



HAL
open science

Ville assiégée ou îlot de résilience ? DMZ, WarsaW, Jericho, Defiance

Danièle André

► **To cite this version:**

Danièle André. Ville assiégée ou îlot de résilience ? DMZ, WarsaW, Jericho, Defiance. Delphine Gachet; Florence Plet-Nicolas; Natacha Vas Deyres. Voyages intérieurs et espaces clos dans les domaines de l'imaginaire (littérature, cinéma, transmédias), XIXe-XXIe siècles, 1, , 2020, " Le Fil à retordre ". hal-02882475

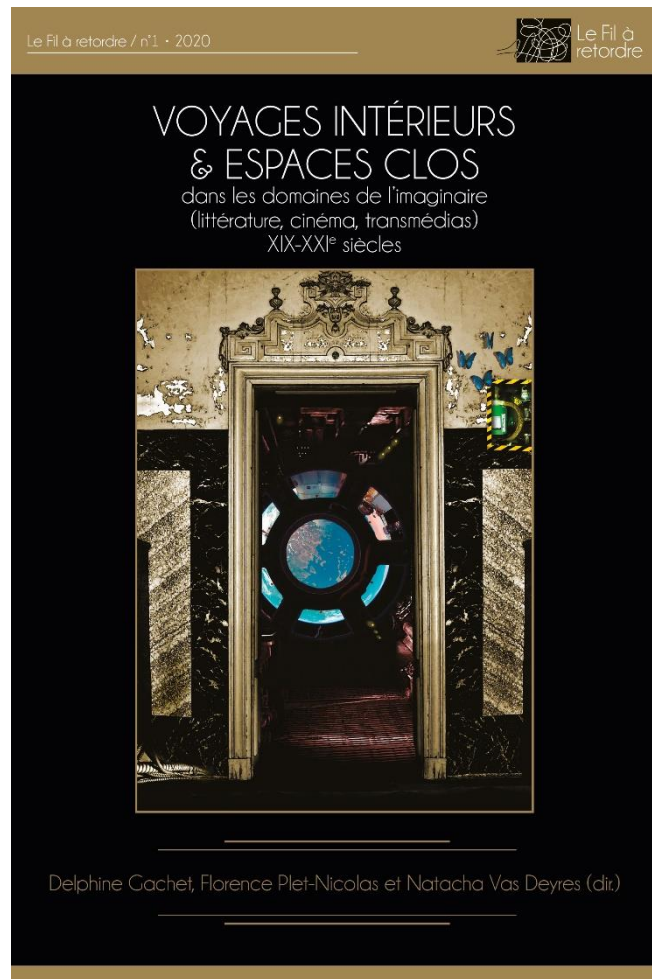
HAL Id: hal-02882475

<https://hal.science/hal-02882475v1>

Submitted on 2 Jul 2020

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



.Danièle André.

Ville assiégée ou îlot de résilience ?
DMZ, WarsaW, Jericho, Defiance

dans Delphine Gachet, Florence Plet-Nicolas et Natacha Vas Deyres (dir.),
Voyages intérieurs et espaces clos dans les domaines de l'imaginaire
(littérature, cinéma, transmédiâs), XIX^e-XXI^e siècles.

« Le Fil à retordre », n° 1, Université Bordeaux Montaigne,
mis en ligne le 30 juin 2020.

Consulter la table des matières
[\[https://clare.u-bordeaux-montaigne.fr/838\]](https://clare.u-bordeaux-montaigne.fr/838).

Ville assiégée ou îlot de résilience ? *DMZ, WarsaW, Jericho, Defiance*

La ville est la vitrine de la société : elle illustre l'état social, politique, économique, technologique et environnemental de la société. Les villes et les capitales ont, en ce sens, un pouvoir symbolique. Pourtant, la ville est ambiguë car elle est à la fois lieu d'enfermement et de protection. Elle peut être l'endroit où se replient ceux qui veulent se protéger de l'extérieur, ou le lieu où se retrouvent prisonniers les civils abandonnés ; dans tous les cas, elle devient prison. En temps de guerre – comme c'est le cas dans le *comics DMZ*, les séries télévisées *Defiance* et *Jericho*, et le jeu de rôle *WarsaW* – la ville est l'un des premiers lieux qu'un pouvoir cherche à envahir ou détruire afin de gagner du terrain, remporter la victoire, instiller la peur, montrer sa force ou déstabiliser l'adversaire en s'en prenant à son identité même. Les frontières qui délimitent l'intérieur et l'extérieur peuvent aussi être intérieures à la ville qui se fragmente. Alors dans la ville en guerre, les habitants doivent apprendre à survivre dans un environnement devenu tout à la fois inhospitalier et étranger. Toutefois, la ville peut se (re)créer quand une communauté renaît ou résiste et tente de se (re)structurer. La ville est enfin un lieu de mémoire et/ou d'oubli, gardant ou non les traces de l'histoire et exposant l'empreinte que le pouvoir a laissée sur son tissu architectural, historique et social. Elle se métamorphose et ne cesse de redéfinir son rôle en fonction de ses habitants. De ce fait, elle est aussi voyage intérieur car le cheminement dans ses rues devient pour celui qui le fait un voyage à travers le temps, l'histoire et son histoire.

Vivre dans la ville en guerre

Mobilité/confinement

Une problématique importante de la ville en guerre est celle du confinement et de la mobilité. La ville peut en effet être un lieu refuge vers laquelle se dirigent les populations qui cherchent une protection là où sont censés se trouver les centres administratifs, les armées et les approvisionnements. Mais elle est aussi un lieu de confinement pour ceux qui n'ont pas pu sortir de la ville avant que la guerre s'y installe. Elle est et peut devenir alors une prison de laquelle il devient impossible de sortir, un piège qui s'est refermé sur ses habitants. En outre, la survie en elle-même est très difficile. Comme l'explique François Grünewald¹, il faut faire face

¹ F. Grünewald, « Guerres en villes et villes en guerre : crises urbaines et défis humanitaires face aux conflits armés », *Urbanités* #2, novembre 8, 2013.

quotidiennement à la mort, aux bombardements, embuscades, et opérations de nettoyage. Les habitants sont alors confinés en son enceinte par la nécessité, et doivent apprendre à vivre en vase clos. Pourtant, paradoxalement, la mobilité dans une ville en guerre est une question de survie.

La problématique de la mobilité est très présente dans les œuvres étudiées et se décline sous diverses formes. Dans *DMZ*, *WarsaW* et *Jericho* sont clairement exposés les problèmes qu'a entraînés le déplacement des populations civiles. Dans *DMZ*, le départ forcé des habitants de New York est précipité par l'État qui n'a au final ni le temps ni les moyens logistiques de faire évacuer tout le monde. Ainsi une partie de la population ne sera pas à même de quitter la ville et va se trouver prise en étau entre les États-Unis et les États Libres qui se font la guerre. Dans *WarsaW* aussi, les habitants se trouvent piégés dans une ville dont ils ne peuvent pas sortir et qui devient un lieu permanent de conflit. Deux blocs, le NeuReich et le Komingrad, se font la guerre dans ce qui était jadis la Pologne et s'opposent frontalement dans *WarsaW*, anciennement Varsovie. Dans *Jericho*, le déplacement se fait des villes vers l'extérieur suite aux explosions qui ont détruit vingt-deux grandes villes nord-américaines. Que ce soit dans *DMZ*, *WarsaW* ou *Jericho*, le gouvernement contrôle les mouvements de population afin d'assurer son emprise sur le territoire et sur la nation.

La ville est dangereuse et protectrice. En effet, être isolé signifie s'exposer aux dangers des pillards, des raids, etc. La ville, *Jericho* ou *Defiance* par exemple, sert de protection à ses habitants, elle est à l'image de la ville fortifiée d'antan où se réfugie la population pour sa protection, et ceux qui vivent en dehors (fermiers, mineurs, etc.) prennent donc des risques (pillage, meurtre, etc.). Mais cette force est aussi une faiblesse, car une ville forte attise les convoitises. La ville de New Bern cherche ainsi à s'appropriier les richesses agricoles de *Jericho*, de même la ville de *Defiance* est menacée principalement à trois reprises car son sol recèle une importante source d'énergie. La ville protectrice devient alors ville assiégée et les habitants doivent là aussi apprendre à limiter leurs mouvements et à vivre dans une ville plus ou moins fermée.

Accès aux premières nécessités

Mais la mobilité n'est pas seulement une question d'enfermement, elle est aussi une question de survie. Habiter une ville en guerre signifie modifier ses habitudes et ses lieux de vie. Les habitants doivent bien souvent aussi se réfugier dans des lieux qu'ils ne connaissent pas (caves, maisons ou immeubles, etc.) et perdent donc tous repères. En outre, ils sont dans

une recherche constante de denrées (eau, nourriture), et de services (soins, éducation, etc.) qui les contraint à sortir et à se mettre en danger.

DMZ pose bien comme problématique majeure cet accès aux soins et à la mobilité. Un des personnages phares du *comics* est Zee. Cette jeune femme était infirmière dans un hôpital à New York ; elle est restée dans la DMZ pour apporter ses connaissances médicales à ses concitoyens. Elle est aussi celle qui met Matty et le lecteur devant la réalité de la guerre : la difficulté d'approcher les blessés, l'horreur des blessures (corps déchiquetés, mutilés, blessures ouvertes, etc.) touchant aussi bien des adultes que des enfants, la situation insalubre des lieux où soigner les gens, les hôpitaux improvisés et le manque de médicaments. Elle est aussi le fixeur² de Matty quand il arrive : elle est celle qui va montrer à Matty et au lecteur combien il est difficile et dangereux de se mouvoir en ville. La problématique de l'hôpital est également mise en avant dans *Jericho* ainsi que dans *Defiance* où l'un des personnages principaux est le docteur de la ville, Dr. Meh 'Doc' Yewll. Dans *WarsaW* aussi l'hôpital est un lieu central. Ainsi « le Palais sur l'eau » est un hôpital neutre, car reconnu par un traité comme tel par les deux camps, situé sur une île au centre de la ville, où tous, quel que soit leur camp ou leur condition, sont soignés. L'hôpital a également ce statut car il est en très bon état grâce aux médecins et infirmiers en provenance de l'étranger qui ramènent avec eux médicaments et appareils.

Les récits étudiés n'imaginent donc pas une ville en guerre sans hôpitaux, mais tous reflètent plus ou moins les conditions difficiles de leur fonctionnement. Pourtant, si l'accès aux soins est périlleux, celui aux denrées alimentaires l'est tout autant. Dans *WarsaW*, les habitants dépendent de marchés qui sont dans des endroits sécurisés, mais qui changent constamment de lieux afin d'assurer leur protection. Dans *DMZ*, les situations de survie sont différentes selon les quartiers, et certains ont trouvé des moyens alternatifs pour se nourrir. Ainsi, les gens font pousser des légumes et céréales sur les toits des immeubles, seul l'approvisionnement en eau pose problème à tous. Dans le *comics*, l'eau est parfois fournie aux habitants sous forme d'approvisionnement en bidons, mais celui-ci peut se transformer en carnage³.

Destruction des moyens de communications

Mais dans la guerre en ville, les réseaux et structures sont dangereux, impraticables, voire détruits – par exemple, les réseaux de transports (routier, ferroviaire, etc.) qui parcourent

² « Les fixeurs sont à la fois les guides, les conseillers et les interprètes des journalistes. Ils sont ceux qui défrichent le terrain, trouvent les bons interlocuteurs. Leur connaissance des enjeux locaux leur permet même de suggérer des angles originaux » (F-D. Bourger, « Les fixeurs, guides de l'ombre des grands reporters », *RFI*, Hebdo, médias France, 27-05-2016).

³ *DMZ 6, Body of a Journalist*, Part One, Book One, New York, DC Comics, The Deluxe Edition, coll. « Vertigo », 2013, p. 124-129.

la ville et relie ses différentes zones –, et s’il est parfois possible d’utiliser une voiture (s’il y a de l’essence), s’en servir expose là encore à divers dangers (mines, *snipers*, etc.). Les autres moyens de communication – téléphonique, internet – sont eux aussi coupés comme l’est le réseau électrique. La vie quotidienne doit alors se réorganiser dans un périmètre restreint.

Ainsi *WarsaW* est-elle présentée par le narrateur (Orwell, l’écrivain) comme une ville piège : s’y mouvoir sans fixe est extrêmement périlleux, et seuls ceux bien aguerris savent ce qu’il faut éviter (cratères cachés, bâtiments prêts à s’effondrer, etc.). La circulation se fait à pied ou à vélo. Tous les réseaux sont détruits, ou sont perpétuellement rétablis puis détruits. La communication et son contrôle est donc un enjeu essentiel dans la guerre. Dans *DMZ*, il est dangereux de se déplacer en plein jour dans certains quartiers, et si Matty est par la suite capable de se déplacer dans la ville sans fixe grâce à son insigne de journaliste, il se met malgré tout en danger et il est toujours risqué de passer d’un quartier à un autre.

Contrôler la ville en guerre

Fragmentation des territoires

Les *boroughs* ou les quartiers deviennent des frontières naturelles par la force des choses. Les quartiers étant sous le feu des tirs, ils sont coupés les uns des autres. Alors, l’organisation dans la ville ne se fait plus à un niveau urbain, mais à un niveau local, et chacun s’organise et gère la zone dans laquelle il se trouve. Cela a pour conséquence de fragmenter encore plus l’urbain et de détruire le fonctionnement même de la ville, à savoir sa capacité à administrer, regrouper et unir ce qui est dispersé : il serait possible alors de parler d’urbicide⁴. Ainsi, règne la désorganisation urbaine, les ressources ne sont plus mises en commun ; ces enjeux de territoires et de survie mènent à des confrontations intra-urbaines qui scindent et détruisent encore un peu plus la ville. Ce d’autant que les lieux d’échange et de rencontre ont été détruits ou sont désaffectés (magasins, centres de loisirs, etc.) ; or, d’après Samuel Mateu, c’est là que se tissent les liens sociaux qui sont la base de l’urbain⁵. Au milieu de la guerre, il est ainsi question du futur de la ville et de son urbanité.

⁴ D’après B. Tratnjek, « dans l’urbicide, il ne s’agit pas d’anéantir la ville en tant qu’espace politique ou espace économique, mais de détruire “ce qui fait la ville”, c’est-à-dire son urbanité. [...] Au final, l’objectif de l’urbicide est de créer, par la violence, une “ville sans urbanité”, c’est-à-dire une agglomération d’habitants homogénéisée, dont le “vivre” serait celui d’un “gros village” homogène ». *Cafés Géographiques de Paris*, 26 octobre 2010, débat « Les villes dans la guerre », <<http://cafe-geo.net/wp-content/uploads/villes-guerre.pdf>>. Pour une étude plus approfondie, voir M. Coward, *Urbicide, The Politics of Urban Destruction*, New York, Routledge, coll. « Routledge Advances in International Relations and Global Politics », 2009.

⁵ S. Mateu, « *Sic transit* – La socialité itinérante des centres commerciaux », *RuMoRes*, Revista Online de Comunicação, Linguagem e Mídia, 16, VIII, julho-dezembro 2014.

C'est bien ce qui est en jeu dans *DMZ* et dans *WarsaW*. Ils mettent au centre de leur récit et système cette destruction de l'urbanité. Ainsi dans les deux œuvres, la fragmentation des territoires est maximale, chaque zone est contrôlée par des groupuscules aux intérêts divers et il n'y a aucune (ou presque) porosité des frontières, comme nous le montrent Matty et G. Orwell. Dans *WarsaW* non seulement la fragmentation est en surface, mais elle est aussi dans les souterrains qui parcourent toute la ville et dans lesquels il est possible de se perdre. La plupart des quartiers sont tenus par un *leader*, et/ou par les deux blocs que sont le NeuReich et le Komingrad. Dans *DMZ*, la ville suit les divisions de la grille New Yorkaise pré-guerre (par exemple, LES, Central Park, Chinatown, etc.), chaque quartier défendant son territoire. Alors, les descriptions détaillées de la ville établies par Matty et Orwell sont tout à la fois un repérage des lieux et forces en présence et une tentative de redonner forme et sens à l'urbain. Le journaliste est par essence celui qui fait lien, il connecte les lieux et les gens, et donne un compte-rendu de ce qui se passe ; leur reportage sur la ville permet à cette dernière, et à ceux qui la font vivre (ses habitants) de se faire entendre.

Problématique de la guerre en ville

Mener une guerre en ville offre des avantages et des inconvénients. Tout d'abord la ville est un lieu de forte concentration de population, elle est un centre de pouvoir décisionnel (politique et économique) et donc une mise symbolique à remporter. Par ailleurs, la ville étant fixe (à l'inverse des troupes), elle est plus facile à assiéger et sa prise offre aussi la possibilité de recruter ses habitants comme combattants. Toutefois, il est difficile de mener une guerre traditionnelle en ville car le terrain est très particulier et ne permet pas les manœuvres habituelles. Ainsi, comme l'explique François Grünewald⁶, il va être nécessaire de faire intervenir des escouades (forces spéciales et tireurs d'élites entre autres) qui seules pourront rendre sûre ou « nettoyer » la ville en inspectant chaque rue, chaque maison et chaque recoin. Les armées modernes ont intégré ces nouveaux modes d'action qui mettent encore plus en danger des populations civiles prises au piège d'une ville que se disputent deux armées. En outre, mener une guerre en ville implique un risque accru d'enlisement du conflit, ce qui explique pourquoi la guerre est amenée vers la ville seulement lorsqu'elle a été solidement implantée en milieu rural.

C'est exactement ce qui se passe dans *DMZ*. Si New York est un emblème fort et une cible majeure, la révolte part du Montana puis se répand dans tout le pays. Les villes sont des lieux d'affrontement intense, et le sort de la guerre se joue donc à NYC, devenue une DMZ,

⁶ F. Grünewald, « Guerres en villes et villes en guerre », art. cit.

dont chacun des deux camps veut prendre le contrôle tant elle est un enjeu symbolique de poids. La ville se trouve prise dans deux types de guerre : une qui lui est extérieure, au sens où elle est assiégée et se fait bombarder de l'extérieur, et une autre qui lui est intérieure. En effet, elle est victime d'une guérilla urbaine entre les divers camps. Mais cette spécificité propre à la guerre en ville explique en partie pourquoi le conflit dure depuis des années. *DMZ* montre aussi clairement comment la guerre urbaine est dangereuse et traumatisante pour les civils et les militaires en consacrant plusieurs numéros au massacre de manifestants pacifistes et silencieux par des soldats⁷. Le *comics* montre combien les soldats ne sont pas préparés à la guerre, surtout à ce type de guerre, ni aux conséquences que cela peut avoir.

Dans *WarsaW*, la guerre ne s'est pas arrêtée en 1918. En 1964, elle continue entre les deux blocs que sont le NeuReich et le Komingrad sur le territoire qui était jadis la Pologne. Chacun des camps a construit un mur pour protéger ses frontières avec, au centre, la Pologne comme *no man's land*, et comme ville à prendre, Varsovie, devenue Warsaw. Celle-ci semble avoir toujours existé et ne jamais avoir connu autre chose que la guerre. Cet enlèvement est cependant volontaire, les deux blocs y trouvant leur compte (contrôle de leur population, développement de l'armement, etc.). Les civils sont donc pris dans une guerre qui fait rage et qui oppose non seulement les deux blocs mais un certain nombre de factions aux buts divers. Le récit expose ainsi les problématiques liées à la guerre en ville et à son possible enlèvement.

Reconfigurer la ville

La reconfiguration de la ville passe par le contrôle des communications et des informations qui circulent, donc par le contrôle des médias. La guerre se gagne et se joue sur les ondes, pour transmettre des informations soit vers/à l'extérieur, soit vers/à l'intérieur. Ce contrôle des informations qui entrent et sortent de la ville ou qui y circulent est crucial car il permet d'influencer la perception qu'ont de la guerre soit ceux qui y participent d'une manière ou d'une autre, soit la population, soit les extérieurs pour les dissuader/persuader d'intervenir. Il apparaît clairement qu'une ville en guerre est déstructurée et que la gouvernance est difficilement nationale tant elle est coupée du monde extérieur.

Ainsi dans *Jericho*, les nouveaux États-Unis utilisent la seule chaîne qu'ils autorisent à diffuser pour arriver au pouvoir et maintenir la population dans la peur pour en contrôler les mouvements. Les informations sont donc utilisées pour asseoir un pouvoir, justifier la guerre

⁷ DMZ 18-22, *Friendly Fires*, Parts 1 to 5, Book Two, New York, DC Comics, The Deluxe Edition, coll. « Vertigo », 2014, p. 121-235.

qui l'oppose aux autres gouvernements et ainsi légitimer la présence sur tout le territoire d'une armée qui assurerait l'autorité au nom du gouvernement.

Dans *WarsaW*, le contrôle des informations est stratégique et la propagande est un outil efficace. Le jeu de rôle est un hommage à G. Orwell et s'inspire très librement de *1984*. Ainsi le passé a été réécrit, et les habitants vivent dans un présent perpétuel toujours réécrit. La propagande a imposé l'idée que *WarsaW* a toujours existé, qu'il n'y a jamais eu de Varsovie, capitale de la Pologne, pays qui lui-même n'a jamais existé. Seuls les livres et les personnes âgées peuvent témoigner de ce qui était, aussi sont-ils éliminés, l'accès à des informations contraires est impossible et la ville vit en vase clos. Les maintenir dans un tel état permet un contrôle total et absolu.

DMZ lui prend le parti de construire sa narration autour d'un journaliste qui travaille pour *Liberty News*, chaîne d'information du gouvernement des États-Unis. Il s'agit là de la principale, voire la seule, source d'informations pour les habitants de la DMZ et pour ceux des États-Unis. Toutefois, l'arrivée de Matty, pourtant engagé par *Liberty News*, va changer la perspective, car étant le seul journaliste dans la zone, et jouant de moyens de pression, il va pouvoir apporter aux spectateurs/lecteurs un regard différent sur la DMZ, raconter la vie telle qu'elle s'y passe et permettre à la DMZ de se faire enfin entendre. Cependant, le pouvoir est limité. *Liberty News* est un organe de propagande faisant partie d'un complexe médiatico-militaro-industriel, *Trustwell Inc*, société militaire et promoteur immobilier entre autres, qui est en partie à l'origine de la guerre, l'attise et qui sera le principal reconstruteur de la ville après la guerre.

Néanmoins, pour se sentir citoyens les habitants doivent pouvoir s'appropriier la ville et littéralement l'« habiter », ce encore plus après une guerre destructrice.

Se réapproprier la ville

Ville et citoyenneté

Par essence, la ville peut avoir un effet pervers qui est celui de la perte de la mémoire civique. D'après Richard Dagger⁸, trois éléments propres à la ville vont à l'encontre de la citoyenneté – c'est-à-dire l'implication légale et éthique du citoyen dans la vie de la cité : sa taille, la fragmentation de son territoire et la fluidité de la population (pas d'attachement à un lieu). Afin que l'habitant soit un citoyen, il est nécessaire qu'il tisse des liens avec elle et son

⁸ R. Dagger, « Metropolis, Memory, and Citizenship », *American Journal of Political Science*, 4, XXV, November 1981, p. 715-737.

histoire pour la faire sienne. Pour Dagger, la mémoire civique est l'ensemble des événements, faits, personnages, développements, etc. qui ont fait de la ville ce qu'elle est. Cette mémoire est non seulement individuelle, mais aussi collective. La destruction de la société urbaine pré-conflit conduit à des situations nouvelles, à la présence de nouveaux groupes et de nouvelles relations sociales et politiques. Elle doit conduire aussi à cimenter les habitants autour de l'histoire de la ville pour qu'ils s'identifient à elle. Ainsi les lieux de mémoire, les commémorations, les noms donnés aux rues, places, écoles, etc. permettent de préserver l'identité de la cité, de célébrer sa vitalité et nourrissent l'identité civique. Ils constituent une mémoire collective qui permet à tous dans la cité d'identifier la ville, de connaître son passé pour mieux appréhender son présent afin d'être les acteurs de la construction de son avenir.

Dans *DMZ*, cette perte de la mémoire civique et cette reconfiguration de la ville sont présentes dans le dernier numéro et les dernières planches du *comics*, celles où une jeune femme visite la ville de New York post conflit en se servant du livre de Matty comme d'un guide touristique et historique. Ce qui se lit dans les mots de Matty, c'est bien l'absence de cette mémoire civique ou plutôt l'effacement par une reconstruction qui sert à cacher le passé :

Ils ont nettoyé la ville, enterré les morts, désinfecté les rues... mais les cadavres jonchent encore notre psyché collective. Nous portons la douleur, et nombre de plaques et de peintures murales, logées dans des coins discrets, en témoignent. Comme le mémorial de Wilson, elles sont petites, subtiles, raffinées, et souvent très intimes⁹.

Les commémorations ne sont pas à échelle de la gouvernance de la ville, mais des quartiers et individus – ainsi la plaque dans le quartier chinois qui honore le souvenir de celui qui les a protégés pendant la guerre (Wilson) et dont le souvenir unit la communauté à la ville. Une exception nationale est le site du massacre des manifestants pacifiques dont les corps sont dessinés sur les trottoirs¹⁰. En revanche, les déambulations dans la ville montrent combien toute trace du passé a disparu : les autorités ont cherché à cacher les traumatismes et l'histoire de la ville sous du verre et du béton. La vie a repris son cours comme si de rien n'était, et certains habitants semblent ne pas reconnaître leur ville. La fin de la guerre et la défaite de Parco Delgado, président élu des citoyens de la DMZ, mettent un terme à cette cohésion et citoyenneté retrouvées, comme Matty le dit au journaliste qui l'interview suite au cessez-le-feu précédant l'armistice :

⁹ Traduction *DMZ* 13 : « Les cinq nations de New York », Urban Comics, coll. « Vertigo Classiques », mai 2013 – *They've cleaned up the city, buried the dead, sanitized the streets... But the corpses litter our collective psyche. We carry the pain, like I've said, and tucked away in quiet corners are plaques and murals that reflect that. Like the Wilson memorial, these tend to be small, subtle, tasteful, and sometimes very private. (DMZ 72, Epilogue, Book Five, Burbank, CA, DC Comics, The Deluxe Edition, coll. « Vertigo », 2015, p. 277)*

¹⁰ « The site of the Day 204 Massacre », *DMZ 72, Epilogue, op. cit.*, p. 278.

— Vous croyez que cette ville s'appellera toujours Manhattan ? Qu'il y aura encore *five boroughs* (*sic*) au final exactement ?

— Vous ne le pensez pas ?

— Je crois que le monde devrait être prêt à une refonte de la carte. J'ai passé beaucoup d'années ici, avant et pendant la guerre. La ville est plus une affaire de tribus. Elle n'est plus comme avant. Parco Delgado avait la vision d'une New York indépendante ce qui terrifiait le gouvernement fédéral, mais je crois qu'ils vont devoir se faire à cette idée¹¹.

Faire disparaître cette mémoire civique est ce que cherchent à faire le NeuReich et le Komingrad dans WarsaW, ce afin de contrôler les habitants et la ville car ainsi ils sont dépossédés de leur histoire commune. En revanche, cette mémoire civique est précisément ce qui donne la combativité des diverses factions qui luttent et des communautés qui se battent pour survivre : elles cultivent le sens de l'histoire, de son récit et de ses figures importantes. Ce lien au passé est ce qui leur donne une identité, et les relie à la ville.

Porosité passé-présent

Toutefois, le lien avec le passé n'est pas suffisant. Pour Margaret Farrar¹², la (re)construction urbaine est un enjeu politique, identitaire, et communautaire. La manière de reconstruire les bâtiments, les lieux, en sus du choix d'effacer le passé de la ville ou non, a une influence sur l'avenir urbain et sur ce que les autorités veulent en faire. Les lieux communs partagés et vécus comme tels sont nécessaires pour établir de solides relations sociales et politiques. Ces lieux qui ne cessent de se transformer en étant remplacés par d'autres (magasins transformés en garages pour voitures, eux-mêmes transformés en entrepôts, etc.), qui ont, par conséquent, des durées de vie limitées et qui ne font donc pas partie des lieux d'échange social et politique (pour ces mêmes raisons) manquent et créent un sentiment de nostalgie. Or, la nostalgie de ce qui n'est plus donne lieu à une perte de repère et des origines, car notre sens de l'espace et du temps sont étroitement liés. Une politique de la conservation historique est nécessaire, mais il faut aussi faire attention à ce que cette préservation ne soit pas excessivement parasitée par l'économie de marché. Pour autant, elle n'est pas suffisante, car ce qui est nécessaire est la porosité entre le présent et le passé. Il ne faut pas tant des lieux du souvenir, ni que le souvenir soit objet de marchandage (tourisme historique, etc.), que des lieux dans

¹¹ Traduction DMZ 13, *op. cit.* : « – Do you think this city will still be called Manhattan ? That there will be five boroughs when it's all said and done, just like before ? / You don't think so? / I think the world should be prepared for some redrawing of the map. I've spent a lot of years here, both before the war, and during it. It feels more tribal now. It's not the same as it used to be. Parco Delgado had a vision of an independent New York City, and that terrified the federal government, but I think it's an idea they might have to get used to ». (DMZ 71, *The Five Nations of New York*, *op. cit.*, p. 167)

¹² M. E. Farrar, « Amnesia, Nostalgia, and the Politics of Place Memory », *Political Research Quarterly*, 4, LXIV, December 2011, p. 723-735.

lesquels le souvenir est entrelacé avec le présent afin que le mélange construise l'avenir : il faut qu'ils soient des lieux mouvants que les habitants fassent vivre.

Matty, à la toute fin de *DMZ*, explique clairement combien le présent ne doit pas effacer le passé, combien la ville, son histoire et les habitants sont liés et que ce lien est ce qui construit la ville. Il est ainsi logique que la fin du *comics* se termine sur les paroles de Matty qui dit au lecteur de voir la ville comme un palimpseste et de ne pas en oublier les différentes couches car la ville appartient à ceux qui la connaissent. Les autorités ont bien compris que pour garder un contrôle total et empêcher cette appropriation, il fallait couper le lien fort qui unit la ville à ses habitants ; les différents signes de souvenirs mêlés à la vie sont autant d'actes de résistance et de réappropriation. C'est aussi ce que cherchent à faire le NeuReich et le Komingrad dans *WarsaW*. Ils ne laissent aucune porosité et ont presque réussi à effacer totalement le passé, pour ne laisser qu'un présent perpétuel. Il n'y a plus d'histoire, plus de lieux où tisser des liens sociaux, et donc plus de fondation pour que WarsaW ait une identité à laquelle ses habitants puissent se lier. La résistance pour la survie de la ville se construit aussi dans la sauvegarde de l'histoire.

Droit à la ville

Pour Alain Cambier¹³ la ville est un monde car l'homme ne peut habiter dans la ville que si elle est un horizon de sens. Ainsi un édifice urbain doit représenter quelque chose pour ceux qui l'utilisent ou le côtoient, il faut qu'il fasse sens. Il faut donc une reprise en main de la ville par les citoyens car une ville ne peut être habitable que si elle est un espace de sens. Et pour cultiver ce sens, il faut que la ville leur offre des dimensions symboliques que sont les édifices, les rues, etc. L'analyse de l'histoire de chaque contexte urbain, de son évolution spatiale au travers du temps, de son rôle dans la géopolitique et l'économie nationale permet de mieux en comprendre les enjeux et le rôle des acteurs urbains. Et si le processus urbain est essentiel à la survie du capitalisme, il faut malgré cela lutter pour le droit à la ville et pour le contrôle collectif de cette dernière.

Dans *Defiance*, l'arche est sans doute le symbole de cette réappropriation. Construite dans la deuxième moitié du vingtième siècle pour représenter l'ouverture vers l'ouest et sa conquête, et symbole de la ville de St Louis, elle devient celui de la ville de Defiance qui lui succède. En effet, c'est au sommet de l'arche qu'Atak installe sa station radio pour faire partager sa passion de la musique à ses concitoyens. Ce lieu est alors dédié à la culture et à la jeunesse et s'ouvre au monde par les ondes. Le groupe de rebelles Votanis mené par le général Rahm

¹³ A. Cambier, « Quand la ville fait monde... », *Cahiers philosophiques*, 118, 2009/2, p. 9-21.

Tak cherchera à détruire l'Arche parce qu'elle est un symbole de l'histoire de la ville, de sa résilience et de celle de ses habitants, de leur symbiose, et de ce droit à la ville.

Dans *DMZ*, les habitants ont dû s'adapter à la ville en guerre. S'ils ont tout d'abord perdu leurs repères, ils ont su se réapproprier la ville et lui donner sens. Ainsi, ils ont créé des lieux de vie, de partage, de lien social et transformé la ville en mère nourricière : plantations et restaurants bio sur des toits, restaurants et magasins de mode qui se sont ouverts dans divers quartiers, artistes qui se réapproprient la ville et la rue (*street art*, concerts de musique, galeries d'art, etc.). Le numéro 12 du *comics* intitulé « New York Times »¹⁴ est une sorte de guide touristique d'une ville que ses habitants ont su réinventer. Les lieux se sont métamorphosés pour faire sens. Si, tel le phénix renaissant de ses cendres, New York, après la guerre, est reconstruite, majestueuse, lumineuse, incarnation de la résilience, la question se pose pourtant de savoir si elle fait sens pour ses habitants, s'ils ont eu leur mot à dire dans sa reconstruction.

Quand Matty dit :

Ceux qui vivaient à New York pendant la guerre... les survivants de la DMZ... Voient-ils une ville transformée ? Ou un enchaînement sans fin de vieux souvenirs, recouverts du vernis ô combien superficiel de la « nouveauté » ? Souffrent-ils chaque fois qu'ils se promènent en ville ? Ou ressentent-ils, comme je l'espère, une fierté... de l'avoir connue si pleine de vie, une vie à laquelle elle s'accrochait envers et contre tout ?¹⁵,

il semble impliquer que même si la métropole est belle, le lien qui l'unissait à ses habitants a été rompu. Ce qui reste est le souvenir d'une ville qui a littéralement appartenu à ses habitants et qui a vécu en symbiose avec eux, mais le retour à une gouvernance nationale et à un système économique capitaliste a détruit ce droit à la ville et ce rêve de contrôle collectif que Parco Delgado avait fait naître. Le livre de Matty serait alors une contribution à la mémoire collective de cette ville, comme le sont la plaque dédiée à Wilson dans Chinatown, et ces traces-références au passé qui apparaissent çà et là – un sweat-shirt au dos duquel le mot DMZ est inscrit¹⁶, une inscription gravée sur un banc dans Central Park : « Les Ghosts avaient raison »¹⁷. Tous ces signes sont autant de pierres ajoutées à la reconstruction de l'identité de New York, à son histoire et à celle de ses habitants, afin qu'elle reprenne vie en reprenant sens.

¹⁴ *DMZ 12, New York Times, Book One, op. cit.*, p. 262-284.

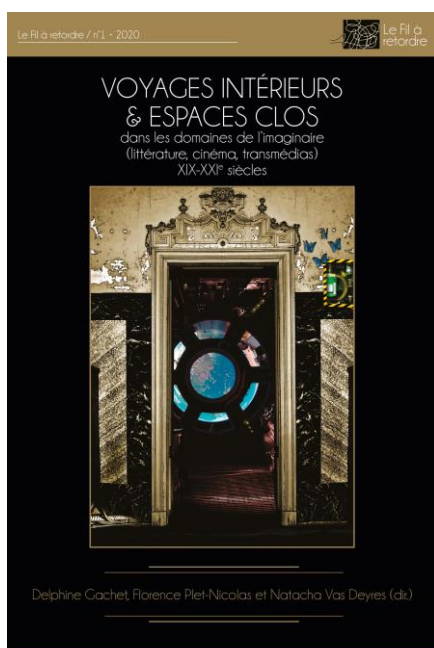
¹⁵ Traduction *DMZ 13, op. cit.* : « – *Those residents of New York during the war... the survivors of the DMZ... Do they see a city transformed ? Or a never-ending string of old memories, papered over with the most superficial veneer of 'The New' ? Does every walk through the city cause them pain ? Or, I hope, a feeling of pride... to have known it when it was still so vital, when it clung to life despite it all ?* » (*DMZ 71, The Five Nations of New York, Book Five, op. cit.*, p. 268)

¹⁶ *DMZ 72, Epilogue, Book Five, op. cit.*, p. 275.

¹⁷ Traduction *DMZ 13, op. cit.* : « – Ghosts were right ». (*DMZ 72, Epilogue, Book Five, op. cit.*, p. 282)

Comme les œuvres ici analysées le soulignent, dans cet espace qu'est l'urbain, les habitants doivent pouvoir effectuer un voyage intérieur, celui de l'identité qu'ils partagent avec la ville afin qu'ils lui donnent sens et qu'elle fasse sens. Ainsi, quand bien même la ville est menacée, assiégée, est lieu de combats ou partiellement détruite, elle existe encore et toujours tant que ses habitants parviennent à s'identifier à elle, à se l'approprier, à la ressentir comme faisant partie de leur identité. Or les œuvres analysées sont porteuses de sens dans ce rapport que l'humain entretient avec la ville : elles ont comme titre le nom de la ville centrale à leur récit. La ville est donc bien un personnage clé dans ces œuvres, ce qui rend compte de ce qu'elle est ou devrait être pour les humains, tant la majorité de la population mondiale habite en ville. Mais habiter une ville, y vivre et s'approprier une ville sont des choses différentes. Les œuvres ici étudiées exposent la symbiose nécessaire qui doit s'opérer entre habitants et ville pour que celle-ci soit opérationnelle, habitable, dynamique et pour qu'elle ait un avenir.

Danièle André
La Rochelle Université
CRHIA, EA 1163



Pour citer :

Danièle André, « Ville assiégée ou îlot de résilience ? *DMZ, WarsaW, Jericho, Defiance* », dans D. Gachet, F. Plet-Nicolas et N. Vas Deyres (dir.), *Voyages intérieurs et espaces clos dans les domaines de l'imaginaire (littérature, cinéma, transmédiâs), XIX^e-XXI^e siècles*, « Le Fil à retordre », n° 1, Université Bordeaux Montaigne, mis en ligne le 30 juin 2020.

Consulter la table des matières
[\[https://clare.u-bordeaux-montaigne.fr/838\]](https://clare.u-bordeaux-montaigne.fr/838)

Œuvres analysées

DMZ, roman graphique de Brian Wood (scénario) et Brian Wood/Ricardo Burchielli/autres (dessin), New York (USA), DC Comics, coll. « Vertigo », 2005-2012.

Defiance, série télévisée de Rockne S. O'Bannon, Kevin Murphy, Michael Taylor, Five & Dime Productions, Universal Cable Productions, USA, 2013-2015.

Jericho, série télévisée de Stephen Chbosky, Josh Schaer et Jonathan E. Steinberg, Junction Entertainment, Fixed Mark Productions, CBS Paramount Network Television, USA, 2006-2008. Puis bande dessinée de Dan Shottz/Robert Levine (scénario) et Alejandro F.Giraldo (dessin), Devil's Due Publishing / IDW Publishing, USA, 2009-2014.

WarsaW, jeu de rôle de Julien Heylbroeck et Willy Favre, illustrations de Anthony 'Yno' Combrexelle, Willy Favre, Matthias Haddad, Le Grümph John Doe, France, 2009.

Versions de *DMZ* utilisées pour l'étude :

DMZ, The Deluxe Edition, New York, DC Comics, coll. « Vertigo », 2013-2014 pour Book One, Book Two, Book Three.

DMZ, The Deluxe Edition, Burbank, Ca, Vertigo, DC Comics, 2014-2015 pour Book Four et Book Five.

Bande dessinée originellement publiée sous formes de numéros individuels auxquels il est fait référence par le titre et le numéro.

Pour la version française :

DMZ, Panini (Vol. 1- 9) / Urban Comics (Vol. 10-13), coll. « Vertigo Classiques », 2006-2013.

Bibliographie

Bourger F.-D., « Les fixeurs, guides de l'ombre des grands reporters », *RFI*, Hebdo, médias France, 27-05-2016, <<http://www.rfi.fr/hebdo/20160527-medias-prix-albert-londres-france-fixeurs-guides-ombre-grands-reporters>>

Cambier A., « Quand la ville fait monde... », *Cahiers philosophiques*, 118, 2009/2, p. 9-21.

Coward M., *Urbicide, The Politics of Urban Destruction*, New York, Routledge, coll. « Routledge Advances in International Relations and Global Politics », 2009.

Dagger R., « Metropolis, Memory, and Citizenship », *American Journal of Political Science*, Vol. 25, 4, November 1981, p. 715-737.

Farrar E. M., « Amnesia, Nostalgia, and the Politics of Place Memory », *Political Research Quarterly*, Vol. 64, 4, December 2011, p. 723-735.

Grünewald F., « Guerres en villes et villes en guerre : crises urbaines et défis humanitaires face aux conflits armés », *Urbanités* #2, 8 novembre 2013, <<http://www.revue-urbanites.fr/guerres-en-villes-et-villes-en-guerre-crisis-urbaines-et-defis-humanitaires-face-aux-conflits-armes/>>

Mateu S., « *Sic transit* – la socialité itinérante des centres commerciaux », *RuMoRes* - Revista Online de Comunicação, Linguagem e Mídia, 16, vol. VIII, julho-dezembro 2014.

Tratnjek B., « Les villes dans la guerre », *Débat*, Cafés Géographiques de Paris, B. Tratnjek, H. Jacolin, S. Latour, 26 octobre 2010, <<http://cafe-geo.net/wp-content/uploads/villes-guerre.pdf>>

