« I Am Gotham » : identification du superhéros et de la ville dans les comic books *Batman*

“I Am Gotham” – Identification of Superhero and the City in Batman’s Comic Books

Sophie Bonadè

Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/itineraires/6366>

DOI : 10.4000/itineraires.6366

ISSN : 2427-920X

Éditeur

Pléiade

Référence électronique

Sophie Bonadè, « « I Am Gotham » : identification du superhéros et de la ville dans les comic books *Batman* », *Itinéraires* [En ligne], 2019-2 et 3 | 2019, mis en ligne le 11 décembre 2019, consulté le 15 décembre 2019. URL : <http://journals.openedition.org/itineraires/6366> ; DOI : 10.4000/itineraires.6366

Ce document a été généré automatiquement le 15 décembre 2019.

Itinéraires est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.

« I Am Gotham » : identification du superhéros et de la ville dans les comic books *Batman*

“I Am Gotham” – Identification of Superhero and the City in Batman’s Comic Books

Sophie Bonadè

Introduction

- 1 Apparus durant la première moitié du xx^e siècle, les superhéros¹ posent un problème de définition. Superman est le modèle prototypique de tous ceux qui apparaîtront après lui. Certains de ces personnages proposeront des variations – tel Batman qui n’a pas de pouvoir – et, à partir des années 1960, s’éloigneront de plus en plus de cette figure originelle : les X-Men de Marvel possèdent un nom super-héroïque, mais elles et ils ne dissimulent pas leurs identités auprès du public, Hulk ne porte pas de costume puisque sa transformation super-héroïque est une métamorphose durant laquelle le scientifique Bruce Banner devient le monstre Hulk. Une caractéristique est récurrente dans les récits de superhéros, celle d’un rapport avec la ville moderne étatsunienne. Les superhéros sont, presque tous, des personnages urbains².
- 2 Cet article s’intéresse au superhéros Batman, à sa masculinité et au rapport qu’il entretient avec la ville dans laquelle il agit et sur laquelle il veille : Gotham City. Tant au niveau de la mise en image que de la mise en récit, Gotham City est présentée comme un territoire qui appartient à Batman et dont la géographie est définie par le vécu subjectif du superhéros, un « espace-vécu » (Frémont 1999). Nous nous intéresserons au rapport corporel de Batman à sa cité, et à la façon dont celle-ci est mise en scène comme un territoire-nation³, qui renvoie métaphoriquement aux États-Unis. En effet, dans la plupart des comic books de superhéros, et particulièrement dans ceux mettant en scène Batman, la ville est l’unité spatiale principale de pouvoir, bien au-delà de l’État

fédéré ou du pays⁴ – un espace politique quasiment autonome – et son contrôle intégral est un enjeu qui implique la corporalité super-héroïque.

- 3 Nous commencerons par présenter Gotham City et l'émergence de comic books dans lesquels la ville devient un élément central du récit. Ce sujet est particulièrement traité à partir des années 1980 et notre corpus d'étude est composé de comic books parus depuis cette époque⁵. Dans un deuxième temps, nous verrons de quelle manière la conquête du territoire par le superhéros Batman est mise en scène, et comment cette conquête est présentée comme une affaire d'hommes dont les femmes sont exclues⁶. Nous finirons en étudiant l'importance grandissante de la figure de Bruce Wayne et de la création d'un récit familial qui connecte Bruce Wayne à l'histoire de la ville et à celle du pays.

Bruce Wayne, Batman et Gotham City

- 4 Batman a été créé en 1939 dans les pages de *Detective Comics* (DCs) #27, un comic book thématique qui réunit plusieurs séries policières et de détectives. Dès l'année suivante, il devient le protagoniste de *Batman*, un titre qui ne regroupe que des aventures du superhéros. À partir de 1968, en pleine « batmania » – l'engouement pour la série télévisée *Batman* diffusée de 1966 à 1968⁷ – le comic book DCs ne publie plus que des aventures de Batman ou de ses alliés⁸. La série télévisée n'est pas la première adaptation des aventures du Chevalier noir, car il a déjà été le héros de deux *serials* durant les années 1940⁹. Dès les débuts de son existence Batman est donc l'objet d'adaptations, mais il demeure un personnage né dans les comic books, dans lesquels ses aventures paraissent en continu depuis 1939.
- 5 L'*alter ego* public de Batman est Bruce Wayne, le fils de Martha et Thomas Wayne qui était un médecin et un riche citoyen de Gotham City. Alors qu'il n'est qu'un enfant, Bruce Wayne assiste impuissant au meurtre de ses parents dans une ruelle sombre de Gotham. Traumatisé par cet événement, le jeune homme décide de consacrer sa vie à combattre le crime. Il s'entraîne alors physiquement et mentalement et, devenu adulte, il adopte l'identité de Batman afin de protéger la ville de Gotham.
- 6 Batman apparaît dans un comic book qui publie habituellement des récits de détectives. Son esthétique est marquée par ce rapport avec le genre policier, et particulièrement le roman noir, apparu aux États-Unis dans les années 1920. En effet, au tout début de sa carrière, Batman combat avant tout des bandits, des tueurs de la mafia et des groupes criminels. C'est à partir de sa deuxième année d'existence que le personnage va commencer à combattre des ennemis hauts en couleur tels le Joker, Catwoman ou le Pingouin en même temps qu'il s'adjoindra les services d'un *sidekick* – le jeune Robin. Les aventures de Batman ont donc rapidement quitté l'ambiance de roman noir, et sont devenues plus joyeuses, même si elles demeurent inscrites dans le genre policier, Batman étant un superhéros-détective.
- 7 Batman est un superhéros nocturne. En cela il s'oppose à Superman, son collègue de Metropolis, qui doit son pouvoir à la lumière du soleil, et qui s'expose en plein jour. À travers les décennies, Superman et Batman représenteront deux traitements opposés de l'archétype super-héroïque. Les corps de Superman et Batman sont semblables, mais la façon de les vêtir – leur costume – et le décor qui les entoure – ici la ville – différent, permettant des variations de l'archétype. Metropolis est une ville moderne, parfois futuriste, florissante et lumineuse, qui s'accorde avec Superman et son costume aux

couleurs vives, celles du drapeau des États-Unis¹⁰. Au contraire, Gotham City est la face sombre de la ville moderne, gangrénée par la corruption et la criminalité.

- 8 Le justicier, à la morale ambiguë, qui doit combattre une criminalité urbaine n'est pas une invention originale dont Batman serait le premier représentant. De telles figures se retrouvent dans les romans-feuilletons français du XIX^e siècle dont *Les Mystères de Paris*¹¹ est le principal exemple (McNamara 2014). Les *pulps*, publications de paralittérature imprimées sur du papier de mauvaise qualité qui apparurent en Amérique du Nord durant la seconde moitié du XIX^e siècle (Gabilliet 2004 : 35-36), sont parfois considérés comme le chaînon manquant entre ces deux genres¹². Ceux-ci mettent aussi en scène des héros ambigus qui luttent parfois contre la criminalité urbaine tel The Shadow. Si l'influence des *pulps* est évidente dans la création des récits super-héroïques, celle des romans-feuilletons est plus questionnable. L'importance de la ville dans ces trois médias – roman-feuilleton, *pulps* et comic books – peut s'expliquer par les contextes de production urbains de ces types de récits. En effet, ceux-ci paraissent de façon périodique, dans des tirages importants, et nécessitent donc des évolutions techniques qui permettent d'imprimer à grande échelle au XIX^e et XX^e siècle (Queffélec-Dumasy 1989, Ahrens et Meteling 2010). Ces évolutions de l'imprimerie et de la presse voient le jour dans les villes – européennes ou américaines – où se situent les sièges des journaux. Si le Paris d'Eugène Sue et Gotham City sont toutes les deux des cités gangrénées par la criminalité, l'esthétique de cette seconde est typique de la métropole étatsunienne.
- 9 L'architecture de Gotham City est un amalgame de bâtiments dont certains renvoient au temps passé – architectures gothiques, néo-gothiques et industrielles –, mais aussi au mouvement esthétique de l'expressionnisme allemand qui avait fait de la rue et de la ville un de ses motifs récurrents (Eble 2013). Le costume noir et gris que porte Batman est aux couleurs de Gotham City. Le personnage de Batman a vécu un drame dans la ville et celle-ci est donc un lieu dangereux pour lui. La mise en scène de l'espace urbain est liée au regard du superhéros ou de la superhéroïne qui l'habite comme l'a mis en avant Hélène Valmary (2009 : 197-98). Ce regard du personnage est une conséquence de l'histoire que le superhéros partage avec la ville. Cette vision de Gotham comme sombre et dangereuse, liée au passé, n'apparaît pas telle quelle dès 1939 et s'est construite à travers le temps.

Une brève histoire de Gotham City

- 10 Batman n'a pas toujours vécu à Gotham City. Durant les deux premières années de son existence, il officie dans une ville qui semble être New York. En effet le numéro #33¹³ de DCs propose une aventure qui prend place dans le Downtown Manhattan. Dans le numéro #35¹⁴, c'est dans le quartier de Chinatown que Batman intervient. Dans *Batman* #4¹⁵, Bruce Wayne ouvre un journal portant le nom de *Gotham City Gazette*. Le mois suivant, dans DCs #48, le nom de Gotham City sera confirmé¹⁶. C'est donc dans une ville imaginaire que Batman fait régner l'ordre et la justice, même si celle-ci renvoie à New York puisque « Gotham » est un surnom que lui a donné Washington Irving (Burrows et Wallace 1999).
- 11 Depuis 1940, Gotham City est le décor dans lequel prennent place les aventures de Batman et de Bruce Wayne. Mais la ville de roman noir de la fin des années 1930, qui porte les marques de la Grande Dépression (Duncan 2011), cède rapidement la place à

une urbanité plus joyeuse et lumineuse, surtout moins dangereuse – plus adaptée à la présence d'un enfant –, suite aux premières critiques adressées aux comic books dès l'année 1940 (North 1940, Brooker 2000 : 61) et à l'instauration de codes d'autorégulation des contenus des comic books¹⁷. Entre les années 1940 et 1960, Gotham City demeurera un lieu sans réel danger, « un terrain de jeu pour deux potes qui se baladent en ville dans des véhicules cool et vivent des aventures excitantes¹⁸ » (Duncan 2011 : 148). Durant les années 1970, alors que le *Comic Code Authority* se fait moins prégnant, et sous l'inspiration de nouveaux artistes, Denny O'Neil et Neil Adams, Gotham va devenir une ville nocturne, à l'architecture gothique, qui flirte avec le fantastique. À partir des années 1980, Gotham City n'est plus uniquement le lieu où se déroulent les aventures de Batman. Elle va aussi devenir un thème central de plusieurs intrigues.

Gotham City, une ville de la *frontier*

- 12 Gotham est une ville portuaire située sur la côte Est des États-Unis. Elle adopte ainsi la situation géographique entre mer et terre de New York. Les villes portuaires de la côte Est sont des lieux de migration, par lesquelles sont arrivés les premiers colons. Ces villes sont donc liées à l'histoire de la colonisation du pays.
- 13 La ville étatsunienne est rattachée à un mythe fondateur de la culture étatsunienne : celui de la frontière (*frontier*). La *frontier* est un lieu d'opposition entre la nature sauvage (*wilderness*) et la civilisation. C'est un espace géographique, mais surtout politique et moral, de la conquête de l'Ouest. La *frontier* est le lieu où le pionnier se confronte à la nature, avant de pouvoir faire triompher la civilisation étatsunienne (Kempf 2015). La *frontier* est ainsi un lieu où la nature ne doit pas être éradiquée, mais maîtrisée comme elle l'est à l'intérieur des grandes villes (Davis 2009, Lehan 1998 : 13).
- 14 Cette opposition entre la nature et la ville se retrouve dans de nombreux comic books super-héroïques. Jérôme Dorvidal voit dans chaque ennemi•e des superhéro•ïne•s une incarnation de la nature.

Comment ne pas distinguer à travers ces récits, la présence d'une nature jadis étouffée et qui ressurgit brusquement dans ces espaces bétonnés ? De fait, ces « humains génétiquement modifiés [les vilains]¹⁹ » favorisent un imaginaire xénophobe, celui d'une vermine nuisible étrangère à la civilisation et qu'il faut nécessairement anéantir. (Dorvidal 2003)

Cette affirmation doit être nuancée, car certain•e•s ennemi•e•s génétiquement modifié•e•s renvoient plus précisément à une défiance envers la science et donc envers la technologie humaine. Néanmoins, certain•e•s ennemi•e•s de Batman sont effectivement des incarnations de la nature tel•le•s Poison Ivy et Swamp Thing.

- 15 Poison Ivy est une *villainess* apparue pour la première fois en 1966²⁰. Les origines de ce personnage ont été réécrites de nombreuses fois. La version la plus courante est que Pamela Isley est une scientifique qui, suite à un accident ou à une tentative de meurtre, a acquis le pouvoir de contrôler les hommes et la nature. Poison Ivy est une dryade moderne qui a été dotée, à travers les années, de solides convictions écologistes. Poison Ivy est liée à un stéréotype²¹ de la culture populaire : « The Evil Demon Seductress » (feministfrequency 2011). Il s'agit d'une variation de la femme fatale et de la *Vamp*, mais « The Evil Demon Seductress » n'est pas un personnage entièrement humain. Sa

sexualité est essentialisée et elle est une arme qu'elle utilise – uniquement – contre les hommes, car ce stéréotype est hétéronormatif.

- 16 Swamp Thing n'est pas un personnage secondaire de l'univers de Batman, mais le protagoniste de plusieurs séries de comic books. Ce personnage a été créé en 1972²². Swamp Thing est à l'origine le docteur Alec Holland qui, après avoir été laissé pour mort dans le Bayou, s'est réincarné sous la forme d'une créature faite de végétation des marais. En 1980, Alan Moore devient le scénariste de la deuxième série *Swamp Thing*²³. Il réécrit les origines du personnage le transformant en une plante dotée d'intelligence qui croit avoir été autrefois un homme. C'est durant le *run*²⁴ scénaristique d'Alan Moore que la ville de Gotham sera le siège d'une des principales mises en scène d'un affrontement entre la nature et la civilisation urbaine.
- 17 Dans le numéro #51²⁵ de la série, la compagne humaine de Swamp Thing, Abigail, est emprisonnée dans les prisons de Gotham City. Dans le numéro suivant, Swamp Thing envahit la ville et y fait ressurgir la nature. S'ensuit alors un combat pour Gotham entre Batman, le défenseur de la cité, et la créature des marais, défenseuse de la nature. Une fois Abigail libérée, Swamp Thing se retire avec sa compagne et avec la nature, qui laisse le béton reprendre le dessus.
- 18 Les combats qui opposent Batman à Swamp Thing ou Poison Ivy sont ainsi des combats d'opposition entre deux concepts tels la ville et la nature ou la sauvagerie et la civilisation, concepts que l'on retrouve dans le mythe de la *frontier*. Mais il s'agit aussi de combats qui opposent des corps différents. Batman est un superhéros. Son corps est celui d'un homme blanc, dans la force de l'âge et musclé. Il incarne un corps socialement dominant dans la société occidentale. Swamp Thing est une créature faite de végétation des marais, qui peut transformer son physique à sa guise et qui possède une apparence monstrueuse. Poison Ivy est humaine, mais son corps est celui d'une femme sexuellement objectivée, qui s'oppose au corps masculin de Batman. Dans le combat pour le contrôle de la cité, Batman et son corps super-héroïque l'emportent toujours sur ses ennemi•e•s. Et la ville demeure un endroit dans lequel la nature est vaincue et maîtrisée.
- 19 Dans le numéro #53 de *Swamp Thing*, durant lequel la créature des marais attaque Gotham, apparaît l'une de ses premières représentations cartographiques. Quand le superhéros lutte pour garder le contrôle de la ville, une vision cartographique de celle-ci permet de figurer l'enjeu de cette lutte. Car la carte, dans les récits de Batman, est liée à la conquête et au contrôle du territoire.

Gotham City, un territoire à conquérir pour Batman

- 20 Batman a une histoire avec Gotham City. C'est le lieu où il est né deux fois – l'une en tant que Bruce Wayne et l'autre en tant que Batman. La ville de Gotham est, pour Batman, un espace vécu selon la définition d'Armand Frémont, c'est-à-dire un espace qui regroupe les lieux fréquentés par une personne (« espace de vie »), les interactions sociales entretenues dans ces lieux (« espace social ») et les valeurs psychologiques qu'une personne attache à un lieu (Frémont 1980). Plus que le mot d'*espace* c'est celui de *territoire* qui nous semble convenir pour définir le rapport de Batman à la ville de Gotham.

- 21 Une définition du territoire²⁶, que l'on retrouve en science politique et juridique, mais aussi en éthologie fait de celui-ci un segment de l'espace qui est approprié ou revendiqué par une personne, un groupe social, une ville, qui y établit sa souveraineté et le défend. D'autres approches utilisent la notion d'appropriation dans une notion plus « *“molle” et pacifique* » (Lévy et Lussault 2013b : 999). L'appropriation du territoire s'y inscrit dans une dimension sociologique, culturelle et symbolique (Bonnemaïson 1981, Bord 2013). Dans les récits de Batman, le territoire est un lieu défini par le rapport des personnages, et particulièrement de Batman, à leur environnement, mais il est aussi un espace géographique qui est convoité par plusieurs adversaires. Et c'est lors de leurs affrontements qu'apparaît le motif de la carte.
- 22 La carte de Gotham City apparaissant dans *Swamp Thing* #53 ne sera jamais réutilisée. Il faudra attendre l'année 1999 et l'arc narratif « No Man's Land » pour que soit réalisée une carte de la ville de Gotham.
- 23 « No Man's Land » est un *cross-over*, un récit qui se déploie dans plusieurs séries. Il commence après un tremblement de terre²⁷ qui a détruit Gotham City. Face au chaos qui s'installe dans la cité en ruine, les autorités étatsuniennes décident d'isoler la ville du reste du pays²⁸. Les ponts qui relient Gotham à la terre ferme sont alors détruits laissant la ville sans accès terrestre. Gotham City devient donc officiellement une ville indépendante, proche de la *polis* de la Grèce antique (Hartog), une cité-État laissée sans souveraineté. Batman, qui s'est d'abord absenté, revient dans ce lieu en ruine pour la trouver divisée entre plusieurs clans qui se battent pour son contrôle.
- 24 C'est pour représenter cette division de la ville et la lutte pour sa conquête qu'une carte de Gotham est utilisée. Cette carte apparaît dès le premier numéro de « No Man's Land²⁹ ». Elle occupe la totalité de l'espace de deux pages en vis-à-vis, représente une version schématique de la ville de Gotham et de l'aménagement de ses rues et de ses quartiers, et montre une analogie avec New York³⁰. Les ponts détruits sont représentés à l'aide de pointillés. Certaines zones de la carte sont coloriées. Une légende nous indique à quel clan correspond chaque couleur. Oracle³¹ indique que ces zones « ne cessent de se décaler, car les “seigneurs des secteurs” ne cessent de changer³² ».
- 25 La carte est un « médium entre la société et l'espace ou le territoire » (Bord 2013). Elle donne à lire le territoire et permet de l'appréhender, mais elle permet aussi de le définir, de le faire exister, de lui donner une spatialité. Image simplificatrice, qui livre des informations, et en omet d'autres, elle est également un objet de pouvoir (Bord 2013). La carte de « No Man's Land » remplit parfaitement ces fonctions. En cartographiant l'espace de Gotham City, Oracle donne à voir le territoire que représente la ville, mais aussi les forces en présence qui revendiquent ce territoire. Grâce à cette carte, Oracle peut surveiller les ennemis et les alliés de Batman et aider le superhéros dans sa reconquête du territoire perdu.
- 26 Les couleurs servent à délimiter les territoires des clans sur la carte. Dans Gotham City, c'est par l'utilisation de bombes de peinture que les différents clans marquent leur territoire. Ils peignent les murs de la ville pour y faire figurer le logo qui représente leur clan et qui est leur tag, leur signature. Quand un lieu est marqué par le logo d'un clan, cela signifie qu'il lui appartient, mais aussi que les habitants du lieu sont sous sa juridiction et/ou protection. L'utilisation de tags renvoie au *street art*, pratique culturelle et artistique urbaine – influencé par l'esthétique des comics (Ahrens et Meteling 2010) –, qui permet de revendiquer les espaces urbains et qui s'est développée

dans New York, modèle de Gotham City (McLean, Decker et Curry s. d. ; Beuscart et Lafargue de Grangeneuve 2003).

- 27 Les logos des superhéros sont des signes de reconnaissance. Ils sont rapidement devenus des marques utilisées par les éditeurs pour vendre des produits dérivés (Becker 2015). Dans « No Man's Land », le logo de Batman effectue une migration du corps super-héroïque au corps urbain où il est appliqué sous forme de graffiti. Gotham City ne sera sauvée que lorsque la ville appartiendra de nouveau à Batman et que le logo du superhéros aura recouvert les murs de tous ses bâtiments. On retrouve une logique similaire dans des récits bien plus anciens, par l'utilisation du Bat-Signal, qui permet d'avertir Batman qu'une situation nécessite son intervention. Le Bat-signal imprime le logo de Batman dans le ciel de Gotham City, symbolisant que ce lieu est sous la protection de la chauve-souris (Würtz 2019)³³.
- 28 Cet affrontement pour le contrôle de Gotham dans « No Man's Land » est une lutte entre hommes. Tous les camps sont dominés par des hommes à l'exception de deux : celui de Huntress et celui de Poison Ivy. Cependant Huntress marque les territoires qu'elle prend et protège avec le logo de Batman, s'assimilant ainsi au superhéros. Poison Ivy s'est installée dans le Robinson Park³⁴ qui est le parc principal de Gotham City. Poison Ivy ne possède donc pas un territoire qui peut être défini comme urbain, car sa première action, lors de la prise de ce lieu, est d'y faire ressurgir une nature sauvage. Dans le parc, Poison Ivy recueille les enfants abandonnés et, après que Batman est venu l'aider face à un ennemi, elle s'engage à faire pousser de la nourriture pour les habitants de Gotham City³⁵. Dans cet arc narratif, Poison Ivy incarne l'idée de la Terre nourricière, qui fournit à manger à celles et ceux qui en ont besoin et qui est la mère de l'humanité. Elle ne combat pas pour le contrôle de Gotham, pas plus qu'elle n'habite la ville. Le combat pour un territoire, et sa défense par les armes sont des activités codées comme masculines (Graham, Ashworth et Tunbridge 2000 : 25 ; Cassagnes-Brouquet et Dubesset 2009). Ainsi, si quelques femmes viennent en aide à Batman, elles se rangent sous sa bannière et c'est avant tout des hommes que Batman affronte.
- 29 L'arc « No Man's Land » se finit par la reconquête de la ville par Batman et ses alliés et la promesse de sa reconstruction. Une ombre plane sur cet avenir, car l'homme qui veut se charger de cette reconstruction est Lex Luthor, un *villain*. Entre de mauvaises mains, l'avenir de Gotham est incertain. Car la ville n'est pas seulement la propriété des superhéros et des criminels qui se battent pour son contrôle. Elle appartient aussi aux humains qui l'ont faite et particulièrement aux hommes. Les récits mettant en scène Batman présentent Gotham comme un espace urbain modelé principalement par la famille Wayne, et son dernier descendant : Bruce Wayne.

Gotham City, ville de la famille Wayne

- 30 Dans « No Man's Land », Batman agit très peu en tant que Bruce Wayne. Dans un arc narratif précédant, il tente de sauver Gotham par des voies législatives, mais il échoue et revient donc sauver la ville sous sa *persona* super-héroïque³⁶. Pourtant la lignée de la famille Wayne joue un rôle important des années 1990 jusqu'aux années 2010. Cette lignée a été évoquée dans la série *Batman* dès 1947³⁷ puis en 1958³⁸. Dans ces deux numéros, des portraits des ancêtres de la famille Wayne étaient mis en images. Déjà la famille Wayne était représentée uniquement par des hommes, aux similarités

physiques troublantes, qui s'étaient illustrés durant des événements historiques liés au développement des États-Unis.

- 31 La sortie du film de Tim Burton marque un regain d'intérêt pour le sujet de la ville de Gotham. Les décors du film, dessinés par Anton Furst et créés par Peter Young, sont très inspirés par l'expressionnisme allemand. Ils sont récompensés par l'Oscar des meilleurs décors en 1990³⁹. Suite à la sortie de ce film, plusieurs récits reviendront sur la construction de la cité et sur ses liens avec la famille Wayne. En 1997 paraît le comic book *Batman: Secret Files* qui présente plusieurs aspects de la vie du superhéros. Un texte s'intitule « Upon the Shoulders of Giants: The Men Behind Gotham ». Ce récit retrace l'évolution à travers le temps de la famille Wayne qui est présentée ainsi :

Il est possible qu'aucun nom ne soit aussi étroitement lié à la croissance et à la prospérité de Gotham City que ne l'est celui de la famille Wayne.

Comme les Carnegie, les Rockefeller ou les Heart, les Wayne, issus de l'« ancienne bourgeoisie », ont été à l'avant-garde de Gotham, menant la ville de ses modestes débuts jusqu'à ce qu'elle rejoigne les plus grandes villes américaines – New York, Chicago, Detroit ou Pittsburgh – en tant que pôle industriel majeur⁴⁰.

Cet article établit donc un lien entre Gotham et d'autres villes, mais aussi entre la famille Wayne et d'autres lignées étatsuniennes. Ensuite sont présentés différents membres de la famille Wayne.

- 32 En 2010, la série *The Return of Bruce Wayne* va de nouveau insister sur les rapports entretenus par la famille Wayne et la ville de Gotham. Cette série est scénarisée par Grant Morrison, un auteur qui a commencé à travailler sur le personnage de Batman en 2006 et a proposé une réécriture des origines du superhéros qui synthétise les différents récits publiés depuis 1939. En 2008, Grant Morrison a « tué » Batman durant un arc narratif nommé « Batman R.I.P.⁴¹ ». Batman n'est évidemment pas mort, il a été envoyé dans le passé, à l'époque des hommes préhistoriques. Amnésique, le personnage va se frayer un passage à travers le temps pour revenir à son époque.
- 33 La série *The Return of Bruce Wayne* s'étend sur six numéros durant lesquels Bruce Wayne traverse cinq époques avant de revenir dans sa propre temporalité. Comme l'annonce le titre de la série, ce voyage est celui de Bruce Wayne et non celui de Batman. Et les cinq époques traversées par Bruce Wayne renvoient à l'histoire des États-Unis, mais aussi à l'édification de la ville de Gotham et à l'évolution de la famille Wayne. Bruce Wayne croisera d'ailleurs l'un de ses ancêtres, Alan Wayne, qui fera reconstruire le manoir Wayne, la demeure familiale.
- 34 C'est donc un voyage dans son passé, sur les traces de ses ancêtres, qui permet au superhéros de retrouver la mémoire et de lui rappeler ce qu'il est : Bruce Wayne, mais aussi Batman. Il s'agit aussi d'un voyage à travers les archétypes de la culture étatsunienne : les premiers hommes, les colons, les pirates, les cow-boys et les détectives privés. Ces cinq archétypes, qui sont représentés sur les cinq premières couvertures de la série⁴², sont des mises en scène de la masculinité dans lesquelles les corps ont une importance centrale. Ceux-ci sont les garants de la force des personnages, mais ils sont aussi le support des costumes : peau de bête, bandeau de pirates, chapeau et manteau de détective, etc. Après ces cinq archétypes arrive le superhéros, qui s'inscrit donc dans une descendance des héros étatsuniens, dont il est la version moderne et toujours masculine.
- 35 L'importance grandissante de Bruce Wayne et de sa famille comme figure centrale de la construction de Gotham et la présentation de la ville comme un territoire qui doit être

conquis et maîtrisé par Batman sont deux types de récits qui se développent de façon concomitante, mais dans des histoires séparées.

Réconcilier Batman et Bruce Wayne pour posséder Gotham dans le temps et l'espace

- 36 Depuis les origines du personnage, Batman et Bruce Wayne ont été présentés comme deux personnalités opposées. Bruce Wayne est le playboy millionnaire qui ne se soucie que de faire la fête, et Batman, le superhéros qui se soucie de sa ville. Bruce Wayne est le masque que Batman porte durant la journée, afin de dissimuler ses aventures de superhéros. S'il y a quelque chose que Bruce Wayne n'est pas, c'est un *self-made-man*. Il est l'héritier d'une longue lignée de personnes qui ont bâti la ville de Gotham, et il a ainsi une responsabilité envers elle. Gotham City est le patrimoine de Bruce Wayne⁴³. Il en hérite symboliquement, car sa famille possède une histoire avec la ville, mais aussi matériellement, car elle possède plusieurs bâtiments.
- 37 L'héritage n'étant pas suffisant, il faut que Bruce Wayne se réapproprie la ville et c'est aussi sous l'apparence de Batman qu'il le fait. Ainsi, le corps à double identité de Bruce Wayne et Batman est le lieu de réconciliation entre l'héritier et le *self-made-man*. Mais ce corps est aussi le lieu de réconciliation entre deux formes de masculinité, une masculinité bourgeoise, hégémonique, dont le pouvoir est socialement assis et une masculinité virile, qui reprend les attributs du soldat, du guerrier. Batman est parfois appelé « the caped crusader », le mot « croisé » renvoyant à un imaginaire guerrier et religieux. Le corps de Batman, qu'il s'est taillé lui-même, au prix d'un entraînement intensif, est effectivement un corps de soldat.
- 38 Cette réconciliation entre Batman et Bruce Wayne est centrale dans un récit récent « La Cour des Hiboux⁴⁴ » publié en 2011. Cette année-là est celle où l'éditeur DC Comics a décidé de faire un *relaunch*⁴⁵ de tous ses titres qui ont recommencé au numéro #1. La nouvelle série *Batman*⁴⁶ fut scénarisée par Scott Snyder et dessinée par Greg Capullo. Elle commence par l'arc narratif « La Cour des Hiboux ». L'histoire est la suivante : Batman enquête sur une société secrète qui dirigerait Gotham dans l'ombre depuis plusieurs siècles. La société se fait appeler la Cour des Hiboux car, selon le récit, comme les hiboux construisent leurs nids chez les autres, la Cour construit ses QG dans des bâtiments appartenant à d'autres familles et particulièrement à la famille Wayne.
- 39 Le combat contre la Cour est mené par Batman, qui enquête sur cette organisation, mais aussi par Bruce Wayne par sa volonté d'offrir un avenir à Gotham. Au début du récit, il présente à de riches investisseurs ses plans de rénovation de la ville, imitant ses ancêtres qui ont fait évoluer son architecture urbaine. Cette planification architecturale est présentée sous la forme d'une maquette de Gotham City, par-dessus laquelle s'ajoutent des images holographiques des constructions futures envisagées par Bruce Wayne. Plus tard dans le récit, alors qu'il se trouve dans la Wayne Tower bâtie par son ancêtre, Alan Wayne, un assassin envoyé par la Cour le projette à travers une fenêtre. Il ne doit sa survie qu'à sa connaissance d'une gargouille⁴⁷ à laquelle il se rattrape et sur laquelle il se dresse, dominant ainsi la cité. Le savoir de Bruce Wayne sur la ville et les constructions de ses ancêtres le rend ainsi supérieur à ses ennemi•e•s.
- 40 Ici apparaît un motif récurrent des comic books super-héroïques, celui de l'appréhension de la ville par le haut. Dans la tour Wayne, sur la gargouille, Bruce

Wayne ou Batman, surplombent Gotham City et l'englobent de leur regard. Leur perception de l'espace urbain n'est pas celle du marcheur, ou du flâneur baudelairien (Nesci 2014), dont l'expérience se rapproche d'une expérience vécue par tou•te•s ceux et celles qui se sont déjà rendu•e•s dans une ville. Batman adopte parfois le rôle de détective et se déplace alors au niveau des rues ; néanmoins, dans cette position d'enquêteur aussi, il entretient un regard distancié à la ville et à ceux et celles qui l'habitent (Lehan 1998 : 74). Au niveau des toits, la perception de Bruce Wayne ou Batman se rapproche de celle de l'« œil céleste » de Michel de Certeau, vision panoramique rendue possible par la construction des buildings et gratte-ciel, et qui correspond à une vision divine – mais aussi touristique (de Certeau 1990) – sur la ville qui peut ainsi être appréhendée comme un tout (Frahm 2010)⁴⁸.

- 41 Dans la suite du récit, Batman sera capturé par la Cour et enfermé dans le labyrinthe construit dans les égouts de Gotham. Il est condamné à errer entre différentes pièces. L'une d'entre elles contient une maquette de Gotham City qui fait écho à la maquette présentée par Bruce Wayne dans le premier chapitre. Dans ce combat pour la ville, ces maquettes sont des métaphores des plans que les adversaires ont pour la cité. Batman détruira même la maquette de la Cour avant de s'enfuir.
- 42 Les auteurs ont cessé d'écrire les aventures de Batman en 2016 dans le numéro #51⁴⁹ de la série. Ce dernier numéro a pour couverture une image présentant la cape du superhéros qui recouvre Gotham City. Son corps n'apparaît pas, il est remplacé par la ville. La fusion entre Batman et Gotham City est opérée. Le corps de Batman devient la ville et la cape du superhéros la recouvre, la protégeant, mais aussi l'emprisonnant. La dernière page du récit présente le superhéros à contre-jour. Batman devient un élément architectural de la ville. Il n'est plus individualisé, mais fait partie de la structure même de Gotham, qu'il surveille du haut de ses toits, la dominant.

Conclusion

- 43 Gotham City est une ville paradoxale. Elle est un lieu qui a façonné des vies – comme celle de Batman – et qu'il faut façonner en retour pour lui offrir, ainsi qu'à ses habitant•e•s, un futur meilleur. Mais la ville est aussi un endroit qui broie l'humain, qui lui prend ce qu'il a de plus cher – la famille de Bruce Wayne – et qui fait sombrer l'humanité dans la folie. En cela elle se rattache à une vision littéraire de la ville étatsunienne comme lieu de corruption (Lehan 1998). C'est une ville à deux faces, mais elle demeure un lieu qui doit être protégé coûte que coûte par Bruce Wayne et Batman car elle les a forgés et ils la protègent et la transforment en retour.
- 44 Historiquement, la défense du territoire est une activité codée comme masculine, car elle requiert l'usage de la force et fait appel à l'exploit guerrier. La protection du territoire est associée aux hommes et aux héros, et non aux femmes et aux héroïnes (Cassagnes-Brouquet et Dubesset 2009). La création du territoire, puisqu'elle s'appuie avant tout sur les actions passées, et particulièrement les guerres qui ont permis de défendre un lieu, oublie souvent les femmes et les autres minorités – particulièrement raciales – dans l'élaboration de ce territoire (Graham, Ashworth et Tunbridge 2000). Batman / Bruce Wayne puisqu'il est un homme blanc, hétérosexuel et dans la force de l'âge s'inscrit dans un héritage des représentations esthétiques des héros. Il possède un corps qui est en accord avec son rôle de défenseur de la cité.

- 45 La ville super-héroïque est une mégapole occidentale qui renvoie aux grandes villes étatsuniennes. Dans la série de superhéros française *Masqué* (Lehman et Créty 2013), le scénariste Serge Lehman et le dessinateur Stéphane Créty situent leur récit après l'édification du « Grand Paris », preuve que pour les auteurs, les récits de superhéros nécessitent comme décor une mégapole proche des villes étatsuniennes. La cité super-héroïque est mise en scène comme un espace clôt, un territoire sur lequel s'impose la souveraineté d'un superhéros. Elle est certes une ville à l'époque de la mondialisation et entretient donc des rapports avec le monde entier à travers les différents moyens de communication, mais elle est aussi un territoire fermé qui doit pouvoir se défendre contre des invasions venues de l'extérieur. C'est un territoire-nation qui regroupe une population possédant une histoire commune et qui se délimite par des frontières qui ne peuvent être modifiées sans conflits et/ou négociation. Et ces frontières sont gardées par Batman et ses alliés.
- 46 Si, depuis les années 1990 et particulièrement depuis les années 2010, des voix se sont élevées à l'intérieur de l'industrie des comic books, mais aussi au sein du lectorat, pour réclamer plus de diversité parmi les personnages, l'adéquation entre le corps masculin de Batman et la mise en scène de la ville de Gotham ne semble pas prête d'être remise en cause. En 2016, une nouvelle série *Batman* a vu le jour. Son premier fascicule a pour titre « I am Gotham⁵⁰ » et fait apparaître un superhéros, possédant des super-pouvoirs, et se revendiquant comme le protecteur de la ville de Gotham dont il adopte le nom. Ce nouveau superhéros se révélera inapte à protéger la ville et voudra finalement détruire Batman qu'il considère comme une incarnation de la cité. Le superhéros sera arrêté par Batman qui, bien que seulement humain, combattra le surhomme. Gotham ne nécessite pas de protecteur avec des super-pouvoirs. Batman et son corps super-héroïque forgé par l'entraînement, l'héritier d'une lignée qui a financé la ville, demeurent la meilleure défense de Gotham City.

BIBLIOGRAPHIE

Ahrens, Jörn et Meteling, Arno, 2010, *Comics and the City*, New York, Continuum International Publishing Group Ltd.

Amossy, Ruth, et Herschberg-Pierrot, Anne, 2016, *Stéréotypes et clichés : langue, discours, société*, Paris, Armand Colin.

Balzer, Jens, 2010, « “Hully gee, I’m a Hieroglyphe” – Mobilizing the Gaze and the Invention of Comics in New York City, 1985 », dans J. Ahrens et A. Meteling (dir.), *Comics and the City*, New York, Continuum International Publishing Group Ltd, p. 19-31.

Becker, Christophe, 2015, « Heroes and Villains (1) : La naissance du comic book contemporain », *Pop en Stock*, février, [En ligne], <http://popenstock.ca/dossier/article/heroes-and-villains-1-la-naissance-du-comic-book-contemporain-0>, consulté le 20 novembre 2019.

Beuscart, Jean-Samuel et Lafargue de Grangeneuve, Loïc, 2003, « Comprendre le graffiti à New York et à Ivry (Note liminaire aux textes de Richard Lachmann et de Frédéric Vagneron) »,

Terrains & travaux, n° 5, p. 47-54, [En ligne], <https://www.cairn.info/revue-terrains-et-travaux-2003-2-page-47.htm>, consulté le 20 novembre 2019.

DOI : 10.3917/tt.005.0047

Bonnemaison, Joël, 1981, « Voyage autour du territoire », *L'Espace géographique*, vol. 10, n° 4, p. 249-262, [En ligne], www.persee.fr/doc/spgeo_0046-2497_1981_num_10_4_3673, consulté le 20 novembre 2019.

DOI : 10.3406/spgeo.1981.3673

Bord, Jean-Paul, 2013, « La carte, l'espace et le territoire », dans Y. Jean et C. Calenge (dir.), *Lire les territoires*, Tours, Presses universitaires François-Rabelais, p. 207-218, [En ligne], <http://books.openedition.org/pufr/1802>, consulté le 20 novembre 2019.

DOI : 10.4000/books.pufr.1802.

Brooker, Will, 2000, *Batman Unmasked: Analysing a Cultural Icon*, Londres, New York, Continuum.

Burrows, Edwin G. et Wallace, Mike, 1999, *Gotham: A History of New York City to 1898*, New York, Oxford University Press.

Cassagnes-Brouquet, Sophie et Dubesset, Mathilde, 2009, « La fabrique des héroïnes », *Clio. Femmes, Genre, Histoire*, n° 30 (décembre), p. 7-18, [En ligne], <http://journals.openedition.org/clio/9353>, consulté le 20 novembre 2019.

Certeau, Michel de, 1990, « Chapitre VII, Marches dans la ville », dans *L'Invention du quotidien. 1. arts de faire*, Paris, Gallimard, p. 139-164.

Davis, Mike, 2009, « Villes mortes : une histoire naturelle », dans *Dead cities*, traduit par M. Boidy et S. Roth, Paris, Les Prairies ordinaires, p. 73-138.

Dorvidal, Jérôme, 2003, « Superhéros de comics américain », dans *Dictionnaire des mythes du fantastique*, Limoges, Presses universitaires de Limoges et du Limousin.

Duncan, Randy, 2011, « Rolling the Boulder in Gotham », dans Kevin K. Durand et Mary K. Leigh (dir.), *Riddle Me This, Batman!: Essays on the Universe of the Dark Knight*, Jefferson, NC, McFarland, p. 147-155.

Eble, Tamara, 2013, « La rue dans le cinéma expressionniste allemand de 1919 à 1927 », *La Clé des langues*, [En ligne], <http://cle.ens-lyon.fr/allemand/arts/cinema/la-rue-dans-le-cinema-expressionniste-allemand-de-1919-a-1927>.

Eco, Umberto, 1976, « Le mythe de Superman », *Communications*, vol. 24, n° 1, p. 24-40.

Edwards, Anne, 2000, « The Bruce Wayne / Gotham City / Batman Dynamic », *The Comics Journal*, janvier 2000.

feministfrequency, 2011, #4 *The Evil Demon Seductress (Tropes vs. Women)*, [En ligne], https://www.youtube.com/watch?v=_VeCjm1UO4M, consulté le 20 novembre 2019.

Frahm, Ole, 2010, « Every Window Tells a Story: Remarks on the Urbanity of Early Comic Strips », dans J. Ahrens et A. Meteling (dir.), *Comics and the City*, New York, Continuum International Publishing Group Ltd, p. 32-44.

Frémont, Armand, 1980, « L'espace vécu et la notion de région », *Travaux de l'Institut de Géographie de Reims*, n° 41, p. 47-58, [En ligne], www.persee.fr/doc/tigr_0048-7163_1980_num_41_1_1081, consulté le 20 novembre 2019.

DOI : 10.3406/tigr.1980.1081

Frémont, Armand, 1999, « Chapitre premier, les leçons des sciences humaines », dans *La Région, espace vécu*, Paris, Flammarion, p. 63-92.

Gabilliet, Jean-Paul, 2004, *Des comics et des hommes : histoire culturelle des comic books aux États-Unis*, Nantes, Éditions du temps.

Graham, Brian, Ashworth, Greg et Tunbridge, John, 2000, *A Geography of Heritage*, Londres, New York, Routledge.

Hartog, François, s. d., « CITÉ-ÉTAT », dans *Encyclopædia Universalis*, [En ligne], <https://www.universalis.fr/encyclopedie/cite-etat/>, consulté le 20 novembre 2019.

Hassler-Forest, Dan, 2012, *Capitalist Superheroes: Caped Crusaders in the Neoliberal Age*, Winchester, UK, Washington, Zero Books.

Kempf, Jean, 2015, *Une histoire culturelle des États-Unis*, Paris, Armand Colin.

Lainé, Jean-Marc, 2011, *Super-héros ! La puissance des masques*, Lyon, Moutons électriques.

Lehan, Richard, 1998, *The City in Literature*, Berkeley, University of California Press.

Lehman, Serge et Créty, Stéphane, 2013, *Coffret Masqué, tome 1 à 4*, Paris, Delcourt.

Lévy, Jacques et Lussault, Michel (dir.), 2013a, « Nation », *Dictionnaire de la géographie*, Paris, Belin, p. 705-707.

Lévy, Jacques et Lussault, Michel (dir.), 2013b, « Territoire », *Dictionnaire de la géographie*, Paris, Belin, p. 995-1005.

Mclean, William P., Decker, Scott H. et Curry, Glen D., s. d., « GRAFFITI », dans *Encyclopædia Universalis*, [En ligne], <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/graffiti/>, consulté le 20 novembre 2019.

McNamara, Kevin R., 2014, « Introduction », dans *The Cambridge Companion to the City in Literature*, Cambridge, Cambridge University Press, p. 1-16.

Nesci, Catherine, 2014, « Memory, Desire, Lyric: The Flâneur », dans K. R. McNamara (dir.), *The Cambridge Companion to the City in Literature*, Cambridge, Cambridge University Press, p. 69-84.

North, Sterling, 1940, « A National Disgrace and a Challenge to American Patents », *Childhood Education*, n° 17 (2), p. 56.

Queffélec-Dumasy, Lise, 1989, *Le roman-feuilleton français au XIX^e siècle*, Paris, PUF, coll. « Que sais-je ? ».

Snider, Brandon T., 2012, *The Dark Knight Manual: Tools, Weapons, Vehicles & Documents from the Batcave*, San Rafael, Calif., Insight Editions.

Uricchio, William, 2010, « The Batman's Gotham City™: Story, Ideology, Performance », dans J. Ahrens et A. Meteling (dir.), *Comics and the City*, New York, Continuum International Publishing Group Ltd, p. 119-131.

Valmary, Hélène, 2009, « Un Surhomme dans la ville », dans *Du héros au superhéros : Mutations cinématographiques*, Paris, Presses Sorbonne Nouvelle, p. 197-207.

Wright, Bradford W., 2003, *Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America*, Baltimore, Md., Londres, Johns Hopkins University Press.

Würtz, Siegfried, 2019, *Qui est le chevalier noir ? Batman à travers les âges*, Toulouse, Third Edition.

NOTES

1. Nous utilisons habituellement l'écriture inclusive, mais cet article est consacré à la représentation des superhéros avant tout comme des figures masculines. Ainsi, à quelques exceptions près, nous parlerons des superhéros au masculin.
2. Dans son ouvrage *Super-héros ! La puissance des masques*, Jean-Marc Lainé propose une liste de caractéristiques définitionnelles, mais non obligatoires, pour qu'un personnage soit considéré comme super-héroïque. La dernière de ces caractéristiques est « le rapport à la ville » (Lainé 2011). L'ouvrage *Comics and the City* rappelle que l'émergence de la bande dessinée américaine est liée au développement des mégapoles et que « there is undoubtedly a link between the medium of comics and the big city as a modern living space » dont les récits super-héroïques sont un exemple (Ahrens et Meteling 2010).
3. Nous utilisons le terme de « nation » dans le deuxième sens proposé dans le *Dictionnaire de la géographie* à savoir qu'il y a construction nationale « quand existent un lien social suffisamment intense et un système complet de pratiques et de représentations collectives » (Lévy et Lussault 2013a).
4. Batman voyage parfois hors du pays ou même dans l'espace, mais c'est dans la ville de Gotham qu'ont lieu presque toutes ses aventures. Umberto Eco notait déjà en 1976, à propos de Superman, que celui-ci « ignore pratiquement la dimension “monde”, et totalement la dimension “États-Unis” » (Eco 1976 : 38).
5. Notre étude est centrée sur les comic books et nous ne mentionnerons les adaptations que dans le cas où celles-ci auraient un impact direct sur les publications mettant en scène Batman.
6. Wonder Woman est l'un des seuls personnages de premier plan de l'éditeur DC Comics à ne pas être assigné à la protection d'une ville dont elle serait la principale gardienne.
7. *Batman* (1966-1968), 3 saisons, 120 épisodes, ABC.
8. À partir du numéro #384 de DCs.
9. Lambert Hillyer, *Batman*, 1943, 15 épisodes. Spencer Gordon Bennet, *Batman and Robin*, 1949, 15 épisodes.
10. Aux origines des comic books, leur qualité d'impression était médiocre. Les costumes des superhéros étaient souvent constitués de couleurs primaires, plus faciles à imprimer (Lainé 2011 : 69).
11. Même si Rodolphe, le héros d'Eugène Sue, agit pour sa rédemption (Lehan 1998 : 55-57), alors que Batman n'agit pas pour se racheter d'une faute commise.
12. Certains comic books et bandes dessinées françaises publiés depuis la fin des années 1990 tracent une généalogie entre les personnages de roman-feuilleton européens du XIX^e siècle et les superhéros américains tels *Planetary* (1998-2009), *The League of Extraordinary Gentlemen* (1999-ajd) ou encore *La Brigade chimérique* (2009-2010).
13. Les dates présentes sur les couvertures des comic books se nomment des *cover dates* (CD). Il ne s'agit pas de la date de parution du numéro, mais de la date à laquelle celui-ci est retiré du marché. La date de parution est antérieure, souvent d'un à trois mois, à la CD. DCs #33 (CD novembre 1939).
14. DCs #35 (CD janvier 1940).

15. *Batman* #4 (CD janvier 1941).

16. *DCs* #48 (CD février 1941).

17. Le code le plus célèbre est le *Comic Code Authority* créé par la Comic Magazine Association of America en 1954, après les campagnes d'opinion qui prirent pour cible les comic books durant le début des années 1950. Ce code était commun à presque tous les éditeurs de comic books (Gabilliet 2004 : 295-324). Avant cela, dès 1941, l'éditeur DC Comics s'était doté de son propre code nommé l'*Editorial Advisory Board* (Wright 2003 : 33-34).

18. « a playground for two chums zipping around town in cool vehicles and having exciting adventures ».

19. Les *villains* et *villainesses* sont les adversaires dans les récits super-héroïques.

20. *Batman* #181 (CD juin 1966).

21. Nous utilisons le terme de stéréotype et non de cliché, car « The Evil Demon Seductress » n'est pas seulement la répétition d'un type de personnage, mais renvoie aussi à une représentation des femmes comme ayant une sexualité dangereuse pour les hommes. Le stéréotype renvoie à un imaginaire social (Amossy et Herschberg-Pierrot 2016).

22. *Swamp Thing* #1 (CD novembre 1972).

23. Alan Moore devient scénariste pour le numéro #20 de *The Saga of Swamp Thing*. La série changera de nom au numéro #46 et deviendra *Swamp Thing*, mais sa numérotation continue. Alan Moore quittera la série après le numéro #64 (*The Saga of Swamp Thing* (1982-1986), 45 numéros ; *Swamp Thing* (1986-1996), 126 numéros).

24. Un *run* désigne une période de publication durant laquelle un.e artiste travaille sur une série et la marque de son style.

25. *Swamp Thing* #51 (CD août 1986).

26. Le territoire a de nombreuses définitions en géographie. Le *Dictionnaire de la géographie* en recense huit et en propose une neuvième (Lévy et Lussault 2013b).

27. Le tremblement de terre a lieu durant un arc narratif précédent nommé « Batman : Cataclysm » publié en 1998.

28. Dans le *Batman* #561 (CD janvier 1999), Bruce Wayne va plaider devant le gouvernement étatsunien pour qu'une aide financière soit accordée à Gotham City afin de permettre de reconstruire la ville. Son discours qui insiste sur les gothamites comme un peuple uni par un passé commun emprunte beaucoup au mythe de la *frontier* (Edwards 2000).

29. *Batman : No Man's Land* #1 (CD mars 1999).

30. William Uricchio, dans son article sur Gotham City, affirme que la géographie de Gotham City n'existe pas « as an objective space, but as a highly selective and ever shifting accretion of parts, of encounters between characters, favorite episodes, rendering styles, even perspectives » et qu'aucune carte ne peut la saisir en dehors d'un récit particulier (Uricchio 2010). La carte qui apparaît dans « No Man's Land » est bien créée à l'intérieur d'un récit, mais elle réapparaît à travers le temps. Elle figure en 2000 dans le comic book *Batman: Gotham Secret Files* qui n'appartient à aucun récit, mais propose d'offrir un panorama de la ville de Gotham. Elle se retrouve encore aujourd'hui sur beaucoup de sites de fans. En 2012, une carte assez proche est présentée comme étant la Gotham City des films de Christopher Nolan (Snider 2012) dans lesquels la

question du contrôle de la ville, corrélée à celle du regard, est centrale (Hassler-Forest 2012). Si le fait de cartographier Gotham est *a priori* absurde, il y a pourtant bien une volonté à partir des années 1990 de donner une représentation physique de la ville qui s'articule avec le développement de récits autour de sa conquête.

31. Oracle est Barbara Gordon, la deuxième Batgirl. Après avoir été violentée par le Joker, Barbara est devenue paralysée et doit se déplacer en fauteuil roulant. Elle change alors son identité de Batgirl à Oracle.

32. « Of course, the colors keep shifting because the “Lords of the Sectors” keep changing » (*Batman : No Man's Land* #1).

33. Dans la diégèse le logo de Batman, ainsi que le préfixe « Bat » permettent d'indiquer les possessions de Batman. À l'extérieur de la diégèse, ces signes permettent de dénoter du droit des marques de l'éditeur DC Comics, et du groupe WarnerMedia auquel il appartient, sur les produits auxquels ils sont apposés.

34. Le Robinson Park est nommé d'après l'artiste Jerry Robinson qui a travaillé sur le personnage de Batman lors de sa création. Plusieurs lieux de Gotham sont nommés en référence à des artistes ayant travaillé sur le titre. Aucun de ces lieux ne fait référence à une artiste femme. Si celles-ci sont peu nombreuses à avoir travaillé sur les aventures de Batman, elles ne sont pas inexistantes, et la coloriste Adrienne Roy par exemple, est l'une des personnes à avoir travaillé sur le plus grand nombre de numéros des séries *Batman* et *DCs*.

35. *DCs* #735 (CD août 1999).

36. « *Batman : Cataclysm* ».

37. *Batman* #44 (CD décembre 1947).

38. *Batman* #120 (CD décembre 1958).

39. Lors de la 62^e cérémonie des Oscars, le film était nominé uniquement dans cette catégorie.

40. « Perhaps no other name is more closely identified with the growth and prosperity of Gotham City than the Wayne family. Not unlike the Carnegies, or Rockefeller or Hearts, the Waynes, born out of “old money”, were the vanguard of Gotham, leading the city from its humble beginning to join America's other great cities—New York, Chicago, Detroit or Pittsburgh—as a major industrial mecca » (*Batman: Secret Files* #1, CD octobre 1997).

41. Le personnage de Batman disparaît à la fin de cet arc narratif, mais sa « mort » a lieu dans la série *Final Crisis* (2008-2009, 7 numéros).

42. Pour visualiser les couvertures : <https://comicvine.gamespot.com/batman-the-return-of-bruce-wayne/4050-33073/>.

43. Le mot français de patrimoine, étymologiquement l'« héritage du père » est plus propre à rendre compte de la transmission qui est à l'œuvre dans la famille Wayne que le terme anglais de *heritage* qui ne met pas en relief l'aspect genré, car patrilinéaire, de cette transmission.

44. « La Cour des Hiboux » (*Court of the Owls*) est suivi par un récit nommé « La nuit des Hiboux » (*Night of the Owls*) qui est un *cross-over* qui conclut les différentes trames narratives mises en place dans « La Cour des Hiboux ». Quand nous utilisons l'appellation « La Cour des Hiboux », nous faisons référence à ces deux arcs narratifs et non uniquement à la première partie de cette aventure.

45. *Batman* #1 (CD novembre 2011).

46. *Batman* #2 (CD décembre 2011).

47. Les figures architecturales des gargouilles et des chimères sont des motifs récurrents des aventures de Batman. Ces créatures, très utilisées par l'art gothique, avaient une fonction apotropaïque. Elles ont donc souvent été mises en images à côté de la silhouette de Batman, établissant un rapport d'analogie avec le superhéros qui protège la ville (voir : <https://comicvine.gamespot.com/batman-681-batman-rip-the-conclusion-hearts-in-dar/4000-143147/>). Dans « La Cour des Hiboux » c'est Bruce Wayne, et non Batman, qui est présenté sur une gargouille, signe de ce nouveau rôle de protecteur de la ville endossé par le milliardaire.

48. Jens Balzer, partant de l'exemple du *Yellow Kid*, fait un parallèle entre le regard du flâneur urbain et celui du lectorat de comic books, car ce regard ne peut jamais appréhender ce qu'il voit comme un tout en harmonie, mais comme un ensemble de fragments qui nécessitent un regard mouvant. Ce type de regard n'est pas toujours nécessaire dans la lecture de comic books super-héroïques où l'utilisation de grandes cases, ou de *splach page* – une image remplissant une page entière – permet de présenter une action comme un tout. Si la lecture de telle image peut s'effectuer avec un regard mouvant, il ne nécessite pas un déplacement dans l'image comparable à celui nécessaire pour lire les aventures du *Yellow Kid*. La dernière page du numéro #11 de *Batman* est ainsi une *splash page* représentant l'œil de Bruce Wayne en très gros plan. Dans sa pupille se reflète la ville de Gotham surmontée par le Bat-signal. Le lien entre le regard fixe de Batman, celui du lectorat et le contrôle de la ville est ici mis en évidence (Balzer 2010). *Batman* #11 (CD septembre 2012).

49. *Batman* #51 (CD juin 2016). Voir : <https://comicvine.gamespot.com/batman-51-gotham-is/4000-527103/>.

50. *Batman* #1 (CD août 2016).

RÉSUMÉS

Cet article propose d'étudier les manières selon lesquelles la ville de Gotham est mise en scène dans les comic books *Batman*. Notre hypothèse est que la ville de Gotham a été, à travers le temps, présentée comme un lieu qui appartient au superhéros Batman, mais aussi à son *alter ego* Bruce Wayne. L'espace urbain de Gotham City est ainsi défini par le rapport que Bruce Wayne et Batman entretiennent avec la cité, mais la ville est aussi conçue comme un territoire qui doit être défendu face à différents ennemis, et rester sous la protection du superhéros.

In this article, we study representations of Gotham City in *Batman* comic books. Our hypothesis is that the city of Gotham has been, over time, presented as a place that belongs to Batman but also to his alter ego Bruce Wayne. Gotham urban space is defined by the relationship Bruce Wayne and Batman have with the city. Moreover, the city is also shown as a territory that must be defended against different enemies, and remains under the protection of the superhero.

INDEX

Keywords : superheroes, city, masculinities, Batman, USA, comic books

Mots-clés : superhéro•ïne•s, ville, masculinités, Batman, États-Unis, bande dessinée

AUTEUR

SOPHIE BONADÈ

Université d'Évry-Val-d'Essonne (Paris Saclay), SLAM/Centre Pierre Naville