

## Diplôme national de master

Domaine - sciences humaines et sociales

Mention - histoire civilisation patrimoine

Parcours - cultures de l'écrit et de l'image

# **New York, terre sacrée du super-héros : Étude de l'importance de New York City dans le développement du comic book de super-héros depuis les années 1930**

**Léo Quéret**

Sous la direction de Pascal Robert  
Professeur des universités - ENSSIB



## ***Remerciements***

*Je souhaite remercier Monsieur Pascal Robert, mon directeur de mémoire, pour ses conseils et ses avis.*

*Je voudrais remercier Sylvie pour sa relecture et ses conseils avisés.*

*Je souhaite également remercier l'équipe du Comics Zone pour ses conseils de lecture et son expertise sur le sujet du comic book.*

*Je remercie ma famille pour m'avoir soutenu lors de la rédaction de ce mémoire et pour m'avoir encouragé à ne pas abandonner.*

*Je remercie enfin mes amis pour les différents avis qu'ils ont pu me donner pour la réalisation de ce projet.*

### **Résumé :**

New York s'est imposée comme une des villes les plus importantes du monde au cours du XX<sup>e</sup> siècle. Son rayonnement culturel n'est plus à prouver, sa communauté artistique et ses multiples représentations dans le septième art en ont fait une ville connue de tous. Au sein de cette effervescence culturelle, il est un médium qui doit beaucoup à New York, le comic book de super-héros. Les liens entre la ville et le comics sont nombreux et montrent une relation qui a profondément marqué ce système d'expression tant dans la forme que dans le fond du récit de super-héros.

### *Descripteurs:*

*Comic books – Romans Graphiques – New York – Ville – Culture populaire – Super-héros – Histoire – Marvel Comics – DC Comics*

### **Abstract :**

New York has established itself as one of the most important cities in the world during the 20th century. Its cultural influence has been proven, its artistic community and its multiple representations in cinema have made it a city known to all. Within this cultural effervescence there is a medium that owes a lot to New York, the superhero comic book. The links between the city and the comic book are numerous and show a relationship that has deeply marked this system of expression in both the form and the substance of the superhero story.

### *Keywords :*

*Comic books – Graphic Novels – New York – City – Popular Culture – Super-heroes – History – Marvel Comics – DC Comics*



Cette création est mise à disposition selon le Contrat : « **Paternité-Pas d'Utilisation Commerciale-Pas de Modification 4.0 France** » disponible en ligne <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.fr> ou par courrier postal à Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California 94105, USA.

# Sommaire

<b>INTRODUCTION.....</b>	<b>7</b>
<b>PARTIE I : NEW YORK, VILLE FONDATRICE DU SUPER-HEROS .....</b>	<b>16</b>
<b>Chapitre 1 : La Genèse du comic book.....</b>	<b>16</b>
<i>A/ La presse du tournant du XIX<sup>e</sup> siècle, précurseur du comic book .....</i>	<i>16</i>
<i>B/ Lieu de naissance et affirmation des grands éditeurs .....</i>	<i>21</i>
<b>Chapitre 2 : Le New York de DC et Marvel Comics .....</b>	<b>26</b>
<i>A/ Le voyage de DC comics à travers New York.....</i>	<i>26</i>
<i>B/ Marvel et les Nouveaux Éditeurs.....</i>	<i>32</i>
<b>Chapitre 3 : New York, résidence des auteurs, et reconnaissance du médium.....</b>	<b>37</b>
<i>A/ Le judaïsme chez les pionniers du super-héros .....</i>	<i>37</i>
<i>B / Les lieux de reconnaissances du comics à New York.....</i>	<i>42</i>
<b>PARTIE II : NEW YORK DANS LES PAGES DES COMIC BOOKS .....</b>	<b>50</b>
<b>Chapitre 4 : Les premières apparitions de New York.....</b>	<b>50</b>
<i>A/ DC comics et l'apparition de la ville fictive .....</i>	<i>50</i>
<i>B/ Marvel et l'apparition de la ville réelle.....</i>	<i>58</i>
<b>Chapitre 5 : La relation entre le super-héros et la ville .....</b>	<b>65</b>
<i>A/ La territorialité du super-héros .....</i>	<i>65</i>
<i>B/ Marvel et la symbolique du lieu .....</i>	<i>71</i>
<i>C/ New York hors du Big Two .....</i>	<i>78</i>
<b>Chapitre 6 : L'impact de la chute du World Trade Center .....</b>	<b>83</b>
<i>A/ Représenter la tragédie.....</i>	<i>83</i>
<i>B/ L'ombre des tours sur le monde du comics .....</i>	<i>88</i>
<b>CONCLUSION .....</b>	<b>93</b>
<b>SOURCES.....</b>	<b>95</b>
<b>BIBLIOGRAPHIE.....</b>	<b>97</b>
<b>TABLE DES MATIERES .....</b>	<b>101</b>



## INTRODUCTION

---

La lecture de bande dessinée a bercé mon enfance, comme à peu près tous les jeunes français de ma génération, mes premiers contacts avec ce monde de bulles, de cases et de planches se sont faits avec les Aventures d'Astérix créées par Albert Uderzo et René Goscinny ou encore les aventures de Tintin d'Hergé. La bande dessinée a ainsi forgé mon imaginaire et développé mon intérêt pour la lecture et le dessin. Avec le temps mes lectures se sont diversifiées tant dans le domaine de la fantasy notamment avec l'Univers de Troy fondé par Arleston et Tarquin que dans des genres plus réalistes comme la saga des Largo Winch créée par Jean Van Hamme et dessinée par Philippe Francq. Les aventures du playboy milliardaire représentent d'ailleurs l'éveil en moi d'un intérêt particulier pour la ville de New York qui est omniprésente dans l'œuvre et est dépeinte de façon très détaillée par le crayon habile de Francq. Pendant longtemps mes lectures ne s'orientaient que vers de la bande dessinée qui pourrait être qualifiée de franco-belge, mais vers la fin des années 2000 la lecture de *The Ultimates* de Mark Millar et Bryan Hitch m'ouvre à un tout nouvel univers de fiction, celui des comics de super-héros. Mon intérêt pour la bande dessinée s'est alors vu grandir de façon exponentielle, m'intéressant d'une part à la mythologie de personnages qui pour certains avaient plus de quatre-vingts ans et continuaient à vivre au travers de ces publications et d'autre part à ce médium qui s'est développé de façon beaucoup moins sporadique que sa contrepartie européenne avec la création de deux éditeurs géants. Ainsi certains liens ont commencé à apparaître, comme la relation presque fusionnelle qu'entretient le comics avec la Grosse Pomme, ce mémoire trouve donc ses racines dans la volonté de mettre en évidence la codépendance qui s'est créée entre ce type de bande dessinée et la ville qui les a vu naître.

Il semble aujourd'hui compliqué de présenter New York, en effet cette ville est connue de tous, elle a une résonance inégalée dans la culture populaire, en occident au moins, aucune personne ne peut échapper à sa skyline reconnaissable entre mille avec l'Empire State Building et le Chrysler Building. Mais cette ville relève d'une histoire bien plus ancienne que la simple vision qu'on en a au XXI<sup>e</sup>

siècle. Comme pour la majorité des lieux de la côte Est de l'Amérique, les premières traces écrites de la zone géographique de New York se trouvent dans les récits de voyage des explorateurs et plus particulièrement de Giovanni de Verrazano qui nomme cette terre la Nouvelle-Angoulême en l'honneur de son employeur le roi de France François I<sup>er</sup>. Malgré la découverte française de cette terre en 1524, aucune colonie française n'a été installée dans la baie de New York. Pour voir apparaître les premières installations de colons dans la baie il faut attendre l'exploration entreprise par Henry Hudson pour le compte de la Compagnie néerlandaise des Indes Orientales en 1609, en effet après cette expédition la colonie de la Nouvelle-Amsterdam est fondée par Jan Rodriguez en 1613. Cette colonie se développe sur l'île de Manhattan et commence à fonder la topographie qui persiste encore aujourd'hui, des termes comme Wall Street font référence au mur d'enceinte « Wall » de la colonie néerlandaise qui se trouvait à l'exact endroit de cette rue. La création des différents axes, qui produisent un damier sur les cartes de New York de nos jours date également de cette période notamment grâce à la participation de l'ingénieur Crijn Fredericxsz qui organise la colonie sur un axe nord sud pour remédier à l'encombrement dans la ville<sup>1</sup>.

La colonie de la Nouvelle-Amsterdam perdure jusqu'en 1664, à la suite de la défaite des Provinces-Unies face au roi d'Angleterre Charles II, les colonies néerlandaises sont cédées au frère du roi, le Duc D'York. Très vite la colonie prend le nom qu'elle conserve encore aujourd'hui, New York. Sous la domination anglaise la colonie prospère et s'étend sur les différentes îles qui forment la baie de New York. La ville devient un centre culturel important faisant évoluer la liberté de la presse et diffusant ses idées dans le reste des colonies britanniques du Nouveau Monde. Cette idée de propagation de la presse dans la ville de New York se cimente avec le procès de John Peter Zenger, un journaliste qui comparaît en 1734 dans une affaire de diffamation contre le gouverneur de la colonie new-yorkaise, William Cosby. Ce procès se solde par un verdict non coupable à l'égard de l'imprimeur et contribuant, selon les historiens, à la naissance de la notion de liberté de la presse qui est un point fondateur de la pensée

---

<sup>1</sup>Éric Homberger « The historical atlas of New York City: a visual celebration of 400 years of New York City's history », Holt paperback, Henry Holt and Company, New York, 2005



révolutionnaire américaine, permettant ainsi une critique du pouvoir et des institutions plus libres et moins censurées. Ainsi, New York se place très tôt comme un bastion de l'impression et des médias. Pour ce qui est de la Guerre d'Indépendance Américaine, New York reste du côté des loyalistes, en faveur de la suprématie britannique car la ville est prise après la chute du Fort Washington le 16 mars 1776<sup>2</sup>. La ville retrouve sa liberté du joug britannique uniquement à la fin de la guerre en 1783 avec le traité de Paris qui promulgue la liberté des États-Unis d'Amérique. À la suite de l'indépendance, New York devient la capitale américaine pendant deux années avant que le Congrès ne soit déplacé vers la ville de Philadelphie.

En terme de topographie la ville de New York est au nord de la côte est des États-Unis. Elle fait partie de l'État de New York et est bordée par les États du New Jersey, de Long Island et du Connecticut. Elle se divise en cinq Boroughs ou arrondissements qui possèdent chacun une identité propre et une histoire importante. Le premier borough qui vient à l'esprit lorsqu'on parle de New York est celui de Manhattan (fig.1-1), poumon économique de la ville il est également le lieu d'implantation des premiers colons néerlandais. Manhattan est une île bordée à l'Est par l'East River, à l'Ouest par l'Hudson River et par l'Harlem River au Nord. Manhattan abrite les quartiers d'affaires comme Midtown et la bourse la plus importante du monde avec Wall Street, mais se place également en centre culturel avec des musées célèbres comme le Métropolitain Muséum et le Museum of Modern Art (MoMA). Manhattan a également été le théâtre des horreurs du 11 septembre 2001 avec l'effondrement des tours du World Trade Center à la suite d'une attaque terroriste. Le second borough de la ville est Brooklyn (2) qui a pendant longtemps été une ville à part entière. Il est l'arrondissement le plus peuplé de New York et est un quartier résidentiel avant tout. Brooklyn se situe au sud-est de Manhattan, de l'autre côté de l'East River, ces deux quartiers sont reliés par de nombreux ponts notamment le pont le plus célèbre de New York, le Brooklyn Bridge. Le borough suivant est le Queens (3) qui se situe à l'est de Manhattan et au Nord de Brooklyn. C'est un quartier cosmopolite qui abrite de nombreux groupes ethniques et atteste de l'histoire

<sup>2</sup> Éric Homberger Op. Cit.

culturelle riche de la ville de New York. Le Bronx (4) est un borough qui se trouve au Nord de Manhattan, il tire son nom du colon Jonas Bronck<sup>3</sup>, il est le seul borough de New York à être rattaché au continent Américain, les autres boroughs étant tous des îles ou sur une île dans le cas de Brooklyn et du Queens. Le dernier Borough de New York est Staten Island (5) qui se trouve au sud-ouest de Manhattan. C'est un quartier plus à l'écart du reste de la ville par son insularité, avec une plus grande proportion de zones naturelles et de parcs. Les Boroughs de New York ne forment qu'une seule et même ville qu'à partir de 1898 lorsque les cinq quartiers s'unissent pour ne former qu'une seule entité administrative.



Figure 1: Carte représentative des cinq boroughs de New York City, Wikipédia

La Grosse Pomme est une mégapole aux origines ethniques diverses. En effet, c'est la ville la plus peuplée des États-Unis avec plus de huit millions d'habitants et ses habitants représentent les différentes vagues d'immigration qui ont enrichi les États-Unis au fil des siècles. La vocation de port d'arrivée pour les immigrés a fait de New York un réel centre de brassage culturel avec des lieux

<sup>3</sup> Gary Hermalyn, Lloyd Ultan, « THE BRONX: A Historical Sketch », The Bronx County Historical Society, URL: <http://bronxhistoricalsociety.org/about/bronx-history/> consulté le 22/06/2021

célèbres de l'exode européen vers le Nouveau-Monde comme Ellis Island qui a vu passer une grande partie des Italiens et des Irlandais venus chercher une vie meilleure. Ces multiples influences ont fait de New York un centre culturel mondialisé qui a fait écho partout dans le monde. De nombreux artistes et mouvements artistiques ont vu le jour dans ses rues avec des icônes de la culture comme le théâtre de Broadway. New York a une résonance culturelle bien particulière qui n'a fait que croître avec le cinéma, notamment avec son apparition dans *King Kong* de 1933 réalisé par Merian C. Cooper et Ernest B. Schoedsack. Plus récemment, des réalisateurs comme Martin Scorsese, lui-même originaire de la ville, ont mis New York sous le feu des projecteurs avec des films comme *New York, New York* (1977) ou encore *Gangs of New York* (2002). Outre le cinéma, la ville s'est illustrée dans tous les types d'arts existants devenant au cours du XX<sup>e</sup> siècle un réel capital artistique. Le bouillonnement culturel et artistique qui anime la New York City a été un vecteur d'innovation et de création dans plus d'un domaine et notamment pour l'objet de ce mémoire, les comic books.

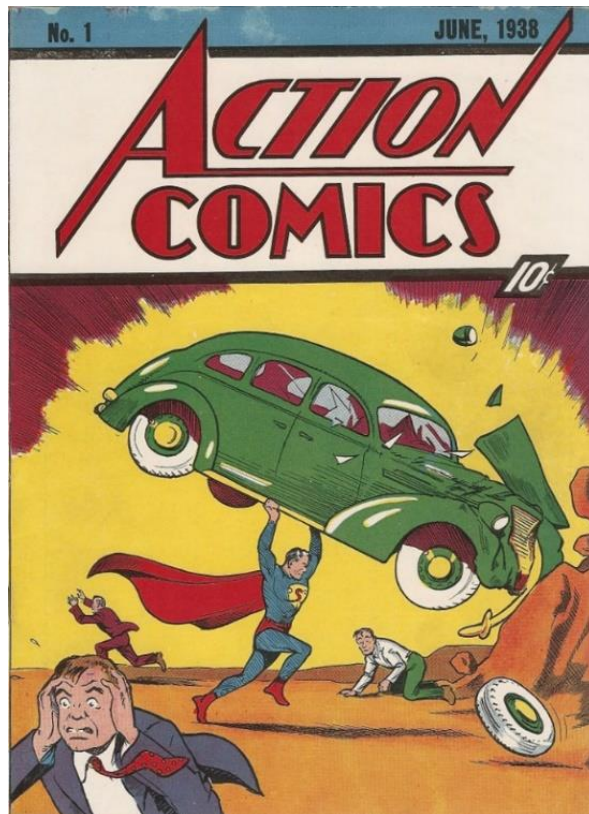
Avant de rentrer dans une contextualisation du comics il semble important de faire un point sémantique, dans cette étude nous allons explorer le monde de la bande dessinée, qui se traduit littéralement par « comics » en anglais indépendamment de la provenance de l'ouvrage. Le français a donc naturellement créé une sous-catégorie de la bande dessinée en nommant « comics » la bande dessinée provenant des États-Unis, un phénomène qui s'est répété pour les bandes dessinées japonaises nommée manga ou encore les manhwas coréens. Ainsi, ce mémoire emploie le terme comics pour parler de bandes dessinées qui ont été produites aux États-Unis. Le terme « comic book » fait spécifiquement référence aux revues ne comportant que de la bande dessinée, sous forme de fascicule de 22 centimètres de largeur pour 28 centimètres de hauteur apparu au début du XX<sup>e</sup> siècle. Le terme de « graphic novel » qui se traduit par roman graphique est également un terme qui a un lien avec le comics notamment *Un pacte avec Dieu* de Will Eisner publié en 1978, considéré comme le premier roman graphique. Ce type spécifique de bande dessinée est plus long et a pour habitude d'aborder des thèmes plus profonds que le format sériel de comics, sortant également du système très attaché à la presse de la publication de bande dessinée aux États-

Unis. Il semble également important de noter que ces définitions bien qu'utiles pour qualifier les bandes dessinées ne représentent pas des absolus et peuvent varier, donnant ainsi un ordre d'idée plutôt qu'une définition claire et précise<sup>4</sup>.

Le comic book de super-héros trouve son origine en 1938 dans les pages d'*Action Comics* numéro 1, un comic book dans lequel Superman fait sa première apparition portant la légendaire voiture verte au-dessus de sa tête, vêtu de son costume rouge et bleu bardé d'un « S ». Avant encore de faire ses preuves le surhomme, protecteur de Métropolis, partage son magazine avec des héros de western comme *Chuck Dawson* de Homer Fleming, ou la bande dessinée d'humour *Sticky-Mitt Stimson* d'Alger (Russell Cole). Superman est né de la collaboration du dessinateur Joe Shuster et du scénariste Jerry Siegel pour la maison d'édition que l'on connaît aujourd'hui sous le nom de DC Comics. Ce comics pose les fondations d'un nouveau genre de bande dessinée, le super-héros, qui se caractérise dans un premier temps par un être aux compétences surhumaines, une force herculéenne dans le cas de Superman, et conscient de ses facultés hors normes, emploie ces dernières pour faire la justice souvent dans un lieu donné. La popularité rapide que gagne Superman dès sa sortie lance l'industrie du comic books sur une véritable ruée vers le succès, multipliant les titres et les personnages plus ou moins copiés sur Superman comme Captain Marvel créé par Charles Clarence Beck et Bill Parker pour la firme de comics concurrente, Fawcett Comics.

---

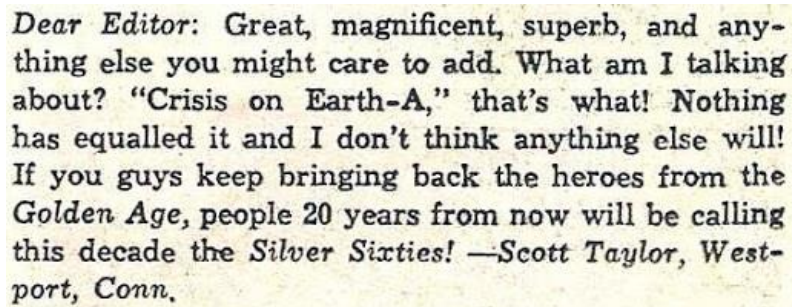
<sup>4</sup> Thierry Groensteen, « roman graphique » Neuvième art 2.0, URL : <http://neuviemart.citebd.org/spip.php?article448> consulté le 20/06/2021



**Figure 2: Couverture de Action Comics n°1, première apparition de Superman et borne chronologique de la création du super-héros dans le comics (DC Comics, 1938)**

L'année 1938 marque donc le commencement de l'Âge d'or du comics et du super-héros, ce terme d'Âge d'or provient des lettres d'un fan nommé Scott Taylor, publiées par les éditeurs dans Justice League épisode 42, qui dit : « Si vous continuez à ramener les héros de l'Âge d'or, dans 20 ans les gens appelleront cette décennie les années 60 d'argent ! ». Les comics de super-héros jouent alors un grand rôle notamment durant la Seconde Guerre Mondiale, arborant un idéal de liberté et de patriotisme luttant contre le nazisme, cristallisé dans la création de personnages comme Captain America<sup>5</sup> en 1940, qui frappe Hitler sur la couverture de sa première apparition. Les comics affichaient donc des idées anti-totalitaires une année avant l'entrée en guerre des États-Unis en 1941.

<sup>5</sup> Joe Simon (scénario), Jack Kirby (dessin), Captain America comics, 1941, Timely Comics



*Dear Editor: Great, magnificent, superb, and anything else you might care to add. What am I talking about? "Crisis on Earth-A," that's what! Nothing has equalled it and I don't think anything else will! If you guys keep bringing back the heroes from the Golden Age, people 20 years from now will be calling this decade the Silver Sixties! —Scott Taylor, Westport, Conn.*

**Figure 3: Première apparition du terme "Golden Age" dans un comics, Justice League n°42, page 13**

Monsieur Taylor avait effectivement raison car l'Âge d'or est aujourd'hui placé entre 1938 et 1956, date de réinvention du héros plus rapide que la lumière Flash, par Julius Schwartz, Gardner Fox et Carmine Infantino dans le quatrième opus du magazine Showcase. Cette sortie remet sur le devant de la scène les super-héros qui étaient devenus un genre mineur du comics après la Seconde Guerre Mondiale<sup>6</sup>. A partir de l'année 1956 jusqu'au début des années 1970 le super-héros est dans son Âge d'Argent, reprenant peu à peu de la popularité. Au début des années 70, les comics changent encore une fois d'ère et entrent dans l'Âge de Bronze avec l'apparition de thèmes plus matures notamment la drogue, et des héros tourmentés par leurs capacités surhumaines comme la Chose des Quatre Fantastiques. Cette période représente l'explosion de Marvel Comics en tant que grand compétiteur sur le marché de la bande dessinée américaine. L'Âge de Bronze s'achève autour de l'année 1986 avec la publication de deux graphic novels de poids Watchmen d'Alan Moore et Dave Gibbons et Batman : the Dark Knight Returns de Frank Miller ainsi que la refonte de l'univers créé par DC Comics avec Crisis on Infinite Earths. Les comics deviennent alors plus sombres et violents et s'adressent moins à des adolescents comme cela a été le cas durant les périodes précédentes ; cette ère qui est qualifiée d'Âge Moderne des Comics est encore d'actualité aujourd'hui.

Le comic book a donc évolué tout au long du XX<sup>e</sup> siècle et a changé de forme, il a trouvé une nouvelle thématique, a changé de style graphique, de type de narration, et s'est fondé au fil des années une réelle notoriété. Cette

<sup>6</sup> Jean Paul Gabilliet « Des Comics et des Hommes : Histoire culturelle des comic books au États-Unis » édition du temps, Broché, 2006 p. 51



reconnaissance s'est d'abord matérialisée chez les fans qui ont fait grandir le médium avec la création de conventions et de rassemblements autour du comics. Puis, avec le temps, le comics s'est démocratisé et est devenu un objet de la culture populaire incontournable, tant et si bien qu'aujourd'hui les héros de comics se sont transposés sur le petit et le grand écran dans des proportions jamais égalées. La firme Marvel se trouve aujourd'hui aux commandes d'un univers cinématographique de plus de vingt-quatre films et d'une dizaine de séries. Les super-héros sont entrés depuis le début des années 2000 dans un nouvel Âge d'or qui se passe sur de multiples plateformes et enrichissent un peu plus la culture populaire. Mais toute cette popularité a une origine, et un lieu semble instinctivement se greffer au comic book, New York.

Ce travail tente donc d'isoler et d'identifier les différentes influences qui ont mené à la création du comic book de super-héros, puis de mettre en évidence la relation presque symbiotique qui s'est créée entre le comic book et la ville de New York, tant dans l'apport qu'a fourni la ville dans la création du comics que dans sa représentation sur les pages de ces derniers.

Nous verrons en premier lieu l'influence qu'a eu la ville sur la création et la production du médium notamment en montrant quels sont les précurseurs de ce modèle. Puis les différents lieux de productions qui ont été au centre de la création du super-héros, pour enfin voir le rôle qu'a joué New York dans le développement des auteurs et dans la reconnaissance de ce médium longtemps relégué au rang de littérature pour enfant.

Nous étudierons la façon dont New York est dépeinte dans les comics qu'elle a vu naître, et comment la relation entre le super-héros et la ville est un point central du genre, pour ensuite voir la ville hors du prisme des grands éditeurs (DC Comics, Marvel Comics). Nous verrons enfin comment se traduit une tragédie comme le 11 septembre dans les comics.

# **PARTIE I : NEW YORK, VILLE FONDATRICE DU SUPER-HEROS**

---

Nous aborderons ici l'aspect premier du comics, c'est-à-dire en tant que publication et produit de consommation. Pour ce faire nous verrons comment des villes comme New York ont créé une atmosphère propice pour ce nouveau médium qu'était la bande dessinée, et comment ces dernières continuent encore aujourd'hui à inspirer les auteurs. Ainsi, notre étude s'attardera sur l'implication de la ville dans la création du comic-book de super-héros, dans la naissance et la reconnaissance des auteurs, dans l'affirmation de la bande dessinée comme représentant à part entière de la culture populaire du XX<sup>e</sup> siècle au États-Unis et dans le monde. Nous tenterons de retracer l'histoire du comics et les différentes influences que la ville a pu apporter à cette dernière.

## **CHAPITRE 1 : LA GENESE DU COMIC BOOK**

### ***A/ La presse du tournant du XIX<sup>e</sup> siècle, précurseur du comic book***

Il est impossible de dissocier le comic book de la presse américaine, même la bande-dessinée franco-belge ou européenne tire certaines parties de son histoire des dessins parus dans les journaux outre Atlantique. Depuis les débuts de l'étude de la bande dessinée, la question de parenté de ce médium a suscité de nombreux remous plaçant la première itération de bande dessinée plus ou moins loin dans l'histoire humaine. Les peintures rupestres ont parfois été mises en avant comme des sortes de proto-BD<sup>7</sup>. Certains auteurs ont évoqué d'autres artefacts comme la tapisserie de Bayeux qui lie texte et image pour véhiculer une histoire. Cette incertitude quant aux origines de la bande dessinée est née du manque de renouveau technique apporté avec ce modèle, en effet la photographie

---

<sup>7</sup> Thierry Groensteen, *L'hypothèse Lascaux*, Communication & Langage, n°178, 2013



ou le cinéma peuvent être localisés historiquement grâce à l'invention de Nicéphore Niepce ou des Frères Lumières. Grâce à l'avancée de la recherche et l'entrée de la bande dessinée dans les sujets d'étude « dignes d'intérêts » les origines de la bande dessinée se sont resserrées autour du XIX<sup>e</sup> siècle. Un clivage s'est alors créé entre les partisans du suisse Rodolphe Töpffer et son *Histoire de Monsieur Jabot* paru en 1833, et le *Yellow Kid* de Richard Felton Outcault dont la première publication se fait en 1895. La création de cette division se résume à une distinction centrale entre les deux œuvres, la bulle. En effet l'ouvrage de Töpffer, bien qu'aujourd'hui considéré comme la première bande dessinée est une collection d'estampes agrémentées de texte qui ensemble forment une histoire ; or l'œuvre de l'américain Outcault intègre la bulle de dialogue qui permet selon Thierry Groensteen une sonorisation de la bande dessinée<sup>8</sup>. Ainsi l'ouvrage de Töpffer est reconnu comme première bande dessinée d'une part par son ancienneté mais également par la contribution de l'auteur à la théorisation de ce nouveau médium. Outcault conserve tout de même une place importante dans la fabrication de l'édifice qu'est la bande dessinée. Ci-dessous nous pouvons voir ce qui est considéré comme la première apparition de la bulle, on peut voir que le texte commence comme à l'accoutumé sur le vêtement mais qu'au fil de l'histoire ce dernier prend la parole et devient alors producteur de son.

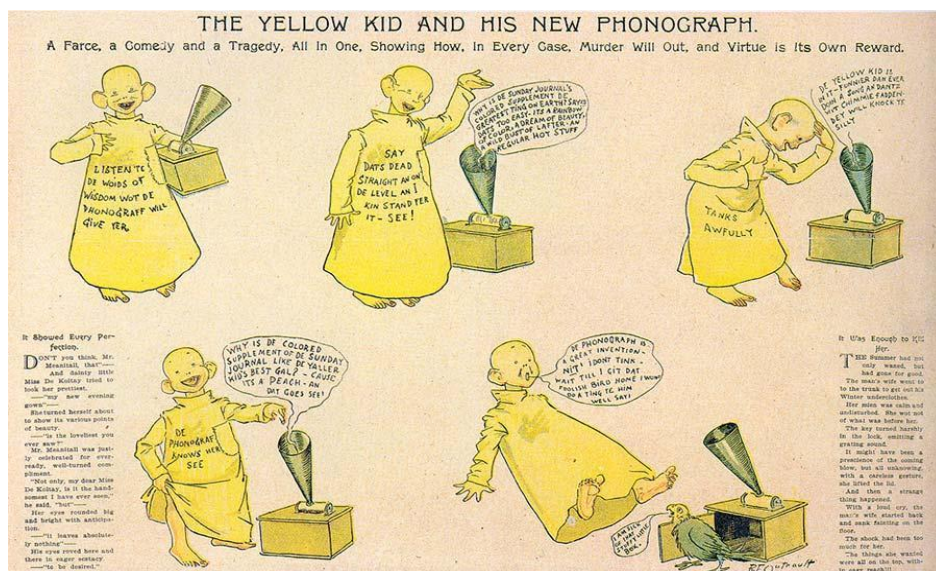


Figure 4 : Apparition des bulles dans *The Yellow Kid* de R. Outcault (*New York Journal*, 25/10/1896)

<sup>8</sup> Id.

Jusqu'ici nous avons mis en évidence la naissance de la bande dessinée dans son ensemble, à savoir un « mode de narration utilisant une succession d'images dessinées, incluant, à l'intérieur de bulles, les paroles, sentiments ou pensées des protagonistes<sup>9</sup> ». Mais dans le cadre de ce travail de recherche, il semble important de se pencher sur les différentes organisations qui ont permis aux comics de se développer. La ville est un élément central de la propagation et de la réussite économique du comics, en effet cette dernière offre le véhicule idéal pour toute prolifération d'idées ou de contenu : les journaux. Le XIX<sup>e</sup> siècle et la première moitié du XX<sup>e</sup> siècle représentent l'Âge d'or de la presse papier. Cette dernière était omniprésente dans toutes les villes d'Occident, elle était la source d'information principale pour la population avec des centaines de titres différents tirés à des centaines de milliers d'exemplaires. Cette période de mouvement important dans le monde de la presse voit apparaître les premiers grands noms du métier, les deux principaux étant d'une part Joseph Pulitzer aujourd'hui célèbre pour avoir créé le prix de journalisme qui porte son nom, et d'autre part William Randolph Hearst, fondateur d'un empire médiatique recouvrant tous les États-Unis avec une forte présence dans la ville de New York. La vie et l'empire fondé par Hearst lui vaudront d'être l'inspiration du film *Citizen Kane* d'Orson Wells. Les deux hommes d'affaires se rendent très vite compte qu'il faut intéresser le lecteur et ils y parviennent selon différentes méthodes. A la fin du XIX<sup>e</sup> siècle Pulitzer et Hearst se livrent une bataille acharnée à New York pour agrandir leurs lectorats notamment par la création du « Yellow Journalism » une pratique journalistique qui met l'accent sur le caractère sensationnel des informations à publier. On peut notamment penser aux nombreux articles dédiés à H.H. Holmes, considéré comme le premier tueur en série des États-Unis, dans les quotidiens de Hearst. Le « media tycoon » ayant même tenté d'obtenir des aveux de Holmes contre de l'argent. Mais le Yellow Journalism s'appuie également sur la présence de « comics » au sens de petites histoires humoristiques en couleur qui sont adaptées à la lecture des enfants et des adultes. Ainsi, lorsque Hearst arrive sur la côte Est des États-Unis aux commandes du New York Journal, il engage

---

<sup>9</sup>« Bande-dessinée » encyclopédie Larousse en ligne, URL : [https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/bande\\_dessin%C3%A9e/185578](https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/bande_dessin%C3%A9e/185578) consulté le 20/04/2021

Outcault qui travaillait jusqu'alors pour Pulitzer. Le Yellow Kid devint alors un phénomène en Amérique du Nord avec comme point d'origine New York.

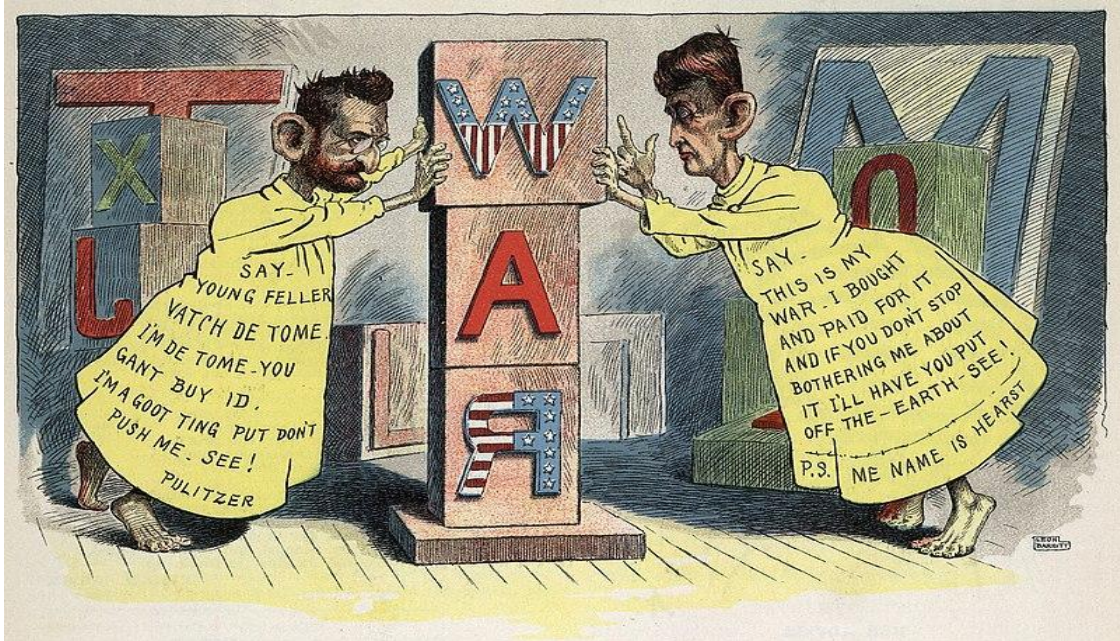


Figure 5 : Caricature représentant la querelle entre J. Pulitzer et W. H. Hearst par Léon Barritt

L'apparition de bandes dessinées stimulant les ventes de journaux, de nombreux quotidiens commencent à faire apparaître des histoires graphiques en séquences dans leurs pages, donnant ainsi naissance à une industrie qui aboutira à la création des super-héros. La ville joue donc un rôle capital dans le développement du comics, elle sert de catalyseur, attirant les talents de dessinateurs et de scénaristes et propageant le produit de leurs efforts au plus grand nombre. A New York il n'y avait, en 1900, pas moins de trois millions et demi de potentiels lecteurs<sup>10</sup>, un nombre qui a doublé en moins de quarante ans<sup>11</sup>. New York était alors parmi les villes les plus peuplées au monde, vitrine de la réussite américaine et lieu d'accueil pour les pauvres et les malchanceux du vieux continent. La ville, et dans le cas présent New York, est un terreau fertile pour la prolifération d'idées et la création de nouveaux modèles. La population dense des

<sup>10</sup> U.S. Census Bureau, 1900-1930 – Fifteenth Census of the United States: 1930, Population, Volume 6, Familles, table 4

<sup>11</sup> U.S. Census Bureau, 1940 – Census Tract Data on Population and Housing, New York City, 1940, Table 1



ville permet la création rapide d'un modèle économique stable, et dans le cas des quotidiens cela signifie s'assurer un lectorat important et fidèle grâce à des coûts minimes pour offrir à tous les habitants, quelle que soit leur situation financière, des informations et des distractions.

Le début du XX<sup>e</sup> siècle voit le comics strips se développer de façon importante. Cette période de journalisme foisonnant, ainsi que la découverte de l'attrait du public pour les dessins en couleur par Pulitzer et Hearst, favorise l'apparition de nouveaux auteurs et illustrateurs. Peu-à-peu ces comics strips, jusque-là conservés dans les journaux et dans les suppléments du dimanche, prennent de l'importance aux yeux des lecteurs mais aussi et surtout des éditeurs qui voient un nouveau moyen de générer de l'argent. C'est encore une fois à New York que le modèle se développe, en effet les premières compilations de bandes dessinées voient le jour au début des années 1910. Ce nouveau format cherche alors ses repères notamment en terme de taille et de contenu. En 1919 la maison d'édition new-yorkaise Cupples & Leon introduit un fascicule de 52 pages en noir et blanc coutant 25 cents. Ce format plait aux lecteurs et devient très vite le standard pour ce type de livres<sup>12</sup>. Ces compilations d'œuvres graphiques publiées dans les journaux sont les premiers balbutiements des comic books qui vont envahir l'Amérique puis le monde au cours du XX<sup>e</sup> siècle. La principale différence avec les comic books tel que nous les connaissons aujourd'hui est l'absence ou la quasi-absence de matériaux neufs, ce n'étaient que des rééditions qui servaient à générer un second revenu sur des œuvres déjà publiées. C'est dans les années 30 que le modèle commence à publier des dessins originaux encore jamais présentés au grand public notamment *Mickey Mouse Magazine* et *the Comics Magazine*<sup>13</sup>. Même si le rôle de la ville peut sembler quelque peu en retrait, elle conserve tout de même ce caractère de terrain de développement de l'art, de la bande dessinée ou du comics. La forte population new-yorkaise de la fin du XIX<sup>e</sup> couplée avec une explosion de l'immigration au début du XX<sup>e</sup> ont fait de New York une réelle métropole bouillonnante tirant parti des différentes

---

<sup>12</sup> GABILLIET Jean-Paul, *Des comics et des hommes : histoire culturelle des comic books aux États-Unis*, p.7

<sup>13</sup> Id

influences à sa disposition et pavant le chemin vers la création de maisons d'édition spécialisées dans le comic book.

### ***B/ Lieu de naissance et affirmation des grands éditeurs***

Durant la première moitié du XX<sup>e</sup> siècle les comics strips paru dans les journaux ont gagné une notoriété importante, tant et si bien qu'avec le temps et la multiplication des éditeurs, de nouveaux types de magazines ont commencé à apparaître, ces derniers condensant des histoires graphiques dans un seul ouvrage. Les années 30 voient la prolifération de ce type d'ouvrage. En effet les maisons d'éditions se créent et se développent à cette période, entre 1933 et 1939, ce n'est pas moins d'une quinzaine d'éditeurs qui se lancent dans la production de comic books<sup>14</sup>. Tout a commencé grâce une maison appelée Eastern Color, en 1933 basée à Waterbury dans le Connecticut, puis d'autres l'ont rejoint, notamment National Allied Publishing qui se transforme en Detective Comics (DC comics). Durant cette période des balbutiements du modèle du comic book, les différents magazines n'avaient pas de thème distinct, en effet ils comportaient une multitude d'histoires graphiques allant du western aux histoires de crime en passant par les « funny animals » dans un seul magazine. Il faut attendre l'arrivée de *Comic Magazine Company* en 1936 pour voir apparaître des ouvrages ne comportant qu'un seul thème entre ses pages. Les éditeurs et les publications étaient de plus en plus nombreux et on peut constater que le développement se concentre dans les villes de la côte est des États- Unis, en effet *National Allied publishing* se développe à New York, *United Features* prend racine à Chicago et des éditeurs comme la *David McKay Company* s'installent à Philadelphie. L'événement qui accélère de façon significative la notoriété des comics est l'apparition en 1938 du premier opus de Superman dans Action Comics n°1 créé par le scénariste Jerry Siegel et le dessinateur Joe Shuster, propulsant ainsi le monde du comics dans le premier Âge d'Or des super-héros. L'apparition de personnages costumés utilisant leurs capacités surhumaines pour combattre le crime se pose comme une révolution. Même si le thème de la lutte contre le crime était déjà bien inscrit dans les récits pulp et les comics de l'époque, Superman

---

<sup>14</sup> Id.

offre une vision nouvelle et donne à la bande dessinée américaine un modèle à suivre pour atteindre la gloire. De plus en plus de super-héros ont commencé à apparaître, Batman notamment dans *Detective Comics* n°27 en mai 1939 scénarisé par Bill Finger et dessiné par Bob Kane, montrant ainsi l'avance prise par DC comics dans le domaine du super-héros. C'est également à cette période que d'autres éditeurs font leur entrée comme Martin Goodman, qui obtient une petite écurie de super-héros avec des titres comme *Namor the Sub-Mariner* et *Human Torch* sous le nom de *Timely Comics*, ancien nom de la firme connu aujourd'hui sous le nom de Marvel.

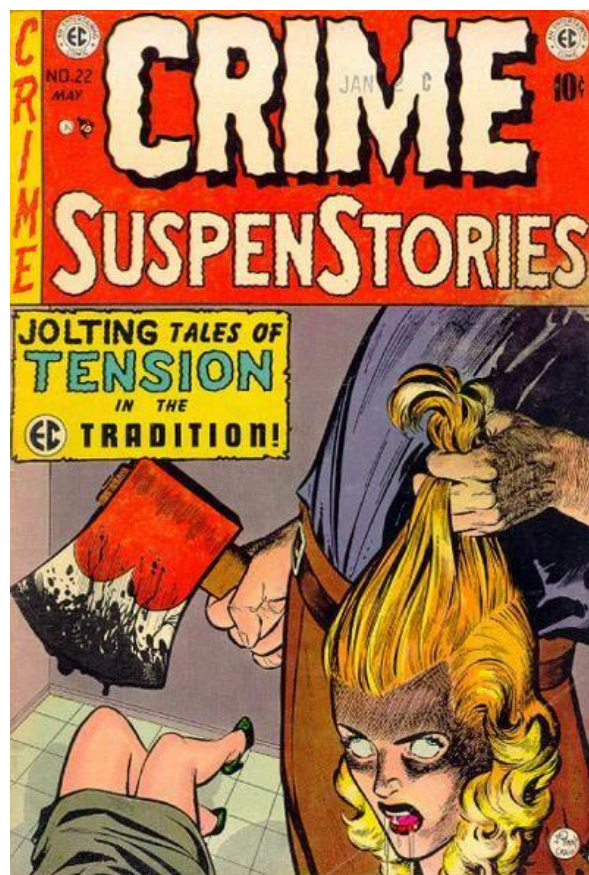
Avant l'Âge d'argent, débuté dans les années 60, Marvel reste un producteur de comics marginal, les regards sont beaucoup plus tournés sur des éditeurs comme DC, ou EC comics (Entertainment Comics) ce dernier se spécialisant dans la production de comics d'horreur tel que *Tales from the Crypt* (le super-héros ne constitue qu'une partie des thèmes proposés par les comics avant cette période). L'arrivée de la guerre à la fin des années 30 a été un tremplin pour les ventes de comics de super-héros, en effet les valeurs patriotiques véhiculées par les différents héros servaient de message d'espoir pour la population américaine. Les héros DC obtinrent alors leurs premières heures de gloire, Superman et Batman bien sûr mais également la première super-héroïne d'ampleur, Wonder Woman, créée par le psychologue William Moulton Marston et dessinée par Howard G. Peter en 1941<sup>15</sup>. A la fin de la Seconde Guerre Mondiale en 1945, le comics voit une baisse de popularité qui est exacerbée par l'apparition d'une cabale à l'encontre des comics. Au début des années 50 un psychiatre exerçant dans la ville de New York du nom de Fredric Wertham publie un ouvrage qui chamboule totalement le paysage déjà mal en point de la bande dessinée américaine. Le titre du livre qui a fait trembler le monde du comics est *Seduction of the innocent*<sup>16</sup>, un écrit qui place le comics comme raison de la délinquance juvénile et de la hausse de violence chez la jeunesse américaine. Le docteur Wertham prend à l'appui des images issues de comics, notamment ceux publiés par EC comics. La célèbre couverture de *Crime Suspense Stories* n°22 dessinée par

---

<sup>15</sup> William M. Marston, Howard G. Peter, *All-star comics* vol.1 n°8, All American Publication, 1941

<sup>16</sup> Fredric Wertham, *Seduction of the innocent*, Laurel, NY, Main Road Books, Inc, 2004

Johnny Craig est notamment utilisée lors des audiences du comité du Sénat sur la question de la délinquance en lien avec ces publications. Sur cette parution de mai 1954 on distingue un homme tenant la tête coupée d'une femme dans une main et une hache ensanglantée dans l'autre, tandis que le corps de la défunte peut être aperçu gisant au sol. Le caractère particulièrement violent de la scène, exacerbé par la présence du mot « crime » transforme la volonté de sensationnalisme de EC comics en testament de la déviance du médium qu'il emploie. L'opinion des sphères les plus conservatrices de la population américaine veut une interdiction pure et simple des comics pour sauver la jeunesse de la perversion.



**Figure 6 : Couverture du numéro 22 de Crime SuspensStories de EC comics, utilisée comme exemple de la violence trouvée dans les comics présentés lors de l'audience du Sénat américain (couverture de Johnny Craig)**

New York City, ville emblématique du comics, accueille les 21 et 22 avril ainsi que le 4 juin 1954 des audiences arrangées par des sénateurs pour tenter

d'identifier la menace ou non que représente les comics pour la société. Ces évènements permettent encore une fois de voir l'importance de la presse new-yorkaise dans la société et dans le comics car William Gaines, éditeur de EC comics et cible principale des attaques de ces audiences, apparaît en première page du New York Times du 22 mai 1954 avec cette phrase, « No harm in horror »<sup>17</sup>, qui peut se traduire par : « pas de mal dans l'horreur ». Dans la crainte d'une sanction stricte qui nuirait fortement aux bénéfices engrangés par la vente de leurs magazines, les plus grands producteurs de comics se rassemblent pour fonder un nouvel organisme, la *Comics Magazine Association of America* (CMAA). Cette fondation avait pour but de réguler les thèmes abordés par les comics, rendant la mention de drogue ou de violence excessive inconcevable dans les pages de comics des grandes écuries comme Marvel, DC ou encore Harvey comics. Un règlement est instauré sous le nom de Comic Code Authority s'accompagnant d'un sceau d'approbation qui devait être présent sur tous les comics vendus dans les kiosques à journaux car ces derniers ne prenaient pas le risque de vendre des magazines non-approuvés.



Figures 7 et 8 : Sceau d'approbation du Comic Code Authority obligatoire sur les comics, accompagné de Tales of Suspens n°39, marquant la première apparition d'Iron Man, on peut distinguer la présence du sceau en haut à droite de l'ouvrage

<sup>17</sup>, Amy Kiste Nyberg, *Comics Code History: The Seal of Approval*, Comic book legal defens fund URL: <http://cblbf.org/comics-code-history-the-seal-of-approval/> consultation le 08/05/2021



Cette entrave à la créativité des auteurs et la perte graduelle de lecteurs au profit de la télévision a mené un grand nombre d'éditeurs nés avant la guerre à mettre la clé sous la porte. EC comics malgré une influence importante dans le milieu du comic book refuse de se plier au Comic Code Authority et finit par disparaître en 1955. Seuls les grands éditeurs comme DC comics sont restés sur le marché qui leur était alors grand ouvert. Cette désertification du paysage éditorial voit la naissance des deux géants new-yorkais dont la rivalité fait encore rage aujourd'hui, Marvel et DC comics. Au cours des années 60 et 70 Marvel cimente sa position d'éditeur d'importance faisant concurrence à la suprématie ancienne de DC comics, notamment grâce à un pourcentage de ventes fermes qui avoisine les 70% chez Marvel tandis que celles de DC sont plus proches des 50%<sup>18</sup>. Ce système de vente ferme signifie que pour chaque magazine publié par Marvel seulement 30% des impressions étaient retournées par les marchands de journaux car elles n'avaient pas trouvé d'acheteur, ces dernières étaient alors détruites ce qui représentait une perte de revenu pour Marvel.

Les années 60 représentent la période d'élévation du Big Two, ce terme marque le quasi-monopole que les firmes Marvel comics et DC comics ont exercé sur le marché de la bande dessinée américaine depuis ces années faisant ainsi de New York le point névralgique de la culture du super-héros dans le monde. Ils n'étaient bien sûr pas les seuls compétiteurs sur le marché, les maisons moins importantes comme Archie comics basées dans l'État de New York et Harvey comics fondée à New York représentaient une part de ce marché de la bande dessinée mais les super-héros avaient commencé leur domination du commerce. La ville de New York devient alors l'emblème du comics, du super-héros, et la présence physique des grandes firmes dans cette ville contribue à véhiculer cette image.

---

<sup>18</sup> Tucker, Reed, *Super-War: Marvel versus DC comics*, Paris, Fantask, 2018 p.21

## CHAPITRE 2 : LE NEW YORK DE DC ET MARVEL COMICS

### *A/ Le voyage de DC comics à travers New York*

Nous allons ici tenter de retracer la présence physique de l'éditeur DC comics de sa création en 1934, connu alors sous le nom de National Allied Publication, jusqu'à nos jours. L'aspect de la position géographique de l'éditeur est une question qui a peu été exploré mais on peut tout de même noter que le lettré Todd Klein a écrit un blog regorgeant d'informations sur le sujet<sup>19</sup>. Lorsque le Major Malcolm Wheeler-Nicholson fonde sa société en 1934 il s'installe dans le borough le plus emblématique de la ville de New York, Manhattan. Wheeler-Nicholson implante son bureau de la National Allied Publication au numéro 49 de la West (à l'ouest de la 5<sup>e</sup> Avenue) 45 Street. C'est dans ces locaux que « Le Major » (surnom qui lui avait été donné en raison de son passé militaire), avait eu l'idée de réinventer la publication de comics en proposant des histoires inédites plutôt que de simples rééditions des comics strip. Mais le 49 West 45 Street ne reste pas la base d'opération de l'éditeur pendant très longtemps il change d'adresse pour s'installer au 373 Fourth Avenue (aujourd'hui Park Avenue) à la fin de l'année 1935. New York était au début du XX<sup>e</sup> siècle en pleine expansion et modernisation, le quartier de Midtown Manhattan accueillait le Grand Central Terminal, une station de train et de métro qui nécessitait la création de rails souterrains, menant de nombreux bâtiments à être détruits, une fois les lignes terminées en 1913, les lieux étaient disponibles pour la construction. C'est dans l'un de ces immeubles neufs que la première adresse emblématique de la maison DC comics pouvait être trouvée. Le premier siège social d'importance si on peut l'appeler ainsi était le Grand Central Palace, un bâtiment destiné aux expositions en tous genres, allant des voitures au bétail<sup>20</sup>. Ce bâtiment abritait en son sein de nombreux journaux notamment détenu par Harry Donenfeld, qui a pris les rênes de National Allied Publication avec son

---

<sup>19</sup> Todd Klein «Todd's Blog» url: <https://kleinletters.com/Blog/comics-creation/> consulté le 06/05/2021

<sup>20</sup> Todd Klein « The DC Comics Offices 1930s-1950s Part 1 » Todd's Blog, Url: <https://kleinletters.com/Blog/the-dc-comics-offices-1930s-1950s-part-1/> consulté le 06/05/2021

associé Jack Liebowitz après avoir évincé « le Major » en 1938<sup>21</sup>. La première adresse à laquelle pouvait être envoyé du courrier à DC était donc le 480 Lexington Avenue, et non Grand Central Palace car le terme de « Palace » ne convenait pas à l'image que voulait véhiculer la marque<sup>22</sup>. Ainsi le Grand Central Palace a été le lieu de naissance de personnages emblématiques comme Superman et Batman.



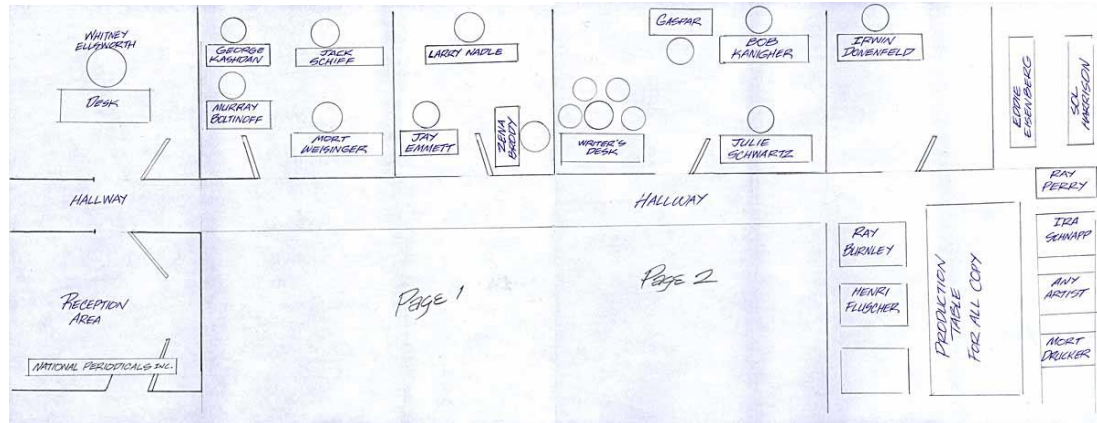
**Figure 9 : Grand Central Palace, lieu d'activité de National Allied Publication, vue depuis la Lexington Avenue, photo de Uris Buildings Corporation (carte : Wikipédia)**

En plus de nous fournir une représentation détaillée du fonctionnement de DC comics lorsqu'il n'était encore que National Allied Publications, Todd Klein nous présente, grâce au souvenir de Gaspar Saladino, le plan de l'intérieur des locaux du 480 Lexington Avenue. Ce plan donne à voir l'organisation de l'espace d'une publication de comics, agrémenté même des différents noms d'éditeurs des magazines offrant ainsi une idée de la logistique derrière ces publications. On peut remarquer que ce plan montre la disposition après 1952 car Irwin Donenfeld,

<sup>21</sup> Jean-Paul Gabilliet, *Des comics et des hommes*, Op. cit., p.16

<sup>22</sup> Todd Klein « The DC Comics Offices 1930s-1950s Part 1 » Todd's Blog, Url: <https://kleinletters.com/Blog/the-dc-comics-offices-1930s-1950s-part-1/> consulté le 06/05/2021

fil du cofondateur de *National Allied* était déjà Directeur éditorial comme on peut le voir en haut à droite de ce plan.



**Figure 10 : Plan des bureaux de DC comics dans le Grand Center Palace, dessin de Gaspar Saladino**

En parallèle de Detective Comic, présent au 480 Lexington Avenue, d'autres éditeurs de comics qui seraient plus tard intégrés à DC créaient leurs premiers titres à succès comme All-American Publication avec la création en 1940 de Green Lantern par Martin Nodel ou encore celle de Red Tornado la même année par Sheldon Mayer. All-American Publication possédait au début des années 40 des bureaux au 225 Lafayette Street encore une fois dans le borough de Manhattan. Les deux maisons d'édition travaillaient souvent en collaboration, utilisant parfois les créations de l'autre. Cette relation était possible grâce à Jack Liebowitz, copropriétaire de National Allied publication mais également de All-American Publication. C'est finalement en 1946 qu'All-American Publication est intégré à National Allied Publication. L'ancien copropriétaire de All-American, Maxwell « Max » Gaines, quitte la société pour fonder le magazine de comics new-yorkais le plus reconnu de l'époque, Entertainment Comics, EC comics que nous avons abordé précédemment<sup>23</sup>.

<sup>23</sup> Robert O'Nale, *All-American Comics*, dans M. Keith Booker (dir.), *Encyclopedia of Comic Books and Graphic Novels*, Santa Barbara, Calif, Greenwood Press, 2010 p. 16.



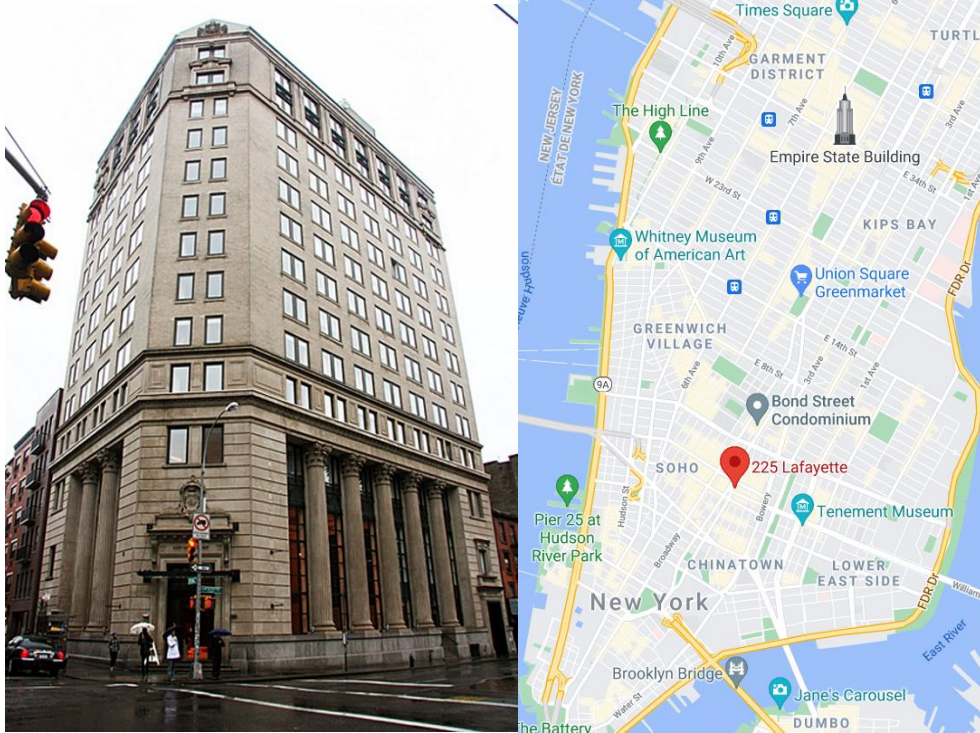


Figure 11 : 225 Lafayette Street tel qu'on peut le voir aujourd'hui, photo de Nick Carr  
(Carte : Google Maps)

En 1960, DC comics qui était encore sous la direction de Donenfeld change de bureau mais ne part pas très loin car l'adresse devient le 575 Lexington Avenue qui est à seulement 500 mètres du Grand Central Palace dans un bâtiment appelé le Groelier Building, dont les architectes étaient Sylvan and Robert L. Bien. Le géant du comics n'est pas resté longtemps à cette nouvelle adresse car l'espace vient vite à manquer, de plus en 1969 l'entreprise DC comics a été rachetée par le studio de cinéma Warner Brothers Pictures Inc., facilitant par la même occasion les adaptations des personnages de DC comics sur grand ou petit écran. Ainsi en 1969 les bureaux de DC comics déménagent au 909 Third Avenue<sup>24</sup>, suivis ensuite par le 75 Rockefeller Plaza en 1973 lorsque Warner Communication s'installe dans le bâtiment. Le 75 Rockefeller Plaza rapproche DC comics du cœur historique de la ville de New York. En s'intégrant dans ce complexe de bâtiment, DC s'installe dans un quartier important de la ville. Construit selon le souhait de John Davison Rockefeller durant les années 40 le

<sup>24</sup> Todd Klein « Visiting DC Comics in the 1960s Part 3 » Todd's Blog, URL: <https://kleinletters.com/Blog/visiting-dc-comics-in-the-1960s-part-3/> consulté le 07/05/2021.

*Rockefeller Center* avait pour but de devenir un centre de commerce et de loisirs. Son style Art déco et son histoire en ont fait un quartier classé comme National Historic Landmark en 1987. Ainsi DC côtoie l'histoire de la ville et la façonne par sa présence tout en montrant un reflet dans les cases de ses magazines. Encore une fois Klein est une source d'information sur la disposition de DC comics dans le New York de l'Âge de Bronze des comics car il mentionne son expérience en tant que lettré. Il achève son article « DC Comics' Production Dept., 1979 Part 2 » en exprimant sa gratitude pour les opportunités que lui ont offert son poste comme rencontrer Christopher Reeves, qui interprétait Superman en 1978 ou la capacité de visiter le reste du Rockefeller Center gratuitement<sup>25</sup>. Ainsi, les auteurs évoluent avec la ville, et s'en servent d'inspiration ce qui a façonné le super-héros et le comics tel que nous le connaissons aujourd'hui.

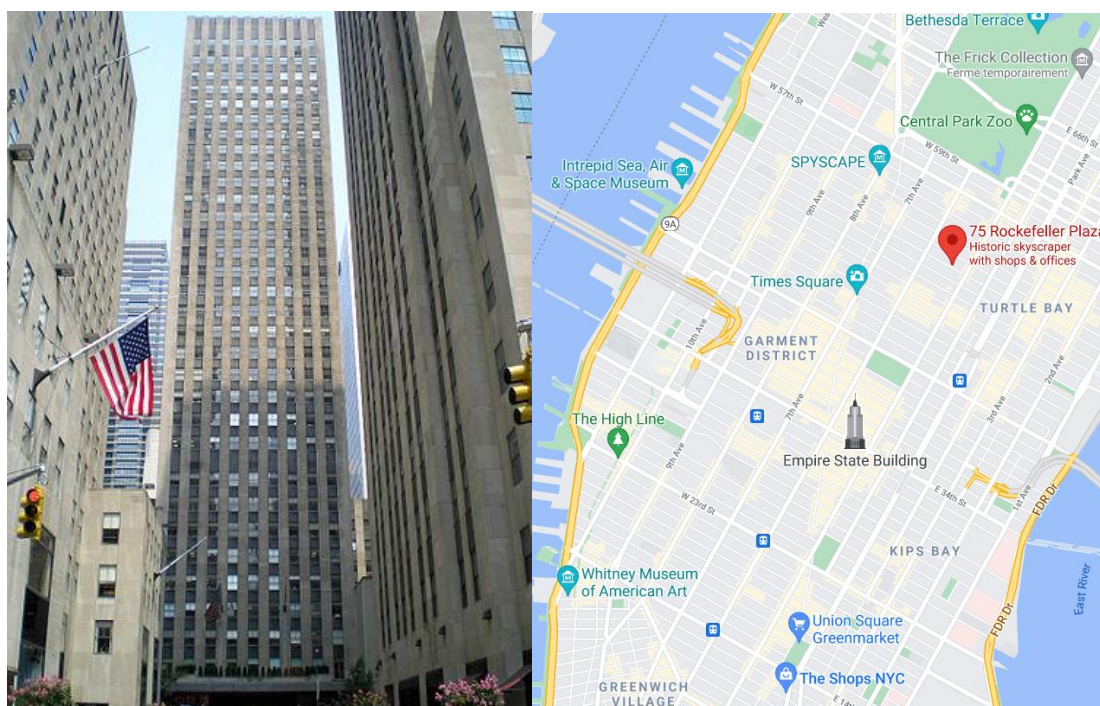


Figure 12 : 75 Rockefeller Plaza, utilisé par Warner Communications, dont DC comics utilisait le 6<sup>e</sup> étage, photo de David Shankbone (carte : Google Maps)

<sup>25</sup> Todd Klein « DC Comics' Production Dept., 1979 Part 2 » Todd's Blog, URL: <https://kleinletters.com/Blog/dc-comics-production-dept-1979-part-2/> consulter le 07/05/2021

Le déménagement suivant de la firme DC comics s'est fait en 1982, selon Todd Klein, ce dernier a eu lieu la dernière semaine de novembre de cette année<sup>26</sup>. Comme pour le changement de bureau entre le 480 et le 575 Lexington Avenue, les locaux de DC ne vont pas très loin, ils restent dans le quartier de Midtown Manhattan et s'installent dans le Tishman Building, au 666 Fifth Avenue, au 8<sup>e</sup> étage pour être précis. Ce bâtiment a été créé par la firme architecturale *Carson & Luindi* en 1957, il arbore une façade de métal et de verre caractéristique du style international qui prend racine dans le quartier de Midtown à partir des années 50. On peut notamment penser au bâtiment des Nations Unies qui est un fier ambassadeur de ce style architectural. Le Tishman building peut même s'enorgueillir de faire une apparition dans le roman de Terry Pratchett et Neil Gaiman « Good Omens » grâce à la présence du nombre 666 sur sa façade, rappelant le nombre de la bête. Le concurrent direct de DC, Marvel a également utilisé ce bâtiment et son 666 placé sur la façade pour installer un culte satanique dans *Moon Knight* numéro 29 et 30 en 1983<sup>27</sup>. DC comics a eu après le Tishman Building une adresse au 1325 Avenue of the Americas, partant un peu plus vers le nord-ouest, se rapprochant du quartier de Hell's Kitchen. La dernière adresse new-yorkaise de la production DC était le 1700 Broadway, se plaçant donc sur une rue emblématique de New York, cette adresse est celle de l'éditeur jusqu'en 2015. Quand le précurseur du comics abandonne pour la première fois la ville qui l'a abrité pendant plus de 80 années, il s'installe à Burbank en Californie pour faciliter les relations entre les différents pôles de DC Entertainment. L'augmentation de l'attractivité des films de super-héros dans les années 2010 amène la direction à se relocaliser près des studios de cinéma en Californie comme le montre ce mémo de la directrice de DC Entertainment en 2013<sup>28</sup> :

« [...] I can confirm that plans are in the works to centralize DCE's operations in 2015. Next week, the Exec Team will be in New York for a series of meetings to walk everyone through the plans to relocate the New York operations to Burbank. The move is not imminent and we will have more than a

---

<sup>26</sup> Todd Klein « THE DC COMICS OFFICES 1982-1991 Part 1 » Todd's Blog, URL: <https://kleinletters.com/Blog/the-dc-comics-offices-1982-1991-part-1/> consulté le 08/05/2021

<sup>27</sup> Peter Sanderson, *The Marvel Comics guide to New York City*, Pocket, Simon&Schuster, New York, 2007. p.41

<sup>28</sup> Rob Bricken, (30 octobre 2013), «DC Comics Is Moving to California » Gizmodo, URL: <https://gizmodo.com/dc-comics-is-moving-to-california-1454892056> consulté le 09/05/2021.

year to work with the entire company on a smooth transition for all of us, personally and professionally. [...]»<sup>29</sup> »

Le déplacement vers la Californie a été un changement important pour DC comics mais également pour le monde du comics en général car c'est la fin d'une ère où la quasi-totalité des comics de super-héros publiés venaient d'un seul endroit, New York. Mais il est indéniable que les comics ont été inspirés par la ville de New York et qu'à leur tour ils ont façonné l'image de la ville partout dans le monde grâce à leurs héros hauts en couleur et leurs histoires fantastiques.

### ***B/ Marvel et les Nouveaux Éditeurs***

La société Marvel comics telle que nous la connaissons aujourd'hui a changé de visage plus d'une fois durant ses 82 années d'existence. La petite structure connue comme *Timely Comics* détenue alors par Martin Goodman a fait beaucoup de chemin pour devenir un succès planétaire à l'instar de son compétiteur DC comics. A l'instar encore une fois des créateurs de Batman, la « maison des idées » trouve sa terre d'origine dans la ville de New York. Mais les débuts de *Timely Comics* ne sont pas aussi couronnés de succès que ceux de la National Allied. Au début des années 30 Martin Goodman fait grossir son empire médiatique, il acquiert différents types de magazines plus ou moins raffinés mais ce dernier se lance également dans la production de comic books autour de l'année 1939 avec le petit éditeur *Timely Comics*<sup>30</sup>. Le premier espace consacré à la création et à la publication de comic books chez *Timely Comics* était le McGraw-Hill Building situé au 330 West 42nd Street comme peut l'attester le comic book, MARVEL Comics volume 1 d'octobre 1939. A l'intérieur de la première page un petit encadré donne l'adresse de l'éditeur. Cette première adresse est également attestée par Peter Sanderson dans *The Marvel*

---

<sup>29</sup> Heidi MacDonald « DC Entertainment Announces Relocation to Burbank » 30/10/2013 Publisher Weekly URL: <https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/industry-news/comics/article/59769-dc-entertainment-announces-relocation-to-burbank.html> consulté le 08/05/2021

<sup>30</sup> Reed Tucker, *Super-War Marvel versus DC comics*, Fantask, Paris, 2018 p56



*Comics guide to New York City* qui est un travail similaire à celui-ci, retraçant les liens qui existent entre la ville de New York et les bandes dessinées publiées par Marvel<sup>31</sup>.



Figure 13 et 14 : Couverture de Marvel Comics n°1 publié par Timely Comics (Octobre 1939), accompagné de sa première page

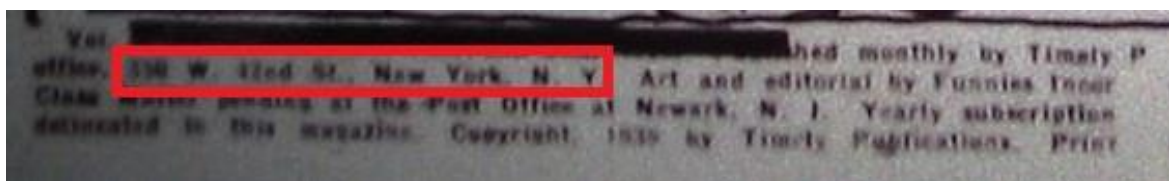


Figure 15 : Texte provenant de la première page de Marvel Comics n°1 montrant l'adresse de Timely Comics en 1939

L'adresse qui succède au 330 West 42nd Street en tant que lieu d'édition de *Timely Comics* est profondément ancré dans l'histoire de New York, en effet c'est le 350 Fifth Avenue, qui abrite le bâtiment le plus emblématique de New York

<sup>31</sup> Peter Sanderson Op. Cit. p.59

City, l'Empire State Building. Le quatorzième étage de ce symbole new-yorkais, a servi de maison à Timely Comics pendant neuf années, entre 1942 et 1951 en faisant ainsi sa seconde résidence durant la Seconde Guerre Mondiale, période où les super-héros ont eu une place centrale dans la production de comics, entraînant notamment la création de héros comme Captain America et sa célèbre première couverture le représentant donnant un coup de poing à Hitler. L'Empire State Building est, avec la Statue de la Liberté, le monument le plus représentatif de New York et de la démesure américaine. Il a été pendant plusieurs décennies le bâtiment le plus grand du monde, du haut de ses 102 étages, détrôné uniquement lors de la construction des tours du World Trade Center dans les années 70. Ainsi comme DC comics, Marvel entretient une relation symbiotique avec la ville de New York, participant à la création du mythe new-yorkais sur les pages mais également dans la ville.

Au début des années 50, Martin Goodman crée la société Atlas News Company qui remplace peu à peu Timely Comics. Autour de l'année 1956 Goodman relègue la distribution de ces comics à une société tierce, American News Company plus grand distributeur de la période aux États-Unis situé dans le New Jersey soit juste à côté de New York. Ce partenariat qui de prime abord était profitable, s'est mal terminé car seulement six mois plus tard American News Company met la clé sous la porte. Ces événements mènent Goodman à trouver un nouveau distributeur et le seul qui récupère sa publication est Independent News Company une filiale de DC comics. Ainsi, le principal concurrent de Marvel se retrouvait en charge de vendre ses produits<sup>32</sup>. La proximité des deux éditeurs, partageant la ville de New York, a probablement joué un rôle d'importance dans la création de cette association inattendue. Ce partenariat a également forcé Marvel à maintenir les standards du Comic Code, sous peine de voir ses comics refusés à la distribution, les publications de Marvel étant alors limitées à seulement huit publications mensuelles<sup>33</sup>.

---

<sup>32</sup> Randy Duncan et Matthew J. Smith, *The Power of Comics: History, Form & Culture*, New York, The Continuum International Publishing Group Inc., 2009 p.44

<sup>33</sup> Reed Tucker Op. cit. p.61

Durant les années 60 et 70, Peter Sanderson nous informe que l'adresse des bureaux de création de Marvel comics et l'adresse de publication étaient différentes<sup>34</sup>. En effet la première se trouvait au 635 Madison Avenue, alors que l'adresse de publication était au 625. Cette disparité est dûe au possesseur de la société Marvel de l'époque, l'entreprise Perfect film and Chemicals Corp., qui devient Cadence Industries en 1973. Contrairement à DC comics qui n'a eu qu'une société mère (Warner Bros.), Marvel a changé de main plusieurs fois, à commencer par la vente de Goodman en 1968. Les locaux de la production Marvel changent alors encore plusieurs fois, au 575 Madison Avenue au cours des années 1970, puis un peu plus tard au 387 Park Avenue South non loin d'un monument célèbre de New York, le Flatiron créé par l'architecte Daniel Burnham en 1900. Une fois encore la réalité côtoie l'imaginaire car pour le monde extérieur à la ville de New York, ces points de repères architecturaux créent une image de la ville romancée grâce à la production de comics ou de films. La sensation de réalisme, d'ancrage dans le monde réel offre aux lecteurs une impression de connaître la ville, sans pourtant l'avoir jamais visitée. L'adresse subséquente de la production de Marvel comics durant les années 90 est le 10 East Fortieth street, proche de la New York Public Library qui fait d'ailleurs une apparition dans le film Spider-Man de Sam Raimi (2002)<sup>35</sup>. Dans les années 2000 la firme Marvel a deux adresses notables, la première est le 135 West Fiftieth Street, et la seconde est l'adresse actuelle de Marvel Entertainment Group, le 1290 Avenue of the Americas. A l'inverse de DC comics, Marvel conserve son implantation dans la ville de New York même s'il y a eu une période de doute en 2019. En effet, la maison des idées a été au centre de rumeurs qui annonçaient son départ vers l'ouest, mais ces allégations se sont avérées fausses lorsque le quartier général de Marvel a été installé dans le campus créé par Disney au sud de Manhattan<sup>36</sup>. Bien que le changement ne soit pas aussi radical que pour DC comics, ce déménagement représente une rupture car c'est la première fois que l'un des

---

<sup>34</sup> Peter Sanderson, Op. Cit. p.59

<sup>35</sup> Peter Sanderson, Op. Cit. p.59

<sup>36</sup> Rich Johnson, (13 février 2019) « Marvel Comics is Not Moving West – But May Be Moving Downtown » Bleeding Cool, URL: <https://bleedingcool.com/comics/marvel-comics-is-not-moving-west-but-may-be-moving-downtown/> consulté le 15/05/2021

représentants du « Big Two » sort du quartier de Midtown pour placer ses bureaux à New York.

Au vu des différents lieux d'activité du Big Two on peut voir l'importance qu'a joué la ville de New York dans le développement du comics sur le plan commercial. En effet, les petites productions de magazines des années 30 se sont transformées en moins d'un siècle en gigantesques entreprises de divertissement. La polarité de la ville de New York a permis de créer des liens dans le domaine artistique avec une grande réserve d'auteurs présents dans la ville qui échangent et font évoluer le médium. Le statut de centre financier de la ville a également eu un impact sur la transformation des éditeurs en tant qu'entités marchandes. Un exemple probant est l'acquisition de Marvel par le banquier et milliardaire Ronald Perelman en 1989<sup>37</sup>. Mais la représentation imposante des deux firmes de super-héros ne signifie pas pour autant que ce sont les seuls producteurs de comics existants. L'abandon progressif du Comic Code et la volonté des auteurs de recevoir une reconnaissance adéquate au travail fourni a mené à la création de nouveaux éditeurs dans les années 80 et 90. Le premier en date est Dark Horse Comics qui a été fondé en 1986 à l'aube de l'Âge moderne des comics porté par des séries comme Hellboy de Mike Mignola. Cette entreprise a été fondée par Mike Richardson, un marchand de comics de Milwaukee en Oregon. Le second éditeur notable est Image Comics, fondé en 1992 par sept auteurs de Marvel qui décident de se séparer du géant pour avoir un meilleur contrôle sur leurs œuvres. Cet éditeur fait sa renommée avec des créations comme Spawn de Todd McFarlane ou plus récemment The Walking Dead et Invincible de Robert Kirkman. Un fait intéressant sur ces nouveaux protagonistes du monde de la bande dessinée américaine est leur installation sur la côte ouest des États-Unis, à l'opposé de la ville de New York et de sa polarité écrasante.

Ainsi New York représente le berceau du comics dans le monde. Le quartier de Midtown a probablement vu naître 80% de la production totale de comics de super-héros mais il serait erroné de voir cette ville comme l'unique représentante

---

<sup>37</sup> Dan Raviv, *Comic wars: Marvel's battle for survival*, Sea Cliff, N.Y., Heroes Books, 2004.

du comics. Comme nous l'avons vu, ces trente dernières années il y a un changement de dynamique, de nouveaux arrivants sur le marché ont décidé de s'épanouir à l'ouest. La diversification des médias arborant des super-héros a également favorisé une redistribution géographique de la production, se relocalisant en Californie pour réaliser leur rêve hollywoodien. Mais la Grosse Pomme reste tout de même le lieu de naissance de ces publications et conserve une place d'importance dans les pages des comics.

### CHAPITRE 3 : NEW YORK, RESIDENCE DES AUTEURS, ET RECONNAISSANCE DU MEDIUM

#### *A/ Le judaïsme chez les pionniers du super-héros*

Nous avons, jusqu'ici, mis en évidence la place de New York dans le comics par son aspect commercial, en effet nous avons vu la genèse du comic book trouvant sa source dans les dessins de presse du XIX<sup>e</sup> siècle. Nous avons également replacé dans la ville de New York les différents lieux d'activité des grandes firmes de comic book pour montrer l'implantation forte de la ville américaine dans le paysage économique de ce médium. Pour poursuivre cette dynamique de rétrécissement de notre champ d'étude nous allons maintenant nous attarder sur ce qui est le plus important dans le processus de production d'une œuvre, les auteurs et leur reconnaissance. Au cours des huit décennies d'existence des comics de super-héros, des centaines de scénaristes, dessinateurs, coloristes, encreurs se sont succédés. L'appartenance des personnages créés relevant des maisons d'éditions et non des auteurs comme c'est plus le cas pour la bande dessinée franco-belge, de multiples auteurs sont associés à un ou plusieurs personnages, comme Batman qui a été créé en 1939 par Bob Kane et Bill Finger mais qui a eu des aventures rédigées par des artistes comme Frank



Miller<sup>38</sup>, ou Alan Moore<sup>39</sup>. Chaque génération d’auteurs a apporté son lot de thèmes et de personnages pour aborder des sujets plus ou moins importants de la société dans laquelle ils vivent. Ces auteurs ont des origines différentes et ont un rapport à la société qui leur est propre mais on peut isoler quelques points importants dans le panel des auteurs, le premier est l’impact de la population juive sur le comics, un impact fortement corrélé à la ville de New York. Les pionniers comme les appelle Jean-Paul Gabilliet dans son ouvrage de 2005, *Des Comics et des Hommes*, partagent cet héritage judaïque, mais il met tout de même en garde contre la généralisation, les auteurs possédaient des origines et des confessions variées<sup>40</sup>.

Avant de se concentrer sur des auteurs en particulier, il faut comprendre ce qui relie la capitale de l’Empire State à la population juive, afin d’entrevoir les différents facteurs qui sont entrés dans la création de ces icônes de la culture populaire que sont les super-héros. New York est, tout au long du XX<sup>e</sup> siècle et aujourd’hui encore, la ville comportant la population juive la plus importante du monde, même face à des villes israéliennes comme Jérusalem ou Tel Aviv. En 2006 la population juive atteignait 1,8 million<sup>41</sup> soit presque un quart des 8 millions<sup>42</sup> d’habitants de la ville. Cette forte densité a plusieurs raisons, la première est la notion de terre d’accueil des États-Unis, en effet depuis l’implantation des premières colonies britanniques, l’Amérique a servi de refuge pour les populations marginalisées et opprimées comme les protestants du Mayflower au XVII<sup>e</sup> siècle. Ainsi l’immigration aux États-Unis était forte et venait de toute l’Europe selon les troubles que les pays traversaient, le Nouveau Monde était une lueur d’espoir pour toutes ces populations en quête d’opportunités. Le second facteur de la forte population juive de New York est

<sup>38</sup> Frank Miller (scénario/dessin) « Batman: The Dark Knight Returns » DC Comics 1986

<sup>39</sup> Alan Moore (scénario), Brian Bolland (dessin) « Batman: The Killing Joke » DC comics 1988

<sup>40</sup> Jean-Paul Gabilliet, Op. cit., p.162

<sup>41</sup> Nicolas Sourisce, « Les Juifs à New York : d’une identification religieuse à une identité politique », *Espace populations sociétés* [En ligne], 2006, mis en ligne le 03 novembre 2016. URL : <https://doi.org/10.4000/eps.862> consulté le 18/05/2021

<sup>42</sup> Department of Health (États-Unis) « Table 2: Population, Land Area, and Population Density by County, New York State – 2006 » URL: [https://www.health.ny.gov/statistics/vital\\_statistics/2006/table02.htm](https://www.health.ny.gov/statistics/vital_statistics/2006/table02.htm)

la recrudescence de l'antisémitisme et des pogroms dans l'Empire Russe et l'Europe de l'Est en général à partir de la seconde moitié du XIX<sup>e</sup> siècle.



**Figure 16 : Photo des cadavres du pogrom de Bialystok en Pologne, 1906, Żydowski Instytut Historyczny (Institut historique juif)**

Ces mouvements de violence ont mené à un exode massif des populations juives de classe moyenne vers l'Ouest et surtout en Amérique, on estime le nombre de cette diaspora à plus de 2 millions de juifs en fuite vers des pays plus tolérants. Le port de la côte Est le plus important étant New York, c'est donc ici que la majorité des juifs ashkénazes sont arrivés et ont commencé à s'installer notamment dans le Lower East Side dans le borough de Manhattan<sup>43</sup>. L'arrivée de ces immigrants juifs a fait évoluer de façon exponentielle la densité de ce peuple dans la ville de New York, créant ainsi une communauté d'importance.

La forte population juive de New York n'est qu'un seul des facteurs qui a amené le comics à être un médium lié à ce groupe ethnoculturel, en effet la démographie américaine du début du siècle dernier comportait un nombre d'immigrants important et d'origines diverses, notamment les Irlandais et les

---

<sup>43</sup> Nicolas Sourisce, Op. Cit.

Italiens frappés par la crise et la famine. Ce qui a été déterminant pour l'intégration des juifs dans l'illustration et la rédaction de comic books est la conception du travail. Jean-Paul Gabilliet nous indique que pour les populations italiennes et irlandaises la philosophie du travail pour les hommes se fondait sur les capacités physiques, la résistance du corps, délaissant ainsi les tâches intellectuelles et l'éducation. Pour les populations juives le paradigme était tout à fait inverse, les hommes devaient être instruits et fonder leur éthique de travail sur leur compétence et leur sérieux. Cette conception du travail a mené les juifs à préférer des emplois de tailleur ou de comptable<sup>44</sup>. L'éducation étant un point primordial dans le développement de la jeunesse judaïque, un certain nombre de ces étudiants s'est tourné vers le dessin ou l'écriture et a fini par en faire son métier. Selon Simcha Weinstein dans son ouvrage, *Up, up, and oy vey!: how Jewish history, culture, and values shaped the comic book superhero*, ce qui a poussé ces jeunes artistes à se tourner vers le marché encore jeune du comic book est d'une part leur situation de classe moyenne, leur soumettant l'impératif d'avoir un salaire en période de Grand Dépression, et d'autre part l'incapacité d'obtenir des emplois plus prestigieux dans le domaine artistique en raison de leur confession<sup>45</sup>. La plupart des auteurs de comics de la première génération étaient issus de parents immigrés, ils étaient les premiers descendants purement américains de leur famille, ils étaient donc motivés à montrer leur patriotisme envers leur terre d'accueil. C'est dans cette optique là que deux jeunes artistes de Cleveland dans l'état de l'Ohio ont créé en 1934 le concept de Superman qui prend vie quatre années plus tard dans les pages d'Action Comics n°1, avec sa couverture aujourd'hui célèbre, d'un surhomme encapé et portant par-dessus sa tête une voiture verte. Cette couverture est à l'origine de toute la popularité engrangée par les autres super-héros, grâce à deux jeunes juifs non pratiquants, Joseph « Joe » Schuster et Jerome « Jerry » Siegel. Les premiers pères fondateurs du comics ne sont donc pas new-yorkais mais beaucoup de ceux qui les ont suivis le sont comme Bob Kane, premier dessinateur de Batman qui est né Robert Kahn. Il poursuit dans les pas de son père en devenant illustrateur et entre dans un lycée

---

<sup>44</sup> Jean-Paul Gabilliet, Op. cit., p.161

<sup>45</sup> Simcha Weinstein « Up, up, and oy vey!: how Jewish history, culture, and values shaped the comic book superhero » Barricade books, Fort Lee, 2006



d'art où il rivalise avec un autre artiste célèbre, Will Eisner<sup>46</sup>. Cette relation entretenue entre Kane et Eisner informe sur le dernier point qui explique l'importance de la population juive dans la publication de comics, cette dernière est le « networking », la constitution d'un réseau entre auteurs<sup>47</sup>. Les origines communes des auteurs particulièrement en tant qu'immigrés ou enfants d'immigrés favorise la création de liens qui donnent lieu à un effet boule de neige quant à la représentation d'un certain groupe dans un domaine précis, ici les juifs dans la création de comics. Un lieu d'importance pour la création du réseau dans le comics est le De Witt Clinton High School, lycée qui a vu passer en plus de Bob Kane, son compatriote et cocréateur du chevalier noir, Bill Finger vers 1932, et Stanley Lieber connu sous le nom de Stan Lee, fondateur iconique du panthéon de Marvel comics vers 1939. Un certain nombre d'autres établissements a été à la base de la formation des artistes de comics comme la Grand Central Art School ou le Brooklyn College et le Brooklyn Museum, formant la majorité des deux premières générations d'auteurs de comic books.



**Figure 17 : De Witt Clinton High School, établissement scolaire qui instruit plusieurs grands noms du comics comme Stan Lee ou Bob Kane, photo de Sara Kurlwich pour le New York Times**

---

<sup>46</sup> Id.

<sup>47</sup> Jean-Paul Gabilliet, Op. cit., p.161

Ainsi, même si on ne peut pas faire reposer la création des super-héros uniquement sur les descendants des aschkénazes arrivés aux États-Unis à l'aube du XX<sup>e</sup> siècle, il faut tout de même voir une corrélation entre le peuple et le médium. Pour l'objet de notre étude, cette prédominance juvaïque montre en quoi New York en tant que port privilégié pour l'immigration depuis l'Europe a favorisé la création d'une communauté juive qui s'est développée et a utilisé les opportunités offertes par la ville pour créer une production prospère. Ces origines ont influencé le comics dans sa conception commerciale mais également dans sa narration, en effet un parallèle peut être fait entre de nombreux super-héros et des personnages bibliques, à commencer par Superman et Moïse qui ont tous deux été orphelins à la naissance, puis recueillis par une nouvelle famille pour enfin sauver l'humanité.

### ***B / Les lieux de reconnaissances du comics à New York***

En plus d'avoir nourri les auteurs, la ville de New York a contribué à rendre le comic book célèbre, en plus de favoriser la rencontre entre auteurs elle est le lieu d'origine des premiers cursus axés sur la bande dessinée. Les formations des illustrateurs des deux générations initiales étaient orientées vers du dessin commercial ou de l'architecture. La première formation focalisée uniquement sur la production de comics a été créée en 1975 par le dessinateur de Marvel, John Buscema et prenait place deux fois par semaine au Comodore et le Biltmore hotels, montrant la place de New York dans le développement des auteurs<sup>48</sup>. Les talents pouvaient donc être développés dans la ville et directement mis au service de l'éditeur quelques rues plus loin.

---

<sup>48</sup> Jean-Paul Gabilliet, Op. cit., p. 173-174



**Figure 18 : Biltmore Hotel, ouvert en 1913 dans le quartier de Midtown près du Grand Central Terminal, il a accueilli les premiers cours d'illustration de comics en 1975**

Outre le développement de l'instruction pour les créateurs de bande dessinée aux États-Unis, l'Âge d'Argent a vu naître les toutes premières conventions sur le comics. Les conventions étaient et sont encore aujourd'hui des plateformes de rencontre entre les fans de productions diverses (comics, BD, jeux-vidéo...) et leurs créateurs. Les conventions sur le comics n'étaient pas les premières conventions car de nombreux rassemblements de fans ont eu lieu autour de la science-fiction au cours du siècle dernier, dont un certain nombre d'auteurs de comics des générations d'avant-guerre étaient participants. Mais le premier New York Comic-con est la première convention se concentrant uniquement sur le comics. Ce rassemblement a eu lieu dans le Greenwich Village au sud de Manhattan et a rassemblé quelques grands noms du comic book comme Steve Ditko, célèbre créateur de Spider-man<sup>49</sup>, dont c'est la seule apparition dans une convention de comics de toute sa vie. Il y avait cinquante-six participants à

---

<sup>49</sup> Stan Lee (scénario), Steve Ditko (dessin), *Amazing Fantasy* n°15, Atlas Magazine Inc, 1962

ce Comicon<sup>50</sup>, on peut d'ailleurs noter que la première personne à avoir pris une place pour cette convention n'est autre que George R.R. Martin, célèbre auteur de la saga *A Song of Ice and Fire*, qui n'était alors âgé que de quinze ans<sup>51</sup>. Bien qu'il soit la première convention de comics ce Comicon de 1964 n'est pas un événement extrêmement célèbre, en effet il faut attendre 1968 pour avoir la première licence récurrente de convention de comics. C'est un homme nommé Philippe « Phil » Nicholas Seuling, un enseignant new-yorkais originaire de Brooklyn qui a fondé en 1968 le Comic Art Convention qui prend encore une fois place dans la ville de New York. Cette convention avait lieu chaque année de 1964 à 1983 en majorité à New York mais quelques fois à Philadelphie. Ce genre de représentation est un exemple de la légitimation du modèle du comic book, en effet le public accepte ces bandes dessinées comme une part de la culture. New York prouve encore une fois sa place de zone privilégiée du développement du comics, elle a développé les auteurs et les éditeurs et elle permet grâce à son statut de métropole de rassembler des passionnés de toute l'Amérique avec les dessinateurs, scénaristes, encreurs, lettrés, et coloristes qui les ont fait rêver grâce à leurs histoires de héros encapés.

Un autre aspect de la montée en légitimité du comics peut être aperçu en regardant l'impact de la bande dessinée sur le paysage artistique de la ville. En effet au cours des années 60, le mouvement artistique Pop Art se développe avec les représentants les plus connus des États-Unis centrés autour de la ville de New York, on peut notamment penser à Andy Warhol ou Claes Oldenburg. Le Pop Art prend son inspiration dans une société de plus en plus industrielle et fortement marquée par la consommation, la bande dessinée, particulièrement le comics, qui est imprimé sur du papier de qualité médiocre et qui est produit pour être consommé rapidement et en grand nombre, est une inspiration importante de ce mouvement. L'artiste le plus marqué par le comics dans son œuvre est Roy Lichtenstein qui a peint plusieurs œuvres en s'inspirant directement de comics publiés par la firme DC. Le *Mad Scientist* peint en 1963 est un exemple de cette

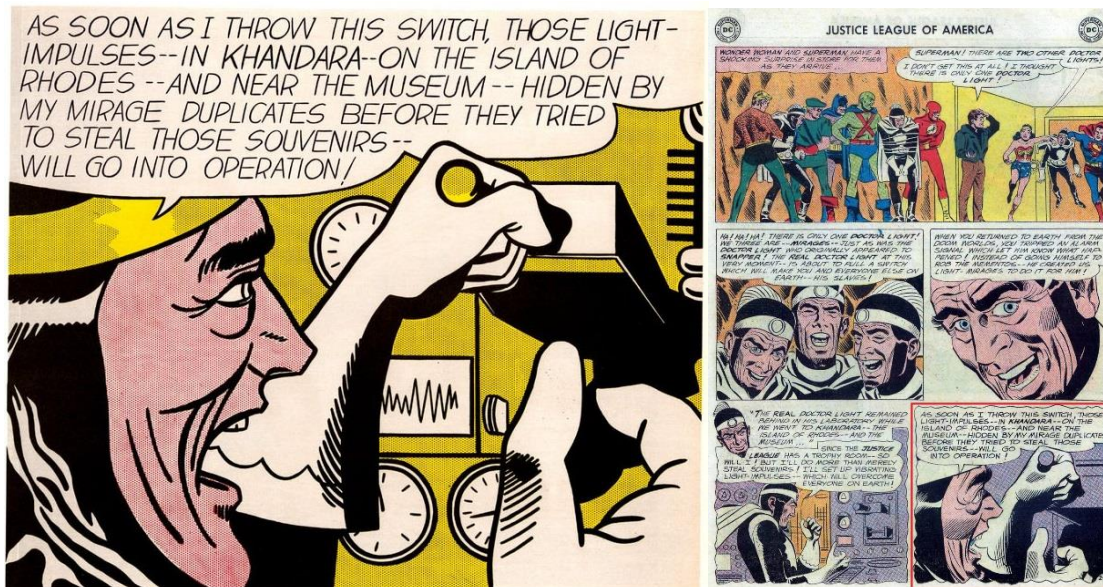
---

<sup>50</sup> J. Ballmann, *The 1964 New York Comicon: The True Story Behind the World's First Comic Book Convention*. (n.p.): Totalmojo Productions, Incorporated. 2016

<sup>51</sup> HISTORY Chanel, *Superheroes Decoded: Comic-Con*, Youtube, History, 2017 URL: <https://www.youtube.com/watch?v=3nAxyRIGHjA> consulté le 29/06/2021.



inspiration. Lichtenstein reprend une case du douzième épisode de la Justice League of America de juin 1962<sup>52</sup>. Ce croisement d'influence montre comment New York rassemble les artistes et permet la création de nouvelles œuvres, ici ce n'est pas l'influence de la ville sur le comics mais plutôt l'influence du comics sur la ville qui est mise en avant.



Figures 19 et 20 : Mad Scientist, 1963, Roy Lichtenstein, conservé au Musée Ludwig de Cologne, accompagné de la page 24 de Justice League of America n°12 de G. Fox et M. Sekowsky de Juin 1962

Le dernier aspect qu'il semble important d'aborder lorsqu'on évoque la place de la ville dans le comics est la vente, en effet nous avons déjà vu que le comics tient ses origines de la presse américaine, et a pendant longtemps été un produit destiné à être vendu dans les stands de journaux. Ce modèle de vente a été le principal moyen d'obtention des dernières aventures des super-héros comme Captain America, ou Wonder Woman, entre la fin des années 30 et le milieu des années 60. Certains magasins ont commencé à faire la vente de comics, les librairies possédaient parfois une section destinée à la presse et aux comics mais il n'y avait pas de modèle défini de vente de comic books outre celui de la presse. Il faut attendre le milieu des années 60 pour que de nouveaux moyens de

<sup>52</sup> Gardner Fox (scénario), Mike Sekowsky (dessin), *Justice league of America* n°12, National Periodical Publication Inc., Juin 1962



distribution émergent, l'ère des « comics shops » s'ouvre selon Dan Gearino avec le magasin de Robert Bell, nommé « Victory Thrift Shop » faisant référence à la victoire de la seconde guerre mondiale. Cette boutique ouverte durant l'année 1961 vendait des objets d'occasion ainsi que des livres et des comics dans le borough du Queens à New York. Au début des années 60 les ventes de comics ne représentaient que 10% du chiffre d'affaires du magasin mais en moins d'une dizaine d'années la vente de comics culminait à plus de 50 % des revenus totaux du magasin<sup>53</sup>. La principale raison de cette envolée est le développement du statut des comics au niveau d'objet de collection et la possibilité d'obtenir des comics qui n'étaient plus dans le circuit de vente des marchands de journaux. Bell a développé son affaire en proposant notamment de la vente de comics par correspondance de comics et a fini par faire de la publicité dans les pages des comics Marvel et DC. L'invention du « comics bag » lui est attribué, en effet il avait l'habitude de préserver ses comics dans des pochettes en plastique transparent fabriquées à partir de housses de pressing<sup>54</sup>. Sur le manifeste de vente de son magasin on peut voir l'étendue de la collection à sa disposition pour la vente ainsi que les prix qui avoisinent parfois les cinq dollars l'unité ce qui est une augmentation importante par rapport au prix des marchands de journaux qui est d'environ douze cents.

---

<sup>53</sup> Dan Gearino, Robert Bell's comic shop: 'The most amazing thing we'd ever seen', 16 septembre 2017, URL: <https://dangearino.com/2017/09/16/682/> consulté le 01/06/2021.

<sup>54</sup> Dan Gearino, Comic Shop: The Retail Mavericks Who Gave Us a New Geek Culture, Ohio University Press, 2017

+ + + + + FASTEST SERVICE POSSIBLE + + + + +

# MARVEL COMICS

Prices good until June 1, 1968

<p><b>AMAZING FANTASY</b> XXXXXXXXXXXXX #15 \$7.50</p> <p><b>AVENGERS</b> XXXXXXXXXXXXX #1 \$4.00 #2-5 \$2.50 #6-10 \$1.50 #11-20 \$1.00 #21-30 .75 #31-49- .40</p> <p><b>DAREDEVIL</b> XXXXXXXXXXXXX #1 \$3.50 #2-5 \$2.50 #6-10 \$1.50 #11-20 .75 #21-37- .40</p> <p><b>FANTASTIC FOUR</b> XXXXXXXXXXXXX #1 \$15.00 #2-5 \$6.50 #6-10 \$4.00 #11-15 \$3.00 #16-20 \$2.25 #21-30 \$1.50 #31-40 \$1.00 #41-50 .75 #51-72- .40</p> <p><b>HULK</b> #1 \$8.00 #2-6 \$3.75</p> <p><b>JOURNEY INTO MYSTERY</b> XXXXXXXXXXXXX #83 \$6.50 #84-90 \$2.50 #91-100 \$1.75 #101-120 .75 #121-149- .40</p>	<p><b>SGT. FURY</b> XXXXXXXXXXXXX #1 \$6.00 #2-5 \$2.50 #6-10 \$1.50 #11-25 .75 #26-51- .40</p> <p><b>SPIDER MAN</b> XXXXXXXXXXXXX #1 \$7.50 #2-5 \$3.50 #6-10 \$2.50 #11-15 \$2.00 #16-20 \$1.50 #21-25 \$1.00 #26-40 .75 #41-58- .40</p> <p><b>STRANGE TALES</b> XXXXXXXXXXXXX #101 \$4.00 #102-110 \$2.00 #111-115 \$1.50 #116-125 \$1.00 #126-135 .75 #136-166- .40</p> <p><b>TALES TO ASTONISH</b> XXXXXXXXXXXXX #27 \$8.00 #35 \$4.00 #36-40 \$2.50 #41-45 \$2.00 #46-50 \$1.50 #51-55 \$1.00 #56-70 .75 #71-101- .40</p> <p><b>TALES OF SUSPENSE</b> XXXXXXXXXXXXX #39 \$4.00 #40-45 \$2.50</p>	<p><b>TALES OF SUSPENSE (cont.)</b> XXXXXXXXXXXXX #46-50 \$2.00 #51-60 \$1.50 #61-70 \$1.00 #71-75 .75 #76-99- .40</p> <p><b>X-MAN</b> XXXXX #1 \$4.00 #2-5 \$3.00 #6-10 \$1.50 #11-15 \$1.00 #16-20 .75 #21-41- .40</p> <p><b>ANNUALS *****</b> +++++</p> <p><b>AVENGERS</b> XXXXXXXXXXXXX #1 .50</p> <p><b>DAREDEVIL</b> XXXXXXXXXXXXX #1 .50</p> <p><b>FANTASTIC FOUR</b> XXXXXXXXXXXXX #1 \$4.00 #2,3 \$2.00 #4,5 .50</p> <p><b>FANTASY MASTER-PIECES</b> XXXXXXXXXXXXX #1,2 \$1.00 #3,4 .75 #5-13- .50</p>	<p><b>MARVEL COLLECTORS ITEM CLASSICS</b> XXXXXXXXXXXXX #1-3 \$1.00 #4-13- .50</p> <p><b>MARVEL TALES</b> XXXXXXXXXXXXX #1 \$4.00 #2,3 \$1.50 #4-13- .50</p> <p><b>SGT. FURY</b> XXXXXXXXXXXXX #1 \$1.75 #2-3- .50</p> <p><b>SPIDER MAN</b> XXXXXXXXXXXXX #1 \$4.00 #2 \$1.50 #3-4- .50</p> <p><b>STRANGE TALES</b> XXXXXXXXXXXXX #1,2 \$3.50</p> <p><b>SUPER HEROES</b> XXXXXXXXXXXXX #1 \$1.50</p> <p><b>THOR</b> XXXX #1 \$2.00 #2- .75</p> <p><b>GHOST RIDER</b> #1 .75 #2-7- .40</p> <p><b>NOT BRAND ECHH!</b> #1-6- .40</p> <p><b>CAPT. SAVAGE #1- .40</b></p>
--	--	---	--

ORDERS UNDER \$5.00 ADD .50% FOR POSTAGE & HANDLING

Prices are per issue.  
All books are in good condition unless otherwise stated.

WHEN IN WOODSIDE VISIT OUR COMIC SHOP AT SAME ADDRESS.

**ROBERT BELL**  
45-55 45th Street  
Woodside, N. Y.  
11377

+ + + + +

Figure 21 : Liste des comics Marvel disponibles à la vente dans le magasin de Robert Bell en 1968 (dangearino.com)

Malgré la représentation du magasin de Bell comme le premier comics shop du monde, il n'est pas le mètre étalon des comics shops qui peuvent encore se trouver aujourd'hui à New York et dans le reste des États-Unis. A l'instar du Comicon de 1964, il faut attendre l'intervention de Phil Seuling pour créer un modèle économique viable fondé sur la vente de comics par des marchands autres

que les marchands de journaux. L'idée de Seuling était de créer un partenariat direct entre les comics shops et les éditeurs de comics afin d'éviter de passer par la presse. Il a pris contact avec les éditeurs en 1973 et a mis en place le « Direct Market Distribution »<sup>55</sup>. La société fondée par Seuling, Sea Gate Distributor, commandait donc directement à DC ou à Marvel, à un prix réduit, un nombre défini de comics à paraître pour les vendre dans son magasin. Une fois les comic books arrivés, ils étaient vendus dans les différentes boutiques qui ont commencé à pulluler un peu partout aux États-Unis. Seuling et sa base d'opérations qui était New York devinrent très vite le point névralgique de la vente de comics en magasin. Mais il y avait également un travers à ce nouveau système de vente, en effet contrairement aux marchands de journaux qui rendaient les invendus et étaient compensés, les marchands des comics shops ne disposaient pas de cet avantage. Ils devaient prévoir quel titre se vendrait bien ou pas car ils étaient propriétaires des comics, ce qui les obligeait à les vendre pour faire du profit ou éponger eux-mêmes le prix des invendus. Ce système de vente a fini par être si important que certaines bandes dessinées ne pouvaient se trouver que dans les comics shops. Ainsi le développement du comics shop est intimement lié à New York City, le système de distribution évolue grâce à Seuling, mais rien de tout ça n'aurait été possible sans la renommée qu'il s'est construit grâce à ses conventions new-yorkaises, dans lesquelles il obtint une certaine renommée auprès des éditeurs. La ville lui a permis de côtoyer les plus grands comme Will Eisner ou encore Carmine Infantino qui partageaient ses origines new-yorkaises et son amour du comics<sup>56</sup>.

Il est indéniable que le comics fait partie de l'ADN de New York, elle a nourri ce médium dès sa naissance et a continué de l'enrichir jusqu'à nos jours. Depuis les grands empires médiatiques du début du siècle dernier, le comics a évolué pour fonder son propre modèle qui a été poussé par la création de nouveaux éditeurs se basant partout sur la côte Est. L'attraction magnétique de la métropole new-yorkaise a favorisé le développement de la bande dessinée de multiples manières, rassemblant les auteurs au même endroit, mais proposant

---

<sup>55</sup> Jean-Paul Gabilliet, op. cit. p.143

<sup>56</sup> Dan Gearino *Comic Shop The Retail Mavericks Who Gave Us a New Geek Culture*, Ohio University Press, 2017

également de former les générations futures. New York a servi de tremplin pour le comics, et pour la culture populaire en général abritant même des courants artistiques tirant leurs inspirations de ces magazines. Mais cette relation n'est pas unilatérale, et la place de New York dans les pages des comics est non négligeable.

## **PARTIE II : NEW YORK DANS LES PAGES DES COMIC BOOKS**

---

Maintenant que nous avons établi la place importante qu'a joué New York dans la création et l'affirmation du comics en tant que représentant de la culture populaire américaine dans le monde entier, il semble logique de s'intéresser à l'image de New York projetée par les comics. Pour ce faire nous verrons les premières apparitions de la ville et les inspirations qui ont fondé la ville du comics, nous étudierons également la façon dont le héros interagit avec sa ville, pour enfin apprécier cette représentation sur un spectre plus large que les univers Marvel et DC en s'intéressant notamment à l'œuvre de Will Eisner et au *Sculpteur* de Scott McCloud.

### **CHAPITRE 4 : LES PREMIERES APPARITIONS DE NEW YORK**

#### *A/ DC comics et l'apparition de la ville fictive*

L'intégration des super-héros de comics dans la culture populaire mondiale, particulièrement dans ces dernières décennies, a donné à ces personnages une visibilité sans précédent. Ce phénomène a pris une telle ampleur qu'il serait difficile de se rendre dans une ville des États-Unis ou d'Europe où personne n'aurait entendu parler de Batman, de Superman ou encore de Spiderman. Cette visibilité s'accompagne d'une certaine connaissance sur ces justiciers, Batman étant probablement le héros le plus adapté dans des médias divers, allant du cinéma au dessin animé en passant par le jeu vidéo, une majorité de personnes de moins de cinquante ans savent que Batman vit et opère dans la ville de Gotham City. De plus, même s'ils n'ont pas une représentation précise de la ville, cette dernière se caractérise dans l'imaginaire par un ensemble de gratte-ciel, un enchevêtrement de béton et d'acier plongé dans l'obscurité de la nuit. Gotham City est à la fois fictive mais également profondément ancrée dans notre



représentation de la ville en général, elle est vraisemblable et se prête bien au système d'archétype que DC comics a essayé de mettre en place à ses débuts.

Il est indéniable que le super-héros est un personnage urbain, bien sûr dans les publications récentes, les voyages spatiaux et les intrigues hors de la ville se multiplient, mais le super-héros a toujours un contact particulier avec sa ville. Lorsque DC comics publie la première histoire de Superman, il n'y a pas de ville spécifique attribuée au justicier mais le monde dans lequel il s'inscrit se veut réaliste, ainsi la première histoire de Clark Kent s'achève avec le héros portant un malfrat jusqu'au Capitol, siège du pouvoir législatif américain, à Washington D.C.. Le passage du temps et l'affirmation des caractéristiques de Superman ont commencé à développer une mythologie autour du personnage et c'est lors du seizième épisode des aventures de l'homme d'acier<sup>57</sup> que le nom de Métropolis fait son apparition. On peut en effet le voir dans l'image ci-dessous, dans cette case Clark Kent questionne son patron sur la propagation des jeux d'argent dans la ville de Métropolis, plaçant alors les aventures de Superman dans cette ville fictive.



Figure 22 : Dernière vignette de la troisième page de Superman n°16 écrit par Jerry Siegel et dessinée par Joe Shuster

<sup>57</sup> Jerry Siegel (scénario), Joe Shuster (dessin), *Action Comics* vol.1 n°16, Superman, Detective Comic Inc. Septembre 1939

Même si la ville dans laquelle se développe Superman est présentée à partir de septembre 1939 comme Métropolis, cela n'empêche pas les similitudes entre cette ville et New York. En effet déjà dans le douzième magazine relatant les aventures du dernier kryptonien, on peut voir ce dernier arracher avec force l'un des câbles du Brooklyn Bridge à New York<sup>58</sup>. Grâce à l'avènement de l'ère des super-héros les histoires se sont enrichies, apportant plus de détail sur le mode de vie et le cadre dans lequel se développent les justiciers masqués (ou non), et la ville fait partie intégrante de la construction du mythe du héros particulièrement chez DC Comics qui prend le parti des villes fictives afin d'en faire des allégories des héros qui les arpentent. Aujourd'hui Métropolis est considérée comme une ville miroir de New York City<sup>59</sup>, on peut notamment remarquer les ressemblances entre les deux villes dans l'Atlas de l'Univers DC écrit par Paul Kupperberg en 1990<sup>60</sup>. L'ouvrage de Kupperberg décrit en détails les différents lieux qui peuvent être rencontrés dans le monde des bandes dessinées DC comics. Pensé à ses origines comme un livre pour la création de jeux de rôles dans l'univers de Green Lantern et Green Arrow et d'autres, ce livre est devenu une référence pour la topographie du monde de la Justice League of America. Le passage dédié à Métropolis la présente avec six boroughs soit un de plus que la ville de New York. Parmi ces derniers, on peut noter le Queensland Park qui ressemble au Queens new-yorkais, St. Martin's Island qui rappelle Staten Island, ou encore New Troy, une île au milieu de la ville qui n'est pas sans rappeler Manhattan. Les similitudes toponymiques ne s'arrêtent pas aux simples noms des boroughs car Métropolis est bordée par deux fleuves l'Hob's River et la West River (Rivière Ouest) qui font écho à l'Hudson River et à l'East River (Rivière Est) de la Grosse Pomme<sup>61</sup>. Bien que beaucoup de caractéristiques rapprochent Métropolis de New York son statut de ville imaginée lui permet une certaine fluidité historique. En effet, un quartier de la ville qui se nomme Teaboro a obtenu ce nom car lors des événements de l'indépendance américaine de l'univers DC, ce quartier a été le théâtre d'une mise à l'eau du thé entreposé dans

---

<sup>58</sup> Jerry Siegel (scénario), Joe Shuster (dessin), *Action Comics* vol.1 n°12, Superman, Detective Comic Inc., Mai 1939

<sup>59</sup> Jean-Marc Lainé, *Super Héros ! La puissance des masques*, les moutons électriques, 2011

<sup>60</sup> Paul Kupperberg, *The Atlas of the DC Univers*, DC Comics Inc., Mayfair Games Inc., Niles Illinois, 1990

<sup>61</sup> Ibid. p.42

ce port, reprenant ainsi l'événement de la Boston Tea Party<sup>62</sup>, événement qui a également eu lieu à Manhattan en 1774<sup>63</sup>. Outre la bande dessinée, l'univers de fiction de DC comics a eu droit à ses adaptations cinématographiques et ce sont probablement les productions qui révèlent le plus les relations intrinsèques qui lient New York et Metropolis. La quadrilogie Superman entamée en 1978 donne le rôle éponyme à Christopher Reeves. Sortant du domaine purement dessiné, le film doit choisir une ville pour dépeindre Metropolis, et New York se prête particulièrement bien à l'exercice, intégrant même la Statue de la Liberté à de multiples reprises au long de la saga. Cet emploi de New York renforce donc l'idée que Métropolis est une vision fantasmée de la Grosse Pomme<sup>64</sup>, baignée dans le soleil.

A l'inverse de l'image lumineuse et flamboyante de Metropolis, le second super-héros de la firme DC se trouve dans une ville sombre et presque représentée dans les ténèbres perpétuelles. La ville en question est Gotham City, résidence et terrain de jeu du chevalier noir, Bruce Wayne connu sous le nom de Batman. La première apparition du nom Gotham City dans les comics de la firme DC s'opère durant l'hiver 1940<sup>65</sup>, en effet on peut apercevoir Bruce Wayne lisant un journal nommé le Gotham City Gazette, qui pourrait indiquer la ville d'activité du héros mais reste une simple allusion.

---

<sup>62</sup> Ibid. p.44

<sup>63</sup> Anonyme, Manhattan Tea Party, The New York Times, 22/04/1974, URL: <https://www.nytimes.com/1974/04/22/archives/manhattan-tea-party.html> consulté le 20/06/2021

<sup>64</sup> Christopher Irving, Seth Kushner, Howard Wallach, *New York comics, visite guidée de la capital des comics*, over the pop, Glénat, 2016 p.20.

<sup>65</sup> Bob Kane (dessin), Bill Finger (scénario), *Batman n°4*, Detective Comics Inc., 1940, p.5

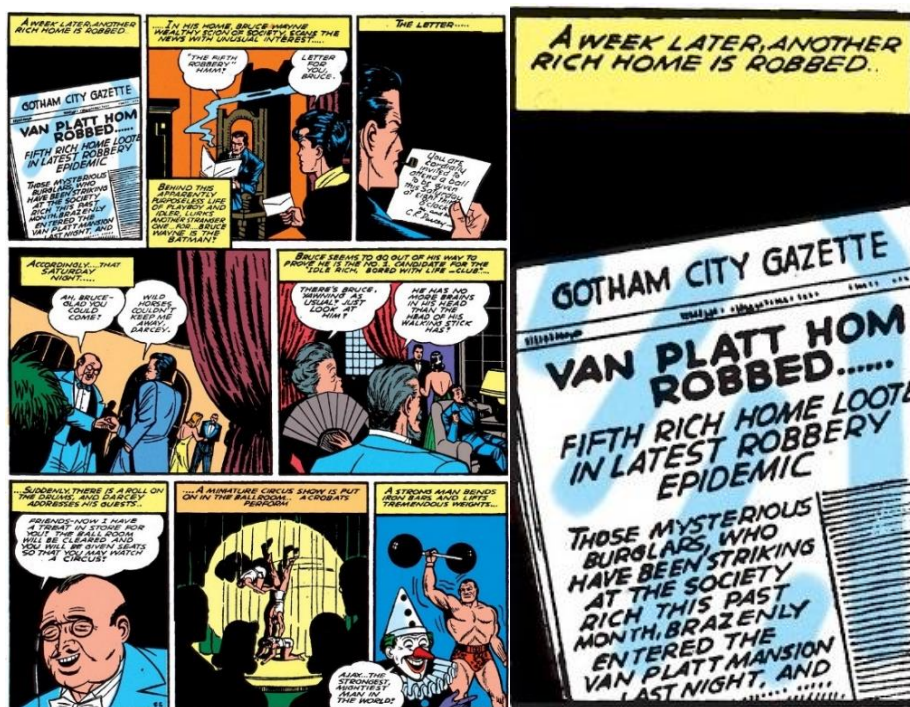


Figure 23 : Première mention de la ville de Gotham City, ville dans laquelle évoluent les aventures de Batman, Batman n°4, de Bob Kane, DC comics, hiver 1940

Il est important de noter que Gotham City n'est pas la première ville où Batman a voltigé de toit en toit, en effet lorsque l'homme-chauve-souris fait son apparition dans Detective Comics numéro 27 sous la plume et le crayon de Bill Finger et Bob Kane, il se déplace dans la ville de New York. Ce premier lieu de résidence de Batman est dû à la jeunesse de l'œuvre. Dans les années 40 les super-héros étaient encore un phénomène nouveau et la cohérence dans l'univers DC n'était pas encore installée, Batman se déplaçait donc dans un univers familier à ses créateurs. En moins de trois ans, la ville de Bruce Wayne se changeait en Gotham City. La première apparition de Gotham City dans un cartouche et non dans un objet intégré à l'histoire se fait en 1941 dans Detective Comics 48<sup>66</sup>, levant ainsi le doute sur la ville de l'homme-chauve-souris, c'est d'ailleurs la date qui est employée par William Uricchio pour définir le moment où Batman passe de New York à Gotham<sup>67</sup>. A l'instar de Metropolis, Gotham City est un clone de New York, et les liens qui les unissent sont encore plus flagrants que pour la ville de Superman. Gotham est un des surnoms qui a été attribué à New

<sup>66</sup> Bob Kane (dessin), *Detective Comics n°48, Batman*, Detective Comics Inc., 1941 p. 3

<sup>67</sup>William Uricchio, *Batman's Gotham City Story, Ideology, Performance*, Jörn Ahrens, Arno Meteling, Comics and the City, Urban Space in Print, Picture and Sequence, Continuum, New York, 2010 p.121

York dès le XIX<sup>e</sup> siècle notamment grâce à l'auteur Washington Irving, et son *Salmagundi*<sup>68</sup>. Une fois encore une ville de l'Univers DC comics a eu droit à ses cartes, on peut notamment apercevoir un plan de la ville dans la série *Batman No Man's Land*, de Bob Gale, Devin Grayson, Greg Rucka et Ian Edginton<sup>69</sup>. Ici encore la ville est séparée en différentes petites îles, arborant même des noms similaires à New York comme l'Upper East Side. La ville présente encore une fois plusieurs fleuves et des éléments déterminants dans la comparaison entre New York et Gotham City sont les parcs. En effet Manhattan possède Central Park en son sein tandis que Gotham à le Robinson Park, ces deux étendues de verdure prennent une place similaire disposée au milieu des buildings et du mouvement perpétuel de la ville. Ainsi la ville de New York, même si elle n'est pas représentée pleinement comme la ville de Batman ou Superman reste omniprésente dans la conception qu'on se fait de Gotham et Metropolis. Ce système de ville fictive permet également une plus grande marge de réflexion sur la représentation de ces villes dans d'autres média. On peut notamment penser à Christopher Nolan qui s'est plus servi de la ville de Chicago pour sa représentation de Gotham dans sa trilogie Batman<sup>70</sup>.

---

<sup>68</sup> Ibid.

<sup>69</sup> Bob Gale, Devin Grayson, Greg Rucka et Ian Edginton, *Batman No Man's Land*, DC comics, 1999

<sup>70</sup> Anonyme, *Batman Begins* 2005, Movie-locations.com, 2005, URL: <http://www.movie-locations.com/movies/b/Batman-Begins.php> consulté le 15/06/21



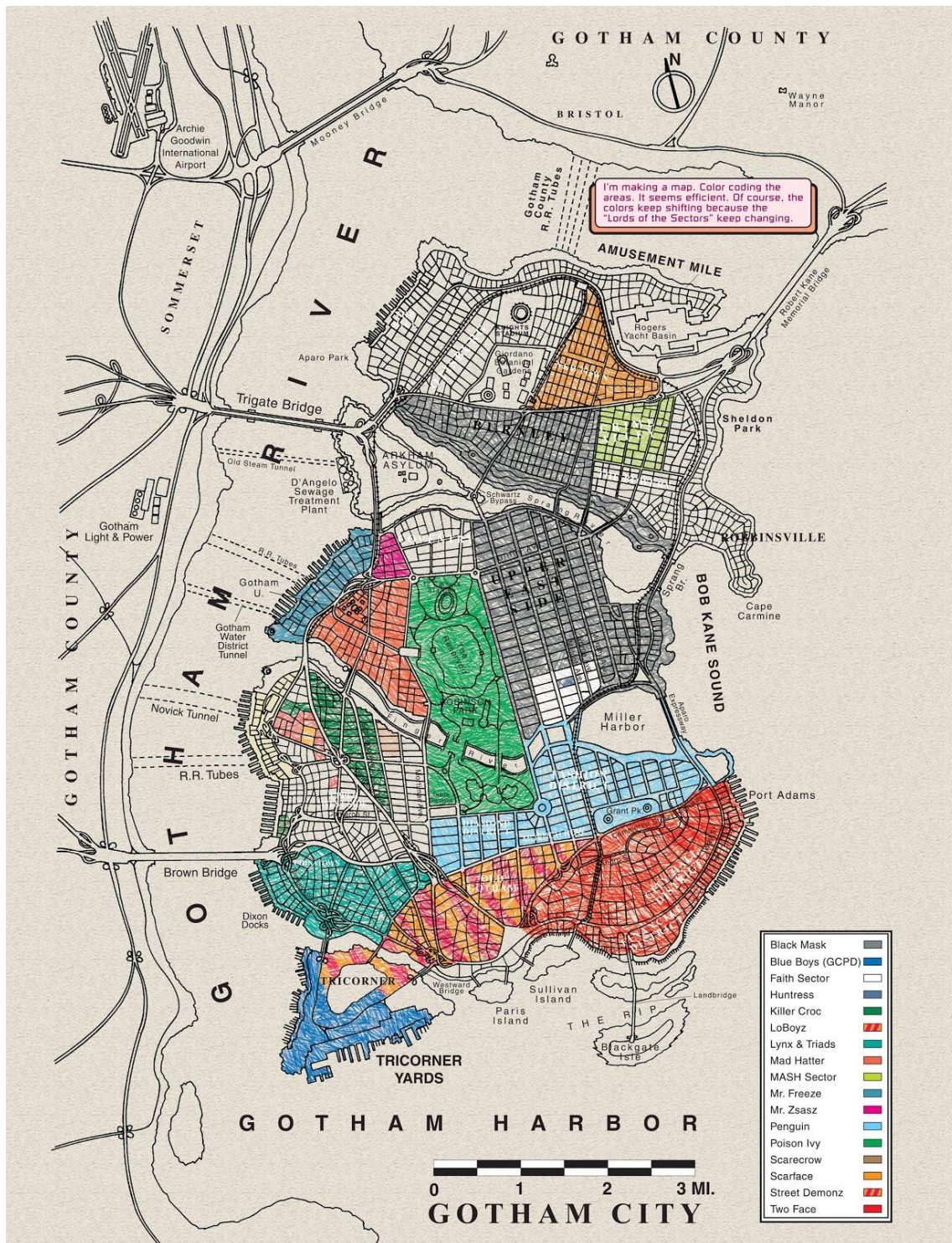


Figure 24 : Carte de la ville de Gotham City dépeinte dans la réédition de Batman No Man's Land (2011)

La dernière ville intégrée dans la diégèse des histoires de DC comics qui semble important de noter dans cette étude est bien évidemment New York. Même si plusieurs villes ont pris les traits de verre et d'acier de la Big Apple, cela n'a pas empêché les auteurs de l'intégrer dans leurs histoires. New York

dans l'univers DC conserve la place qu'elle a de nos jours en tant que mégapole mondialisée et moderne. Dans l'Atlas de l'Univers DC comics, elle est présentée comme la concurrente de Metropolis dans le milieu de la presse et des médias<sup>71</sup>. Les trois villes de la côte est sont séparées de seulement quelques kilomètres les unes des autres dans trois états différents, New York dans l'État de New York, Gotham City dans le New Jersey et Metropolis dans le Delaware. En plus de jouer un rôle important dans le développement de la société DC comics, New York tient une place de choix dans les histoires de l'éditeur, elle se voit multipliée et accentuée pour en extraire le maximum en termes scénaristiques. Deux des super-héros les plus célèbres de toute l'histoire du genre se voient attribuer des villes inspirées de New York, donnant une base réelle à des villes imaginées. Pour conclure sur l'implication de New York dans les comics DC on peut se tourner vers notre exemple français avec la création d'Urban Comics en 2011 qui récupère les droits de distribution des productions DC et choisit comme logo une police stylisée rappelant la skyline de New York approfondissant le lien instinctif qui se fait entre comic book et milieu urbain.



Figure 25 : logo de la maison d'édition Urban comics, filiale de l'éditeur Dargaud

---

<sup>71</sup> Op. Cit. p.49

## *B/ Marvel et l'apparition de la ville réelle*

Maintenant que nous avons mis en évidence les façons dont a été transposée la ville de New York dans l'univers des comics DC, il semble normal de se tourner vers leur principal compétiteur sur le marché de la bande dessinée de super-héros, Marvel comics. Comme abordé précédemment, la montée en popularité de la firme, que l'on connaît aujourd'hui comme Marvel, s'est faite en deux temps, dès 1939 :

- Les humains aux capacités extraordinaires apparaissent dans les pages de Timely Comics, et comme pour Batman dans sa genèse, New York devient très vite le centre d'attention. Les deux premiers personnages de l'univers Marvel à avoir vu le jour sont Namor the Sub-Mariner créé par Bill Everett, et The Human Torch (La Torche Humaine) créé par Carl Burgos en 1939. Ils sont tous deux rachetés par Martin Goodman pour être publiés dans les magazines Timely Comics nommé « Marvel Mystery Comics »<sup>72</sup>. Étant deux œuvres réalisées par un éditeur extérieur à Timely Comics, Funnies Inc., leur histoire reste peu spécifique sur la situation géographique exacte de l'action dans les premières aventures de ces héros. Namor est un Atlante qui protège les océans grâce à ses pouvoirs aquatiques tandis que la Torche Humaine est un androïde dont la peau prend feu au contact de l'air. Dès le second épisode des aventures du Sub-mariner, la ville de New York apparaît de façon attrayante et le héros se voit envoûté par la vue de cette cité<sup>73</sup>.

---

<sup>72</sup> Carl Burgos, *Human Torch Marvel Mystery Comics* n°1, Timely Comics, New York 1939

<sup>73</sup> Bill Everett, *Prince Namor the Sub-Mariner, Marvel Mystery Comics* vol.1 n°2, Timely Comics, New York, 1939





Figure 26 : Première apparition de New York dans les aventures de Namor, 1939

- Pour voir la ville de New York mise à l'honneur dans les pages de Marvel il faut attendre le mois de mai 1940 et le numéro sept de Marvel Mystery Comics. En effet dans l'épisode de Namor the Sub-Mariner, qui à l'époque était encore ce qu'on pourrait qualifier de super-vilain, ce dernier veut se venger de la société américaine pour avoir tenté de l'exécuter. Le plan mis en place par Namor est de détruire New York et d'en faire une base d'opérations. Ainsi, le héros maritime passe sur de nombreux lieux connus de la ville pour les détruire, la Statue de la Liberté<sup>74</sup>, le train surélevé, et bien sûr le monument le plus haut de l'époque L'Empire State Building. Ces événements montrent déjà un aspect important de la ville dans les comics, à savoir sa destruction. New York se présente en bastion de la civilisation, de l'industrie et de l'avancement de l'humanité et détruire cette allégorie de l'idéal urbain tel qu'il est présenté dans les comics Marvel permet de porter atteinte à toute la civilisation. Cette notion de destruction de la ville atteint son paroxysme dans la première adaptation des Avengers au grand écran, avec une invasion extraterrestre à New York.

<sup>74</sup> Bill Everett, *Prince Namor the Sub-Mariner*, *Marvel Mystery Comics* vol.1 n°7, Timely Comics, New York, 1940



Figure 27 : Namor détruit la flèche de l'Empire State Building, *Prince Namor the Sub-Mariner*, *Marvel Mystery Comics* n°7, p.29

Cet épisode des aventures du prince des mers est également crucial dans la diégèse de Marvel car cette destruction l'amène à affronter la Torche Humaine dans une publication spéciale de soixante pages montrant leur combat<sup>75</sup>, lançant ainsi un monde où cohabitent plusieurs histoires de super-héros qui sont amenés à se rencontrer. On peut également noter que ces premières histoires des précurseurs du panthéon de Marvel ont été réécrites en 2011 dans la série *The Marvels Project*<sup>76</sup> en modernisant le scénario et le dessin de ces premiers super-héros. Cette adaptation, forte de sept décennies d'histoires Marvel centrées autour de New York que Bill Everett et Carl Burgos n'avaient pas, va même jusqu'à affirmer clairement l'importance de la ville en ouvrant sur la skyline

<sup>75</sup> Jörn Ahrens, Arno Meteling Op. Cit., Jason Bainbridge "I Am New York"- Spiderman, New York City and the Marvel Universe, p.165

<sup>76</sup> Ed Brubaker (scénario), Steve Epting (dessin), *The Marvels Project*, Marvel Comics, New York, 2011



new-yorkaise en 1938 et en faisant dire à Matthew Hawk mourant, aussi connu sous le nom de Two-Gun Kid<sup>77</sup> la phrase : « And anyway... New York... It all begins here anyway... I hope to be around for that... » qui peut se traduire par « Et de toute façon... New York... c'est là que tout commence... j'espère être encore là pour ça... ». Ces propos préfigurent la naissance de tous ces super-héros dès les années quarante, dont la majorité entretiennent une relation avec New York.

Bien que les comics que nous avons abordé jusqu'ici soient les premières histoires de super-héros de chez Marvel, l'éditeur reste très en marge du succès face à des gros producteurs comme DC comics et Dell comics qui contrôlent le marché de la publication de bande dessinée aux États-Unis durant les deux premières décennies du comic book. Marvel, ou du moins Timely et Atlas Comics ne font leur entrée dans la cour des grands qu'à partir du Silver Age. En effet, les publications Marvel restent plutôt inaperçues face à ses concurrents. L'apparition du Comic Code Authority ayant balayé la plupart des petits éditeurs dans les années 50, seules quelques petites maisons ont survécu dont celle de Martin Goodman. L'évènement qui relance le moteur de création et qui pousse Marvel au succès est la décision de DC comics de créer une équipe de super-héros qui serait publiée dans un seul comics, idée qui se concrétise en 1960 dans *The Brave and The Bold* numéro 28 avec la création de la *Justice League of America*<sup>78</sup> (JLA), La Ligue de Justice d'Amérique en français. Reed Tucker nous raconte dans son livre *Super-War, Marvel versus DC Comics*, les différentes versions de l'évènement qui ont propulsé Atlas (Marvel) sur le devant de la scène. La constante semble être que Martin Goodman était en train de jouer au golf, soit avec le cocréateur de DC Jack Liebowitz, soit avec un des patrons de la société de publication Independent New, qui lui a vanté le taux de vente important de la nouvelle équipe de super-héros<sup>79</sup>, dans une période où les super-héros étaient un peu en retrait. Martin Goodman plus intéressé par le profit que par l'histoire s'est

<sup>77</sup> Two-Gun Kid était un héros de Western de Timely Comics apparu en 1948 dans *Two-Gun Kid* n°1 créé par Stan Lee, le personnage de Matthew Hawk prend ce nom en 1962 dans *Two-Gun Kid* n°60

<sup>78</sup> Gardner Fox (scénario), Mike Sekowsky (dessin), *The Justice League of America, The Brave and The Bold* n°28, Detective Comics Inc., février 1960

<sup>79</sup> Reed Tucker Op. Cit. p.64

donc tourné vers son homme à tout faire dans le milieu de la bande dessinée, Stan Lee et lui a dit : « Écoute ! Peut-être qu'il y a toujours un marché pour les super-héros ? Pourquoi tu ne constituerais pas une bande un peu comme la Ligue de Justice ? ... »<sup>80</sup>. Stan Lee et son collègue Jack Kirby se lancent alors dans la création d'un nouveau concept pour Atlas, qui aboutit à la naissance des Fantastic Four, les Quatre Fantastiques, une équipe envoyée dans l'espace pour une mission scientifique qui se voit bombardée de rayons cosmiques, leur offrant des capacités surhumaines, l'élasticité pour Reed Richard, l'invisibilité pour Sue Storm, les pouvoirs de la Torche Humaine pour Johnny Storm et enfin une peau de pierre pour Ben Grimm<sup>81</sup>. La nouveauté dans cette équipe et dans le monde du comics en général est l'humanité des héros. Ils ne sont plus de simples porte étendards pour la justice ou les valeurs américaines, ils ont des vies et sont confrontés à des problèmes mondains. Cette humanisation se cristallise autour du personnage de Ben Grimm la Chose (The Thing) qui est défiguré par ses pouvoirs et doit apprendre à vivre avec sa déformation. Pour compléter ce sentiment de réalisme dans les histoires des Quatre Fantastiques, Stan Lee et Jack Kirby décident d'inscrire leur héros dans notre monde en leur attribuant un espace familier au lecteur, la cité new-yorkaise. Cette intégration de la ville dans les comics a deux implications, d'une part le réalisme comme nous venons de le voir, d'autre part, les auteurs étaient de vrais *New Yorkers*, ayant vécu toute leur vie dans la ville qui ne dort jamais, cela leur permettait de transposer leurs expériences de la ville dans les pages, au plus proche de la réalité. Stan Lee immortalise cette idée dans son ouvrage *Excelsior! The Amazing life of Stan Lee*, dans lequel il dit « [...] these colorful superheroes ... had to live somewhere, why not let them live in the same city? That city would be New York, because that's where I lived and it was the one place I felt I could write about with a fair degree of accuracy<sup>82</sup> » (Ces super-héros... devaient vivre quelque part, pourquoi ne pas les laisser tous vivre dans la même ville? Cette ville serait New York, parce que c'était là que je vivais et c'était le seul endroit sur lequel je sentais pouvoir écrire avec un certain degré de précision.). La ville de New York est alors transformée

<sup>80</sup> Ibid p.65, propos rapporté de Lee en 1973

<sup>81</sup> Stan Lee (scénario), Jack Kirby (dessin), Fantastic Four n°1, Marvel Comics, 1961

<sup>82</sup> George Mair, Stan Lee, Excelsior! The Amazing Life of Stan Lee, Pan Macmillan, Londres, 2003

par la présence des super-héros dès *Fantastic Four* n°3 et l'apparition du quartier général de l'équipe, le Baxter Building<sup>83</sup>, bâtiment situé au croisement de la 42nd street et Madison Avenue, en plein milieu de Midtown soit seulement dix-sept *blocks* au Sud des bureaux de Marvel de l'époque.



Figure 28 : Premier dessin de la base des Quatre Fantastiques, le Baxter Building à New York, inscrivant ainsi le héros dans la ville.

Après l'apparition des Quatre Fantastiques, les héros se sont succédés pour prendre leur place dans la Grosse Pomme, avec Spider-Man<sup>84</sup>, Peter Parker originaire du Queens, ou encore l'homme sans peur, Daredevil<sup>85</sup> aussi connu sous

<sup>83</sup> Stan Lee (scénario), Jack Kirby (dessin), *Fantastic Four* n°3, Atlas Comics, 1962

<sup>84</sup> Stan Lee (scénario), Steve Ditko (dessin), *Spider-Man!*, *Amazing Fantasy* n°15, Atlas Magazine, 1962

<sup>85</sup> Stan Lee (scénario), Bill Everett (dessin), *Daredevil the man without fear!* n°1, Marvel Comics, 1964

le nom de Matthew Murdock qui défend le quartier de Hell's Kitchen. La démarche de Marvel est de vendre un reflet de notre monde pour permettre une meilleure identification du lecteur et rendre leurs histoires plus immersives. La ville réelle permet d'inspirer une nouvelle génération d'auteurs comme John Byrne qui a travaillé sur les X-Men et les Quatre Fantastiques. Il raconte comment il imaginait voir des super-héros sauter de toit en toit à New York lorsqu'il vivait au Canada<sup>86</sup>. La ville favorise les rencontres entre les différents personnages et incite le lecteur à s'intéresser à plusieurs magazines s'il veut pouvoir obtenir une histoire complète. L'intégration des héros dans le monde tel que nous le connaissons a également permis une mise en avant de la ville dans la culture populaire et prolongé son attractivité touristique avec des livres comme *The Marvel Comics guide to New York City*, écrit par Peter Sanderson qui s'affaire à relater toutes les apparitions des lieux importants de la ville dans les pages des comics Marvel.

Les firmes DC Comics et Marvel Comics montrent donc deux approches très différentes de la ville. DC Comics décide de fonder la ville autour de son héros, faisant parfois miroir entre la psyché du héros et la morphologie de la ville, Gotham est sombre et torturé comme Batman, tandis que Metropolis est rayonnante et pleine d'espoir comme Superman. La Maison des idées quant à elle préfère ancrer son récit dans un monde semblable au nôtre et utilise New York pour véhiculer cette idée. On peut également imaginer que ce parti pris de mettre les super-héros dans un monde plutôt réel ou fictif a amené le concept que les héros DC sont des dieux qui essaient d'être humains tandis que les héros Marvel sont des humains qui essaient d'être des dieux. Selon Stan Lee l'idée de mettre les héros dans New York est de montrer que tout le monde peut être une meilleure personne, une idée représentée par sa devise, « Excelsior » qui se traduit par toujours plus haut, qui s'applique aux héros mais qui est également le mot présent sur le blason de l'État de New York.

---

<sup>86</sup> Reed Tucker Op. Cit. p.78

## CHAPITRE 5 : LA RELATION ENTRE LE SUPER-HEROS ET LA VILLE

### *A/ La territorialité du super-héros*

Jusqu'ici nous avons isolé les différentes introductions à New York qui nous sont faites dans les comics, mettant en évidence la grande importance de cette ville dans la conception des comics ainsi que dans la mise en place d'un univers cohérent pour les lecteurs. Il nous faut donc maintenant étudier l'utilisation qui est faite de cette ville dans le cadre des histoires racontées par les grands groupes d'éditions, comment la cité fait partie du super-héros, de son développement, de son ADN. Ainsi comme pour le chapitre précédent nous commencerons par les liens entre les héros de DC comics et leur ville puis nous aborderons comment la ville réaliste de Marvel a influencé les héros de son panthéon.

Le premier facteur qui rentre en compte pour attester du rapport entre le super-héros et la ville est dans la définition même de ce qu'est un super-héros. La ville est un espace propice à ce genre d'histoires, d'une part par la concentration de population qui y est associée et d'autre part, par ce mélange de culture favorable à la narration. Dans *Super Héros, Le pouvoir des masques*, Jean-Marc Lainé développe l'idée que la ville est un élément fondamental du héros, un des caractères primordiaux qui fait de lui un super-héros. Pour cela il remet dans leur contexte les premiers super-héros qui sont apparus dans la même période que des héros littéraires comme Zorro ou Tarzan<sup>87</sup>. Ce qui différencie Zorro d'un super-héros comme Batman (fortement inspiré de l'œuvre de Johnston McCulley) est son rapport à la ville. Bien sûr Jean-Marc Lainé mesure son propos en citant notamment Ka-Zar un héros imitant Tarzan qui est considéré comme un super-héros car il a été intégré dans la diégèse de l'univers Marvel par d'autres super-héros. Ce principe se retrouve également dans l'intégration du Two-Gun

---

<sup>87</sup> Jean-Marc Lainé, *Super Héros, le pouvoir des masques*, les mouton électriques, 2011 p.92



Kid, que nous avons cité dans le chapitre précédent, dans le monde de Namor et de la Torche Humaine alors que c'est un héros de Western bien loin de la bruyante New York de Spider-Man. Ainsi, la ville nous permet d'identifier le super-héros grâce à un procédé autoréférentiel : les comics produits à New York parlent de cette ville et offrent avec le cinéma une vitrine de cette ville tant et si bien que tout le monde ou presque a une vague représentation de la Grosse Pomme qui flotte dans son esprit.

Hormis la ville de New York même, Gotham City est probablement la ville de super-héros la plus connue et étudiée du monde, cette notoriété est dûe en grande partie à l'amour qui est porté à Batman, héros omniprésent dans la culture populaire en raison de ces nombreuses adaptations hors des cases qui l'ont vu naître. En plus de quatre-vingts années d'existence, Batman a eu droit à des adaptations sur tous les supports possibles de la radio aux jeux vidéos en passant par le cinéma. Sa notoriété est si importante qu'elle a même donné lieu à un film consacré à son ennemi juré le Joker avec Joaquin Phoenix dans le rôle éponyme (réalisé par Todd Phillips). Le point commun qui relie toutes ces itérations de l'homme-chauve-souris est sa ville, son fardeau qui est dans un éternel besoin de salut. Gotham City est intrinsèquement liée à la création du Batman, en effet William Uricchio souligne l'importance qui est mise sur le trauma initial subi par Bruce Wayne lorsqu'il voit ses parents se faire assassiner devant ses yeux alors qu'il n'était qu'un enfant. La lutte contre le crime engagé par le justicier masqué est alors une revanche constante de la mort de ses parents, dans le théâtre de leur mort<sup>88</sup>, la ville de Gotham, rongée par la pègre et la violence. Gotham est une vision de New York déformée pour refléter son héros. Elle semble constamment plongée dans la pénombre, comme dans une nuit perpétuelle, situation propice pour le Chevalier Noir. Cette sensation de nuit interminable à Gotham se cristallise autour de la description qu'en fait Dennis O'Neil, célèbre scénariste du *Caped Crusader*. Il dit de Gotham que c'est un mélange de tout ce qui est sombre, morne et effrayant à New York, un mélange des ruelles sombres de Hell's Kitchen, le Lower East Side, Bed Stuy, le sud du Bronx et Soho à trois heures du

---

<sup>88</sup>William Uricchio Op. Cit. p.123

matin<sup>89</sup>. La description qu'il fait de la ville de Batman est sombre mais se concentre tout de même sur le fait que New York est l'inspiration première de cette ville jusque dans les défauts. William Uricchio et Roberta Pearson appliquent également une étude plus poussée sur les caractéristiques socio-économiques, ou plutôt leurs manques dans les aventures de Batman et sur la ville de Gotham. En effet il y a une disparité étrange entre le propos qui est de lutter contre le crime et la brutalité, plutôt que contre la misère et la pauvreté pourtant génératrices de conflit<sup>90</sup>. Cette sensation de ville malfamée est bien signifiée dans la page d'ouverture de *Batman : The Court of Owls*<sup>91</sup> de Scott Snyder et Greg Capulo, en effet ces trois cases nous dépeignent une ville sombre et insalubre, jonchée de débris à la merci des rats, et les cartouches donnent la vision qu'ont les Gothamites de leur ville : « Damnée », « maudite », « dérangée », « meurtrière ».



**Figure 29 : Première page de *Batman : The Court of Owls* montrant une Gotham mal en point rongée par la pauvreté**

<sup>89</sup> William Uricchio Op. Cit. p.124

<sup>90</sup> William Uricchio, Roberta Pearson, *The many lives of the Batman: Critical Approache to the superhero and his Media*, Routledge, 1991

<sup>91</sup> Scott Snyder (scénario), Greg Capulo (dessin), *Batman: the Court of Owls*, DC Comics, 2011

A l'inverse de cette Gotham prisonnière de la nuit on a Métropolis qui rayonne, cette différence a amené des auteurs comme Frank Miller à dire que « Metropolis est New York pendant la journée, et Gotham est New York la nuit. »<sup>92</sup>. Cette distinction d'espace à un autre but qu'une simple différence graphique, elle souligne un facteur primordial dans la conception d'un super-héros, la territorialité. Ce principe se retrouve chez Marvel mais c'est chez DC que ce procédé est le plus flagrant, où chaque héros a une ville qui lui est attribuée. Nous avons parlé de Batman et Superman, mais Green Arrow se bat à Star City, le Flash évolue à Central City, chaque héros possède sa ville à défendre. L'ouvrage *Sovereignty and Superheroes* de Neal Curtis<sup>93</sup> met en évidence les différents facteurs qui entrent dans le développement de cette figure du super-héros et comment cette dernière se place en symbole d'autorité. Il détermine notamment comment un ennemi est créé, par exclusion puis il parle de la nécessité de « kinship », du lien qui forme une communauté et ainsi le super-héros veille sur ladite communauté, sa ville, et exclut ceux qui veulent lui faire du mal, les super-vilains. Cette notion de héros qui veille sur sa communauté a pu mener à des désaccords entre justiciers, car une certaine juridiction se développe autour de la résidence du héros, et chaque héros a son propre sens de la justice comme Batman qui ne tue en aucune circonstance pour ne pas recréer son trauma originel<sup>94</sup>. Dans une certaine mesure la ville est l'expression de l'Ancien Régime vue par le prisme du comics, le costume et les attributs du héros sont alors portés comme des regalia, lui donnant ainsi souveraineté sur sa ville<sup>95</sup>.

L'univers Marvel développe des procédés similaires dans l'espace restreint qu'est New York. La territorialité des héros peut se voir avec des personnages comme Daredevil qui se présente comme le défenseur du quartier de Hell's Kitchen ou encore Luke Cage alias Power Man qui protège le quartier d'Harlem. Une multitude de héros a un lien particulier avec la ville. Luke Cage est

<sup>92</sup> Heidi McDonald, Peter Sanderson, *New York is Comics Country*, Publishers Weekly, 2006, URL: <https://www.publishersweekly.com/pw/print/20060130/2746-new-york-is-comics-country.html> consulté le 10/06/21

<sup>93</sup> Neal Curtis, *Sovereignty and Superheroes*, Manchester University Press, 2016

<sup>94</sup> Jörn Ahrens, Arno Meteling (dir.), Op Cit. p.121

<sup>95</sup> Jörn Ahrens, Arno Meteling (dir.), Op Cit. p.145

d'origine afro-américaine, démographie la plus importante dans le quartier d'Harlem. Sa création prolonge le principe des comics qui luttent contre le racisme et les discriminations en général en donnant aux lecteurs un personnage qui leur ressemble ethniquement et culturellement. Le sens de territoire défini pour le héros est même transposé hors des comics car dans les adaptations de la plateforme de streaming Netflix, Daredevil et Luke Cage défendent bien Hell's Kitchen et Harlem, et le héros Iron Fist qui est fortement inspiré des films d'arts martiaux défend Chinatown. Grâce à cette diversité des cultures, New York offre un terrain propice à des personnages de cultures d'ethnies différentes, célébrant ainsi la diversité qui peut se trouver dans le reste du monde par le prisme de la population de cette ville. Tous les héros ou presque de l'univers Marvel ont un lien avec New York. On peut notamment penser à Ben Grimm, La Chose des Quatre Fantastiques qui a grandi dans le Lower East Side. Il entretient une relation très particulière avec Yancy street, une rue fictive qui fait référence à Delancy Street, une rue qu'a fréquenté Jack Kirby quand il était jeune. A bien des égards, la fiction et la réalité s'entremêlent car la jeunesse de Ben Grimm et celle de Jack Kirby ou plutôt Jacob Kurtzberg sont similaires. Ils grandissent dans le Lower East Side, sont pauvres et intègrent des petits gangs de voyous pour occuper leur journée<sup>96</sup>. Cette relation entre le héros fait de brique et le roi des comics est approfondi en 2002 lorsque la judaïcité de Benjamin Jacob Grimm est révélée<sup>97</sup>. La dix-huitième page de *Fantastic Four Remembrance of Things Past*<sup>98</sup> montre bien cette révélation et emploie tous les « indices » disséminés jusque-là dans les histoires des Quatre Fantastiques. La ville fait partie intégrante de cette révélation, tout d'abord le vilain qui est détenu par un poteau montrant clairement Yancy Street, et dans la case suivante on peut apercevoir une vitrine dont le texte est écrit en hébreu. Cette planche se termine sur la Chose qui récite une prière en hébreu, en espérant que Mr. Sheckerberg ne soit pas mort. La page qui suit balaie tout doute sur la confession du héros en faisant dire à monsieur Sheckerberg : « C'est bon de voir que tu n'as pas oublié ce que tu as appris au temple Benjamin. Toutes ces années aux informations, ils n'ont jamais mentionné

<sup>96</sup> Christopher Irving Op. Cit. p.75

<sup>97</sup> Simcha Weinstein Op. Cit.

<sup>98</sup> Karl Kesel (scénario), Stuart Immonem (dessin), *Fantastic Four*, vol.3 n°56, Marvel, 2002



que tu étais juif. Je pensais que peut-être, tu en étais un peu gêné ? ». Cet épisode des Quatre Fantastiques réconcilie donc la narration de l'univers Marvel et l'importante influence juive qui s'est appliquée sur ce média sans vraiment être visible aux yeux des lecteurs peu attentifs.

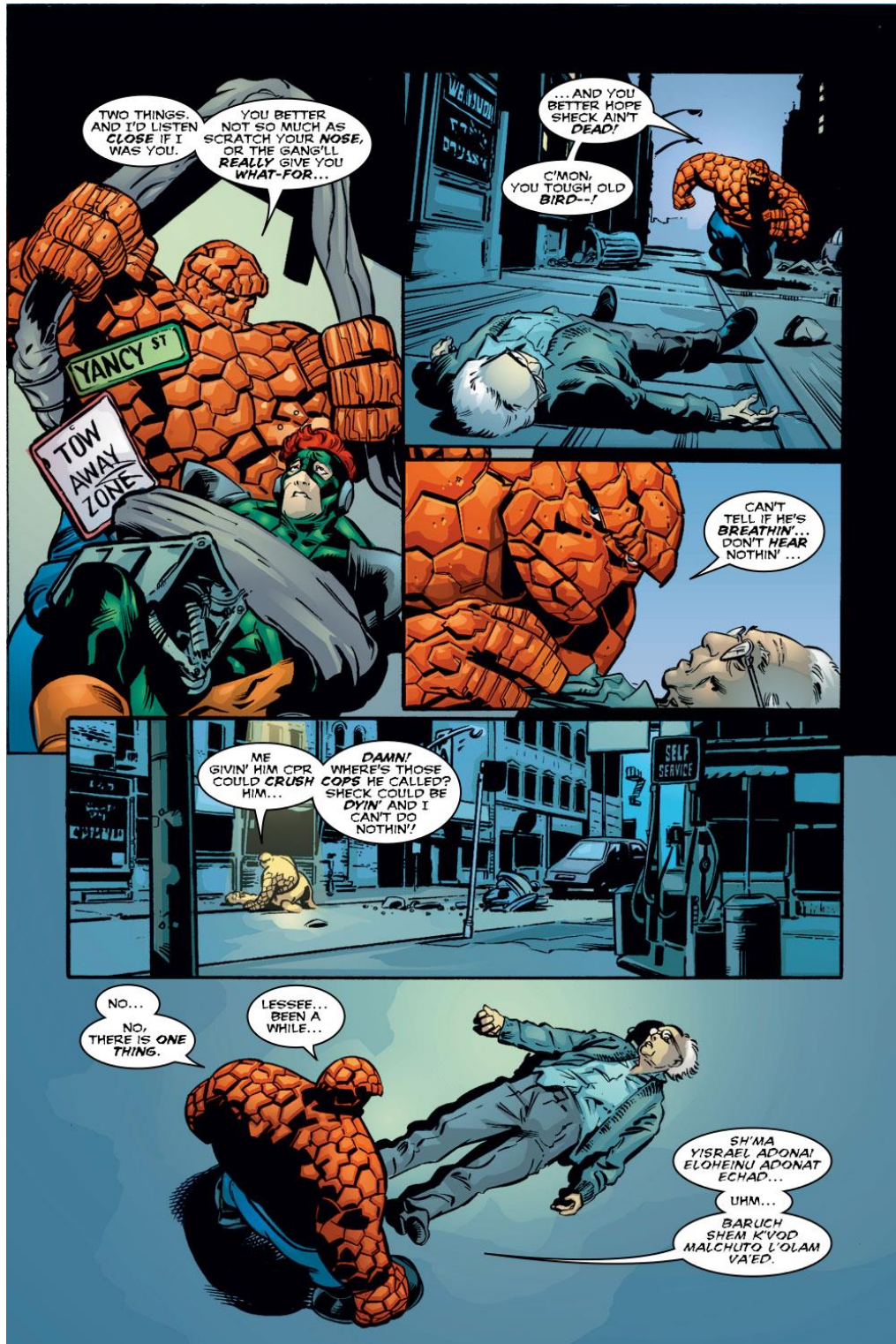


Figure 30 : Page 18 de Fantastic Four Vol.3 n°56 qui montre sans détours la confession juive de la Chose



## *B/ Marvel et la symbolique du lieu*

La présence de Yancy street dans l'univers Marvel montre que les auteurs n'ont pas une représentation stricte de New York à transmettre. New York n'est qu'un terrain de jeu pour laisser libre cours à leur imagination, pour offrir des histoires en tous genres. Mais l'ancrage prononcé de la ville dans le comics a été une source d'inspiration pour de nombreux auteurs et pour le reste du monde. On peut supposer que la ville de New York est la cité la plus représentée au monde au XX<sup>e</sup> et XXI<sup>e</sup> siècles. Cette image est dûe en majorité au cinéma avec un nombre incalculable de classiques qui dépeignent la frénésie des rues new-yorkaises, donnant naissance à des réalisateurs qui partagent le même héritage que les pionniers du comics comme Woody Allen, réalisateur New Yorkais reconnu qui est descendant d'une famille juive originaire d'Europe de l'Est. Le cinéma a cimenté la skyline de New York dans les esprits avec la Statue de la Liberté, L'Empire State Building et le Chrysler Building si facilement identifiables. Les comics ont contribué à la création de cette image mentale globalisée, un phénomène qui ne fait que prendre de l'ampleur au fur et à mesure que le Marvel Cinematic Univers (MCU) s'étend dans les salles de cinéma autour du globe. Ainsi, le cinéma et les comics par leur alliance de l'image et de la narration ont mis en valeur New York, tant et si bien que la ville de nos jours est presque plus imaginée que connue. En effet, comme Paris qui est représentée par une Tour Eiffel omniprésente dans le septième art, New York s'accompagne de ses clichés de ville fantasmée. Les comics oscillants entre réalisme et fiction tombent dans les mêmes notions de la ville conceptualisée par un « outsider » dont notre exemple français serait le Silver Surfer de Moebius<sup>99</sup>. Dans cette œuvre, New York est très en retrait, sans monument vraiment reconnaissable mais avec une grande légèreté dans la composition, plus espacée et vaste que la façon traditionnelle qu'ont les comics de décrire la Grosse Pomme. L'éditeur Bruno Lecigne dans l'ouvrage de Christopher Irving dit de l'interprétation de Moebius : « New York ville speed, la cité de béton et de verre qui vit 24 heures sur 24, bruyante, hurlante, traversée de flash et d'éclairs prend des airs d'éternité.<sup>100</sup> ».

<sup>99</sup> Stan Lee (scénario), Moebius (dessin), *Silver Surfer: Parable*, Marvel comics, New York, 1988

<sup>100</sup> Christopher Irving Op. Cit. p 151

Cette notion de disparité entre la ville réelle et la ville qui nous est transmise dans les différentes œuvres de la culture populaire est souligné par l'auteur Brian M. Bendis dans le même ouvrage, en disant que si l'auteur est éloigné de la ville il finit par écrire le New York de Scorsese ou d'Allen mais que seul un séjour dans la ville permet d'en extraire la vraie authenticité de ce cadre.

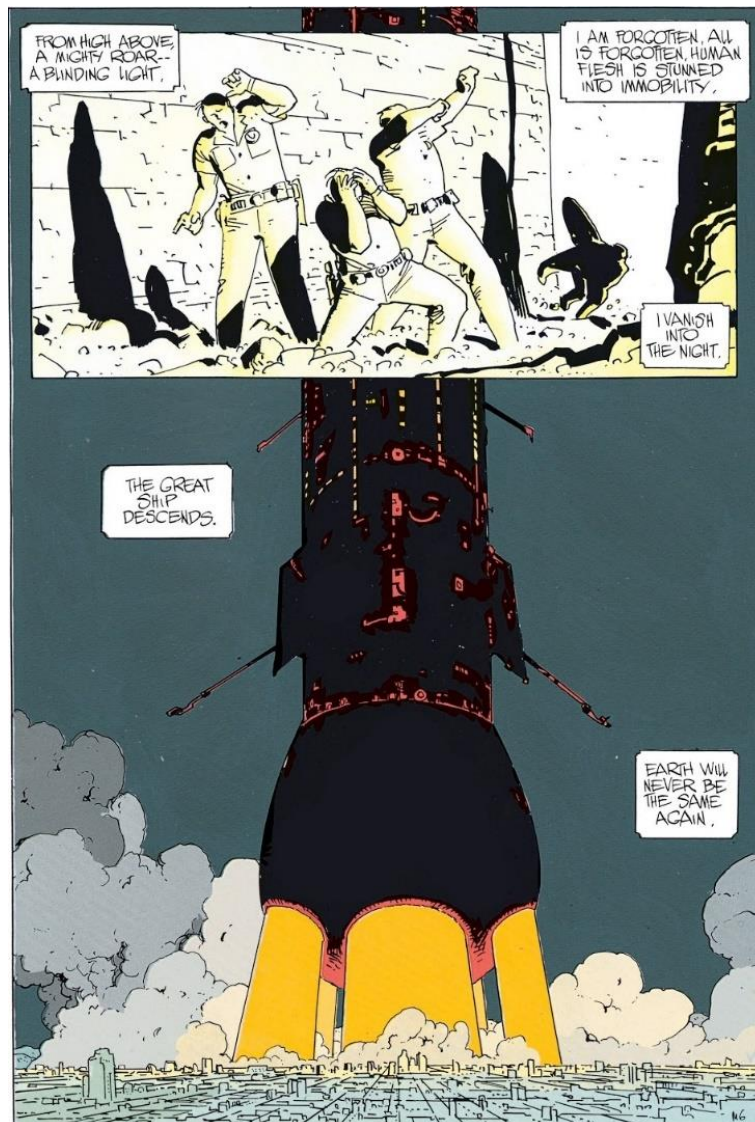


Figure 31 : Sixième page de Siver Surfer : Parable de Moebius et Stan Lee, montrant une New York dérisoirement petite pour l'immensité du vaisseau de Galactus

Maintenant que nous avons vu que New York était une ville grandement représentée mais également évasive aux transpositions fidèles dans les comics, il nous faut nous attarder sur l'instrumentalisation de la ville dans le médium. La ville qui ne dort jamais offre un cadre parfait pour les auteurs, de nombreuses

introductions se sont faites sur un plan large de l'île de Manhattan situant ainsi instantanément l'action dans l'esprit du lecteur. Mais la représentation de New York va plus loin qu'une simple mise en place de décorum pour faire s'affronter des super-héros et des super-vilains. Les super-héros vivent New York et en font partie intégrante, les différentes personnes qui sont intervenues dans les interviews du livre de Christopher Irving répondent tous Spider-Man ou Daredevil pour le héros représentant le mieux la ville. Une dynamique similaire à celle de Superman et Batman s'installe même entre les deux héros, Spider-Man personnifiant le jour et Daredevil la nuit à New York<sup>101</sup>. Dans leurs aventures, ces héros ont eu à arpenter la cité de long en large et ont vécu des événements significatifs près de ces monuments. L'évènement le plus marquant de l'histoire de Spider-Man et peut-être même de tout l'univers Marvel encore aujourd'hui est probablement la mort de Gwen Stacy des mains du Bouffon Vert (Green Goblin) dans *The Amazing Spider-Man* numéro 121<sup>102</sup>. Cette tragédie est marquante pour deux raisons, la première est simplement la mort de la petite-amie de Peter Parker. Bien que le Bouffon Vert ait poussé la défunte du haut du pont, le coup fatal vient de Spider-Man qui arrête la chute de Gwen avec sa toile mais la perte brutale de vitesse brise la nuque de la jeune femme. Le second point marquant de ce décès est le lieu de l'action, en effet cette question est l'un des grands dilemmes des fans de Spider-Man, l'homme araignée dit à la page 13 que sa dulcinée se trouve sur le George Washington Bridge qui traverse l'Hudson River vers l'État du New Jersey, or le pont qui est représenté par Gil Kane dans ce comic book est le Brooklyn Bridge qui travers l'East River pour aller vers Brooklyn. La divergence de lieu est une erreur banale, mais imbriquée dans une histoire aussi significative cette dernière a été immortalisée. Lorsqu'on regarde cet événement aujourd'hui aucun autre pont n'aurait pu rivaliser avec le Brooklyn Bridge pour véhiculer cette mort lourde de sens pour Peter Parker. La mort de Gwen Stacy est également un point important pour tous les comics car elle représente le passage de l'Âge d'Argent du comics à l'Âge de Bronze, elle marque la fin de l'innocence dans le monde des comics. Ce décès a été revisité de nombreuses fois, notamment au cinéma et aujourd'hui seul le Brooklyn Bridge est dans les esprits car l'image a pris le pas sur le scénario dans ces adaptations. Ainsi,

<sup>101</sup> Ryan K. Lindsay (dir.), *The Devil is in the details*, Sequart Research & Literacy Organization, Edwardsville (IL.), 2013, p. 147-155

<sup>102</sup> Gerry Conway (scénario), Gil Kane (dessin), *The Amazing Spider-Man* n°121, Marvel Comics, 1973



même dans la controverse, New York reste le lieu de poids pour la narration dans les comics et ces monuments viennent souligner l'importance de l'action qui se passe devant les yeux du lecteur.



Figure 32 : Case de *The Amazing Spider-Man* n°121 ou le Héros mentionne le George Washington Bridge



Figures 33 et 34 : (Gauche) Photo du George Washington Bridge cité par Spider-Man, (Droite) Le Brooklyn Bridge, le pont qui est représenté dans l'image (Photo de Julienne Schaer)

L'emploi des monuments dans les histoires Marvel ne s'arrêtent pas simplement à poser un décor emblématique pour souligner l'effet dramatique d'un évènement. Dans des trames narratives plus engagées les bâtiments ont une importance primordiale, une valeur symbolique. L'histoire la plus importante du début des années 2000 pour Marvel est probablement *Civil War* écrit par Mark Millar et dessiné par Steve McNiven. Ce récit raconte l'affrontement entre les plus grands super-héros de l'univers Marvel sur la question du Super-Human Registration Act,

une loi qui a pour but de forcer les personnes aux compétences surhumaines à être déclarées devant l'État supprimant tout anonymat pour les héros. Deux camps se créent, d'un côté Captain America et les opposant à cette loi liberticide, et de l'autre Iron Man et les adhérents à cette loi, qui prennent le parti de la sécurité. Cette histoire tente donc de montrer sous un nouveau jour l'éternel dilemme de la sécurité face à la liberté offrant ainsi une réflexion pertinente au moment de la publication et encore aujourd'hui<sup>103</sup>. Le climax de cette histoire ne pouvait s'achever que dans une ville, New York, dans le quartier emblématique de la publication Marvel, Midtown. La ville est ravagée par les combats entre super-humains, et voyant l'étendue de la destruction Captain America décide de rendre les armes et d'enlever son masque<sup>104</sup>. Cette défaite du camp de Steve Rogers marque la fin de la série de sept comic books, Civil War, mais les répercussions de cette histoire se poursuivent dans toutes les publications Marvel de l'année 2007. La publication qui nous intéresse pour montrer l'importance de la symbolique du lieu dans les comic book de la maison des idées est le Captain America numéro 25 qui a valeur d'épilogue aux événements de Civil War, dans cet ouvrage Captain America meurt abattu<sup>105</sup>. Le lieu de la mort de Captain America est crucial, il souligne l'importance de son combat, ce dernier meurt sur les marches du Thurgood Marshall United States Federal Courthouse, le palais de justice de New York, nommé en l'honneur du premier juge Afro-Américain à avoir intégré la Cour Suprême des États-Unis. C'est « la mort d'un rêve<sup>106</sup> » qui s'opère, celui de la liberté si chère au cœur de Steve Roger, sur les marches d'un édifice censé représenter la justice et l'ordre apporté par le gouvernement. Dans le cas présenté ici la présence de New York est plus en retrait en termes de monument historique connu de tous comme le Brooklyn Bridge mais la valeur symbolique qui est attribuée au bâtiment est exponentiellement plus importante et fait écho à une instabilité bien présente au début des années 2000 aux États-Unis. Plus que tuer un simple super-héros, Red Skull (ennemi principal de Captain America) sous les traits d'Aleksander Lukin, assassine un symbole de l'idéal américain et dans une certaine mesure un champion de la liberté.

<sup>103</sup> Kevin Michael Scott (dir.), *Marvel Comics Civil War the Age of terror, critical essays on the Comic Saga*, MacFarland & Company Inc., Jefferson, 2015

<sup>104</sup> Mark Millar (scénario), Steve McNiven (dessin), *Civil War n°7*, Marvel Comics, 2007, p.21

<sup>105</sup> Ed Brubaker (scénario), Jackson Guice et Mitch Breitweiser (dessin), *Captain America vol.5 n°25*, Marvel Comics, 2007, p.17

<sup>106</sup> Christopher Irving Op. Cit. p.83





Figure 35 : Aleksander Lukin (Red Skull) précise que le lieu est crucial pour le meurtre de Captain America, devant le palais de justice, la présence des journalistes renforce l'idée de la mort d'un symbole, Captain America n°25 2007

Pour Marvel, New York est l'Alpha et l'Oméga, c'est un point de départ pour de nombreux héros mais également un lieu de fin comme nous l'avons vu avec Steve Roger, originaire du Queens et mort au cœur de Manhattan. Mais cet attachement à la ville n'empêche pas les histoires Marvel de faire le tour du monde et même de l'univers. Les héros qui ont un lien particulier avec la Grosse Pomme conservent toujours ce sens du retour, cette volonté de rentrer dans leur foyer. Le caractère religieux de Daredevil en fait le parfait candidat pour des histoires de rédemption et de lutte contre ses démons intérieurs. Dès sa création Daredevil célèbre ses origines new-yorkaises, son nom de Matthew Murdock et sa chevelure rousse le rattachant à des racines irlandaises, un des groupes importants de l'immigration à New York. Un caractère particulier de la population irlandaise des États-Unis par rapport au reste de la population est sa foi catholique, qui est minoritaire. Un exemple de cette minorité est qu'à ce jour seuls deux présidents des États-Unis sont de confession catholique, John Fitzgerald Kennedy (1961-1963), et l'actuel président Joe Biden

(depuis 2021) tous deux d'origine irlandaise. Ainsi, le personnage de Daredevil reprend beaucoup de thématique catholique à commencer par son costume qui ressemble au diable. Le catholicisme commence à prendre une place extrêmement importante dans la vie du héros à partir des années 80 et de la série de comic books *Daredevil Born Again* de Mark Millar et David Mazzucchelli<sup>107</sup>, sa foi lui permet de vaincre ses démons et de sauver la ville qu'il chérit. Un sous-texte religieux s'imisce souvent dans les récits sur Daredevil, c'est notamment le cas de *Daredevil Reborn* de Andy Diggle et Davide Gianfelice publié en 2011<sup>108</sup>. Cette histoire traite de Matt Murdock (Daredevil) qui a quitté sa vie de super-héros et d'avocat à New York pour expier ses fautes, il voyage donc à travers les États-Unis afin de retrouver son identité. La symbolique religieuse se traduit par un parallèle clair entre le héros et Jésus en particulier les quarante jours que le Christ a passés dans le désert. Matt Murdock reçoit les stigmates lorsqu'une balle lui transperce les deux mains et est « assassiné » d'une balle dans la tête mais revient à la vie. Mais ce qui nous intéresse pour ce mémoire est la façon dont est traitée New York dans cette histoire : encore une fois le dialogue religieux est présent. En effet, l'errance de Daredevil dans le désert du Nouveau-Mexique est aussi liée aux quarante années d'errance du peuple juif dans le désert afin de retrouver leur patrie, la Judée. La terre sacrée pour Daredevil est New York, il y retourne à la fin de cette mini-série pour faire renaître (*Reborn*) l'homme sans peur et achever la résurrection du héros. New York fait alors office de lieu sacré du héros, son lieu de naissance et de renaissance, comme une adaptation des récits bibliques pour en retirer le pouvoir symbolique.

Ainsi, la ville de New York grâce au réalisme qu'elle apporte dans les histoires permet d'offrir un décor marquant pour les passages cruciaux des scénarios. Le monument emblématique donne une dimension plus solennelle aux événements des comics tandis que les bâtiments investis d'un pouvoir particulier étendent le sens de l'action et prêtent à la réflexion sur le monde réel. La ville de New York par sa richesse historique, architecturale et médiatique offre le parfait terrain de jeu pour les auteurs afin de véhiculer les idées qu'ils souhaitent transmettre aux lecteurs. Mais même les représentations plus abstraites de New York comme celles de

<sup>107</sup> Mark Millar (scénario), David Mazzucchelli (dessin), *Daredevil Born Again*, Marvel Comics, 1986

<sup>108</sup> Andy Diggle (scénario), Davide Gianfelice (dessin), *Daredevil Reborn*, Marvel Comics, 2011

Moebius permettent de donner un décor au discours plus métaphysique de Silver Surfer : Parable en offrant une ville stylisée, étendue et sobre pour ne rien retirer de l'importance de l'histoire, et au contraire la renforcer.

### *C/ New York hors du Big Two*

Maintenant que nous parlons de comic books, de New York et de religions, il semblerait criminel de ne pas mentionner un auteur qui s'est illustré dans ces trois thèmes, à savoir Will Eisner. Considéré à juste titre comme l'un des auteurs les plus influents de comics au même titre que Jack Kirby ou Stan Lee, il a également fait avancer le médium grâce au développement des graphic novels et ses travaux de théorisation de la bande dessinée. Eisner fait partie de la génération des pionniers, il est d'origine juive et grandit dans le Bronx dans les années 1920, et a étudié comme nous l'avons vu précédemment au DeWitt Clinton Highschool, « le Harvard » des auteurs de bande dessinée<sup>109</sup>. Il fonde avec Jerry Iger la société de production de comics Eisner & Iger dans laquelle ils produisent des bandes dessinées destinées à la vente à des éditeurs comme National Allied. L'avènement de l'Âge d'or des comics et la folie des super-héros amène Eisner à créer son propre héros, mais il trouve le genre quelque peu infantile et en manque de rigueur, il finit par donner naissance à *The Spirit*, un policier qui utilise son faux décès pour lutter contre le crime. Forcé de se conformer aux règles du genre Eisner applique un loup à son personnage pour rappeler les héros masqués comme Batman<sup>110</sup>. Déjà à la période de création de *The Spirit*, Eisner portait beaucoup d'importance à la représentation de New York car même si le héros vit dans la ville fictive de Central City, cette dernière se nourrit de l'inspiration que l'auteur a emmagasiné grâce aux années passées dans les rues de la Grosse Pomme. Mais la réelle ouverture de l'univers de Will Eisner sur New York arrive à un moment crucial de l'histoire du comics, avec la création de *A Contract with God*, traduit en français en : *Un Pacte avec Dieu* qui est le premier roman graphique. L'histoire s'attache à la vie des communautés juives au

---

<sup>109</sup> NY Comics & Picture-story Symposium, Will Eisner's New York, March 2, 2021. Panel discussion with Fingerroth, Green, Haspiel and Couch, url : [https://www.youtube.com/watch?v=kLf\\_SniSZK0](https://www.youtube.com/watch?v=kLf_SniSZK0) consulté le 20/07/2021

<sup>110</sup> Bob Andelman, *Will Eisner: A Spirited Life*, TwoMorrows Publishing, Raleigh (NC), 2015

sein de New York, entame même son œuvre par une petite contextualisation de ce que sont le « tenements » du Bronx à l'adresse fictive du 55 Dropsies Avenue pour être précis<sup>111</sup>. Après ce premier roman graphique, Eisner continue à mettre en scène New York sous un jour bien différent des comics de super-héros. Plus que tout autre auteur de comics, Eisner insuffle la vie dans ses histoires avec New York au centre de l'attention. Mais à l'inverse de n'importe quel autre dessinateur, il ne situe pas son action en montrant un plan large de Manhattan avec un Empire State Building qui vient centrer l'histoire. Son approche de New York est plus modeste, elle garde les pieds sur terre et offre une ville à hauteur d'homme dans les banlieues résidentielles, loin du mouvement incessant de Manhattan. Lorsque Will Eisner aborde la skyline de New York, elle en est réduite à la définition littérale du mot, une ligne dans le ciel comme le montre la page introductive du second chapitre de *A Life Force*<sup>112</sup>.

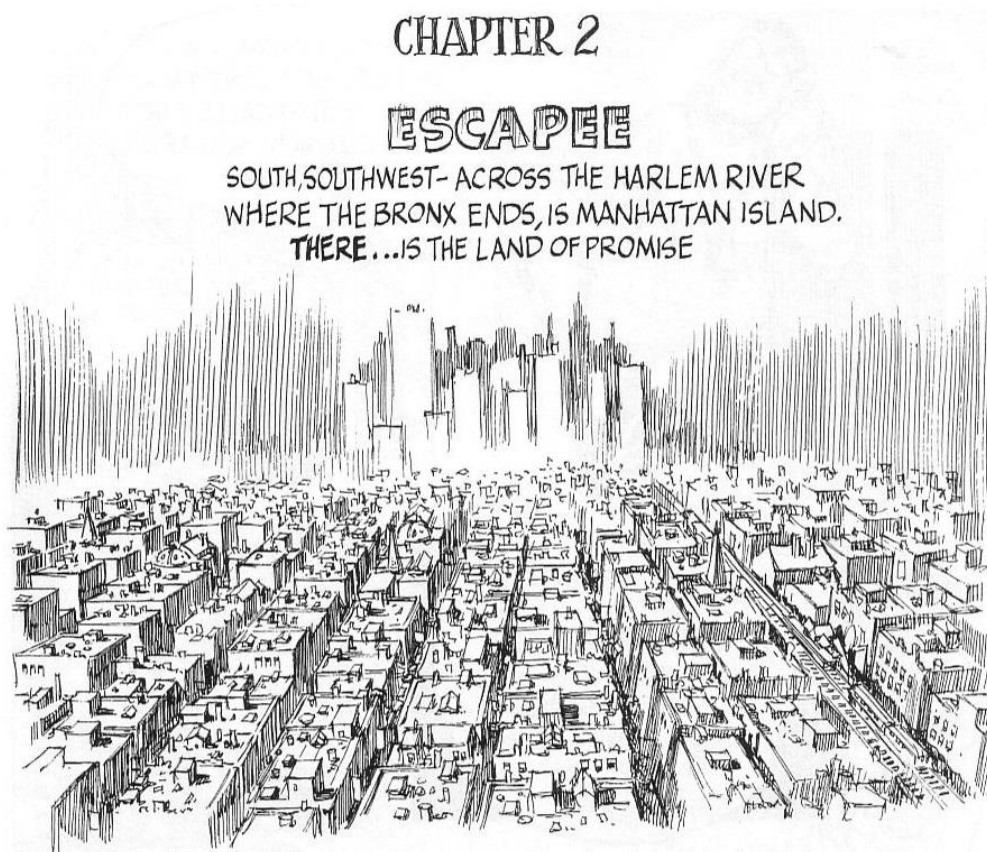


Figure 36 : Représentation minimaliste de Manhattan dans *A Life Force* de Will Eisner

<sup>111</sup> Will Eisner, *A Contract with God and other tenement stories*, DC Comics, New York, 2000 (1978), p.12

<sup>112</sup> Will Eisner, *A Life Force*, DC Comics, New York, 2001 (1983), p. 23



La vraie marque de fabrique du New York de Will Eisner est sa représentation des tenements et de leur ancrage profond dans le développement des communautés d'immigrants, en particulier la communauté juive. Ces bâtiments d'habitations qui se sont construits durant le XIX<sup>e</sup> siècle à New York afin d'accueillir l'arrivée croissante d'Européens à la recherche d'une vie meilleure et de travail. Cette mise en avant d'une particularité culturelle moins communicative que la statue de la Liberté ou le Brooklyn Bridge montre une plus grande sensibilité dans la façon de représenter la ville. Même si les tenements ne représentent pas une prouesse architecturale, ils sont une part importante de l'identité culturelle de la ville, qui fonde en 1988 le Tenement Museum au 103 Orchard Street dans le Lower East Side de Manhattan.



Figures 37 et 38 : Tenement du 97 Orchard street à quelques mètres du Tenement Museum, (droite) Représentation d'un tenement new-yorkais dans *A Contract with God and other tenement stories* de Will Eisner (p.115)

Will Eisner nous a malheureusement quittés en 2005 après avoir complété son ouvrage *The Plot : The Secret Story of The Protocols of the Elders of Zion*, il a posé sa marque sur le marché de la bande dessinée dans le monde entier par ses œuvres



mais également par ses théories sur un médium longtemps considéré comme secondaire.

D'autres auteurs se sont essayés à écrire leur propre version de New York sans passer par la case super-héroïque de DC et Marvel, une démonstration récente de New York hors du Big Two est *The Sculptor (Le Sculpteur)* de Scott McCloud. Ici encore on doit une représentation de la ville qui ne dort jamais à un des théoriciens de la bande dessinée, notamment connu pour son ouvrage mêlant réflexion sur le médium et bande dessinée, *Understanding Comics (L'Art Invisible)*. *Le Sculpteur* raconte l'histoire de David, un jeune sculpteur new-yorkais tombé en disgrâce qui se voit offrir une opportunité unique, la capacité de modeler la matière à volonté en échange de la perte de sa vie deux cents jours plus tard. Ce roman graphique est une réinvention de la légende Faust dans un contexte moderne et en particulier dans le milieu artistique de New York. Comme Eisner, McCloud avait une certaine envie de se distancer du genre super-héroïque comme il le dit à Nicolas Finet en 2018<sup>113</sup>, mais cette œuvre fait office de réconciliation de l'auteur avec le genre qui a développé le comics. Malgré ce retour aux sources de ce qu'est le comics McCloud s'efforce d'apporter des influences des quatre coins du monde notamment de la bande dessinée franco-belge et des mangas japonais. L'approche de l'auteur est similaire à celle d'Eisner, proposant une histoire racontée en deux couleurs, ici le noir et le bleu, il emploie la ville comme un personnage à part entière du récit. Scott McCloud définit d'ailleurs plutôt bien l'idée derrière un travail sur New York : « [...] New York est une ville quintessentielle, une ville iconique. Quand on pense « ville », on pense New York. ». Comme pour la mort de Gwen Stacy dans *The Amazing Spider-man*, *Le Sculpteur* emploie le Brooklyn Bridge pour souligner et décupler un moment crucial du récit, lorsque le héros découvre ses pouvoirs<sup>114</sup>. L'œuvre offre une réflexion sur le temps, la mort et l'art et utilise New York comme toile de fond, par son architecture qui vient à être transformée par la vision du sculpteur mais également par son aspect social et culturel notamment dans le milieu de l'art. New

---

<sup>113</sup> Scott McCloud, *Le Sculpteur*, Rue de Sèvre, Paris, 2018 (2015)

<sup>114</sup> Ibid p.84-88

York finit par être le testament du héros, sa dernière déclaration dans le monde avant de le quitter, un mémorial à sa compagne et à son enfant jamais né.



Figure 39 : Page 484 de *The Sculptor*, montrant la dernière œuvre du héros, une empreinte faite d'acier dans le paysage new-yorkais

## CHAPITRE 6 : L'IMPACT DE LA CHUTE DU WORLD TRADE CENTER

### *A/ Représenter la tragédie*

New York a pendant longtemps représenté la vitrine du monde occidental, comme nous l'avons vu au fil de ce travail son image a fait le tour du monde par différents moyens. Mais cette image est ternie par un événement crucial du début du XXI<sup>e</sup> siècle, les attentats du 11 Septembre 2001. En moins d'une matinée, l'image américaine de nation la plus puissante du monde a été remise en question. Ces attentats qui ont fait presque trois mille morts visaient les points fondamentaux du pouvoir américain, le Pentagone, siège du pouvoir militaire américain, le Capitol siège du pouvoir législatif, et enfin le pouvoir économique avec le World Trade Center. Le site des deux tours a été le plus meurtrier des attentats et a laissé une profonde cicatrice sur le paysage new-yorkais. Cette tragédie revendiquée par le groupe terroriste Al-Qaïda a plongé les États-Unis dans une guerre contre le terrorisme. Les images des tours du World Trade Center ont choqué le monde entier, mais c'est aux États-Unis que l'impact de ces événements se fait le plus sentir. Ces attentats ont produit une sorte de remise en question généralisée de la vie aux États-Unis, et une poussée du patriotisme qui s'est traduit de nombreuse façon notamment par la vente de drapeaux américains, en effet les ventes de drapeaux ont été décuplées en septembre 2001 par rapport au mois de septembre de l'année précédente<sup>115</sup>. En plus de toucher la population, le 11 septembre a également marqué l'art sous toutes ses formes, du cinéma à la littérature en passant par le comics, nous allons donc ici voir comment le 11 septembre est représenté sous forme de bande dessinée aux États-Unis.

L'une des réponses les plus rapides du monde du comics à la tragédie que représente la chute des tours nous vient d'une des légendes du medium, Art Spiegelman. Cet auteur de comics a joué un rôle fondamental dans la légitimation

---

<sup>115</sup> Sara E. Quay et Amy M. Damico, September 11 in Popular Culture : A Guide, sans lieu, ABC-CLIO, 2010.



du comics en tant qu'objet d'étude scientifique grâce à *Maus* qui est le premier comics à avoir obtenu un prix Pulitzer en 1992. Spiegelman étant un new yorker, il était présent le 11 septembre 2001 dans le Lower Manhattan. Sa proximité avec la tragédie lui a permis de transmettre son ressenti sur les événements dans l'ouvrage, *In the Shadow of No Towers (A l'ombre des tours mortes)*. Malgré le propos centré sur l'Amérique, lorsque Spiegelman essaye de faire publier son travail aux États-Unis, il ne trouve personne en mesure de le faire, l'obligeant à chercher hors de son pays, et c'est finalement le journal Allemand Die Zeit qui publie ce comics strip. La publication se fait de 2002 à 2004 et aboutit à un album. Reconnue comme une œuvre marquante, Spiegelman couche sur le papier tout son ressenti sur le 11 septembre, dans une dynamique d'extériorisation du traumatisme subi. Selon Thierry Groensteen cette œuvre exprime pour l'auteur « son désarroi, sa colère, son dégoût de la clique au pouvoir à Washington, sa paranoïa grandissante et son inconfort intellectuel <sup>116</sup> ». Un passage particulièrement marquant de ces planches créées par Spiegelman est la description de l'odeur de Lower Manhattan le jour de la chute des tours dont il compare l'indescriptibilité avec le ressenti de son père sur la fumée d'Auschwitz. Pour ce passage Spiegelman reprend le style de *Maus* en se représentant sous les traits d'une souris anthropomorphe, soulignant ainsi l'horreur de tels actes <sup>117</sup>. Le comics a donc très tôt été un exutoire du choc de ces attaques et la proximité des auteurs avec la tragédie ne fait qu'agrandir leur besoin de communiquer.



Figure 4: Strip dans laquelle Art Spiegelman essaye de décrire le Lower Manhattan durant le 11 Septembre 2001

Outre les auteurs indépendants, les grandes maisons d'édition ont également participé à ce devoir de deuil qui suit ce drame. Deux réactions ont pu être observées

<sup>116</sup> Thierry Groensteen, *Spiegelman is not so well but alive and living in New York*, 9<sup>e</sup> Art, avril 2004, URL: <http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article224> consulté le 22/07/21

<sup>117</sup> Art Spiegelman, *In the Shadow of No Towers*, Pantheon Books, New York, 2004 p.3

face aux attentats, DC a admis son incapacité d'intégrer de façon organique la tragédie et a préféré garder le silence dans un premier temps. La maison des idées quant à elle a préféré réagir rapidement<sup>118</sup>. Avant les attentats, Marvel a eu quelques fois recours au World Trade Center pour mettre en place une scène mais de façon moins significative que des monuments précédemment cités dans ce travail. On peut tout de même noter le magazine *Incredible Hulk* n°469<sup>119</sup> qui montre une bombe explosant dans le garage de l'une des tours, ce passage est une allusion à l'attentat sûr les tours jumelles le 26 février 1993<sup>120</sup>. Après la chute des tours, la première réaction de Marvel peut se trouver dans *The Amazing Spider-man* volume 2 n°36, de décembre 2001. Le magazine arbore une couverture sobre, ne comportant que le titre sur un fond noir, et entame le récit sur une double page montrant un nuage de fumée se rependant sur le Lower Manhattan avec un Spider-Man incapable de dire autre chose que « ...God... », les couleurs chaudes des flammes au centre de l'image attirent l'œil vers ce qui est désormais appelé « Ground Zero ».



**Figure 5 : Couverture du N°36 de The Amazing Spider-Man volume 2 n°36 de J. Michael Starczynski et John Romita Jr. (première édition décembre 2001)**

---

<sup>118</sup> Vincent Souladie, « Le super-héros hollywoodien et l'ambiguïté référentielle du désastre après le 11 septembre 2001 », *IdeAs. Idées d'Amérique*, n° 7, 3 juin 2016 (DOI : 10.4000/ideas.1548 consulté le 7 février 2020).

<sup>119</sup> Peter David (scénario), Angel Medina (dessin), *Incredible Hulk* vol.2 n°439, Marvel comics, New York, 1996, p.16

<sup>120</sup> Peter Sanderson Op. Cit. p.9



La cinquième page souligne le sentiment d'égarement du héros face à de tels actes, le ciel est noir, des monticules de débris remplissent l'image en conservant des tons pâles à l'exception des feux. Les secours formés de pompiers et de policiers ainsi que de quelques super-héros sont tous représentés en bleu clair, ils semblent se mêler avec la fumée qui les entoure, seul Spider-Man arbore les couleurs vives de son costume au premier plan, en retrait par rapport à la scène comme s'il contemplait un tableau surréaliste inconcevable. Spider-Man semble écrasé par la scène.

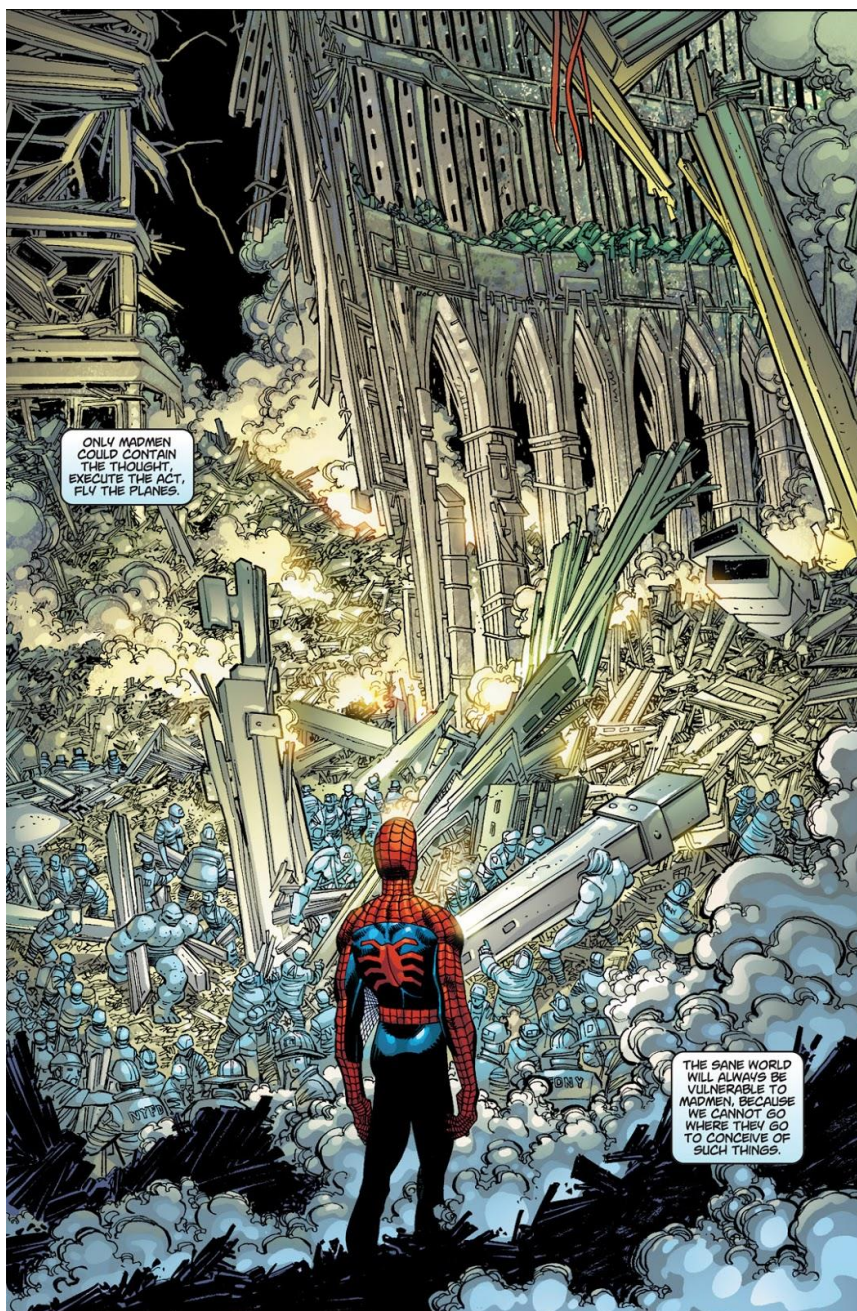


Figure 6: Page 5 de The Amazing Spider-Man vol. 2 n°36, montrant le désarroi du héros

Le comic book continue sur une mise en valeur des secouristes et de ceux qui ont perdu la vie pour en sauver d'autres. Les super-vilains tels que le Caïd (Kingpin), Magneto, et Dr. Fatalis (Dr. Doom) viennent aider pour montrer l'unité américaine face à l'adversité. Tout au long de ce comic book est véhiculé un message de paix, de fraternité entre les différents groupes qui forment la nation américaine, mais une certaine crainte de l'amplification de la terreur et de la haine transparaît dans le message. Cette crainte est transformée en réalité avec l'intervention en Afghanistan en 2001 et la Guerre d'Iraq en 2003. Outre cet épisode de Spider-Man d'autres titres de Marvel ont traité le 11 septembre notamment le nouveau volume de *Captain America* de 2002 qui entame son histoire par ces attentats et comme pour Spider-Man emploie une palette de couleurs claires et montre un Steve Rogers désabusé par la situation. Une autre réponse de la firme Marvel se traduit par deux comic books singles, le premier, *Heroes*, met à l'honneur les pompiers et la police qui ont sauvé de nombreuses vies, et le second *A Moment of Silence* se compose de petites histoires le plus souvent sans texte sur l'impact à petite ou grande échelle de ces attentats terroristes sur la population américaine, entament par l'histoire de Anthony Savas, père d'une employée de Marvel retrouvé mort le 30 septembre aux côtés de pompiers dans les décombres d'une des deux tours<sup>121</sup>. Ces récits de memento et d'histoire autour du World Trade Center se retrouvent également chez d'autres maisons d'édition comme *9-11 artists respond*, un roman graphique issu du partenariat de Chaos !, Dark Horse et Image Comics. New York est présentée comme point central de ces récits racontant à la fois le choc, la crainte, le dégoût, et l'incompréhension suscités par de tels actes, rassemblant près d'une centaine d'auteurs pour véhiculer ces messages.

La New York pseudo fictive des comics Marvel a toujours tenté de ressembler à la ville réelle et les attentats du 11 Septembre ont secoué profondément l'Amérique ce qui a suscité une réaction immédiate de l'éditeur. Ce dernier a dû montrer par le biais du comics sa solidarité avec le peuple de New York tout en offrant sa vision des événements du point de vue d'un monde où les super-héros sont communs. Cette idée que des êtres aux compétences hors-normes n'aient pu arrêter une telle tragédie

---

<sup>121</sup> Bill Jemas (scenario), Mark Begley (dessin), *A Moment of Silence: A Moment of Truth*, Marvel Comics, New York, 2001, p.9-

souligne le sentiment d'impuissance qui a suivi l'attaque. Mais ces allégories vivantes représentent également la combativité de l'idéal américain, comme le montre les premières pages de *Captaine America* volume 4 dans lequel il sauve un jeune homme originaire du Moyen-Orient d'un groupe d'américain enchagriné par la mort de « Jenny », en réconciliant les deux partis et en identifiant le vrai ennemi<sup>122</sup>. Même si représenter la tragédie et montrer leur soutien aux secouristes et aux habitants de New York tenait à cœur de l'éditeur, une certaine retenue a pu être observée hors du comics, notamment la suppression des images des tours dans le film *Spider-Man* de Sam Raimi pour ne pas heurter le public.

### ***B/ L'ombre des tours sur le monde du comics***

Outre la représentation pure et simple des évènements qui se sont déroulés le 11 septembre 2001 dans le Lower Manhattan, les comic books de super-héros ont profondément été marqués par ces attentats. En effet, en plus de chambouler l'échiquier géopolitique mondial, l'effondrement des tours jumelles a grandement influencé les sorties de comics des cinq à dix années qui l'ont suivi. Une remise en question éthique s'est instaurée chez les héros, thème qui permet aux auteurs de donner une voix à leurs doutes et leurs craintes vis-à-vis de la Guerre contre le terrorisme (War on terror). Nous observerons donc comment cette catastrophe new-yorkaise a profondément marqué le cœur scénaristique du comics de super-héros.

Une série de comic books construite autour du 11 septembre est proposée par DC comics grâce à Ex-Machina de Brian K. Vaughan et Tony Harris, débutée en 2004 et terminée en 2010 après 54 publications. L'histoire suit Mitchell Hundred, seul personnage possédant des super-pouvoirs dans son univers, il passe un peu de temps en tant que super-héros sous le nom de « Great Machine ». Lors du 11 septembre il parvient à sauver une des deux tours, et devient par la suite le maire de la ville de New York. Ex-Machina s'attache à des affaires bien réelles des États-

---

<sup>122</sup> John Ney Rieber (scénario), John Cassaday (dessin), *Captain America* vol.4 n°1, Marvel Comics, New York, 2002, p.18-23



Unis en 2004, comme le mariage gay ou la sécurité lors de manifestation<sup>123</sup>. La politique est centrale dans ce comic book et à l'inverse de la majorité des histoires de super-héros, s'attache à montrer l'importance de cette dernière. Mais l'emploi des pouvoirs est alors vu comme un supplément nécessaire pour résoudre les situations délicates faisant ainsi de la politique une force incomplète qui ne peut remédier à tous les maux du monde. La chute de la tour est utilisée comme un vecteur de changement mais également comme un tremplin politique pour le héros, la ville est centrale à l'intrigue et manifeste les différents courants de pensées qui circulent aux États-Unis après les attaques terroristes.

Le *Captain America* de 2002 que nous avons vu précédemment est également un exemple de cette redéfinition de la vision du héros post-9/11, en effet l'histoire remet en question la notion d'ennemi dans cette guerre contre le terrorisme et émet un doute sur l'innocence absolue des États-Unis<sup>124</sup>. Le choix de faire transparaître ce genre d'idée dans un comics de Captain America n'est pas anodin, car la création même du personnage dans les années 40 était une réponse à l'idéologie nazie de l'Allemagne durant la Seconde Guerre Mondiale. Steve Rogers se voit confronté au revers des interventions militaires des États-Unis, croisant des victimes des guerres au Moyen-Orient. Cette publication particulière d'histoire de Captain America met en évidence la ligne de plus en plus trouble entre la défense de la nation et la guerre à outrance. Ce flou occasionne chez le héros, créé pour être l'idéal américain, un doute profond sur le bien-fondé des intentions de ceux qui lancent ce genre de guerre. Captain America devient alors un symbole du scepticisme américain face aux interventions de plus en plus importantes des États-Unis au Proche et Moyen-Orient.

La réponse la plus forte et la plus connue des comic de super-héros face au 11 septembre est *Civil War* de Millar. Parmi les comic books les plus étudiés et discutés des vingt dernières années, ce crossover de l'univers Marvel semble prendre une place d'importance. Cet ambitieux comics est le parangon de la réflexion apportée

---

<sup>123</sup> Jörn Ahrens, Arno Meteling Op. Cit. p.142

<sup>124</sup> Véronique Bragard, Christoph Donny, Warren Rosenberg, *Portraying 9/11 Essays on Representations in Comics, Literature, Film and Theater*, McFarland & Company Inc, Jefferson (NC), 2011, p.33

par les comics à la suite du 11 Septembre, offrant une réflexion sur la sécurité et la liberté avec le contrôle des super-humains dans la balance. Bien sûr, l'idée de contrôle et de responsabilité des héros n'est pas une trame nouvelle, exploité notamment par Alan Moore dans *Watchmen* avec la phrase iconique « Who watches the Watchmen ? ». Si les héros venaient à se battre pour leurs propres intérêts plutôt que pour le bien de tous qui serait capable de les arrêter. Comme nous l'avons vu précédemment *Civil War* repose sur le concept d'opposition entre liberté et sécurité, une idée qui vient toujours accompagnée du nom Erich Fromm, un sociologue et psychanalyste Allemand qui a mis en évidence ce dilemme de la psyché humaine<sup>125</sup>. La dichotomie qui s'installe entre les deux pans du monde super-héroïque Marvel donne ainsi une vision des conflits bien réels auxquels sont confrontés les États-Unis, mais sans pour autant donner une réponse absolue ou même identifiée clairement un camp du bien et un du mal. L'incapacité à résoudre ce dilemme qui est propre à chacun est même soulignée par la transposition au grand écran de *Civil War* dans *Captain America : Civil War* des frères Russo. Le scénario du film diverge de celui du comic book, mais l'idée principale reste la mise en place d'un registre des super-humain, il en découle un conflit entre les partisans de la sécurité et du contrôle de cette menace et ceux qui sont partisans de la liberté d'utiliser ou non leur faculté sans avoir l'État par-dessus leur épaule, mené respectivement par Iron Man et Captain America. La fin de l'histoire met en évidence le moment où les deux représentations divergent, en effet le comics fait perdre le camp de Captain America qui aboutit à son assassinat, mais le film le rend gagnant des événements de *Civil War*, pourtant les deux fins en viennent au même constat, aucun des deux camps n'avait totalement tort. Grâce à cette fin ouverte, les études sur le comic book *Civil War*, ont porté des avis différents et ont mis en évidence des concepts diamétralement opposés, le présentant tantôt comme un puissant désaccord avec la politique de George Bush au Moyen-Orient et tantôt un symbole de la ruine du pays aux mains du libéralisme<sup>126</sup>. Ce comics comme beaucoup de ceux qui sont parus après le 11 septembre met en évidence la polarisation de la pensée sur des questions complexes qui sont encore d'actualité vingt années plus tard.

---

<sup>125</sup> Kevin Michael Scott (dir.), *Marvel Comic's Civil War and the Age of Terror, Critical Essay on the comic saga*, McFarland & Company Inc, Jefferson (NC), 2015, p.83

<sup>126</sup> Véronique Bragard, Christoph Donny, Warren Rosenberg, Op. Cit. p.55



Bien que le comics cité ne soit pas en lien direct avec la ville de New York, ils ont tous en leur sein un fragment de l'évolution du climat politique et éthique qui s'est opéré après le 11 septembre aux États-Unis. Mais l'hyper-patriotisme qui a été engendré par la chute des tours affecte le monde du comics différemment, plutôt qu'un étalage patriotique comme ont pu l'être les comics de la Seconde Guerre Mondiale, les lignes éditoriales Marvel et DC se sont concentrées sur une réflexion autour des problèmes qui ont surgi après les attentats. La chute du World Trade Center occasionne une remise en question généralisée de la vie aux États-Unis et dans une certaine mesure change la façon qu'a le comics d'interagir avec le monde réel, mettant malheureusement encore une fois New York au centre du changement dans la rédaction de comic books.



## CONCLUSION

---

Les comic books connaissent une explosion de popularité depuis ces dernières décennies, leurs qualités graphiques et le contenu apporté par près d'un siècle d'existence en ont fait des candidats parfaits pour les blockbusters hollywoodiens. La propagation rapide de ces histoires de super-héros les a transformés en représentants de poids de la culture populaire du XX<sup>e</sup> et XXI<sup>e</sup> siècle, et dans une majorité des publications de super-héros un thème revient souvent : la ville. Si la cité est un point central dans les histoires de super-héros, il en est une en particulier qui vient à l'esprit en un instant, New York la ville emblématique des États-Unis. Ce travail a donc essayé de mettre en évidence la relation presque symbiotique qui s'est créée entre le médium et son lieu de naissance, tant par l'aspect économique et commercial que par l'imposante place que prend la Grosse Pomme dans les différentes diégèses super-héroïques.

Le comic book doit beaucoup à son ancêtre le comic strip et au système de la presse des États-Unis au début du siècle dernier. L'effervescence du marché de l'information a permis à la bande dessinée de se développer pour servir de divertissement. New York était un lieu privilégié pour la croissance de la presse et quand le comic strip a muté en comic book, la ville est devenue un centre de production des petits magazines, mettant même au point le modèle qui est encore utilisé aujourd'hui. Ainsi, New York a vu naître les deux plus grands représentants du genre DC et Marvel Comics, deux rivaux qui pendant près de quatre-vingts années ont évolué dans la ville de New York et en particulier dans le quartier de Midtown, imprimant une marque profonde dans la ville et dans le comics en général. Cette persistance géographique permet d'identifier des rapports entre les origines socio-culturelles et ethniques des auteurs et la ville, en particulier pour les pionniers du domaine notamment la population juive arrivée d'Europe de l'Est entre les années 1880 et 1910. En outre New York s'est distinguée en tant que vecteur d'innovation et de propagation du comics, notamment grâce à la création de conventions ayant pour thème le comic book ou encore la création des comic book shops magasins spécialisés dans le domaine, grâce à Phil Seuling un New Yorker. La bande dessinée américaine est peu à peu tombée dans la culture populaire, encore une fois aidée par

le melting pot new-yorkais le comics s'est mélangé à l'art en particulier le Pop Art qui joue avec les codes de la culture populaire. New York est la terre sainte du comics, elle a nourri cette simple production de divertissement peu coûteuse et dénigrée pour la transformer en phénomène culturel.

Pour ce qui est de New York dans le comics, il est intéressant de voir que très tôt cette dernière a joué un rôle d'importance, en effet la firme DC Comics fait débiter ses héros dans cette ville avant de partir sur un système de ville attribué à chaque héros. Mais même si New York n'est plus la cité du panthéon DC les deux premiers et principaux héros de l'éditeur vivent dans des reconstructions de la Grosse Pomme avec une emphase sur un aspect précis de la ville. Marvel à l'inverse conserve une attache dans la ville de New York dans une volonté d'humaniser ses héros de les rendre plus proches du lecteur. Qu'elle soit réelle ou métaphorique, la représentation de la ville dans le comics s'accompagne d'une juridiction propre qui ressemble au héros qui la défend. Hors du genre super-héroïque, New York conserve une importance primordiale dans le cœur des auteurs de comics, et un des plus grands représentants de la bande dessinée américaine comme Will Eisner donne une âme à la ville, il la traite comme un personnage de l'œuvre et plutôt que de la montrer comme une carte postale, il représente la ville par les interactions dans la ville et la vie de quartier. Enfin l'aspect le plus récent et le plus douloureux de la représentation de New York dans le comics se trouve dans la représentation du 11 septembre 2001 qui atteste du traumatisme qu'a subi l'Amérique au moment où les tours sont tombées. Un sentiment renforcé dans le comics car de nombreux créateurs du médium ont un lien particulier avec la ville comme Art Spiegelman qui a assisté à l'atrocité depuis son foyer. Dès lors le comics même mainstream se veut plus subversif, remettant en cause les politiques américaines vis-à-vis de la guerre en particulier contre le terrorisme, mais également se pose la question des sacrifices qu'il faudrait faire pour s'assurer la sécurité et ne jamais avoir à subir un nouveau 11 septembre. New York est centrale au monde du comics de super-héros, mais avec la rapide notoriété que prend le médium on est en droit de se demander si la ville qui ne dort jamais va rester le symbole du comic book de super-héros après le départ de DC Comics et la reprise du thème par d'autres nations comme la Brigade Chimérique ou Masqué en France.

## SOURCES

---

- BRUBAKER Ed (scénario), Steve EPTING (dessin), *The Marvels Project*, Marvel Comics, New York, 2011
- BRUBAKER Ed (scénario), Jackson GUICE et Mitch BREITWEISER (dessin), *Captain America* vol.5 n°25, Marvel Comics, New York, 2007
- BURGOS Carl, *Human Torch, Marvel Mystery Comics*, vol.1 n°1, Timely Comics, New York, 1939
- CONWAY Gerry (scénario), Gil KANE (dessin), *The Amazing Spider-Man* vol.1 n°121, Marvel Comics, New York, 1973
- DAVID Peter (scénario), Angel MEDINA (dessin), *Incredible Hulk* vol.2 n°439, Marvel Comics, New York, 1996
- DIGGLE Andy (scénario), Davide GIANFELICE (dessin), *Daredevil Reborn*, Marvel Comics, New York, 2011
- EISNER Will, *A Contract with God and other tenement stories*, DC Comics, New York, 2000 (1978)
- EISNER Will, *A Life Force*, DC Comics, New York, 2001 (1983)
- EVERETT Bill, *Prince Namor the Sub-Mariner, Marvel Mystery Comics* vol.1 n°2, Timely Comics, New York, 1939
- EVERETT Bill, *Prince Namor the Sub-Mariner, Marvel Mystery Comics* vol.1 n°7, Timely Comics, New York, 1940
- FOX Gardner (scénario), Mike SEKOWSKY (dessin), *The Justice League of America, The Brave and The Bold* vol.1 n°28, Detective Comics Inc., New York, 1960
- FOX Gardner (scénario), Mike SEKOWSKY (dessin), *Justice league of America* vol. 1 n°12, National Periodical Publication Inc., New York, 1962
- FOX Gardner (scénario), Mike SEKOWSKY (dessin), *Justice League of America*, vol. 1 n°42, National Periodical Publication Inc. New York, 1966
- GALE Bob, Devin GRAYSON, Greg RUCKA et Ian EDGINTON, *Batman No Man's Land*, DC comics, New York, 1999
- JEMAS Bill (scénario), Mark BEGLEY (dessin), *A Moment of Silence: A Moment of Truth*, Marvel Comics, New York, 2001
- KANE Bob (dessin), *Detective Comics, Batman* vol.1 n°48, Detective Comics Inc., New York, 1941
- KESEL Karl (scénario), Stuart IMMONEM (dessin), *Fantastic Four*, vol.3 n°56, Marvel Comics, New York, 2002



- LEE Stan (scénario), Bill EVERETT (dessin), *Daredevil the man without fear!* vol.1 n°1, Atlas Comics, New York, 1964
- LEE Stan (scénario), Jack KIRBY (dessin), *Fantastic Four* vol.1 n°1, Atlas Comics, New York, 1961
- LEE Stan (scénario), Jack KIRBY (dessin), *Fantastic Four* vol.1 n°3, Atlas Comics, New York, 1962
- LEE Stan (scénario), Steve DITKO (dessin), *The Spider-Man! Amazing Fantasy* n°15, Atlas Comics, New York, 1962
- LEE Stan (scénario), Moebius (dessin), *Silver Surfer: Parable*, Marvel comics, New York, 1988
- MARSTON William M. (scénario), Howard G. PETER, *All-star comics* vol.1 n°8, All American Publication, New York, 1941
- MCCLLOUD Scott, *Le Sculpteur*, Rue de Sèvre, Paris, 2018 (2015)
- MILLAR Mark (scénario), David MAZZUCHELLI (dessin), *Daredevil Born Again*, Marvel Comics, New York, 1986
- MILLAR Mark (scénario), Steve MCNIVEN (dessin), *Civil War*, Marvel Comics, New York, 2007
- MILLER Frank, *Batman: The Dark Knight Returns*, DC Comics, New York, 1986
- MOORE Alan (scénario), Brian BOLLAND (dessin), *Batman: The Killing Joke*, DC comics, New York, 1988
- MOORE Alan, Dave GIOBBONS, *Watchmen*, DC Comics, New York, 1986
- RIEBER John Ney (scénario), John CASSADAY (dessin), *Captain America* vol.4 n°1, Marvel Comics, New York, 2002
- SIEGEL Jerry (scénario), Joe SHUSTER (dessin), *Action Comics* vol.1 n°12, Superman, Detective Comic Inc., New York, 1939
- SIEGEL Jerry (scénario), Joe SHUSTER (dessin), *Action Comics* vol.1 n°16, Superman, Detective Comic Inc., New York, 1939
- SIMON Joe (scénario), Jack KIRBY (dessin), *Captain America comics*, vol.1 n°1 Timely Comics, New York, 1941
- SNYDER Scott (scénario), Greg CAPULO (dessin), *Batman: The Court of Owls*, DC Comics, New York, 2011
- SPIEGELMAN Art, *In the Shadow of No Towers*, Pantheon Books, New York, 2004

## BIBLIOGRAPHIE

---

- ANDELMAN Bob, *Will Eisner: A Spirited Life*, TwoMorrows Publishing, Raleigh (NC), 2015
- AHRENS Jörn, Arno METELING, *Comics and the City, Urban Space in Print*, Picture and Sequence, Continuum, New York, 2010.
- BALLMANN J., *The 1964 New York Comicon: The True Story Behind the World's First Comic Book Convention*. (n.p.): Totalmojo Productions, Incorporated. 2016
- BEATY Bart, *Comics versus art*, Toronto; Buffalo, University of Toronto Press, 2012
- BLANC William, *Super-héros : une histoire politique*, Paris, France, Libertalia, 2018.
- BOOKER M. Keith (éd.), *Encyclopedia of comic books and graphic novels*, Santa Barbara, Calif, Greenwood Press, 2010.
- BRAGARD Véronique, Christoph DONNY, Warren ROSENBERG, *Portraying 9/11 Essays on Representations in Comics, Literature, Film and Theater*, McFarland & Company Inc, Jefferson (NC), 2011
- CURTIS Neal, *Sovereignty and Superheroes*, Manchester University Press, 2016
- DUNCAN Randy et Matthew J. SMITH, *The Power of Comics: History, Form & Culture*, The Continuum International Publishing Group Inc., New York, 2009
- EISNER Will, *Les clés de la bande dessinée : intégrale*, Nouvelle édition augmentée, sans lieu, sans date.
- EVANIER Mark, *Kirby: king of comics*, New York, Abrams, 2008.
- GABILLIET Jean-Paul, *Des comics et des hommes : histoire culturelle des comic books aux États-Unis*, Nantes, France, Éd. du temps, 2004.
- GEARINO Dan, *Comic Shop The Retail Mavericks Who Gave Us a New Geek Culture*, Ohio University Press, 2017
- GEARINO Dan, *Robert Bell's comic shop: 'The most amazing thing we'd ever seen*, 16 septembre 2017, DanGearino.com, URL: <https://dangearino.com/2017/09/16/682/> consulté le 16/05/2021
- GROENSTEEN Thierry, *Spiegelman is not so well but alive and living in New York*, 9<sup>e</sup> Art, avril 2004, URL: <http://neuiemart.citebd.org/spip.php?article224> consulté le 22/07/21
- GROENSTEEN Thierry, *Système de la bande dessinée*, Paris, Presses Univ. De France, coll. « Formes sémiotiques », 2011.
- GROENSTEEN Thierry, *La bande dessinée mode d'emploi*, Bruxelles, Les Impressions Nouvelles, coll. « Réflexions faites », 2008.

- GROENSTEEN Thierry, *L'hypothèse Lascaux*, Communication & Langage, n°178, 2013
- GROENSTEEN Thierry, « Roman graphique », sans date (en ligne : <http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article448>; consulté le 10 février 2021).
- HATFIELD Charles, *Hand of fire: the comics art of Jack Kirby*, Jackson, University Press of Mississippi, coll. « Great comics artists series », 2012.
- HERMALYN Gary, Lloyd ULTAN, « *THE BRONX: A Historical Sketch* », The Bronx County Historical Society URL: <http://bronxhistoricalsociety.org/about/bronx-history/> consulté le 22/06/2021
- HOMBERGER Éric, *The historical atlas of New York City: a visual celebration of 400 years of New York City's history*, Holt paperback, Henry Holt and Company, New York, 2005
- IRVING Christopher, Seth KUSHNER et Benoît MOUCHART, *Des comics et des artistes : portraits : les origines du comics américain*, Marie Renier (trad.), Paris, France, Muttpop, 2013.
- IRVING Christopher, Seth KUSHNER, Howard WALLACH, *New York comics, visite guidée de la capital des comics*, over the pop, Glénat, 2016
- JOHNSON Rich, « Marvel Comics is Not Moving West – But May Be Moving Downtown »(13 février 2019) Bleeding Cool, URL: <https://bleedingcool.com/comics/marvel-comics-is-not-moving-west-but-may-be-moving-downtown/> consulté le 15/05/2021
- KLEIN Todd, « *DC Comics' Production Dept., 1979 Part 2* » Todd's Blog, URL: <https://kleinletters.com/Blog/dc-comics-production-dept-1979-part-2/> consulter le 07/05/2021
- KLEIN Todd, « *The DC Comics Offices 1930s-1950s Part 1* » Todd's Blog, Url: <https://kleinletters.com/Blog/the-dc-comics-offices-1930s-1950s-part-1/> consulté le 06/05/2021
- KLEIN Todd, « *THE DC COMICS OFFICES 1982-1991 Part 1* » Todd's Blog, URL: <https://kleinletters.com/Blog/the-dc-comics-offices-1982-1991-part-1/> consulté le 08/05/2021
- KLEIN Todd, « *Visiting DC Comics in the 1960s Parts 3* » Todd's Blog, URL: <https://kleinletters.com/Blog/visiting-dc-comics-in-the-1960s-part-3/> consulté le 07/05/2021.
- KUPPERBERG Paul, *The Atlas of the DC Univers*, DC Comics Inc., Mayfair Games Inc., Niles Illinois, 1990
- LAINÉ Jean-Marc, *Super héros ! la puissance des masques*, Lyon, les Moutons électriques, coll. « Bibliothèque des miroirs », 2011.
- LAINÉ Jean-Marc, *Frank Miller : urbaine tragédie*, Lyon, France, les Moutons électriques, éd., 2011.

- LEE Stan et Jack KIRBY, *Marvel masterworks presents the Avengers*, New York, Marvel Comics, 2002.
- LINDSAY Ryan K. (dir.), *The Devil is in the details*, Sequart Research & Literacy Organization, Edwardsville (IL.), 2013
- LUPOFF Richard A. et Don THOMPSON, *All in color for a dime*, 1st Krause Publications ed, Iola, WI, Krause, 1997.
- MAIR George, Stan LEE, *Excelsior! The Amazing Life of Stan Lee*, Pan Macmillan, Londre, 2003
- MAZUR Dan et Alexander DANNER, *Comics : une histoire de la BD, de 1968 à nos jours*, Paris, Hors Collection, 2017.
- MCCLOUD Scott, *L'art invisible : comprendre la bande dessinée*, Paris, Vertige graphic, 1999.
- MACDONALD Heidi « DC Entertainment Announces Relocation to Burbank » 30/10/2013 Publisher Weekly URL: <https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/industry-news/comics/article/59769-dc-entertainment-announces-relocation-to-burbank.html> consulté le 08/05/2021
- MACDONALD Heidi, Peter SANDERSON, *New York is Comics Country*, Publishers Weekly, 2006, URL: <https://www.publishersweekly.com/pw/print/20060130/2746-new-york-is-comics-country.html> consulté le 10/06/2021
- MILLIDGE Gary Spencer, *Alan Moore : Une biographie illustrée*, sans lieu, Huginn&Munnin : Dargaud, 2011. Google-Books-ID: ScuStwAACAAJ.
- MIODRAG Hannah, *Comics and language: reimagining critical discourse on the form*, Jackson, University Press of Mississippi, 2013.
- QUAY Sara E. et Amy M. DAMICO, *September 11 in Popular Culture : A Guide*, sans lieu, ABC-CLIO, 2010. Google-Books-ID: lx7i4YHl\_NoC.
- RAVIV Dan, *Comic wars: Marvel's battle for survival*, Sea Cliff, N.Y., Heroes Books, 2004.
- ROBERT Pascal, *La bande dessinée, une intelligence subversive*, Villeurbanne, Presses de l'enssib, coll. « Papiers », 2018.
- SANDERSON Peter, *The Marvel Comics guide to New York City*, Pocket, Simon&Schuster, New York, 2007.
- SCOTT Kevin Michael (dir.), *Marvel Comics Civil War the Age of terror, critical essays on the Comic Saga*, MacFarland & Company Inc., Jefferson, 2015
- SOULADIE Vincent, « Le super-héros hollywoodien et l'ambiguïté référentielle du désastre après le 11 septembre 2001 », *IdeAs. Idées d'Amérique*, n° 7, 3 juin 2016 (DOI : 10.4000/ideas.1548 consulté le 7 février 2020).

- SOURISCE Nicolas, « Les Juifs à New York : d'une identification religieuse à une identité politique », *Espace populations sociétés* [En ligne], 2006, mis en ligne le 03 novembre 2016. URL : <https://doi.org/10.4000/eps.862> consulté le 18/05/2021
- STERANKO Jim, *The Steranko History of comics*, Supergraphics, sans lieu, 1970, vol. 1.
- TUCKER Reed, *Super-War Marvel versus DC comics*, Fantask, Paris, 2018.
- URICCHIO William, Roberta PEARSON, *The many lives of the Batman: Critical Approche to the superhero and his Media*, Routledge, 1991
- WEINSTEIN Simcha, *Up, up, and oy vey!: how Jewish history, culture, and values shaped the comic book superhero*, Barricade books, Fort Lee, 2006
- WERTHAM Fredric, *Seduction of the innocent*, Laurel, NY, Main Road Books Inc, 2004.
- WRIGHT Bradford W., *Comic book nation: the transformation of youth culture in America*, Baltimore, Etats-Unis d'Amérique, Johns Hopkins University Press, 2001.
- KISTE NYBERG Amy, *Comics Code History: The Seal of Approval*, Comic Book Legal Defense Fund, sans date, URL: <http://cblbf.org/comics-code-history-the-seal-of-approval/> ; consulté le 08/05/2021.
- NY Comics & Picture-story Symposium, Will Eisner's New York, March 2, 2021. Panel discussion with Fingerioth, Green, Haspiel and Couch, URL: [https://www.youtube.com/watch?v=kLf\\_SniSZK0](https://www.youtube.com/watch?v=kLf_SniSZK0) consulté le 20/07/2021



# TABLE DES MATIERES

---

<b>INTRODUCTION.....</b>	<b>7</b>
<b>PARTIE I : NEW YORK, VILLE FONDATRICE DU SUPER-HEROS .....</b>	<b>16</b>
<b>Chapitre 1 : La Genèse du comic book.....</b>	<b>16</b>
<i>A/ La presse du tournant du XIX<sup>e</sup> siècle, précurseur du comic book .....</i>	<i>16</i>
<i>B/ Lieu de naissance et affirmation des grands éditeurs .....</i>	<i>21</i>
<b>Chapitre 2 : Le New York de DC et Marvel Comics .....</b>	<b>26</b>
<i>A/ Le voyage de DC comics à travers New York.....</i>	<i>26</i>
<i>B/ Marvel et les Nouveaux Éditeurs.....</i>	<i>32</i>
<b>Chapitre 3 : New York, résidence des auteurs, et reconnaissance du médium.....</b>	<b>37</b>
<i>A/ Le judaïsme chez les pionniers du super-héros .....</i>	<i>37</i>
<i>B / Les lieux de reconnaissances du comics à New York.....</i>	<i>42</i>
<b>PARTIE II : NEW YORK DANS LES PAGES DES COMIC BOOKS .....</b>	<b>50</b>
<b>Chapitre 4 : Les premières apparitions de New York.....</b>	<b>50</b>
<i>A/ DC comics et l'apparition de la ville fictive .....</i>	<i>50</i>
<i>B/ Marvel et l'apparition de la ville réelle.....</i>	<i>58</i>
<b>Chapitre 5 : La relation entre le super-héros et la ville .....</b>	<b>65</b>
<i>A/ La territorialité du super-héros .....</i>	<i>65</i>
<i>B/ Marvel et la symbolique du lieu .....</i>	<i>71</i>
<i>C/ New York hors du Big Two .....</i>	<i>78</i>
<b>Chapitre 6 : L'impact de la chute du World Trade Center .....</b>	<b>83</b>
<i>A/ Représenter la tragédie.....</i>	<i>83</i>
<i>B/ L'ombre des tours sur le monde du comics .....</i>	<i>88</i>
<b>CONCLUSION .....</b>	<b>93</b>
<b>SOURCES.....</b>	<b>95</b>
<b>BIBLIOGRAPHIE.....</b>	<b>97</b>
<b>TABLE DES MATIERES.....</b>	<b>101</b>