

**13<sup>e</sup> colloque organisé par  
DOC'GEO**



# **HEROS MYTHES ET ESPACES**

**Quelle place du héros dans la construction des territoires ?**

**Avec les communications de  
Aymeric LANDOT,**

**Ange-Toussaint PIETRERA, Franck DAVID,**

**Alexandra LALIBERTE DE GAGNE, Thi Hong Ha HOANG,**

**Grégory MOIGNE, Etienne JACQUEMET, Joy RIVAULT,**

**Maxime DEMADE et Alexandra BOCCAROSSA.**

# Avant-propos

## Des super-espaces pour les super-héros ?

### Espaces héroïques, dessinés et éditoriaux au cœur des mythologies *Comics*

**Aymeric LANDOT**

Doctorant en histoire médiévale  
Laboratoire AGORA – Université de Cergy-Pontoise  
[aymeric.landot@gmail.com](mailto:aymeric.landot@gmail.com)

Compte-rendu du Café Géo établi par :

**Maxime DEMADE**

Doctorante en géographie  
UMR 5319 PASSAGES – Université Bordeaux Montaigne  
[maxime.demade@live.fr](mailto:maxime.demade@live.fr)

**Guilhem MOUSSELIN**

Doctorant en géographie  
UMR 5319 PASSAGES – Université Bordeaux Montaigne  
[g.mousselin@gmail.com](mailto:g.mousselin@gmail.com)

Tout le monde connaît au moins un super-héros, mais qu'en est-il de leurs espaces ? Telle est la question qu'Aymeric Landot, doctorant en histoire médiévale, nous a proposée lors d'un Café Géo qui s'est tenu le 14 octobre 2015 au Clap Coffee<sup>1</sup> de Bordeaux. Bien que son travail doctoral soit orienté sur des faits historiques avérés, en attestent ses recherches sur la famille de Baudricourt, du XIV<sup>e</sup> au XVI<sup>e</sup> siècles, Aymeric Landot, en prenant appui sur la citation d'Oxmo Puccino « *Que serait Batman sans Gotham ?* »<sup>2</sup> a proposé de s'interroger sur la relation établie entre la figure super-héroïque et la ville : la ville du super-héros est-elle un terrain de jeu ou un espace dans l'attente d'être sauvé ?

## 1. Les espaces des super-héros : émergence, action et programmation

La représentation que tout un chacun peut avoir d'une ville, dépeinte dans les *Comics*, est la plupart du temps liée à la personnalité d'un super-héros. Aymeric Landot admet que les super-héros entretiennent des liens plus ou moins étroits avec les espaces qu'ils pratiquent en tant que redresseurs de torts, mais aussi dans les actions de leurs alias, figures civiles qu'ils prennent comme façade à leurs actions justicières.

Selon lui, les super-héros sont définis dès leurs origines par deux types d'espaces : les « espaces d'émergence » et les « espaces d'action ». Les espaces d'émergence sont les lieux par

---

<sup>1</sup> <https://www.facebook.com/clapcoffee/>

<sup>2</sup> <http://genius.com/Oxmo-puccino-pam-pa-nam-lyrics>

lesquels émerge la vocation super-héroïque, à toutes les échelles. Pour Bruce Wayne, c'est bien sûr Crime Alley mais c'est aussi, à plus petite échelle, le quartier des Narrows dans les films ou Gotham toute entière. Pour Superman, c'est bien sûr Metropolis, car Clark Kent ne devient Superman qu'au moment où il passe de la « petite ville » (Smallville) à la grande (Metropolis). Ces espaces d'émergence ont leurs caractéristiques qui déterminent bien souvent certains attributs ou certaines spécificités du futur héros. Quant aux espaces d'action, ce sont les lieux où agissent les super-héros, à toutes les échelles. Tous ces espaces sont différents, parfois partagés, souvent pluriels : ils se confondent, s'opposent ou se complètent, permettant d'éclairer la nature des super-héros.

La dimension spatiale scénaristique contenue dans les *Comics* serait également assez signifiante pour expliquer en partie le façonnement de l'« *ethos* super-héroïque » des personnages. Aymeric Landot avance l'argument que l'espace serait un élément de programmation important du comportement des super-héros, c'est-à-dire qu'il donnerait à la fois l'ambiance générale dans laquelle ils baignent, mais aussi l'axe global, le paradigme, qui suit l'univers de chacun d'entre eux. L'espace est un élément structurant de l'*ethos* de ces justiciers, la ville les marquant et imprégnant fortement leur personnalité.

## 2. Villes : un mal de justice urbaine, un besoin de justiciers spatiaux

Les espaces d'action des super-héros sont en grande partie des environnements urbains où la dimension dépravatrice est particulièrement forte. Les villes en tant qu'entités spatiales, mais aussi organisationnelles, se révéleraient comme des antres maudites, capables de produire elles-mêmes les monstres dont elles sont les victimes. Selon Aymeric Landot, la ville est omniprésente dans les univers des *Comics* figurés de manière souvent audacieuse dans les dessins des éléments d'architecture urbaine, mais aussi dans les plans d'organisation des unités spatiales. La ville, image de la modernité, est la représentation de la fascination des auteurs qui inspire à la fois crainte et admiration, et qui rompt avec les représentations classiques que l'on a de l'espace. Vues du ciel, les représentations initiales des villes de *Comics* évoluent au fil du temps pour se complexifier et regagner progressivement la surface de la vie. Ces villes, d'une verticalité vertigineuse, propices à la lumière et à la circulation des flux, humains et routiers, recèlent concomitamment de nombreux endroits interlopes et où les allées sombres forment des régularités qui organisent le damier urbain en y laissant une marque anxigène.

En tant qu'elles sont les espaces privilégiés des super-héros, les villes constituent également des espaces où se développe une vision craintive voire catastrophiste de l'environnement urbain. S'y développe une criminalité protéiforme où les pouvoirs de la police se retrouvent souvent impuissants face aux actions des super-vilains. Les villes dépeintes dans les *Comics* seraient donc des espaces à sauver, en mal de justice urbaine qui justifierait l'existence de justiciers agissants. Ces derniers seraient alors des agents d'appropriation de l'espace urbain, dans la perspective d'une maîtrise de celui-ci.

La figuration de l'espace urbain engendre des visions ambivalentes, parfois assez schématiques qui retranscrivent les représentations culturelles et fantasmées de la ville. Accédant à une dimension presque mythifiée, les espaces urbains dans les *Comics* s'attacheraient davantage à privilégier la représentation des espaces laissés pour compte, des processus d'enclavement et de ségrégations socio-spatiales, où la justice spatiale serait seule incarnée par l'action de sur-êtres. À l'opposé, tout ce qui est périphérique à l'environnement urbain serait vu comme un milieu protégé

et isolé des affres de l'urbanité. Le rural, plus encore que les espaces périurbains, et globalement toutes les figures spatiales périphériques à la ville sont représentées dans les *Comics* comme des espaces « conservateurs de talents » pour reprendre les termes d'Aymeric Landot. C'est le cas du manoir des X-Men, c'est le cas de la ferme des Kent à Smallville et de la forteresse de Solitude de Superman. Les lieux excentrés de la ville sont des lieux saints, dont la représentation est liée au rapport étatsunien à la banlieue voire à un certain ruralisme.

La représentation de l'espace dans les *Comics* évolue donc au rythme d'une ambivalence, entre angoisses urbaines et croyance amalgamant progrès et urbanité. Les comics proposent une représentation de la ville et des politiques urbaines sécuritaires, car la lutte contre le crime devient le principal enjeu des décisions municipales, à l'instar du New York en crise des années 1970, celui de Robert F. Wagner Jr., d'Abraham D. Beame, d'Edward I. Koch, qu'ont vécu les auteurs.

### **3. L'espace super-héroïque des *Comics*, une structure représentative à plusieurs niveaux**

La représentation de l'espace dans les *Comics* révèle également une structure représentative extrêmement développée fondée sur un rapport étroit à la verticalité, thématique qui ressort comme vision archétypale de la ville nord-américaine. L'espace représenté, en tant qu'espace dessiné, apparaît dans des cases, dont la taille et la forme, variables, réparties sur une planche, forment un ensemble éditorial cohérent.

L'urbanité est représentée en tant qu'entité spatiale qui se place au prisme des ascensions et des chutes que l'on perçoit sur les bandeaux vertigineux délimités sur la planche. Au cours de leurs aventures super-héroïques, les villes exposent leur dimension spectaculaire, parmi les sauts, les voltiges, les chutes ou les poursuites entre les marqueurs d'urbanité (buildings, trottoirs, automobiles...). La ville des *Comics* est éminemment spectaculaire, parce qu'elle est celle de la publicité, des grands bandeaux, elle est le théâtre d'un spectacle dont elle est le véritable personnage.

À plus petite échelle, Aymeric Landot a questionné la pensée spatiale des maisons d'éditions. Les éditions Marvel proposent un cadre spatial existant, dans lequel la ville de New York polarise super-héros et super-vilains. Les dessinateurs y alternent les clins d'œil géographiques (de quartiers qu'ils connaissent, avec leurs hauts-lieux) et des représentations très schématiques, à la limite de l'idéal (puisque le nom de New York est écrit, le besoin de réalisme est moindre). Au contraire, les éditions DC Comics inventent majoritairement ses villes : Gotham, Smallville, Metropolis, Starling City, etc. Selon Aymeric Landot, ce choix exige des auteurs une attention supplémentaire portée à l'environnement urbain, une réflexion plus poussée sur ces villes fictionnelles, pour leur donner justement une épaisseur réelle.