Représenter l'espace urbain dans la bande dessinée

Café géographique « Représenter l'espace urbain dans la bande dessinée », animé par Maryse Verfaillie et Marie Le Flahec, avec Aymeric Landot (Laboratoire junior Sciences Dessinées ENS-Lyon) et Bénédicte Tratnjek (Laboratoire junior Sciences Dessinées ENS-Lyon), le mardi 28 janvier 2014 au Café de Flore.

Maryse Verfaillie introduit la soirée, et le plaisir d'accueillir nos invités, rappelant le travail considérable effectué par Bénédicte Tratnjek amie de très longue date des Cafés géo. Rappelant quelques pistes de réflexion du voyage des Cafés géographiques à Bruxelles à la découverte de cette ville sous le prisme des liens entre Art nouveau et Bande dessinée, Maryse Verfaillie cite la guide de ce voyage, Marie Le Flahec, rappelant que le 9e Art a eu du mal à être reconnu. Par exemple, les *comics* ont longtemps été assimilés à une sous-culture ou à un sous-produit de l'impérialisme américain ! Pour cette soirée, les Cafés géographiques poursuivent leur exploration des liens entre ville et BD sous un autre regard : non plus la bande dessinée dans la ville, mais la ville dans la bande dessinée. La ville a fasciné comme décor, comme personnage, qu'elle soit présentée comme attractive ou répulsive. Porteuse de rêves, ville idéale, architecture avant-gardiste, criminogène, ghetto, prison surveillée, c'est tout cet imaginaire que nous allons explorer ce soir avec deux spécialistes passionnés.

Bénédicte Tratnjek rappelle d'emblée que les Cafés géo, en 2001, avaient organisé une soirée pour décrypter l'« Hergéographie »[1]. Alors que la bande dessinée a connu de grandes difficultés à être reconnue comme objet géographique, et plus généralement objet pour l'ensemble des recherches universitaires, les Cafés géo ont été précurseurs sur cette question d'une approche de la BD par la géographie. Il faut dire que les liens entre géographie et bande dessinée sont particulièrement forts et riches. « *Un café géographique ne s'interrogeait-il pas il y a quelques années sur le fait de savoir si Tintin, le héros de BD, reporter de profession, n'était pas géographe ? Et de constater que si le goût pour le voyage et pour la confrontation avec l'Autre était commun aux deux figures, Tintin utilisait peu les outils du géographe et analysait peu l'espace. Tintin est moins un géographe qu'il n'est l'objet d'une géographie à déconstruire* »[2]. C'est à cette invitation du géographe Alexis Sierra que se propose de répondre, partiellement tout du moins, le Café géographique de ce soir, portant sur les

---

[1] Voir également :
- Jean-Louis Tissier, Marc Lohez et Jean-Dominique Merchet, 2001, « Tintin : une hergéographie ? », *Cafés géographiques*, compte-rendu du café géographique du 23 octobre 2001, par Maud Lasseur.
- Jean-Louis Tissier, 2011, « Tintin au pays des géographes », *Libération*, 12 novembre 2011.
- Proposition pédagogique : « La course à l'espace à travers Tintin », site de l'Académie de Strasbourg.
- Proposition pédagogique : « Travailler les repérages géographiques à partir d'albums de Tintin », site de l'Académie de Bordeaux.
- Outil : Découvrir les lieux visités par Tintin et ceux qui ont inspirés Hergé avec *Google Earth*.
- Outil : Un quiz : « Tintin, témoin du XXe siècle », site *Voyages virtuels. Jeux avec Google Earth*.
- « La représentation spatiale dans Tintin », site *GeantrOpie. Vivre l'espace*.

[2] Alexis Sierra, 2011, « Géographie et media : des coopérations à construire », *EchoGéo*, n°16, mars/mai 2011.

représentations de la ville dans la bande dessinée, entre rêves[3] et fantasmes, entre peur et fascination, autour de plusieurs types de bande dessinée. Pourquoi un tel Café géo, la veille de l'ouverture du 41e Festival international de la bande dessinée à Angoulême, et quelques jours après la parution d'un ouvrage sur Rodolphe Töpffer[4], considéré comme l'inventeur de la bande dessinée ? Le Laboratoire Junior Sciences Dessinées a organisé, le 18 septembre 2013, une journée d'études intitulée « Ville et bande dessinée », avec Benoît Peeters comme invité du grand entretien (voir les enregistrements audio de cette journée d'études). Cette journée d'études a été l'occasion d'interroger les représentations de la ville dans de nombreuses bandes dessinées, et notamment dans les œuvres qui s'imposent par leur lien « évident » entre ville et BD, et notamment la série des *Cités obscures* de François Schuiten et Benoît Peeters et l'incontournable *Little Nemo in Slumberland* de Windsor McCay, en passant par *Aya de Yopougon*, les *comics* tel que *Daredevil* ou encore les mangas. Plutôt que s'intéresser à la séparation des bandes dessinées en différents genres, il s'agit, ce soir, de questionner la manière dont la ville est représentée dans le 9e Art.

Ville et bande dessinée entretiennent un lien très ancien, dès l'apparition des suppléments du dimanche publiés dans les grands quotidiens étatsuniens au début du XXe siècle. Ces publications témoignent de cette période de fascination de la métropole. Les *comics* sont un type de bande dessinée qui apparaît comme urbaine « par essence » : les super-héros qui naissent à la fin des années 1930 (tels que Batman et Superman qui seront décryptés plus tard dans la soirée) veillent sur *leur* ville. Depuis, les liens entre bandes dessinées et villes se sont renforcés. Et la ville, entre rêve, fascination, indifférence et détestation (les frontières entre les différentes approches affectives de la ville dans la BD étant souvent très minces), apparaît comme un *leitmotiv* de la bande dessinée. La BD semble ne pas pouvoir contourner la ville et les réflexions sur les différentes formes urbaines, comme le rappellent de récentes expositions, à très grands succès, telles que *Archi & BD. La ville dessinée* (Cité de l'architecture et du patrimoine, 2010) ou *Mangapolis. La ville japonaise dans les mangas* (exposition itinérante, 2012). A travers différentes études de bandes dessinées et de grandes thématiques des études urbaines, ce Café géo se propose d'interroger ces liens : penser, dessiner et représenter la ville dans la bande dessinée, voilà quelques thèmes pour cette soirée.

Ville et bande dessinée : des liens dès la naissance de la BD

Avant de se plonger plus en avant dans la réflexion sur les liens BD/ville, Bénédicte Tratnjek propose quelques pistes introductives, en revenant sur les origines des liens entre ville et bande dessinée d'une part, et ceux entre géographie et BD d'autre part. Comment, pour parler de la ville dans la BD, ne pas commencer en évoquant l'incontournable *Little Nemo in Slumberland* ? Publiées, planche par planche, dans les suppléments du dimanche du *New York Herald* puis du *New York Ameriana* de 1905 à 1913, les aventures du personnage, Little Nemo, illustrent tout autant la naissance de la bande dessinée comme 9e Art que ses très forts

[3] Voir, en ce moment, l'exposition *Nocturnes : le rêve dans la bande dessinée*, à la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image à Angoulême (20 décembre 2013 – 30 mars 2014).

[4] Thierry Groensteen, 2014, *M. Töpffer invente la bande dessinée*, Les impressions nouvelles, collection Réflexions faites, Bruxelles, 320 p.

liens avec la ville, et surtout avec le paysage urbain. Chaque semaine, les lecteurs découvraient une nouvelle étape des voyages rêvés du personnage, avançant de plus en plus dans sa découverte de lieux imaginaires. Le petit Nemo, dans ses rêves, sort de son lit et voyage dans les métropoles naissantes des Etats-Unis (New York et Chicago) et pose la question de la place de l'individu dans ces paysages urbains, notamment face à leur verticalité. La planche dite « du lit qui marche » est certainement la plus célèbre pour évoquer ces liens : le lit se transformant au gré des besoins de Little Nemo pour traverser la ville doit s'adapter à la verticalité de celle-ci. Au gré de ses aventures, Little Nemo quittera la ville pour parvenir, plus loin dans ses rêves, par les airs, par un souterrain, par des chemins de traverse ou encore par la mer (son lit se transformant en moyen de transport) plus près de Slumberland, qu'il tente de rejoindre. Plus qu'une accumulation de planches, *Little Nemo in Slumberland* constitue un véritable parcours pour son personnage qui tente ainsi de rejoindre un monde fantastique, par-delà la ville. La verticalité et le gigantisme de la métropole y sont notamment montrés par la disproportion : les personnages sont tour à tour petits ou géants. « *Les larmes de Nemo inondent la ville entière, les immeubles deviennent minuscules, les mûres et les framboises grossissent de façon redoutable et le crâne du grand-père peut servir de patinoire* »[5]. L'espace est représenté par des métaphores, des disproportions, des fantasmes spatiaux. Windsor McCay va faire de la métropole un thème fort de ses planches[6]. Ses planches témoignent de la fascination de la ville que l'on retrouvera, par la suite, dans de nombreuses bandes dessinées.

La géographie et la bande dessinée : des liens très intimes

Pour poursuivre dans ces questionnements introductifs, Bénédicte Tratnjek rappelle que géographie et bande dessinée ont de nombreux liens. Si les publications sur géographie et bande dessinée sont assez dispersées, il n'en reste pas moins qu'elles sont assez nombreuses[7]. Une thèse de doctorat en géographie a même été soutenue en 2010 : *L'espace dans la bande dessinée* (Julien Champigny, Université Paris 7, sous la direction de Christian Grataloup).La cartographie est peut-être celui qui nous interpelle en premier lieu à la lecture d'une bande dessinée. Comment ne pas évoquer la célèbre carte de la Gaule qui introduit toute aventure d'*Astérix* ? « *En 52 av. J.-C., toute la Gaule est envahie par les Romains. Toute ? Non. Car un village d'irréductibles Gaulois résiste toujours à l'envahisseur* ». La carte de la Gaule accompagnant ce célèbre texte invite le lecteur à « zoomer » sur ce village gaulois, grossi par la présence d'une loupe. Le territoire est posé : la Gaule est passée aux mains de

[5] Benoît Peeters, 2003, *Lire la bande dessinée*, Flammarion, collection Champs Arts, Paris, 2e édition (1e édition : 1998), p. 35.

[6] « *Windsor McCay (1867-134) se distingue de ses contemporains, fascinés par les gadgets de l'époque – avion, automobile, cinéma… Lui est un baroque tardif né en pleine période Art nouveau. Ce qui l'intéresse, c'est la confrontation entre l'homme et le gigantisme de la métropole. Avec son personnage Little Nemo, il joue sur les échelles de plans mais, aussi avec des dinosaures égarés entre les gratte-ciel. McCay maîtrise à la perfection la perspective, c'est encore plus évident dans les films d'animation qu'il a réalisés et qui ont influencé King Kong, Godzilla et même Jurassic Park. Ce n'est pas un hasard si François Schuiten ou Marc-Antoine Mathieu lui vouent une grande admiration : ils prolongent sa vision de la ville comme une illusion, semblable à un immense labyrinthe* » (Thierry Smolderen, 2010, cité dans Etienne Sorin, « Quand la BD croque la ville », *L'Express*, 9 juin 2010).

[7] A ce propos, voir la bibliographie sur la bande dessinée proposée par le Laboratoire junior Sciences Dessinées.

l'envahisseur, mais ce petit point sur la carte va, à lui seul, remettre en cause la conquête romaine. La carte expose aussi au lecteur le très fort lien entre le territoire et l'identité : les « irréductibles Gaulois » dont le lecteur va suivre les aventures sont situés dans l'espace et dans le temps. Pourtant, dans la même série, des lieux vont, volontairement ne pas être localisés. Sur la carte du monde d'*Astérix*, impossible de situer avec précision Alésia. Les auteurs, René Goscinny et Albert Uderzo, notamment dans *Le Bouclier averne*, joueront des disputes actuelles des historiens et archéologues sur la localisation précise du site de la bataille d'Alésia, pour renforcer ce lien entre carte, territoire et identité. « *Alésia ? Connais pas Alésia ! Je ne sais pas où se trouve Alésia ! Personne ne sait où se trouve Alésia !* », feront-ils dire au chef Abraracourcix. A l'opposé, Lutèce devient rapidement, au fur et à mesure des albums une référence identitaire, depuis les paroles du barde Assurancetourix jusqu'au druide, prisonnier dans des geôles des Goths, qui chante « Revoir Lutèce » (qui n'est pas sans rappeler « Revoir Paris » de Charles Trénet). Ces liens sont encore renforcés par l'association entre territoires et gastronomie : l'identité est parodiée[8], mais toujours associée à un fort sentiment d'appropriation et d'appartenance. Toutes les références à l'identité territoriale sont convoquées dans cette bande dessinée, jusqu'au *Tour de Gaule*, clin d'œil explicite à deux « tours » très franco-français : *Le Tour de France par deux enfants*, manuel scolaire de référence de la IIIe République, et le tour de France comme épopée cycliste[9]. Que ce soit dans leur périple en Gaule ou dans des pays étrangers, les albums des *Aventures d'Astérix* témoignent du fort ancrage territorial de l'identité, en montrant des peuples associés à des paysages et des pratiques spatiales. Et l'on pourrait citer bien d'autres héros qui, par leurs aventures, rencontrent « l'Autre » et se confrontent à l'apprentissage de la diversité et de l'altérité : de Corto Maltese[10] (Hugo Pratt) à Tintin[11], en passant par Naruto (Masashi Kishimoto) qui découvre d'autres paysages et d'autres manières d'habiter l'espace en se rendant dans les autres villages cachés (tous symbolisés par un des cinq éléments japonais : le feu, l'eau, la foudre, la terre et le vent auxquels sont associés des identités territoriales), les parcours des personnages montrent combien les liens entre espace et identité sont particulièrement forts dans la bande dessinée.

La bande dessinée représente à la fois des espaces imaginaires et réels, mais tous ont beaucoup à nous dire de notre manière de nous représenter et d'habiter le monde. Les cartes ne sont pas toujours présentes dans les bandes dessinées, ou parfois (à l'image de la carte des *Cités obscures* produite par l'IGN pour le 2e tome de *La Frontière invisible*) elles sont

---

[8] Pour une approche sociologique d'*Astérix*, voir :
- Nicolas Rouvière, 2006, *Astérix ou les lumières de la civilisations*, PUF/Le Monde, collection Partage du savoir, Paris, 221 p.
- Nicolas Rouvière, 2008, *Astérix ou la parodie des identités*, Flammarion, collection Champs, Paris, 337 p.

[9] A ce propos, voir notamment :
- Roland Barthes, 1957, « Le tour de France comme épopée », *Mythologies*.
- Gilles Fumey, 2006, « Le Tour de France ou le vélo géographique », *Annales de Géographie*, n°650, n°4/2006, pp. 388-408 (également publié sur le site des *Cafés géographiques*)

[10] Voir notamment :
- Aymeric Landot, 2012, « Les Cartes de Pratt, pour un premier (sur)vol du monde de Corto Maltese », *Spécimen*, n°2, pp. 24-27.
- « Corto Maltese. 1904-1925. L'histoire et le rêve », *L'Histoire/Marianne*, hors-série, 2013.

[11]

produites après la parution de la bande dessinée. Le géographe Olivier Marlet a, ainsi, exploré les différents liens entre les cartes et la bande dessinée, à travers un corpus questionnant les mondes imaginaires tout comme les représentations du monde réel : dans la bande dessinée, « *objet éminemment visuel, la carte est aussi mobilisée pour faire vagabonder notre imagination. Car elle fait beaucoup plus que situer des lieux, des frontières et des hommes : elle engendre le rêve et l'évasion. Elle crée une ambiance, raconte déjà toute une histoire et donne une atmosphère au récit* »[12]. Et, l'utilisation de la carte dans la bande dessinée rappelle les très forts liens entre géographie et BD. La figure du voyage est aussi, par sa forte prégnance dans la bande dessinée, une invitation à penser les liens entre géographie et bande dessinée, comme en témoignent les aventures de ces héros que tout le monde connaît : Astérix, Tintin ou Corto Maltese. Toute bande dessinée questionne l'espace, à travers la figure de l'île, de la ville, des territoires du quotidien, des espaces domestiques... La géographie questionne à la fois la représentation de l'espace dans la bande dessinée et l'utilisation de la planche comme espace pour figurer l'espace.

Enfin, Bénédicte Tratnjek précise que, pendant ce café géo, Aymeric Landot et elle proposent à l'auditoire une géographie subjective. S'ils lisent de nombreuses bandes dessinées, ils avouent qu'aucun n'est spécialiste de la bande dessinée argentine ! Les liens entre ville et bande dessinée seront principalement explorés ce soir par un parcours entre BD franco-belge, *comics* étatsuniens et mangas japonais. La ville n'est pas seulement représentée par l'architecture, par le bâti : elle n'est pas seulement un espace-décor dans la bande dessinée, un support à des fictions. De nombreuses bandes dessinées font de la ville un élément central des fictions : parce que l'histoire est fortement située dans le temps et dans l'espace (y compris dans des mondes imaginaires), de nombreuses bandes dessinées montrent, questionnent, « titillent » l'urbanité, c'est-à-dire la manière dont on vit la ville. C'est une géographie sensible qui se dessine dans la bande dessinée.

La bande dessinée : laboratoire de l'urbain ?

Bénédicte Tratnjek précise que la bande dessinée, par sa représentation de la ville, questionne de nombreux thèmes forts des études urbaines. Parmi ceux-ci, on peut retrouver dans la bande dessinée une exploration des rythmes urbains, et tout particulièrement une géographie de la nuit[13]. Entre le rêve de Little Nemo de Windsor McCay et le Paris nocturne d'Adèle Blanc-Sec[14] de Jacques Tardi, la nuit urbaine telle que représentée dans la bande dessinée rappelle

[12] Olivier Marlet, 2007, « Voyage dans la bande dessinée à travers quelques cartes », *Mappemonde*, n°87, n°3/2007.

[13] A ce propos, voir notamment :

- Audio : « Jusqu'au bout de la nuit (1/4) : Pour une géographie de la nuit », *Culturesmonde*, France Culture, émission animée par Florian Delorme, avec Luc Gwiazdzinski, Jérôme Tadié et Roberto Zedda, 27 mai 2013.
- Ouvrage en ligne : Luc Gwiazdzinski, 2005, *La nuit, dernière frontière de la ville*, Editions de l'Aube, collection Essai, La Tour d'Aigues, 248 p.
- Une sélection de ressources : « Géographie de la nuit », réalisée par Bénédicte Tratnjek, pour la page facebook des Cafés géographiques, 2 juin 2013.

[14] A ce propos, voir : Géraldine Molina, 2007, « Le Paris des *Aventures extraordinaires d'Adèle Blanc-Sec* de Jacques Tardi. Une « ville noire » ? », *Géographie et cultures*, n°61, pp. 61-78.

l'importance de ces temporalités quotidiennes dans les espaces urbains. Ainsi, avant d'atteindre les mondes fantastiques, Little Nemo doit affronter la ville. La ville n'est pas seulement un espace-décor : les « villes dessinées » produisent des images, des identités, des histoires, des rencontres. L'exemple du lien entre *comics* et nuit (que l'on abordera en détail plus tard) est certainement l'un d'un plus démonstratifs pour évoquer la représentations de la nuit urbaine dans la bande dessinée. De *Batman à Superman*, en passant par *Daredevil* ou *Spiderman*, la nuit urbaine confronte les personnages aux noirceurs de la ville[15]. Plus encore, c'est la nuit urbaine qui produit ces personnages : loin de la lumière, des « méchants » sortent pour commettre leurs méfaits, et pour confronter le héros à des espaces urbains inquiétants. De la même manière, dans *Les Aventures d'Adèle Blanc-Sec*, Jacques Tardi a volontairement exploré la nuit urbaine pour situer son personnage dans une ambiance cohérente avec son polar dessiné. Il précise ainsi, à propos de la nuit urbaine, qu'il a voulu « *exploit[er] les traits imaginaire nocturne habituel en faisant de la nuit le monde louche et funèbre de l'irrégularité, de la suspicion et du danger* »[16].*Aya de Yopougon* (bande dessinée qui narre les aventures d'Aya et de ses proches dans l'agglomération abidjanaise, dans le quartier de Yopougon, à la fin des années 1970/début des années 1980) nous propose une autre manière d'appréhender la nuit urbaine[17] : celle de la fête, du plaisir, de la drague, des amours cachés. La nuit urbaine est ici représentée par le prisme des territoires du quotidien, tels qu'ils sont vécus et pratiqués par des habitants « ordinaires ». Alors que la géographie de la nuit reste un champ émergent dans la géographie, la bande dessinée nous rappelle combien les rythmes et les temporalités urbains, dans leur quotidienneté, fabriquent des pratiques spatiales particulières, que nous devons appréhender. Dans ces trois cas, la ville n'est pas un espace-support interchangeable, la bande dessinée est fortement située dans le temps et dans l'espace, mais surtout la « ville dessinée » façonne les personnages, leurs actions et leurs pratiques spatiales.

Les liens entre mobilités urbaines et bande dessinée sont un autre moyen d'appréhender la BD comme laboratoire de l'urbain. Les bandes dessinées proposent ainsi au lecteur des géographies subjectives : il suit les personnages dans leurs déplacements, qu'ils soient des migrations[18] ou des mobilités quotidiennes, qu'ils soient « ordinaires » ou pénibles. Dans de nombreux mangas, le dessin représente le train comme structurant l'espace : les lignes des trains et métros tokyoïtes sont ainsi des figures récurrentes du paysage urbain tel qu'il est représenté dans le manga, reflétant des pratiques urbaines quotidiennes « cohérentes » avec

---

[15] A ce propos, voir : Aymeric Landot, 2013, « De Métropolis à Gotham », carnet de recherches *Sciences Dessinées*, 13 octobre 2013.

[16] Jacques Tardi, cité dans : Géraldine Molina, 2007, « Le Paris des *Aventures extraordinaires d'Adèle Blanc-Sec* de Jacques Tardi. Une « ville noire » ? », *Géographie et cultures*, n°61, pp. 61-78.

[17] A ce propos, voir : Bénédicte Tratnjek, 2013, « Série *Aya de Yopougon* (5) : Les territoires de la nuit, de la fête et de la drague », carnet de recherches *Sciences Dessinées*, 13 octobre 2013.

[18] A ce propos, voir en ce moment l'exposition *Albums. Bande dessinée et immigration (1913-2013)* au Musée de l'histoire de l'immigration (16 octobre 2013 – 27 avril 2014, Paris).
Voir également :
- le compte-rendu très détaillé de Véronique Servat sur cette exposition : Véronique Servat, 2013, « Albums : quand la BD s'empare de l'histoire de l'immigration », blog *Samarra*, 30 octobre 2013.
- une proposition pédagogique de Véronique Servat : « BD et mobilités humaines : Quand Joe Sacco suit les migrants africains », blog *Histgeoblog*, 24 novembre 2013.

les déplacements des habitants. « *A Tôkyô, deux réseaux se rencontrent : l'éventail des lignes régionales et nationales vient buter sur les principales gares de la Yamanote, qui délimite le contour du centre et le territoire du métro. Ces gares, lieux de passage obligés, se doublent depuis bien longtemps d'une dimension commerciale. Non loin des trains, se dressent ainsi de grands magasins sous l'enseigne de la compagnies des chemins de fer – Keio, Hankyû, Odakyû, Seibu, Tôbu ou Tôkyû* »[19]. Rien de tel que le célèbre *City Hunter* (le célèbre manga de Tsukasa Hōjō, plus connu en France sous le titre de *Nicky Larson* du nom de l'adaptation en dessin animé tel qu'il a été traduit en France et diffusé par le Club Dorothée) pour rappeler la forte présence des gares dans le manga. Dans *Le choix d'Ivana* (Tito), le lecteur suit les parcours « ordinaires » d'une jeune femme, Ivana, dans le Sarajevo qui découvre l'arrestation de Radovan Karadžić. Le touriste qui visiterait Sarajevo prendrait le célèbre tramway (qui a même donné son nom au titre d'un récit de voyage dessiné de Jacques Ferrandez : *Les tramways de Sarajevo. Voyage en Bosnie-Herzégovine*) avec un goût d'exotisme. Mais le lecteur du *Choix d'Ivana* découvre une autre manière de pratiquer et de vivre cette mobilité : loin de la découverte teintée d'un imaginaire touristique dans cette ville-symbole, le lecteur découvre la ville de Sarajevo tel qu'elle est vécue dans son « ordinarité ». Dans le tramway, moyen de transport « ordinaire » (c'est-à-dire inscrit dans les quotidiennetés) pour Ivana, la jeune femme se retrouve confrontée au poids des événements. Le tramway, présent sur la couverture de cette bande dessinée, témoigne tout d'abord des liens entre territoire et identité dans cette ville dessinée : il permet au lecteur de se situer dans l'espace. Le tramway de Sarajevo est, en effet, un symbole identitaire pour cette ville. Mais, il est aussi un espace pratiqué dans les quotidiennetés d'Ivana. Et c'est dans cet espace qu'elle se retrouve rattrapée par sa propre histoire, confrontée à des inconnus lisant un journal ou discutant de l'arrestation de Radovan Karadžić. Les mobilités de la ville dessinée appréhendent notre propre confrontation à la foule, à l'anonymat, à notre propre relation à l'espace.

Ivana prenant le tramway à Sarajevo, le lendemain de l'arrestation de Radovan Karadžić
Source : Tito, 2012, *Le choix d'Ivana*, © Casterman.

La bande dessinée, dans son rapport à la ville, nous bouscule en se focalisant sur les espaces « ordinaires » dans la ville, tels qu'ils sont pratiqués et vécus par les personnages : elle permet

[19] Xavier Guibert, 2012, « Anatomie de la rue japonaise », dans Jean-Philippe Martin et Xavier Guibert (dir.), 2012, *Mangapolis. La ville japonaise contemporaine dans le manga*, Le Lézard Noir, Poitiers, p. 18.

de repositionner les regards des géographes sur la confrontation espace domestique/espace public. Les mobilités quotidiennes sont représentées dans de nombreuses bandes dessinées, témoignant de pratiques spatiales qui diffèrent d'une ville à l'autre, et nous plongent dans des réalités urbaines par-delà ce que nous apprennent les manuels de géographie. *Aya de Yopougon* nous confronte à la marche dans la ville africaine, *Le choix d'Ivana* à l'utilisation des modes de transports comme vécu, *City Hunter* à la foule de la gare de Shinjuku, où Ryo (Nicky dans la version animée) et Kaori (Laura) vont quotidiennement scruter les annonces sur le tableau central pour voir s'ils ont un client. Le lecteur suit également Ryo dans les différents modes de transport de la ville de Tokyo : les lignes de métro et de train (telles que la célèbre ligne Yamanote) ou les autoroutes urbaines sont autant d'espaces que le lecteur découvre à la lecture de ce manga et de nombreux autres qui situent l'action dans le centre de Tokyo. Dans les périphéries tokyoïtes, où sont situés bon nombre de mangas tels que *Ranma 1/2*, *Sailor Moon*, *Card Captor Sakura* ou encore les premiers tomes de *Death Note*, la marche est bien plus présente : le personnage n'est plus confrontée à la densité de la ville-centre, mais à un périurbain où la marche est bien davantage une mobilité quotidienne.

Certains auteurs vont plus loin encore dans leurs représentations des mobilités urbaines, en questionnant la « ville mobile ». Cette figure de l'itinérance non plus *dans* la ville, mais *de* la ville est récurrente dans l'imaginaire dessiné, de *Little Nemo in Slumberland* au *Château ambulant* (film d'animation du célèbre Hayao Miyazaki[20], 2004). Une fois encore, mobilisons *Little Nemo in Slumberland*, précurseur dans cette manière de représenter et de penser la ville mobile. De la planche du « lit qui marche » à la planche de « la ville qui marche », Windsor McCay questionne bien les mobilités dans la ville. Dans cette seconde planche, Little Nemo se trouve confronté à des maisons qui se mettent en mouvement. Alors que les personnages se promènent, en rêve, dans la ville, celle-ci n'est plus statique : les habitations deviennent mobiles. Alors que dans un grand nombre de planches, le personnage se déplace dans une ville figée, cette planche offre un retournement de situation : Little Nemo est contraint de se réveillé, chassé de son rêve par la mise en mouvement des habitations. « *L'itinérance d'une ville est-elle nécessairement menaçante ? Cette observation pourrait n'être qu'anecdotique si elle n'était pas récurrente dans l'imaginaire des villes mobiles. Un bel exemple nous est donné dans la bande dessinée Little Nemo in Slumberland : le réveil des immeubles provoque celui du héros, littéralement chassé de son rêve urbain* »[21]. Les personnages cessent alors d'être les acteurs de leurs parcours, la ville elle-même devient actrice des parcours de Little Nemo dans la ville de ses rêves. Par-delà la figure de la ville mobile, cette planche témoigne d'une des formes de représentations de la ville dans la bande dessinée (que l'on pourrait également retrouver dans la littérature) : si la ville peut être représentée comme un espace-décor (c'est-à-dire un espace-scène où se déroulent des actions qui dépassent le seul cadre de la ville) et le plus souvent comme un espace-support (c'est-à-dire un espace qui, parce qu'il situe fortement l'action dans le temps et dans l'espace, n'est pas interchangeable et donne

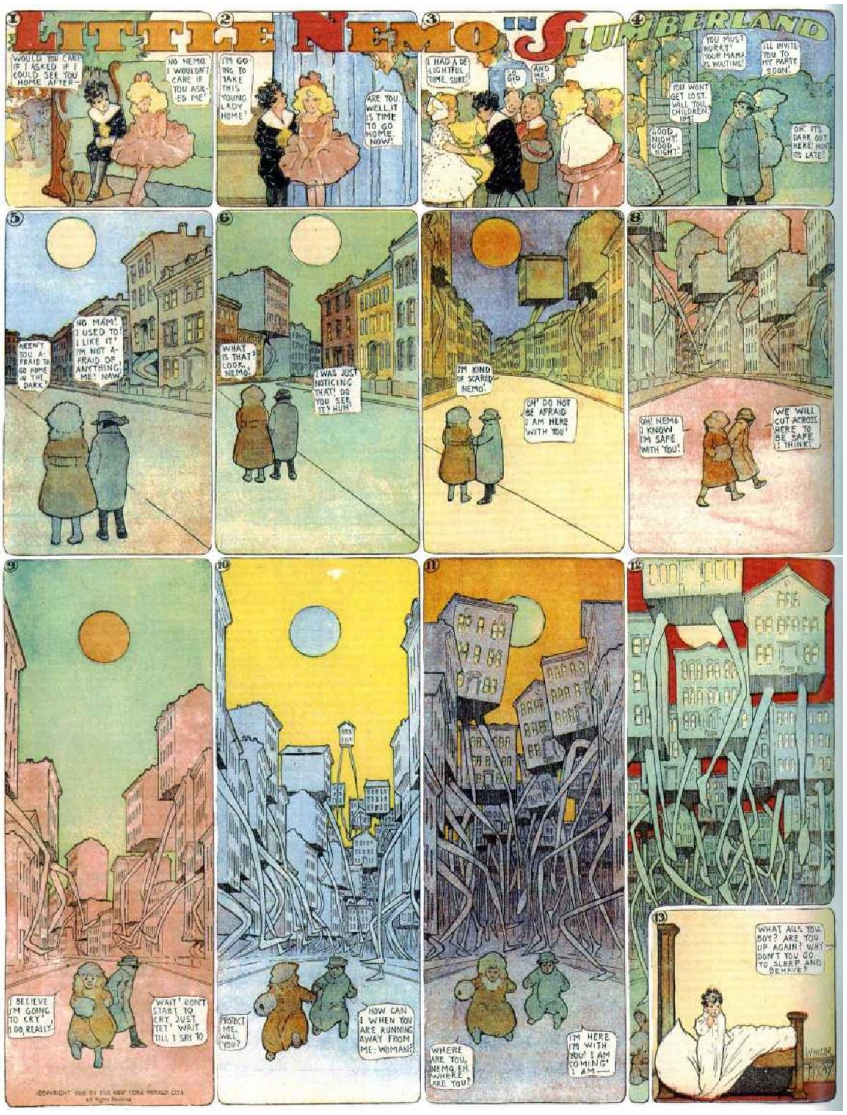
[20] A ce propos, voir notamment : Emmanuel Trouillard, 2011, « Géographie animée : l'imaginaire spatial d'Hayao Miyazaki », compte-rendu de la présentation du 11 mai 2011 au séminaire « Géographie, arts et littérature » (ENS-Ulm, Paris).

[21] Philippe Gargov, 2010, « Entre guerre et paix : la ville mobile dans la culture populaire », blog *pop-up urbain*, 26 avril 2010.

corps à l'action) dans la BD, elle peut parfois devenir bien plus, un espace-personnage (c'est-à-dire un espace-acteur qui agit)[22]. Autre exemple incontournable : la ville d'Urbicande dans *La fièvre d'Urbicande* (l'un des tomes des *Cités obscures* de François Schuiten et Benoît Peeters), qui n'est pas seulement un espace-décor où se déroule l'action, mais bien plus un espace-personnage, tant la ville elle-même agit. Dans tous les cas, la bande dessinée est un espace de réflexion sur la manière d'habiter et de pratiquer l'espace, par sa représentation des mobilités pénibles, des contraintes spatiales… La bande dessinée s'avère être un laboratoire de l'urbain, dans la mesure où elle illustre les grandes utopies urbaines, dessine l'imaginaire des villes, confronte le lecteur à son propre habiter par des mondes réalistes ou fantasmés. Elle est aussi une confrontation des aller-retour entre l'espace réel et l'imaginaire spatial, entre les réalités des territoires du quotidien et les utopies/uchronies urbaines, entre les rêves/désirs et les peurs/menaces. De la ville « réelle » à la ville imaginaire, toutes les villes sont représentées dans la bande dessinée, et sont bien plus que des espaces-décors : « *selon les inspirations variées et diverses motivations des dessinateurs ou scénaristes, tous les modes, structures, ensemble et « moments » architecturaux sont abordés, explorés, induits, exploités et investis. Qu'elles soient politiques, réalistes ou nostalgiques, documentaires, soucieuses d'exotisme, d'utopie ou de fiction, sociales, policières, historiques, fantastiques, régionalistes ou d'aspiration, leurs raisons conduiront ces créateurs à ne rien négliger et tout appréhender* »[23].

[22] A ce propos, voir : Bénédicte Tratnjek, 2013, « Représenter l'espace urbain dans la bande dessinée », introduction à la journée d'études *Villes et bande dessinée* (18 septembre 2013, Laboratoire junior Sciences Dessinées, ENS de Lyon) : power-point et enregistrement audio.

[23] Jean-Marie De Busscher, 1984, « L'architecture dans la bande dessinée », dans Jean Dethier (dir.), 1984, *Images et imaginaires d'architecture*, Centre Georges Pompidou/CCI, Paris, p. 124.



Windsor McCay, *Little Nemo in Slumberland*, planche publiée le 21 mars 1909.
Source : site *The ComicStrip Library*.

La bande dessinée comme laboratoire de l'urbain offre également de nombreux questionnements sur des enjeux sociaux très brûlants : citons la représentation de la ville-menace par la figure de l'attentat, de la ville sécuritaire par la représentation de la vidéo-surveillance, ou de la ville-exclusion par la représentation de groupes marginaux (on citera, à titre d'exemples, *Des nouvelles d'Alain* d'Emmanuel Guibert, qui narre le périple du reporter-photographe Alain Keler à travers l'Europe à la rencontre des Roms). La bande dessinée met en scène des manières très ambivalentes de se déplacer dans la ville, en fonction de son appartenance ou des « normes » de la société urbaine. La bande dessinée dite de « non-fiction »[24] connaît un grand succès, et témoigne de l'importance de la BD comme médium pour représenter les enjeux politiques, sociaux mais aussi spatiaux les plus brûlants. Pour son

[24] A ce propos, voir :
- le dossier « Sortir des cases : Bandes dessinées et non-fiction », *non-fiction.fr*, 27 septembre 2013.
- la recension de ce dossier : Bénédicte Tratnjek, 2013, « Un dossier : « Sortir des cases : Bandes dessinées et non-fiction » (non-fiction.fr) », carnet de recherche *Sciences Dessinées*, 10 octobre 2013.
- le site de *La Revue dessinée*.

lancement, *La Revue dessinée* a ainsi proposé des reportages sur les conflits fonciers dans les espaces ruraux du Nord de la France, sur les enjeux géopolitiques du gaz de schiste, sur les conséquences environnementales et sanitaires de la catastrophe à Fukushima…

Emmanuel Lepage, 2013, « Les plaies de Fukushima », *La Revue dessinée*, n°2.

Bénédicte Tratnjek propose à l'auditoire de s'arrêter quelques temps sur le cas de la vidéosurveillance telle qu'elle est représentée dans la bande dessinée : si ce thème est largement médiatisé (tous les grands médias disposent d'un dossier et de nombreux articles sur le sujet – y compris des articles questionnant cette focalisation sur la vidéosurveillance), la bande dessinée offre réellement une approche complémentaire. Les articles journalistiques décrivent les enjeux politiques, les acteurs, les lobbyings… La bande dessinée, elle, montre ce que vivre dans une ville marquée par la surprésence de caméras signifie en termes de mobilités, d'ambiance urbaine, d'angoisses urbaines. *Au Royaume des aveugles* de Frédérik Salsedo et Olivier Jouvray témoigne de cette très forte capacité de la bande dessinée à nous montrer l'urbain comme espace de vie, et pas seulement comme espace politique et espace du politique. La vidéosurveillance à outrance est un thème majeur de cette bande dessinée, tout comme son acceptation par les citadins (qui l'acceptent, ou plus précisément ont oublié cette présence). Pourtant, des habitants, qui deviennent des acteurs de leur habiter, vont s'opposer à cette surveillance à outrance. La bande dessinée est située dans un temps futuriste (2060) et un espace urbain (Londres) : si l'on peut classer cette BD dans la science-fiction, c'est bien de l'urbain d'aujourd'hui dont elle nous parle. Le point de départ est un débat brûlant qui questionne notre habiter : la vidéosurveillance comme menace de la vie privée des habitants « ordinaires » dans l'espace public. L'approche spatiale est d'autant plus soulignée par le sous-titre du premier tome : *Les invisibles*. La question de la visibilité et de l'invisibilité dans

la ville, de la gestion de la foule et de l'anonymat, de la surveillance et de la sécurité, de la distinction espace privé/espace public… sont bel et bien des problématiques fortes de la géographie, et plus généralement des études urbaines. Bien d'autres BD prennent la surveillance des individus dans l'espace public urbain comme thèmes majeur : « *poursuivis, traqués. Dans* MediaEntity*,* Au Royaume des Aveugles *et* Spyware*, il existe une constante : nos héros sont contraints de fuir face à la technologie toute puissante. Ils engagent une course effrénée contre un instrument démesuré, capable de les broyer* »[25]. Ces BD questionnent également les espaces virtuels, et montrent la ville comme espace-scène et comme espace-enjeu des espaces virtuels et surtout du contrôle de la société par l'utilisation des espaces virtuels (et notamment les réseaux sociaux). Espaces virtuels et vidéosurveillance dessinent la ville comme un espace de surveillance, de contrôle et de domination, et sont au cœur de récits portant sur l'urbaphobie. En ce sens, la bande dessinée, en ce qu'elle montre de nos espaces (par le biais de mondes réalistes ou imaginaires) est un témoignage de ce qui fait l'urbain, dans ses menaces comme dans ses utopies. Entre urbaphilie (amour de la ville) et urbaphobie (peur de la ville), la bande dessinée nous montre la ville comme un territoire du quotidien pour des personnages qui, par leurs propres pratiques spatiales, nous parle de notre manière de pratiquer la ville, entre les espaces que nous fréquentons, mais aussi ceux que nous contournons : à titre d'exemple, la représentation des spatialités des groupes marginaux nous rappellent combien nous ne pratiquons pas tous l'espace urbain de la même façon. Peu d'entre nous sont allés voir un village d'insertion de Roms (y compris lorsqu'ils sont proches de notre espace de vie) ou une « jungle » de réfugiés. Pourtant, ces implantations spatiales (qu'elles soient légales ou informelles, visibles ou invisibles, insérées dans le tissu urbain ou squattant une friche urbaine…)participent de la production de notre espace urbain. La BD de reportage mais aussi la BD de fiction se servent de l'espace de la planche et de la case pour évoquer et pour montrer des spatialités que l'on connaît parfois mal, et nous entraînent dans ces réalités spatiales en les représentant comme des espaces de vie pour les personnages. C'est dans toutes ses perspectives qu'on appréhende ici la bande dessinée comme laboratoire de l'urbain.

Les espaces de la ville dans la bande dessinée

Dernier point introductif pour présenter les liens ville/BD proposé par Bénédicte Tratnjek : la question des différents espaces et des différentes échelles représentés dans la bande dessinée. La bande dessinée *Aya de Yopougon* sert ici d'exemple pour discuter de la manière dont la bande dessinée joue de la multiscalarité. Cette bande dessinée, en six tomes, raconte l'histoire d'une jeune femme, Aya, à Yopougon, commune située dans l'Ouest de l'agglomération abidjanaise, à la fin des années 1970/début des années 1980[26]. La fin du « miracle ivoirien » ne se fait pas encore sentir dans cette périphérie urbaine, marqué par la présence d'une classe moyenne émergente, par un habitat « moderne » (Yopougon peut être assimilé à une ville

[25] Pierre Ropert, « Vie privée : l'Homme face à la machine ! », *CultureBD*, 24 janvier 2014.

[26] Pour plus d'éléments de contextualisation autour de la bande dessinée, voir : Bénédicte Tratnjek, 2013, « Série *Aya de Yopougon* (2) : Le quartier (quelques éléments de contextualisation) », carnet de recherche *Sciences Dessinées*, 22 juillet 2013.
Pour une approche plus complète, se reporter à : Jean-Fabien Steck, 2008, « Yopougon, Yop City, Poy… périphérie et modèle urbain ivoirien », *Autrepart*, n°47, n°3/2008, pp. 227-244.

nouvelle, assez éloignée et isolée du reste de l'agglomération abidjanaise, qui s'est développée du fait d'un étalement urbain et d'une volonté étatique forte au moment du « miracle ivoirien »[27]). La bande dessinée est fortement située dans le temps et dans l'espace : la rue, les territoires de la fête ou encore les espaces domestiques qui nous sont donnés à voir témoignent de ce fort ancrage territorial. Ainsi, cette bande dessinée présente un excellent exemple pour montrer combien la BD parle des différentes échelles de la ville. En premier lieu, *Aya de Yopougon* met particulièrement en scène l'espace domestique dans le Yopougon de la fin des années 1970. L'habitat qui nous est montré témoigne de la forte identité de Yopougon, ville « moderne », où l'habitat a été construit en opposition à l'habitat « traditionnel », celui de l'espace-cour marqué par la présence du puits au centre d'une cour partagée par plusieurs habitations[28]. A Yopougon, la « modernité » de l'habitat se traduit par l'absence du puits et par le non-partage de la cour, qui n'appartient qu'à une famille. Dans *Aya de Yopougon*, comme en témoigne le titre même de la bande dessinée, le lecteur est plongé dans un quartier à très forte identité. Les aventures d'Aya et de ses proches se déroulent dans ce quartier marqué par une modernité inachevée, dont on ne connaît pas encore la future marginalisation, par l'effondrement de l'économie ivoirienne. L'espace domestique que l'on découvre dans la bande dessinée témoigne de cet ancrage dans le quartier de Yopougon : « *Ainsi, les espaces domestiques dans cette bande dessinée permettent à la fois au lecteur de se situer dans le temps et dans l'espace, mais aussi lui permettent de parfaire sa connaissance de l'habiter dans Yopougon à la fin des années 1970/début des années 1980* »[29]. A ce titre, la bande dessinée, par-delà cet exemple précis, montre des espaces qui sont peu donnés à voir et à penser dans la recherche. Malgré des publications très particulièrement intéressantes au début des années 2000[30], les espaces domestiques sont restés une marge dans la recherche en géographie. Pourtant, aborder l'espace par ce qu'il a de plus proche de nous est au cœur des programmes scolaires en primaire et dans le secondaire (programme de sixième en géographie notamment). Et par-delà ces enjeux, dans la mesure où, dans toute société, « *le foyer est le lieu privilégié d'institutions sociales essentielles : le couple et la famille* »[31], cette « géographie de l'intérieur » telle qu'elle est représentée dans la bande dessinée témoigne de la société urbaine qui est dessinée, offre une représentation subjective de la place de l'espace domestique (qui, souvent, polarise les pratiques spatiales des personnages) dans l'habiter urbain, et questionne le rôle de l'espace domestique dans notre propre imaginaire spatial et notre vécu urbain.

---

[27]A ce propos, voir : Jean-Fabien Steck, 2008, « Yopougon, Yop City, Poy… périphérie et modèle urbain ivoirien », *Autrepart*, n°47, n°3/2008, pp. 227-244.

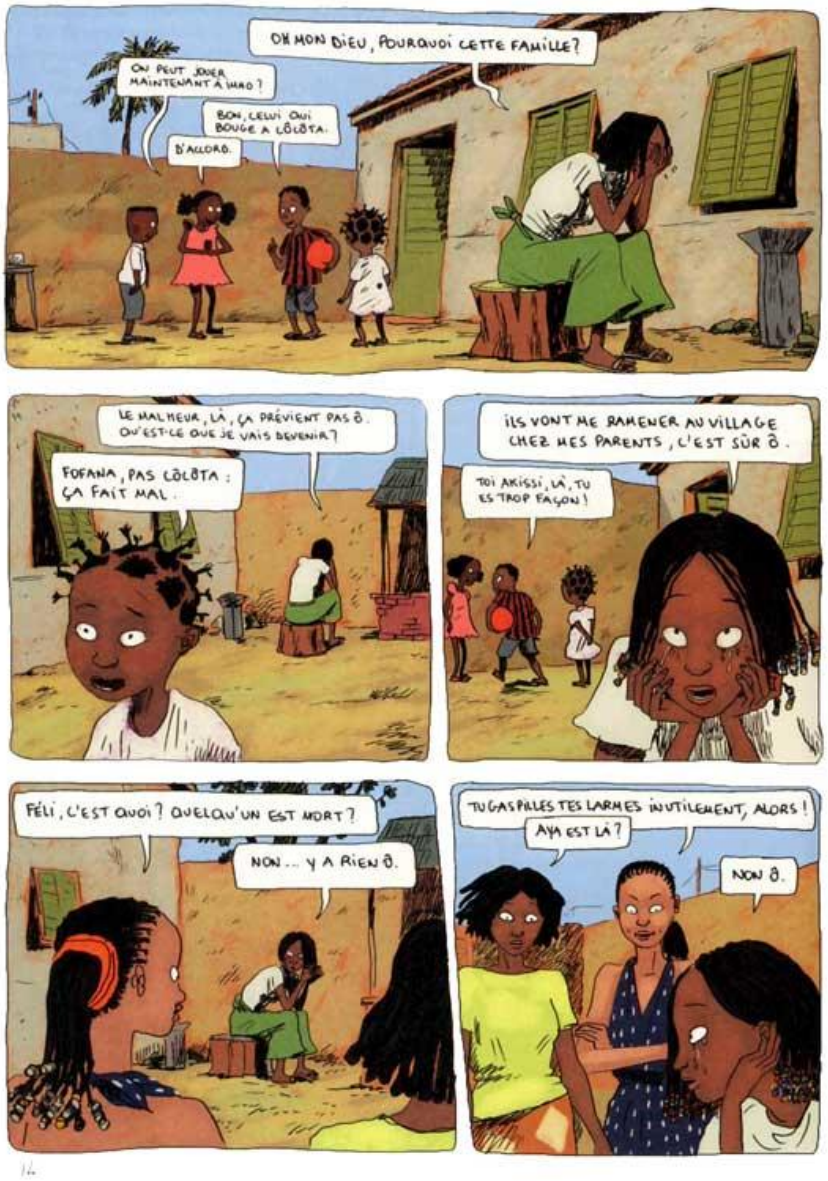
[28] A ce propos, voir : Bénédicte Tratnjek, 2010, « Carte postale d'un habitat sur cour (Abidjan) », *Cafés géographiques*, rubrique Cartes postales du monde, 23 juin 2010.

[29] Bénédicte Tratnjek, 2013, « Série *Aya de Yopougon* (3) : La représentation des espaces domestiques », carnet de recherche *Sciences Dessinées*, 23 juillet 2013.

[30] Sur la géographie des espaces domestiques :

- Jean-François Stazack (dir.), 2001, « Espaces domestiques », *Annales de Géographie*, vol. 110, n°620.
- Béatrice Collignon et Jean-François Stazack (dir.), 2003, *Espaces domestiques. Construire, habiter, représenter*, Bréal, Paris.

[31]Staszak, Jean-François, « L'espace domestique : pour une géographie de l'intérieur », *Annales de Géographie*, vol. 110, n°620, p. 340.



L'espace-cour à Yopougon à la fin des années 1970 : un espace-témoin de la « modernité » de cette périphérie abidjanaise en plein « miracle ivoirien »
Source : Marguerite Abouet et Clément Oubrerie, 2007, *Aya de Yopougon*, tome 3, planche 14, © Gallimard.

Dans cette bande dessinée, le lecteur est également confronté à une forte prégnance de la rue : de même que les espaces domestiques (mais dans une moindre mesure), la rue comme objet géographique[32] reste moins explorée que d'autres objets. La rue n'est pas appréhendée dans *Aya de Yopougon* par le prisme d'enjeux urbanistiques ou d'enjeux de propriétés (entre privatisation et publicisation), mais comme un espace vécu, un espace de pratiques spatiales et sociales particulières. *Aya de Yopougon* nous montre des pratiques urbaines centrées sur la marche et polarisées par le quartier : la rue est un espace vécu rassurant, que l'on pratique dès l'enfance. Le lecteur découvre ainsi de très nombreuses scènes quotidiennes qui se déroulent dans la rue : c'est tout à fait cohérent avec l'espace urbain tel qu'il est pratiqué à Yopougon

[32] A ce propos, voir : Antoine Fleury, 2004, « La rue : un objet géographique ? », *Tracés*, n°5, pp. 33-44.

dans à la fin des années 1970/début des années 1980. Dans cette ville dessinée, « *la rue comme espace public devient un véritable espace de rencontres et de sociabilisation* »[33]. De même, la bande dessinée *Aya de Yopougon* plonge le lecteur à la rencontre des territoires de la nuit, de la fête et de la « drague »[34], et questionne ainsi les pratiques spatiales au prisme des rythmes urbains. C'est aussi par la ville comme espace de loisirs et d'activités récréatives qui nous est montrée dans la BD. Les célèbres maquis de Yopougon sont autant montrés le jour (où Aya et ses amis se rejoignent pour déjeuner) que la nuit (où les tables laissent place à des pistes de danse). La très forte relation entre identité et quartier est symbolisé par le personnage de Tantie Affoué, « *la patronne du plus célèbre maquis de Yop City* » (Marguerite Abouet et Clément Oubrerie, 2007, *Aya de Yopougon*, Gallimard, tome 3, planche 41).Si les maquis sont précisément nommés dans la bande dessinée (le « Ça va chauffer » ou le « Secouez-vous »), on ne sait jamais où se situe précisément se situe la fiction dans Yopougon. C'est toute l'identité de Yopougon qui est mise en scène dans cette BD. Par-delà cette bande dessinée, la pratique des espaces publics, qui diffère fortement d'une ville à l'autre (entre la ville européenne où la rue est principalement un espace de circulation et la ville africaine où la rue devient un espace de vie, approprié par les habitants, et un espace de sociabilisation), montre le lien entre la ville dessinée et les espaces de la ville tels que nous les pratiquons, tels que nous les habitons, à toutes les échelles. La bande dessinée nous donne, ainsi, à voir une géographie subjective, une géographie sensible de la ville.

Scène de vie quotidienne dans les rues de Yopougon
Source : Marguerite Abouet et Clément Oubrerie, 2005, *Aya de Yopougon*, tome 1, planche 40, © Gallimard.

La ville d'Eisner, une géographie sensible : banalité, absurdité et drames solitaires

Aymeric Landot poursuit la discussion en abordant la géographie sensible dans le travail incontournable de Will Eisner. Ce dernier est, en effet, un « géant » de la BD : longtemps, on a parlé de lui comme du père de The Spirit, héros masqué qu'il a créé dans les années 1950. Il s'est tourné dans les années 1960 et 1970 vers la théorie de la bande dessinée, orientant sa

[33] Bénédicte Tratnjek, 2013, « Série *Aya de Yopougon* (4) : La représentation de la rue », carnet de recherche *Sciences Dessinées*, 22 août 2013.
[34] Bénédicte Tratnjek, 2013, « Série *Aya de Yopougon* (5) : Les territoires de la nuit, de la fête et de la drague », carnet de recherche *Sciences Dessinées*, 13 octobre 2013.

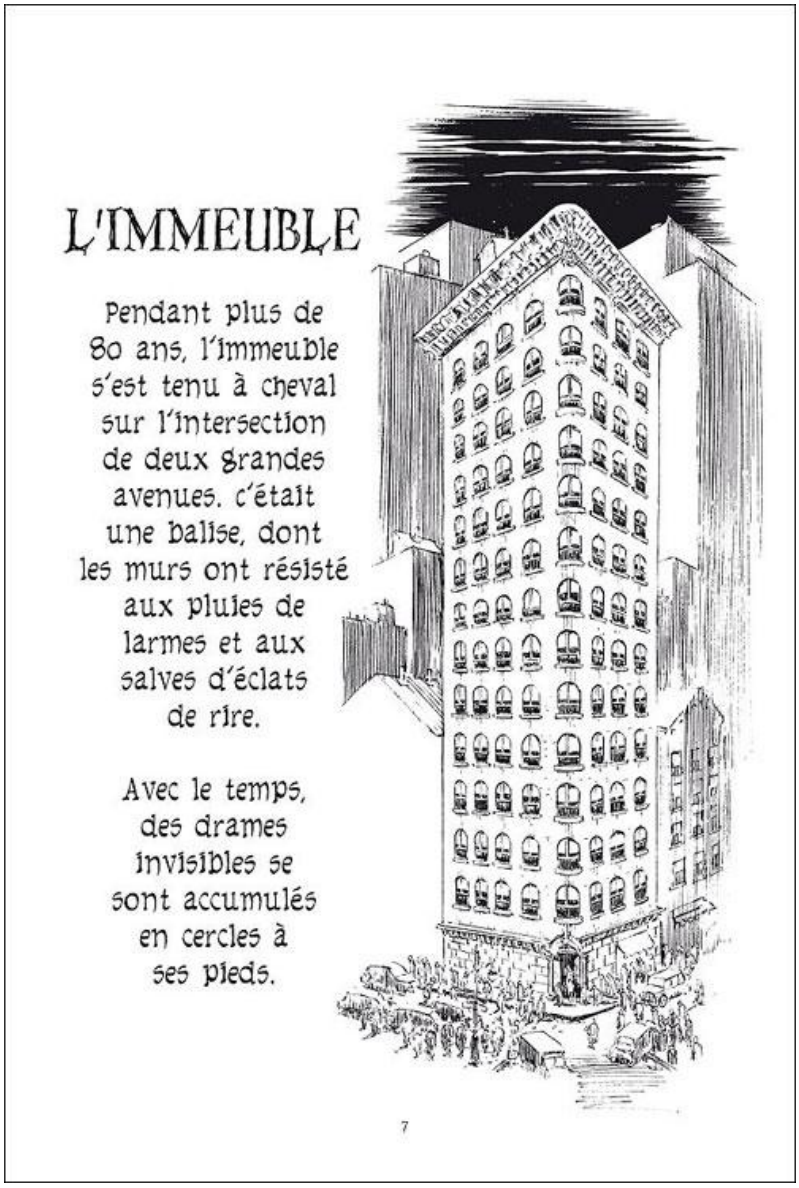
réflexion sur la séquentialité du média bande dessinée et participant aussi à des ouvrages sur le dessin. Will Eisner se passionne pour la ville, dès le Spirit. Mais il développe une passion pour le Bronx de son enfance, pour le quartier juif dans lequel il a vécu et grandi. Il veut en dire l'histoire, il cherche à « retracer » les itinéraires de vie des individus qu'il croise, il s'obstine à voir dans l'épaisseur du béton les strates pétulantes d'une longévité urbaine. Il découvre derrière chaque fenêtre les témoignages diversifiés, parfois comiques, parfois dramatiques, de chroniques nouvelles, celles d'une humanité sédentaire aux prises avec un paysage urbain sans cesse recomposé. C'est pour ces raisons qu'il crée la série *Big City*, en cinq volumes, à partir de 1986. Les titres de ces volumes sont éloquents : *New York, Big City* (composé de trois tomes : *La Ville*, *L'Immeuble*, *Les Gens*) ; *A Life Force* ; *Will Eisner Reader* ; *City People Notebook* ; *Invisible People*. Les deux premiers titres sont significatifs et n'appellent pas d'explication. *A Life Force* a été traduit en français par *Le Bronx* : c'est dire l'ancrage territorial que donne Eisner à son récit. Cet opus est l'un des plus aboutis de Will Eisner : salué par Robert Crumb[35] notamment, *A Life Force* décrit le quotidien des habitants d'un quartier, le Bronx, celui d'Eisner. Oscillant entre écriture biographique et récit social, Eisner saute d'histoires en historiettes, de bouts de vie flinguée par la Grande Dépression à d'autres, marqués par la quête de nourriture, à la limite de la folie.

Source : Will Eisner, *A Life Force, Jacob le Cafard*.

[35] Robert Crumb écrit à son propos : « *Genuinely touching and honest… an uplifting book! It inspired me to keep going in this field* ».

A Life Force est la description d'une lutte sempiternelle engagée contre la misère et la faim : cette bande dessinée est ainsi un témoignage graphique de dessins et de situations tirés de l'observation, celle d'un quartier populaire frappé par la crise et par la pauvreté. *A Life Force*, c'est la transcription graphique de peurs et d'espoirs, de joies et de drames, autrement dit de vies urbaines matraquées par la misère. Le Bronx cher à Will Eisner apparaît, ici, comme un tableau des classes populaires, « classes travailleuses, classes dangereuses » : *A Life Force* présente alors un microcosme humain, au plus près de la vie, face à ses contradictions et à ses difficultés. Quant à *City People Notebook* et *Invisible People*, ces opus donnent l'orientation : il s'agit de montrer des tranches de vie, de donner à voir des instants, de replacer le moment au cœur de la mise en scène. Pourtant, Will Eisner ne fait pas du Zola, il n'est pas l'observateur avisé, tantôt sévère, tantôt empli de compassion, des classes travailleuses. Il est loin de la fascination pour ces itinéraires pleins d'espoirs et de chutes, gros d'échecs et de déchéances. Will Eisner replace au contraire le moment au cœur de son récit : ce moment est significatif, révélateur, mais il est surtout humain et épais. Il dit la sensibilité à l'égard du quartier, non sans une ironie qui transparaît dans certaines pages. Will Eisner n'est pas un observateur lointain, c'est un témoin subjectif et sensible, critique et lucide quant aux contradictions de son quartier. Ses histoires, d'une page bien souvent, font sourire ou émeuvent, mais ne font pas naître un large rire moqueur. Elles ont la modération des petites vies banales, ponctuées de drames et non de tragédies.

Telle est la tâche de Will Eisner : raconter le Bronx, l'ambiance urbaine, le sensible de la ville. La ville d'Eisner est comprise sous l'angle d'une géographie du sensible, plus simplement d'une approche subjective, très loin de la vision architecturale propre à l'urbaniste. Sa ville est divisée en quartiers de vie plus que d'habitation, c'est la ville d'un passionné, une ville aimée, pleine de secrets du quotidien et de récits en puissance. Telle est la ville d'Eisner : une ville grosse de drames, pleine d'histoires. Un espace de vie et un espace vécu. Sa planche traduit cette considération narrative de la ville : plus que la case, elle est au cœur de son travail. Le dessin, parfois unique, parfois multiple, n'est jamais immobile, ni limité : les frontières de la case s'effacent, la gouttière laisse place au chemin invisible, trottoir goudronné menant d'une fenêtre à l'autre, d'une histoire à l'autre, d'un quartier à l'autre. En supprimant la gouttière, en effaçant les limites de la case, Eisner laisse percevoir des mouvements, fait ressortir la séquence, la narration : c'est au lecteur de faire le travail de reconstitution du récit, de compréhension complète. Il n'est plus mené par le cadre mais par l'histoire : c'est le récit, non l'architecture, qui détermine la compréhension.



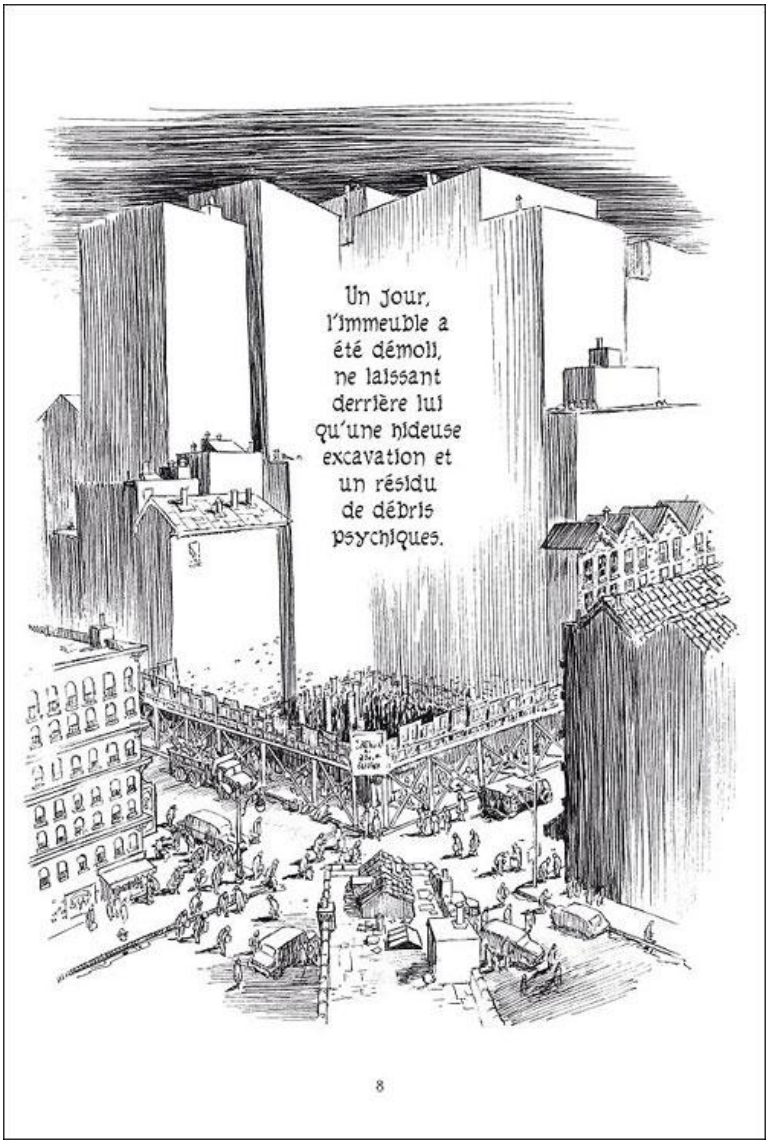
Source : Will Eisner, *L'Immeuble*, *New York Trilogy*, tome 2, Delcourt, 2008, p. 7.

Dessiner l'urbanité, dessiner la subjectivité de la ville, le sensible de l'urbain, c'est souvent pour Eisner laisser libre cours à l'imagination du lecteur : une simple mention d'histoires, pour laisser aller l'esprit du lecteur à recréer les événements à partir de sa propre expérience. C'est ainsi qu'il écrit : « *Pendant plus de 80 ans, l'immeuble s'est tenu à cheval sur l'intersection de deux grandes avenues, c'était une balise, dont les murs ont résisté aux pluies de larmes et aux salves d'éclats de rire. Avec le temps, des drames invisibles se sont accumulés en cercles à ses pieds* »[36]. Loin d'une cartographie urbanistique de New York, Will Eisner choisit la représentation individuelle, intimiste et sensible pour dire la ville. Il ne fait pas de la ville un macrocosme ni n développe une approche globale de l'urbain : la ville est un recueil de récits. Elle est un prétexte au sens propre : elle génère des récits, elle est vécue et n'a de sens que par ces subjectivités, que par l'espace vécu qu'elle engendre.

[36] Will Eisner, *L'immeuble, New York Trilogy*, tome 2, Delcourt, 2008, p. 7.

Source : Will Eisner, *Dropsie Avenue*, Delcourt, 2007.

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



Source : Will Eisner, *L'Immeuble*, *New York Trilogy*, tome 2, Delcourt, 2008, p. 8.

Eisner présente la rénovation et la modernisation de la ville comme autant d'atteinte à l'humain. Sa vision de la ville dépasse la géographie urbaine, elle frôle l'ethnographie et l'histoire dans son pendant mémoriel. Autrement dit, les récits de Will Eisner mettent en jeu l'homme face à son environnement, l'homme face à la mémoire des lieux comme autant de lieux de mémoire. Les lieux de la ville racontent des histoires et des légendes : ce sont les quatre fantômes qui hantent l'immeuble en perpétuel changement, ce sont leurs vies à travers le siècle dont ils nous parlent, ce sont leur quotidien à l'ombre de la grande façade qu'ils nous dépeignent. L'immeuble est plein d'histoires parce qu'il est un patrimoine, parce qu'il fait patrimoine : Will Eisner reste passionné par son quartier et par l'épaisseur vivante des murs. Il multiplie les angles d'approche : la Ville ou l'Immeuble, espaces témoins, jalons de tant de vie qui ont fini par absorber le résidu des relations humaines. L'immeuble « *commence sa vie, accumulant ses propres légendes* »[37], comme si les vies qui passaient à l'intérieur laissaient chaque fois une trace, comme si les murs conservaient les empreintes sensibles des hommes.

[37] Will Eisner, *L'Immeuble*, *New York Trilogy*, tome 2, Delcourt, 2008, p. 82.

Source : Will Eisner, *L'Immeuble*, *New York Trilogy*, tome 2, Delcourt, 2008, p. 82.

En ce sens, la ville d'Eisner est conçue comme un lieu de vie, sous l'angle de l'habiter, bien plus du construit. Il n'y a pas de réflexion aussi globale sur la ville comme dans les *Cités Obscures* (François Schuiten et Benoît Peeters), mais bien au contraire une ville pleine d'histoires humaines qui se répètent et se croisent. La ville n'est pas l'histoire, elle au le cœur de l'histoire, engendrant les récits parce qu'elle est un espace de vie. Eisner dépeint les logiques de modernisation de la ville et la friction contradictoire inhérente à l'urbain : parce qu'elle représente un idéal de modernité, parce qu'elle est un espace d'innovations, parce qu'elle est un symbole du « progrès »[38], la ville est sans cesse dans l'après, dans un futur où la construction est en marche permanente. Le présent de la ville est un futur urbain : des projets de nouvelles villes en dessins de nouveaux immeubles, la ville semble l'apanage de la modernité (ou plutôt « ne pas être de la ville » semble condamner au démodé). Ce que met en avant Eisner, c'est le paradoxe entre cette vision excessivement « moderne », y compris dans son acception « futuriste »[39], et le constat d'une ville historique, humaine et sensible. Parce qu'elle est tournée vers l'après, la ville se construit au futur, son présent n'est jamais vraiment qu'un appel vers la suite. Eisner souligne la difficile compatibilité, confinant au conflit, de ces deux visions : par manque d'espace, par souci de modernisation (des lieux, des architectures,

[38] Par progrès, Aymeric Landot précise ne pas entendre un discours positiviste démodé, bien plutôt que la ville est une émanation du projet de « progrès » et le symbole des discours portant sur le progrès. Autrement dit, toute une littérature a vu dans la ville le symbole de la modernité (le mot n'est lui-même pas neutre, il doit être compris avec les mêmes réticences discursives que le précédent).

[39] La ville du futur est un fantasme de l'urbain : l'émission récente d'Arte, *A quoi ressemble la ville du futur*, en est un récent témoignage.

des normes), parce que la ville s'use et qu'elle ne peut s'étendre à l'infini, elle génère, comme un corps, un tissu neuf pour remplacer l'ancien. Eisner n'est pas un passéiste confiné dans une nostalgie pathologique : il constate seulement que ce tissu ancien n'est pas neutre ni voué directement aux bulldozers. Ce tissu est précieux, parce qu'il recèle une histoire, parce qu'il est un témoignage, parce qu'il est la mémoire de la ville.

Will Eisner n'est ainsi pas le chantre d'un patrimoine intouchable et inestimable, il en montre même les limites : le neuf n'est pas l'ennemi de l'ancien, il est un ancien en devenir, comme cet immeuble qui « *commence sa vie…accumulant ses propres légendes* »[40]. Chez Eisner, la ville n'est pas organique mais humaine : le nouveau est une plaque de cire sur laquelle vont s'agréger de nouvelles vies, de nouveaux itinéraires, des murs sans taches ni fissure certes, mais des murs sans histoire. Eisner n'est pas le prophète d'une ville babylonienne, détestée car décadente, détestable car uniquement prise dans la célérité vertigineuse d'un progrès incontrôlé. Il évoque simplement le temps qui passe, des murs sont détruits par nécessité, d'autres apparaissent qui les remplacent, produisent d'autres histoires et sont témoins d'autres vies. Eisner nous parle de l'émergence du lieu : quand l'objet neutre prend soudain une signification particulière, personnelle, sensible. Il nous dit qu'un quartier est un espace « ordinaire », sauf pour ceux qui y vivent : Eisner met en avant l'habiter et la transformation de la ville au gré des aventures humaines. La ville redevient sous le dessin d'Eisner un espace de rencontre, un espace « *de densité et de diversité* »[41], un espace qui fait société, un lieu d'une épaisseur humaine extraordinaire.

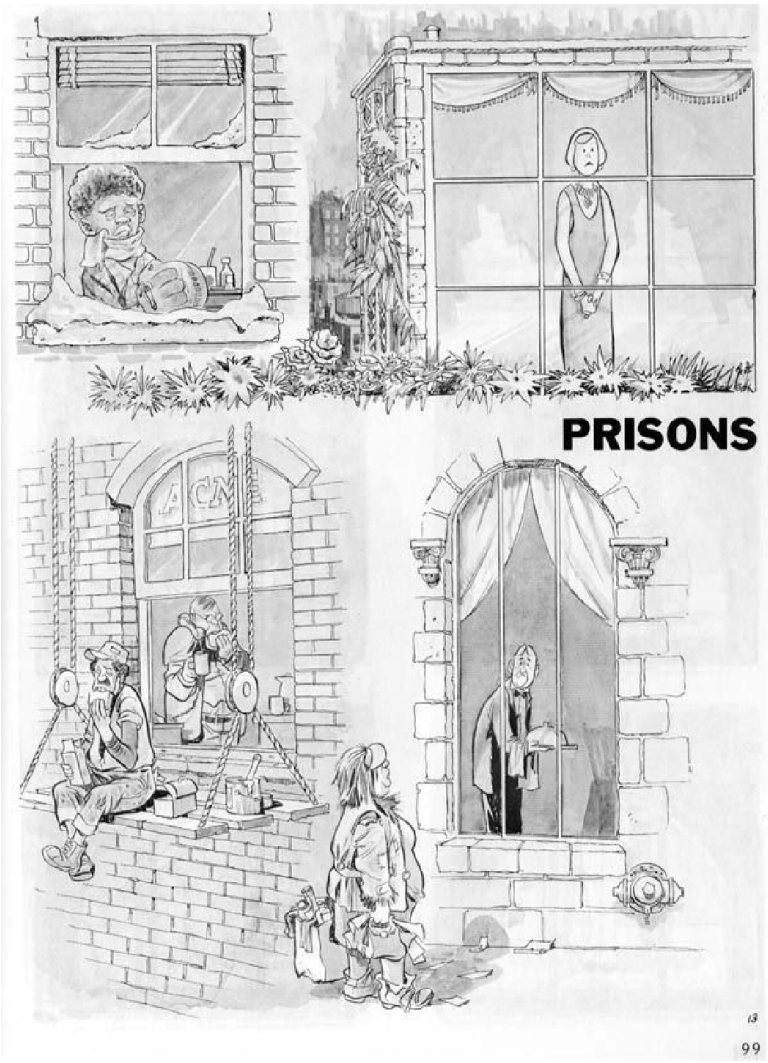
Mais ce paradoxe d'une ville prise entre passé et futur, vivante par sa mémoire, n'est pas le seul constat d'Eisner : la ville est un espace d'inégalités et de profonde misère sociale. Derrière l'approche humaine et sensible de la ville, on lit la critique sociale. Dans la ville résident les contradictions du siècle, la grande richesse côtoyant la noire misère. Les plus pauvres sont incrustés dans un quotidien triste, sans espoir. Une planche montre deux femmes et leurs enfants dans un appartement apparemment vétuste : le feu s'y déclare, sans espoir de survie, la planche se conclue sur le cri d'une mère qui pousse son enfant par la fenêtre. Une planche pour une histoire, la rapidité de lecture contraste avec le poids atroces du récit, accentuant la crudité scandaleuse du drame. Eisner reste subtil, peut-être parce qu'il a pris de la distance, peut-être aussi parce qu'il a vécu cela et qu'il ne s'est pas laissé enfermer par des discours politiques radicalisants. Eisner nous dit aussi le pathétique de classes populaires s'en allant rêver dans des fêtes somptueuses, pour s'enfoncer tard et seul dans l'obscurité misérable du *downtown*.

C'est encore le dessin d'Eisner et sa façon d'organiser la planche, sans case ni cadre qui renforce sa critique : il ne dit rien, il ne dénonce pas directement mais à l'instar de l'émission télévisée *Strip Tease*, il montre simplement et juxtapose les situations. Il dresse simplement

[40] Will Eisner, *L'Immeuble*, *New York Trilogy*, tome 2, Delcourt, 2008, p. 82.

[41] « *Au cours des années 1990, Jacques Lévy propose une théorie de l'urbain comme organisation spatiale caractérisée par un jeu de couple entre densité et diversité, l'urbain étant toujours plus dense et plus divers que le non urbain* » (Hertzog, Anne et Alexis Sierra, 2010, « Penser la ville et l'urbain, les paradoxes de la géographie française », *EchoGéo*, n°12, 31 mai 2010, en ligne : http://echogeo.revues.org/11898

des parallèles que le lecteur reconstitue : Will Eisner joue parfaitement avec les analogies de l'esprit. C'est le cas pour la planche « Prisons »[42] : le seul motif récurrent des quatre cases (dont les limites se perdent par le paysage urbain) est la fenêtre. Rien de plus. Mais cette fenêtre, réunie à l'intitulé de la planche, réduit les carreaux à des barreaux carcéraux, éclairant la critique : tous les personnages sont autant de prisonniers, prisonniers de la solitude (première case), prisonniers dehors, parce qu'il leur manque un toit (comme dans la quatrième case) ou prisonnier du dedans, parce qu'ils sont pris dans le serres d'un emploi alimentaire et fatigant (comme dans la troisième case). Le domestique est prisonnier de son aliénation : le pauvre qui sert des riches est le jouet d'un supplice de Tantale moderne. L'opulence qu'il côtoie, qu'il touche parfois, n'est pas pour lui. Elle lui est à jamais refusée. On pourrait voir là la critique acerbe d'un auteur contre les inégalités. C'est le cas, mais Eisner va plus loin encore : la prison peut être aussi dorée, comme celle d'une femme, peut être aisée, mais privée de sa liberté, privée d'épanouissement, enfermée dans le carcan social de la maîtresse de maison, coincée dans son attitude guindée de dame, captives de normes genrées qui l'entravent.



Source : Will Eisner, *La Ville*, *New York Trilogy*, tome 1, Delcourt, 2008, p. 101.

[42] Will Eisner, *La Ville*, *New York Trilogy*, tome 1, Delcourt, 2008, p. 101.

***Les Cités obscures* : ville-personnage et espace de narration**

Aymeric Landot poursuit la réflexion en « affrontant » l'une des œuvres majeures de la question des liens ville/bande dessinée : *Les Cités obscures*, la série de François Schuiten et Benoît Peeters[43]. La vision de la ville dans la bande dessinée d'Eisner entre en complète opposition avec celle des *Cités obscures*. Les villes de Schuiten et Peeters sont des entités autonomes autarciques, même si elles n'ont pas de rempart : territoires uniques et sans trame territoriale autour. La ville des *Cités obscures* est solitaire, repliée sur elle-même. L'accumulation des récits forme la trame de la terre des cités obscures. Jamais dans aucun des tomes n'est proposée une vision globale du territoire des cités obscures. Seule la carte réalisée par l'IGN pour le tome 2 de *La Frontière invisible* (qui met en scène, pour personnage principal, un cartographe) permettra, *a posteriori*, de « fixer » le monde. Depuis, des cartes sont proposées, réalisées à partir de la carte de l'IGN, mais celles-ci n'ont pas été pensées, dans l'œuvre, « en amont ».

Carte du monde des *Cités obscures* (François Schuiten et Benoît Peeters)
Source : site *Urbicande*.

[43] Voir notamment le site des *Cités obscures* : *Urbicande*.
Voir également les enregistrements de la journée d'études *Ville et bande dessinée* du Laboratoire junior Sciences Dessinées du 18 septembre 2013, et notamment :
- Elsa Caboche : « Figures de cités doubles dans *Les villes invisibles* de Calvino et *Les cités obscures* de Schuiten et Peeters »,
- « Entretien avec Benoît Peeters ».

Pour aller plus loin, voir la sélection de ressources sur *Les Cités obscures* proposée sur le carnet de recherches du Laboratoire junior Sciences Dessinées.

Les villes de Schuiten et Peeters ont pourtant des caractéristiques extrêmement marquées, exploitées par le récit – une image de la ville complexe. Le modèle pris ici est celui de la cité antique : la Cité[44], dans chaque tome, est un personnage à part entière, au caractère spécifique et aux évolutions soudaines. Le récit, quel qu'il soit, est aussi un prétexte à la mise en scène de la ville : on suit bien un protagoniste, on a beau être attaché à la trame narrative d'un récit, la monstration de chaque ville est au cœur de la démarche des auteurs. La découverte de la ville est renforcée par la dynamique propre à la série : un univers parallèle, une sorte de futur antérieur, il n'y a pas de frontière nette entre l'utopie et la dystopie, et très souvent la limite dépend du point de vue que l'on adopte. Les récits présentent des évolutions urbaines – la ville dans son progrès ou, à l'inverse, une nouvelle Babylone. Au final, chaque pièce du puzzle a une signification particulière, mais le puzzle est inachevé, ouvert. Chaque ville développe des problématiques urbaines spécifiques : la patrimonialisation, la course au progrès, l'extension urbaine…

On est loin de la ville de Will Eisner, et bien plus proche d'une réflexion globale sur l'urbain. Au contraire de Will Eisner, il y a, chez François Schuiten et Benoît Peeters, une réflexion sur la ville en soi, sur ce qu'elle engendre. Autrement dit, il y a une réflexion véritablement urbanistique, au-delà du récit : la ville face à la modernité, l'enjeu de la modernisation des villes anciennes et la question de la patrimonialisation. C'est le cas de *Brüsel* où le récit développe parallèlement l'histoire d'un jeune fleuriste souhaitant remplacer ses fleurs par des fleurs en plastique et les tentatives du comité municipal pour transformer la ville. Mais cette transformation est loin d'être positive : la rénovation urbaine engendre la spéculation, la faillite, la destruction du patrimoine, révélant l'ubris pour des projets démesurés et finalement impossible.

Source : François Schuiten et Benoit Peeters, 1992, *Brüsel*, © Casterman (couverture).

[44] Voir, à ce propos, l'enregistrement audio du grand entretien avec Benoît Peeters lors de la journée d'études *Ville et bande dessinée* du Laboratoire junior Sciences Dessinées du 18 septembre 2013. Après une très enrichissante communication sur les liens « ville et bande dessinée », Benoît Peeters a été interrogé par Aymeric Landot, Tristan Martine et Bénédicte Tratnjek. Dans la deuxième partie de l'entretien, il a ainsi évoqué le choix du terme « Cités » pour nommer la série des *Cités obscures*.

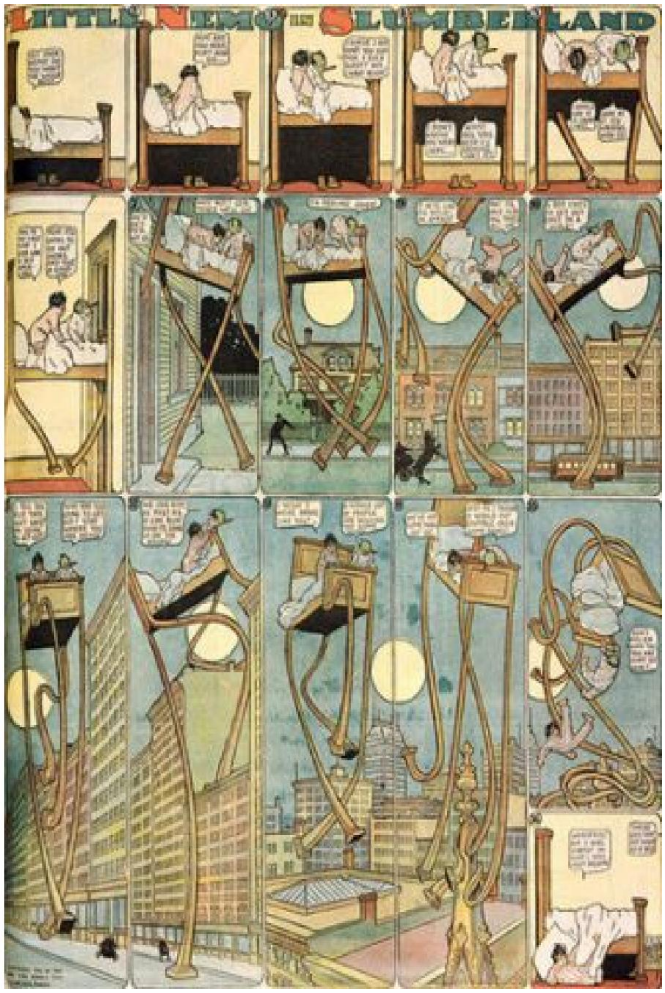
Dans *La fièvre d'Urbicande*, l'architecte général Robick prétend arrêter l'évolution de la ville, tout calibrer et ordonner selon son plan. Or, la ville vit en même temps que la BD, et puisque cette dernière échappe aux auteurs, Robick se heurte sans surprise à l'organe de pouvoir de la ville et à un cube métaphysique à la croissance illimitée et que tous les calculs de l'urbatecte d'Urbicante seront impuissants à juguler.

La série tout entière est conçue comme histoire et comme propos sur les possibilités de la narration. Chaque ville est une décalcomanie de villes belles et bien réelles. Chaque déclinaison est l'occasion d'exposer un problème urbanistique. Ainsi, *Les mystères de Pâhry*, récit inachevé, montre une capitale, dont l'architecture haussmannienne cache une autre ville dans ses murs. La thématique d'une ville dédoublée, allant de la ville cachée à la ville souterraine, de la ville germe d'une autre ville à la ville duplice, est récurrente dans *Les Cités obscures*. Ainsi Samaris (*Les Murailles de Samaris*) est-elle est une ville factice, tandis que *L'Etrange Cas du Docteur Abraham* présente le Centre Georges Pompidou comme une excroissance hallucinée d'un esprit malade. D'autres villes peuplent *Les Cités Obscures* : *La Tour* représente une ville absolue, verticale ; Brüsel copie la capitale de l'Union Européenne qui rêve d'être Londres ou Paris, mais captive entre modernité et tradition.

Les Cités obscures n'apportent pas une vision de la ville, ne la condamnent ni ne l'identifient au progrès. Elles mettent en lumière, un peu comme une fable ou plutôt comme un conte philosophique, les enjeux, les problèmes, les questions que la ville nous pose. Emblème de modernité et mortifère par bien des côtés, pollueuse mais en incessante construction, gigantesque ou divisée, les villes de Schuiten et Peeters sont riches et complexes : elles sont à l'image de l'humanité qui les peuple. François Schuiten et Benoît Peeters enracinent leurs récits dans des problématiques urbanistiques, révélant au passage les enjeux profondément humains, au sens de sciences humaines, que soulève la ville.

Villes et architectures des cases

Aymeric Landot poursuit la réflexion sur les liens entre ville et bande dessinée, en rappelant à l'auditoire que les liens entre l'espace et la bande dessinée ne sont pas seulement à observer dans la case (par la représentation dessinée de l'espace), mais aussi par l'agencement de la planche. La BD donne à voir la ville par sa structure même : la forme de la case est mise en scène et travaillée par les auteurs pour représenter l'espace urbain. Les cases et le « gaufrier » sont les fenêtres et la façade d'une architecture composant la planche. On retrouve cette idée d'une case architecturale dans toutes les scènes qui représentent l'immeuble, du building ou du gratte-ciel, symboles de l'urbain. Pour le montrer, Aymeric Landot évoque le travail de l'incontournable Windsor McCay (l'un des pionniers dans la bande dessinée moderne), Hergé (l'un des « poids lourds » de la bande dessinée franco-belge) et Chris Ware (l'un de ceux qui a le plus « poussé » le lien entre la représentation de l'espace urbain et l'utilisation de l'espace de la planche).



La planche dite du « lit qui marche »
Source : Windsor McCay, *Little Nemo in Slumberland*, 1905.

Chez Windsor McCay, ce lien entre l'architecture de la case et l'architecture de la ville est d'autant plus étroit que le format de la planche est particulier et que chaque histoire est composée par la planche. En d'autres termes, la planche de McCay contient l'histoire, elle la dit, la suit et la forme comme la façade et les fenêtres créent l'immeuble. Cette intrication nécessaire est plus forte dans certaines planches comme celle du lit qui croît et prend vie pour emmener le petit Nemo dans une déambulation nocturne propre au rêve. Les cases grandissent à mesure que le lit se développe (première ligne), que le petit Nemo accède à l'extérieur (deuxième ligne), que la situation devient ingérable et dangereuse (troisième ligne). C'est que les cases sont structurées en lignes qui, accompagnant l'augmentation de la taille du lit, donne une fluidité et appuient le propos, de l'extérieur pourrait-on dire. Il y a un coup de génie de l'auteur qui fait plus que jamais une boucle narrative puisque l'on part du lit habituel pour s'en éloigner de plus en plus avant d'y retourner, brutalement ; illustrant le fameux : situation initiale – élément perturbateur – péripétie – retour à la normale. En somme, l'auteur peut s'autoréférencer au sein même de son processus narratif. Au-delà de la structure de la page, on peut observer le glissement qui s'opère, la fluidité de l'agrandissement du lit, qui passe de l'intérieur, à l'extérieur, introduisant peu à peu la ligne courbe et la grande ville. L'augmentation de la taille du meuble est accompagnée par la page et par la gradation des éléments architecturaux de la deuxième ligne, la discontinuité inhérente à une page de BD

disparaît à chaque ligne pour se réintroduire lors de la dernière case, résultat du lit qui se heurte à un élément d'architecture, tombant mollement comme un tas de pâtes fraîches. Autrement dit, le retour à la réalité, le réveil, se solde par un retour au format habituel de la case, plus petite, dont le cadre retrouve des proportions rationnelles, comme un rêveur reconnaît progressivement les murs de sa chambre, quand ceux-ci n'ont plus la démesure onirique ni les détails cauchemardesques. Le lit du petit Nemo a parcouru la ville en rêve selon un itinéraire imaginaire : le parcours prend la forme de fantasmes spatiaux générés par le rêve.

Chez McCay, la dernière case représente presque toujours Nemo se réveillant en sursaut, après être tombé du lit, bouclant la page, qui constitue alors une unité close. Cette unité retrouvée achève le récit du rêve. La hauteur de la planche, son format inhabituel (rappelons que McCay dessine au début du XXe siècle) est parfaitement adapté au récit onirique : un rêve n'est jamais appréhendé linéairement ou chronologiquement. Le rêve[45] n'est pas qu'une succession cinématographique d'images. Cela ne signifie pas qu'il n'y a pas de temps ni de succession, mais qu'elle se fait de manière simultanée et juxtaposée, de la même manière qu'un lecteur de bande dessinée, dans la lecture d'une planche, lit simultanément chaque case et la planche. Comme le souligne Benoit Peeters[46], la lecture de la bande dessinée, à l'instar du rêve, est double : la page présente la succession des images en même temps. A la séquentialité s'ajoute donc une sorte d'« omnivoyance » du lecteur, surtout quand l'histoire est disponible entièrement d'un simple regard. L'aventure se passe presque toujours dans la ville, mais la ville de McCay est un élément organique, la ville pousse, avec un temps direct de l'inquiétude, de l'angoisse en temps réel. Tous les espaces se meuvent. La ville est à l'image du rêve : ce n'est pas une ville onirique futuriste, un jardin d'Eden retrouvé, d'une beauté écrasante. Elle correspond à une réalité du rêve : elle est en permanente recomposition. Ses trottoirs ne sont jamais rectilignes, la déambulation qui s'y fait n'est jamais droite, elle est intermittente. On ne suit jamais vraiment complètement un chemin mais l'on se retrouve dans des lieux changeants et qui ne sont ni tout à fait les mêmes, ni tout à fait autres.

Cette architecture des cases se retrouve chez Hergé[47]. Celui-ci s'est intéressé à Chicago lorsque Tintin décide d'aller en Amérique, la ville des truands et d'Al Capone en particulier.

---

[45] La Cité internationale de la bande dessinée et de l'image a consacré une récente exposition aux images du rêve qui foisonnent dans la BD : *Nocturnes : le rêve dans la bande dessinée*. Voir également l'article : Thierry Groensteen, 2013, « Rêve », *Dictionnaire esthétique et thématique de la bande dessinée*, septembre 2013.

[46] Voir notamment :
- Collectif, 2005, *Little Nemo. 1905-2005. Un siècle de rêves*, Les Impressions Nouvelles, Bruxelles.
- Benoît Peeters, 2003, *Lire la bande dessinée*, Flammarion, collection Champs, Paris (1e édition en 1991 sous le titre *Case, planche, récit. Comment lire une bande dessinée*, Castermann).
- La première partie de l'enregistrement audio du grand entretien avec Benoît Peeters lors de la journée d'études *Ville et bande dessinée* du Laboratoire junior Sciences Dessinées du 18 septembre 2013, où Benoît Peeters a analysé en détail la planche dite du « lit qui marche ».

[47] Voir notamment :
- Benoît Peeters, 1983, *Le Monde d'Hergé*, Castermann (plusieurs rééditions).
- Benoît Peeters, 2002, *Hergé, fils de Tintin*, Flammarion (réédition en 2006 dans la collection Champs).
- Benoît Peeters, 2007, *Lire Tintin. Les Bijoux ravis*, Les Impressions Nouvelles, Bruxelles.

L'album date de 1929 et l'épure du trait suggère parfaitement tout un monde urbain dans sa hauteur et dans sa complexité. C'est dire que la ville est appelée par le dessin, qu'elle n'est pas déjà présente et que c'est bien le dessinateur qui suggère le paysage urbain à son lecteur. A tel point d'ailleurs que la simple délimitation entre la chaussée et un mur, un simple trait donc, avec un Tintin en pardessus (en habit de ville donc) qui court peut appeler tout une ville potentielle, comme en arrière-plan. La ville se dessine dans l'esprit du lecteur sans dessin nécessaire. C'est tout le génie d'Hergé de suggérer sans montrer : une apparente simplicité alors que chaque trait, chaque case recèle une complexité de construction. Hergé a non seulement l'art de la case mais aussi l'art du strip : il insère une unité supplémentaire entre case et planche.

Dans *Tintin en Amérique*, le strip acquiert une force signifiante : hommage à cet élément fondateur de la BD américaine ou élément nécessaire pour rendre compte d'une évolution rapide. L'un d'eux montre le passage d'un village d'Indiens (expulsés comme il se doit dès la deuxième case) à une métropole bruyante où Tintin est bien déboussolé, lui qui n'a même pas eu le temps de changer ses vêtements de cow-boy. En cinq images la quantité de décor augmente drastiquement, donnant une impression de fouillis et de fourmilière et suggérant sans avoir besoin de le dire, la folle expansion de la ville américaine, poussant littéralement comme un champignon. La ville d'Hergé n'est pas inédite, elle est aussi, comme chez McCay, celle qui grandit à toute vitesse.

Hergé sait jouer parfaitement de la symétrie pour renforcer un effet de contraste pour mettre en exergue les inégalités galopantes des villes modernes : entre Tapioca City et ses bidonvilles, la symétrie parfaite accentue les discordances. Des personnages aux couleurs récurrentes, tout semble s'opposer entre deux espaces contraires. L'étrangeté sociale croît proportionnellement à la proximité géographique. Hergé tisse un jeu de correspondances : à la touche verte de l'uniforme militaire, présent au premier plan dans le bidonville, écrasé par l'autorité militaire, répond celle, plus fine, du policier déambulant dans la ville vitrine, contrôlée mais où la fiction de la liberté est conservée. Cette symétrie s'exprime aussi dans les volumes : la sculpture contemporaine d'un côté, les masures amassées de l'autre ; les montagnes comme *skyline* d'un côté, les *buildings* de verre et d'acier de l'autre. La maîtrise du contraste réussit à créer deux cases contradictoires mais qui se suivent par la couleur d'abord (le *building* aux reflets dorés appelle le brun boueux), par le récit ensuite (c'est le survol par l'avion qui guide ces deux plans opposés, soulignant la proximité géographique), par l'architecture de la planche (cette proximité géographique est renforcée encore par la juxtaposition des deux cases).

Dans *Tintin en Amérique*, Hergé montre encore une fois la puissance elliptique de la bande dessinée : tout ne se joue certes pas dans la gouttière entre les cases, mais Hergé réussit à donner à voir, à laisser imaginer par un trait pourtant simple. Il laisse germer l'impression de hauteur vertigineuse par la répétition des fenêtres ou par le refus de montrer le sol. Hergé a la

---

- La première partie de l'enregistrement audio du grand entretien avec Benoît Peeters lors de la journée d'études *Ville et bande dessinée* du Laboratoire junior Sciences Dessinées du 18 septembre 2013, où Benoît Peeters a analysé en détail l'œuvre d'Hergé.

grâce elliptique de celui qui laisse à l'imagination du lecteur un travail automatique. Dans cette même planche, la grandeur des cases renforce le contraste entre intérieur et extérieur : l'étroitesse de l'appartement par rapport au vertige de la façade. L'opposition entre intérieur et extérieur donne lieu à un magnifique effet de symétrie, encore une fois. Mais cette symétrie n'est pas vaine, elle donne à voir le renversement de position par le changement de pièce : la succession des cases opère comme un appartement, on change de pièces à mesure qu'on change de case. Il s'opère alors un effet tournant renforcé par l'égalité de la planche (3/2/3). On tourne en même temps que Tintin tandis qu'Hergé emporte le lecteur dans le retournement de situation.

Aymeric Landot propose à l'auditoire de poursuivre cette exploration de l'architecture de la case chronologiquement, en évoquant la planche conçue comme une architecture. Chris Ware[48], dans son *Jimmy Corrigan*, a lui aussi donné une représentation forte de la ville. Dans son œuvre, Chris Ware montre une obsession de la symétrie et des effets de miroir à tel point que la page en sa structure seule raconte et que l'on peut deviner le contenu. Cette symétrie est polymorphe, tant narrative que formelle. La planche devient un immeuble, un élément de la ville, ou à l'inverse un immeuble en coupe et en perspective peut laisser voir dans chacune de ses pièces une case, et l'empilement d'appartement laisse la place à tous les sens de lecture possible. C'est le sens de sa dernière œuvre, *Building Stories*[49], qui se présent dans une imposante boîte recelant quatorze livrets de différentes tailles. La forme prise par l'objet fait ici sens : Chris Ware joue avec toutes les dimensions de la bande dessinée, jusqu'à l'emballage commerciale qui évoque l'architecture urbaine, en écho au titre. Dans ses récits, Chris Ware évoque la dilution de l'individu dans la ville contemporaine, la banalité d'existences médiocres émaillées d'événements insipides mais aussi la profonde richesse de l'intériorité. A plusieurs reprises, il se penche sur l'absurdité de la ville anonyme : le super-héros, ou plutôt le héros grimé en super-héros, s'écrase mollement sous l'œil désintéressé des passants. Lui seul est en couleurs et sa chute au milieu des passants se fait dans le silence de la ville. Son cadavre imaginaire ou réel n'est qu'un obstacle à la déambulation, sa mort est vide, loin du drame humain. La chute du super-héros d'opérette, c'est la remise en cause d'un mythe américain, c'est l'invasion de l'extraordinaire (le super-héros) par le banal. La scène de la chute du héros, c'est aussi la transcription dans le paysage urbain de la vie écrasée par les symboles gigantesques d'un succès vertigineux, mythique et exagéré.

---

[48] A ce propos, voir notamment :
- Benoît Peeters et Jacques Samson, 2010, *Chris Ware : La bande dessinée réinventée*, Les Impressions Nouvelles, Bruxelles.
- Le dossier : « Chris Ware », *Neuvième art 2.0*.

[49] Voir notamment : Thierry Groensteen, 2013, « *Building Stories*, ou le pari de l'intimité », *Neuvième art 2.0*, août 2013.

Source : Chris Ware, 2002, *Jimmy Corrigan,* Delcourt, p. 1.

La première page de *Jimmy Corrigan* est le tableau fragmenté de la banalité quotidienne, préfigurant l'ennui médiocre dans une ville de taille modeste ou une banlieue. Aucune parole, aucun encart écrit, les images seules, érigées en symboles spatiaux, disent le lieu : un *mall*, un parking… Il y a un jeu profond sur les symboles de la ville, sur les attributs et finalement un questionnement sur ce qui fait la ville. C'est un des principes majeurs dans Jimmy Corrigan : donner à voir par des symboles, des références culturelles qui apportent un autre texte, d'autres images et nécessairement d'autres réactions du lecteur. Il joue sur ce qu'on appelle l'intericonalité, c'est encore une fois un mot trop important pour ce qu'il veut dire : notre culture est aussi visuelle, imprégnée de nombreuses images qui sont chargées de significations. De même que lorsqu'on parle de madeleine, on peut penser à Proust et à l'enfance, la vue d'une image n'est pas anodine, elle ouvre un répertoire de références, parce que ces images sont chargées de sens. Chris Ware joue énormément sur ces aspects : le M qui se détache au centre de la planche, sans autre mention, est une référence unanime au McDonald's, du fastfood placé à l'approche d'une rocade ou dans le *mall*, rythmant les déjeunes de fin de semaine. Il génère une certaine ambiance, engendrée par les autres images autour qui font écho : une vie de banlieue ou de petite ville, avec ses sorties au fast-food, son supermarché, son « dîner », sa station essence… L'aspect désert renforce encore l'ambiance de ville fantôme, en proie à des difficultés économiques peut-être, du moins laissant percer une atmosphère d'ennui, morose et sinistre.

Ces trois dessinateurs – Windsor McCay, Hergé et Chris Ware – n'ont pas valeur de paradigme : ils sont des exemples simples, particulièrement représentatifs de cette architecture des cases. Ils font percer à travers la BD une vision de la ville, qu'elle soit amour de la ville (urbaphilie) ou détestation de la ville (urbaphobie), que l'on retrouve tant dans les mangas que dans les *comics*, théories positives ou négatives sur la ville – idéologies célébrant ou détruisant la ville (renouveau du village face au monstre urbain).

La ville dans le manga, entre urbaphilie et urbaphobie

Bénédicte Tratnjek précise que les mangas questionnent, au même titre que d'autres bandes dessinées, notre propre représentation de la ville, et tout particulièrement de la ville japonaise. Celle-ci a, par ailleurs, été fortement représentée dans de nombreuses bandes dessinées franco-belges : dans *Tokyo Sanpo* de Florent Chavouet, l'auteur nous propose un récit dessinée de sa rencontre avec la capitale japonaise ; Spirouet Fantasio voyagent eux aussi à Tokyo où ils se rendent pour couvrir l'inauguration d'un parc à thème consacré au Japon historique (tome 49, par Morvan et Murena)[50]. Dans ces deux cas, les auteurs se sont rendus au Japon pour réaliser leurs BD, qui témoignent du regard qu'ils portent sur la ville de « l'Autre ». Et, dans la non-fiction (Florent Chavouet) comme dans la fiction (*Spirou et Fantasio à Tokyo*), le lecteur se retrouve confronté à la rencontre des personnages face à la densité et à la verticalité tokyoïtes. La ville trouve pleinement, ici, son rôle d'espace de rencontres. Emmanuel Guibert va plus loin encore dans cette exploration de « l'Autre » et de son habiter dans *Japonais* : entre le carnet de voyage, le livre de croquis et de collages et la bande dessinée, le rendu donne l'impression d'un voyage, le lecteur se retrouvant aux côtés du narrateur de son observation des paysages et de la société japonais. Cette rencontre avec la ville de « l'Autre » peut, tour à tour, mettre en scène des personnages surpris par la différence avec leur propre habiter, ou au contraire surpris de leur facilité d'adaptation, s'étonnant de ne pas vivre plus de « choc de l'habiter ».

Mais la ville japonaise est surtout l'espace-support de très nombreux mangas (entendus comme les bandes dessinées japonaises, et non comme l'ensemble de la bande dessinée asiatique – les BD chinoises s'appelant *manhua* et les BD coréennes *manhwa*). Parce que « *le manga, ça sert aussi à faire de la géographie* »[51]. Rappelons que la France est, après le Japon, le 2e pays au monde acheteur de mangas. Le succès de la bande dessinée japonaise en France émerge par la forte présence des animés japonais sur les écrans de télévision dans les années 1980-1990 (par le biais de *Récré A2* puis du *Club Dorothée*). Les premiers dessins animés importés seront, à la fin des années 1970, *Astro le petit robot* (*Tetsuwan Atomu* ou *Astro Boy*) et *Le Roi Léo* (*Jungle Tatei*) de l'incontournable (mais encore inconnu en France) Osamu Tezuka (également auteur de titres à succès tels que *L'Histoire des 3 Adolf*, *Princesse Saphir*, *Black Jack* ou encore *L'ara aux sept couleurs*). Ce succès assuré, le manga (papier) arrive plus tardivement en France, avec en 1990 la parution en kiosques du célèbre *Akira* (Katsuhiro

[50] A ce propos, voir la proposition pédagogique de Patricia Barbon : « Tokyo dans la mégapole japonaise. Géographie 4ème », site de l'Académie de Paris.

[51] Bénédicte Tratnjek, 2009, « Le manga, ça sert aussi à faire de la géographie ? », *Cafés géographiques*, rubrique Brèves de comptoir, 13 décembre 2009.

Ôtomo). « *La véritable innovation est alors de transposer ce modèle [de publication périodique en kiosque] à la librairie dès mars 1993, avec la publication bimestrielle régulière des volumes reliés de* Dragon Ball »[52]. Considérés alors comme un « phénomène de mode », les mangas se sont depuis installés dans les librairies, mais aussi dans les bibliothèques et dans les centres de documentation des établissements scolaires.

Les mangas questionnent la ville : s'ils ne se déroulent pas tous à Tokyo, la forte prédominance de la ville-capitale dans les mangas est déjà un élément de représentation de la macrocéphalie de l'agglomération tokyoïte. Mais la ville est aussi représentée par le biais de mondes imaginaires. Tout d'bord, précisons que ce n'est pas le seul espace privilégié par les mangas : la nature, tout particulièrement par la représentation des montagnes et des forêts, est, elle aussi, très présente dans la bande dessinée japonaise. Cette dernière peut être appréhendée comme un témoignage des différents rapports de la société japonaise à l'espace : à la sacralité de la nature (que ce soit dans *Naruto* qui met en scène un monde imaginaire composé de villages cachés, pour lesquels la nature sert de protection ; ou dans la très forte représentation des arbres au sein des temples depuis *Sailor Moon* autour du personnage de Rei Hino (Raya en français) qui est une princesse shinto et vit dans un temple, jusqu'au récent *Nura, le Seigneur des Yokäi*), on peut opposer des représentations de la ville-menace et de la vile post-apocalyptique (pour laquelle *Akira* s'érige en modèle fondateur). Mais cette opposition serait tout de même très réductrice de la pluralité de représentations de la ville dans les mangas. On se propose ici de n'en donner quelques aperçus, à travers des figures particulièrement prégnantes qui ressortent de la dichotomie urbaphilie/urbaphobie.

La ville idéalisée existe dans le manga ! Teintée d'un rapport amoureux à la nature en ville qui, le plus souvent, apaise le promeneur, l'urbaphilie se lit autant dans *Le Promeneur* que dans *Quartier lointain* (Masayuki Kusumi et Jirô Taniguchi) ou encore dans *L'Homme qui marche* (Jirô Taniguchi). Que ce soit dans l'agglomération tokyoïte ou encore la ville provinciale de Tottori (la ville d'origine du mangaka), Jirô Taniguchi dépeint une ville assez intime, qui nous est (re)présentée par le prisme d'une géographie de l'émotion, teintés de souvenirs. Les « espaces de la nostalgie »(pour reprendre l'expression du géographe Michel Roux[53]) sont présents dans de nombreuses bandes dessinées (sans spécificité particulière pour les mangas) qui dessinent le parcours, parfois même l'errance, d'un adulte dans la ville de son enfance (on pourrait, par exemple, citer *Meilleurs vœux de Mostar* de Frano Petruša). Cette errance, qui confronte le regard de l'adulte et les souvenirs de l'enfance dans un parcours à la rencontre des territoires de l'enfance (*Quartier lointain*) ou qui confronte l'homme-actif et l'homme-promeneur dans la ville (*Le promeneur*, *L'Homme qui marche*), montre l'homme confronté à la redécouverte des paysages urbains : il y pose un « autre » regard, et entraîne avec lui le lecteur dans cette géographie intime et subjective, qui dessine une ambiance

[52] Xavier Guilbert, 2012, « Le manga en France », *du9, l'autre bande dessinée*, juillet 2012.
Voir également : Xavier Guilbert, 2012, « Le manga et son histoire vus de France : entre idées reçues et approximations », *Comicalités*, dossier La bande dessinée : un « art sans mémoire » ?, 10 février 2012.
[53] Michel Roux, 1999, *Géographie et complexité. Les espaces de la nostalgie*, L'Harmattan, collection Ouverture philosophique, Paris, 335 p.

urbaine douce et apaisante. Dans l'ensemble de ces parcours dans les paysages urbains, la traversée[54] est représentée comme un plaisir urbain, par une géographie de l'émotion.

Les mangas sont aussi l'espace de représentation de très nombreux voyages initiatiques, tout particulièrement dans deux sous-genres, le shōnen (« adolescent » en japonais, le shōnen manga désignant un type de manga pour jeunes garçons) et le shōjo (littéralement « jeune fille », le shōjo manga désignant un manga pour jeunes adolescentes). Les espaces et paysages qui sont mis en scène pour ces voyages initiatiques évoquent l'ensemble de la géographie du Japon. Prenons, par exemple, deux shōnen relativement comparables par leur scénario (un jeune collégien/lycéen doté de pouvoirs qui devra faire face à une multiplicité d'ennemis, les deux pouvant être considérés comme des « héritiers » de *Dragon Ball* du célèbre Akira Toriyama), par le public visé, par leur succès (les deux donnant lieu à de nombreux produits dérivés, à des adaptations en animé et en longs métrages) et par la date de parution (les deux étant prépubliés dans le même hebdomadaire, le puissant *Weekly Shōnen* Jump*)* : *Naruto* (Masashi Kishimoto, depuis 1999) et *Bleach* (Tite Kubo, depuis 2001). Dans le premier, Naruto évolue dans un monde imaginaire très loin de la ville : derrière « notre » monde, existent des villages cachés qui sont rattachés à des pays et dont les habitants (des ninjas) protègent les frontières et l'équilibre géopolitique. La nature est très présente dans *Naruto* : le héros habite Konoha, est le village caché de la feuille. D'emblée, le lecteur est confronté à l'arbre comme protection et à la sacralité de la nature. Cette représentation de l'espace dans *Naruto* n'est pas anecdotique : elle s'inscrit dans une pensée de la sacralité et de la religiosité de la nature. Dans les mangas, on trouve, par exemple, de nombreux paysages de rizières. La représentation de la nature dans les mangas confronte ainsi le lecteur à sa forte présence dans les territoires du quotidien, y compris par le prisme de mondes imaginaires situées « hors » de la ville. Dans *Bleach*, la fiction prend vie dans une périphérie de l'agglomération tokyoïte, la ville fictive de Karakura. Entre la clinique de soin tenue par le père d'Ichigo, le personnage principal, le lycée où il se rend quotidiennement, l'école primaire que fréquentent ses petites sœurs, le cimetière où repose sa mère ou encore le magasin d'Urahara Kisuke, les premiers tomes de *Bleach* s'inscrivent dans un paysage urbain qui fait du quartier un espace de vie, un espace de sociabilisation et un espace de tranquillité.

Le monde imaginaire de *Naruto* (à gauche) et le village caché de Konoha
Source : article « Géographie de Naruto », *Wiki Naruto*.

[54] A ce propos, voir le dossier : Xavier Bernier (dir.), 2013, « Espace et spatialités du traverser », *EspaceTemps.net*, rubrique Travaux, 23 septembre 2013.
Et notamment l'article : Xavier Bernier, 2013, « Traverser l'espace », *EspaceTemps.net*, rubrique Travaux, 22 octobre 2013.

La ville fictive de Karakura dans la périphérie tokyoïte :
la ville comme espace de vie d'Ichigo, personnage principal de *Bleach*
Source : article « Ville de Karakura », *BleachWiki*.

Les deux représentations de l'espace dans *Naruto* et *Bleach* n'opposent pas deux visions de l'espace « idéal ». Au contraire, les deux nous parlent du rapport à la nature dans tous les espaces, la nature étant par ailleurs fortement présente dans la ville japonaise et représentée dans la ville dessinée. Comme le rappelle Augustin Berque, « *l'urbanité nippone n'est pas instituée à partir d'une démarcation ville/non-ville (i.e. ville* vs *nature ou campagne), mais au contraire par de multiples références à la nature* »[55]. L'imaginaire dessiné est mis au service des récits fantastiques, fictionnels ou réalistes pour représenter ce rapport à la nature dans la ville.

A cette image urbaphile, qui représente la ville japonaise comme un espace de vie tranquille et un espace de nostalgie, s'opposent d'autres formes de représentations de la ville, tout particulièrement dans des mangas de type fantaisie ou science-fiction. Ceux-ci témoignent de la peur de la catastrophe comme menace urbaine. La ville dessinée peut alors devenir l'espace-scène de la catastrophe et de la guerre. S'il n'y a pas, là non plus, de particularité pour le manga (ou plus généralement la bande dessinée), la prégnance de l'imaginaire de la catastrophe témoigne à la fois des réalités spatiales (depuis les catastrophes naturelles que sont les tsunamis et les tremblements de terre qui ont touché de manière très brutale Tokyo en

[55]Augustin Berque, 1992, « Représentations de l'urbanité japonaise », *Géographie et cultures*, n°1, pp. 72-80.

1923, Kôbe en 1995 ou Fukushima en 2011[56] ; jusqu'aux guerres, les catastrophes d'Hiroshima et de Nagasaki restant ancrées dans les mémoires des Japonais) et de l'ancrage de ces réalités dans l'imaginaire spatial collectif. De nombreux mangas explorent les catastrophes naturelles auxquelles est confronté l'archipel nippon, telles que le tremblement de terre dans *Tokyo Magnitude 8* (Usamaru Furuya), *Survivant* (Takao Saito) ou *La submersion du Japon* (Sakyou Komatsu et Tokihiko Ishiki), ou le réveil et l'explosion du mont Fuji dans *Spirit of the Sun* (Kaiji Kawaguchi).Dans *Tokyo Magnitude 8* (qui n'est pas sans rappeler la magnitude du grand tremblement de terre de Tokyo de 1923, qui était de 7,9), l'urbanisme et l'habiter tokyoïtes sont confrontés à la catastrophe de grande ampleur. Fuyant le terre-plein d'Odaiba, les personnages vont devoir se réfugier dans les quartiers du centre de Tokyo, où ils seront confrontés à l'ampleur des dégâts. Par leur traversée dans la ville-catastrophe, le lecteur se trouve confronter à la densité et la place des espaces récréatifs (notamment à Roppongi et Shibuya) et des espaces commerciaux (notamment à Odaiba) dans la ville. La gestion des risques tels qu'ils sont vécus au Japon comme quotidiennetés est particulièrement représentée dans la ville dessinée des mangas, qui questionne la vulnérabilité et l'acceptation du risque dans la société japonaise, et tout particulièrement dans les espaces urbains. *Spirit of the Sun* propose un autre regard, et confronte le peuplement japonais à son insularité, la catastrophe (tremblement de terre et éruptions volcaniques) fragmentant en deux l'île principale d'Honshu. De la catastrophe naturelle à la guerre, la représentation de la ville face à la destruction est une figure récurrente dans des mangas de type science-fiction ou dystopie. Avec *X*, les dessinatrices du studio Clamp iront jusqu'à représenter la fin du monde. Dans les mangas, « *parfois l'occasion de se mettre en exergue les défauts d'une société lisse et ordonnée en apparence, les catastrophes naturelles viennent généralement questionner la résilience d'un peuple. Cela explique peut-être l'importance du genre post-apocalyptique, beaucoup moins développé ailleurs. Survivre, endurer, reconstruire* »[57].

La ville post-apocalyptique est, en effet, une figure récurrente dans les mangas. *Akira* (Katsuhiro Otomo – qui est à la fois un film et un manga « papier ») en est non seulement l'un des premiers exemples mais aussi l'un des plus célèbres et des plus emblématiques. La ville de Tokyo est, ici, complètement détruite par une guerre nucléaire. *Akira* offre au lecteur deux temporalités : il découvre au fur et à mesure du récit les espaces de la catastrophe et son ampleur dans la ville, mais le manga s'ouvre dans la ville reconstruite post-catastrophe. La figure d'un « Neo-Tokyo » est récurrente dans les mangas. « *Néo-Tôkyô a reçu son baptême mondial avec l'*anime *révolutionnaire* Akira *(1988). Cette merveille urbaine postmoderne, hyperréaliste, construite sur les cendres d'une guerre nucléaire, a essaimé ses néons vacillants, ses décors de métal et de béton dans tous les dessins animés japonais de science-fiction qui ont suivi.* Akira *a également influencé de façon significative la science-fiction produite par Hollywood : ainsi, bien que* Blade Runner *de Ridley Scott soit censé se situer dans un Los Angeles futuriste, les références visuelles renvoient à un archétype urbain*

[56] A ce propos, voir une recension bibliographique : Bénédicte Tratnjek, 2012, « Le séisme du 11 mars 2011 au Japon : géographie d'une catastrophe », blog *Géographie de la ville en guerre*, 11 mars 2012.
[57]Xavier Guilbert, 2012, « Chaos urbain : scènes de destruction », dans Jean-Philippe Martin et Xavier Guibert (dir.), 2012, *Mangapolis. La ville japonaise contemporaine dans le manga*, Le Lézard Noir, Poitiers, p. 70.
Voir également Etienne Augris, « Quand les mangas envisagent le pire », blog *Samarra*, 13 mars 2011.

asiatique – plus particulièrement tokyoïte »[58]. Dans *Akira*, la catastrophe a provoqué l'évaporation de la plupart des océans et la destruction d'une grande partie de la végétation. Cette ville post-apocalyptique est peuplée par des villageois exilés et des gangs de motards qui persécutent ces villageois. Dans cette urbaine particulièrement communautarisée (non pas sur des critères culturels, ethniques ou religieux, mais sur l'appartenance à des groupes sociaux), le contrôle de l'armée dessine une géographie de la domination. Le contrôle et la surveillance des espaces urbains, et tout particulièrement des grandes autoroutes urbaines qui fragmentent la ville, et sur lesquelles se jouent les rivalités entre gangs. La ville post-apocalyptique devient l'espace de vie de groupes marginaux (les gangs de motards dans *Akira*, les infirmières toxicomanes dans *Pure Trance* de Junki Mizuno, etc.). Contrairement à la représentation de la ville-menace, ces mangas ne montrent pas la catastrophe : le monde imaginaire qui est proposé au lecteur part de la ville reconstruite après la catastrophe. Pour y pallier ou dans l'urgence de la situation, cette ville post-apocalyptique est très souvent le produit de profondes inégalités.

La destruction de la ville par la catastrophe dans *Akira*
Source : Otomo Katsuhiro, 1993, *Akira*, planche présentée à l'exposition *Mangapolis. La ville japonaise contemporaine dans le manga*, 2012.

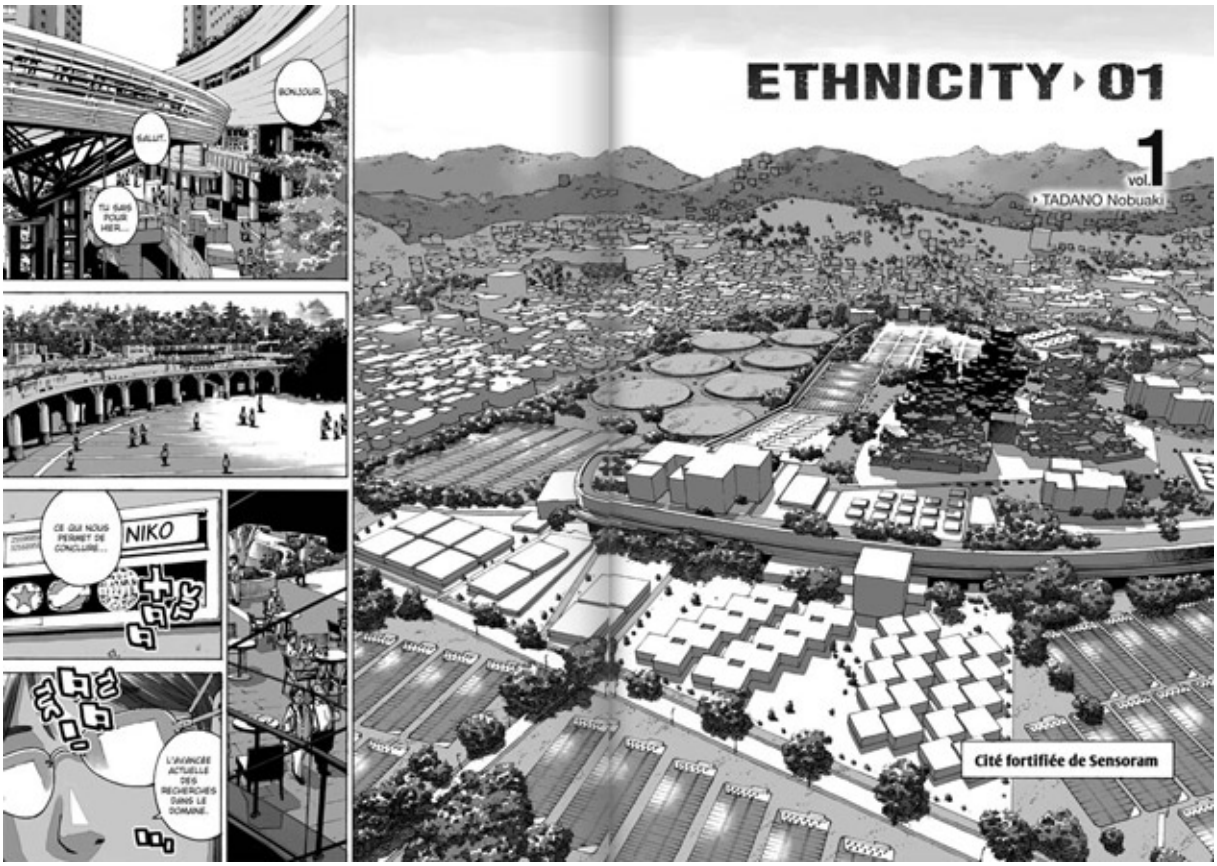
La ville post-apocalyptique est également très présente dans des mangas qui narrent des uchronies dystopiques tels que *Gunnm* (Yukito Kishiro), *Ethnicity 01* (Nobuaki Tadano), *Battle Royale* (Kôshun Kakami) ou encore *Ikigami, préavis de mort* (Motorô Mase). *Ethnicity 01* propose un exemple de cette réflexion sur la ville dans un récit dystopique (la dystopie, également appelée contre-utopie, est un récit de fiction qui propose une société imaginaire qui vire au cauchemar). Bien qu'il s'agisse d'une dystopie bien moins radicale que des mangas tels que *Battle Royale* ou *Ikigami, préavis de mort*, il montre combien la ville dessinée née de la catastrophe pose de nombreuses réflexions urbanistiques et sociales sur nos propres villes, depuis la gestion de la densité et des ségrégations jusqu'au contrôle et à la domination de la

[58]Adrian Favell, 2012, « Visions of Neo-Tôkyô », dans Jean-Philippe Martin et Xavier Guibert (dir.), 2012, *Mangapolis. La ville japonaise contemporaine dans le manga*, Le Lézard Noir, Poitiers, p. 114.

ville. La fiction se déroule dans la ville de Sensoram : comme de dans nombreux mangas qui représentent la ville-catastrophe ou la ville post-apocalyptique, Sensoram n'est pas seulement une « scène de théâtre », un espace-décor pour l'action : les particularités de cette ville imaginaire « formatent » les pratiques spatiales des habitants, mais aussi leur identité et leur place dans la société[59]. Dès les premières pages du manga, le lecteur découvre le paysage de la cité fortifiée de Sensoram : à première vue, un espace-sanctuaire. La catastrophe (une catastrophe climatique, qui a entraîné de très nombreuses famines, qui ont, à leur tour, entraîné des guerres pour les ressources, allant détruire la très grande majorité de l'œkoumène) semble avoir laissé place à une ville « idéale ». A l'intérieur des remparts de la ville qui protège les habitants d'un extérieur marqué par les conséquences de la catastrophe, Sensoram présente un paysage urbain aéré, peu densifié, où apparaissent des quartiers aux fonctions urbaines bien établies. Dans sa dimension paysagère (la première vue de Sensoram ressemblant fortement à une carte postale), Sensoram apparaît comme espace-refuge (les habitants étant tous des réfugiés de la catastrophe) et comme espace de tranquillité. Pourtant, la ville de Sensoram dessine d'une part une géographie de l'enfermement et d'autre part une géographie de la domination. Derrière un paysage urbain apaisant, s'installe une véritable ville-prison. Les mobilités y sont contrôlées par un urbanisme de type hygiéniste qui permet l'instauration d'une géographie du contrôle. L'espace public (par une vidéosurveillance accrue) et l'espace domestique (chaque habitant étant sous le contrôle d'un *e-pet*, un mini-ordinateur qui sert de famille pour chaque habitant et contrôle la moindre des actions des citoyens le « guidant » dans ses fréquentations, dans ses déplacements, dans ses responsabilités citoyennes) sont des espaces de la domination. « *Tout comme dans l'espace carcéral où la « bonne conduite » peut entraîner des facilités et des « libertés sous contrôle » (par exemple, le fait d'avoir un travail à l'intérieur de la prison, comme s'occuper de la bibliothèque, qui permet d'avoir des temps où le prisonnier voit son « capital spatial » s'étendre à certains espaces de la prison), à Sensoram les points de citoyen permettent ou ne permettent pas (selon leur nombre, et donc selon le principe de la « bonne conduite ») de se déplacer d'utiliser certains modes de transport, etc.* »[60]. A l'enfermement des citoyens de Sensoram, s'oppose un tout autre peuplement : celui des exilés, ceux qui se rejetés de Sensoram parce qu'ils ont perdu leurs points de citoyenneté en ne se conformant pas aux règles de l'habiter. Ces exilés vivent à l'extérieur de la cité fortifiée, dans des espaces appelés les « zones blanches »[61]. Ces périphéries des exclus sont des espaces de violence : le lecteur découvre progressivement combien, elles aussi, bien qu'elles soient « hors » de la ville, sont des espaces de domination. La géographie du politique et de la gouvernance urbaine est un des thèmes forts de la représentation de la ville post-apocalyptique. « *Comment ne pas mentionner ces dystopies radicales qui, à l'instar d'un* Battle Royale *(de Kôshun Takami) ou d'*Ikigami, préavis de mort *(de Motorô Mase), imaginent une société régie par un processus d'élimination étatique et rationnalisé. La violence se fait plus souterraine, se situant tout autant dans l'injustice profonde du système que dans les actions des personnages qu'ils*

[59] A ce propos, voir : Bénédicte Tratnjek, 2013, « Série *Ethnicity 01* (1) : Sensoram ou la ville post-catastrophe (introduction) », carnet de recherche *Sciences Dessinées*, 16 octobre 2013.
[60] Bénédicte Tratnjek, 2013, « Série *Ethnicity 01* (2) : Sensoram, géographie d'un enfermement et espaces de la domination », carnet de recherche *Sciences Dessinées*, 17 octobre 2013.
[61] A ce propos, voir : Bénédicte Tratnjek, 2013, « Série *Ethnicity 01* (3) : Les « zones blanches » : les banlieues des bannis, espaces de violence », carnet de recherche *Sciences Dessinées*, 24 octobre 2013.

contraignent, parfois, à l'impensable »[62].Dans *Ethnicity 01*, les citoyens de Sensoram n'ont aucune connaissance de tels territoires : la carte (ou plutôt le contrôle de la carte, qui n'est accessible qu'à une toute petite partie des hommes politiques gouvernant Sensoram) est représentée comme un instrument de pouvoir et de domination[63]. La non-connaissance de l'œkoumène par la très grande majorité des opérateurs spatiaux (habitants mais aussi une grande partie des acteurs, officiels ou officieux) propose également une réflexion sur le rapport entre la carte, la connaissance géographique et l'habiter.



La cité fortifiée de Sensoram
Source : Nobuaki Tadano, 2012, *Ethnicity 01*, tome 1, planches 2-3, © Doki-Doki.

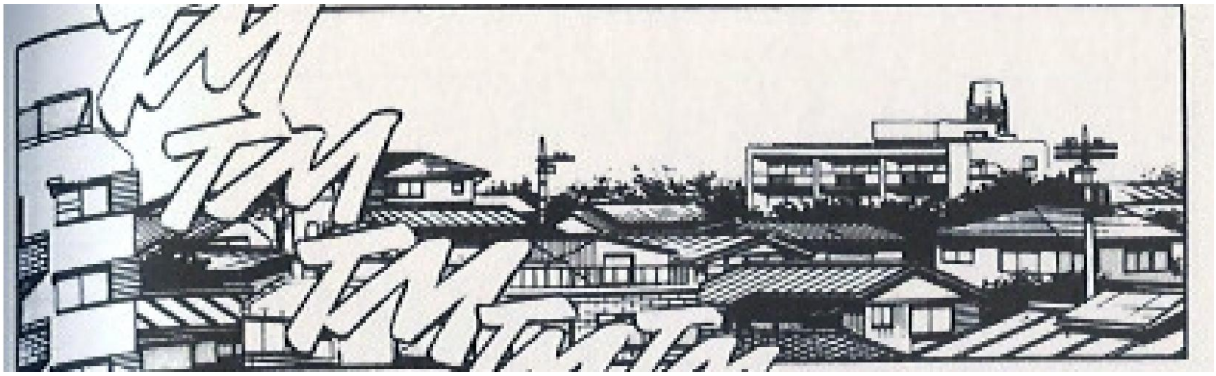
La ville dans les mangas : une forte représentation de l'espace urbain comme laboratoire de la coprésence

Bénédicte Tratnjek souligne que, par-delà la dichotomie urbaphilie/urbaphobie qui représente des rapports extrêmes à l'urbain, par une géographie de l'émotion, la ville dessinée des mangas met surtout en scène des paysages urbains qui permettent au lecteur « occidental » de se plonger dans un habiter qu'il n'attend pas nécessairement dès lors qu'il se représente, dans son imaginaire spatial, la ville japonaise contemporaine, et tout particulièrement la mégapole tokyoïte. Dans les manuels scolaires comme dans les photographies de touristes partagées sur

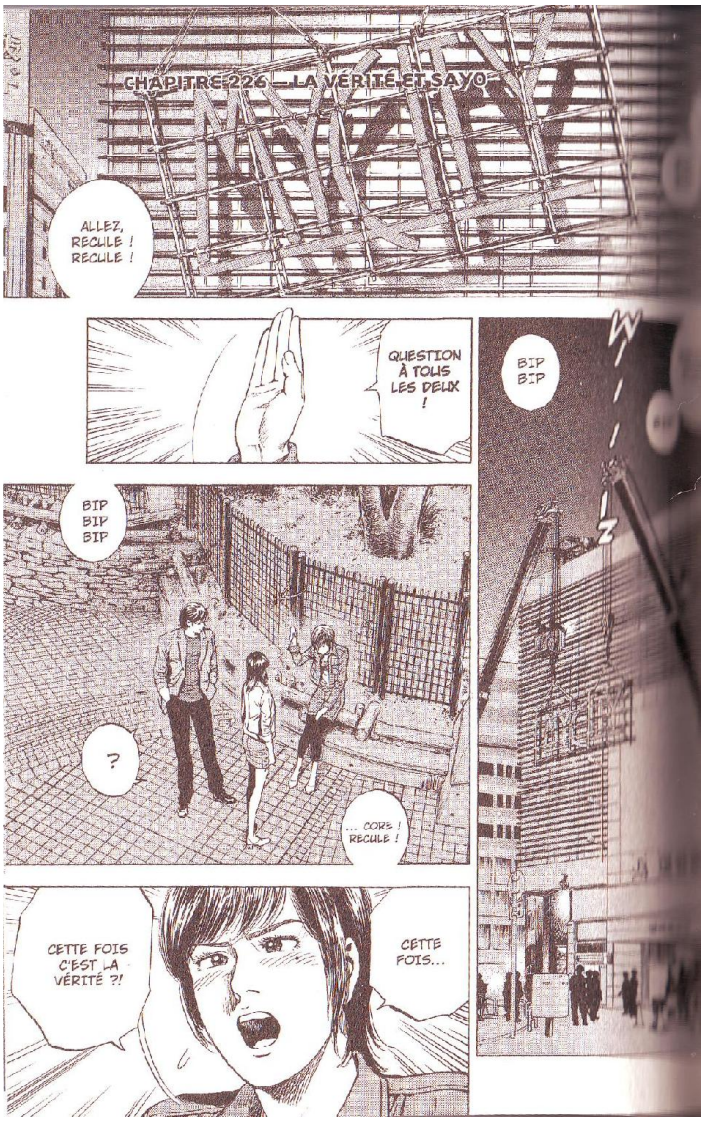
[62]Xavier Guilbert, 2012, « Chaos urbain : scènes de destruction », dans Jean-Philippe Martin et Xavier Guibert (dir.), 2012, *Mangapolis. La ville japonaise contemporaine dans le manga*, Le Lézard Noir, Poitiers, p. 72.
[63] A ce propos, voir : Bénédicte Tratnjek, 2013, « Série *Ethnicity 01* (4) : La guerre, la ville et la carte », carnet de recherche *Sciences Dessinées*, 9 novembre 2013.

Internet par des réseaux sociaux, Tokyo apparaît comme la ville de la densité et de la verticalité. Si des mangas prennent effectivement scène dans l'hypercentre tokyoïte (comme par exemple *City Hunter*), un grand nombre d'entre eux nous « dépaysent » et représentent une autre partie de l'agglomération tokyoïte, celle des périphéries. Les mangas permettent alors de confronter le lecteur « occidental » à son propre imaginaire spatial, par la représentation de toutes les formes de l'urbain qui sont présentes dans cette agglomération. Le Tokyo périurbain est particulièrement présent dans deux sous-genres, le shōnen et le shōjo, qui sont de grands succès en librairie (non seulement par le nombre de titres proposés, mais aussi par le succès des ventes de certains titres). Dans ces deux sous-genres, la fiction est souvent élaborée par des rites initiatiques que traverse le jeune adolescent (généralement un jeune garçon dans les shōnen et une jeune fille dans les shōjo) qui grandit au fur et à mesure de ces épreuves. Pour une grande partie d'entre eux, ces adolescents vivent dans le Tokyo périurbain qui nous est donné à voir comme un espace de vie « ordinaire », loin de l'agitation de l'hypercentre. Les paysages urbains du manga *Ranma1/2* (Rumiko Takahashi) témoignent, à titre d'exemples, de cette « ordinarité » de paysages que nous n'associons pas, dans notre imaginaire spatial, à l'agglomération tokyoïte : loin de la densité et de la verticalité des espaces de l'hyper-centre, le lecteur découvre une vie de quartier, où les mobilités reposent sur la proximité, où les paysages sont marqués par l'habitat « traditionnel » ou sur de petits immeubles. Une plongée dans les espaces domestiques est souvent représentée dans les mangas : dans *Ranma1/2*, on découvre autant le quartier (l'action se déroule à Nerima, dans l'arrondissement de Tokyo) que l'espace domestique (le dojo familial des Tendô, où s'installent Ranma et son père Genma Saotome).Le lecteur n'est plus, alors, dans le Tokyo de la verticalité, mais découvre différents espaces urbains. De plus, les différentes formes d'espaces domestiques sont données à voir à travers les mangas : de l'immeuble haut de l'hypercentre dans lequel vivent Ryo et Kaori les héros de *City Hunter* au dojo familial des Tendô dans *Ranma1/2*, en passant par la pension de famille des héros de *Maison Ikkoku* (Rumiko Takahashi, plus connu en France sous le nom traduit pour la version animée : *Juliette, je t'aime*) ou la clinique Kurosaki, clinique médicale privée tenue par le père d'Ichigo, héros de *Bleach*, l'habitat est montré dans sa diversité, et la ville « réelle » est représentée par la multiplicité des formes urbaines japonaises. Si certains mangas sont fortement situés dans l'espace (Ryo et Kaori, dans *City Hunter*, vivent à Shinjuku, un quartier « chaud » de Tokyo, dont l'animation, la fête et les « dessous » donnent corps aux enquêtes et aux vengeances pour lesquels est embauché Ryo, le « nettoyeur » : l'appartenance territoriale des personnages à ce quartier sera même renforcée dans la suite alternative de ce manga, *Angel Heart*, du même auteur Tsukasa Hōjō, dans lequel il fait de la défunte Kaori l'« âme » du quartier) et placent l'action dans des hauts-lieux de l'identité territoriale tokyoïte (dans *City Hunter*, par exemple, le lecteur se balade de haut-lieu en haut-lieu, depuis la gare de Shinjuku et le célèbre immeuble My City–Hōjō allant jusqu'à scénariser dans *Angel Heart* le récent changement d'enseigne de ce centre commercial ; la porte principale du quartier des plaisirs Kabuki Chô , ses bars à hôtesses et ses « love hôtels » ; l'hôtel de police de Tokyo ; la statue du chien Hachiko en face de la gare de Shibuya, la tour de l'immeuble Shibuya 109…), les actions se déroulant dans les périphéries tokyoïtes sont moins souvent situées, ou placées dans des villes imaginaires (comme Karakura pour *Bleach*). C'est bien un rapport à l'identité

territoriale d'une part, et à l'habiter urbain d'autre part que l'on peut lire dans ces géographies subjectives qui mettent en scène la ville japonaise contemporaine.



Loin de la verticalité et de la densité de l'hypercentre :
les paysages du Tokyo périurbain, très présents dans les mangas
Source : Rumiko Takahashi, *Ranma 1/2*.



Le changement d'enseigne de l'immeuble « My City » (dans la page suivante, le lecteur découvre la nouvelle enseigne « Lumine Est »), lieu emblématique de Tokyo et du manga *City Hunter*
Source : TsukasaHōjō, *Angel Heart*.

La ville dans les mangas au prisme de la géographie des âges : les territoires des collégiens et des lycéens

Bénédicte Tratnjek poursuit l'exploration des espaces urbains tels qu'ils sont représentés dans les mangas par la présentation d'une géographie des âges : alors que l'hypercentre est davantage représenté comme l'espace des adultes, le périurbain est plus souvent l'espace de vie des enfants/adolescents. L'hypercentre tokyoïte est, en effet, fortement représenté dans un autre sous-genre à succès, le seinen, davantage destiné à un public adulte, qui met généralement en scène des personnages adultes. Leurs spatialités diffèrent de celles des personnages adolescents, et leurs pratiques spatiales sont « formatées » par l'hypermobilité et la foule. *Death Note* (Tsugumi Ōba et Takeshi Obata) offre un parfait exemple de cette géographie des âges telle qu'elle « formate » l'habiter et les pratiques spatiales : le lecteur y suit l'histoire de Light Yagami qui va recevoir un *death note* (un cahier de la mort) qui confère le pouvoir de tuer toute personne dont le nom est inscrit dans le cahier dès lors que celui qui écrit connaît le visage et le nom exact de celui qu'il veut tuer. C'est un manga qui offre de grandes réflexions philosophiques autour de la justice et de la vengeance, le personnage de Light Yagami décidant de se servir de son *death note* pour « juger » les criminels qui échappent à la police et à la justice. Dans les premiers tomes, Light est encore un jeune lycéen : ses pratiques spatiales sont polarisées par la vie de quartier, et exceptionnellement on le voit se rendre plus loin que ces espaces de vie « ordinaires » pour se rendre au commissariat où travaille son père. Dans le tome 3, ses pratiques spatiales vont être transformés, Light passant (avec succès) le concours d'entrée à l'Université de Tôô. De ce fait, ses territoires du quotidien s'étalent dans la ville. Suite à un très grand rebondissement dans l'histoire dans le tome 7, on retrouve Light 4 ans plus tard, alors qu'il a quitté l'université et qu'il a intégré la préfecture de police et y travaille quotidiennement. Si les pratiques spatiales de Light sont très fortement « perturbées » par la détention du *death note*, par le rôle de « justicier » qu'il va s'attribuer et par la présence du second personnage principal, « L », brillant enquêteur qui traque « Kira » (du surnom qu'il donne au détenteur du *death note*), l'agglomération tokyoïte nous est décrite par une géographie des âges : les pratiques spatiales de Light sont progressivement s'étaler et changer de pôle à mesure de son passage à l'âge adulte. De nombreux seinen, de *Angel Heart* à *Jusqu'à ce que la mort nous sépare* (Hiroshi Takashige), montrent des territoires des adultes polarisés par l'hypercentre tokyoïte.

Par la forte présence des deux sous-genres que sont le shōjo et le shōnen, les territoires des enfants et des adolescents sont particulièrement représentés dans le manga. L'espace domestique et l'espace scolaire polarisent leurs pratiques spatiales. Les territoires de l'école nous sont donnés à voir dans toute leur diversité, depuis des mangas mettant en scène l'espace scolaire « réel » jusqu'à des espaces scolaires imaginaires. Des célèbres shōjo tels que *Card Captor Sakura* (Studio Clamp) ou *Sailor Moon* (Naoko Takeuchi), qui ont tous deux contribué au renouveau du sous-genre *magical girl*, montrent comment des élèves (de primaire dans le premier cas et des collégiennes dans le second cas) habitent leurs territoires du quotidien. Si les héroïnes de ces deux mangas sont dotées de pouvoirs, elles n'en restent pas moins des élèves qui se déplacent quotidiennement entre la maison familiale comme espace-sanctuaire de la famille, et l'école comme espace de sociabilisation. Le parcours entre

l'espace domestique et l'espace scolaire est représenté à la fois comme un territoire de l'imprévu (du fait des pouvoirs que possèdent les personnages, elles rencontrent des monstres qui viennent perturber la « norme », c'est-à-dire la tranquillité de la rue et du quartier) et un territoire « ordinaire » fortement approprié par les enfants et les adolescents. Dans les shōjo comme dans les shōnen prenant pour espace-scène le périurbain japonais, les scènes montrant les personnages courant dans la rue pour ne pas arriver en retard à l'école après un réveil difficile sont particulièrement récurrentes. La rue périurbaine nous est donnée à voir par une forte opposition avec la rue de la ville-centre marquée par la foule. Ici, la rue est le territoire des enfants et des adolescents, et l'école est au cœur de leurs pratiques spatiales. L'espace domestique, la rue et l'espace scolaire sont, en effet, souvent représentés dès les premières pages de ces mangas, situant fortement la fiction.

La rue dans le périurbain : un territoire approprié par les enfants et adolescents
Source : à gauche : Clamp, *CardCaptorSakura* ; à droite : *Ranma 1/2*.

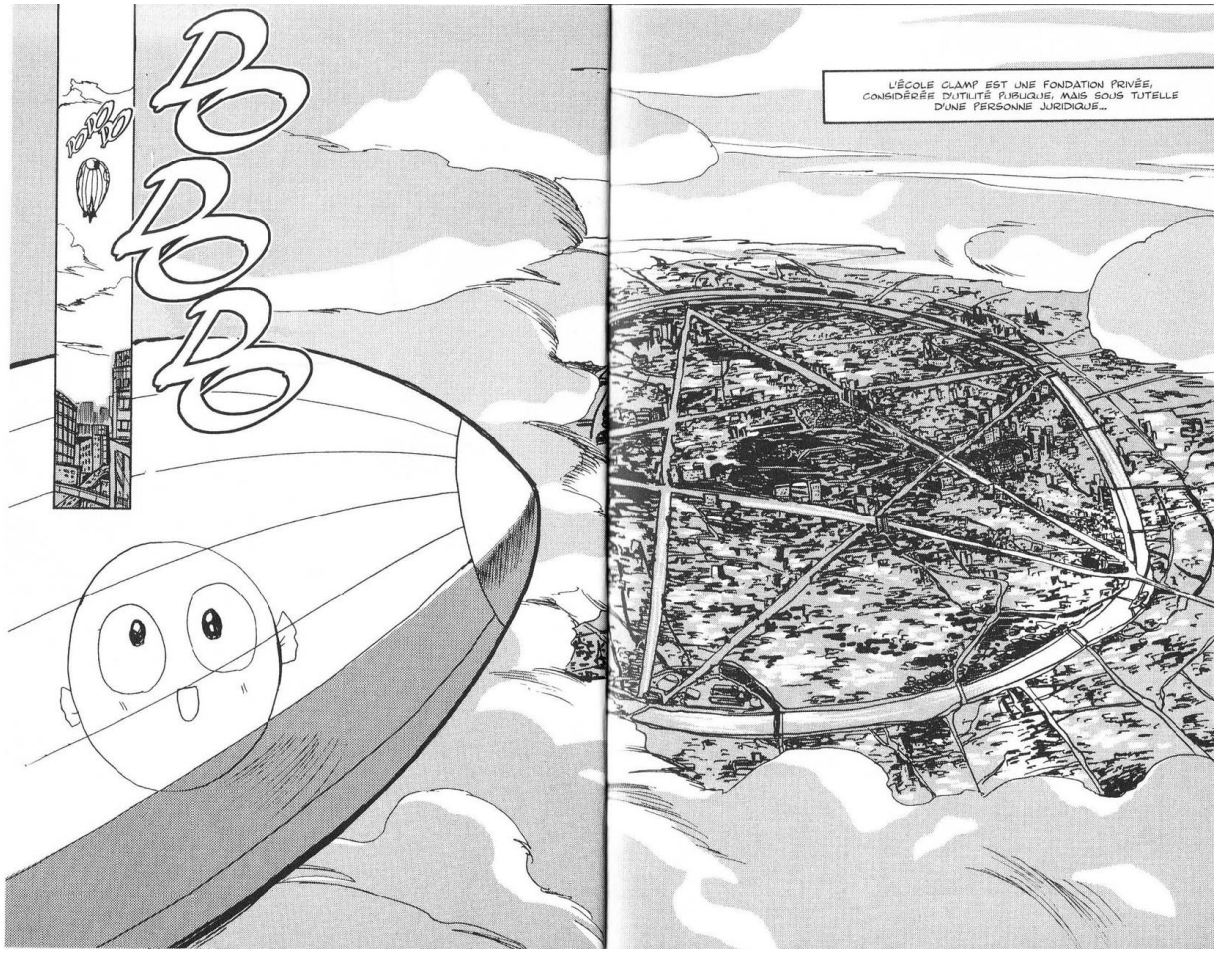
L'espace scolaire est, le plus souvent, représenté comme un espace « ordinaire », un espace inscrit dans les quotidiennetés des enfants et des adolescents. Le lecteur découvre ainsi la salle de classe, mais aussi le couloir comme un espace de punition des élèves, et les espaces sportifs comme des parties intégrantes de l'espace scolaire. L'espace scolaire est le plus souvent un espace « ordinaire », et tout particulièrement comme un espace de forte sociabilisation. Le plus souvent, l'école est montrée comme un territoire de l'amitié, comme, par exemple, dans *Bakuman* (Tsugumi Oba et Takesho Obata), dans lequel les deux personnages, Moritaka Mashiro et Akito Takagi, se repèrent et se reconnaissent par leur

passion commune, le manga, et s'unissent pour devenir mangakas. Mais l'école comme espace de rencontres peut également être vécu par certains personnages comme une contrainte spatiale. Le manga *Code: Breaker* en donne un exemple emblématique. Il met en scène Rei Ôgami, un nouvel élève venu surveiller Sakura Sakurakôji qui a découvert, par hasard, que Rei est un *Code: Breaker* (« celui qui n'existe pas ») travaillant pour une organisation secrète, l'Eden, pour rendre la justice là où les autorités officielles ont échoué et tué les impunis du système judiciaire légal. Toute la vie d'un *Code: Breaker* repose à la fois sur son anonymat et sur son absence de liens sociaux. Il est « celui qui n'existe pas ». Dès lors, l'espace scolaire va être vécu, par Rei, lors de son arrivée pour sa mission de surveillance, comme un espace de pénibilité. Progressivement, Rei va se trouver confronter à sa propre sociabilisation, alors même qu'il la rejette pour répondre à son rôle de *Code: Breaker*. On retrouve ce type de représentations de l'espace scolaire vécu comme un espace de sociabilisation pour des personnages atypiques, voire marginaux dans le parcours de la jeune exorciste Mana dans *Bloody Prince* (Mirdori Murasaki), dans celui du jeune prince des démons Kōjirō Sakura dans *Crimson Prince* (Souta Kuwahara)… Plus généralement, ces mangas mettent en scène l'école comme un espace où la sociabilité est fortement hiérarchisée, par le respect de l'ancienneté entre élèves et plus encore le respect des adultes. Les traductions en français des mangas se font, aujourd'hui, face au succès de la bande dessinée japonaise en France, plus précises à ce propos, insérant les suffixes qui sont accolés au noms de famille ou aux prénoms (appeler un autre élève, y compris dans la même classe, par son prénom étant un témoignage d'une forte proximité) qui symbolisent ses rapports hiérarchiques. Les élèves d'une classe supérieure sont ainsi appelés par leur nom de famille auquel est ajouté le suffixe *sensei* (qui désigne « celui qui était là devant moi » ou « celui qui est garant du savoir et de l'expérience »). L'école dessinée dans les mangas donne ainsi à voir ses pratiques sociales telles qu'elles s'inscrivent dans les territoires du quotidien des enfants et des adolescents.

L'espace scolaire peut également devenir le centre de l'histoire ou d'une partie de l'histoire : dans *Sailor Moon*, les héroïnes se retrouvent, dans le deuxième arc, confrontées à la construction d'une nouvelle école, sur un polder récemment aménagé : l'école et le polder Infini. C'est sur l'étrangeté de cette apparition d'une nouvelle école, fondée sur son élitisme, que reposera, pendant quelques tomes, l'intrigue. Cette émergence d'un espace scolaire dans l'histoire confronte le lecteur à la forte ségrégation et la forte hiérarchisation des établissements scolaires. L'école Infini est un espace scolaire destiné à la seule élite, où les meilleurs élèves ne peuvent pénétrer qu'après un concours d'admission très difficile. La hiérarchie ne se traduit pas seulement à l'intérieur d'un même espace scolaire (avec le respect de l'ancienneté et de l'expérience), mais aussi entre les établissements scolaires à l'échelle de la ville. Les espaces scolaires élitistes sont représentés par une architecture marquée par le gigantisme et le spectaculaire. Le paysage scolaire n'est alors plus celui de l'ordinarité, mais bien celui de la société sélective, et l'imposante architecture montre le prestige de l'établissement. Ainsi, l'Académie impériale dans *The Gentlemen's Alliance Cross* (Arina Tanemura), l'académie Ashford dans les différentes mangas adaptés de la série de l'animé du studio Clamp *Code Geass*, ou l'école des clones dans *Afterschool Charisma* (Kumiko Suekane) sont marquées par des architectures grandioses, qui se rapprochent plus d'un paysage de château (grandes bâtisses entourées de grands jardins) que d'une école ordinaire.

L'architecture scolaire traduit ici la place de l'élitisme dans la société imaginaire telle qu'elle est représentée dans ces mangas.

Les espaces scolaires sont également très présents dans des mondes imaginaires tels que ceux proposés dans *Naruto*, *D. Gray-man* (Katsura Hoshino), *Blue exorcist* (Kazue Kato)… Cette très forte représentation de l'école dans la ville dessine une géographie de l'enfance et l'adolescence polarisée par cet espace proche. Certains mangas mettent également en scène l'internat, comme dans *Vampire Knight* (Matsuri Hino), *Afterschool Charisma*, *Gunslinger Girl* (Yu Aida)… L'espace scolaire sert ici à la fois d'école et d'espace domestique (il est parfois le seul, les enfants-habitants n'ayant pas d'autre espace domestique pour une partie de ces mangas), et met en scène l'espace scolaire comme l'espace d'un entre-soi fondé sur la différence. L'Académie Cross dans *Vampire Knight* accueille ainsi deux types de classes : la *day class* pour les adolescents ordinaires, et la *knight class* qui suit ses cours la nuit seulement, étant uniquement composée de vampires : ce manga met en évidence la question de la gestion des mobilités des élèves dans un espace scolaire partagé (entre la *day class* et la *knight class*) qui ne peut devenir un espace de partage (par la rencontre entre les deux classes). Chaque classe dispose de son bâtiment pour l'internat, très nettement séparés par des murs ; tandis que le seul espace partagé (le bâtiment des cours) n'est jamais mis en commun. Dans *Afterschool Charisma*, les élèves-habitants ne sont que des clones, et dans *Gunslinger Girl* des petites filles robotisées entraînées pour être des tueuses à gage. Dans ces deux derniers cas, l'école est non seulement le centre de l'histoire, mais aussi elle fait l'histoire. Le manga fait alors de l'école l'espace du vécu des personnages dans l'espace, qu'il s'agisse du vécu des enseignants comme dans le célèbre *Young G.T.O.* puis sa suite *G.T.O.* (pour *Great Teacher Onizuka*, de Tōru Fujisawa) ou de celui des élèves comme dans *Bamboo Blade* (Masahiro Totsuka et Aguri Igarashi). Par les pratiques spatiales des personnages, le lecteur voit la représentation de l'espace scolaire dans la ville, jusqu'à certains mangas qui font de l'école une ville comme dans *Clamp School Detectives* (Studio Clamp).



La ville-école de *Clamp School Detectives*
Source : Clamp, *Clamp School Detectives*.

La ville dans les *comics*, entre urbaphilie et urbaphobie[64]

Aymeric Landot poursuit le questionnement précédant sur la représentation de la ville par la dichotomie urbaphobie/urbaphilie, non plus par l'exemple des mangas, mais par celui d'une autre bande dessinée longtemps perçue comme « mauvais genre »[65] : le *comics*. Dans les *comics*, on retrouve ce jeu avec la ville. Même si on essaye de faire réaliste, il y a des représentations de la ville dominantes, comme en témoigne la confrontation de la représentation de deux villes de super-héros : Gotham City, la ville de Batman, et Métropolis, la ville de Superman.

[64] Aymeric Landot présente et poursuit, ici, son billet : Aymeric Landot, 2013, « De Métropolis à Gotham, quand la ville génère la bande dessinée », carnet de recherches *Sciences Dessinées*, 13 octobre 2013.
[65] Voir notamment le billet : Bénédicte Tratnjek, 2014, « Qui a peur de la bande dessinée ? "Mauvais genre" et enseignement », carnet de recherche *Sciences Dessinées*, 1è mars 2014.

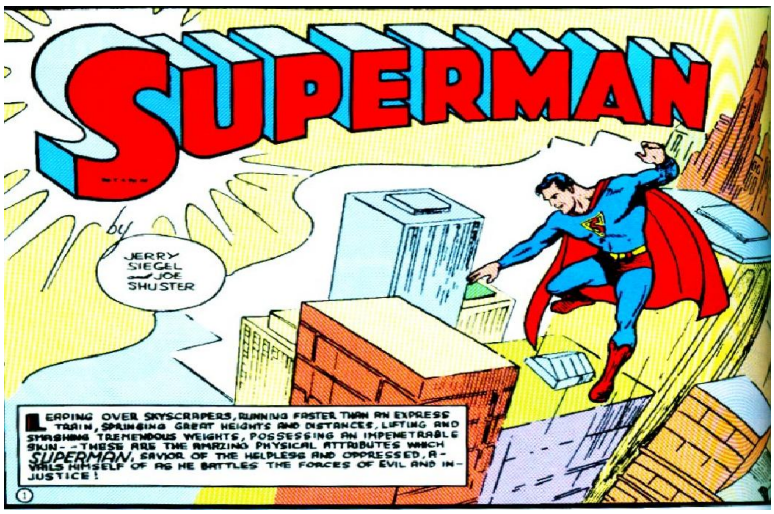
« *Gotham est une ville sombre là où Métropolis est une ville lumière, symbole du progrès que constitue la civilisation urbaine et consommatrice de la première moitié du XXe siècle. Elle est la ville lumière, sans problème de transport, sans embouteillage, sans délinquance, ou si peu que Superman peut se soucier de lutter complètement contre les véritables vilains, à savoir les magnats mégalomanes et autres menaces planétaires. A son opposé, Gotham dessine un paysage de ruelles empêtrées, de buildings noircis de poussières, de quartiers souterrains que rien ne vient menacer, si ce n'est l'irruption du Batman. Dans cette ville, avatar moderne et dessiné de la Babylone, les hommes se perdent au fond des casinos clandestins, au cours de parties de cartes enfumées, dans des règlements de compte et des luttes d'influences entre mafias* » [66]. Gotham, rouge et noire, appelle le sang, là où Métropolis est une ville blanche, presque pure. Gotham est lunaire et nocturne, Métropolis est solaire et diurne.

Superman est un fils du soleil en quelque sorte, il puise son énergie dans le rayonnement solaire cependant que Batman profite de la nuit et des peurs insufflées par l'obscurité. Superman, considéré comme le premier super-héros apparu dans les *comics*, témoigne d'une vision de la ville inspirée des grandes idéologies urbaines, d'une ville florissante, blanche mégalopole située dans un postmodernisme de verre et de toits. La ville de Superman est propre surtout, lisse et élancée, à la hauteur finalement de son protecteur. Métropolis représente la grande ville telle qu'elle fut aussi pensée par l'école de Chicago[67] dont elle

[66] Aymeric Landot, 2013, « De Métropolis à Gotham, quand la ville génère la bande dessinée », carnet de recherches *Sciences Dessinées*, 13 octobre 2013.

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

présente l'élancement, le renouveau urbain. Métropolis, une ville à l'image de son héros ? Superman donne à voir une ville inspirée par les grandes idéologies urbaines, ville florissante, mégalopole blanche. Métropolis est une grande ville propre. Ses rues se dessinent selon un plan orthogonal, le ciel est toujours bleu, une ville dans tout son succès, synonyme de grandeur.



Source : Jerry Siegel et Joe Shuster, *Superman*.

« *La représentation urbaine diffusée par Métropolis est celle d'une verticalité optimiste : toute l'approche de Superman vise à qualifier la réussite de l'étranger, de son intégration. Partant de Smallville, il arrive à Métropolis, deux termes antagonistes, ancrant Clark Kent dans une intégrité propre à la petite ville, où il peut grandir à l'abri des regards. Sa trajectoire est cependant ascendante : partir des fermes de Smallville vers les grands buildings de Métropolis. Son arrivée dans la mégapole de Lex Luthor coïncidant aussi avec son ascension en tant que héros et protecteur, comme si la grande ville était le lieu des opportunités, de l'apprentissage de l'autonomie, le lieu de rupture avec le noyau parental et*

---

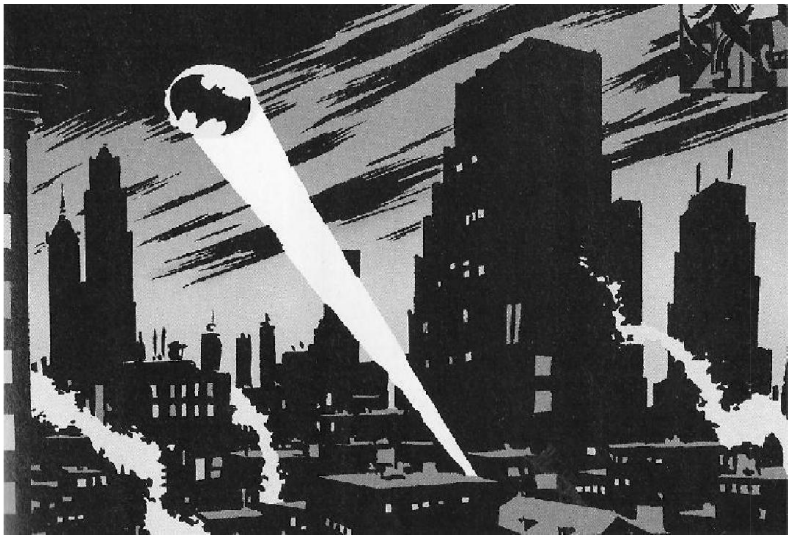
changements sociaux et culturels considérables qui accompagnaient la spectaculaire croissance des villes américaines, et en tout premier lieu de Chicago.
Simple bourgade en 1830, la ville de Chicago comptait déjà plus de 1 million d'habitants en 1890 et plus de 3 millions dès la fin des années 1920. Nourrie de flux d'immigration abondants et diversifiés – notamment en provenance de l'Europe –, cette urbanisation rapide s'opérait sur fond de déracinements multiples, d'extrême hétérogénéité sociale et culturelle, de déstabilisation et de réorganisation permanente des activités, des statuts sociaux et des mentalités. Chicago devint ainsi le lieu emblématique de la confrontation des origines et des cultures, ainsi que le symbole même de la délinquance et de la criminalité organisée. Pour les sociologues de son université, elle représentait un terrain d'observation privilégié ou, mieux encore, pour reprendre le mot de Park, un véritable « laboratoire social » » (Isaac Joseph et Yves Grafmeyer, 2004 (réédition), « Avant-propos », *L'école de Chicago. Naissance de l'écologie urbaine*, recueils de texte traduits et commentés, Flammarion, collection Champs Essais, Paris, pp. I-II.
A ce propos, voir notamment :
- Une présentation rapide : « L'école de Chicago », site *Projet BaSES.*
- Les textes de l'Ecole de l'écologie urbaine de Chicago : Isaac Joseph et Yves Grafmeyer, 2004 (réédition), « Avant-propos », *L'école de Chicago. Naissance de l'écologie urbaine*, recueils de texte traduits et commentés, Flammarion, collection Champs Essais, Paris.
- Alain Coulon, 2002, *L'École de Chicago*, Presses Universitaires de France, collection Que sais-je ?, Paris.
- Série d'émissions « Les écoles de Chicago », *Nouveaux chemins de la connaissance*, France Culture, juin 2013 : 1/ Leo Strauss (24 juin 2013) ; 2/ Le néolibéralisme américain (25 juin 2013) ; 3/ Allan Bloom (26 juin 2013) ; 4/ Naissance de la sociologie américaine (27 juin 2013).

l'ouverture véritable à la vie d'adulte. Cette vision positive de la ville traduit une vision positive de la verticalité : les gratte-ciel sont les symboles de réussites, l'appartement avec vue dominant Métropolis et la capacité de voler disent aussi l'optimisme dans le milieu urbain. Superman n'est pas seulement un héros au statut quasi-divin. Il est l'homme fait ville, de même que Jupiter Capitolin protège Rome, Métropolis se trouve sous l'égide bienveillante de Superman »[68].

Superman dans Métropolis
Source : D'après Jerry Siegel et Joe Shuster, *Superman*.

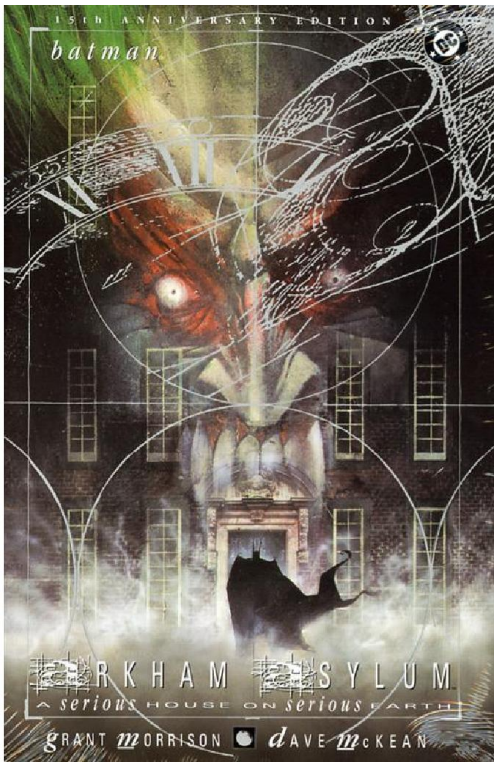
Au contraire, Gotham dessine un paysage de ruelles empêtrées, de buildings noircis de poussières, de quartiers souterrains que rien ne vient menacer, si ce n'est l'irruption du Batman. Dans cette ville, avatar moderne et dessiné de la Babylone, les hommes se perdent au fond des casinos clandestins, au cours de parties de cartes enfumées, dans des règlements de compte et des luttes d'influences entre mafias (cf. le premier Batman *Un long Halloween*). Gotham, c'est Babylone. Toute aussi élevée et vertigineuse que Métropolis, mais faite de ruelles et de buildings empêtrés. Rien n'est laissé à la lumière, Gotham est une ville de nuit, une ville absorbant toute lumière, jusqu'à celle de son héros, le plus humain d'entre tous, sans pouvoir face à elle. Même l'argent de Bruce Wayne ne peut rien contre cette ville dévorante, la rénovation urbaine initiée par Wayne Enterprise est un échec, les galas de charité sont des occasions rêvées données aux malfrats de dépouiller un peu plus les bonnes volontés. Rien ne sort de Gotham, tout s'infiltre et se corrompt. La ville sécrète l'horreur et les atrocités : des parents milliardaires ne sont pas à l'abri d'un vol de bijoux, d'un meurtre. L'orphelin Bruce Wayne pleure la mort de ses parents et la fin d'une ville à laquelle il a cru. Gotham suinte ses vermines, des rats aux chauves-souris : le héros n'est pas le modèle positif d'un messie réincarné, arrivant en sauveur d'un royaume détruit. Batman est sombre, paranoïaque, triste et seul, comme l'orphelin qui reste : il n'est pas un surhomme, de lui-même il s'est vêtu du costume d'un animal repoussant. Gotham crée Batman comme elle crée les vilains, les fous et les malfrats.

[68] Aymeric Landot, 2013, « De Métropolis à Gotham, quand la ville génère la bande dessinée », carnet de recherches *Sciences Dessinées*, 13 octobre 2013.



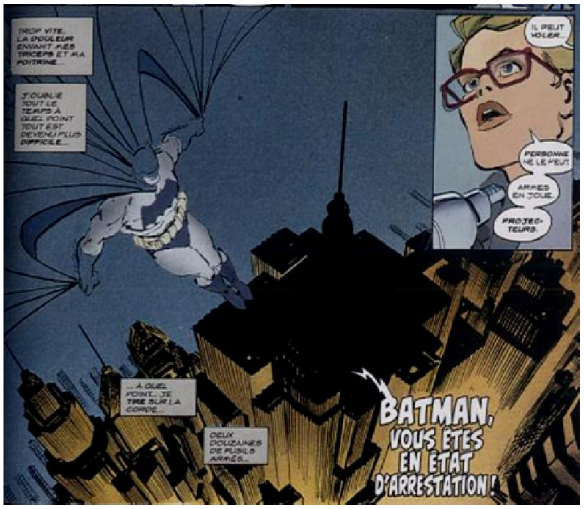
Batman
Source : d'après l'œuvre de Bob Kane.

C'est Arkham qui symbolise le mieux cela : lieu d'enfermement de la folie, l'asile devient le lieu de création et de maturation des fous. Le *comics* Arkham Asylum de Morrison et McKean évoque cet aspect paradoxal d'un lieu de réclusion, devenu lieu d'engendrement des fous dans la ville. Le Joker met d'ailleurs en évidence le rôle contradictoire d'un Batman qui contribue à rendre plus fou et extraordinaire les vilains qu'il combat. Arkham engendre ses propres fous : la jeune psychiatre Harley Quinzel y travaille et finit par tomber amoureuse d'un patient, le Joker. Elle enfile son costume d'arlequin pour devenir Harley Quinn.



Source : Grant Morrison et David McKean, 2014, *Arkham Asylum*, © Urban Comics (couverture).

« *La verticalité de Gotham procure vertige et obscurité. Les buildings […] ne parviennent pas à illuminer la ville : ils accentuent paradoxalement les coins sombres, multipliant les allées et les ruelles, alambiquant la ville en un dédale de malfrats et de personnalités dysfonctionnelles. La verticalité de Gotham accentue l'étroitesse de ses rues, la sensation, d'être pris entre les murs, emprisonnés dans une ville criminogène. Comme l'a dit Frank Miller, si Métropolis est une New York diurne, Gotham City en est le pendant nocturne* »[69]. Elle est devenue le négatif de Métropolis : elle puise autant dans l'imaginaire d'un urbain dégradé, d'une ville chaos engendrant les miasmes qui la polluent, que dans des villes réelles, dont les dessinateurs successifs et les scénaristes se sont inspirés, comme Chicago.



Source : Frank Miller, 2012, *Batman: The Dark Knight Returns*, © Urban Comics.

« *De l'urbaphobie à l'urbaphilie s'égraine tout un gradient de représentations faisant en quelque sorte de chaque comic book une fractale de l'urbain. De ce riche éventail Gotham et Métropolis semblent être les bornes, esquissant deux idées contradictoires (et pourtant souvent concomitante) d'un paysage urbain en constante évolution* »[70]. Proportionnellement, la ville est aussi un pôle de banditisme, d'autant plus que l'imaginaire de la ville noire que délivrent certains des *comics* évoqués fait écho aux *topoi* de la ville babylonienne. La ville des *comics* se présente aussi comme un antimonde[71], un espace de trafic, de perdition, bref, un espace illégitime : elle donne à voir ce qu'habituellement on cache. La ville est au cœur d'une vie souterraine et interlope, espace de trafics, de violences et de perdition où le super-héros, aux pouvoirs surnaturelles, apparaît comme un Messie libérateur, réutilisant et se réappropriant les codes, les normes et les espaces symboliques de la culture américaine.

---

[69] Aymeric Landot, 2013, « De Métropolis à Gotham, quand la ville génère la bande dessinée », carnet de recherches *Sciences Dessinées*, 13 octobre 2013.

[70] Aymeric Landot, 2013, « De Métropolis à Gotham, quand la ville génère la bande dessinée », carnet de recherches *Sciences Dessinées*, 13 octobre 2013.

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

La ville et la guerre dans la bande dessinée

Par-delà les spécificités de chaque bande dessinée (qu'il s'agisse des territoires de production qui imposent des normes et des rythmes de publication très diversifiées, ou des genres de bandes dessinées), Bénédicte Tratnjek propose de poursuivre la discussion en questionnant un thème particulier : la représentation de la ville en guerre en bande dessinée. Qu'il s'agisse des *comics* ou des mangas, de nombreuses bandes dessinées explorent la ville comme un territoire de violences, mais aussi comme l'espace où émergent des héros urbains. Les super-héros des *comics*, ou Ryo Saeba qui, dans *Angel Heart* (la suite alternative de *City Hunter*) déclare : « On n'est pas dans la jungle ici ! La ville a sa propre façon de combaaaattre ! » (Tsukasa Hōjō, *Angel Heart*, tome 2 saison 1, Générations Comics, p. 214). Bénédicte Tratnjek propose donc de poursuivre sur des représentations plus ancrées sur les espaces du « réel » autour de la figure de la ville en guerre. C'est à la fois en tant que lectrice de bandes dessinées et par ses recherches en doctorat qu'elle a abordé la BD par l'approche spatiale : cette réflexion sur la représentation de la ville en guerre dans la bande dessinée provient donc d'un questionnement méthodologique sur le poids de ses propres imaginaires dans la manière dont elle pense son objet d'études, la ville en guerre.

La ville et le combat « urbain » dans *City Hunter* / *Angel Heart*

Source :TsukasaHōjō, *Angel Heart*, tome 2, saison 1, p. 114.

Nombreuses sont les bandes dessinées qui prennent la ville en guerre ou la ville de l'immédiat après-guerre comme espace-cadre de la fiction ou de la non-fiction. Certains hauts-lieux médiatiques de la guerre, de la destruction et de la reconstruction sont très présents dans la BD. C'est le cas du pont de Mostar, que l'on retrouve autant dans les carnets de voyage dessiné de Jacques Ferrandez, *Le tramway de Sarajevo* (Casterman, 2005) ou dans la BD autobiographique du croate Frano Petruša, *Meilleurs vœux de Mostar* (Casterman, 2012). Comme le rappelait Fabien Nury lors d'une table-ronde aux Rendez-vous de l'histoire de Blois de 2013, intitulée « Pourquoi la BD est-elle « partie en guerre » ? », « *à moins d'être fou-furieux, aucun d'entre nous [les auteurs de bande dessinée], la guerre, n'a envie de la vivre. Ou de la voir. Je parle de la vraie. C'est l'horreur, et on détourne le regard. Qui d'entre nous a envie d'aller se promener en Syrie ? Pour autant, la guerre nous passionne et nous fascine tellement qu'elle est un genre littéraire, cinématographique et de BD à part entière, à œuvres qui se comptent par milliers* ». Qu'il s'agisse de la Première Guerre mondiale[72] – depuis l'incontournable travail de Jacques Tardi (avec *C'était la guerre des tranchées, 1914-1918*, *Le Der des Ders*, *Putain de guerre !*, *Adieu Brindavoine*, etc.), jusqu'à des bandes dessinées plus récentes : *Notre mère la Guerre* (Maël et Kris), les deux premiers tomes de *Mattéo*(Jean-Pierre Gibrat), *L'Ambulance 13* (Patrick Cothias, Patrice Ordas et Alain Mounier), *Cicatrices de guerre(s)* (collectif), *Vies tranchées. Les soldats fous de la Grande Guerre* (collectif), *Svoboda !* (Jean-Denis Pendanx et Kris), *Le Décalogue* (Frank Giroud)… – ou de guerres très récentes – depuis la guerre de Bosnie-Herzégovine aux guerres d'Afghanistan (dont le célèbre *Kaboul Disco* où Nicolas Wild nous raconte les territoires du quotidien dans un Kaboul très éloigné des espaces du sensationnel médiatique) et d'Irak –, les espaces de guerre sont particulièrement présents dans la bande dessinée. Dans la représentation des espaces de la guerre, les dimensions spatiale et paysagère sont particulièrement importantes, tant pour la lecture que pour créer une « ambiance ». Ainsi, la Grande Guerre dans *Corto Maltese* (Hugo Pratt) est proposée avec une forte distanciation, Corto s'aventurant par-delà les espaces de combat et vivant l'espace par la liberté. C'est davantage une approche romantique de la guerre, et surtout une approche romantique des espaces de la liberté qui nous sont ici donnés à voir. Beaucoup de bandes dessinées récentes ont approché la guerre, avec (ou peut-être malgré) l'héritage de Jacques Tardi, c'est-à-dire par une très forte représentation de l'espace de la bataille, et des « paysages du sang » qu'elle produit. « *Dans leur(s) représentation(s) de la Grande Guerre en bandes dessinées, les dessinateurs utilisent des éléments signifiants permettant aux lecteurs d'authentifier le*

[72] Voir notamment :

- Vincent Marie (dir.), 2009, *La Grande guerre dans la bande dessinée : de 1914 à aujourd'hui*, Historial de la Grande Guerre, Péronne (voir Bénédicte Tratnjek, « *La Grande Guerre dans la bande dessinée (de 1914 à nos jours)* (Vincent Marie et l'Historial de la Grande Guerre) », *Cafés géographiques*, rubrique Des livres, 22 juin 2010).
- Bruno Denéchère et Luc Révillon, ,*14-18 dans la bande dessinée. Images de la Grande Guerre, de Forton à Tardi*, Cheminements, collection La bulle au carré, 167 p.
- Vincent Marie, 2013, « La Grande Guerre au miroir de la bande dessinée », site *Mission Centenaire 14-18*, 10 juillet 2013.
- Marine Branland, 2010, « La guerre lancinante dans l'œuvre de Jacques Tardi », *Sociétés & Représentations*, n°29, n°1/2010, pp. 65-78.
- Dossier pédagogique : « La bande dessinée et la Grande Guerre », *Les Cahiers de l'Historial*, n°1, 2010.

contexte historique dans lequel se déroule les aventures qui lui sont proposées »[73]. A propos de *Notre mère la Guerre*, Kris précise ainsi avoir été particulièrement marqué par les traces de la Grande Guerre dans les paysages de Verdun[74].La dimension paysagère est particulièrement présente dans la BD pour représenter ce que fait la guerre, ce qu'elle fait faire aux hommes, ce que sont les cicatrices qui s'ancrent par-delà le temps des combats.

Tout comme les paysages de la Première Guerre mondiale, les paysages yougoslaves et post-yougoslaves sont particulièrement représentés dans la bande dessinée. Dans ces cas précis, la ville est beaucoup plus présente. D'une part, parce qu'elle a été l'espace-cible de nombreux combats ; d'autre part, parce qu'elle a été, en tant que ville en guerre, fortement médiatisée. Les toponymes de Sarajevo et Mostar (Bosnie-Herzégovine), Vukovar et Dubrovnik (Croatie) ou encore Priština et Mitrovica (Kosovo) sont désormais associés, dans l'imaginaire spatial collectif, à une géographie de la violence. La richesse du corpus multiplie les approches, les types de bandes dessinées, mais surtout le différents rapports à l'espace de la ville en guerre : depuis des auteurs ex-yougoslaves comme Frano Petruša (*Guerre et match*, *Meilleurs vœux de Mostar*), Tomaž Lavrič (*Fables de Bosnie*), Tito (*Le Choix d'Ivana*) ou encore Gani Jakupi (*La dernière image. Une traversée de l'après-guerre*), jusqu'aux BD de reportage (dont les célèbres BD du journaliste étatsunien Joe Sacco avec *The Fixer, une histoire de Sarajevo*, *Goražde, la guerre en Bosnie orientale 1993-1995*,*Noël avec Karadžić* et *Šoba* – les deux ont été réunis dans l'album *Derniers jours de guerre. Bosnie 1995-1996*) ou aux récits fictionnels d'auteurs « extérieurs » (*Sarajevo-Tango* de Hermann, *Brouillard au pont de Bihac* de Gabriel Germain et Jean-Hugues Oppel, *Clichés de Bosnie* d'Aurélien Ducoudray et François Ravard, etc.), les espaces yougoslaves (*Goražde, la guerre en Bosnie orientale 1993-1995*, *Meilleurs vœux de Mostar*, *OuyaPavlé. Les années yougo*, etc.) et les territoires post-yougoslaves (*Clichés de Bosnie*, *La dernière image. Une traversée de l'après-guerre*, *Le Choix d'Ivana*, etc.) sont particulièrement présents dans la bande dessinée[75], y compris dans le manga, avec par exemple *Fleur de pierre* (Hisashi Sakaguchi) qui prend scène dans les territoires pré-titistes pendant la Seconde Guerre mondiale. Beaucoup de ces bandes dessinées ont trouvé un écho dans l'enseignement de l'histoire[76], mais peu encore dans celui de la géographie. Pourtant, elles dessinent une géographie des conflits qui donnent à voir les paysages de guerre et ceux de la reconstruction, les mobilités et pratiques spatiales d'habitants « ordinaires » confrontés à l'« extraordinaire », le vivre-la-guerre par les espaces domestiques et la rue… Autant de thématiques qui intéressent directement les géographes, et qui dans la bande dessinée prennent la forme d'une géographie subjective et d'une géographie de l'émotion.

Contrairement aux récits fictionnels des *comics* où les menaces urbaines apparaissent être les méfaits de personnages qui sont les produits de la ville et s'opposent à la ville par ses marges

[73]Vincent Marie, 2013, « La Grande Guerre au miroir de la bande dessinée », site *Mission Centenaire 14-18*, 10 juillet 2013.
[74] Table-ronde « Pourquoi la BD est-elle « partie en guerre » ? », *Rendez-vous de l'histoire*, Blois, 2013.
[75] A ce propos, voir : Etienne Augris, 2013, « L'espace yougoslave en BD », blog *Samarra*, 5 janvier 2013.
[76] A titre d'exemple, Joël Mak (dit Mack) propose une séquence pédagogique autour des BD *Šoba* (Joe Sacco), *Fables de Bosnie* (Tomaž Lavrič – TBC) et *Fax de Sarajevo* (Joe Kubert) pour le lycée professionnel dans : Joël Mak dit Mack, 2006, *Histoire et bande dessinée*, CRDP de l'académie de Grenoble, Grenoble, 197 p.

(ces personnages sont des marges sociales qui agissent, voire pour certains vivent, dans des marges spatiales), les récits dessinés autobiographiques ou les BD de reportage nous donnent à voir l'ancrage de la guerre dans les territoires du quotidien, par-delà l'action des personnages, par-delà le jeu des acteurs. On retrouve dans la bande dessinée de non-fiction sur la ville en guerre cette « *efficacité géographique de la guerre sur la ville* » dont parle la géographe Elisabeth Dorier-Apprill[77]. La représentation d'espaces « réalistes » passe, en tout premier lieu, par une mise en scène de hauts-lieux et d'espaces géosymboliques : ces bandes dessinées montrent des paysages urbains fortement situés dans le temps et dans l'espace. *The Fixer, une histoire de Sarajevo* de Joe Sacco commence, ainsi, par une première planche qui montre les joueurs d'échec de Sarajevo, tenant une partie d'échecs avec des pions géants sur une place de la partie autrichienne de la ville-centre, puis la balade dans Sarajevo du journaliste entraîne le lecteur à la rencontre de hauts-lieux qui sont autant les symboles de l'identité sarajévienne que les marqueurs spatiaux de la guerre et de la destruction : l'hôtel Holiday Inn comme haut-lieu de la présence des médias dans Sarajevo en guerre, « Momo et Uzeir », le surnom des deux très hautes tours jumelles bleues situées à côté de l'Holiday Inn Hôtel, hauts-lieux de la destruction d'un habiter fondé sur le vivre-ensemble et sur la ville comme espace de partages et de rencontres[78].Les parcours dans la géographie des conflits de Joe Sacco, depuis les territoires post-yougoslaves(Sarajevo, Goražde…) jusqu'aux territoires palestiniens (dans *Palestine : une nation occupée*, *Palestine : dans la bande de Gaza*, *Gaza 1956, en marge de l'histoire* et partiellement dans *Reportages*), donnent à voir aux lecteurs un regard particulier sur les espaces de la guerre : celui d'un journaliste, et tout particulièrement d'un journaliste qui narre l'histoire de personnages qu'il a fréquenté dans ces espaces, et tout particulièrement dans les villes. Que ce soit Neven (dans *The Fixer, une histoire de Sarajevo*) ou Šoba (dans la bande dessinée éponyme), le récit dessiné nous donne à voir la ville de Sarajevo telle que se l'approprie et la vive ces personnages, récit ponctué par les impressions de Joe Sacco lui-même. Cette géographie intime et subjective met en scène la ville en guerre comme un espace de vie, ou plus précisément un espace de survie. Les personnages ne sont pas « lisses », ce ne sont pas des « héros ». La ville en guerre est alors représentée comme un dispositif spatial contradictoire, où s'entremêlent haines et solidarités, héroïsme et bassesses humaines, et où le règne de la débrouille devient le quotidien.

---

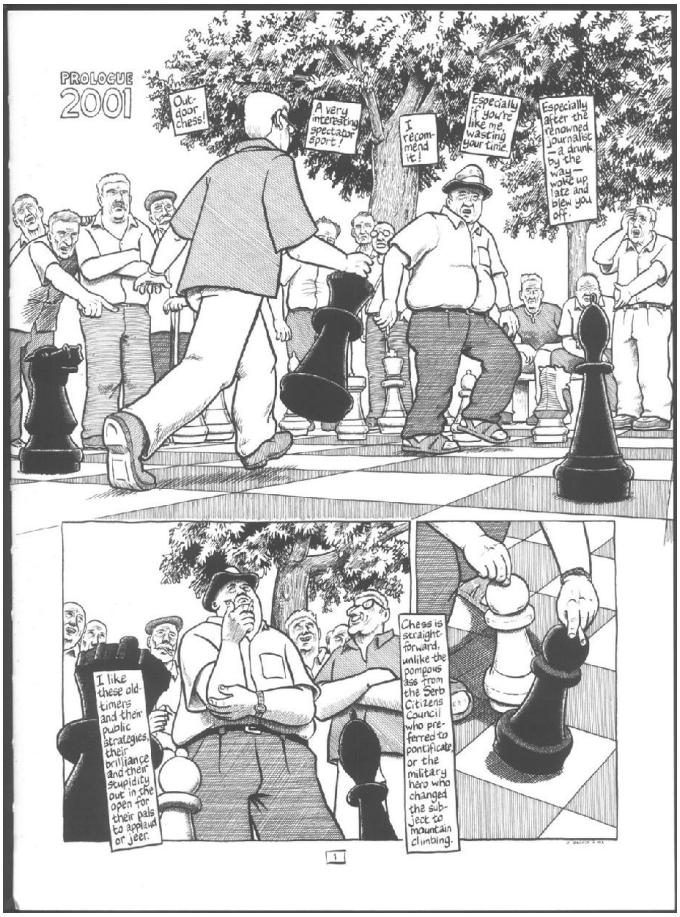
[77] Elisabeth Dorier-Apprill, 2007, « Guerre et fragmentation urbaine », dans Elisabeth Dorier-Apprill et Philippe Gervais-Lambony (dir.), 2007, *Vies citadines*, Belin, collection Mappemonde, p. 19.

[78] A ce propos, voir notamment :

- Warchitecture, 1994, *Urbicide – Sarajevo. Sarajevo, une ville blessée*, Centre George Pompidou, Paris, s.p.
- Véronique Nahoum-Grappe (dir.), 1993, *Vukovar, Sarajevo… La guerre en Yougoslavie*, Esprit, 295 p.
- François Chaslin, 1997, *Une haine monumentale. Essai sur la destruction des villes en ex-Yougoslavie*, Editions Descartes & Cie, 120 p.
- Paul-David Régnier, 2007, « Sarajevo : les géographies d'un siège. Fonctionnement, valeur symbolique et recomposition des espaces urbains en temps de guerre », *Cités*, n32, pp. 83-92.
- Bénédicte Tratnjek, 2012, « La destruction du « vivre ensemble » à Sarajevo : penser la guerre par le prisme de l'urbicide », *Lettre de l'IRSEM*, n°5/2012, 6 juin 2012.
- Blog : *Immersion à Sarajevo*.

Voir également :

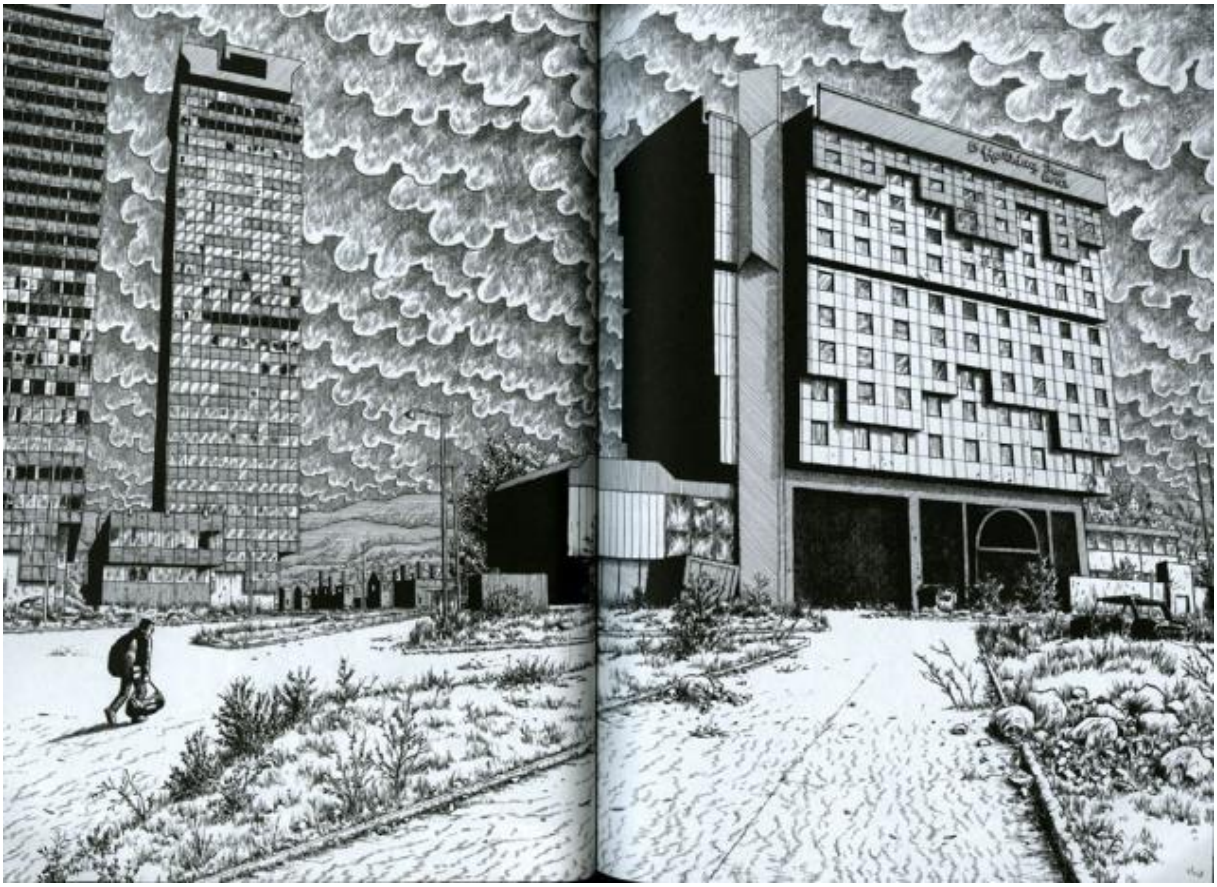
- Xavier Bougarel, 1996, *Bosnie. Anatomie d'un conflit*, La Découverte, Paris, 175 p.
- Aurélie Carbillet, 2008, *Sarajevo aujourd'hui. Voyage documenté en Bosnie-Herzégovine*, Editions du Cygne, Paris, 180 p.
- Michel Sivignon, 2009, *Les Balkans. Une géopolitique de la violence*, Belin, collection Mappemonde, Paris, 208 p.



Les joueurs d'échecs de Sarajevo
Source : Joe Sacco, 2003, *The Fixer*, Drawn and Quarterly, Londres, planche 1.

A la question de la représentation de la ville en guerre dans la bande dessinée, s'ajoute la question de la réception par le lecteur. En fonction de son vécu et de son expérience personnels (ce que le géographe Jean-Pierre Paulet nomme les « filtres de représentations »), le lecteur de ces bandes dessinées ne prêtent pas la même attention et n'entrevoit pas la même symbolique. Par exemple, dans les deux planches qui représentent « Momo et Uzeir » dans *The fixer, une histoire de Sarajevo*, Joe Sacco ne nomme jamais les tours jumelles. Un lecteur ne connaissant pas intimement la ville de Sarajevo y perçoit la destruction de deux très hautes tours, la hauteur étant marquée dans la bande dessinée par une double apparition où la case fait toute la planche. Par cette utilisation de l'espace de la case et de la planche, Joe Sacco signifie au lecteur que ces lieux sont des hauts-lieux. Cet aspect est renforcé par le dessin de Joe Sacco, qui oppose fortement des visages caricaturés par leurs traits et des paysages particulièrement « réalistes » et détaillés. Mais le lecteur qui ne connaît pas Sarajevo ne voit apparaître la « hauteur » de ces lieux que par cette utilisation de la case et du dessin. Le lecteur connaissant intimement Sarajevo voit, dans ces planches, apparaître les deux tours « Momo et Uzeir » et associe leur symbolique à sa lecture. Les deux tours étaient, en effet, l'un des symboles du multiculturalisme sarajévien avant la guerre. Leurs surnoms sont des prénoms des différentes nationalités qui peuplaient Sarajevo (Uzeir étant un prénom bosniaque et Momo un prénom serbe). D'une hauteur similaire, les deux tours symbolisaient ainsi le *komsiluk*, le « bon voisinage » qui caractérisait l'habiter sarajévien. Ne sachant quelle tour était Momo et quelle tour était Uzeir, les partisans de la destruction du vivre-ensemble

ont détruit les deux tours. La représentation de la ville en guerre dans la bande dessinée est également une affaire de réception.



L'arrivée de Joe Sacco au célèbre Holiday Inn Hotel à côté des tours « Momo et Uzeir », hauts-lieux des paysages de destruction et des espaces médiatiques à Sarajevo
Source : Joe Sacco, 2003, *The Fixer*, Drawn and Quarterly, Londres, planches 12-13.

Chez Joe Sacco et d'autres auteurs tels que le duo Aurélien Ducoudray/Français Ravard (*Clichés de Bosnie*) ou encore le journaliste espagnol originaire du Kosovo Gani Jakupi (*La dernière image. Une traversée du Kosovo de l'après-guerre*), la ville en guerre est représentée par le prisme d'un reportage. La représentation de la ville en guerre dans la bande dessinée témoigne alors à la fois d'un reportage et de la part d'engagement des auteurs de bande dessinée. C'est particulièrement vrai dans des bandes dessinées telles que *Beyrouth juillet-août 2006* de Mazen Kerbaj qui complique les dessins que l'auteur a fait jour après jour pendant la guerre du Liban de l'été 2006 menée par Tsahal, l'armée israélienne. L'engagement est aussi très présent dans *Sarajevo : Histoires transversales* (Agic, Alic, Begic et Rokvic), bande dessinée qui témoigne de la représentation des espaces de la survie pendant la guerre, des espaces de la vie dans l'immédiat après-guerre (y compris dans les territoires de l'exil), mais aussi du dépassement de la guerre par la bande dessinée. Ainsi, comme le dit Will Eisner dans sa préface, les auteurs ont tous « *survécu à des temps de terreur* », et participant au renouveau de la BD en Bosnie-Herzégovine, ils font de la bande dessinée cet espace de création et de liberté qui permet le dépassement de la guerre. Sarajevo, dans le titre

de la bande dessinée, attire peut-être le lecteur parce qu'il évoque une ville en guerre, mais les auteurs l'entraînent dans un « ailleurs » que cet attendu.

La ville en guerre peut être, notamment chez les auteurs ex-yougoslaves, davantage montrée par les espaces de l'intime. La guerre en tant que telle laisse souvent place à l'immédiat avant-guerre dessinant une géographie de la nostalgie (*Meilleurs vœux de Mostar* de Frano Petruša) ou à l'immédiat après-guerre confrontant les personnages aux conséquences de la guerre entre l'effacement des traces et l'ancrage des conséquences « invisibles » (*Le Choix d'Ivana* de Tito). Dans le premier cas, c'est la ville de l'immédiat avant-guerre qui est donnée à voir : Frano Petruša narre son adolescence dans la ville de Mostar, et ses amitiés et inimitiés qui dépassent les appartenances communautaires. Les espaces publics sont représentés comme des espaces de multiculturalisme, l'appartenance communautaire appartenant aux espaces privés[79]. La géographie subjective de Frano donne à voir au lecteur la ville telle que la vivent et se l'approprient des adolescents « ordinaires »[80]. A travers les deux regards de Frano Petruša (celui de l'adulte qui retrouve la ville de son enfance 20 ans après son départ, et celui de l'adolescent qu'il était), la ville de Mostar est représentée non par la fausse grille de lecture des « guerres de religion », mais comme un espace où l'habiter repose sur la diversité et la mixité, un habiter qui va tant heurter les nationalistes de tous bords dont les idéologies territoriales reposeront sur un habiter excluant et monoethnique. Dans *Le Choix d'Ivana*, le lecteur est plongé dans Sarajevo, le jour de l'arrestation de Radovan Karadžić. La bande dessinée s'ouvre avec la représentation de la rue sarajévienne en fête suite à la nouvelle de cette arrestation, opposée à l'ordinarité d'un appartement dont le repos va être durablement perturbé par le réveil des blessures de la guerre. Cette dernière revient s'inscrire dans les territoires du quotidien pour cette jeune femme confrontée aux conséquences « invisibles » de la guerre et à la géographie de la peur. Dans les paysages sarajéviens « ordinaires », loin des hauts-lieux des médias, Ivana fait face à une géographie de la mémoire douloureuse. C'est donc par toutes ses temporalités que la ville en guerre nous est donnée à voir dans les bandes dessinées : qu'il s'agisse de la ville de l'immédiat avant-guerre, de la ville pendant la guerre ou de la ville de l'immédiat après-guerre, ces géographies subjectives ne prétendent pas nous donner la « réalité », mais traduisent des manières précises de voir, de vivre et de pratiquer l'espace, en fonction des personnages, de leur rôle dans la ville, de leur âge…

[79] A ce propos, voir : Bénédicte Tratnjek, 2014, « Série *Meilleurs vœux de Mostar* (3) : Les espaces publics à Mostar : le multiculturalisme, entre tolérance et rejet », carnet de recherche *Sciences Dessinées*, 2 avril 2014.
[80] A ce propos, voir : Bénédicte Tratnjek, 2014, « Série *Meilleurs vœux de Mostar* (4) : La ville des adolescents : loin de la guerre, Mostar au prisme d'une géographie des âges », carnet de recherche *Sciences Dessinées*, 4 avril 2014.

Sarajevo le 21 juillet 2008 au moment de l'arrestation de Radovan Karadžić
Source : Tito, 2012, *Le Choix d'Ivana*, planche 1, © Casterman.

Enki Bilal : Sarajevo, une ville en guerre ? La ville en guerre, une Sarajevo ?

Bénédicte Tratnjek poursuit le questionnement sur les représentations de la ville en guerre dans la bande dessinée, à travers l'œuvre d'Enki Bilal chez qui cette figure de l'urbain comme espace de guerre est particulièrement présent. Dans son œuvre, « *encadré dans une esthétique* cyberpunk*, il montre visuellement, dans ses atmosphères et ses espaces détruits, une rupture ou une fêlure existentielle. Ses bandes dessinées regorgent de lieux urbains monstrueux, inhumains et surpeuplés, bombardés et démolis par des guerres qui reproduisent celles de son pays [Enki Bilal est né en Yougoslavie, à Belgrade], de ce pays démembré qu'il a quitté quand il était enfant* »[81]. Dans certaines des villes représentées par Enki Bilal, le lecteur peut

[81]Adela Cortijo, 2007, « « La frontière tirée au cordeau de sang dans la ville » : les lieux-Sarajevo dans la narrative graphique d'Enki Bilal », *Quaderns de Filogia. estudisliteraris*, vol. 12, pp. 211-228.

se situer : la forte présence de Sarajevo apparaît non seulement par les toponymes qui accompagnent le récit, mais également par la présence de hauts-lieux sarajéviens, tels que le bâtiment du journal *Oslobodenje*, devenu un géosymbole des paysages de la destruction pendant la guerre de Bosnie-Herzégovine. Dans *La Tétralogie du Monstre*, Enki Bilal fait ainsi une référence directe aux guerres de décomposition de la Yougoslavie, et la ville de Sarajevo est représentée comme une ville en guerre marquée par la destruction et la terreur. Des planches du premier tome, *Le sommeil du monstre*, qui représentent Sarajevo sont parmi les plus connues de l'œuvre d'Enki Bilal. Mais plus qu'une géographie intime à l'instar de Frano Petruša et de ses espaces de la nostalgie dans la ville de son adolescence, Enki Bilal propose une lecture qui allie futurisme et réalisme : si l'on retrouve des hauts-lieux sarajéviens tels que le bâtiment du journal *Oslobodenje*, ceux-ci sont détournés de leur fonction : le journal est devenu un hôtel 3 étoiles (qui n'est pas sans rappeler le rôle des hôtels dans l'accueil des journalistes du monde entier pendant le siège de Sarajevo). Les taxis sarajéviens, moyen de transport très répandu, sont devenus et volants (tels que ceux de l'imaginaire de la science-fiction). Le tramway sarajévien est toujours présent, mais partage la rue non plus avec d'autres modes de transport, mais avec des traces de tranchées et des espaces de la mort. Là encore, la réalité de la guerre et l'imaginaire futuriste s'entrechoquent : à Sarajevo, des espaces publics ont bien été transformés en « cimetières de fortune », tout particulièrement les friches olympiques, qui font des anciens stade et village olympiques des espaces de la mort. De même, les trois personnages partagent une même identité territoriale : ils sont tous trois nés dans le même berceau dans un hôpital bombardé de Sarajevo, clin d'œil explicite aux bombardements contre les espaces de la santé dans la ville assiégée. Le Sarajevo dessiné par Enki Bilal entrechoque les temporalités : il est à la fois le Sarajevo du passé (si l'on se réfère à la date où se situe l'histoire, en 2026) et celui d'un futur imaginaire teintée de science-fiction cyberpunk. Et planche après planche, Enki Bilal perd le lecteur dans le Sarajevo qui n'est plus tout à fait Sarajevo, réinvente l'architecture tout en y insérant des référents paysagers explicites. Alors que la mémoire des personnages dans *La Tétralogie du monstre* est au cœur de la fiction, Sarajevo est à la fois représentée comme le territoire d'une mémoire douloureuse précise et un espace où s'entremêlent toutes les mémoires de toutes les villes en guerre. Au final, Enki Bilal semble représenter Sarajevo comme une ville en guerre « comme les autres », où les invariants de l'efficacité géographique de la guerre dépasseraient les particularismes locaux. La guerre, ses paysages de destruction et sa « géographie inhumaine » (pour reprendre l'expression du géographe Stéphane Rosière[82]) semblent dépasser Sarajevo, pour faire de la Sarajevo dessinée par Enki Bilal « la » ville en guerre, véritable condensé de toutes les villes en guerre, et par-delà même, de toutes les villes.

---

[82]Voir à ce propos :

- Stéphane Rosière, 2006, « La géographie face au nettoyage ethnique : vers une géographie inhumaine », *Bulletin de l'Association de Géographes Français*, vol. 83, n°4/2006, pp. 448-460.
- Stéphane Rosière, 2006, *Le nettoyage ethnique. terreur et peuplement*, Ellipses, collection Carrefours Géographie, Paris, 297 p.
- Stéphane Rosière, 2007, « La modification coercitive du peuplement », *L'Information géographique*, vol. 71, n°1/2007, pp. 7-26.

L'Oslobodenje, devenu un hôtel dans le Sarajevo futuriste d'Enki Bilal
Source : Enki Bilal, 1998, *Le sommeil du monstre*, Les Humanoïdes Associés (réédition en 2006 chez Casterman), planche 52.

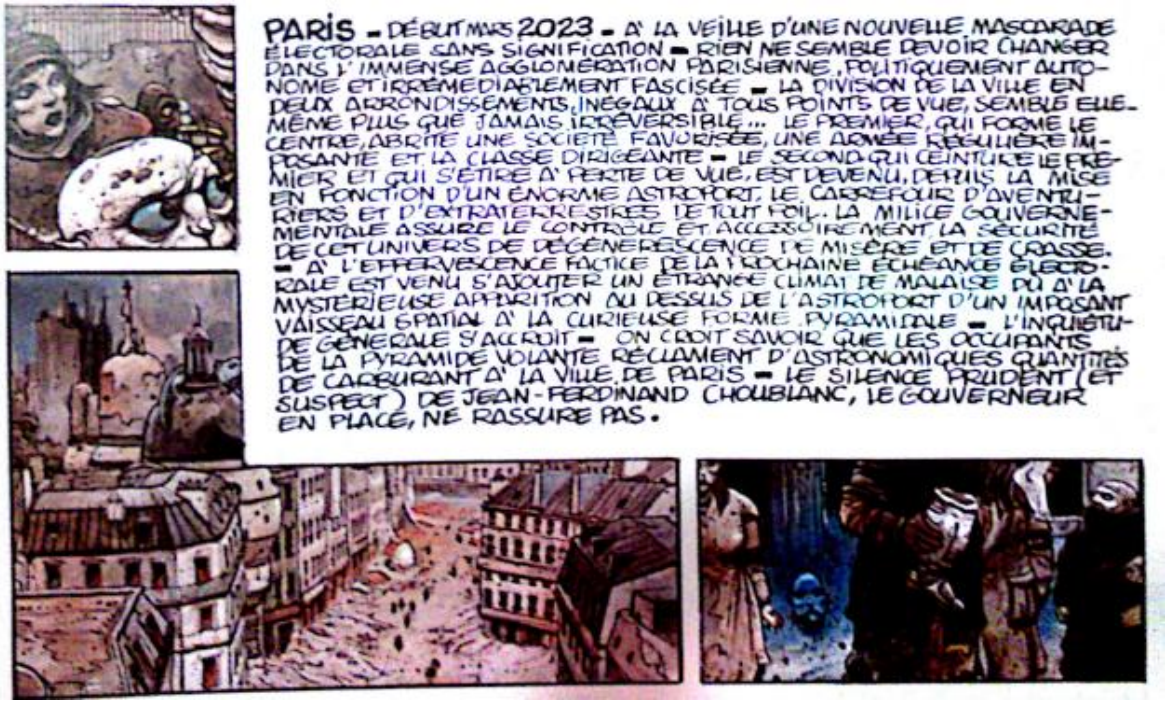
Parallèlement, dans les autres villes en guerre représentées dans l'œuvre d'Enki Bilal, Sarajevo semble toujours s'immiscer, être présente. Si différentes villes sont présentes dans Sarajevo telle que la représente et la réinvente Enki Bilal, Sarajevo est présente dans différentes villes. De Berlin (Enki Bilal a souvent affirmé que pour lui le XXe siècle s'arrêtait en 1989 avec la chute du Mur de Berlin) à Sarajevo, Enki Bilal semble dépeindre un paysage urbain sombre et donner une vision pessimiste de la ville. Mais c'est avant tout une fascination pour la ville, entre urbaphobie et urbaphilie, qui traverse l'œuvre d'Enki Bilal. La Sarajevo dessinée d'Enki Bilal est ainsi, une synthèse de tous les points que l'on a abordé dans ce Café géo : cette ville en guerre est un espace de la nostalgie, un espace de la guerre, un espace du politique, un espace d'innovations territoriales, un espace de l'anticipation, et au final un espace du « post » : post-urbain, post-guerre et post-humain.

Sarajevo, une ville en guerre ? Une ville en guerre, Sarajevo ?
Source : Enki Bilal, 1998, *Le sommeil du monstre*,Les Humanoïdes Associés (réédition en 2006 chez Casterman), planche 54.

Le palimpseste urbain d'Enki Bilal

Aymeric Landot poursuit cette exploration des villes chez Bilal autour de cette idée de la fascination de la ville. Chez Enki Bilal, la ville est un espace fragmenté et un microcosme : elle reste un espace politique (comme la cité autonome de Paris), où l'anticipation pessimiste de Bilal se déploie. Elle est l'objet de querelles politiques, de rivalités, elle est au cœur de négociations de pouvoirs, souvent centralisateurs sinon autoritaires. A cette volonté de suprématie sur la ville, s'oppose la forme politique globale esquissée par Bilal : les entités étatiques ont éclaté, connaissant, avec toutes les précautions oratoires qu'il faut pour utiliser un terme comme celui-ci mais qui dans le cas de Bilal est intéressant, une « balkanisation »[83]. C'est le cas de Louis Ferdinand Choublanc, dont le nom est révélateur : Louis-Ferdinand d'un côté, clin d'œil à Céline, Choublanc, comme pour dire l'inanité et l'absurdité de son action politique avant même qu'elle ne commence. La ville autonome de Paris se comprend dans un éclatement étatique, presque un retour au fief, en tout cas aux rivalités interurbaines.

[83] En géographie politique, on définit la « balkanisation » comme le processus fragmentant un Etat primaire en de multiples Etats secondaires. La partition d'un Etat primaire en deux Etats secondaires ne relève, dans ce sens, pas du processus de balkanisation. Le terme a été forgé pour décrire le processus de fragmentations politiques et d'« émiettement » étatique de l'ex-Yougoslavie.



Source : Enki Bilal, 1982, *La Foire aux Immortels*, © Les Humanoïdes Associés, première case.

Ces entités urbaines autonomes sont inégalitaires et fragmentées : inégalités sociospatiales faisant de Paris une ville double, réactivant l'opposition centre/périphérie manipulée par un pouvoir ne cherchant que sa perpétuation (et son immortalité auprès de dieux égyptiens dans le cas de Choublanc).

Source : Enki Bilal, 1982, *La Foire aux Immortels*, © Les Humanoïdes Associés.

Ces villes imaginaires sont des villes-frontières, des villes surveillées, des villes coupées qui ne sont pas sans rappeler d'autres villes, qui ont, elles, existé. Ces villes sont marquées par des *checkpoints*, des postes-frontières, des limites transcrites dans l'urbain concrètement. Les pouvoirs de ces villes disent la vision profondément négative de Bilal : ces villes coincées entre modernité et passé sont dirigées de manière autoritaire, par un pouvoir fasciste dont la stabilité est assurée par la violence et le renseignement (c'est le cas de Choublanc). Elles connaissent des divisions fortes, des inégalités entre riches et pauvres, entre ceux qui ont le

pouvoir et ceux qui ne l'ont plus. Dans toute l'œuvre de Bilal perce une méfiance au pouvoir, cette méfiance au pouvoir est une méfiance vis-à-vis de la ville dominée par le pouvoir, à la fois contrôlée et instrument de contrôle du pouvoir sur des masses.

D'autres villes ponctuent les voyages des protagonistes : il y a une fascination chez Bilal pour la ville comme espace de conflits, pour la ville en conflit dont les plaies urbaines, encore ouvertes, sont les témoins d'une époque troublée. On l'a vu avec le Paris de *La Trilogie de Nikopol*, c'est le cas de Berlin encore ou d'Equateur City, renouvelant la géopolitique mondiale.

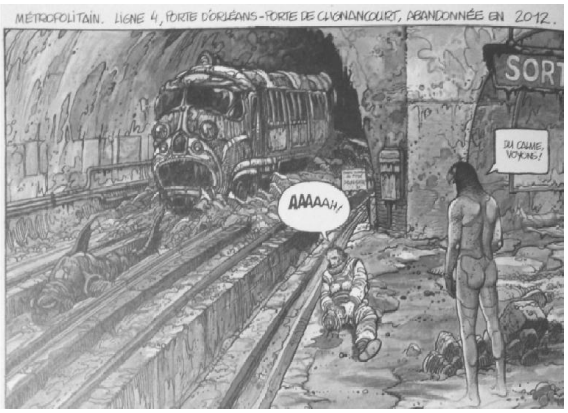
Source : Enki Bilal, 1992, *Froid Equateur*, © Les Humanoïdes Associés.

Par bien des aspects, Enki Bilal fait des villes qu'il dessine des espaces de prospective politique. Sa narration sous forme d'anticipation ajoute ce degré de perspective : la ville de Bilal trouve sa source dans une grille de lecture du monde, certes pessimiste, mais parfaitement lucide. Bilal a anticipé par bien des aspects le réveil des nationalismes, les crispations identitaires et religieuses, les problèmes d'échelles posés par l'inflation de villes gigantesques, mégapoles à bien des égards.

Source : Enki Bilal, 2007, *Rendez-vous à Paris*, © Casterman, p. 241.

Le Sacré Cœur et la Mosquée cohabitent, l'un à côté de l'autre. Mais la Mosquée souligne encore plus les fragmentations religieuses : « Salafist only », disant l'éclatement des religions en de multiples entités en rivalité. Dans *Rendez-vous à Paris*, l'un des protagonistes, athée, participe au championnat de football européen dans une version du jeu plus violente, obtuse, à la limite de l'absurde : « *Le Danube Ironfly FC, multiconfessionnel et mixte, irait désormais défier les puissantes et richissimes équipes fondamentalistes qui régnaient avec arrogance sur l'Europe du football, qu'elles soient orthodoxes, islamiques, catholiques, judaïques ou autres* ». Ces villes sont confrontées à de multiples problèmes : des guerres civiles larvées comme à Berlin, la Eierkrieg ou encore des problèmes énergétiques. Louis-Ferdinand Choublanc vend les ressources pétrolières de Paris aux dieux égyptiens et le carburant devient un enjeu de la géopolitique parisienne et de son pouvoir personnel.

La ville en guerre chez Enki Bilal, évoquée plus tôt, est aussi un prétexte pour l'auteur de souligner la fascination pour la ville en général : les villes traversées par les protagonistes sont encombrées, connaissent de fortes disparités religieuses et sociospatiales, recoupant des divisions politiques entre une classe dirigeante privilégiée et une majorité appauvrie, enterrée dans des taudis, elle-même fragmentée en divers groupes unis par une même religion ou une appartenance politique particulière.



Mobilités urbaines dans les villes de Bilal
Source : A gauche : Enki Bilal, 2007, *Rendez-vous à Paris*, © Casterman, p. 144.
A droite : Enki Bilal, 1982, *La Foire aux Immortels*, © Les Humanoïdes Associés.

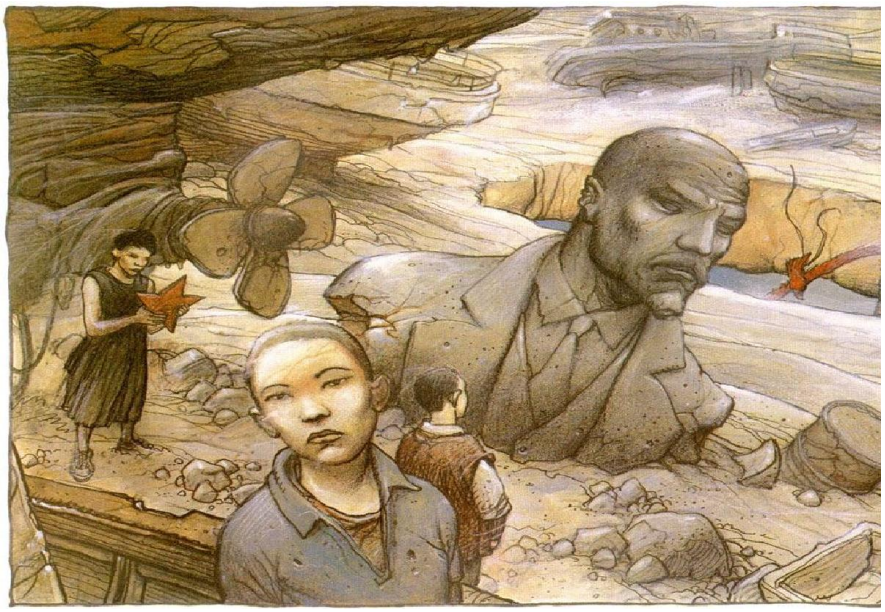
La ville de Bilal est une ville de la vitesse, traversée par mille moyens de transport, allant du taxi de fortune loué et volé au train traversant la cité. Tout se fait dans une frénésie qui n'est pas sans rappeler les clichés de la ville moderne : à la présupposée lenteur rurale ferait écho l'extrême célérité de la ville moderne dégradant les mœurs. Cette impression est particulièrement forte dans *La Tétralogie du Monstre* puisque Sarajevo unit les orphelins, servant de points de repère à leur errance particulière.

Les espaces de Bilal sont des villes sales, des villes dégradées, mais des villes quand même. L'imaginaire de l'auteur se déploie avant tout sur fond urbain, témoignant d'une fascination esthétique de Bilal pour l'urbain dégradé, pour la friche et l'abandon comme le métro. Entre fascination et répulsion, Bilal réussit à donner quelque chose d'unique, une impression de ville. A mesure que son dessin évolue, sa peinture se fait plus unique : le trait, la vitesse, les aplats. Il ne cesse de dire sa vision de la ville : grise, rapide, étourdissante, vertigineuse. Les villes de Bilal, au-delà de l'esthétisme, des impressions urbaines et des discours sur la ville qu'elles véhiculent ou qu'elles renient sont surtout des villes de strates, strates de villes et strates d'époque. Il n'y a pas chez Bilal, « la forme d'une ville », la ville est en perpétuelle mutation, en perpétuel changement et ces changements ne sont que des retours en avant en quelque sorte. Une strate émerge qui s'imprime dans la ville comme un élément nouveau, qu'il s'agisse d'un élément urbanistique ou d'une idéologie. C'est le cas dans la trilogie Nikopol, où le pouvoir autoritaire et fasciste de Choublanc et remplacé par celui, communiste mais tout aussi autoritaire, de Nikopol fils.

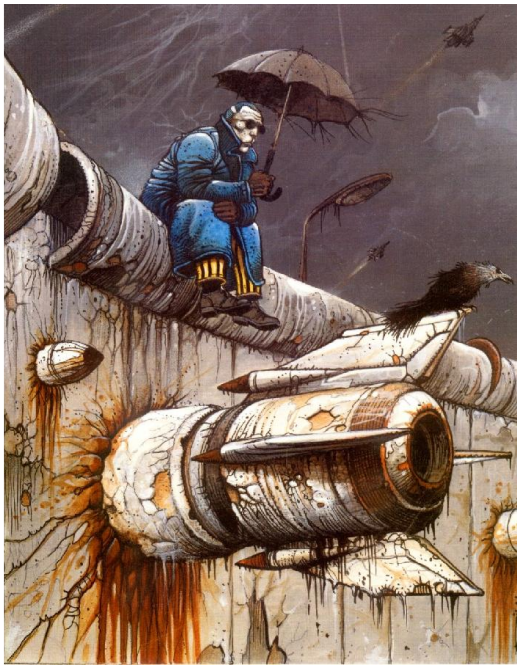
Source : Enki Bilal, 2007, *Rendez-vous à Paris*, © Casterman, p. 198.

La ville fait émerger le thème du retour du même : elle fait émerger des morceaux d'histoire et se construit dans un permanent discours contre et avec le passé. C'est tantôt un hôtel adossé aux pyramides de Gizeh et dont le panorama laisse voir une ville ou une station pétrolière fumante, survolée par un vaisseau. C'est tantôt une ville affrontant les glissements lexicaux et orthographiques d'une langue menacée par la mondialisation : la pancarte « Saving French » souligne la duplicité d'une telle démarche et son échec annoncé. L'utilisation d'une autre langue pour sauver la précédente préfigure la minoration sinon la disparition du français. Au-delà de l'échec, c'est une réflexion sur l'étranger et le rapport à la modernité d'une langue sclérosée qui est questionné. La ville de Bilal est paradoxale, elle tire son unité d'éléments

contradictoires qui ne se fondent jamais vraiment ensemble, qui ne coïncident jamais réellement. Il semble que la ville de Bilal se compose de strates, recouvertes et découvertes alternativement.



Un enfant découvre une étoile rouge, à côté d'une statue de Lénine à demi enterrée, à l'ombre d'un bateau. S'agit-il d'un lac asséché ? D'une mer retirée ? D'un chantier naval déserté ? En tout cas, il y a d'autres ruines au dessus de celle de Lénine. Cette ville contradictoire donne une double impression : le récit d'anticipation ou de science fiction apporte un aspect fictionnel et prédictif à la ville.



Source : Enki Bilal, 2007, *Rendez-vous à Paris*, © Casterman, p. 207.

Et pourtant, les strates multiples qui cohabitent créent un effet de réel fort : la juxtaposition d'éléments anachroniques, contradictoires ou impensables pour nous, comme le Crillon Saint Eustache, église et hôtel au néon glauque, renforce l'impression d'une perte de repères. La patrimonialisation n'a plus cours, tout est mélangé, hommes, pouvoirs, religions, histoires.

Ces strates de notre époque qui émergent créent un sentiment de malaise : elles sont intégrées au paysage comme si elles étaient anciennes, lointaines, qu'on n'y prêtait plus vraiment attention. Le mur et son missile : l'image évoque Berlin mais un Berlin au cœur d'une guerre qu'il n'y a pas eu, du moins pas encore, guerre plus ou moins lointaine, dont l'époque est impossible à déterminer. Est-elle d'actualité comme en témoignent les avions de guerre au dessus ? Est-elle lointaine, finie, à tel point que les symboles de cette guerre ont été réappropriés et ont généré un mobilier urbain particulier, le mur devenant muret sur lequel se reposer.

En conclusion, la ville de Bilal est une ville complexe, jamais assurée, toujours en transformation, plus ou moins connectées au reste du monde. Elle est surtout un moyen pour l'auteur de donner matière à penser, en renouvelant, par le récit d'anticipation, des questions de géopolitiques et de pouvoirs. La ville du comics était une ville de symboles, souvent manichéens, du moins une ville morale ou immorale, enjeu du combat entre Bien et Mal, celle de Bilal est bien plus amoral, loin devant, elle est un enjeu de pouvoir, mettant en lumière les logiques politiques à l'œuvre au cours du XXe siècle, entre idéologies autoritaires, émergences des nationalismes, repli identitaire et mondialisation.

Géographie, ville et bande dessinée : pistes conclusives

Pour conclure l'exposé, Bénédicte Tratnjek rappelle ainsi que la bande dessinée propose de nombreuses réflexions sur l'espace : la dimension spatiale questionne tout d'abord la représentation des espaces (et tout particulièrement des espaces urbains, comme c'était le thème ce soir, mais aussi des espaces de la nature, des espaces de l'immigration, etc.), y compris dans l'agencement même de la planche et de la case pour viser à ce choix représentatifs. Au final, la bande dessinée nous confronte, par notre lecture, à nos propres pratiques spatiales en nous faisant découvrir des mondes imaginaires ou des villes inconnues, ou en nous confrontant à nos territoires du quotidien. Par-delà la seule question, enfermante, du réalisme ou de la représentation de l'architecture dans la bande dessinée, la BD explore notre habiter, nos pratiques spatiales, nos identités territoriales…

Prise de notes par Olivier Milhaud,
Compte-rendu repris, augmenté* et amendé
par Aymeric Landot et Bénédicte Tratnjek.

Note des Cafés géographiques : Le laboratoire Junior Sciences Dessinées a un carnet Hypothèses, qui contient les comptes rendus des journées, les vidéos, et des articles.

**Les intervenants ont fait le choix d'ajouter les « coupes » qu'ils ont faites pendant le Café géo faute de temps, et des citations et références bibliographiques qui ont nourri leurs réflexions pendant la préparation de ce Café géo. Il s'agit donc ici d'un compte-rendu fortement augmenté.*

Pour aller plus loin

- A l'occasion de ce Café géo, le Laboratoire junior Sciences Dessinées a mis en ligne une biblio/sitographie sur les liens entre Géographie, ville et bande dessinée.
- Tous les billets de Sciences Dessinées sur Villes et Bandes dessinées.
- Le carnet de recherche du Laboratoire junior Sciences Dessinées.
- Le site du Laboratoire junior Sciences Dessinées.