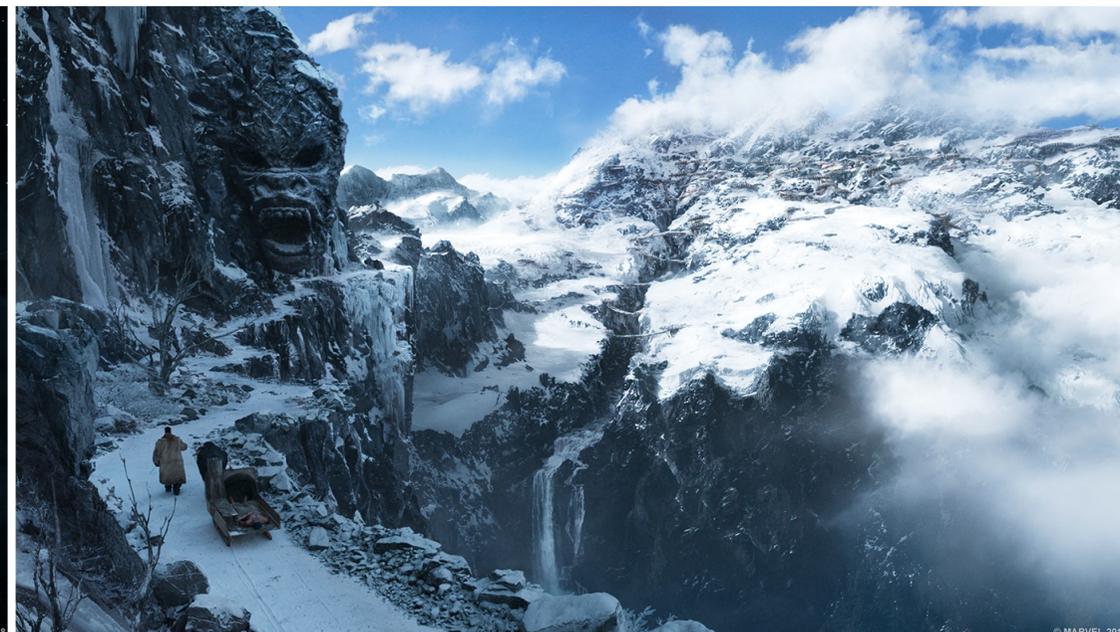


Fig.51. Les paysages enneigés du Wakanda, territoire de la tribu Jabari, délimité par la statue de leur divinité-gorille Hanuman⁵⁰
Image extraite du film *Black Panther* (2018)

Une autre vision alternative de la ville africaine de demain est présentée rapidement à travers quelques scènes dévoilant la demeure montagnaise et recluse de la tribu exilée des Jabaris, volontairement isolée du reste du Wakanda dans ce qui semble être des étendues de neiges éternelles (Fig.50 et 51).

⁵⁰ « *Hanuman* » est une référence à la mythologie hindoue, où celui-ci est un singe divin issu du *Ramayana*, l'un des textes fondamentaux de cette mythologie. Ce poème raconte l'histoire de Râma (un roi de l'Inde antique) qui charge l'animal de récupérer le *sanjeevani*, une herbe légendaire cachée au fin fond d'une montagne de l'Himalaya et capable de ressusciter les morts. On voit ainsi de très nombreux points communs avec l'intrigue des scènes de cet environnement. Toutefois la partie du film mentionnant Hanuman a été censurée lors des projections indiennes.



Fig.52. La cité des Jabaris, une construction de bois enchevêtrée dans la montagne, dans laquelle trône le palais de M'Baku.
Image extraite du film *Black Panther* (2018)



Fig.53. Il s'agit du même plan, mais avec un autre angle, et de jour cette fois.
Image extraite du film *Black Panther* (2018)

La ville des Jabaris, dont le nom n'est pas mentionné⁵¹, peut être vue comme la continuité du modèle Wakandais, mais adapté au style de vie et à l'idéologie particulière de cette tribu : le respect de la force et de la survie dans un environnement hostile, mais aussi à leur divinité tribale tutélaire prenant la forme d'un gorille (Fig.51,52,53), au lieu de la panthère wakandaise, et qui est visible à travers leurs statues, titres et costumes. La salle du trône de M'Baku (Fig.54), chef de la tribu et adversaire du Black Panther, est une très intéressante création artistique mélangeant art contemporain et africain, magnifiée par la puissance du paysage enneigé et la mise en scène martiale des guerriers tribaux.

51. Elle est toutefois mentionnée comme « *Gorilla City* » dans les comics.

L'architecture de la ville repose en grande partie sur de complexes constructions en bois, et pour ce faire le département artistique⁵² s'est inspiré de méthodes de construction de yachts de haute technologie, utilisant des bois coûteux et un savoir-faire artisanal pour donner lui un aspect à la fois naturel et élégant, l'aspect futuriste étant manifesté par les formes utilisées et la manière dont la ville semble avoir été incorporée, voire sculptée, dans la montagne.



Fig.54. La salle du trône de M'Baku, « Grand Gorille » des Jabaris.
Image extraite du film *Black Panther* (2018)

Cette autre ville permet surtout de faire varier les paysages montrés par le récit. Car à l'image du reste du film, les paysages du Wakanda semblent faire la synthèse du continent en une « Afrique miniature », en évoquant autant les savanes de l'Afrique de l'Est, l'écosystème tropical des pays d'Afrique centrale et du golfe de Guinée (de la capitale wakandaise), et ici les neiges éternelles du Kilimandjaro à travers la cité des Jabaris.

Si les personnages ne s'attardent guère sur ces paysages, cela ne veut pas pour autant dire que les espaces diégétiques de ce film ne pas tous systématiquement urbains. En effet, les différents lieux-clés du récit sont quasiment tous situés en dehors de l'espace urbain, qu'il s'agisse de la cascade du défi, du temple de l'herbe-cœur, de la montagne-laboratoire ... Tous ces lieux sont toujours liés à des fonctions particulières et précises, aussi bien pour faire varier les décors du film, que dans une optique de sacralisation voire de sanctuarisation de ces lieux, toujours dans une logique traditionaliste (le sanctuaire sacré étant par essence un espace impraticable au quotidien).

52. Vincent Frei, « BLACK PANTHER: Jonathan Weber - VFX Supervisor - RISE », *Arts of VFX.com*, 02/03/2018 .

Ainsi, le modèle utopique proposé par le Wakanda de *Black Panther* est un symbole d'un genre encore peu connu, voir oublié), *l'afrofuturisme*. Pour reprendre la définition du philosophe camerounais Achille Mbembe⁵³, il s'agit d'un mouvement littéraire, esthétique et culturel qui émerge au cours de la deuxième moitié du XX^e siècle. Il combine science-fiction, techno-culture, réalisme magique et cosmologies non-européennes, dans le but d'interroger le passé des peuples dits de couleur et leur condition dans le présent mais aussi (et c'est ce qui nous intéresse) dans le futur. Si ce courant s'est principalement diffusé aux États-Unis d'Amérique (d'où est originaire le film), il s'est aussi plus récemment fait reconnaître dans divers pays d'Afrique à travers différents supports et artistes. Nous pouvons donner comme exemple les travaux de Nnedi Okorafor, romancière américano-nigérienne de science fiction et de fantasy (qui a notamment participé à la réalisation de comics Black Panther), et qui défend l'afrofuturisme comme un genre propre à l'Afrique. Elle avait particulièrement (et de manière virulente) réagi contre le film *District 9* qui se voulait un symbole du genre afrofuturiste, et qui avait (entre autre) à la fois sous-représenté les africains noirs, et représenté les nigériens comme des criminels cannibales et superstitieux. Pour revenir à *Black Panther*, la diffusion mondiale du film a également concerné le continent africain, où les chiffres annoncés au Box-office sont plutôt bons⁵⁴ : 5,3 millions d'euros de recettes en Afrique du Sud et dans les pays voisins, 823 000 euros pour le bloc oriental Kenya-Ouganda-Tanzanie-Rwanda. Au Nigeria, au Ghana et au Liberia, il a engendré près de 1,4 million d'euros. Soit environ 7,42 millions d'euros au total, ce qui est loin d'être majoritaire (1,3 milliard au box-office mondial) mais qui au vu du peu d'équipements et de diffusions à l'échelle nationale voire du continent, est déjà un exploit qui témoigne aussi du succès du genre afrofuturiste en Afrique. Ainsi dans un article paru le 28 février 2018 dans le blog *Carnets de Terrain*⁵⁵, Emilie Guitard considère *Black Panther* comme la « première superproduction afrofuturiste de l'histoire », se basant à la fois sur la dimension massive et mondiale de ce film et sur la réussite de ce modèle afrofuturiste.

Toutefois malgré cette réussite apparente, on peut essayer de nuancer cette vision à la fois utopique et afrofuturiste apportée par *Black Panther*. Certaines critiques, parfois africaines, ont reprochées à l'œuvre et au modèle Wakandais leur manque de représentativité de la réalité urbaine africaine. Effectivement, la capitale du Wakanda se veut une cité idéale et utopique, et la pauvreté semble en être absente, tout comme les inégalités de développement. On peut opposer à ce modèle très utopique des modèles futuristes plus crédibles, à l'image des travaux de l'architecte et artiste nigérien Olalekan Jeyifous, qui avait créé une vision futuriste, high-tech et végétale de la ville de Lagos⁵⁶. Cet exemple est justement en lien avec les écarts de développement dont souffre le continent, puisque cette vision dystopique montre une métropole (Lagos) ayant grandi trop vite, et dont les bidonvilles recouverts par la végétation ont été construits à la verticale. Si cette vidéo est avant tout une création artistique ayant pour but de dénoncer les

53. Achille Mbembe, « Afrofuturisme et devenir-nègre du monde », *Politique africaine*, 2014, (N°136), pages 121 à 133.

54. Lynsey Chutel « Black Panther is now the highest grossing film ever in East, West and southern Africa », *Quartz Africa*, 21/03/2018.

55. Emilie GUITARD, « Le Wakanda de « Black Panther » : une Afrique du futur en miniature ? », *Carnets de Terrain*, 28/02/2018.

56. Olalekan Jeyifous, « *Shanty-Megastructures*. », Youtube, 8 avril 2016.

difficultés des populations et le manque d'accès aux besoins de base (dans le pays le plus peuplé d'Afrique), elle a aussi le mérite de prédire un avenir plus probable pour l'Afrique, et surtout de nuancer l'afrofuturisme, qui est donc un genre pouvant à la fois s'adapter en tant qu'utopie mais aussi en tant que dystopie.

Si les inégalités ou les problèmes géopolitiques ne semblent pas exister au sein du Wakanda, c'est tout simplement parce qu'elles sont extérieures au pays et à la ville. Elles sont montrées à travers différentes scènes, rapidement en Afrique même avec les jeunes femmes kidnappées en début de film (faisant référence aux enlèvements de Boko Haram), mais aussi et surtout avec les conditions de vie des afro-américains à travers plusieurs scènes clés dans un quartier d'Oakland (États-Unis, Californie, Fig.55). Cet espace diégétique correspond à la réputation de la ville (et de sa « *Killing zone* »), déchirée à long terme par les trafics, la criminalité et les homicides. Si les scènes nous montrant ce décor urbain se contentent de nous en illustrer la pauvreté qui y réside, en passant sous silence la-dite violence, celle-ci se retrouve incarnée par le principal antagoniste du film, « Killmonger » (« *qui répand la tuerie* »). Ce « vilain » est ainsi fortement lié à cet espace, puisqu'il est l'expression de la violence afro-américaine, cette fois quasi-nihiliste, et qui cherche à brûler le monde face à l'injustice de sa condition. Cette volonté de vengeance, d'utilisation de violence contre la violence, est apportée par cet antagoniste au sein de la ville utopique du Wakanda, alors menacée. On pourrait donc à juste titre penser que les inégalités sont uniquement extérieures à ce modèle utopique qu'est le Wakanda.



Fig.55. La ville d'Oakland, aux États-Unis, tristement célèbre pour sa violence et la paupérisation de sa population. Image extraite du film *Black Panther* (2018)

Pour autant, on comprend au fil de l'avancée du scénario que tout n'est pas aussi idyllique qu'on voudrait nous le faire croire dans le royaume du Wakanda. Les personnages nous révèlent, durant la scène de promenade déjà évoquée précédemment, que cette cité idéale qui fait la synthèse architecturale, esthétique et traditionnelle de toute l'Afrique, tourne ostensiblement le dos au reste du continent et du monde : « *Le Wakanda est un cri de ralliement qui parle à tous, mais qui n'accueille personne* »⁵⁷. Cet éden se refuse à accueillir des réfugiés, ou à s'impliquer de quelque manière que ce soit dans le monde, et cette autarcie tant fantasmée fait aussi figure d'isolation à tout prix. Cette situation entraîne un débat parmi les personnages : Doit-on, et si oui comment, s'ouvrir au monde et risquer de perdre notre mode de vie ? Deux visions du Wakanda et du monde s'affrontent.

57. Guillaume Pajot, « Birnin Zana, l'utopie africaine », *Libération*, 17 juillet 2018.

« Tu laisses entrer les étrangers, ils amènent leur problèmes avec eux, et le Wakanda sera un pays comme les autres ... Maintenant si tu me demandes de prendre mes hommes, et d'aller rétablir l'ordre dans le monde, là je fonce tête baissée. » W'Kabi (Daniel Kaluuya)

*« Partageons ce que nous avons. [...] D'autres le pays le font, on pourrait faire mieux. Le Wakanda est assez fort pour aider les autres tout en protégeant également son peuple. »
Nakia (Lupita Nyong'o)*

On peut ainsi, selon la définition de la ville utopique que l'on a donnée précédemment, remettre en cause la perfection de cette cité. On peut aussi remettre directement en cause ce modèle utopique : ce modèle de la ville idéale n'est-il plus forcément synonyme d'autarcie ? Les deux partis sont au moins d'accord sur une chose, le temps de l'isolation est fini, la véritable question repose sur la façon d'intervenir dans le monde. À partir de ce consensus, on peut donc aussi se demander si c'est une volonté de l'œuvre de montrer que le phénomène de mondialisation, apparemment irrémédiable, rend obsolète ce modèle autarcique. L'ouverture finale de la cité cachée au reste du monde, dans la conclusion du récit, semble montrer que l'utopie peut (et doit) s'ouvrir au monde, et ne peut se contenter de vivre par et pour elle-même. C'est donc bien un nouvel autre aspect de ce nouveau modèle utopique : à la fois afrofuturiste, durable, et technologique, mais également humain et ouvert sur le monde. Dans la continuité de l'univers cinématographique Marvel (MCU), le film *Infinity War* (2018) nous permet de constater que le pays, paradoxalement dissimulé durant des siècles, s'ouvre enfin au monde. La ville en elle-même devient un enjeu (le lieu de la bataille finale) et un lieu de centralité pour tous les personnages, elle qui était paradoxalement sensée être une marge inaccessible.

On peut toutefois souligner les faiblesses du scénario voire de la vision afrofuturiste de Ryan Coogler. Il faut reconnaître que malgré tous ces questionnements pertinents et ces inspirations plurielles venues d'Afrique, le film est (et reste) avant tout un divertissement pour grand public. Il n'est pas un film clairement militant, malgré les liens avec le parti qui porte son nom, ni une œuvre prenant en compte des problématiques et des enjeux africains. Le tournage a été en grande majorité réalisé en studio avec des décors de synthèses et sur des sites de tournages américains (en Géorgie et à Atlanta), en ne posant pas un seul pied sur le continent africain. Le public visé reste malgré tout américain, cela étant visible à travers la scène de fin. On peut y voir le roi T'Challa, dirigeant d'un pays d'Afrique, soit le continent qui véhicule le plus grand nombre de clichés misérabilistes, qui choisit d'ouvrir son pays au monde et de combattre la pauvreté et l'inégalité grâce à l'éducation et à l'humanitaire ... aux États-Unis d'Amérique. Bien sûr il s'agit avant tout d'un symbole, de réinventer l'avenir à partir du lieu même où l'histoire a (mal) débuté, mais le paradoxe et l'ironie reste palpable. Ce film et son modèle utopique représentent néanmoins un grand pas dans la représentation des individus et des cultures noires et/ou africaines, au sein d'une industrie cinématographique d'envergure mondiale dont l'influence culturelle est désormais certaine.

- **Aquaman et Atlantis.**

Toujours dans l'objectif d'interroger le modèle utopique de la ville, le film *Aquaman* sorti en décembre 2018 et réalisé par James Wan, est un exemple que l'on peut associer à celui de Black Panther de l'univers Marvel Comics, mais qui cette fois est produit par son éternel rival DC Comics.

On peut déjà noter de nombreux parallèles au niveau scénaristique : un rival issu de la famille proche, une destinée royale, un royaume fantastique et caché ... Mais on peut également faire des rapprochements sur les thèmes de l'écologie (dénonciation de la pollution marine et de la surpêche), le thème de l'ouverture au monde, et surtout de ses univers urbains présentés . En effet ce long métrage nous présente plusieurs environnements urbains, dont celui de la cité immergée d'Atlantis (Fig.56), qui est le principal décor urbain du récit, et dont le nom fait évidemment référence à la mythologique cité de l'Atlantide à laquelle elle renvoie littéralement (Fig.62).



Fig.56. La cité sous-marine d'Atlantis, capitale du royaume éponyme.
Image extraite du film *Aquaman* (2018)



Fig.57. Le pont-barrière d'Atlantis, ouvrage monumental et antique, sur lequel circule des milliers de de véhicules high-tech coloré.
Image extraite du film *Aquaman* (2018)



Fig.58. La seule entrée de la cité, encadrée par de colossales statues, lourdement gardée.
Image extraite du film *Aquaman* (2018)

Avant même d'atteindre la cité en question, les personnages doivent d'abord y accéder. L'arrivée dans la cité s'effectue par le « pont-barrière » (Fig.57 et 58), une route sous-marine à plusieurs voies où circulent continuellement des milliers de véhicules colorés, et qui traverse une muraille massive entourant la ville en faisant office d'entrée. Le tout est basé sur les ruines d'un pont antique, encadré par de colossales statues (Fig.58) et sous la surveillance d'une véritable douane qui fait également office de police des frontières, créant ainsi un obstacle à l'entrée (et à la sortie) de nos héros dans la ville. La mobilité est ici mise en scène de manière fantastique, tout en restant crédible et compréhensible pour le spectateur, surtout dans le domaine aquatique où l'utilité d'une porte unique (et d'un pont) peut être logiquement remise en cause par le spectateur, et même directement par le personnage principal : « À quoi ça sert d'avoir un pont sous-marin ? [...] Suffit de nager au dessus des murailles ! ». Cette forme de mobilité et d'accessibilité trouve ici sa justification scénaristique par la présence d'une sécurité renforcée entourant la ville et son unique accès.



Fig.59. Le Conseil des Rois. L'architecture antique d'inspiration gréco-romaine caractérise un certain nombre de lieux et de bâtiments de ce film.
Image extraite du film *Aquaman* (2018)

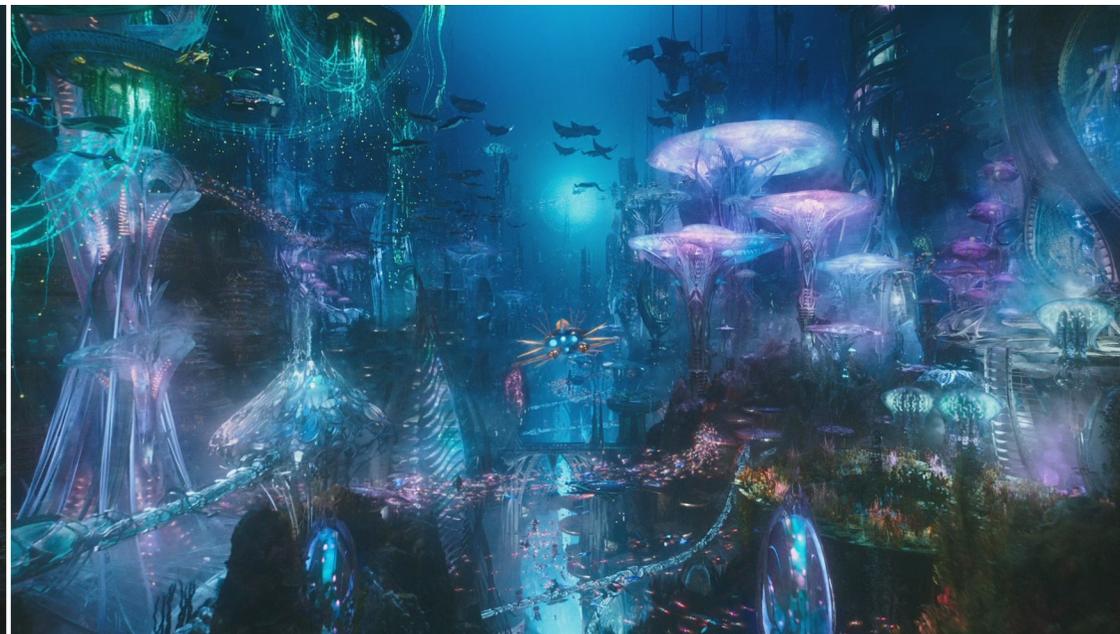


Fig.60. La cité d'Atlantis modernisée, est désormais technologiquement adaptée aux fonds marins.
Image extraite du film *Aquaman* (2018)

L'entrée dans la cité permet ensuite de la découvrir et de l'admirer plus en détail, à travers une scène magnifique⁵⁸. L'architecture d'Atlantis est divisée, un peu comme la mythologie du film lui-même (inspirée de l'Atlantide), entre deux styles architecturaux : d'abord l'antique architecture grecque classique telle qu'elle est représentée dans l'imaginaire général (Fig.59) avec des statues, des colonnes et des temples, le tout caractérisée par une dimension massive (et par un blanc intemporel), mais aussi avec un autre style architectural à l'aspect technologique plus directement tiré de l'océan, avec des bâtiments dont l'apparence et l'architecture varient entre la méduse et l'anémone (Fig.60), et animés par des lumières phosphorescences qui contrastent avec le premier style présenté.

58. Voir l'extrait vidéo « *Extrait 6 - Aquaman - Découverte d'Atlantis* » dans le dossier « *Extraits vidéo* ».



Fig.61. La vieille-ville d'Atlantis, située en marge dans les profondeurs océaniques de la cité.
Image extraite du film *Aquaman* (2018)

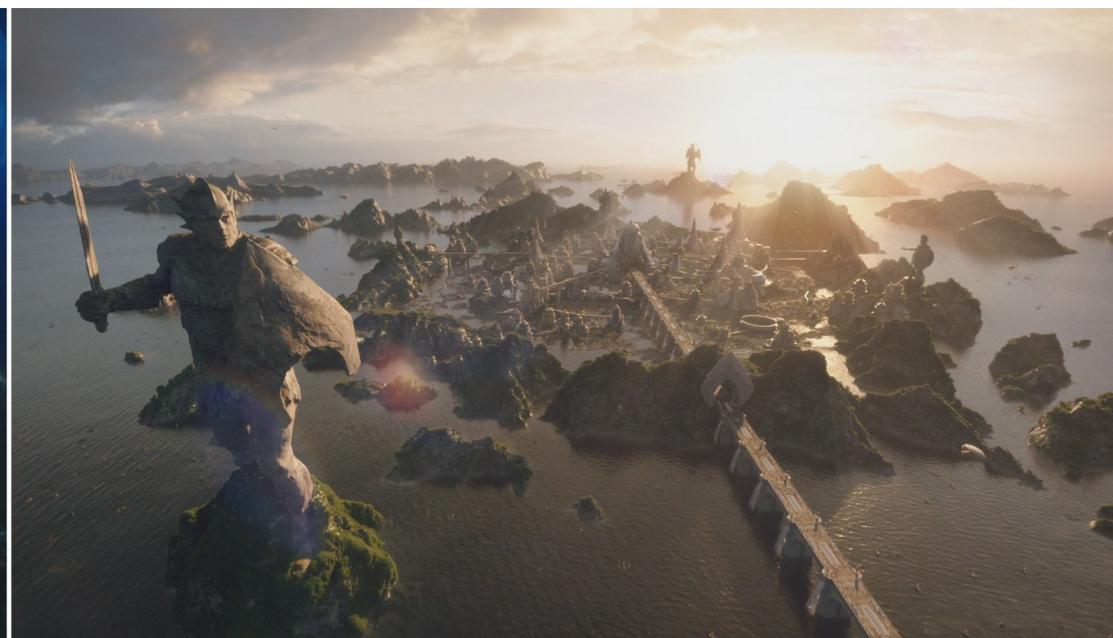


Fig.62. La cité antique d'Atlantis avant le cataclysme, à l'apogée de sa gloire et encore émergée.
Image extraite du film *Aquaman* (2018)

La dualité des décors urbains est aussi spatialement justifiée par le scénario : ainsi la vieille ville d'Atlantis (Fig.61) correspond à un héritage antique lié à l'effondrement cataclysmique de l'ancienne cité, et qui se situe au plus près du plancher océanique. À l'inverse, la partie la plus phosphorescente, animale, et technologique (Fig.60), correspond à la partie supérieure de la cité, illustrant l'adaptation du peuple atlante aux fonds marins, mais aussi le délaissement des ruines antiques par la population, faisant de ces ruines une cachette idéale pour les personnages recherchés.

Le film et son univers sont presque entièrement centrés sur l’océan, un choix de réalisation visible à travers les bâtiments et les vaisseaux de transports qui sont clairement inspirés de la faune et de la flore marine. Les rues de la cité d’Atlantis (Fig.60) sont également remplies de couleurs et de mouvement, en particulier par la circulation de vaisseaux futuristes inspirés de la faune marine (raies, requins, baleines, murènes) et se mouvant comme des animaux aquatiques à l’aide de mouvements de nageoires, d’ailerons et de queues. De réels animaux sont toutefois bien présents et très divers dans les rues, comme dans l’ensemble du film, et à chaque fois liés à des fonctions bien particulières : tortues géantes de transport, baleines de bât, requins de combat, hippocampes d’apparat ... Si l’entrée dans la ville nous permet de découvrir calmement la cité et son univers avec des plans mémorables et extrêmement détaillés, ces environnements servent également de décors à une autre scène, cette fois de course-poursuite urbaine et tourbillonnante qui associe explosions, couleurs phosphorescentes et lumières technologiques de néons, dans un maelstrom de couleurs et de vitesse illustrant cette fois la désorientation des personnages poursuivis.



Fig.63. Le royaume des Fishermen, l’un des 4 derniers royaumes de l’Atlantide. Image extraite du film *Aquaman* (2018)

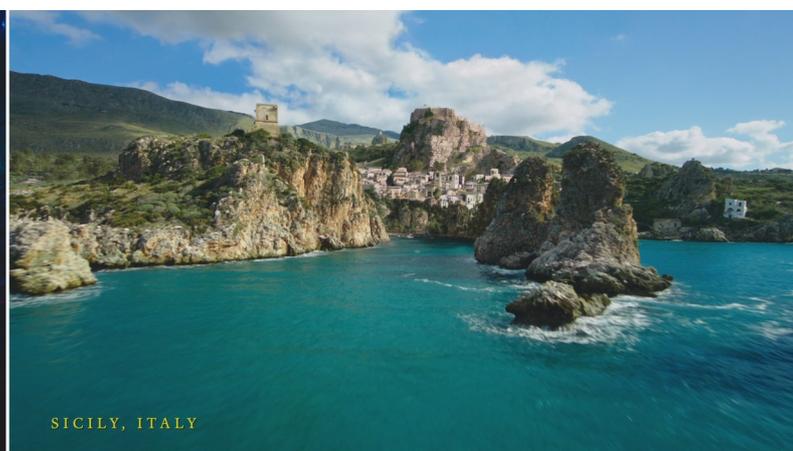


Fig.64. Un village italien situé sur la côte sicilienne. Image extraite du film *Aquaman* (2018)

À noter qu’Atlantis n’est pas le seul lieu urbain rencontré au cours de cette aventure, qui est avant tout un itinéraire, une suite de lieux et de rencontres. Ainsi le récit débute (et s’achève plus tard) dans le village côtier d’Amnesty Bay⁵⁹ (Fig.65), un lieu en marge au sein d’un environnement périphérique avec un phare comme lieu de naissance du héros, par définition lieu de la marge et de la solitude, et dont la quiétude est troublée par l’élément déclencheur du récit. Élément de l’intrigue politique du scénario, le royaume des Fishermen (Fig.63), est relativement similaire à Atlantis, et a surtout pour intérêt de nous faire découvrir les adaptations biologiques de certains atlantes (qui évoquent des sirènes). Étape d’une chasse au trésor, un village sicilien⁶⁰ (sans plus de précisions) est l’occasion d’une nouvelle course-poursuite urbaine, nous entraînant cette fois entre

59. Ce lieu fictif correspond à l’état américain du Massachusetts, mais son espace scénographique (de tournage) se situe toutefois sur l’île canadienne de Terre-Neuve.

60. Si une partie du tournage a bel et bien eu lieu en Sicile, les sources divergent sur le lieu ou le village concerné. Il semblerait également qu’une grande partie de ses plans aient été largement modifiés par la suite en studio.

les décors et les différents éléments représentatifs de l'Italie méditerranéenne. Ce décor nous dévoile ainsi une vision très traditionnelle (voire clichée) des villages italiens : des sœurs religieuses, une mama italienne, des vendeurs au marché ... le tout dans des décors de cartes postales (Fig.66), le film semblant d'ailleurs en partie compter là-dessus, en nous montrant le nombre important de touristes qui pourrait ainsi justifier l'espace diégétique en lui-même.



Fig.65. Amnesty Bay dans le Massachusetts (USA), le village de pêcheurs où Arthur Curry (Aquaman) a passé son enfance.

Image extraite du film *Aquaman* (2018)



Fig.66. Le village sicilien, lieu de halte de l'aventure, et interlude presque incongru comparativement aux décors et aux environnements fantastiques précédents

Image extraite du film *Aquaman* (2018)

Mais surtout, tout comme pour le film *Black Panther*, tous les autres éléments urbains de ce film sont utilisés afin de questionner la notion d'altérité, l'enjeu de l'œuvre étant d'illustrer les différences (mais aussi les liens) entre les deux mondes que tout oppose, et qui sont mis en relation par le personnage d'Aquaman. Ainsi on émerveille Aquaman (et le spectateur) en présentant la cité d'Atlantis, tout comme on nuance les accusations de dévastations et de pollutions à l'encontre de la surface émergée (supposée par le personnage de Méra) grâce à la présentation d'un village sicilien idyllique par Aquaman, qui est familier de la surface. On pourrait même supposer que par ce biais, le film cherche à redéfinir voire à relativiser la notion d'utopie : correspond-elle finalement à une cité et une société technologiquement avancée en communion avec la nature, ou bien tout simplement à la vie calme et paisible d'un village côtier italien ? La simplicité traditionnelle serait-elle finalement le modèle urbain et utopique tant recherché ?

Après avoir observer et analyser en profondeur ces différents modèles utopiques, nous pouvons dès à présent nous concentrer sur d'autres modèles urbains super-héroïques, que nous analyserons de manière plus succincte.

- **Les Gardiens de la Galaxie : l'illustration du modèle centre-périphérie.**

Les Gardiens de la Galaxie est un film paru en 2014 et réalisé par James Gunn, qui constitue un divertissement dépaystant à l'intérieur du Marvel Cinematic Universe, un *space opera*⁶¹ salué par la critique et dont le succès a remis au bout du jour les héros de comics éponymes. Le principal environnement urbain de ce film est Xandar, à la fois cité, planète, et capitale de l'Empire de Nova. Si la cité en elle-même (Fig.67.) est visuellement très intéressante (elle reprend le symbole géométrique de son propre emblème), son véritable intérêt est qu'elle constitue à la fois une étape dans cet aventure, et surtout un centre et un enjeu pour le dénouement de cette dernière. En effet les « Gardiens », un groupe de criminels, maraudeurs et autres rebus marginaux vont parcourir un véritable circuit, ou itinéraire de lieux, tous plus exotiques les uns que les autres, avant de revenir au lieu de centralité que constitue cette ville de Xandar.

Par exemple, l'un de ces lieux est l'astéroïde « Knowhere » (ou « Nulle-Part »), une cité cachée et située aux confins de l'espace, et qui abrite tout une société de marginaux et d'exclus. Le design de cette cité est en lui-même atypique, puisqu'il s'agit en fait de la tête tranchée d'une gigantesque et antique créature céleste (Fig.67.), dont l'intérieur est creusé et habité par les colons. Mais là encore, plus que son design, c'est la fonction de ce lieu qui est intéressante à appréhender. Cette cité sert de refuge, à la fois pour nos héros et pour tous ceux qui fuient les dangers de l'univers, et qui se retrouvent dans cet espace marginal (d'où l'astéroïde tient son nom). Comme dans beaucoup d'autres œuvres, le thème de la cité-refuge en marge est un thème récurrent, et pourrait même être qualifié elle aussi de « ville de genre » pour reprendre le terme de Pierre-Jacques Olagnier. Mais si cet espace se définit comme une marge, c'est aussi par la centralité qu'incarne la ville-planète de Xandar, que les personnages quittent pour suivre leur propre quête. Ce rapport centre-périphérie conditionne ainsi une bonne partie de l'œuvre : Star Lord (le personnage principal) débute son aventure sur la planète abandonnée de Morag (Fig.67.), avant de rejoindre Xandar, où il rencontre les autres personnages.

La ville est ici un centre, un lieu de rencontre, que l'on quitte pour se lancer à l'aventure dans les multiples marges qu'offre l'univers. De même, une fois l'aventure sur le point de s'achever, l'action finale (et l'enjeu) est encore une fois la ville de Xandar, menacée par l'antagoniste, sauvée par les personnages et les alliés qu'ils ont réunis, et dont le sauvetage est célébré par ses habitants : la ville-centre réunit en son sein tout les acteurs.

61. Le *space opera* est une œuvre de science-fiction caractérisée par une intrigue se déroulant sur un temps considérable et située dans l'espace sidéral.



Fig.67 : De Xandar à Nulle-part, en passant par les ruines de Morag et la prison du Kyln, le modèle centre-périphérie est illustré au sein d'un itinéraire de lieux qui culmine inmanquablement à la ville-centre. Images extraite du film *Les Gardiens de la Galaxie* (2014)

- **La ville fantastique et extraterrestre : questionner l'habiter urbain par l'altérité.**

Nous avons vu précédemment, à travers les exemples de Gotham et de Metropolis, que l'opposition de modèles urbains différents, voire opposés, pouvaient permettre de les analyser et de questionner leur altérité. Il s'agit d'une méthode semblable que nous allons reprendre ici pour un autre modèle urbain, celui de la ville fantastique et extraterrestre, à travers les exemples d'Asgard du film *Thor* (2011) et de la ville Kryptonienne de Kandor de *Man of Steel* (2013). Ces deux exemples ont bel et bien des esthétiques très différentes : Asgard est basée sur les représentations de la mythologie nordique (Fig.68), tandis que Kandor a été volontairement pensée pour prendre à contre-pied notre représentation de la ville en adoptant la forme d'une ruche à plusieurs niveaux. Pourtant plus que leurs design, c'est leur utilisation dans leur film qui est intéressante. En effet Thor ne reste pas sur Asgard, tout comme Superman quitte Kandor et Krypton par la force des choses : ils finissent l'un et l'autre par (littéralement) atterrir sur Terre, et plus précisément dans de petites villes rurales et américaines (Fig.68). L'altérité des personnages eux mêmes est alors interrogée, selon différents angles d'approche. Ainsi Thor est dépaysé par les habitudes terriennes (le film se voulant aussi comique), tandis que Superman (dans un registre plus sérieux) s'interroge sur son action et sur sa place sur une planète qui ne l'a pas vu naître. Par bien des aspects, la ville extraterrestre et son univers rattrapent alors le héros : des criminels de guerre kryptoniens poursuivent Superman, tandis que Thor est attaqué par la machine de guerre de son frère jaloux. Et à chaque fois, la confrontation se déroule au sein de la ville-rue américaine, renforçant encore le sentiment d'altérité : une machine de guerre magique parcourt les rues de la petite ville tranquille de Puente Antiguo, tandis qu'un vaisseau extraterrestre atterri au milieu de Smallville (Fig.68)⁶².

On peut d'ailleurs mettre en avant les plans de ces scènes d'actions (Fig.68), opposant un personnage à son ennemi, au milieu de la ville-rue américaine (dans un climat aride qui plus est pour *Thor*). L'avancée lente des adversaires, voire même les plans sur les poings serrés des personnages qui se préparent à combattre ... tout ici nous hurle que le contexte est celui d'un film de western plutôt que celui d'un film de super-héros. On peut émettre l'hypothèse que cela est volontaire, afin de rapprocher ce défenseur de la petite ville rurale américaine de la figure du cowboy, une figure bien connue du public (américain surtout). Les cow-boys de westerns étant eux-mêmes des modèles de surhommes ayant servis de prototypes aux super-héros, ces scènes renforcent encore cette filiation évidente, encore une fois à l'aide de la ville de western, une autre « ville de genre » que nous avons déjà évoquée.

Ce sont également ces deux modèles de villes extraterrestre et fantastique qui sont mis en opposition avec le modèle de la ville-rue américaine : après les grands palais dorés d'Asgard et les gigantesques édifices de Krypton, on a bien le sentiment d'avoir complètement changé d'univers urbain. Il est également à noter que la ville en elle-même joue un rôle dans l'intrigue, ou bien en est un enjeu : pour empêcher son frère de détruire la ville, Thor préfère se sacrifier, et ainsi indirectement redevenir digne de son pouvoir perdu. De même, c'est la destruction de Kandor et de Krypton qui pousse les kryptoniens renégats du Général Zod à s'en prendre à la Terre, dans l'espoir de pouvoir y reconstruire leur propre civilisation.

62. Les scènes de Smallville de *Man of Steel* ont été tournées dans la ville de Plano, dans l'état américain de l'Illinois, tandis que « Puente Antiguo » est une ville fictive du Nouveau-Mexique dont les scènes dans *Thor* ont été tournées à proximité de Santa Fe.

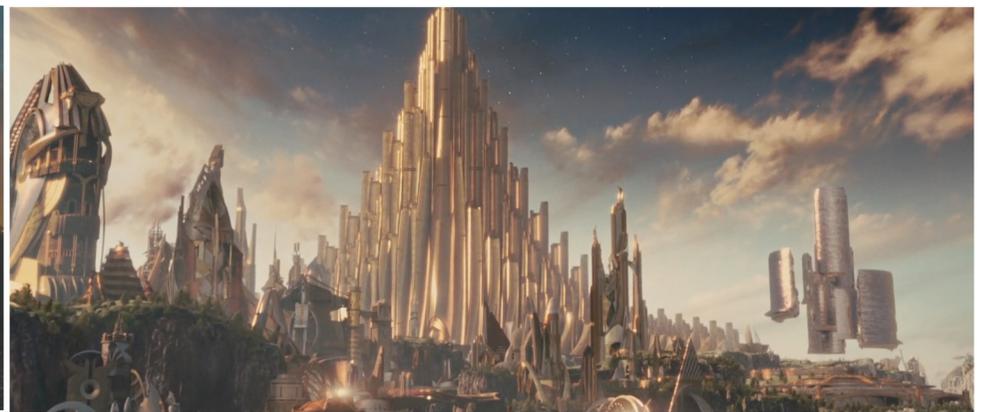


Fig.68. La ville extraterrestre à l'architecture fantastique (en haut), la ville-rue américaine (au milieu), et la scène de duel (en bas) : des schémas semblables qui se font échos au cœur de la ville. Images extraites des films *Thor* (2011) et de *Man of Steel* (2013)

- **Docteur Strange : Déformer la ville grâce au super-héros**

Docteur Strange (ou *Doctor Strange* en version originale) est un film paru en 2016, et qui là encore, fait figure d'exception dans l'univers cinématographique Marvel. Bien que porteur d'un scénario convenu expliquant les origines du super-héros magicien, ce long métrage possède un rapport à la ville qui est intéressant à appréhender.

Les décors urbains sont eux mêmes porteur d'un message magique et mystique. Ainsi le héros débute sa quête dans la recherche de « Kamar-Taj », un lieu d'apprentissage des arts mystiques sensé être situé dans la capitale népalaise de Katmandou (Fig.69.). Qu'il s'agisse de cette ville, de Kamar-Taj, ou bien des hauteurs montagneuses de l'Himalaya, tout est fait pour dépayser le personnage (et le spectateur) en utilisant des références orientales, associées au mysticisme dans l'imaginaire occidental. Personnages encapuchonnés, adeptes des arts martiaux, temples népalais⁶³ et phénomènes inexplicables pour l'incrédule qu'est Strange, tout l'univers est centré sur l'orientalisme et l'exotisme afin de renforcer l'aspect mystique du récit.

Comme tout bon super-héros, le docteur Stephen Strange protège les innocents des dangers qui, tout comme ses propres pouvoirs, sont également de nature magiques et spirituels. Ce devoir de protection s'effectue à l'échelle de la planète, mais également au-delà, à travers une infinité d'univers, de temps et de mondes différents. La protection mystique de la planète est littéralement représentée à travers une scène de magie (Fig.69.), montrant que cette défense s'effectue par le biais de « sanctuaires » placés dans les grandes villes du monde (Hong-Kong, Londres et New-York). Ici encore, on retrouve l'importance des grandes métropoles mondiales au sein des univers super-héroïques, qu'il faut protéger en priorité (en ignorant presque le reste du monde) et qui en font des centres ainsi que les principaux lieux d'action. Par le biais de portails magiques, ces sanctuaires sont connectés les uns aux autres et permettent aux personnages de se déplacer entre ces villes, formant ainsi un réseau urbain et surnaturel. Le Docteur Strange peut toutefois utiliser ses pouvoirs pour se retrouver en un instant au sommet de l'Everest, dans le désert saharien ou encore au milieu de la jungle amazonienne. Ce pouvoir, quasiment ubiquitaire⁶⁴, permet ainsi au film de faire varier très rapidement les paysages et les décors urbains (notamment de Londres, New York puis de Hong Kong).

Et surtout, la capacité de Strange à s'affranchir de la réalité pour se projeter dans la « dimension-miroir », une dimension identique au monde réel mais où tout est modifiable à volonté, lui permet de modifier son environnement et de jouer de manière « flexible » avec son univers, notamment au sein d'une scène prenant place à New York⁶⁵ (Fig.69.). Les différentes scènes de déformation et

63. Le tournage du film utilise notamment la place du Darbâr, et les temples de Swayambhunath et de Pashupatinath.

64. L'ubiquité est la capacité d'être présent en plusieurs lieux à la fois.

65. C'est également au sein de ces univers urbains, altérés ou non, que l'on peut observer quelques références. D'abord la Tour Stark à Manhattan, découverte dans le film *Avengers* (2012), mais aussi le « 221B Bleeker Street » qui est l'adresse du sanctuaire de New York, demeure du docteur Strange. Il s'agit également de l'adresse d'un appartement autrefois partagé par les auteurs Gary Friedrich et Roy Thomas, qui écrivirent quelques-unes des aventures de ce super-héros dans les années 60.



Fig.69. Des décors urbains exotiques et orientalistes (en haut), la magie illustrée à travers des dimensions infinies et la protection des villes du monde (au milieu), et des environnements urbain modelables à volonté : qu'il s'agisse de son point de départ, de son action ou de l'enjeu du film, tout cet univers reste lié à l'urbanité. Images extraites du film *Docteur Strange* (2016).

d'altération des environnements urbains permettent au film et au super-héros de remettre ici en cause la matière et l'aspect matériel de l'univers, qui selon leur doctrine ne constituent pas une limite. Ils redéfinissent ainsi l'espace du super-héros : là où d'autres escaladent des immeubles, courent dans les rues ou bien survolent les cités, le docteur Strange refaçonne son univers (parfois urbain) à sa guise, ne limitant son champ d'action, ses capacités ou sa réflexion qu'à l'échelle de l'infini.

On a pu constater que les super-héros, quelque soit leur modèle urbain correspondant, sont en lien étroit avec leur environnement. Ce n'est pas pour rien qu'on qualifie d'abord ces différentes villes comme le cadre d'un personnage : Gotham est *la* ville de Batman, tout comme Metropolis est *la* ville de Superman, et ainsi de suite. Quel que soit le modèle ou le *genre* de la ville, celui-ci définit tout autant le super-héros que le personnage ne définit son propre environnement, par son action ou par sa propre identité. Cette relation est en effet bilatérale, le super héros-influençant tout autant son environnement urbain. L'identité de ces super-héros et de ces villes peut également se construire et se détailler en opposition à un autre modèle urbain, comme nous avons pu le voir avec les exemples de Thor et de Superman, afin de questionner l'altérité de ces différents modèles, opposés ou non. Parfois certains exemples nous montrent également que ces super-héros ne se limitent pas à la protection de leur ville : ainsi Black Panther et Aquaman sont chacun les dirigeants de leur royaume et de leur ville, et leur identité ne se résume pas (seulement) à la sa défense, mais aussi à la prise de décision au sein de celle-ci.

Ces différents exemples et formes urbaines tirent leurs inspirations d'attentes, de peur, voir de d'autres façon de tout simplement considérer la ville. C'est ce que l'architecte Jean-Marie Duthilleul⁶⁶ confirme : « À partir de 1900 on a compris [...] que la ville allait prendre une autre forme. On s'aperçoit aujourd'hui que l'utopie n'est pas tant dans la forme de la ville, que dans la manière dont on vit la ville. On s'aperçoit qu'il ne suffit pas de dessiner une forme ville pour dessiner la façon dont on va vivre demain, c'est plus complexe ». Car si nous avons bel et bien défini la position du super-héros par rapport à son environnement urbain et à son identité, la ville, si elle reflète bien une part de l'identité humaine, reste avant tout un espace de vie. Dans celui-ci, quel est la place des différents super-héros, et de quelle(s) manière(s) *vivent-ils* réellement la ville ?

66. Jean-Marie Duthilleul, Commissaire de l'Exposition « *Circuler. Quand nos mouvements façonnent les villes* ». Cité de l'Architecture et du Patrimoine, Paris, 2012. Vidéo de l'interview [disponible](#) sur YouTube.

- **B - Vivre dans la ville super-héroïque, la ville comme objet social**

« Stan Lee aimait que ses personnages aient une mission en tant que super-héros, mais aussi en tant qu’humains. Daredevil peut à la fois combattre le crime comme avocat ou en tant que justicier. Et il est parfois confronté au choix de devoir abandonner son métier, ses convictions, pour mener sa mission. [...] Contrairement à la génération précédente où les super-héros sont intégrés dans la société, sans aspérité, Stan Lee a créé des héros avec des problèmes, des handicaps, des soucis de la vie quotidienne. »

Jean-Marc Lainé.⁶⁷

Le super-héros, s’il doit effectivement protéger et secourir la veuve et l’orphelin, ne se limite cependant plus uniquement à cette mono-activité. Au sein de la ville, celui-ci aborde généralement une double identité, garante d’une vie sociale (relativement) sûre. Si aujourd’hui quasiment tous les super-héros ont une vie sociale plus élaborée en dehors de leur rôle de protecteur, c’est effectivement grâce à une complexification des comics, des récits et des auteurs⁶⁸, à partir de l’âge d’argent. Cette approche voulait ainsi aborder une dimension plus humaine des super-héros, voire plus tourmentée, en bref : on voulait voir que les surhommes étaient tout de même des hommes, avec des vies et des problèmes crédibles. Certains de ces personnages peuvent même abandonner (à plus ou moins long terme) leur mission et leur costume pour se concentrer sur leur vie privée (Fig.71).

Cependant là encore, les vies que mènent nos super-héros dans le milieu urbain dépendent en grande partie des super-héros eux-mêmes et de leurs identités propres. Ainsi ces personnages super-héroïques peuvent aussi bien arborer la vie rêvée d’un milliardaire ou d’un génie scientifique, celle d’un étudiant débordé, ou bien encore celui de l’exclu, du marginal qui rôde dans les bas-fonds de la cité. Selon ces différentes identités et ces différentes vies, la ville est alors interprétée différemment par ces super-héros, aussi bien par les lieux qu’ils pratiquent que par leur propre vision de l’urbanité et de la société elle-même. Nous allons ainsi observer différentes manières de vivre et d’habiter la ville à travers différents exemples de personnages super-héroïques.

67. Jean-Marc Lainé cité par Pauline Croquet, « Comment Stan Lee a révolutionné l’industrie du comics », *Le Monde*, 13 novembre 2018.

68. Ajoutons, pour compléter les propos de J-M.Lainé (qui évoquait alors la mort de Stan Lee) que c’est aussi, voire même surtout, Steve Ditko qui a créé cet aspect tourmenté pour plusieurs personnages à succès, comme Spider-Man.

Spider-Man : Vivre à New-York, entre motivation, galères et débrouille.

Par bien des aspects Peter Parker (alias Spider-Man) est et reste d'abord un jeune homme dans beaucoup de ses adaptations. Qu'il s'agisse de sa période lycéenne durant laquelle il est victime de harcèlement scolaire puis découvre ses pouvoirs, de ses études de haut-niveau, ou bien de la période où il cumule les petits boulots pour tout simplement vivre au jour le jour, il est généralement représenté dans toutes les situations (et problématiques) qui caractérisent la jeunesse (Fig.70). Il est ainsi très facile pour les lecteurs de s'identifier à ce héros, proche d'eux et des problèmes qu'ils peuvent traverser à tout âge. Et comme la jeunesse est souvent synonymes d'expériences, d'échecs et de difficultés en tout genre, Spider-Man est un héros qui doit gérer beaucoup de choses en même temps. Il doit prendre soin de sa tante, essayer de garder un emploi, continuer de séduire la fille de ses rêves ... Tout cela en plus de ses responsabilités de super-héros. Il n'est pas rare qu'une aventure de Spider-Man ait simplement pour intrigue de savoir comment le héros va bien pouvoir faire pour arrêter un criminel en fuite, réparer son costume et arriver à payer son loyer (Fig.72). Ces multiples problèmes peuvent même déboucher sur des questionnements personnels, voire dans certains cas exceptionnels, sur le rejet de sa propre mission associée à une erreur de jeunesse (Fig.71).



Fig.70. Les jeunes années de Spider-Man.
« Spidey » : est l'un des surnoms de Spider-Man.
Couverture de *Spidey* #1, Février 2016



Fig. 71. Spider-Man renonçant à son costume et à son combat, au sein d'une image culte reprise dans de nombreuses autres œuvres super-héroïques.

« J'étais juste un adolescent stupide quand je suis devenu Spider-Man ... Mais les années ont une façon de passer ... de changer le monde qui nous entoure ... et chaque garçon, tôt ou tard, doit ranger ses jouets ... et devenir un homme ! »

Extrait du comic *Amazing Spider-Man #50 : Spider-Man No More!* (juillet 1967).

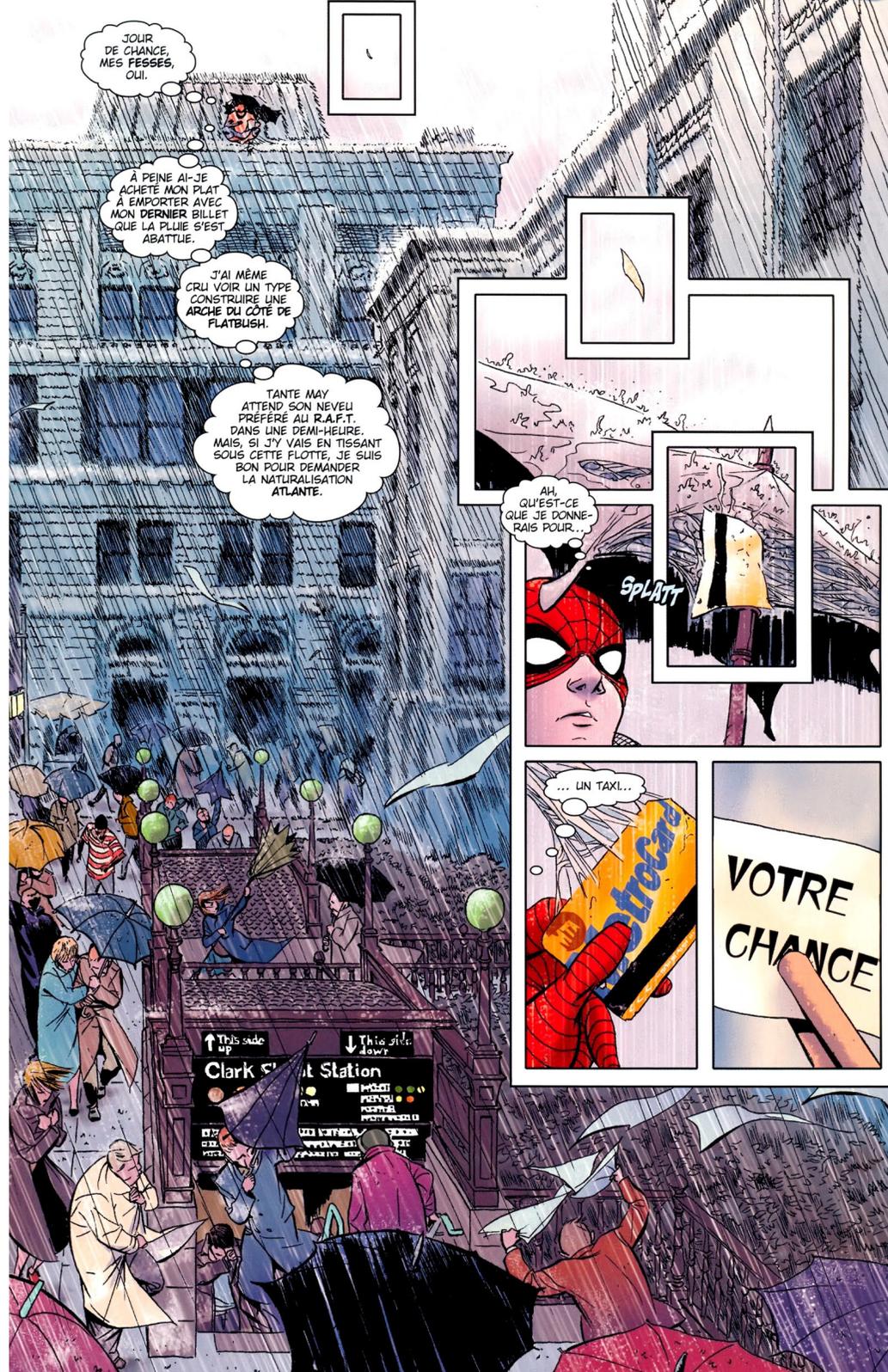


Fig.72. Spider-Man alias Peter Parker, devant tous les deux jongler entre la précarité étudiante, leur mission de super-héros, leur malchance légendaire, et le beau temps new-yorkais.

Extrait du comic *Spider-Man #118 : Arrêt imprévu*
(1^{ère} partie) (2009)

Ce sont ces milliers de petites galères permanentes (dont le héros, qui en est conscient, attribue à sa déveine) qui font finalement le sel du personnage, car le héros fini toujours d'une manière ou d'une autre par se motiver et par reprendre le dessus. En cela Spider-Man est porteur d'un idéal de persévérance et de motivation, souvent encore une fois à destination de la jeunesse. Les problèmes et les difficultés rencontrées ne peuvent pas venir à bout de son enthousiasme ou de son amour pour sa ville de New-York.

En effet Spider-Man est sûrement l'un des héros que l'on associe le plus à sa ville de New-York (qui pourtant compte une véritable légion de super-héros), une relation affectueuse qui fait entièrement partie du personnage. Cet amour de New-York transparaît dans le choix récurrent des auteurs de comics de vouloir afficher le héros au sommet des grands monuments urbains new-yorkais (Fig.73.) et aux hyper lieux de la métropole (Times Square, Statue de la Liberté, Chrysler Building ...). Choix d'autant plus facilité par la capacité du Tisseur à escalader n'importe quoi. Dans de nombreuses adaptations cinématographiques, l'affection et la solidarité des new-yorkais pour « Spidey » est également mis en scène (*Spider-Man 2* en 2004, ou *The Amazing Spider-Man* en 2012) bien que là encore on puisse citer des contre-exemples. Ainsi à la suite d'une course poursuite dans le film d'animation *Spider-Man: Into the Spider-Verse* (2018), Spider-man se retrouve à terre, au milieu des dizaines de piétons ... sans qu'aucun ne fasse rien pour l'aider (« *Vous pourriez peut-être éviter de me marcher dessus ? Tant pis. J'adore New-York* »). Spider-man est ainsi lié à toutes les facettes de New-York et de ses habitants, dans tout ce qu'ils peuvent offrir.

La raison de la relation particulière de Spider-Man à New-York est aussi plus littérale et pratique, et tiens principalement à son mode de déplacement (Fig.74.) Toujours en lien avec le thème de la jeunesse, le personnage s'amuse ainsi à jouer avec son environnement urbain comme sur un terrain de jeu, en se balançant de toile en toile. Il est d'ailleurs, contrairement à d'autres super-héros, complètement dépendant de cet environnement urbain sur lequel il repose pour se déplacer et combattre. On peut ainsi citer le contre-exemple comique du film *Spider-Man Homecoming* (2017) où le jeune P.Parker doit intervenir en plein milieu de la banlieue américaine. Son premier réflexe est de lancer une toile pour s'envoler ... avant de réaliser qu'il n'y a aucun immeuble à l'horizon. Le public rit de bon cœur, habitué depuis longtemps à voir le Tisseur intervenir en centre-ville, et sachant aussi bien que Spider-man que celui-ci n'a rien à faire sur un terrain de golf.

À ce titre, le film d'animation *Spider-Man: Into the Spider-Verse*⁶⁹ réussi à faire la synthèse parfaite de l'univers du personnage, y compris de son rapport à la jeunesse et à la ville. On y découvre une version alternative et plus juvénile de Spider-Man, Miles Morales, un afro-américain de Brooklyn qui vit sa vie de super-héros et d'adolescent à travers un autre aspect de la ville (notamment l'esthétique pop et la musique rap). Cette œuvre est d'ailleurs une remarquable synthèse artistique puisqu'elle fait référence au support d'origine du personnage, en présentant un film en 3D avec des plans, des références et même des cases et des bulles d'une véritable bande dessinée.

69. Le film *Spider-Man: Into the Spider-Verse* (2018) a notamment été récompensé par l'Oscar (2019) pour la catégorie du meilleur film d'animation.

Fig.73. Spider-Man est un super-héros lié symboliquement à la ville mondiale de New-York et à ses monuments et hyper-lieux les plus représentatifs.

Extraits des comics *Amazing Spider-Man* (Arcs de *Spider-Island* et de *Superior Spider-Man*)



Ainsi, et bien qu'il incarne aujourd'hui une référence de premier choix dans le monde super-héroïque, Spider-Man possède bel et bien un lien particulier avec sa ville de New-York, et avec *la vie* de New-York. Ses créateurs ont su traiter des sujets difficiles, comme le poids des responsabilités, le combat contre la facilité, la lutte entre le bien et le mal, le passage à l'âge adulte à travers l'adolescence, sans toutefois négliger tout les problèmes que comportent ce moment ingrat. Ces thèmes restent toujours furieusement d'actualité et au cœur des récits du héros, et au final c'est précisément cela qui rend Spider-Man unique : cette possibilité de s'identifier facilement à lui grâce à un mélange presque parfait entre le rationnel, via la vie quotidienne de Peter Parker, ses problèmes d'argent et ses histoires d'amour difficiles, et l'irrationnel super-héroïque, venu du statut de super-héros capable de combattre un individu déguisé en Bouffon, en sortant des blagues (nulles) à tout-va, en tissant des toiles et en voltigeant entre les buildings. ... le tout dans des récits super-héroïques qui ont plutôt l'habitude de présenter des adultes et des playboys milliardaires à la vie parfaite.



Fig.74. Spider-Man : le « *Tisseur* », ou encore « *Monte-en l'air* » : des surnoms appropriés pour un mode de déplacement qui lui est propre, et qui le lie à l'urbanité.

Extraits de comics *Amazing Spider-Man* et *Ultimate Spider-Man*

Le cas des milliardaires : des centres ou des marges urbaines et sociales ?

Abordons maintenant l'habiter de la ville super-héroïque à travers un autre type d'individu, et moins un personnage en particulier : les milliardaires, un genre relativement répandu pour des personnages qui rappelons-le, sont des personnages fantasmés. Au premier abord, ces derniers semblent être au centre de l'attention et de la ville : nous avons déjà abordé des exemples éloquentes, de la mise en scène d'Iron Man (Fig.29, page 40) ou bien de l'action de Bruce Wayne alias Batman, à la fois en tant que justicier nocturne et en philanthrope prodigue. Nous avons également déjà évoqué leur place au sein de l'urbanité, et ainsi déjà pu faire référence à la Tour des Avengers ou bien à la Tour Wayne (Fig.17, page 27), en évoquant ces lieux comme des places de pouvoirs et de centralité, sur le modèle des monuments réels bâtis à la gloire des milliardaires. On pourrait donc à juste titre croire que dans ce monde super-héroïque, la figure-type du héros milliardaire, personnage doublement fantasmé donc, est au centre de tout et vit comme tel.

Mais en apportant de la nuance à cette affirmation superficielle, on comprend que la réalité est un peu plus subtile. Ainsi, si effectivement Tony Stark et Bruce Wayne possèdent bien des monuments urbains à leur propre gloire, ils n'y résident pas. Bruce Wayne demeure dans le Manoir Wayne, généralement décrits comme une ancienne bâtisse en périphérie de Gotham, qui par son caractère sombre et taciturne (autant dû à son environnement qu'à son propriétaire) constitue en fait une marge de la ville. Selon les adaptations du personnage, sa véritable identité peut être un moyen pour lui de faire le bien d'une autre façon (via la philanthropie), tandis que dans d'autres adaptations il ne s'agit que d'un (autre) masque dont il se sert pour cacher sa véritable nature. Quelque soit les adaptations, il mène une vie relativement solitaire, obsédé par sa mission. S'il s'entoure d'une famille de substitution (les différents Robins, Batgirls, etc ...) celle-ci est toujours en rapport avec cette même mission. Dans les différents futurs possibles du Batman imaginés par les auteurs, tous font de lui un vieil homme aigri et solitaire, vivant seul en quasi-isolement au sein d'un manoir presque abandonné, et ayant rompu tout lien avec son entreprise, sa ville ou l'humanité en général (Fig.75).

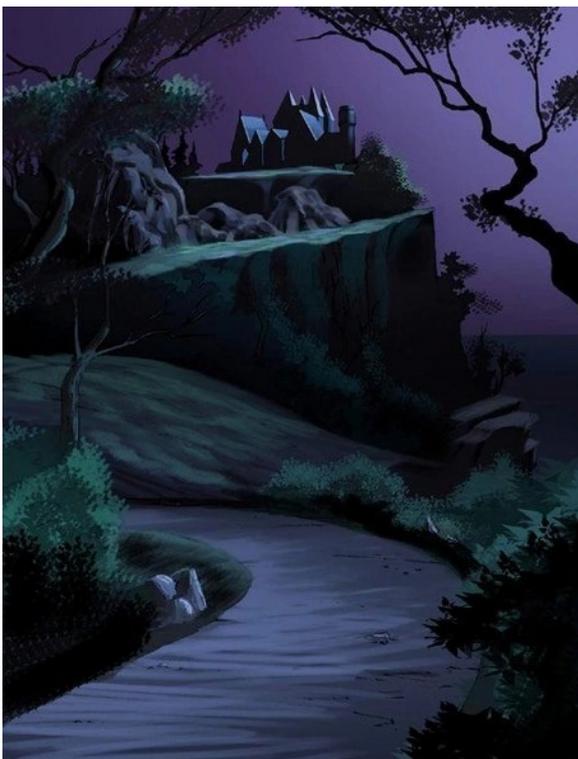


Fig.75. Le manoir Wayne des décennies plus tard, quasiment à l'abandon et continuellement entouré d'un temps orageux. Son aspect presque médiéval contraste d'autant plus avec la nouvelle Gotham, technologique et futuriste et en grande partie débarrassée de la noirceur qui pourtant persiste ici. Le vieil homme qu'est désormais Bruce Wayne continue pourtant de s'obstiner à vivre, jusqu'à ce qu'un jeune homme ne vienne troubler sa solitude.

Image extraite du 1^{er} épisode de la série d'animation *Batman : Beyond (Batman, la relève)* (1999-2001)

De même si Tony Stark doit gérer une vie de PDG pour son entreprise, et ainsi se déplacer constamment, il revient toujours vivre et travailler dans sa demeure personnelle, à la fois sanctuaire et laboratoire technologique. L'adaptation cinématographique *Iron Man* (2008) fait de cette demeure une villa de Malibu (Californie) sur la côte ouest des États-Unis (Fig.77). On peut déjà faire le lien avec ce lieu qui rassemble un certain nombre de villas de « star », et dont l'architecture évoque clairement le travail de l'architecte John Lautner, dont le style futuriste caractérise une partie des résidences luxueuses de la Californie.

Et tout comme le manoir Wayne est défini par une ambiance sombre et pesante, l'architecture futuriste de la demeure de Tony Stark est tout entière tournée vers la dimension technologique, tout en étant spatialement proche du plus grand technopôle américain, de rayonnement mondial, la *Silicon Valley* (à proximité de San Francisco et de San José). Ce technopôle de la côte ouest est caractérisé par des entreprises de technologies de pointes, des industries toutes-puissantes et par la présence de cerveaux et de cadres à hauts niveaux de vie ... tout ici fait écho au propre modèle de Tony Stark. Mais malgré l'adoration de ses fans⁷⁰, Tony Stark reste résolument seul avec ses machines et ses armures. Cependant ce dernier n'est pas isolé par un traumatisme de l'enfance comme pour Batman, mais davantage par son propre génie et par son obsession pour son travail. L'isolement géographique et social est ici mis en scène à travers le prisme du génial inventeur, par définition un homme seul (dans la majorité des représentations).

Ces super-héros milliardaires sont donc également victimes d'un isolement (volontaire ou non) à la fois géographique, urbain, mais aussi social (Fig.76). Tous ont le plus grand mal à reconnaître et à adopter la vie ordinaire des gens qu'ils sauvent, puisque (pour conclure sur les exemples de Bruce Wayne et de Tony Stark) le premier refuse de s'ouvrir à l'humanité, tandis que le second est un génie incompris et excentrique qui peut réparer n'importe quoi ... sauf ses relations amicales et affectives qui périclitent.



Fig.76. L'isolement social et géographique de Batman et du Manoir Wayne, mis en scène de manière comique par le film *Lego Batman, le film* (2017)

Alfred.Pennyworth : « Maître Bruce, vous vivez sur une île au sens figuré ... comme au sens propre ! »

70. On rappellera que Iron man n'a pas (longtemps) gardé d'identité secrète dans cette adaptation cinématographique.



(1)



(2)

Fig.77. La villa d'Iron Man **(3)**, sous la direction du producteur des décors et des design Michael Riva. Modèle final par Kevin Cross **(2)**, sur un concept art de Phil Saunders **(1)**, le tout inspiré par l'architecture de John Lautner.

Dans les films *Iron Man* la villa de bord de mer du protagoniste Tony Stark était située à « Point Dume », au bord d'une falaise surplombant l'océan Pacifique, et avait reçue l'adresse fictive de « 10880 Malibu Point, 90265 ». La villa a été créée comme un modèle 3D et placée numériquement sur les falaises en post-production. La pointe Dume étant une zone protégée, la construction sur ses falaises est en réalité strictement interdite.

Concepts arts du [profil personnel](#) de Phil Saunders du site ARTSTATION



(3)

Comme nous l'avons déjà vu auparavant, un héros milliardaire comme Bruce Wayne, Tony Stark ou Oliver Queen (alias Green Arrow) peut tout à fait choisir de combattre le crime de manière parallèle à son activité nocturne de justicier. Toutefois ils finissent invariablement par enfiler leur costume et leur masque pour régler la majorité des problèmes de leur ville. En cela, Xavier Fournier les qualifie de « *caméléons sociaux*⁷¹ », ayant la capacité de changer de niveau social, voire de le transcender. Pour le dire plus clairement, en définitive Bruce Wayne est un milliardaire qui décide d'enfiler un costume pour aller dans les bas-fonds, et se battre contre des truands à mains nues. Il est à noter que si cette analyse s'applique également aux autres super-héros non-milliardaires, la rupture de la frontière sociale semble moins prononcée dans leurs cas, puisque l'isolement social et urbain du reste de la société que nous venons d'évoquer ne s'applique pas à eux. Le super-héros milliardaire est ainsi bel et bien en marge à tout point de vue, aussi bien en terme géographique et social, de par son habiter atypique, que de la ville elle-même dont il ne pratique l'espace que sous certaines conditions.

Après avoir décrits l'action et l'habiter des super-héros qui nous avaient d'abord semblé les plus favorisés, nous pouvons donc logiquement nous demander, à l'inverse, comment s'en sortent, vivent et combattent les super-héros les plus marginaux ?

71. Xavier Fournier, Sonia Dollinger, Alain Carrazé et Stéphane Le Troëdec : « *Villes de papier, villes de ciné : DC Comics imagine la cité* », Table ronde du Festival Travelling du 11/02/2017.

Des marges urbaines pour des héros en marge : l'exemple des Anti-héros et des Justiciers.

« *Vous avez trahi cette ville* ». ⁷²

Green Arrow.

Certains personnages super-héroïques sont par nature des marginaux, un genre qui n'est pas nouveau, mais qui s'est développé durant les années 1980 avec un certain succès. Ces personnages, souvent qualifiés d'anti-héros, sont sombres et sans désillusion, au sein d'univers sans espoir. Tourmentés, ils sont parfois aussi impitoyables que les adversaires auxquels ils sont confrontés, et font usage de méthodes et de violence qui ne sont pas l'apanage des héros classiques (Fig.78).

Tout comme les super-héros, ils ne font pas partie du commun, et s'en différencient souvent par des costumes et des symboles particuliers, mais qui sont souvent bien plus nuancés que ceux de ces mêmes « super-héros classiques », ou à l'inverse tout aussi extravagant, mais dans un registre volontairement plus terrifiant. Ces costumes sont souvent pensés pour se différencier des héros classiques : parfois très sobres sans les éléments de références comme la cape ou la tenue moulante (Punisher, Red Hood) ou bien au contraire inhumains qui révèlent leur propre monstruosité intérieure (Venom, Spawn, Ghost Rider ...).

Leurs attitudes varient également grandement avec l'image de chevalier servant attribués aux super-héros : bien qu'ils possèdent souvent un code d'honneur personnel, en lien avec leur situation, ces anti-héros sont souvent enclins à des actes de violence (tortures, meurtres, voire même cannibalisme pour des personnages comme Venom). Ces héros en marge, souvent maudits par le destin, ne peuvent fréquenter les lieux des gens normaux, et se voient souvent reléguer aux endroits louches, en déprises ou en ruine, qui sont souvent à mettre en parallèle avec leur propre situation personnelle. Ces lieux sont les reflets de ces anti-héros et sont pratiqués de manière marginale, clandestine, et quasi-exclusivement dans une situation d'errance d'un lieu à un autre. Beaucoup n'ont ainsi pas de ville attitrée, et se contentent de suivre l'action, ou bien de continuer à se déplacer continuellement.

72. Réplique récurrente du justicier Green Arrow, protagoniste de la série *Arrow* (2012-2020) lorsqu'il exécute un criminel. Le côté violent et meurtrier de cette adaptation, qui fait de lui un anti-héros, n'est pourtant pas une caractéristique qui est propre au personnage à l'origine.

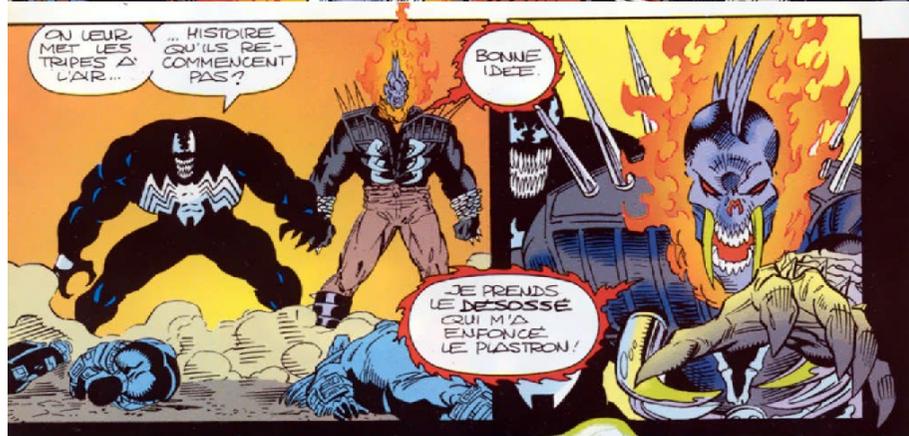


Fig. 78. : Une alliance entre Venom, (ex-vilain de Spider-Man) et Ghost Rider pour protéger les quartiers défavorisés et en marge (« la ville basse ») et leurs habitants, délaissés par l'État. La sauvagerie des défenseurs est cependant largement à la hauteur des assaillants.

Extraits du comic *Venom - Les nuits de la vengeance* (1994)

Ces anti-héros sont également l'occasion pour les auteurs de mettre en œuvre des thèmes forts et tout aussi marginaux : addiction et alcoolisme, non-maîtrise de soi, vengeance sanglante ... Les thèmes sont aussi variés que les situations. Ainsi Ghost Rider et Spawn sont des revenants maudits et condamnés à hanter le monde en punissant les criminels en guise de pénitence. Le Punisher est un ancien marine qui poursuit et abat les criminels, prisonnier de sa vengeance à l'encontre des individus qui ont tués sa famille, dans un questionnement qui rejoint à la fois la question des vétérans de guerre (et du PTSD⁷³) et du port d'arme, deux thématiques chères à l'Amérique. Venom est un homme possédé par un parasite, un prédateur qu'il peine à contrôler et qui menace de le transformer irréversiblement en monstre ... la liste est longue.

Mais pourquoi les décennies 1970-1980 pour l'apparition de telles figures ? On peut trouver une partie de la réponse dans le contexte urbain de l'époque. Rappelons que des années 1960 aux années 1980, la représentation de la ville américaine évolue dans l'explosion des comics de Marvel comme de DC. La ville apparaît dans ces comics comme une ville dangereuse, lieu où l'habiter semble placé sous le signe de la menace. Les comics font de la ville le miroir des évolutions sociales, et les problèmes politiques et sociaux envahissent ces productions dessinées. Pour la ville américaine, c'est l'époque des réhabilitations des centres-villes, et de la reconquête par les autorités des espaces délaissés devenus dangereux au profit des *suburbs* (ou banlieue). On y risque sa vie, à l'image de la mort de l'Oncle Ben, figure paternelle et traumatisme originel de Peter Parker, ou encore du quartier de Harlem des années 1970, qui verra naître le personnage de Luke Cage. La ville des comics apparaît alors davantage comme un enjeu politique, un terrain de l'action et du changement, non plus un simple décor qui serait le théâtre d'aventures hautes en couleurs et déconnectées de la réalité. Loin de rester un simple décor, la ville américaine représentée dans les BD témoigne à la fois des transformations de la société américaine que des nouveaux enjeux politiques et proprement urbains dont elle est l'objet. La désertion de certains quartiers urbains de New-York est notamment mise en relation avec la délinquance qui s'aggrave, à un moment où la crise économique qui touche la ville (1960-1970) constitue le grand moment de crise de son histoire. Les taux de criminalité explosent, concentrant l'attention des médias : les super-héros peuvent alors apparaître comme les moyens (imaginaires) de réguler la crise de la ville, qui culmine en 1975 lorsque celle-ci doit se déclarer en faillite. Face à cela, on a vu que les auteurs adaptent ou créent alors des super-héros plus sombres, plus tourmentés, dont certains combattent le feu par le feu, des solutions extrêmes à des problèmes jugés insolubles, face à un mal trop profondément implanté (Fig.78). On peut également noter qu'au sein de cet univers de plus en plus sombre, les auteurs repensent leurs héros, mais aussi les « vilains » dont beaucoup deviennent des personnages à suivre, et qui pour certains gagnent le statut d'anti-héros, aujourd'hui à mi-chemin entre ces deux statuts manichéens (Fig. 79 et 80).

Batman : « *Tu t'imposes par le meurtre et l'intimidation, tu n'es qu'un criminel comme les autres.* »

Red Hood : « *Je suis ce qu'il faut à cette ville.* »

Dialogue tiré du film d'animation *Batman : Under the Red Hood* (2010)

73. PTSD est l'abréviation anglaise (pour *Posttraumatic stress disorder*) du trouble de stress post-traumatique, qui désigne un type de trouble anxieux sévère qui se manifeste à la suite d'une expérience vécue comme traumatisante, avec une confrontation à des idées de mort.

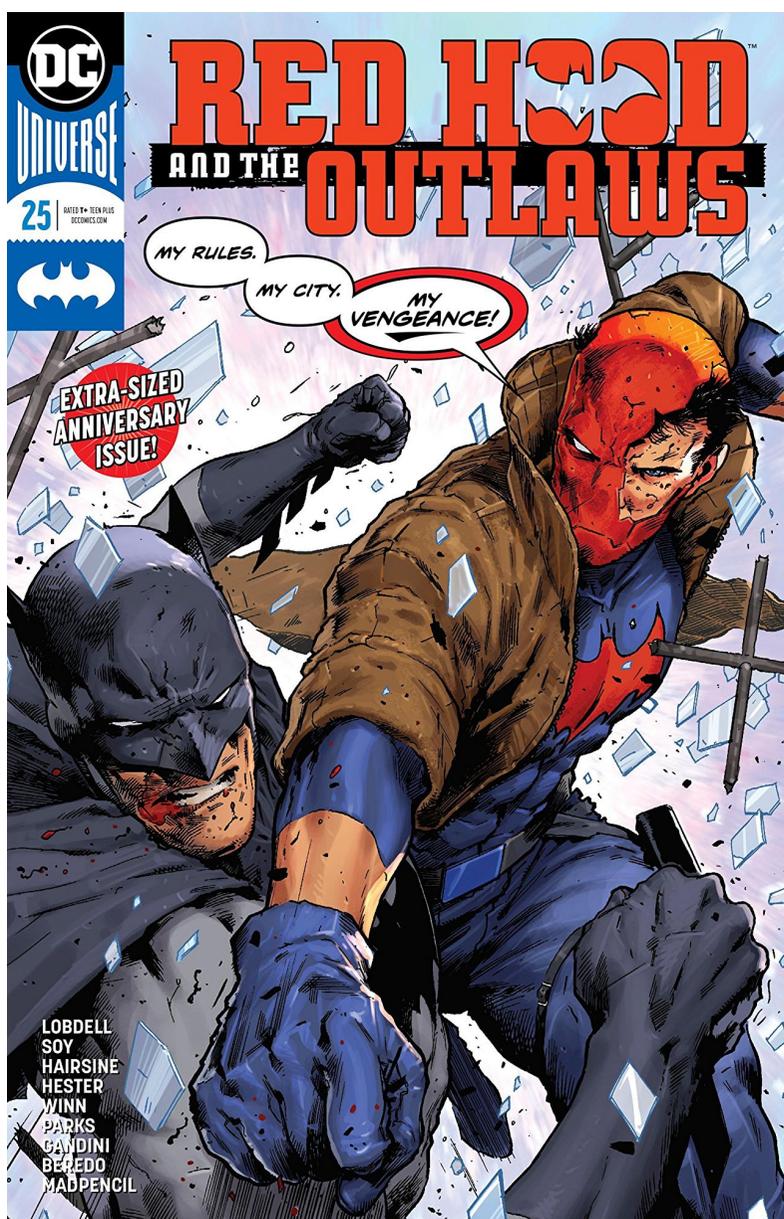


Fig.79. Red Hood et sa nouvelle équipe : les *Outlaws* (« les hors-la-loi ») qui réunit les héros rejetés et les exclus du monde super-héroïque (DC comics).

Couverture du comic *Red Hood and the Outlaws* #25 (2018)

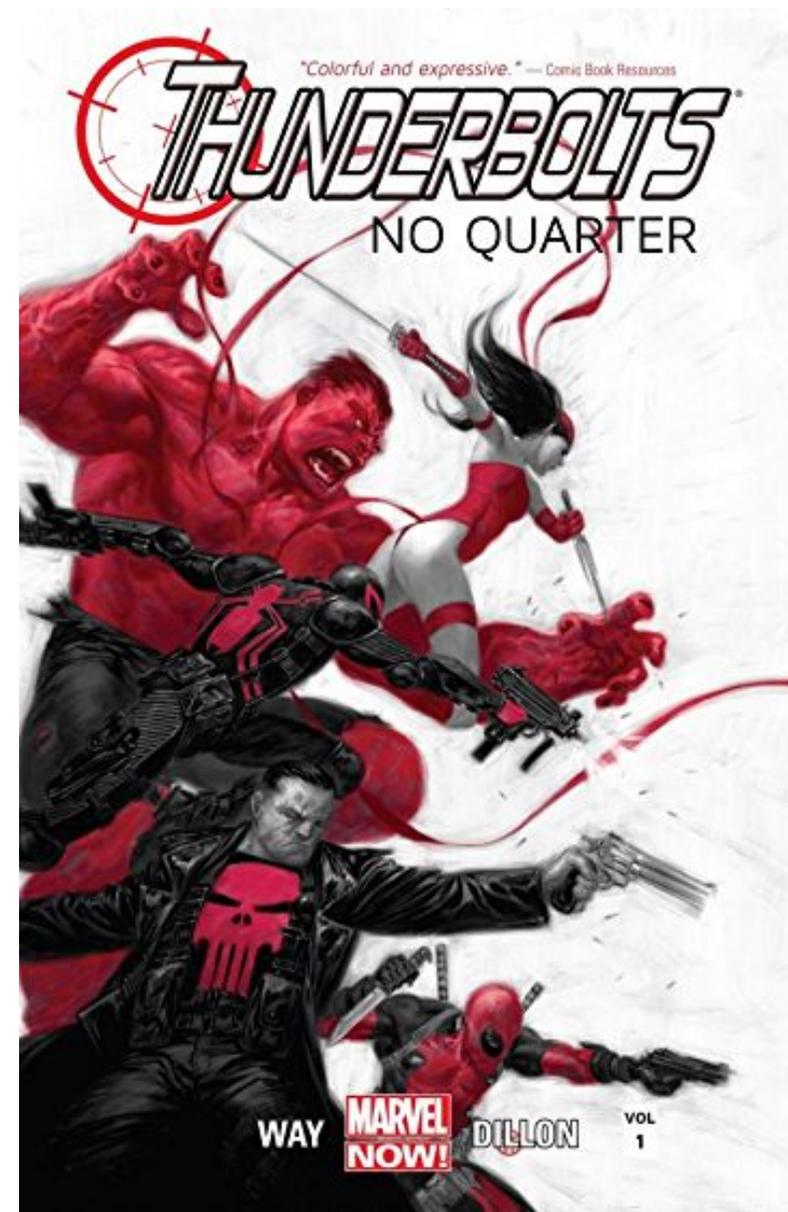


Fig.80. Les Thunderbolts, groupe secret qui connu de nombreuses adaptations différentes, mais toujours composées d'individus aussi dangereux qu'instables (Marvel Comics).

Couverture du comic *Thunderbolts Vol. 1: No Quarter* (2013)

Luke Cage : L'illustration du communautarisme noir dans la ville américaine

Si certains super-héros sont aujourd'hui indissociables d'une ville, réelle ou fictive, certains n'étendent leur activité qu'à l'échelle d'un quartier, un phénomène qui touche très particulièrement New-York. Ainsi Luke Cage défend le quartier de Harlem, historiquement un quartier du nord de Manhattan où se concentre la population afro-américaine. Souvent à juste titre considéré comme un ghetto, le quartier à longtemps été associé à la criminalité, et fait donc un terrain d'action privilégié pour un super-héros afro-américain, que Luke Cage est le premier à incarner en ayant une série qui lui est dédiée. Si le héros a pu aujourd'hui être comparé à Black Panther (toutefois plus ancien), la comparaison n'a en fait que peu de sens : les thématiques et les valeurs de Luke Cage portent avant tout celles des afro-américains. Ce qui n'empêche pas les critiques faites au personnage, comme le martèle Jonathan Gayles⁷⁴, docteur en études afro-américaines :

« C'est un voyou de rue. Ses pouvoirs ne proviennent pas d'une intervention surnaturelle, mais d'une expérience en prison. C'est un héros qui loue ses services. Sa principale juridiction est Harlem — un Harlem qui n'est représenté que négativement ».



Fig.81. Luke Cage, champion de Harlem, portant (littéralement) ses représentations, mais refusant d'en être le héros.

Affiche promotionnelle de la série télévisée *Luke Cage* (2016-2018)

74. Jonathan Gayles est également l'auteur du documentaire *White Scripts and Black Supermen : Black Masculinities in Comic Books* (« scénarios blancs et super-héros noirs : les masculinités noires dans les comics »).

Controversé ou non, il est indéniable que ce personnage est porteur d'enjeux sociaux, ceux des noirs-américains, qui sont aussi des enjeux urbains. Ces enjeux sont l'objet d'une mise en dessin dans les comics, d'une illustration de la réflexion sociale et raciale sur l'exacerbation des inégalités socio-spatiales. À ce titre, la série télévisée *Luke Cage*⁷⁵ (2016-2018) s'inspire (voire reprend) en grande partie ce type de problématique, mais en y ajoutant une nouveauté plus moderne et en lien avec l'actualité du quartier de Harlem : le phénomène d'embourgeoisement (ou « *gentrification* »), qui menace à la fois ses habitants, ses activités, mais aussi son héritage (civique) et son âme (Fig.81). La mainmise de la criminalité sur le quartier est ainsi associée à des luttes pour le contrôle de la drogue et des armes, mais aussi à la vente de biens immobiliers.



Fig.82. Le Pop's barbershop, le Crispus Attucks Complex, et l'Apollo Theater : autant de lieux et de références à l'histoire et aux représentations noires-américaines au sein de l'espace urbain.
Images extraites de la série télévisée *Luke Cage* (2016-2018)

Presque autant que ses habitants, c'est l'enclave urbaine noire-américaine qui semble alors directement menacée. La série prend ainsi le temps de continuellement nous faire visiter des lieux urbains emblématiques du quartier de Harlem, mis en relation avec l'histoire des noirs-américains et la lutte pour les droits civiques. On parcourt ainsi, à travers les yeux du protecteur qu'incarne Luke Cage, un « *barbershop* » (Pop's barbershop) un lieu de rencontre et de sociabilité traditionnel pour les noirs-américains, qui sert de foyer au héros, et de refuge pour tous face à la violence de Harlem (Fig.82). Son espace scénographique correspond d'ailleurs au boulevard Malcolm X, à la fois figure du combat des droits civiques, mais aussi tragiquement victime de la violence de Harlem. De même, le projet « Crispus Attucks Complex⁷⁶ » est un plan de construction d'un bâtiment dirigé par la famille mafieuse de Harlem, à la fois par le baron de la pègre locale, mais aussi défendu par sa cousine, une politicienne véreuse (Fig.82). Tout cela dans le but de cacher et de blanchir leur argent sale par ce qui semble être une initiative culturelle surnommée la « *Renaissance de Harlem* », qui fait écho au mouvement culturel et artistique éponyme des décennies 1920-1930. Il s'agit d'un mouvement de renouveau de la culture afro-américaine qui a pour origine le quartier de Harlem, et qui concerne aussi bien les arts comme la photographie, la musique ou la peinture, mais surtout la production littéraire qui s'affirme comme l'élément le plus remarquable de cet épanouissement. Le repaire même des antagonistes successifs, un club nommé le « *Harlem's Paradise* » fait également référence au « *Small's Paradise* », qui est lui aussi un club (des années 1920) où se sont produits des grands noms de la Renaissance de Harlem,

75. Intitulée *Marvel's Luke Cage* en version originale.

76. Né esclave, Crispus Attucks meurt le 5 mars 1770, devenant l'un des cinq premiers martyrs de la Révolution américaine.

comme Langston Hughes ou encore Alain Locke, qui a une place prépondérante dans ce mouvement culturel. Scène d'un combat du héros, « *l'Apollo Theater* » (Fig.82) est également un lieu symbolique de la musique noire-américaine, qui a vu passer et qui a servi de tremplin pour des légendes de la musique : les Jackson Five, Marvin Gaye, Stevie Wonder et bien d'autres.

Il est d'ailleurs intéressant de noter que Harlem est littéralement représenté au sein du générique de la série Marvel, tout comme pour les autres séries super-héroïques Netflix de New-York : Daredevil, Jessica Jones, et même Iron Fist. Tous ont droit à une introduction par la ville, à la fois définition de leur environnement mais aussi de leur propre personnalité, qui se ressent dans l'esthétique et la musique : leurs différentes façons de pratiquer la ville donne lieu à différentes façon d'habiter. Luke Cage est également un exemple (parmi d'autres) qui illustre bien le fait qu'aujourd'hui, l'habiter de l'espace urbain des super-héros ne se limite plus, comme le reste du contenu de la production super-héroïque, au modèle WASP⁷⁷, mais tend à plus de diversité, quoique toujours sous l'angle très américain du communautarisme.

Ainsi nous avons pu observer que la ville et son super-héros sont bel et bien en lien, presque quasiment en symbiose. Qu'il s'agisse de différentes thématiques, problématiques ou représentations urbaines, le super-héros est bel et bien le miroir de sa ville, et bien souvent par son action, il est aussi la solution à ses problèmes. Tout comme ces personnages peuvent être illustrés de différentes manières à travers différentes adaptations et supports, ils peuvent également interpréter leurs environnements urbains sous différentes formes et à travers divers modèles. Qu'il s'agisse de la ville utopique, dystopique, ou de cités étranges questionnant notre altérité, le super-héros est une source d'imaginaire qui renvoi également à des références artistiques et culturelles souvent bien plus anciennes, et qui dans certain cas peut même aider à relativiser voire redéfinir ce même modèle. Mais ces personnages, qu'ils soient des sauveurs lumineux, des justiciers ténébreux, ou parfois juste de simples individus faisant ce qui leur semblent juste, sont également des citoyens. Et à ce titre, ils vivent également la ville à travers des lieux qui peuvent nous sembler familiers, mais qu'ils pratiquent à l'aune de leur(s) propre(s) identité(s), caractérisées par l'exceptionnalité.

77. Le terme de *White Anglo-Saxon Protestant*, abrégé (WASP) peut se traduire par « Protestant anglo-saxon blanc », et désigne l'archétype de l'Anglo-Saxon, descendant d'immigrants protestants d'Europe du Nord et de l'Ouest, et qui ont longtemps représentés le modèle dominant de la nation américaine depuis les premières colonies anglaises du XVIIe siècle.

III – Mise en place pédagogique

Nous allons à présent nous intéresser à l'utilisation de notre raisonnement scientifique sur ce thème du super-héros au sein de la ville pour son utilisation au sein des programmes et des classes de l'enseignement Secondaire.

- **A – La place du thème dans les programmes**

Bien que la ville soit un espace de référence dans le programme scolaire du secondaire, peu de ces mêmes programmes abordent clairement la question des représentations urbaines et de son imaginaire, d'autant plus à travers des personnages de fiction tels que les super-héros.

Au cycle 3, les élèves ont déjà abordé l'environnement urbain par la notion d'habiter, à la fois en CM1 puis en CM2. Avec le premier thème de l'année de 6^e, *Habiter une métropole*, ils ont découvert les réalités concrètes d'une métropole et acquis les premières bases de ce vocabulaire. Au cycle 4, le programme d'histoire de 5^e aborde la première mondialisation, de manière très succincte. C'est le programme de 4^e, et en particulier son premier thème traitant de l'urbanisation mondiale, qui sera privilégié pour notre exemple pédagogique. Les notions d'urbanisation mais aussi de mondialisation seront reprises et approfondies plus tard en classe de 3^e, à travers l'étude de plusieurs exemples français et européens. Au lycée, l'étude de l'urbanisation est reprise, sur la base d'études de cas en lien avec les notions de développement durable, de mondialisation et de métropolisation. Notons également que les conseils apportés par les ressources Éduscol précisent bien que la métropolisation, si elle doit bien être abordée en 4^e à travers les différents exemples de métropoles, n'est étudiée en tant que telle qu'au niveau du lycée, par exemple pour le deuxième thème de l'année de Première (*Aménager et développer le territoire français*, à travers la question de la France en villes). C'est donc bien le programme de la classe de 4^e qui convient le mieux pour l'étude à la fois de la métropole mondialisée et du thème super-héroïque, notamment grâce à son premier thème.

Ce premier thème de la classe de 4^e, « *L'urbanisation du monde* » met ainsi la ville à l'honneur, et plus particulièrement la métropole à l'échelle mondiale, au sein d'un programme annuel qui est centré sur la mondialisation. L'objectif est ainsi d'étudier le rôle politique et économique des grandes métropoles mondiales, à travers leur organisation spatiale et leurs extensions, mais aussi les effets paradoxaux de la mondialisation (friches, pauvreté ...) au sein de villes en déprise, qui concernent également les pays émergents. La fiche EDUSCOL nous renseigne également sur la mise en œuvre de ce thème, notamment à travers la mise en place de deux études de cas. Cette même fiche EDUSCOL précise que ces études de cas sont complémentaires et doivent permettre, à l'échelle mondiale, une meilleure compréhension des caractéristiques urbaines actuelles.

Le programme nous impose ainsi dans le premier exercice le choix d'une ville mondiale (comme New-York) pour mettre en avant la notion de centre, puis dans une deuxième étude celui d'une ville permettant de mettre en lumière d'autres aspects (centres-villes délaissés, dynamiques d'étalement et fragmentation urbaines), nous offrant d'ailleurs le choix d'opter pour une grande ville africaine (comme Lagos). Il est également recommandé d'utiliser des photographies ou des vidéos afin que la compréhension des enjeux urbains passent aussi par l'étude de ces paysages urbains. On peut donc choisir de faire le lien avec les super-héros, notamment avec l'exemple du cinéma.

B - Proposition de mise en œuvre

- **1) Première étude de cas** : la métropole de New-York (*Avengers*)

Pour la première étude de cas, nous pouvons facilement utiliser le film *Avengers* (2012) qui contient une multitude de plans aériens, de vues à hauteur d'habitant et d'autres de New York, afin de permettre d'observer et de travailler sur le modèle de la grande métropole dans toute la verticalité de son architecture, et dans la démesure de ses buildings, symboles de fonctions économiques et politiques parmi lesquels trône la Tour Stark, théâtre de plusieurs scènes, et qui devient l'enjeu final du film.

Il est à noter que pour la mise en place de cette étude de cas, l'utilisation d'un support numérique pour les élèves (en salle informatique) serait optimal, puisqu'une partie de l'étude de cas reposera sur la recherche internet. Le travail en petits groupes (en « îlots ») est également une option viable. Nous faisons donc le choix de nous arrêter sur ce bâtiment fictif de la Tour Stark pour notre étude de cas, que nous introduisons aux élèves à travers la diffusion d'un extrait vidéo⁷⁸ de la scène d'introduction de la-dite Tour. Après cela, nous donnerons des documents (**Fig.83**) à projeter ou à fournir en format numérique selon les cas, et associés à des questions.

- En vous aidant de la vidéo et des documents fournis, répondez aux questions suivantes.

1. Vidéo et Document 1 : Décrivez cette tour : son emplacement, son envergure, les détails de sa façade ...
2. Document 2, 3, 4 : Quelle est sa place dans la ville ? Pouvez-vous identifier les bâtiments qui entourent la Tour ? Sinon, recherchez-les sur Internet.
3. Pourquoi pensez-vous que cette tour est située ici, et pas ailleurs ?
4. Connaissez-vous d'autres gratte-ciels ou des tours dédiées à des milliardaires ou des célébrités ? Sinon, recherchez-en des exemples sur Internet.
5. Pensez-vous que ce bâtiment fictif puisse inspirer des constructions réelles ? Quels genres de bâtiments, et pour quel(s) usage(s) ?

On recherchera d'abord à faire comprendre aux élèves la représentation spatiale de la Tour et des gratte-ciels en général (question 1) : des immeubles immenses et volontairement impressionnants, situés dans des hyper-centres et des quartiers de finances (ici Manhattan) et qui constituent le cœur économique et financier de la métropole mondiale (questions 2 et 3). Concernant le repérage des autres immeubles et bâtiments célèbres (Grand Central Terminal, Chrysler Building,

78. Extrait du film *Avengers* (2012), « Extrait 7 - Étude de cas - Tour Stark » disponible dans le dossier « Extraits vidéo ».

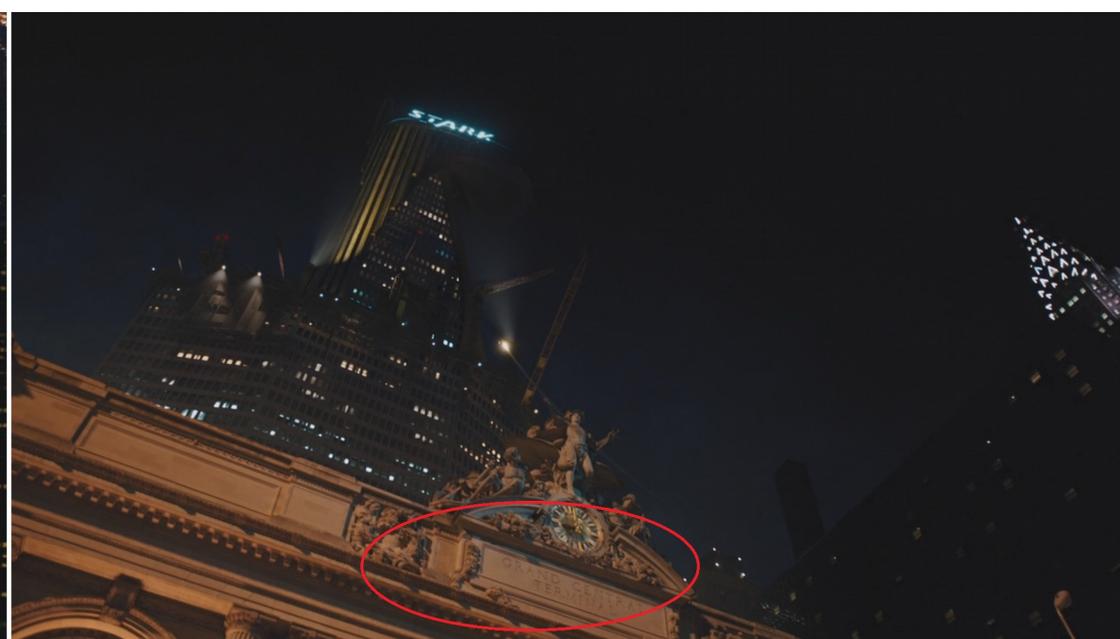
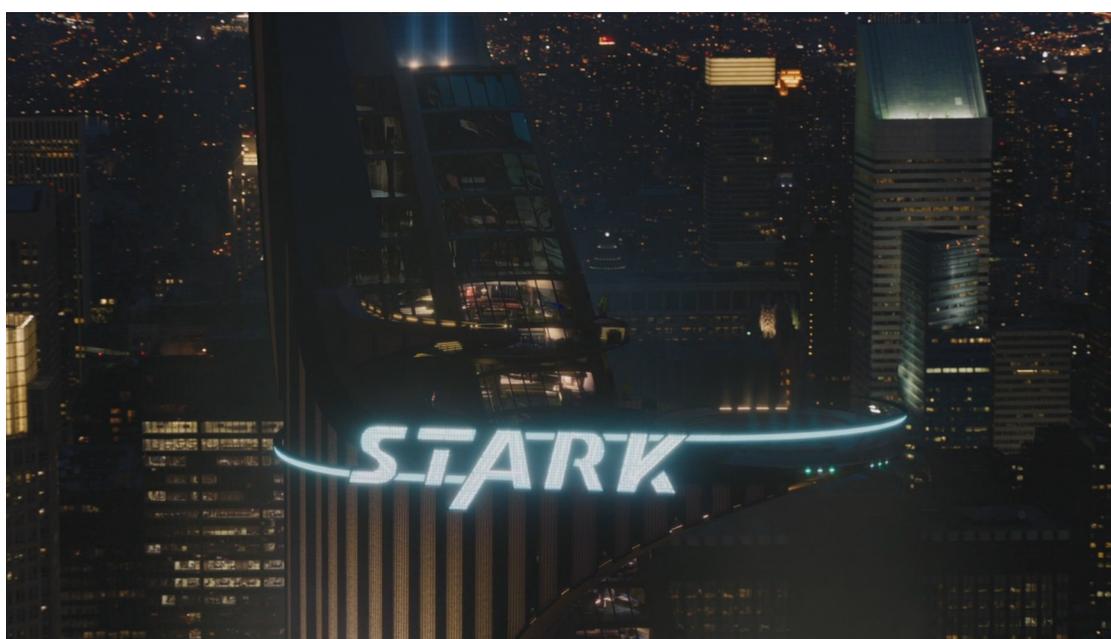


Fig.83. Documents 1, 2, 3, 4 (de gauche à droite, de haut en bas).
Iron Man/Tony Stark traversant New-York pour atterrir au sommet de la Tour Stark
Images extraites du film *Avengers* (2012).

, Empire State Building) il s'agira pour les élèves soit de tester leurs connaissances (ces bâtiments étant des symboles mondiaux) soit de les faire rechercher ces bâtiments sur Internet et de les identifier grâce à leurs architectures reconnaissables. Il faudra également démontrer que ces bâtiments sont des symboles mondialisés, en partie grâce à des films comme celui-ci. Ces gratte-ciels sont de véritables monuments à la gloire de la réussite personnelle des magnats industriels et de la finance : on fera le lien avec les élèves en leur posant simplement la question : pourquoi avoir son nom en lumière sur un building à plusieurs centaines de mètres du sol visible à des kilomètres ? Cela nous permettra d'enchaîner sur les autres monuments existants du même genre (question 4). Les réponses peuvent être multiples, et selon toute probabilité leurs recherches internet les amèneront sur les gratte-ciels les plus récents et les plus immenses : Taipei 101, Burj Khalifa ... Peut-être même que certains, davantage renseignés, pourrons citer la fameuse Tour Trump que nous avons déjà évoqués précédemment dans une analyse semblable (Fig.17).

Nous pourrons également répondre et compléter la question 5 grâce à des diapos présentant l'exemple de la Tour « *Menara Telekom* » de Kuala Lumpur en Malaisie (Fig.84.), qui en plus d'avoir été inspirée de la Tour Stark, à également servie d'élément promotionnel pour la sortie des autres films *Avengers*. Nous pourrons rapidement présenter cet exemple à travers la diffusion d'un extrait d'une vidéo YouTube⁷⁹ présentant la-dite tour. Un second exemple est même possible (Fig.85) avec la tour financière de Bitexco d'Hô-Chi-Minh-Ville (Saïgon) au Vietnam, dont l'architecte n'est autre que Jean Marie Duthilleul, que nous avons déjà évoqué précédemment.

79. STYFLY STUDIO, « *TONY STARK BUILDING IN MALAYSIA-TM TOWER* », 18 avr. 2019. Cette vidéo est disponible à l'[adresse suivante](#). Un extrait « *Extrait 8 - Étude de cas 1 - Tour Menara Telekom* » est également disponible dans le dossier « *Extrait vidéo* ».

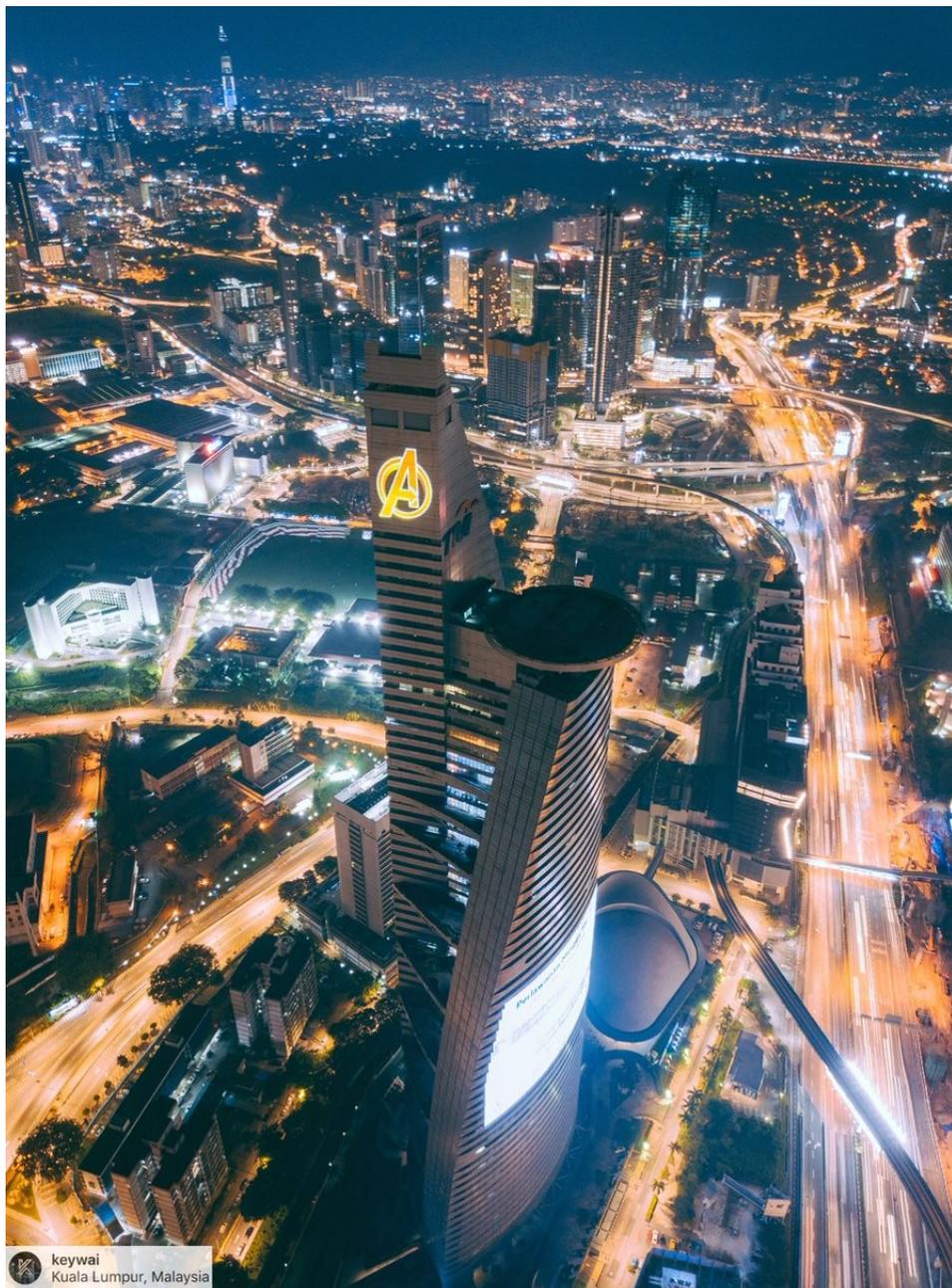


Fig.84. [diapo] La tour « *Menara Telekom* » de Kuala Lumpur, en Malaisie, dont l'architecture est inspirée de la Tour Stark du film *Avengers*. Le bâtiment est aussi un site touristique qui a été utilisé comme élément promotionnel pour les films *Avengers* suivants, via la mise en place d'un faux logo correspondant (gauche). L'exemple parfait entre super-héros, paysage urbain et mondialisation de la culture.



Fig.85. [diapo] Autre exemple : celui de la Bitexco Financial Tower, à Hô-Chi-Minh-Ville / Saïgon, au Vietnam, véritable représentation spatiale et monumentale du pouvoir financier au sein de l'espace urbain. Elle est également utilisée comme instrument de promotion pour le tourisme urbain (en bas à gauche).

- **2) Deuxième étude de cas** : la métropole de Lagos (*Captain America : Civil War*)

Pour la deuxième étude de cas, on pourrait également rester dans la même thématique en utilisant le film *Captain America : Civil War* (2016), et en utilisant la première scène se déroulant à Lagos, au Nigeria⁸⁰. Il peut ainsi être intéressant de diffuser et d'étudier un extrait⁸¹ de cette scène, autant pour étudier la reproduction de très bonne qualité de la ville émergente, que pour ensuite nuancer cette représentation de métropole mondialisée en évoquant ses problématiques. Nous pouvons aussi joindre de nouveaux documents (Fig.86) pour nous arrêter au cas par cas sur les plans de la ville de Lagos. L'extrait vidéo et les documents présentés ont l'avantage d'illustrer à la fois des études de paysages, mais aussi des photographies à hauteur de rue et des habitants (comme conseillé par le programme).

À l'oral, on pourra ainsi mettre les deux études de cas en comparaisons :

- 1) Quelles différences les élèves peuvent-ils déceler entre ces deux métropoles mondiales ?
- 2) Quelles différences entre les trafics routiers des différents extraits ?
- 3) Quelles sont les caractéristiques de l'occupation urbaine de l'espace ?

On cherchera ainsi, à travers une activité oral (un cours dialogué), à faire comprendre aux élèves les différentes logiques qui définissent cette métropole émergente de Lagos. À l'inverse de New-York, la croissance urbaine est ici bien plus importante, voire incontrôlable pour les pouvoirs publics (encore dans l'actualité récente). Il en résulte une urbanisation bien plus étalée, presque un contre-modèle à la verticalité New-yorkaise (documents 7 et 8, Fig.86). À travers la scène de poursuite au milieu du marché, on peut aussi parler des pratiques et de l'habiter urbain africain, à l'image de ce que nous avons déjà pu évoquer pour le cas de Black Panther, à savoir le grouillement des piétons et des véhicules (légers) motorisés. Ce trafic en lui-même est visuellement illustré dans cette scène, puisqu'il constitue un obstacle à surmonter pour les héros. Nous pourrions toutefois nuancer la vision de cette ville africaine en s'aidant pour cela d'une page internet du site africain « Z!KOKO »⁸², qui avait réagi à la sortie du-dit film avec humour, en parodiant la représentation de la ville de Lagos par une vision jugée encore trop occidentale et trop idéaliste (Fig.87). Il aborde en particulier ce que le film semble omettre, à savoir les problèmes de circulation, d'accès aux secours et aux besoins de base (eau, électricité), ou encore la réaction des citoyens à la violence et aux fusillades dans un lieu public. Il s'agit avant tout de faire comprendre avec humour que cette métropole, si elle mérite bel et bien son statut, doit faire face à des problèmes que les métropoles des pays développés ne connaissent pas, ou en tout cas pas sous ces formes. Ainsi les problématiques urbaines des villes occidentales en déclin (« *shrinking cities* ») adoptent des formes différentes.

80. Si le fait que les Avengers daignent enfin s'intéresser à un autre continent semble louable, le tournage a cependant été tourné quasi-exclusivement dans une vaste zone non-construite du centre-ville d'Atlanta (« le Gulch »). Cette information n'est pas indispensable pour cette étude de cas, mais peut être une donnée complémentaire.

81. Extrait (modifié) du film *Captain America : Civil War* (2016), « Extrait 9 - Étude de cas 2 - Poursuite du marché de Lagos » disponible dans le dossier « Extraits vidéo ».

82. Le site [Z!KOKO](https://www.zikoko.com) est un réseau social, d'actualité et de divertissement lagosien.

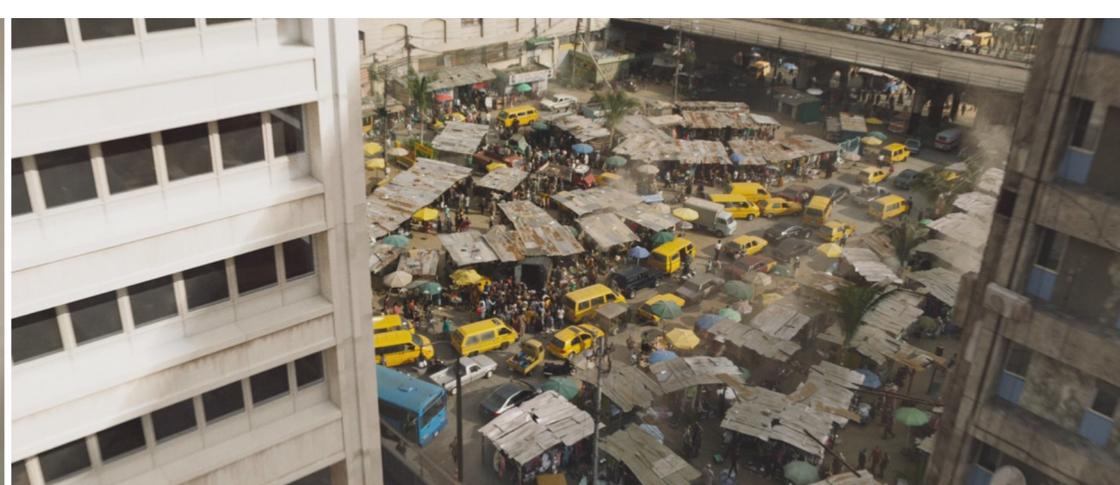


Fig.86. Documents 5, 6, 7 et 8 (de gauche à droite, de haut en bas) :
Les environnements urbains de Lagos durant la scène de poursuite.
Images extraites du film *Captain America : Civil War* (2016)

Then we saw Falcon looking down at a Lah-gos street in the middle of the day



Are we dreaming?
...and the roads were actually free.



Where is all the traffic?

Le problème du trafic routier et des embouteillages

Fast forward to Black Widow in the middle of a Lah-gos market



See all those shops behind her.
...and nobody did this:



The Baby Maker
@iamsupervillain
"Aunty, I get nice shet for you. Sket, chinos, spaghetti Sef dey"
378 9:36 PM - Apr 28, 2016

Les marchés : marchandages et interpellations du client en permanence

Then see Lah-gosians that were just standing around watching people with guns and bombs fight.



HOW?

Real Lagosians, when they hear anything that just sounds like a gunshot:



They are not about that life, abeg.

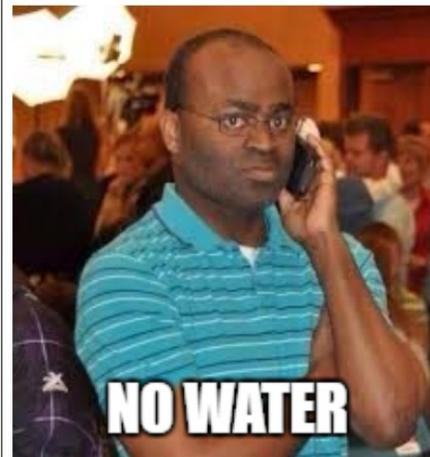
Les Lagosians ont tendance à déguerpir quand des fusillades éclatent ... comme tout le monde en fait.

Captain America, calling for the Lah-gos fire and rescue department after a bombing:



...and they actually arrived on time.

The real Lagos fire department when you call them:



No vex. Captain America!

Les services de secours et de santé ne sont pas assurés, tout comme l'accès à l'eau qui est insuffisant.

There was actually light in Lah-gos in the afternoon.



Which light?

PHCN and Lagos that are like:



Na so.

De même, l'alimentation électrique n'est ni assurée, ni gratuite.

Fig.87. La réalité de la vie dans la ville de Lagos, légèrement embellie dans le film *Captain America : Civil War* (2016) est parodiée par les habitants de la métropole nigériane.

Images extraites du site Z!KOKO

Ces différentes études de cas pourront ainsi permettre aux élèves d'observer et de comprendre grâce à ces différents plans, scènes et paysages urbains, les différentes caractéristiques urbaines des différentes métropoles mondiales : leur centralité extrême, et le rassemblement de fonctions de pouvoirs économiques (et politiques), mais aussi les problèmes davantage liés aux villes (et nations) émergentes, qui ne sont perceptibles de manière évidentes pour ces mêmes élèves. Ces exemples de super-héros, à travers l'exercice de leur mobilité, de leur habiter, voire également de leur défense de ces métropoles, constituent un moyen amusant et alternatif de lier ensemble ville, super-héros et enseignement de l'urbanité.

Conclusion du Mémoire

Le retentissement international de la mort de Stan Lee, le 12 novembre 2018, montre à quel point les super-héros sont désormais des personnages familiers et totalement intégrés dans notre consommation culturelle, et ce depuis plusieurs décennies. Au sein de cette réflexion, nous avons pu observer ensemble que depuis leurs débuts sous format papier, les super-héros ont évolués, aussi bien au sein de ce format que sur d'autres supports, et avec des évolutions toujours en lien avec la société, ses attentes, ses références et même son espace urbain.

Aujourd'hui ces derniers sont devenus des icônes culturelles majeures, des figures incontournables de la (pop)culture mondiale, ainsi que les éléments composant une véritable et nouvelle mythologie moderne. Nous pouvons en outre affirmer que désormais, à une époque où la majorité de la population mondiale est (ou est en train de devenir) urbaine, la ville est bel et bien devenue une composante majeure de l'identité du super-héros, et tout comme pour le citoyen, un espace de référence pour la grande majorité d'entre eux.

Les productions super-héroïques restent cependant représentatives d'un genre encore très souvent critiqué, que ce dénigrement émane de la recherche, de l'enseignement ou des artistes eux-mêmes, en bref par tous ceux qui ne se reconnaissent pas dans ces personnages, et qui peuvent en fustiger l'utilité pour l'élève et pour le public en général. Ces productions artistiques sont en effet parfois encore (malheureusement) interprétées comme les produits d'une sous-culture voire même comme de la « malbouffe » intellectuelle, et seraient dans le meilleur des cas porteurs de l'idéologie américaine, ou au pire des instruments de domination culturelle. Nous avons vu ensemble que ce raisonnement, s'il n'est pas dénué de fondements historiques et actuels (à l'heure des méga-productions d'envergure mondiale), reste toutefois beaucoup trop limité, et fait notamment l'impasse sur près d'un demi-siècle d'évolution de ces personnages sur tout supports confondus. Les super-héros sont ainsi souvent à tort approchés sous le seul angle du divertissement, tandis qu'ils sont aujourd'hui bien davantage. Ces personnages super-héroïques sont et restent pour de nombreux enfants, jeunes et adultes, des sources d'inspirations universelles permettant de s'évader dans d'autres univers mais aussi de représenter et de faire réfléchir, voire même de critiquer, notre propre société.

Parmi les sujets abordés, la ville peut se voir accordée une place particulière, aussi bien en tant que lieu d'aventures et terrain de jeu, que comme le lieu de problématiques sociales et humaines à résoudre. Des hyper-centres aux marges urbaines, chaque facette de la ville peut être abordée à travers un ou plusieurs de ces personnages de fictions, qui n'empêchent en rien une bonne compréhension de l'environnement urbain et de ses enjeux. Au contraire, la pluralité des personnages super-héroïques, tout comme la pluralité de leurs adaptations et de leurs univers urbains, permettent en outre d'observer et de comprendre une multitude (voire une infinité) de modèles et de références dans de très nombreux domaines, et peuvent servir de tremplin d'accès à une culture générale plus étendue.

Je dépose ainsi le travail que constitue ce Mémoire sans aucune prétention, mais avec l'espoir que sa lecture pourrait amener à une réflexion plus large sur le sujet, voire à quelques changements d'avis sur la question de ces personnages destinés à nous faire rêver.

Bibliographie

- André-Lamat Véronique, Duféal Marina, Sacreau Isabelle, Banzo Mayté, Mellac Marie, Collignon Béatrice, 2016, *Hors les murs, sur les toiles : quand la Géographie fait son cinéma*, Annales de géographie N° 709-710, Armand Colin, pages 418 à 431.
- Camille Baurin, « Le super-héros contemporain. Uchronie et réinterprétation fictionnelle de l'Histoire », *Mots. Les langages du politique* [En ligne], 99 | 2012, mis en ligne le 15 septembre 2014. Disponible à l'adresse : < <https://journals.openedition.org/mots/20689> >
- François BELLANGER, « Entretiens », « *La recherche urbaine à l'heure de la ville 2.0* », 66p.
- Boucher François-Emmanuel, David Sylvain, Prévost Maxime, 2014, *Mythologies du super-héros. Histoire, physiologie, géographie, intermédialités*, Liège, Presses Universitaires de Liège, Collection Acmé, 256 p.
- Bourgeat Serge, Bras Catherine, 2014, *Le monde de James Bond : Logiques, pratiques et archétypes*, Annales de Géographie n° 695-696, Armand Colin, pages 671 – 686.
- Croquet Pauline, « Angoulême 2019 : Batman, reflet des peurs de l'Amérique », *Le Monde*, 25 janvier 2019. Disponible à l'adresse : < https://www.lemonde.fr/pixels/article/2019/01/25/festival-bd-d-angouleme-2019-batman-reflet-des-peurs-de-l-amerique_5414278_4408996.html >
- Croquet Pauline, « Comment Stan Lee a révolutionné l'industrie du comics », *Le Monde*, 13 novembre 2018. Disponible à l'adresse : < https://www.lemonde.fr/pixels/article/2018/11/13/comment-stan-lee-a-revolutionne-l-industrie-du-comics_5383072_4408996.html >
- Concours du CAPES/CAFEP Externe d'Histoire et Géographie 2017, épreuve d'Analyse de Situation Professionnelle, Géographie, Sujet : *Enseigner «Espaces et paysages de l'urbanisation : géographie des centres et des périphéries» en classe de quatrième.*
- Introduction de la seconde journée d'étude « *Ville et bande dessinée* » de l'ENS de Lyon du 18 septembre 2013 (9h30-10h00), avec Bénédicte Tratnjek et Aymeric Landot : *Représenter l'espace urbain dans la bande dessinée*. Disponible à l'adresse : < <http://sciencesdessinees.ens-lyon.fr/ville-et-bande-dessinee-202993.kjsp> >
- Lainé Jean-Marc, *Stan Lee, Homère du XXe siècle*, Fantask Éditions, 23 septembre 2016.
- Landot Aymeric, 2013, *De Metropolis à Gotham, quand la ville génère la bande dessinée*, Disponible à l'adresse : < <http://labojrsd.hypotheses.org/713> >

- Landot Aymeric, *Villes et cultures dessinées*, 2016, Pré-publication dans le cadre d'un projet d'ouvrage, dirigé par Pascal Robert, Disponible à l'adresse :
< <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-01308254/document> >
- Mbembe Achille, « Afrofuturisme et devenir-nègre du monde », *Politique africaine*, 2014, (N°136), pages 121 à 133. Disponible à l'adresse :
< <https://www.cairn.info/revue-politique-africaine-2014-4-page-121.htm> >
- Mouchart Benoît, 2003, *La bande dessinée*, Paris, Le Cavalier bleu, Collection Idées Reçues, 125 p.
- Pajot Guillaume, « Birnin Zana, l'utopie africaine », *Libération*, 17 juillet 2018. Disponible à l'adresse :
< https://next.liberation.fr/culture/2018/07/17/birnin-zana-l-utopie-africaine_1667120 >
- Pleven Bertrand, 2016, *Horizons géographiques du cinéma de fiction, Variations autour de la « géographie-caméra »*, Géographie et cultures [En ligne], p. 189-216, Disponible à l'adresse :
< <https://journals.openedition.org/gc/3958> >
- Yolo Akili Robinson, « *The History of the Black Male Superhero in Comic Books: An Interview With Dr. Jonathan Gayles* », huffpost, 2013. Disponible à l'adresse :
< https://www.huffpost.com/entry/the-history-of-the-black_b_2529661?guccounter=1 >
- Tratnjek Bénédicte, 2016, *La frontière entre villes imaginaires et villes réelles est assez mince*, Place publique Nantes/Saint-Nazaire (N°56), pages 20 à 23.
- Valantin Jean-Michel, 2003, *Hollywood, le Pentagone et Washington. Les trois acteurs d'une stratégie globale*, Paris, Éditions Autrement, Collection Frontières, 207 p.

Sitographie

- Barral Aurélie, Grazian Giuliano, Sabaghi Yasmina, De Maio Sara, 2016, *Dystopies urbaines et qualité de vie : diagnostic et prospective*. Disponible à l'adresse : < https://people.unil.ch/christophemager/files/2014/06/TP_4.pdf >
- Borzakian Manouk, 2012, *Urbanités nord-américaines : verticalité / horizontalité*, Disponible à l'adresse : < <http://cafe-geo.net/urbanites-nord-americaines-verticalitehorizontalite> >
- Comic.systems, Calendriers cinématographiques Marvel et DC. Disponible à l'adresse : < <https://comic.systems/> >
- Chutel Lynsey, « Black Panther is now the highest grossing film ever in East, West and southern Africa », *Quartz Africa*, 21/03/2018. Disponible à l'adresse : < <https://qz.com/africa/1234258/black-panther-breaks-box-office-records-in-east-west-and-south-africa/> >
- Extrait du documentaire « *Derrière le masque des Super-Héros* », avril 2013. Disponible à l'adresse : < <https://vimeo.com/85229758> >
- Page de l'événement « *La Saison des Super Héros Marvel* », Site de Disneyland Paris Disponible à l'adresse: < <http://marvel.disneylandparis.fr/> >
- France Culture, l'émission *Un autre jour est possible* (Tewfik Hakem, Pascal Pinteau, Danièle Berger Fortier, Jean Jacques Launier). Disponible à l'adresse : < <https://www.franceculture.fr/emissions/un-autre-jour-est-possible/exposition-marvel-les-superheros-lepreuve-du-temps-serie> >
- GUITARD Emilie, « Le Wakanda de « Black Panther » : une Afrique du futur en miniature ? », *Carnets de Terrain*, 28/02/2018. Disponible à l'adresse : < <https://blogterrain.hypotheses.org/9982> >
- Olalekan Jeyifous, « Shanty-Megastructures. », Youtube, 8 avril 2016. Disponible à l'adresse : < <https://www.youtube.com/watch?v=r6xrBqrNwrA> >
- Kleszewski Gabriel, 2016, *Détruire et sécuriser la ville : épuisement et renouvellement du regard cinématographique sur des espaces urbains en danger*. Disponible à l'adresse : < <http://aggiornamento.hypotheses.org/tag/cinema> >.

- Launier Jean-Jacques : « Les Super Héros s'exposent à Paris », Interview, Vendredi 21 Mars 2014. Disponible à l'adresse : < <http://videos.leparisien.fr/video/les-super-heros-s-exposent-a-paris-21-03-2014-x1ip6fz> >.
- Léger François, « *Les Quatre Fantastiques (1994) : le "film qui n'aurait dû être vu par aucun être humain"* », *Première*, 09/08/2015. Disponible à l'adresse : < <http://www.premiere.fr/Cinema/News-Cinema/Les-Quatre-Fantastiques-1994-le-film-qui-n-aurait-du-etre-vu-par-aucun-etre-humain> >
- Nicole Flatow, « The Social Responsibility of Wakanda's Golden City », CityLab.com, 5/11/2018. Disponible à l'adresse : < <https://www.citylab.com/life/2018/11/black-panther-wakanda-golden-city-hannah-beachler-interview/574420/> >.
- Olganier Pierre-Jacques, *Les dystopies urbaines dans le cinéma de science fiction. Mise en regard des représentations spatiales de la ville dans les cinémas européens et américains*. Disponible à l'adresse : < http://www-ohp.univ-paris1.fr/Textes/Olganier_3.pdf >
- Phil Saunders, Concepts arts du profil personnel de Phil Saunders du site ARTSTATION. Disponible à l'adresse : < <https://www.artstation.com/artwork/2oZlY> >
- Rouvière Nicolas, 2013, *Enseigner avec la bande dessinée*, Disponible à l'adresse : < <http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article523> >
- *Sciences Dessinées* - Carnet du laboratoire junior Sciences Dessinées. Disponible à l'adresse: < <https://labojrsd.hypotheses.org/tag/cafe-geo-ville-et-bd> >
- Tratnjek Bénédicte, 2014, *Géographie, ville et bande dessinée : quelques pistes bibliographiques*, Disponible à l'adresse : < <http://labojrsd.hypotheses.org/1220> >
- Tratnjek Bénédicte, 2014, *La ville, la géographie et la bande dessinée*, Disponible à l'adresse: < <http://labojrsd.hypotheses.org/1298> >
- Tratnjek Bénédicte, 2014, *Les super-héros à l'épreuve du temps*, Disponible à l'adresse : < <http://labojrsd.hypotheses.org/1940> >
- Vincent Frei, « BLACK PANTHER: Jonathan Weber - VFX Supervisor - RISE », *Arts of VFX.com*, 02/03/2018. Disponible à l'adresse : < <https://www.artofvfx.com/black-panther-jonathan-weber-vfx-supervisor-rise/> >

- Xavier Fournier, Sonia Dollinger, Alain Carrazé et Stéphane Le Troëdec : « Villes de papier, villes de ciné : DC Comics imagine la cité », Table ronde du Festival Travelling du 11/02/2017. Disponible à l'adresse :
< LesComics.fr >

- Z!koko - Site de divertissement africain - Disponible à l'adresse :
< <http://www.zikoko.com/list/lagos-in-captain-america-civil-war/> >

Extraits de bandes dessinées et de comics utilisés

- *Little Nemo in Slumberland* (1905)
- *Les Cités obscures* , tome 5, « Brusel », Casterman, 1992.
- *Action Comics #1* (Juin 1938)
- *The Dark Knight Return* (1986)
- *Batman: Legends of the Dark Knight #27* (February, 1992)
- *Gotham Central* Tome 1 (2002-2006)
- *Batman - The Court of Owls Saga* (2011)
- *Superman Red Son*, Mark Millar (2003), ré-édition de 2014
- *American Son 4/5*, Amazing Spider-man, Dark Reign, 2009
- *Batman/Superman /Wonder Woman : Trinity*, de Matt Wagner (2003)
- *Superman/Batman Vol.1 #54* (décembre 2008),
- *Spidey #1*, Février 2016
- *Amazing Spider-Man #50 : Spider-Man No More!* (juillet 1967).
- *Spider-Man #118 : Arrêt imprévu* (1ère partie) (2009)
- *Amazing spider-man* n°36
- *Superior Spider-Man*, Vol 1, n°15
- *Venom - Les nuits de la vengeance* (1994)
- *Red Hood and the Outlaws #25* (2018)
- *Thunderbolts Vol. 1: No Quarter* (2013)
- *Batman Incorporated* n°6

Table des matières

Remerciements	2
Sommaire	3
Introduction	4
I – Aux origines des super-héros : de la bande dessinée au cinéma, de nouveaux supports pour des personnages faisant désormais partie intégrante de la « pop culture » mondiale	8
• A - Du « comic-strip » à la bande dessinée : les origines des super-héros, liées à l'urbanité et à son évolution.	8
• B – De la bande dessinée au cinéma, l'exemple de l'évolution du concept de la ville dystopique de Batman	15
• C – L'ère des méga-productions cinématographiques et des séries télévisées : l'actualisation et l'utilisation des super-héros dans la pop culture	26
◦ 1) Arrivée, échecs et essor des films de super-héros : le nouveau média de prédilection des super-héros	26
◦ 2) Les séries télévisées : la ville sans le super-héros ?	29
◦ 3) Les super-héros, de nouvelles figures mythologiques et culturelles dominantes ? ..	33
II – La « ville-miroir » : L'organisation de la ville par rapport au super-héros et les valeurs qu'il représente	45
• A - Des super-héros en fort lien avec leur environnement urbain : <i>est-ce la ville qui crée le super-héros ou l'inverse ?</i>	45
◦ La ville-miroir : <i>dichotomie entre Gotham et Metropolis</i>	46
◦ <i>Redéfinir la ville grâce au super-héros : les modèles utopiques</i>	52
• <i>Black Panther et le Wakanda</i>	52
• <i>Aquaman et Atlantis</i>	62
◦ Les Gardiens de la Galaxie : l'illustration du modèle centre-périphérie.	68
◦ La ville fantastique et extraterrestre : questionner l'habiter urbain par l'altérité	70

○ Docteur Strange : Déformer la ville grâce au super-héros	72
• B - Vivre dans la ville super-héroïque, la ville comme objet social	75
○ Spider-Man : Vivre à New-York, entre motivation, galères et débrouille	76
○ Le cas des milliardaires : des centres ou des marges urbaines et sociales ?	81
○ Des marges urbaines pour des héros en marge : l'exemple des Anti-héros et des Justiciers	85
○ Luke Cage : L'illustration du communautarisme noir dans la ville américaine.	89
III – Mise en place pédagogique.	92
• A – La place du thème dans les programmes.	92
• B - Proposition de mise en œuvre	93
○ 1) Première étude de cas : la métropole de New-York (<i>Avengers</i>).	93
○ 2) Deuxième étude de cas : la métropole de Lagos (<i>Captain America : Civil War</i>)	98
Conclusion du Mémoire.	102
Bibliographie.	103
Sitographie	105
Extraits de bandes dessinées et de comics utilisés.	108
Table des matières	109

Résumé : Le sujet de ce mémoire est l'étude de la ville et de ses caractéristiques, observées à travers les personnages de fiction appelés « super-héros », et par l'étude de leur relation à l'environnement urbain avec lequel ils interagissent et évoluent. L'intérêt de cette étude est d'aborder l'espace urbain dans toute sa complexité à travers le prisme désormais familier des super-héros issus d'une « pop culture » désormais d'échelle mondiale. Il s'agit aussi de montrer que la ville n'est plus seulement un décor, elle traduit également l'image, l'identité même du super-héros. Cette étude s'inscrit également dans l'optique d'une application pédagogique et attrayante de ses personnages et de leurs différents supports d'expression, au sein des différents programmes possibles du Secondaire, afin de faire du super-héros un outil de compréhension de la vision urbaine, fantasmée ou concrète.

Mots-clés : *géographie, culture, urbanisme, super-héros, urbanité, dystopie, pop culture, cinéma, comics, paysages.*