



**HAL**  
open science

# La ville du futur dans la bande dessinée à travers l'oeuvre de Schuiten et Peeters

Anthony Gonçalves

► **To cite this version:**

Anthony Gonçalves. La ville du futur dans la bande dessinée à travers l'oeuvre de Schuiten et Peeters. Architecture, aménagement de l'espace. 2015. dumas-01764544

**HAL Id: dumas-01764544**

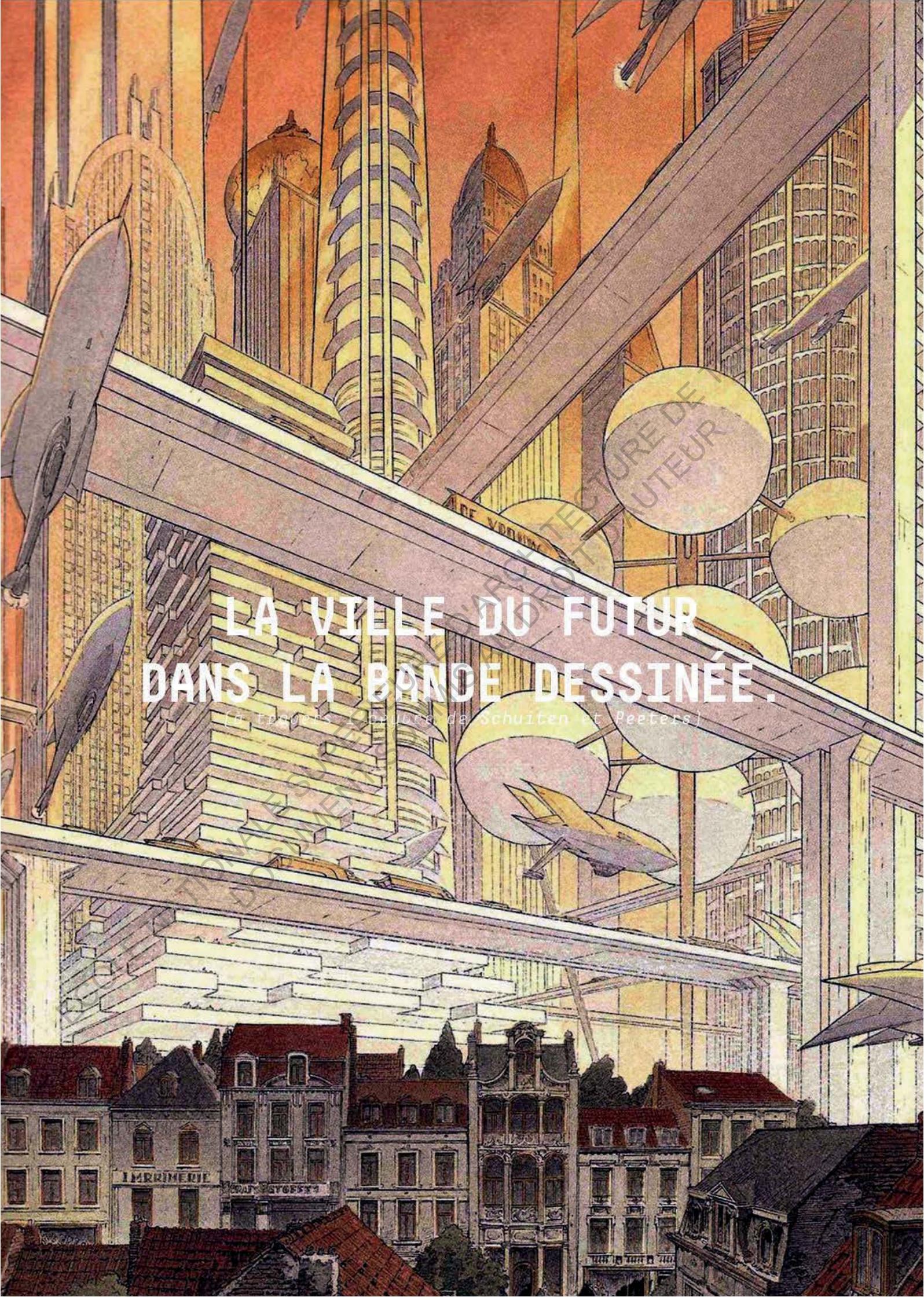
**<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01764544>**

Submitted on 12 Apr 2018

**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.

Copyright



LA VILLE DU FUTUR  
DANS LA BANDE DESSINÉE.

(à travers les oeuvres de Schuiten et Peeters)

séminaire:  
architecture, territoire et société  
*école nationale supérieure d'architecture de Toulouse*  
*Enrico Chapel. Stéphane Guet. Anne Pecé.*  
*Katerina Polychroniadi. Constance Ringon*  
2014\_2015

MÉMOIRE DE FIN D'ÉTUDES

# LA VILLE DU FUTUR DANS LA BANDE DESSINÉE.

*(à travers l'oeuvre de Schuiten et Peeters)*

ECOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE TOULOUSE  
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

# ■ sommaire

*.présentation du sujet p.6*

*.avant propos p.9*

*.problématique p.13*

*.hypothèse p.14*

*.méthode d'enquête p.15*

*.corpus d'analyse p.19*

*.plan du mémoire p.29*

*.PARTIE I p.31*

*.PARTIE II p.47*

*.bibliographie p.64*

*.annexes p.68*

*illustration de couverture, François Schuiten, Brûsel, 1992.*

.intitulé  
du mémoire

LA VILLE DU FUTUR  
DANS LA BANDE DESSINÉE.

*(à travers l'oeuvre de Schuiten et Peeters)*

# . présentation du sujet

Dans un premier temps et afin de mieux appréhender l'intitulé du mémoire, nous allons définir les mots présents dans le sujet et qui donnent un point de départ à l'analyse.

## **VILLE**

- .1 Milieu géographique et social formé par une réunion organique et relativement considérable de constructions et dont les habitants travaillent, pour la plupart, à l'intérieur de l'agglomération, au commerce, à l'industrie, à l'administration.
- .2 La vie, les habitudes sociales dans une grande ville (*opposé à la campagne, la terre*).
- .3 Les habitants de la ville

## **FUTUR**

- .1 Qui appartient à l'avenir.
  - .2 Qui sera tel dans l'avenir.
- Partie du temps qui vient après le présent.  
Ensemble des formes d'un verbe qui expriment qu'une action, un état sont placés dans un moment de l'avenir.

## **FUTURISME**

Doctrines esthétiques formulées par le poète italien Marinetti, exaltant le mouvement, et tout ce qui dans le présent (vie ardente, vitesse, machinisme, révolte, goût du risque, etc.) préfigurerait le monde futur.

## **FUTURISTE**

Qui évoque l'état futur de l'humanité tel qu'on croit pouvoir l'imaginer (surtout dans l'aspect fantastique des progrès techniques et scientifiques).  
*(définitions: Le Petit Robert 1, 1986)*

## BANDE DESSINÉE

- .Mode de narration utilisant une succession d'images dessinées, incluant, à l'intérieur de bulles, les paroles, sentiments ou pensées des protagonistes.
- .Si certains ont pu hésiter à considérer comme un genre littéraire ou un art plastique un procédé narratif qui mêle texte et image, la bande dessinée (BD) a été baptisée « neuvième art » par ses nombreux fans : dans un monde de plus en plus tourné vers le visuel, l'imaginaire de jeunes et moins jeunes est autant nourri de Superman que de Don Quichotte, de Tintin que de David Copperfield, de Betty Boop que de Mme Bovary.

.De l'art pariétal de Lascaux aux caricatures anglaises du XVII<sup>e</sup> s., en passant par la colonne Trajane, la tapisserie de Bayeux, les enluminures et les vitraux médiévaux, l'homme a cherché à raconter des histoires par des successions d'images, auxquelles s'est souvent joint du texte. Mais ce que l'on appelle communément « bande dessinée » trouve sa raison d'être dans la reproduction : cet art de masse se développe en même temps que la presse à grand tirage, à la fin du XIX<sup>e</sup> s. De son apparition jusqu'à nos jours, dessinateurs et scénaristes se sont ingéniés à donner à la bande dessinée des formes qui l'éloignent de sa stricte définition : récit fait d'images dessinées, à l'intérieur desquelles figure un texte composé principalement de commentaires et de dialogues. Ces derniers, ainsi que certains bruits, sont généralement inscrits dans des réserves blanches appelées « bulles », « ballons » ou « phylactères ».

*(définitions: Larousse en ligne, 2015)*

Le sujet de cette recherche nous amène dans le futur. En effet, dès les premières investigations, la notion d'utopie est mentionnée de nombreuses fois. Elle fait partie intégrante de l'imaginaire et de la création de ces villes futures. Nous aurons aussi l'occasion de constater que cette notion a une influence très grande chez les artistes Schuiten & Peeters. Pour mieux l'appréhender, voici la définition:

### UTOPIE :

- .1 Pays imaginaire où un gouvernement idéal règne sur un peuple heureux.
- .2 Plan d'un gouvernement imaginaire, à l'exemple de la République de Platon.
- .3 Idéal, vue politique ou sociale qui ne tient pas compte de la réalité.

*(définition: Le Petit Robert 1, 1986)*

- .1 Représentation (littéraire, artistique, architecturale...) d'une société idéale, dans un lieu le plus souvent imaginaire.
- .2 Idéal politique jugé irréaliste (sens apparu au début du XIX<sup>e</sup> siècle).  
Dérivés: contre-utopie et dystopie, en général synonymes, mais certains spécialistes distinguent l'une de l'autre. Une contre-utopie serait une société basée sur de mauvais principes. Une dystopie serait un système rationnellement parfait, mais dont le visage s'avère terrifiant, comme dans le *Meilleur des mondes* ou *1984*, ce deuxième genre étant apparu au XX<sup>e</sup> siècle pour critiquer le scientisme et les totalitarismes.

*(définition: Le Point Références- Utopies changer le monde, mars-avril 2015)*

.synonymes d'utopie: idéal, chimère, fantasma, illusion, mirage, rêve.

**rêve** Art nouveau

**futur** idéal

**gratte-ciel**

**rétro-futurisme** bande dessinée  
représentation dessin

**utopie**  
imaginaires

*Avant-propos,*

La ville du futur, un imaginaire, une utopie, un rêve, que l'on dessine depuis plus d'un siècle. Des artistes, des illustrateurs, des dessinateurs, des architectes, n'ont cessé de nous donner leur vision. Nous devons considérer ces métaphores comme nécessaires à notre approche du futur, elles nous donnent à voir, à rêver. Toutes ces oeuvres, participent à la création de romans, films, bandes dessinées... De nombreux réalisateurs se sont inspirés de ces oeuvres pour la création de leurs longs métrages, tout en y intégrant des visuels, des images qui leurs sont propres.

En effet, ce thème est de plus en plus présent aujourd'hui et parfois, la limite entre fiction et réalité est infime. Les changements de notre société, par exemple le changement climatique, nous conduisent à imaginer des villes du futur de plus en plus abouties et proches de nous. Tandis que certains auteurs nous proposent des scénarios totalement incroyables et très loin de notre réalité, d'autres nous plongent dans des visions très proches de notre vie d'aujourd'hui. Dès lors la question se pose: les auteurs imaginent-ils la ville du futur par des aspects négatifs ou positifs ? La ville est-elle idéale ? Ou une métaphore anarchique ?

Le choix d'étudier la ville du futur à travers l'oeuvre de Schuiten et Peeters paraît pertinent pour la compréhension de ce thème et de cette recherche. Leurs complémentarité laisse paraître un travail précis et réaliste. En effet, François Schuiten, imagine et dessine les villes, tandis que Benoît Peeters imagine le scénario et la société de ces villes (l'un est architecte et l'autre sociologue). Leurs références architecturales nous placent aussi dans une réalité, car ce sont des styles que nous avons déjà vus, ce qui nous plonge plus profondément dans les histoires. Ils considèrent l'utopie comme indissociable de leur oeuvre.

**«il faut renouer avec  
l'enthousiasme, le goût de la vision,  
de la projection»**

*François Schuiten*

Dans le *Point Références* datant de mars-avril 2015<sup>1</sup>, on apprend comment les utopies ont changé le monde. L'utopie est devenue un genre littéraire à part, inventé au XVIIe siècle par Thomas More. La magie de l'avenir, voilà comment nous pouvons résumer ce genre. Longtemps restée un rêve idéaliste, car trop souvent associée à la littérature, elle semble devenir de plus en plus réelle. Cette sensation est notamment due à l'application de ce genre dans le dessin. Ce qui permet une immersion beaucoup plus large. Le rêve de ces artistes est mis en scène pour la première fois dans des journaux à la fin du XIXe siècle, particulièrement aux États-Unis.

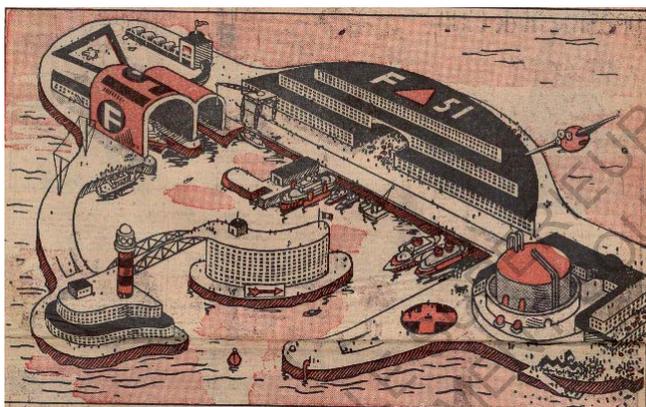
1: Le Point Références, mars-avril 2015, hors-série, Utopies: changer le monde, les grands textes expliqués.

«l'utopie est de retour.  
Comme s'il fallait d'urgence  
réinventer le monde.

[...] l'utopie nous permet de créer en toute  
quiétude des mondes parallèles ouverts  
à tous nos fantasmes, même les plus pervers:  
l'immortalité, la paix éternelle, la sexualité  
libre et joyeuse, l'égalité sociale,  
le bien-être, la richesse, mais  
aussi le pouvoir absolu...»

Catherine Golliou, « Le Point Références » hors-série, mars-avril 2015.

Dès l'antiquité l'idée d'utopie apparaît. Notamment avec Platon, qui met en place un monde meilleur dans ses dialogues le *Timée* et le *Critias*. Ce monde est l'Atlantide, une île où le monde serait merveilleux et meilleur que sur le continent. Cette notion d'île dans les utopies émerge de nombreuses fois, car c'est un monde qui est éloigné du nôtre, éloigné des influences, ou des tensions entre civilisations; une vie en autarcie. Cet exemple apparaît dans le travail de Schuiten & Peeters particulièrement dans les *Cités Obscures* où chaque ville est regroupée sur un seul territoire formant une île.



Alain Saint-Ogan imagine une île artificielle flottante pour Zig et Puce au XXI<sup>e</sup> siècle, *Le Dimanche Illustré*, 1925.



Vincent Callebaut, *Lilypads*, 2013

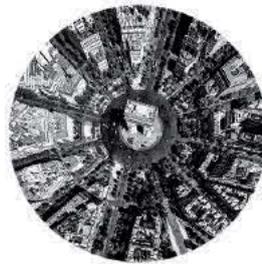
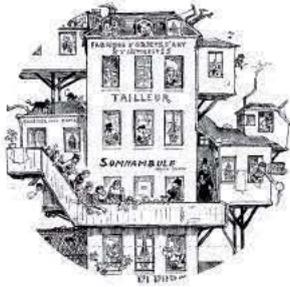
Nous pouvons aussi évoquer le travail de l'artiste, Saint-Ogan qui imagine une île artificielle flottante pour Zig et Puce au XXI<sup>e</sup> siècle (une des premières bandes dessinées, que l'on retrouve dans les colonnes d'un périodique New-Yorkais). De plus dans les deux citations évoquées précédemment, on nous interpelle dans l'idée que l'utopie est de retour. C'est d'autant plus vrai que nous retrouvons pléthore d'exemples qui réunissent les particularités de l'utopie, notamment Vincent Callebaut et ses *Lilypads*, qui reprennent l'idée de vie en autarcie due à de gros changements climatiques.

Tous ces travaux que nous pouvons voir ici et là sont de plus en plus étudiés et détaillés, ils semblent plus élaborés qu'auparavant. En particulier pour cet exemple, où l'auteur de ce travail est un architecte.

Ce rêve de cité idéale, capable de transformer la société, alimente depuis des siècles les recherches et les oeuvres d'artistes, d'architectes. À l'inverse des dessinateurs, ceux qui la conçoivent doivent s'extraire de l'utopie pour concevoir des ensembles urbains cohérents.



ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE TOULOUSE  
DOCUMENT SOURCE DU DROIT D'AUTEUR



ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE TOULOUSE  
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

# ■ problématique

COMMENT LES AUTEURS  
DE BANDE DESSINÉE,  
PERÇOIVENT LA VILLE DU FUTUR ?

*(à travers l'oeuvre de Schuiten et Peeters)*

# ■ hypothèse

## LA VILLE DU FUTUR DANS LA BANDE DESSINÉE.

*(à travers l'oeuvre de Schuiten et Peeters):*

### **REFLET DE NOTRE MONDE ET DE LA SOCIÉTÉ.**

- .les villes représentées dans les bandes dessinées sont le reflet de notre société, mais aussi de ce que nous pouvons craindre du futur.
- .les représentations des villes du futur sont nécessaires pour l'évolution et la perception de notre société.  
L'absence de vision à long terme, nous projette dans un avenir incertain.  
et difficile à percevoir.

# ■ méthode d'enquête

L'étude de cas englobera une partie de l'oeuvre de Schuiten et Peeters, qui permet une lecture de la ville du futur. Notamment à travers la série de recueils qui a pour titre *les Cités Obscures* et dont les parutions s'étalent de 1983 à 2009 (12 parutions).

L'utilisation de ces bandes dessinées permet une approche liant différents thèmes: société, sociologie, architecture, technologie, politique, imaginaire et permet de trouver des réponses sur la représentation et la vie dans les villes du futur dessinée par ces auteurs.

*1ère approche*

GRILLE D'ANALYSE: ÉTUDE DE CAS

(BANDES DESSINÉES, PAR SCHUITEN ET PEETERS)

approche sensible: ce que je ressens	
approche descriptive: ce que je vois	
approche interprétative: ce que je pense	
approche informative: ce que j'apprends	

2ème approche

GRILLE D'ANALYSE: ÉTUDE DE CAS

(BANDE DESSINÉES, PAR SCHUITEN ET PEETERS)

la ville du futur dessinée: comment la B.D raconte la ville du futur	
un scénario de ville du futur: .gouvernance .société .relations, sociologie	
inspirations, références: .historique  liens avec la ville d'aujourd'hui	

GRILLE D'ANALYSE: ÉTUDE DE CAS  
(BANDE DESSINÉES, PAR SCHUITEN ET PEETERS)

Application à la bande dessinée, *La fièvre d'Urbicande*, 1985.

approche sensible	puissance-pouvoir-force-solitude-peur-vidé autorité
approche descriptive	une ville-grands édifices-un espace public des nuages (pollution)-lignes droites-deux personnages-des façades lisses-statuts-missiles-des indications sur des éléments urbains (pont, rive nord)-passerelles-pont-cheminées-grand parvis-peu d'ouvertures
approche interprétative	une ville déshumanisée-une forme de rigidité une ville très dessinée-pas à l'échelle de l'humain-vision de la ville du futur sous des aspects négatifs-utopie
approche informative	la ville d'Urbicande possède un pont reliant la partie nord et sud- la population doit se munir d'un passeport pour effectuer la traversée, la ville cherche à se protéger de la population vivant sur la rive sud (missiles,passeport), clivage et inégalités

un scénario de ville du futur: .gouvernance .société .relations, sociologie	une gouvernance autoritaire et inégalitaire l'architecte (urbatect) comme constructeur de cette architecture monumentale et dénuée de toute humanité-les espaces ne semblent pas vivre: absence de passants-clivage entre deux populations-l'architecture semble écraser la vie des citoyens
inspirations, références: .historique	architecture antique, fasciste, soviétique, art décoratif (formes géométriques)-Mallet Stevens-modernisme-le Corbusier
liens avec la ville d'aujourd'hui	problèmes d'échelles et place de l'humain dans l'urbanisme d'aujourd'hui

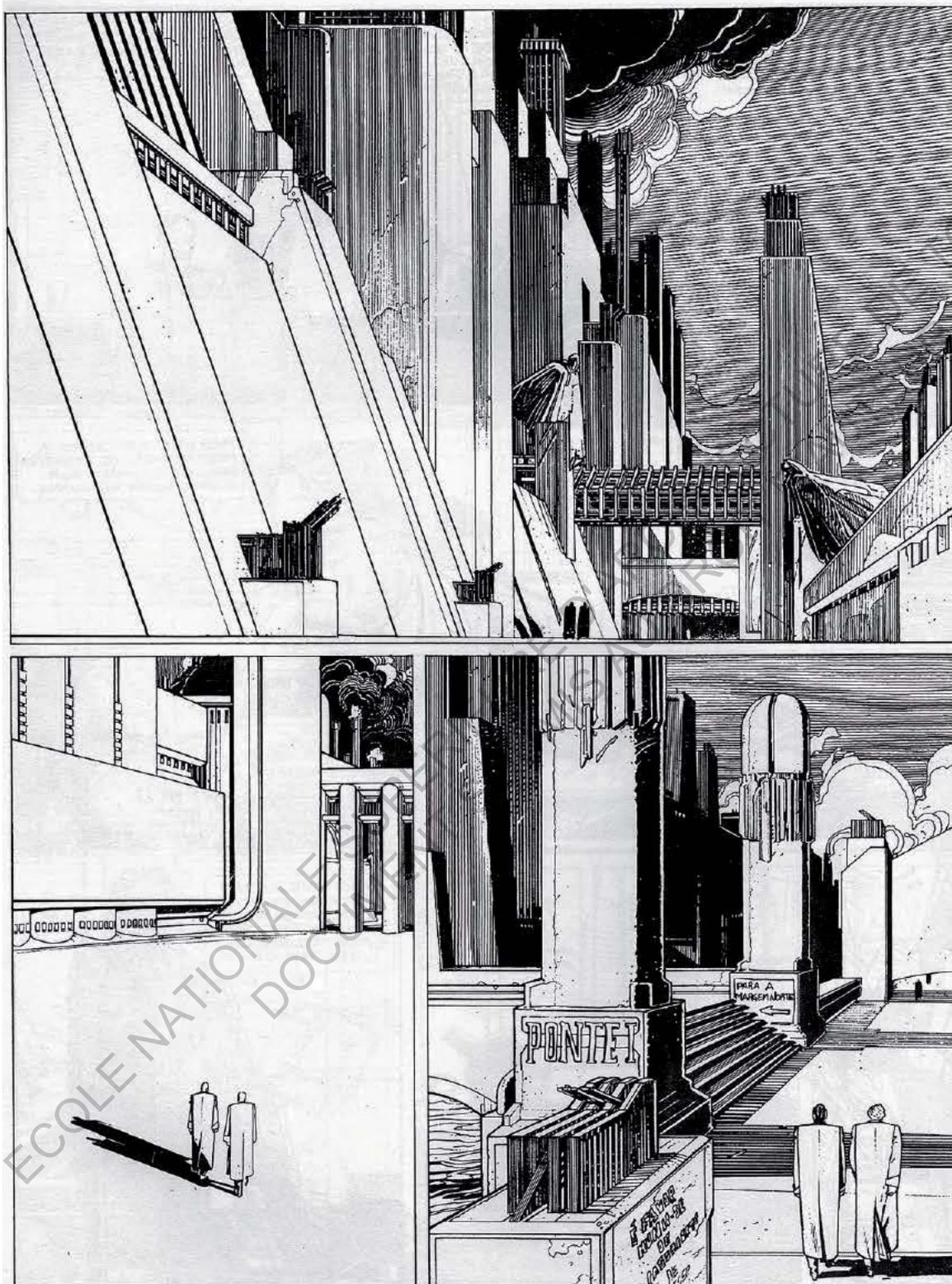


planche extraite de la bande dessinée, «La Fièvre d'Urbicande», les Cités Obscures, Schuiten et Peeters, 1985.

# ■ corpus d'analyse

PRÉSENTATION DU CAS D'ÉTUDE :

**LES CITÉS OBSCURES** PAR SCHUITEN ET PEETERS (1983-2009),  
bandes dessinées, éditions Casterman.

Benoît Peeters et François Schuiten sont les créateurs de la série *Les Cités Obscures*, bande dessinée fantastique, dont le premier volume est publié en septembre 1983. Le dessinateur est François Schuiten et le scénariste Benoît Peeters. Aujourd'hui la série compte quinze albums, publiés aux éditions Casterman, et traduits dans une dizaine de langues. Ces différents ouvrages se nourrissent de références liées à notre monde, au niveau architectural et sociétal. Ils se situent dans un univers parallèle au nôtre.

Huit des quinze parutions sont des bandes dessinées à part entière. Les autres recueils explorent des formes de narration différentes avec notamment des récits illustrés, des recueils de journaux, des contes pour enfants, des récits sonore, des guides de voyage.

*Il décrivent le monde qu'ils ont créé  
comme un reflet décalé de la terre.*

Un univers où les villes représentent la forme ultime de l'organisation sociale. Un monde radicalement urbain, avide de progrès, de mobilité, de vitesse, de monumentalité, tel est leur monde. À la différence d'autres auteurs dessinant des villes futures, Schuiten & Peeters ont préservé leur monde des excès de la technologie moderne. Leur travail démontre la pertinence de leur propos et de leurs représentations, basés sur des références, recherches, et croquis qui ont marqué l'histoire, ce qui en fait une grande qualité.



carte du continent obscur, regroupant les douzes Cités Obscures

## LES CITÉS OBSCURES

*(éditions Casterman)*

- . LES MURAILLES DE SAMARIS (1983)
- . LA FIÈVRE D'URBICANDE (1985)
- . LA TOUR (1987)
- . LA ROUTE D'ARMILIA (1988)
- . BRÜSEL (1992)
- . L'ENFANT PENCHÉE (1996)
- . L'OMBRE D'UN HOMME (1999)
- . LA FRONTIÈRE INVISIBLE TOME 1, (2002)
- . LA FRONTIÈRE INVISIBLE TOME 1, (2004)
- . LA THÉORIE DU GRAIN DE SABLE TOME 1, (2007)
- . LA THÉORIE DU GRAIN DE SABLE TOME 2, (2008)
- . SOUVENIRS DE L'ÉTERNEL PRÉSENT (2009)

## HORS-SÉRIES

*(éditions Casterman)*

- . L'ARCHIVISTE (1987)
- . LE MUSÉE A. DESOMBRES (1990)
- . L'ÉCHO DES CITÉS (1993)
- . MARY LA PENCHÉE (1995)
- . LE GUIDE DES CITÉS (1996)
- . VOYAGES EN UTOPIE (2000)
- . L'ÉTRANGE CAS DU DOCTEUR ABRAHAM (2001)
- . L'AFFAIRE DESOMBRES (2002)
- . LES PORTES DU POSSIBLE (2005)

## AUTRES PARUTIONS

*(éditions Casterman)*

- . DES CITÉS OBSCURES À LA VILLE LUMIÈRE (2014)
- . REVOIR PARIS (2014)
- . REVOIR PARIS, L'EXPOSITION (2014)

PRÉSENTATION DU CAS D'ÉTUDE:

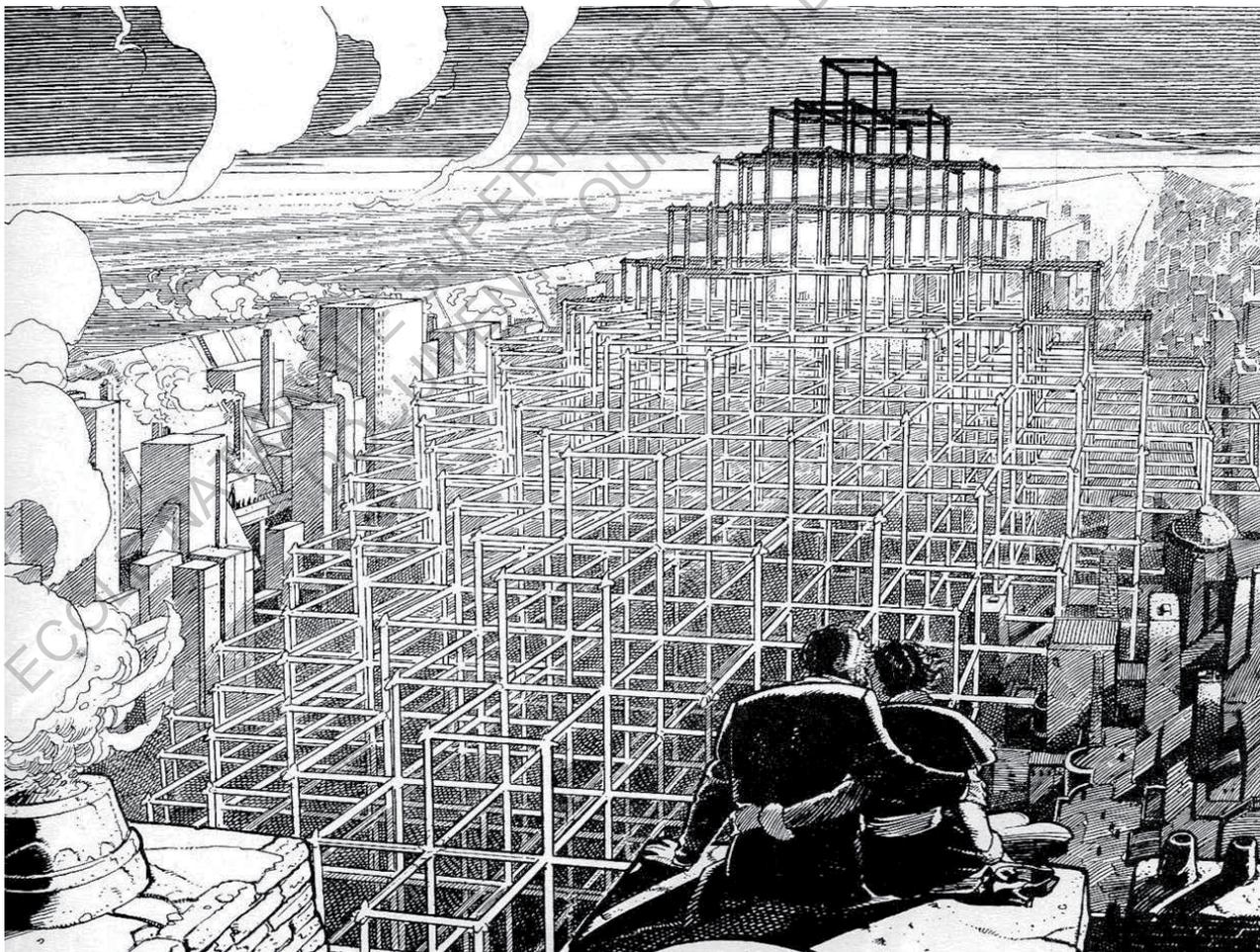
**LA FIÈVRE D'URBICANDE** « *les Cités Obscures* »

PAR SCHUITEN ET PEETERS, bande dessinée, éditions Casterman, 1983.

Dans cette bande-dessinée, Schuiten et Peeters nous dévoilent l'oeuvre de l'urbatecte Eugen Robick. Urbicande, ville rêvée, majestueuse, à la pureté et aux lignes incroyables.

Bien que sa ville soit parfaite, Eugen n'en est pas satisfait, il réfléchit et réalise des recherches sur de nouvelles améliorations. Jusqu'au jour où, dans son bureau, apparaît une structure cubique évidée non identifiée. C'est à partir de cette découverte qu'il commence à développer un grand projet, celui de relier par un nouveau pont les deux rives de la ville. En effet, Urbicande souffre d'un déséquilibre urbain et social qui la menace, rendant nécessaire la mise en place de nouvelles perspectives pour contrer l'offensive et la prolifération du réseau.

C'est ainsi que l'urbatecte met en place dans la ville sa structure qui ne cesse de grandir et de proliférer. Jusqu'au jour où elle commence à relier les deux parties de la ville. Les espaces publics sont reliés mais aussi les appartements. La structure pénètre dans tout ce qui se trouve sur son passage. Cette situation tend formellement à un chaos urbain, mais pas socialement, bien qu'on eût pu s'y attendre. En effet, les habitants commencent à braver les lois et les différentes interdictions, notamment celle de ne pas communiquer avec les habitants de la rive voisine. C'est un vrai succès social, de nombreuses rencontres entre les habitants ont lieu. Ils s'approprient la structure en mettant en place des jardins collectifs suspendus. La vie quotidienne des citoyens en est transformée.



case extraite de la bande dessinée, «*la Fièvre d'Urbicande*», *les Cités Obscures*, Schuiten et Peeters, 1985.

## 'LES DEUX VILLES'

D'un côté se dresse la ville utopique, ville rêvée, blanche, pure, lisse, majestueuse, aux grandes perspectives et édifices. Mais là, aucune vie sociale n'est présente et les espaces publics sont vides, la dimension humaine est totalement rompue.

De l'autre côté de la ville se trouve l'autre partie de la cité. La vie urbaine y est forte, diverse, cosmopolite, à l'image des villes historiques européennes (tissu médiéval). La morphologie tient plus d'un développement continu au gré de l'histoire, que du plan directeur établi en quelques années. Les auteurs nous dévoilent ici la vision de deux villes très différentes. Ils nous amènent dans le futur tout en se référant à des valeurs et des fondements du passé.

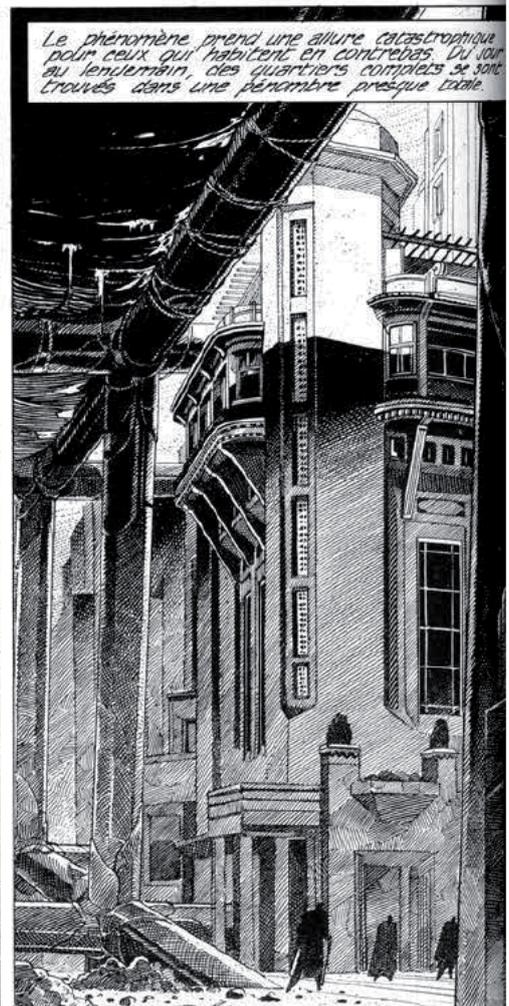
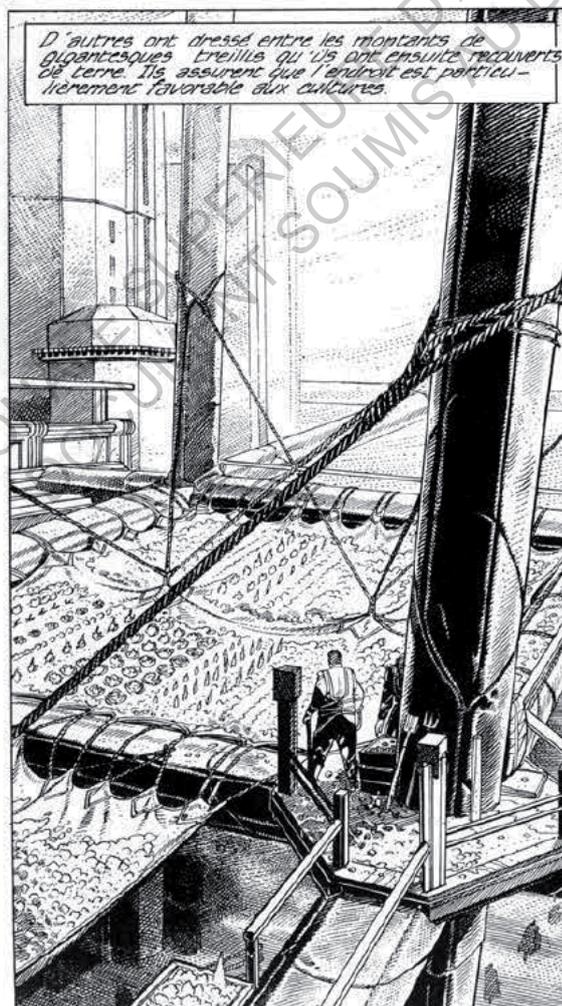


planche extraite de la bande dessinée, «la Fièvre d'Urbicande», les Cités Obscures, Schuiten et Peeters, 1985.

PRÉSENTATION DU CAS D'ÉTUDE:

**LA THÉORIE DU GRAIN DE SABLE** « les Cités Obscures »

PAR SCHUITEN ET PEETERS, bande dessinée, éditions Casterman, 2009.

Dans *les Cités Obscures*, voyons maintenant comment nous passons de l'expression à la théorie, afin d'exprimer la pensée sous une métaphore devenue subitement littéraire et urbaine. L'action se déroule à Brüssel, penchant fictif de Bruxelles. Nous sommes en 784, et le grain de sable commence les prémices d'une perturbation à grande échelle, devenant lui-même système. Devenant une fiction en images.

En effet, il est totalement étranger au système, s'immisçant dans chaque recoin, à l'image d'une inondation, il paralyse, asphyxie toute la ville, créant une situation chaotique dans la ville. Cet élément métaphysique, vient d'un endroit éloigné du monde obscur, où vis une population assez reculée. Ce monde est difficilement accessible, les habitants de Brüssel pour la plupart, ne le connaissent pas. De cet hémisphère vient alors une demi-sphère, qui semble ressembler à un objet précieux religieux, il s'agit de la clé de voûte du monde lointain, qui par sa disparition s'écroule. Il est aussi l'élément déclencheur du grain de sable qui prolifère dans la ville. Pour réparer les désordres de son monde, un guerrier Bugti vient à sa recherche à l'endroit où tout a commencé.

Les premières victimes de ce phénomène sont des habitants de Brüssel, il apparaît sous des formes diverses, allègement du corps pour certains, prolifération de sables ou de pierres pour d'autres. Cette manifestation apparaît graphiquement par un blanc immaculé, le reste du récit étant grisé, ce qui renforce l'aspect divin et met en avant l'aspect plus sombre, plus obscur de Brüssel. Au fur et à mesure, le phénomène devient de plus en plus puissant et destructeur. Véritable catastrophe naturelle, elle érode, enfouie l'intégralité de la ville. Les habitants quittent la ville par milliers. Pour autant, les principaux personnages du récit comprennent qu'ils doivent absolument retrouver la demi-sphère et la remettre dans son monde d'origine afin que l'équilibre des *Cités Obscures* reprennent son cours.

À travers ce récit, Schuiten et Peeters rendent hommage à une notion bien spécifique, celle du feuilleton que l'on pourrait retrouver publié dans l'article d'un quotidien. Les auteurs nous dévoilent une fin où tout redevient comme avant, mais revenir au début ne signifie pas retrouver la ville dans un état initial. Le phénomène est enrayé, stoppé, mais Brüssel garde les cicatrices de cette catastrophe, comme si elle avait vu sa fin. Elle doit désormais s'accommoder de tout ce sable.

***Nous comprenons les conséquences  
et les habitants doivent l'accepter.***

***La cité redevient  
logiquement obscure...***



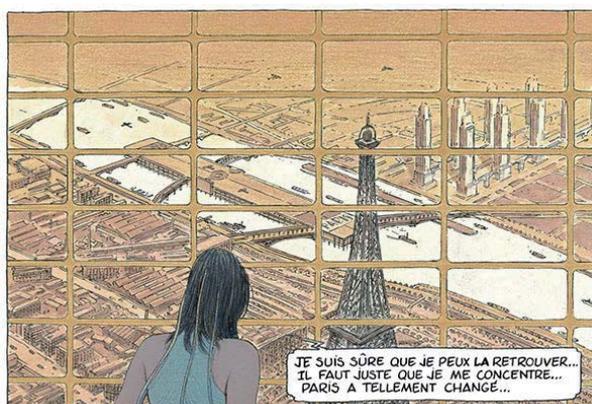
cases extraites de «la Théorie du Grain de  
Sable», Schuiten et Peeters, 2009

Revoir Paris, dernière oeuvre en date de Schuiten et Peeters, nous plonge cent cinquante ans dans le futur en 2156 précisément. Contrairement à la série des Cités Obscures, qui explore des mondes parallèles, plutôt rétrofuturistes, cette bande-dessinée doit être perçue comme une oeuvre d'anticipation libre.

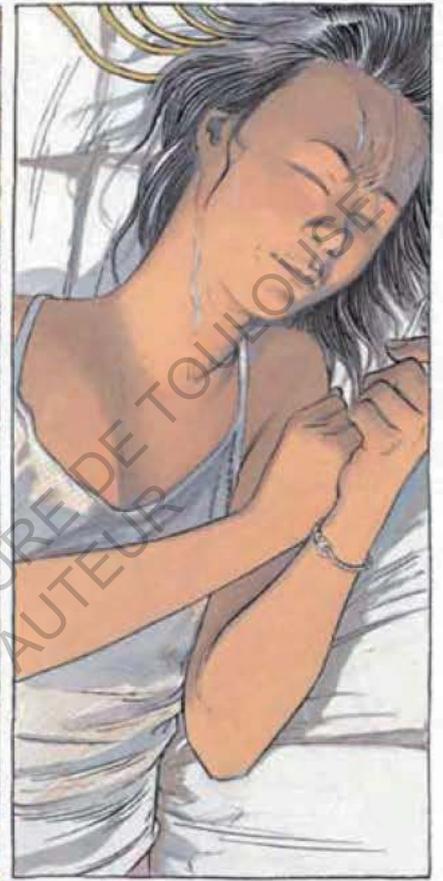
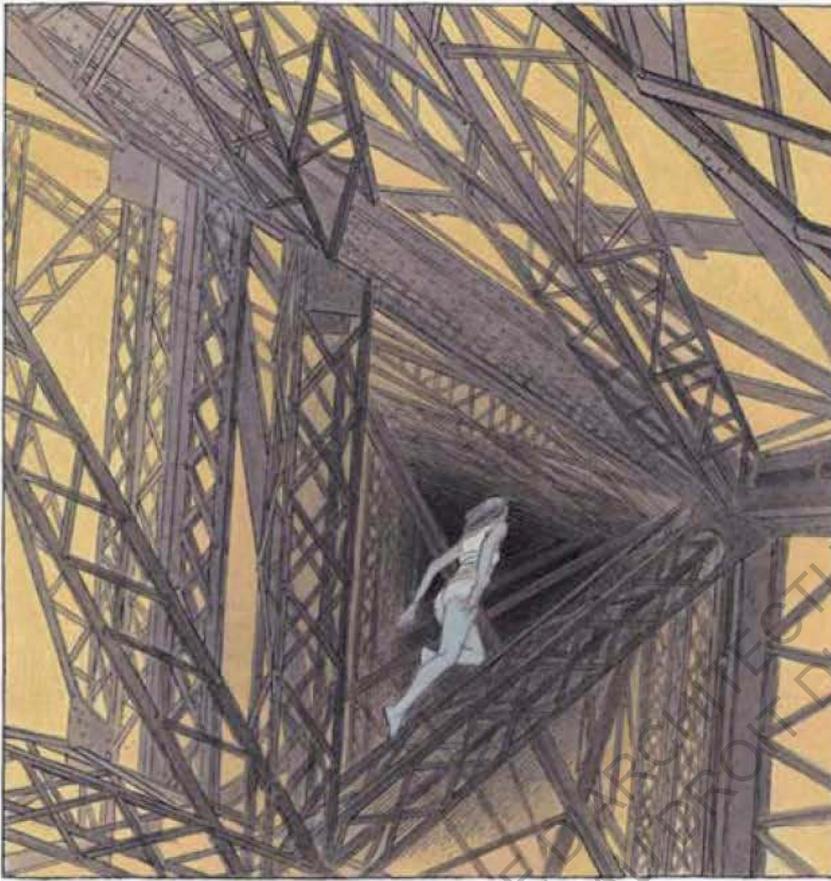
Tout au long de l'histoire nous suivons les aventures et les expériences de Kârinh, l'héroïne principale. Elle se trouve dans une colonie spatiale qui a quittée la terre dont les habitants vivent en vase clos. Des femmes sont choisies pour repeupler la station, la démographie est contrôlée. Les habitants subissent une gouvernance plutôt autoritaire. Kârinh ne supporte plus cette vie, elle est fascinée par la ville de Paris, par ses monuments, par ceux qui l'ont imaginée, ceux qui la rêvent, notamment Robida. Dès lors une occasion se présente et elle décide d'accepter une mission vers la terre accompagné des personnes les plus âgés de la colonie. Dans la navette qui les conduit vers la terre, l'héroïne entreprend un rituel plutôt spécial. Elle se drogue afin de se retrouver dans ce Paris imaginé, le Paris dont elle rêve. Ainsi est-elle totalement dépendante aux utopies, affligée d'une maladie, d'une addiction, au point que les auteurs la qualifie d'utopiomane. À plusieurs reprises, elle se retrouve plongée dans la ville, tantôt sur des dirigeables avec des éléments imaginés par Robida, mais aussi dans les tours qu'Auguste Perret avait imaginées et qui n'ont jamais été réalisées.

L'arrivée sur terre pour les membres de la station commence par se faire l'occasion de nombreuses réponses à ce qu'ils pouvaient craindre d'un retour sur terre. Notamment l'air, qui est finalement respirable. Dès lors Kârinh quitte ses acolytes pour se diriger vers la capitale en compagnie d'un jeune qui lui a proposé de faire le voyage grâce à son bateau. Les paysages qu'elle traverse sont pour le moins déroutants, surtout par rapport à ce qu'elle avait imaginé. Leur voyage démarre au Havre, et suit le cours de la Seine. Tout au long du périple, on constate que l'industrialisation des villes a grignoté l'espace jusqu'aux berges. De nombreux lieux sont abandonnés, des morceaux de métal apparaissent ici et là. L'arrivée à Paris est, elle aussi, déroutante : d'énormes inscriptions apparaissent telles que «Paris 20km», «Notre-Dame de Paris 15km», de nombreuses tours se font jour dans la skyline. Arrivée aux portes d'un édifice en forme de spirale, on lui indique que tous les monuments de Paris sont dans cette direction. On découvre alors que tous les monuments de la ville sont regroupés en un seul lieu, comme protégé, préservé du monde réel... La première partie de la bande dessinée s'achève ainsi.

**«Le seul problème, c'est  
que le Paris de ses rêves  
est très éloigné du Paris réel»**



ci-dessus et ci à droite, cases extraites de la bande dessinée, «Revoir Paris», Schuiten et Peeters, 2014.

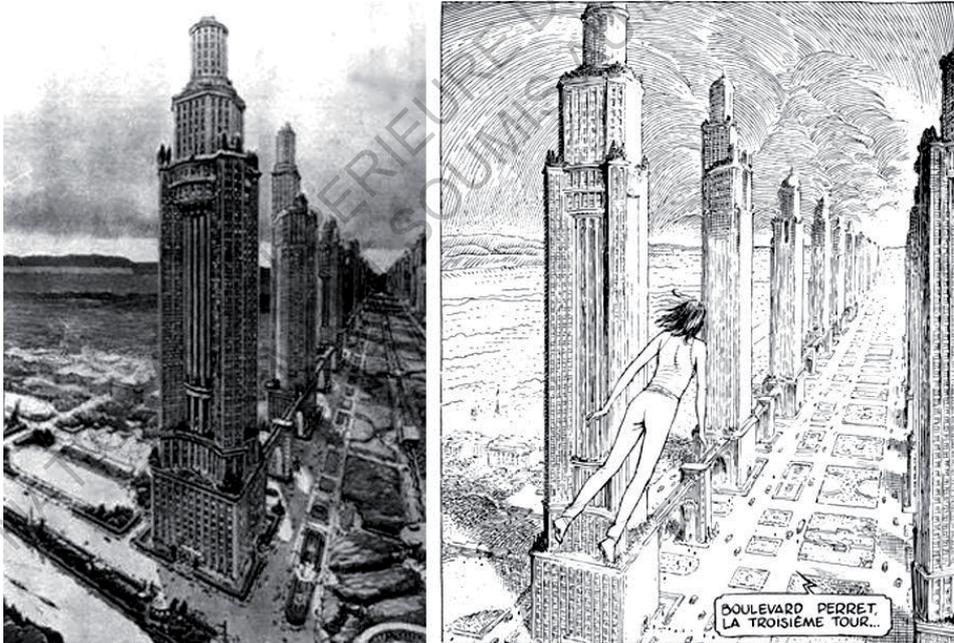


TROP TARD... LA DOSE  
N'ETAIT PAS SUFFISANTE...

Pour représenter ce Paris rêvé, François Schuiten s'est inspiré de dessins d'utopistes du XIX<sup>ème</sup> siècle, notamment Robida, ou d'architectes comme Auguste Perret ou le Corbusier. Dès lors apparaissent des dirigeables, des voitures volantes, des ponts aux structures remarquables, des voitures volantes, de grands boulevards bordés de grandes tours...

En effet, pour le dessinateur et dans son processus créatif, Robida tient une place importante. Il nous raconte que « c'est un dessinateur qui a été une source d'inspiration très importante et depuis très longtemps déjà. Il ose imaginer un Paris complètement embouteillé par les engins aériens. Il ose imaginer aussi une gendarmerie aérienne qui est là pour mettre de l'ordre dans les embouteillages engendrés par tous ces petits vaisseaux qui sillonnent l'air de Paris ». Ce que l'on peut évoquer aussi de cet artiste, notamment à ses débuts, c'est son optimisme, sa liberté totale d'imagination, il insère de la légèreté, de l'humour et un côté quasiment enfantin, voire naïf, dans ses oeuvres. Ce qui rend son travail d'autant plus accessible et intéressant à observer.

Comme nous l'avons évoqué précédemment, les auteurs s'inspirent aussi d'architectes, notamment Auguste Perret qui rêvait déjà de construire dans les années 20 un Manhattan à Paris, doté de boulevards bordés de grandes tours, que visitera Karinh pendant ses utopiomanies. Ils évoquent aussi, dans une moindre mesure, le Corbusier avec le plan Voisin, où l'architecte fait table rase d'une partie de la ville, en y insérant de grandes tours et d'immenses avenues donnant une plus grande place à la voiture.



projet des «Tours-maisons» d'Auguste Perret pour Paris, 1922.  
Ci-dessus, case avant colorisation, extraite de «Revoir Paris»,  
Schuiten & Peeters, 2014.

# .plan du mémoire

## **PARTIE I. LA VILLE DU FUTUR DANS TOUS SES ÉTATS**

*.introduction*

### **1. AUX ORIGINES DE LA VILLE DU FUTUR.** **(LITTÉRATURE, ARCHITECTURE, ART, BANDE DESSINÉE)**

### **2. LA VISION CONTEMPORAINE DE LA VILLE DU FUTUR.**

*.l'effervescence du monde contemporain.*

*exemples d'artistes majeurs:*

- .la ville anarchique de Moebius (France, 1938-2012).*
- .la ville rétro-futuriste d'Enki Bilal (Serbie, 1951).*
- .la ville post-apocalyptique de Katsuhiro Otomo (Japon, 1954).*
- .la ville autonome d'Hisae Iwaoka (Japon, 1976).*

## **PARTIE II. LA VILLE DU FUTUR: L'OEUVRE DE SCHUITEN ET PEETERS**

*.introduction*

### **1. PRÉSENTATION DES AUTEURS**

*.biographie*

*.influences: bande dessinée (2014)*

*et exposition (2014, 2015): Revoir Paris.*

*.quand l'utopie devient réelle: projets scénographiques.*

### **2. LES CITÉS OBSCURES: UNE VISION DÉCALÉE DE LA TERRE**

*.une vision rétro-futuriste de la ville.*

*.l'utopie au coeur du récit.*

*.liens et fascinations pour des villes existantes:*

*(Paris, Bruxelles) deviennent Pâhry et Brüssel dans les Cités Obscures.*

*.un récit marqué par l'apparition de la vie.*

## **CONCLUSION**

# PARTIE I

## LA VILLE DU FUTUR DANS TOUS SES ÉTATS

*.introduction*

1. AUX ORIGINES DE LA VILLE DU FUTUR.  
(LITTÉRATURE, ARCHITECTURE, ART, BANDE DESSINÉE)

2. LA VISION CONTEMPORAINE DE LA VILLE DU FUTUR.

*.l'effervescence du monde contemporain.*

exemples d'artistes majeurs:

*.la ville anarchique de Moebius (France, 1938-2012).*

*.la ville rétro-futuriste d'Enki Bilal (Serbie, 1951).*

*.la ville post-apocalyptique de Katsuhiro Otomo (Japon, 1954).*

*.la ville autonome d'Hisae Iwaoka (Japon, 1976).*

*New York, ville monde, ville icône  
de la représentation de la ville et du futur.  
En effet la bande dessinée apparaît à New York  
à la fin du XIXe siècle dans les quotidiens du New York World  
et du New York Journal. Si cette mégapole a su inspirer  
dès le départ autant d'artistes en devenant la première ville  
icône de la bande-dessinée,  
c'est qu'elle leur offre un pouvoir  
de fascination illimité.*



ECOLE NATIONALE D'ARCHITECTURE DE TOULOUSE  
DU DROIT D'AUTEUR

## 1. AUX ORIGINES DE LA VILLE DU FUTUR.

La ville constitue depuis les origines une source d'imagination ininterrompue pour l'homme. Architectes, dessinateurs, urbanistes, écrivains, cinéastes... elle n'a jamais cessé de nous questionner, de nous inviter à la réflexion. Les changements au cours des derniers siècles n'ont cessé de la façonner, de la modifier. La ville, dans tous ses états, constitue un générateur d'idées et fait partie d'un des motifs qu'affectionnent tout particulièrement les auteurs de bande dessinée. Qu'elle soit futuriste, fantastique, utopique, américaine, européenne, asiatique, elle ne cesse de se dévoiler dans les planches, les cases, les scénarios de nombreux ouvrages. En effet, nous pouvons la voir dans des comics de super héros, des mangas japonais... Elle offre une infinité d'utopies architecturales. Les architectes font partie de ces personnes qui dessinent la ville avant de la construire, l'imaginent dans tous ses possibles, à travers de nombreux supports et techniques. C'est dire la relation et les affinités qu'ils peuvent avoir avec les auteurs de bande dessinée, sans qu'ils ne le perçoivent forcément. Ils ont une vision urbaine commune et notamment une vision de la ville future, dotée de voitures volantes, de robots, d'autonomie énergétique, d'écrans géants... Ils partagent de nombreuses visions de l'utopie. Dès l'antiquité, Platon évoquait cette notion, notamment à travers l'Atlantide. Nous pouvons citer aussi Jules Verne, qui inspirera énormément le travail de Schuiten et Peeters.

Ainsi, la ville d'aujourd'hui est teintée, marquée, des grands idéaux apparus au XIXe et XXe siècle. C'est au cours de ces siècles qu'apparaissent les visions les plus extravagantes. L'utopie est liée au progrès, au futur. La révolution industrielle est un tournant de cet imaginaire, une source d'imagerie foisonnante et infinie. Les avancées techniques, scientifiques, médicales sont telles que tous les possibles semblent imaginables. Tous les artistes ont comme un devoir, celui de rêver le futur, de rêver la place de l'homme dans ces formes nouvelles, ces architectures nouvelles, cette esthétique nouvelle, cette société nouvelle. Dès lors, comment ne pas évoquer les expositions universelles, réserve sans fin d'utopies, de progrès, de rêveries, d'imageries en tout genre. Paris en sera profondément marquée, remodelée. Puis, suivront les premières réalisations et modifications importantes de grandes métropoles européennes, impulsées par Londres, que suivront Paris, Bruxelles, ou Vienne avec l'Art nouveau. De gros changements vont marquer les esprits, notamment ceux des artistes.

Enfin, quand nous pensons à la ville du futur, notamment au XIXe siècle, nous devons avoir comme référence les mégapoles américaines, sorties de terre au cours de ce siècle, développant et enchaînant d'innombrables tours, buildings, selon des techniques de constructions nouvelles, se rapprochant de plus en plus du ciel. C'est à New York que la bande dessinée connaît ses premières émotions et créations. C'est la première ville à inspirer les artistes pour évoquer le futur, les rêveries les plus folles.

En France, la science-fiction existe bien avant les années 50. Jules Verne n'était pas le seul, de plus il était à l'époque un auteur pour la jeunesse. Les grands spécialistes du genre sont J.H. Rosny, Maurice Renard et René Barjavel. C'est un genre qui intéresse aussi d'autres écrivains comme Villiers de l'Isle-Adam ou André Maurois. H.G Wells est l'auteur de référence dans ce domaine. La littérature populaire paraît en feuilleton dans la presse, ou bien en fascicules bon marché, et bien souvent elle se nourrit de thématiques autour de ce qu'on appelle alors l'anticipation. Parmi les thèmes abordés on retrouve celui de la vie au «XXIe siècle» dans les villes, ce qui est plutôt fréquent de 1880 à 1940. En s'appuyant sur la science de leur temps, les auteurs nous immergent dans un quotidien fictif, en mêlant un ton comique ou plus sérieux à la façon

d'un reportage. Pour exemple, Verne écrit en 1889 *La journée d'un journaliste américain en 2889*. Quant à Wells, il est l'auteur d'une utopie moderne dès 1905. Louis Sébastien Mercier nous plonge aussi dans ce thème : *l'An 2440*, publié en 1771, ne préfigure pas la science-fiction moderne. Il s'intègre à son époque et au genre didactique de l'utopie, mettant en miroir la société contemporaine tout en déformant ses défauts. Dès lors le terme « d'anticipation scientifique » rencontre dans ce thème son sens le plus large (le mot « science-fiction » n'arrive en France qu'à partir des années 50, notamment depuis les États-Unis). C'est ainsi que les dessinateurs de l'époque vont s'emparer de ce thème, pour illustrer leurs romans d'anticipation, ou bien pour leur propre plaisir. Ils ont entre les mains un thème riche en potentialités graphiques. Une question se pose alors : qu'est ce que l'architecture a à voir là-dedans ?

Imaginer la ville future, c'est imaginer l'architecture et l'urbanisme du futur. Le rôle de l'illustrateur est important car il nous propose de traduire en images la ville rêvée, la ville idéale. Pour cela ils s'inspirent de leur quotidien, de ce qu'ils voient, de l'architecture du moment. Une des premières villes à inspirer de manière aussi importante les artistes est New York, elle est le symbole du progrès, de la modernité. De la fin du XIXe siècle jusqu'au début du XXe siècle sont construits les édifices majeurs de cette inspiration. Ils dépassent pour la plupart les 100 mètres de hauteur. Les années 20 marquent une nouvelle étape dans l'architecture avec l'apparition du style Art Déco, qui vient moderniser l'aspect extérieur des nouvelles constructions. Ce qui leur confère un aspect très reconnaissable et un style très graphique (Chrysler Building en 1930, l'Empire State Building en 1931). Une skyline inédite se dessine, elle pénétrera les esprits des illustrateurs. Les visions des villes du futur en seront marquées jusqu'aujourd'hui.

*L'image du gratte-ciel entraînant la ville dans les airs marque les esprits et impose à la cité une géométrisation minimaliste.*

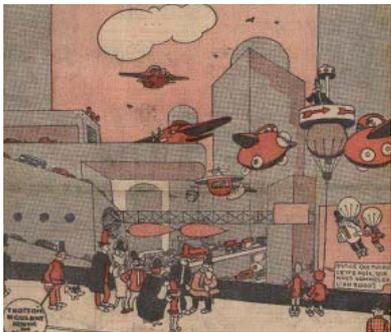
Les expositions universelles ont aussi participé à l'évolution de la représentation. Certaines innovations ont été re-traduites dans les planches des artistes, tandis que d'autres ont passé le cap de la production. C'est le cas notamment pour les trottoirs roulants qui fonctionnaient à l'électricité et la circulation piétonne sur plusieurs niveaux. Aujourd'hui on retrouve ces systèmes mais dans des situations différents (métro, centre commerciaux, grands magasins). Le cas de la voiture volante est pour l'instant resté de l'ordre de l'utopie, panacée des artistes depuis plus d'un siècle. Les ponts suspendus quant à eux n'ont cessé de se construire au XIXe siècle, avec aussi de grandes passerelles piétonnes reliant des édifices entre eux sans passer par la terre ferme.

La ville moderne en général, est marquée par le gigantisme, accentué par l'exode rural massif dans les années 50. Il n'y a donc rien d'étonnant que la ville de l'an 2000 soit imaginée comme une mégapole tentaculaire. À l'image de l'affiche du film *Métropolis* de Fritz Lang [1927], avec ses gratte-ciel stylisés, donnant une vision oppressante de la ville future.



Affiches du film, *Métropolis*, Fritz Lang, 1927.

L'un des dessinateurs les plus prolifiques et les plus originaux de la fin XIXe siècle est incontestablement Albert Robida. De 1883 à 1890, il réalise une tétralogie de romans fourmillant d'illustrations. Comme l'évoquent Schuiten et Peeters il fait partie des références de leur travaux. Il s'intéresse au quotidien et traite l'anticipation de manière comique. Se côtoient dans ses dessins des costumes fantaisistes, des demeures bâties dans les airs ou bien au-dessus de monuments historiques, à l'image de greffes ou d'excroissances. Le thème du véhicule volant est aussi très présent, allant jusqu'à imaginer des systèmes permettant de faire voler les personnes de manière individuelle. Son talent est de saisir les instants les plus savoureux de son anticipation, comme la gendarmerie atmosphérique ou le téléphonoscope (projecteur capable de retransmettre une image à toute heure du jour ou de la nuit). Il est fidèle à la tradition auquel il se rattache, celle du dessin de mœurs, avec une dérive fantaisiste, ce qui permet de le distinguer d'autres artistes. L'imaginaire que Robida a déployé tout au long de ces années va fortement influencer les dessinateurs, qui par la suite porteront ce thème encore plus loin.



Zig et Puce en l'an 2000.  
le Dimanche Illustré, Alain  
Saint-Ogan, 1925.



Albert Robida, La ville  
au XXe siècle, 1890.

L'un des auteurs principaux de bande dessinée français est Alain Saint-Ogan, qui exerça pendant l'entre-deux-guerres. Zig et Puce fait partie de sa principale série, qu'il publie dans les pages de l'hebdomadaire familial *le Dimanche-Illustré*, dès 1925. Au départ, l'histoire se concentre autour de deux enfants parisiens essayant de rejoindre New-York, mais les intrigues vont tendre à se complexifier progressivement. Dès lors, il commence une longue série intitulée *Zig & Puce au XXIe siècle*, qui dévoile des références liées à la science-fiction et à la ville du futur. Il s'y intéresse dès 1929, et ses sources en la matière viennent de Jules Verne et de Wells. Certains de ses dessins de presse s'inspirent également de la veine humoristique de « la vie en l'an 2000 », où Zig & Puce se retrouvent propulsés en l'an 2000 suite à un voyage stratosphérique. Pour l'imagerie de la ville du futur qu'il crée, on distingue facilement ses inspirations, notamment pour celle de Robida et des inventions de l'époque (trottoirs roulants, locomotion aérienne, ballons individuels, voitures volantes...).

Au niveau de l'architecture, l'image que l'on retrouve souvent est bien sûr celle des gratte-ciel, à l'image de ceux stylisés de l'affiche de *Metropolis*. Saint-Ogan imagine aussi une île artificielle flottant au milieu de l'atlantique, comme nous avons pu le voir précédemment dans l'avant propos.

Les architectes ne restent pas en reste, eux non plus, pour imaginer, rêver, des villes futures utopiques. L'utopie étant un genre à part entière en littérature il est aussi d'un point de vue architectural. On le retrouve depuis le XVIe siècle dans des villes dessinées sur le papier, idéales, irréalisables pour des raisons de budget ou de manque d'espace disponible. Ville utopique et ville future ne peuvent pas être équivalentes. Dès le XXe siècle, les architectes et les urbanistes doivent prendre acte de la croissance démesurée des villes. La modernité urbanistique de la cité fait réfléchir et doit permettre de résoudre les nouveaux problèmes liés à cet accroissement. Ils se prennent à

rêver de villes monumentales, inspirées des mégapoles américaines. Notamment avec l'exemple d'Hugh Ferriss, architecte et dessinateur américain, dont la spécialité est de réaliser des vues en perspective de gratte-ciel. Au début du XXe siècle, il collabore à des projets d'immeubles new-yorkais, ce qui l'incite à réfléchir aux conséquences futures de cette invasion architecturale. À l'image d'Auguste Perret, il imagine des passages aériens entre les immeubles. Son travail marquera son époque, et il inspire encore artistes et architectes.



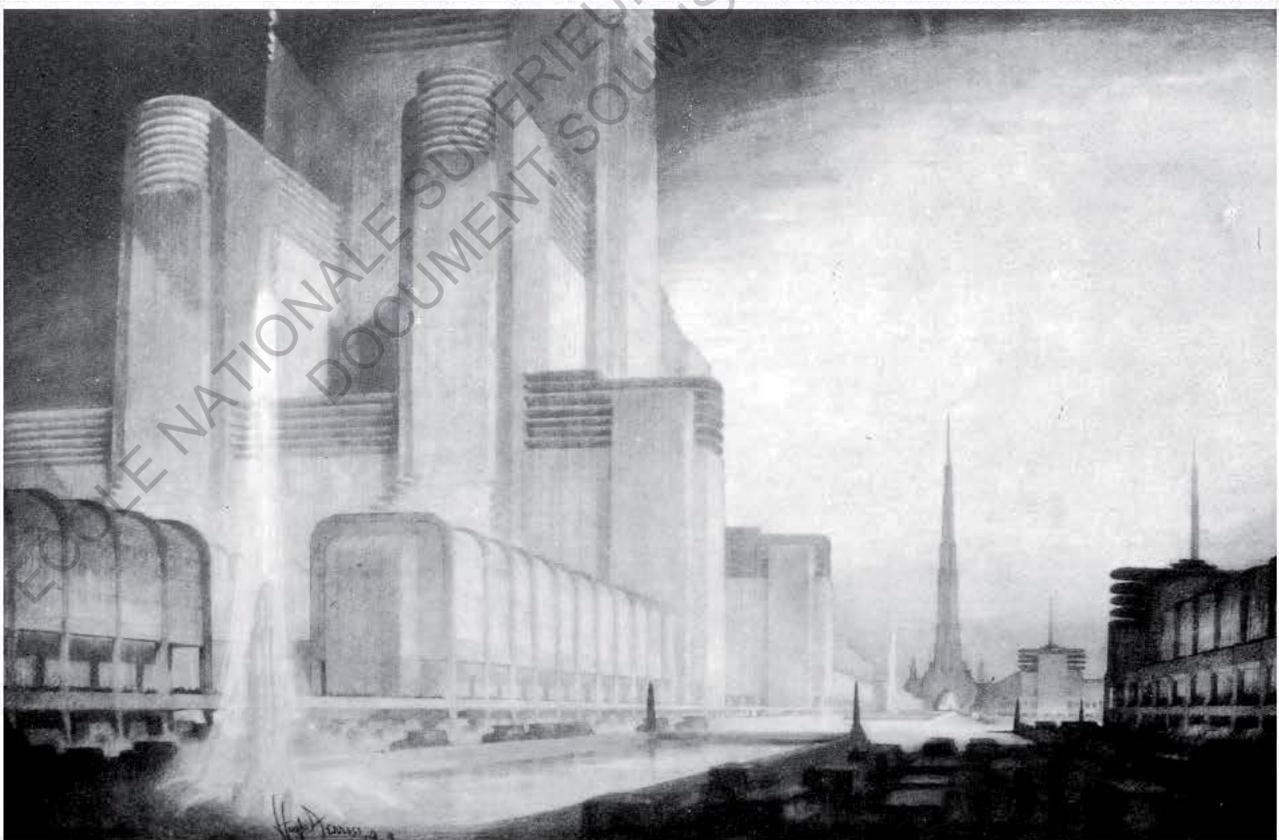
AU SOMMET DE L'ARC DE TRIOMPHE.

Albert Robida, *Le Vingtième Siècle*, 1883.

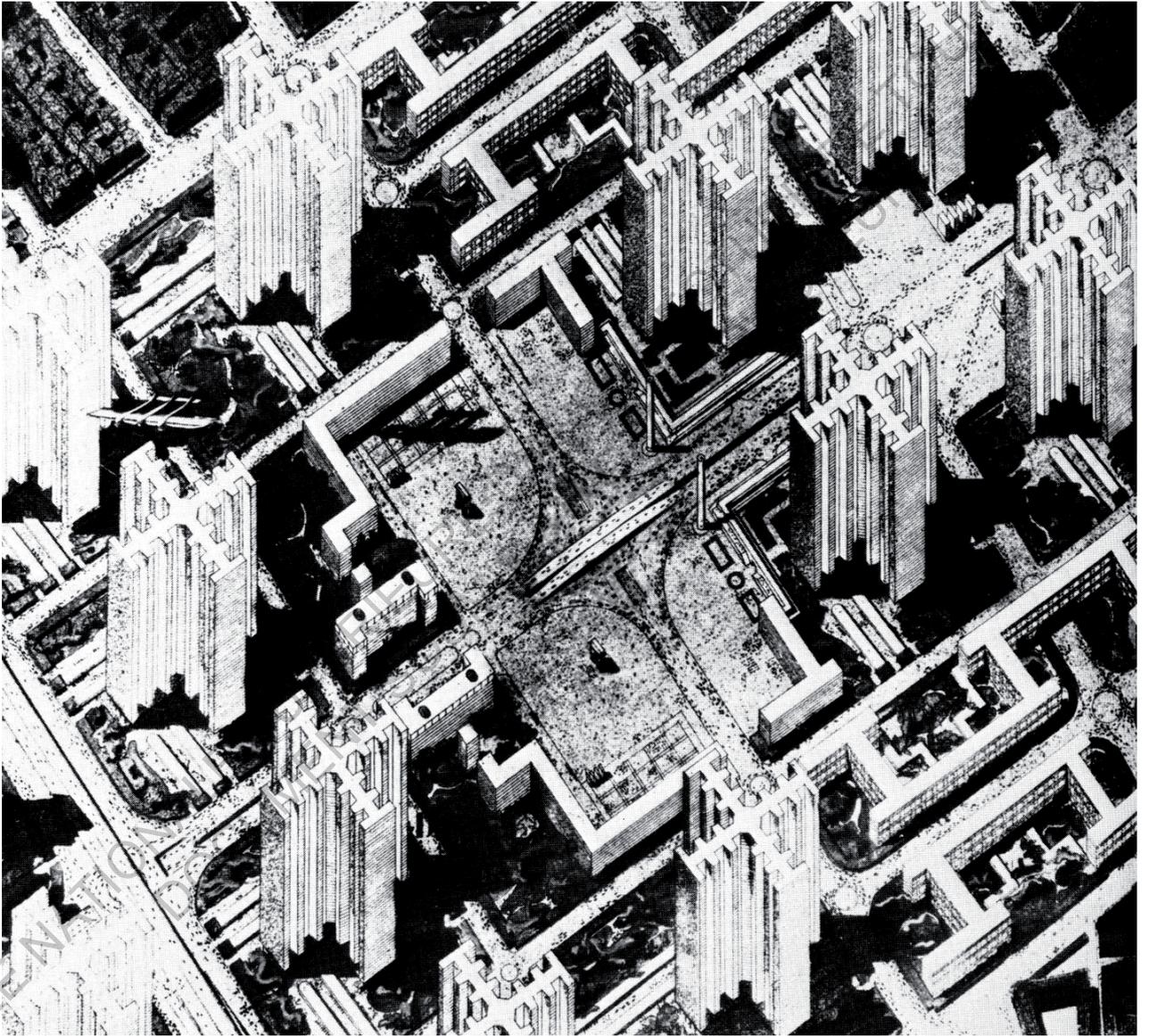
Le Corbusier participera aussi à sa vision de la ville moderne, utopique. Il expose ces pensées dans la Charte d'Athènes en 1943. Chandigarh est le moyen pour lui de mettre en application ses idées, l'érection de la métropole à lieu dans les années 50. Elle fait partie de ses projets de villes les plus aboutis. Avant ces dates, il met en oeuvre sa conception de la ville utopique dans le *plan Voisin* en 1925 pour Paris. Ainsi, selon des principes rationnels, ce projet a pour principe la refonte d'une partie de la ville. Avec ce projet, Le Corbusier n'est finalement pas si éloigné des auteurs de fiction de la bande-dessinée, puisqu'il propose la création de grands gratte-ciel, à travers une géométrisation monumentale. Il intègre le principe de circulation superposée. On peut retrouver cette folie créatrice dans le personnage d'Eugen Robick, dans *la Fièvre d'Urbicande*, de Schuiten et Peeters. De nombreuses fois, les auteurs évoquent ce plan de l'architecte, ils saluent la proposition novatrice sans pour autant affirmer qu'une application dans la réalité aurait été une bonne solution.

**Il y a un point commun entre toutes ces villes du futur, imaginées par les écrivains, dessinateurs et architectes, elles traduisent toutes une période où la ville est vue comme l'avenir de notre humanité.**

La ville est l'endroit où toutes les expérimentations, innovations techniques et architecturales vont se concentrer. On traite de manière comique, scientifique ou bien tragique les avancées que le progrès nous apporte, comme s'il n'allait jamais s'arrêter. Dans *Ravage*, René Barjavel utilise ce modèle de ville du futur, mais dans une vision beaucoup plus pessimiste. La catastrophe qui touche la



Hugh Ferriss, «The Metropolis of Tomorrow», 1929.



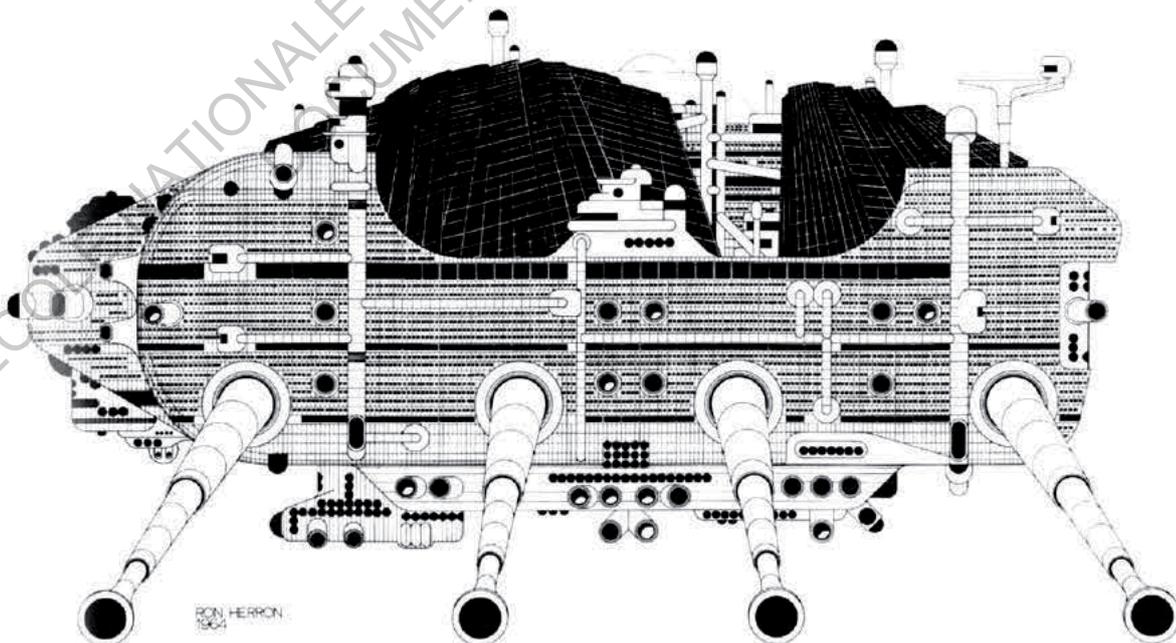
axonométrie du «plan Voisin», Le Corbusier, 1925.

Terre conduit à l'anéantissement d'un avenir dominé par l'utopie urbaine. Apparaît dès lors une notion de retour à la campagne ; à contresens de la vision de l'époque, Barjavel, se prend à rêver d'un « exode urbain » massif. Post-apocalyptique, utopique, ou glorifiant le progrès technologique, la ville future a toujours excité l'imagination des dessinateurs de bande dessinée. La ville est la source première de l'imagination de François Schuiten. L'utilisant comme un décor, un cadre, il y transmet à la fois sa perception de la ville contemporaine et ses rêves de ville idéale. Il fait partie des témoins des grandes interrogations du XXe siècle et de l'époque moderne.

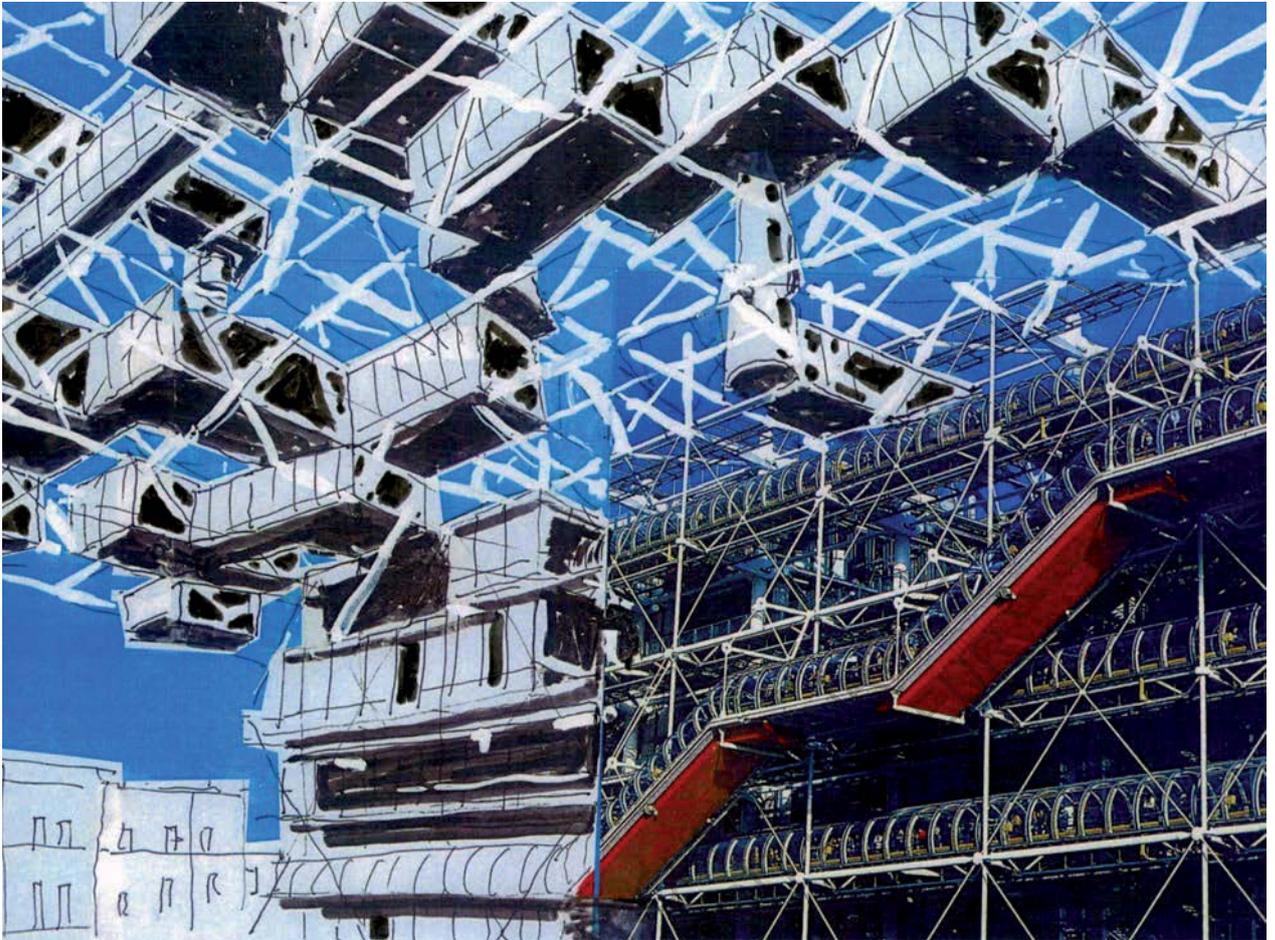
Postérieurement à la période « divertissement » que nous avons évoquée précédemment, et qui s'échelonne de 1930 jusqu'aux années 1950, la bande dessinée issue en majeure partie de la contre-culture des années 1960 se politise. Elle évolue et devient un observatoire des changements idéologiques et politiques de notre société. Dans des journaux comme *Charlie Hebdo* ou la *Gueule Ouverte*, nombreuses sont les réflexions menées sur « la ville idéale de demain », notamment chez des auteurs comme Reiser, Gébé et bien d'autres. Une nouvelle génération d'auteurs apparaît avec de nouveaux questionnements, qu'ils abordent par une déstructuration du récit ou de l'image, avec une nouvelle relation à la ville et plus particulièrement aux mégapoles. L'espace urbain devient alors l'ensemble de leur imaginaire.

Les années 60 marquent une évolution dans l'univers de la bande dessinée. L'idée d'un monde nouveau apparaît, un monde où tout devient possible, conforté par la conquête de l'espace.

Des villes nomades, ou démontables sont imaginées par collectifs d'architectes et dessinateurs, notamment Archigram, Superstudio, Yona Friedman. Apparaît alors de la bande dessinée dite « adulte », qui est contemporaine de cet esprit nouveau. Les auteurs, vont dès lors mettre en application cet esprit de l'utopie.



Archigram, «la Ville Mouvante», Ron Herron, 1964



Etude de «La Ville Spatiale», Yona Friedman, 1958.

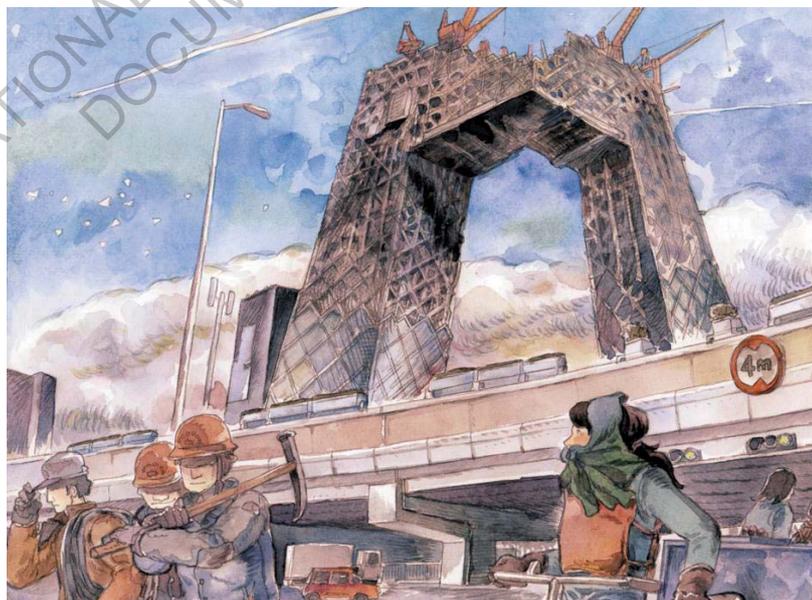
À partir du XXI<sup>e</sup> siècle, les thèmes traités par les écrivains et les dessinateurs témoignent des interrogations sur le développement de la ville, où l'exemple de New York revient de nombreuses fois. Parmi les questions les plus récurrentes concernant la cité du XXI<sup>e</sup> siècle, on retrouve celle du progrès technologique, de la science qui a fait de grandes avancées. Ces deux évolutions sont à nouveau présentées dans un contexte de modernité triomphante. L'humanité pense encore trop souvent qu'à eux seuls ils ont permis de résoudre les problèmes de l'urbanisation à outrance et de l'exode rural massif.

## 2. LA VISION CONTEMPORAINE DE LA VILLE DU FUTUR.

L'effervescence de notre époque se retrouve désormais dans les planches et les cases de la bande dessinée, tel un témoignage de notre temps, de notre quotidien, du progrès. Comme nous avons pu le voir précédemment, elle apparaît dans les colonnes des journaux. Aux cotés des sujets d'actualité, concernant aussi bien la ville ou le monde, la partie dessinée était aussi présente, prête à diffuser son imagerie, sa rêverie, de l'utopie et de la ville du futur. Dès lors, nous faisons face aujourd'hui à une pénurie liée à ces visions. Comme l'évoquent François Schuiten et Benoît Peeters, imaginer le futur semble devenu quelque chose de moins présent dans notre quotidien. Architectes et urbanistes faisant face à de plus en plus de contraintes techniques et budgétaires. Un blocage imaginaire, semble poindre.

Mais, dans différents endroits du monde, apparaissent de nouveaux regards, de nouveaux points de vue, sur la ville, sur le futur. Bien que Paris, Londres, Tokyo, ou New York aie été et soient des villes « phares », en ce qui concerne la bande dessinée, d'autres métropoles émergent, ici et là. On retrouve par exemple le symbole de la Chine contemporaine et les villes champignons, villes nouvelles, participant d'un urbanisme aux projets démesurés, inspirent les artistes. Le regard et la curiosité, s'arrêtent là où l'effervescence se trouve. C'est l'exemple également, des *favelas* au Brésil, ou des immenses édificiations qui parcourent Singapour, Dubaï, Bombay... Le caractère iconique de certaines architectures apparaît déjà dans l'imaginaire des dessinateurs.

Il est intéressant de constater par exemple que l'artiste chinois, Zou Jian intègre dans ses *Chroniques de Pékin* la tour CCTV édiflée par Rem Koolhaas, gratte-ciel iconique de la capitale et de son ambition future. En effet, cette série de bandes dessinées évoque le quotidien de la mégapole chinoise, les mutations urbaines, en cours et futures et le remplacement de quartiers historiques en tours résidentielles de luxe. Les personnages font face à un parcours chaotique, cherchant leurs repères à travers cette invasion architecturale nouvelle, qui modernise la ville à grand pas et floute la vision du quotidien. Influant sur le territoire urbain et imaginaire ces éléments architecturaux s'expriment et s'impriment dans les histoires.



case extraite des «Chroniques de Pékin», Zou Jian, 2008.

Il est vrai que le continent asiatique a de quoi inspirer les artistes, notamment la Chine qui est en passe de devenir un nouveau territoire d'imagination de la bande dessinée, porté par de jeunes artistes ancrés dans leur époque. Son dynamisme se fait de plus en plus sentir. Encore récemment bloquée entre la Belgique, la France, les États-Unis, on retrouve la bande dessinée désormais sur tous les continents. Autrefois considérée comme un art décadent, notamment en Chine, elle bénéficie aujourd'hui d'une autre image. L'arrivée de l'Internet, des blogs, a permis le partage de données, de pensées et a profité à son développement. La bande dessinée est devenue un art international, décroissant et ne profitant plus d'une vision ethnocentrique. L'outil informatique fait désormais partie du parcours de création de la bande dessinée. Nous observons que les auteurs ne privilégient plus le seul support qu'est la planche. La bande dessinée est vue aujourd'hui, par certains artistes, comme un découpage du récit en plusieurs images, privilégiant une lecture autonome, image par image. C'est là un des changements émergeant, elle peut être autant lue que vue. De l'informatique naît aussi un nouveau graphisme, rappelant parfois celui des jeux vidéo. On ressent cette évolution dans les *comics* américains ou dans des œuvres plus indépendantes et conceptuelles, souhaitant utiliser cet outil à des fins artistiques précises.

Apparition d'un nouveau graphisme ou non, ce que révèle à chaque fois le récit, c'est un regard critique sur la ville, à l'image de Tardi qui s'intéresse toujours à la ville ancienne haussmanienne, de Sempé qui publie un recueil sur New York, mêlant poésie et humour, ou de Reiser, au regard plus incisif et critique, qui s'intéresse et s'attaque à la mauvaise architecture. Chaque jour, nous nous demandons à quoi pourrait ressembler la ville du futur. Notre vie nous y incite, nous vivons dans un monde de plus en plus urbain, marqué par des technologies auxquelles nous n'aurions jamais pensé avoir accès quelques années plus tôt. Ce que veulent nous délivrer les bandes dessinées ou les films de science fiction n'est pas seulement de l'ordre du divertissement. Ils nous orientent, s'introduisent dans notre imaginaire, et nous guident vers une vision utopique, autonome, technologique de la ville. En effet, cela fait longtemps maintenant que la bande dessinée entretient des liens intimes avec l'espace des villes et l'utopie. Le progrès et la modernité, apparus dans les années 60, marquent un nouveau tournant pour l'humanité. Comme nous avons pu le voir précédemment, de nombreux artistes vont s'en inspirer, dans le développement d'une vision à long terme de la ville et du monde. La vision des artistes pour imaginer ou dessiner, ce qui serait un possible, une partie, une esquisse de l'image de la ville de demain est totalement nécessaire. Elle nous ouvre l'esprit, nous guide dans le champs des possibles futurs. Elle pose depuis très longtemps la question d'un monde à venir avec une incroyable pertinence. Qu'elle fasse l'apologie de l'utopie, du progrès technologique, qu'elle nous dévoile un décor post-apocalyptique, la ville a toujours excité l'imagination des auteurs. Observons de plus près les visions marquantes et les plus spectaculaires de ces villes futures.

Commençons par Jean Giraud, plus connu sous le nom de Moëbius. Il naît en France en 1938 et est mort récemment, en 2012. Il a participé à la réalisation des décors des films de science-fiction les plus remarquables du genre et des plus réussis dans l'imagerie de la ville future. Il s'agit de *Dune* et de *Blade Runner*. Mais c'est à travers son œuvre dessinée que son travail est le plus remarquable, mettant en scène des paysages urbains d'une grande diversité. L'artiste possède deux personnages, deux personnalités : en premier lieu Gir, le penchant réaliste, qui s'intéresse à l'univers du western, puis l'autre facette qui est définie sous le nom de Moëbius et qui évoque une vision fantastique. C'est avec cette dernière personnalité qu'il va défricher des terres encore peu explorées dans la bande dessinée, situées aux frontières du rêve et de la science-fiction. C'est avec sa foi dans le progrès et dans la modernité des années 1960-1970 qu'il dessine des villes, des sociétés post-apocalyptiques où règnent l'anarchie, la violence et toutes sortes d'éléments inexplicables. Parmi les nombreuses cités imaginaires inventées par l'artiste, nous retiendrons celle qui apparaît au début de *The Long Tomorrow*, ville verticale et étouffante. La « Cité-Feu », qui apparaît dans *l'Incal*, est une métropole qui s'organise sous terre à partir de strates verticales, où la lumière provient des profondeurs et non du ciel. Pour l'artiste, notre esprit, notre « inconscient urbain » est

DE SUICIDE AHEE  
C'EST LA CHUTE DIRECTE  
ET OANS ESCAPE JUS-  
QU'AU GRAND ACIDA-  
CIDE QUI DISSOUT TOIT

CEEEK!!  
D'AUTRES  
VONT  
SUIVRE!

LA...  
UN SUI-  
CIDE!!

IL Y AVAIT  
LONGTEMPS

KOOKICH!!  
VA ME CHERCHER  
MON ARME... CETTE  
FOIS IL M'EN  
FAUT UN!!

SORTIEZ  
LES  
FUSTIS!

autant structuré par le modèle de la ville verticale, technologique, des Trente Glorieuses que par celui de la cité grouillante et chaotique que nous pouvons connaître aujourd'hui. Selon Moëbius,

*« la cité idéale de demain sera beaucoup plus complexe.  
C'est le retour de la Terre plutôt qu'un retour à la terre.  
La Terre en tant que système porteur de la vie... Gaïa.  
Nous sommes la Terre ».*

Il évoquait ceci dans un entretien que l'on retrouve dans les *cahiers de l'Institut d'aménagement et d'urbanisme d'Ile-de-France*.

Pour sa part, Enki Bilal, artiste serbe né en 1951, offre une vision plutôt rétro-futuriste et patinée de la ville. Ce qui inspire dès le début l'artiste et qui marquera son enfance est l'éclatement de l'ex-Yougoslavie. En effet, cette époque est marquée par les guerres, et les villes sont de véritables terrains d'affrontements : elles sont en parties détruites. C'est ce que l'on retrouve autant dans le dessin que dans l'âme de ces villes dans ses bandes dessinées, notamment dans la *trilogie du Monstre* et plus particulièrement dans l'album, *Le Sommeil du Monstre*. Il nous dévoile des villes brisées, sombres, grises, marquées par la violence, malades, détruites par les guerres et le passage du temps. Cette vision urbaine est d'autant plus intéressante que l'artiste réalise ces visions, ces dessins à partir de souvenirs, de sa mémoire, de son enfance, de sa vie, de ses arpentages. Il conçoit alors le cadre idéal afin de mettre en scène le scénario de ses bandes dessinées : un récit post humaniste des plus audacieux. Parmi ses références, on retrouve le film *Metropolis* de Fritz Lang que nous avons pu évoquer précédemment et la Tour Eiffel qui le marquera pour toujours.

*« Mon imaginaire aérien de la ville,  
avec des taxis volants et des piétons  
en hauteur, vient de là.  
Pour citer Baudelaire, j'aime m'élever  
au-dessus des «miasmes morbides» ».*

Pour Bilal, la ville est souvent en plongée ou en contre-plongée, elle nous donne toujours la sensation de vertige et offre une ampleur remarquable.

Passons maintenant à un artiste japonais qui a marqué le manga, Katsuhiro Otomo. Il est né au Japon en 1954. Son oeuvre touche de nombreux domaines, dessin, cinéma, affiche, scénario. Comme nous avons pu le voir précédemment, la présence des villes phares, sont très souvent représentées dans la bande dessinée. Après New York, dessiné et transformé par Enki Bilal, découvrons le Tokyo post apocalyptique. C'est à travers la saga futuriste *Akira*, que l'artiste nous dévoile les traits de la capitale japonaise. Cette oeuvre a largement contribué et favorisée l'apparition de la pop culture japonaise en Europe. Elle fait partie d'un des plus grands classiques du manga de science-fiction. Le récit, met en scène l'univers de jeune bikers désœuvrés et ultraviolents, dans un futur très proche (2019). Pour l'occasion, la ville est baptisée Neo-Tokyo où règne corruption et violence. Ceci trente ans après une troisième guerre mondiale où de nombreuses armes nucléaires ont détruites la plupart des grandes métropoles du monde. La ville dessinée par l'artiste est tentaculaire, les limites géographiques sont floues. Malgré un immense territoire, elle se révèle étroite, oppressante, grouillante de monde, ce qui la place dans la tradition des récits cyberpunk, apparus dans les années 1980, à l'image de *Ghost in the Shell* de Masamune Shirow. Otomo, impressionne par la force réaliste et intense que dégagent ses dessins, qui d'ailleurs rappelle la culture européenne. En effet, il a une

ci à gauche, planche extraite de «L'Incal noir», Tome 1, Moëbius, 1981.

forte admiration pour le travail de Moëbius, qui deviendra à son tour adepte de son art. La ville d'*Akira* apparaît, comme un champ d'expérimentations, s'amusant à créer des armes destructrices. À l'image des châteaux de sable que l'on adore édifier, puis détruire. L'auteur, l'applique pour la ville, où une partie des immeubles s'effondrent, dans un chaos total.

Explorons, pour terminer, l'imaginaire de la ville autonome d'Hisae Twao-ka, artiste japonaise né en 1976. La mangaka, nous dévoile à travers sa série, *la Cité Saturne*, apparue en 2007, que la Terre est devenue une zone protégée, les humains n'y ont plus accès. Pour pallier à cette situation, un immense anneau urbain est construit tout autour de la Terre, sorte de tube flottant en orbite. Chaque partie de la population est triée, selon son rang social, la structure étant pourvue de trois niveaux. Cette ville est le symbole d'un mode de vie radicalement différent de celui que l'on retrouve sur Terre. Tout semble artificiel, très loin du cadre naturel, que leur offraient leur ancienne planète. Pire encore, seul les habitants les plus aisés ont accès à la lumière, l'autre partie devant concevoir des installations, afin de la recréer artificiellement.

Il est intéressant de remarquer, à travers cette partie, la variété des imaginaires créés par les artistes. Chaque bande dessinée, chaque planche, témoigne d'un travail précis sur la ville, sur la société, sur le quotidien. Elle reflète la diversité de l'humanité. Tant par ses habitants, que par ses créations urbaines, architecturales... L'apparition de villes phares émergentes, dans la bande dessinée, prouve qu'elle évolue avec son époque. Internet, a aussi beaucoup participé au développement de celle-ci, à la diffusion des idées, de nouveaux modes de représentation, de nouveaux graphismes etc...

Nous avons pu aussi voir, que les visions de la ville du futur sont très différentes, d'un artiste à l'autre et d'un continent à l'autre. Bien que le sujet soit quasiment, le même, c'est-à-dire imaginer des possibles, des mondes, des sociétés, dans des cités, des formes architecturales fictives, qui se retrouveraient dans le futur, les récits et l'imagerie qui en ressort varient totalement. Chaque artiste perçoit la forme urbaine différemment et imagine un avenir sous des aspects distincts. C'est aussi une question de vécu, comme nous avons pu le voir avec Enki Bilal, de culture, de personnalité, de ressentis.

Ce qui nous amène à découvrir que par exemple, l'oeuvre de Moëbius ou de Katsuhiro Otomo sont totalement opposées à l'imaginaire de la ville du futur que proposent Schuiten et Peeters. Témoins de cette différence, l'organisation spatiale, les formes urbaines, architecturales, le réalisme des sociétés, comment est établie la vie, le quotidien dans ces mondes. Ils s'éloignent de l'imagerie cyberpunk, technologique et suffocante des villes futures proposée par les artistes français et japonais. Tandis que Schuiten et Peeters ont comme influences principales : le XIXe siècle, l'Art nouveau ; Moebius et Otomo se rattachent à l'esprit de la science fiction, de la dystopie, d'un monde beaucoup plus sombre, violent, dense ; ce que l'on retrouve tout particulièrement dans l'esprit cyberpunk.

# PARTIE II

## LA VILLE DU FUTUR: L'OEUVRE DE SCHUITEN ET PEETERS.

.introduction

### 1. PRÉSENTATION DES AUTEURS

.biographies

.influences: bande dessinée (2014) et exposition (2014, 2015): *Revoir Paris*.

.quand l'utopie devient réelle: projets scénographiques.

### 2. LES CITÉS OBSCURES: UNE VISION DÉCALÉE DE LA TERRE

.une vision rétro-futuriste de la ville.

.l'utopie au coeur du récit.

.liens et fascinations pour des villes existantes:

(Paris, Bruxelles) deviennent Pâhry

et Brüssel dans les Cités Obscures.

.un récit marqué par l'apparition de la vie.

## 1. PRÉSENTATION DES AUTEURS

Cela fait maintenant 30 ans que nous suivons les parutions de François Schuiten et Benoît Peeters. Ce temps paraît long, mais au vu de l'évolution de leur travail, on ne peut que l'apprécier. En effet, c'est la durée nécessaire à la création de cette oeuvre, dont nous pouvons dire aujourd'hui qu'il s'agit d'un classique de la bande dessinée. Ce temps est nécessaire aussi pour la création d'un style, d'un dessin, d'une forme, qui aujourd'hui sont devenus iconiques. Leur visibilité artistique s'est étendue à d'autres domaines, notamment la scénographie. Ils ont réalisé une station de métro à Paris, une autre à Bruxelles, plusieurs décors de pièces de théâtre, des pavillons d'exposition et bien d'autres encore. Cette ouverture à d'autres champs artistiques est aussi un moyen de diffuser leur vision, leur travail, à un public qui ne s'y intéresserait pas forcément. C'est un moyen aussi de réaliser dans le réel, un imaginaire dessiné sur des planches.

Évoquer leurs visions, leurs dessins, leurs récits, c'est aussi évoquer l'histoire. Certes la trame des *Cités Obscures* se déroule dans le futur, mais ils n'en oublient pas pour autant les réalisations du passé. Cela fait partie d'une des grandes particularités de ces auteurs. Imaginer le futur avec des fondements passés, telle pourrait être leur devise. Ils sont sujets à des influences liées au XIXe siècle qu'ils affectionnent particulièrement, en tant que précurseur de la bande dessinée, de l'utopie architecturale, du progrès scientifique et technique. Le début des premières expositions universelles, la création des premiers modes de transport innovants que l'on retrouve aujourd'hui, métropolitain aérien et enterré, train, voitures, tramway, autant de révolutions qui marqueront ce siècle et l'esprit des auteurs. Dès lors on parle de style rétro-futuriste, qui évoque notamment des tensions entre passé et futur, et des représentations tirées de l'imagerie «rétro». Toutes ces particularités sont évoquées dans l'exposition que les auteurs ont créée en collaboration avec la Cité du patrimoine et de l'architecture ainsi que le Grand Paris. Projets utopiques, projets qui ont marqué l'histoire, notamment les grands travaux engagés par le baron Haussmann, les visions du Corbusier, d'Auguste Perret... Tout ce passé est donc associé aux travaux de Schuiten et Peeters, ce qui leur permet de revisiter Paris avec un regard différent, d'imaginer ce que pourrait ou devrait être la ville dans le futur. L'exposition permet aussi de démontrer que la bande dessinée est un médium pertinent pour interroger la ville du futur.

Nous commencerons cette seconde partie en présentant les deux auteurs. Pour sa part, François Schuiten est d'origine belge, il est né à Bruxelles en 1956. Dès l'enfance, l'architecture tient une place très importante, son père voulait qu'il devienne architecte, tandis que son frère Luc l'est devenu.

Au début de sa carrière, il réalise deux albums avec Claude Renard, *Aux médianes de Cymbolia* ainsi que *Le Rail*. Sa première publication est intitulée *Mutations*, il n'avait alors que 16 ans. Il suit des cours à l'institut Saint-Luc, école spécialisée dans la bande dessinée, le dessin et la gravure. Il développe par ailleurs au fil des années le cycle des *Terres Creuses* avec son frère. C'est dans les années 1980 que démarre la création de la série la plus importante de sa carrière, en collaboration avec Benoît Peeters, *les Cités Obscures*. Cela fait partie de ses plus grands succès, ses albums ont été traduits en une dizaine de langues et ont de nombreuses fois été récompensés. Quand il ne collabore pas avec son ami, on le retrouve dans la création de nombreux projets très variés. Dans toute l'Europe, il crée des affiches pour des événements, des expositions, des pièces de théâtre, mais aussi des timbres-poste.

Une des parties les plus importantes de son travail solo concerne la scénographie. En effet, il a réalisé des décors très impressionnants, notamment la

station des «Arts et Métiers» à Paris et «Porte de Hal» à Bruxelles. Il a aussi scénographié de nombreux spectacles d'opéra et de danse. Il participe aussi à l'élaboration de films, notamment *Taxandria* et *Les Quarxs*. Enfin il fut de nombreuses fois concepteur de plusieurs pavillons à travers le monde, celui du Luxembourg, à l'exposition universelle de Séville en 1992. Le parc thématique des utopies à Hannovre, en 2000, qui fut un véritable succès, accueillant près de cinq millions de visiteurs, et pour finir le pavillon belge de l'Exposition mondiale d'Aïchi au Japon en 2005. En 2002, son travail est récompensé, il obtient le grand prix d'Angoulême pour l'ensemble de son oeuvre. Plus récemment, il a participé à la scénographie d'un musée du train, le « Train World » situé dans la banlieue de Bruxelles à Schaerbeek plus précisément. Il ouvrira ses portes le 29 septembre 2015. Selon ses mots, il s'agira d'un véritable « opéra ferroviaire ». On sait l'admiration du dessinateur pour cet univers, admiration qu'on retrouve dans certaines bandes dessinées, plus particulièrement, dans celle qu'il a conçu seul, *La Douce*, parue en 2012.

La seconde moitié de ce duo s'appelle Benoît Peeters. Français d'origine, il est né à Paris, en 1956. C'est dans cette même ville qu'il fait une hypokhâgne et une khâgne pour ensuite se diriger vers une licence de philosophie à la Sorbonne. Il y prépare également le diplôme de l'École Pratique des Hautes Études, avec comme directeur Roland Barthes.

Ses deux premières parutions s'intitulent *Omnibus*, paru en 1976 et *La Bibliothèque de Villers*, roman en hommage à Jorge Luis Borges, publié en 1980. Depuis, il s'essaye à des genres très divers: essai, biographie, récit illustré, roman-photo, cinéma, télévision, théâtre radiophonique, sans oublier bien sûr la bande dessinée. Il est aussi connu pour être un spécialiste de l'univers de Tintin et de son auteur, auxquels il consacre trois ouvrages, *Le Monde d'Hergé*, *Hergé, fils de Tintin* et *Lire Tintin, les Bijoux ravis*. Il publie également des essais sur la bande dessinée, le storyboard et l'écriture en collaboration ainsi que sur Hitchcock, Paul Valéry et Nadar. En amont du travail réalisé avec François Schuiten, il collabore avec d'autres dessinateurs, notamment Alain Goffin, Anne Baltus et Frédéric Boilet. Pour ce qui est de la série *les Cités Obscures*, on retient sa capacité à expérimenter et à renouveler sans cesse son art d'un album à l'autre. Il a eu aussi l'occasion de travailler avec des cinéastes, plus particulièrement Raoul Ruiz pour le film *La Chouette aveugle* et le livre *le Transpatagonien*. Il réalise plusieurs courts métrages et de nombreux documentaires, dont la série *Comix* diffusée sur Arte et l'INA, un moyen métrage, *l'Affaire Desombres* (qui concerne une bande dessinée des *Cités Obscures*), un long métrage, *le Dernier Plan* et enfin de grands entretiens filmés avec Alain Robbe-Grillet.

Comme nous avons pu l'évoquer en introduction, les auteurs nous dévoilent des cités sous des traits que l'on peut parfois identifier à des éléments architecturaux existants. On remarque que ces influences sont rapidement identifiables. Tout d'abord, si l'on se réfère à leurs lieux de naissance, nous en retrouvons déjà une partie. Ce qui laisse imaginer que l'arpentage, la connaissance de quartiers a orienté leur imaginaire. Ce que l'on retrouve dans les dessins de Schuiten, c'est tout d'abord l'impact des courants du XIXe siècle, notamment l'Art nouveau, que l'on retrouve dans sa ville de naissance. Nous retrouvons ainsi à de nombreuses reprises Bruxelles, qui par ailleurs devient Brüssel dans *les Cités Obscures*. C'est aussi le cas de Paris, où Benoît Peeters est né, elle s'apparente à la ville la plus inspirante pour le dessinateur Schuiten.

Une influence et une inspiration si forte pour cette cité donnera lieu à une bande dessinée et une exposition. En effet simultanément paraissent ces deux projets. Tout d'abord l'ouvrage *Revoir Paris* en 2014, qui retrace les expériences de Kârinh. Puis l'exposition du même nom, qui s'est déroulée du 20 novembre 2014 au 9 mars 2015 et a donné lieu à la sortie d'un livre en 2014.

Ces projets marquent une étape dans le travail des auteurs, une évolution, une ouverture à des champs encore plus larges. Tout d'abord, la bande dessinée ne fait pas partie de la série des *Cités Obscures*, elle est à part, elle n'en est pas une. Ils imaginent ici le Paris du XXIIe siècle, que l'héroïne principale souhaite découvrir, elle en rêve, l'imagine. Kârinh est fascinée par toutes les représentations du XIXe siècle, notamment celles de Robida. Elle a tout d'abord

la chance de faire partie des personnes à se rendre sur Terre pour une mission. En effet, jusqu'à présent elle vivait dans une petite colonie spatiale en vase clos où vivent d'anciens Terriens ayant coupé tout lien avec leur planète d'origine. Les faits qui y sont pratiqués sont extrêmes, la démographie est contrôlée, les femmes sont choisies pour leur capacité à repeupler la colonie, la gestion de cette micro-société en devient autoritaire. C'est tout cela qu'elle souhaite quitter, elle qui n'a jamais vu la Terre et encore moins Paris, pour qui elle voue une fascination issue d'ouvrages miraculeusement préservés. Dès lors, nous remarquons que pendant son voyage vers la Terre elle se livre à un rituel assez spécial... qui peut s'apparenter à la prise d'une drogue. Elle provoque des hallucinations et la transporte dans un autre univers. Elle atterrit à maintes reprises dans la ville qu'elle souhaite voir à tout prix, Paris, mais elle ne ressemble pas à ce que nous pouvons connaître aujourd'hui. Elle se retrouve au milieu d'engins volants, de grandes tours apparaissent ici et là, des publicités « aériennes » surgissent dans le paysage urbain. Nous comprenons alors qu'elle se trouve dans le Paris utopique, celui dessiné par des artistes, des architectes au cours du XIXe siècle. C'est cette ville qu'elle affectionne, et nous comprenons alors qu'elle se shoote littéralement aux utopies, c'est une véritable « utopiomane ». Mais ce qu'elle va véritablement voir, en arrivant, ne ressemble en rien à tous ses fantasmes. La ville s'est agrandie, elle s'étale jusqu'à la mer pour ne former qu'une seule ville avec le Havre. Tout au long de la Seine se succèdent des ruines d'une époque industrielle faste, les ponts sont de véritables passages de réseaux en tout genre. Arrivée aux portes de la ville, la skyline se révèle en fond, elle aussi est différente, parsemée de tours, d'immenses ponts et notamment d'un étrange dôme. Elle arrive dans un Paris post-touristique, le luxe est déjà devenu une mémoire, une survivance. Les monuments les plus emblématiques sont mis sous cloche, protégés comme des pastiches d'un riche passé. Ce scénario d'anticipation marquerait un tournant assez pessimiste du futur de la ville parisienne. C'est ce que laisse présager ce premier tome...

On retrouve tous ces éléments dans l'exposition créée en collaboration avec la Cité de l'architecture et du patrimoine qui s'est déroulée du 20 novembre 2014 au 9 mars 2015 à Paris. Grâce à ce projet, ils participent aussi à l'imaginaire et au futur du Grand Paris. Leur art sert ici à la fois à l'imaginaire et aussi à la vision de la ville du futur dans une demande concrète. Ils se replongent dans des travaux, des études, des projets non réalisés pour des demandes à grande échelle.

Pour les auteurs, les villes sont littéralement des incubateurs à utopie. Ils nous présentent des représentations passées, notamment de la fin du XIXe siècle, afin de mieux en imaginer l'avenir. Dans un premier temps, nous pouvons comprendre l'intitulé de cette exposition en trois sens. Revoir, c'est voir le passé d'une cité qui a évolué bien plus qu'on ne le pense. Revoir, c'est aussi voir une nouvelle fois, revisiter, sous un regard différent le Paris contemporain. Enfin, revoir, c'est aussi imaginer, penser, ce que la ville pourrait ou devrait devenir. C'est ainsi qu'à travers les représentations des planches de François Schuiten, associées à celles des représentations anciennes de Paris, nous pouvons nous questionner afin d'appréhender ces trois dimensions. Mais pour être en mesure de revoir il faut déjà avoir vu, questionnement qui traverse l'intégralité de l'exposition. Tout individu possède des représentations mentales de la capitale, à travers des ouvrages ou bien le vécu. Le XIXe siècle nous a permis d'avoir une nouvelle dimension des villes et de nos espaces de vie, à travers les vues obliques que la conquête de l'air a permises. Notre vision est devenue plus profonde visuellement, se projeter dans l'intégralité de l'espace urbain est devenu plus évident, ce que l'arpentage d'une rue ou la verticalité du bâti ne nous le permet pas. C'est ainsi que naît la notion de paysage urbain global, ce qui permet dès lors de penser la ville dans son ensemble, dans une plus grande cohérence pratique et esthétique. Pour ce que résultat soit possible, la reconstruction de la ville sur elle-même devient nécessaire. Au-delà de la transformation opérée par Haussmann, il faut voir les nombreuses vues et installations qu'ont générées les différentes expositions universelles qui ont marqué la ville de 1855 à 1937. Ce qui correspond quasiment à un siècle de transformation, d'innovation, de progrès. Aujourd'hui encore, de nombreux témoignages

ci à droite, affiche de l'exposition «Revoir Paris», François Schuiten, 2014.



ECOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE TOULOUSE  
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT DE PROPRIÉTÉ

de cette époque sont disséminés à l'intérieur de Paris. Ce que l'on peut aussi apprendre, c'est le modelage, au gré des expositions, de parties emblématiques de la cité, notamment la perspective du Champ de Mars et la butte de Chaillot.

Les expositions universelles ont eu cette capacité à transformer la ville et à être de véritables phares d'innovations, symboles d'un avenir radieux. Elles avaient aussi cette capacité de détruire ce qui avait été construit récemment, une idée largement abandonnée au XXe siècle, et qui met en avant une idée de la conservation bien différente de celle d'aujourd'hui. Cette exposition laisse aussi entrevoir que de nombreux projets n'auront jamais vu le jour, laissant paraître une ville qui semble immuable. La quête permanente de modernité engagée par la ville est finalement un échec total, l'espoir d'une modernité radicale engendré par la science triomphante n'a pas vécu au XXe siècle, et c'est ce que les auteurs indirectement mettent en avant dans leur travail. Aujourd'hui l'avenir de la ville passe avant tout par la mise en valeur et la préservation de son patrimoine, véritable cœur de l'identité urbaine.

Dès lors apparaît l'autre notion de cette exposition. Il s'agit du lien entre le Paris imaginé par les urbanistes, les architectes et l'imaginaire de la ville que l'on voit dans les planches de Schuitem et Peeters. Imaginaire d'autant plus important que la différence entre ce qui a été pensé au XIXe et au XXe siècles et très différent de la réalité du XXIe siècle. Néanmoins seule la Défense paraît sortie de cet imaginaire, porteuse d'une architecture et d'un urbanisme à part et différent. L'imagination de François Schuitem pour imaginer ce Grand Paris a été très grande, il dessine par exemple des immeubles-arbres à Aulnay-sous-Bois, qui n'ont bien sûr rien de réaliste, mais qui sont un moyen de donner des marqueurs identitaires forts. En effet il faut donner du sens à cette nouvelle ville, car oui, il s'agit d'une nouvelle ville, devenue mondiale, changeant d'échelle, Paris change intrinsèquement et a besoin de sens. Nous devons arrêter de la voir à travers ses 20 arrondissements, ses monuments emblématiques et sa rigidité haussmannienne.

*« À l'heure où le projet du Grand Paris paraît vraiment compromis, il nous semblait important de redonner du possible à Paris, de nourrir la porte vers la rêverie, l'utopie. »*

(François Schuitem, *Revoir Paris l'exposition*, éditions Casterman, 2014)

Le Grand Paris ne pourra exister qu'à travers son agglomération, qui aujourd'hui manque de connexions, de cohérence. L'imaginaire est donc nécessaire pour aller au-delà de nos limites usuelles, nous devons réinventer les vues auxquelles nous sommes habitués car l'espace, dans sa matérialité, nous laisse peu de place à l'imagination. Même si les visions Schuitem et Peeters semblent peu crédibles pour servir de véritables étendards, elles illustrent bien le caractère indispensable qu'apportent ces représentations, une sorte d'appropriation par le visiteur, qui pourrait avoir comme résultat une vision commune de ces espaces nouveaux. Dans la continuité de cette vision, un travail en trois dimensions a été créé spécialement pour cet événement : une sphère où l'on découvre la ville de Paris de manière interactive. D'autres représentations nous permettent de voir à quoi ressembleraient les monuments parisiens dans 150 ans. Pour cela Schuitem et Peeters nous proposent de les visiter grâce à des structures faisant le tour des monuments. Des dômes de verre protègent les édifices les plus emblématiques. En effet ils imaginent un tourisme encore plus important qu'aujourd'hui et essayent de se représenter différents scénarios pour découvrir ces lieux sous un autre regard.

Au-delà de la question parisienne, comme nous avons pu l'évoquer précédemment, la bande dessinée apparaît comme un moyen d'expression utile pour penser la ville. En effet on sait qu'aujourd'hui la ville est et sera beaucoup plus complexe à dessiner. À l'époque où le Corbusier exerçait, c'était plus simple. Les élus, les architectes sont bloqués par l'idée de la gestion et des responsa

ci à droite en haut, «le pont d'Austerlitz», 2014, et en bas, «Aulnay-sous-Bois, la mémoire des forêts», 2009, illustrations pour le Grand Paris et l'exposition, «Revoir Paris», François Schuitem.

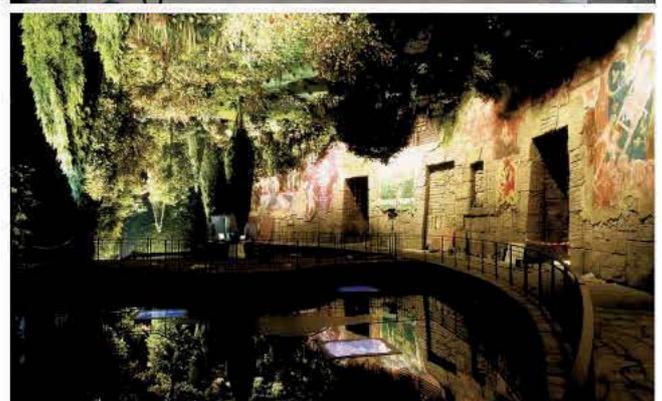


bilités. C'est ainsi que la bande dessinée offre plus de possibilités, elle ne se limite pas qu'à la représentation graphique. Sa structure même offre à la fois des illustrations et des liens logiques entre les vignettes. C'est ce qui permet de donner corps au scénario, à l'histoire, et vie à l'espace où elle se déroule. C'est cet espace créé par la bande dessinée, vécu par les protagonistes, que naît cet intérêt. Comme nous l'avons évoqué précédemment, chaque personne a des représentations de la ville, une vision urbaine, liée aussi à son vécu. Il est donc nécessaire d'offrir à ces images plus que cela, c'est-à-dire des évolutions, des scénarios, des utopies. Des images dont la bande dessinée ne se limite pas à l'inverse d'un architecte. Elle nous offre, à travers l'arpentage et le vécu des personnages, une appréhension différente de la ville, tout en y intégrant le paysage et les fonctionnements des liens humains et sociaux qu'elle héberge.

La bande dessinée est un moyen de mettre en scène, le rôle de l'architecture dans l'évolution de la société. Elle est le lieu d'une grande liberté qui nous permet d'explorer les différents futurs possibles de nos villes. *Revoir Paris* nous renvoie à un imaginaire passé, qui voyait la capitale comme phare de la modernité. Ce qui nous renvoie aujourd'hui à ce qu'elle est devenue, une ville sûrement trop sage. Elle nous invite également à imaginer, concevoir la ville du futur, tout en conservant ce qui la différencie des autres mégapoles mondiales, pour enfin créer l'émergence d'un imaginaire du Grand Paris.

Comme nous avons pu le voir, le travail scénographique tient une place importante dans le travail des auteurs. Ils ont pu ainsi réaliser grâce à ces projets moins contraignants qu'un projet architectural, leur utopie, leur vision, leur idéal de la ville. C'est un moyen « physique » de rendre compte de leurs univers. Des parcelles de fiction qui s'introduisent en ville, dans des pavillons. En effet la station des arts et métiers à Paris en est un bon exemple, Schuiten a voulu nous immerger, nous plonger dans son monde, un monde que l'on peut interpréter de différentes manières. Les textures, les matériaux offrent un réalisme très fort, la sensation de seuil est très palpable dès que l'on quitte l'espace de la station. Divers hublots dévoilent de petits mondes fictifs. Nous pouvons lire cet espace comme un prolongement des Cités Obscures, une porte d'entrée dans leur monde, une pièce fictive ancrée dans le réel des citoyens. L'exemple le plus abouti, des douzes années d'expériences scénographiques, est, sans conteste, le pavillon *Planet of Visions*. Situé dans le parc thématique de l'exposition Universelle d'Hanovre et inauguré à l'an 2000, ce projet au départ devait porter le nom *Le Futur du Passé*. Trop équivoque pour les organisateurs il fut finalement modifié. Contrairement à d'autres travaux effectués pour des pavillons, celui-ci ne concerne aucun pays, ce qui donne à Schuiten plus de liberté et lui évite l'effet vitrine. Le cahier des charges est ainsi beaucoup plus ouvert, mais doit néanmoins respecter une règle, celle de produire un spectacle à partir d'un contenu fort et d'une véritable dramaturgie, ce qui se rapproche finalement de l'élaboration d'un livre et en devient d'autant plus stimulant pour l'artiste. Rapidement est venue à l'esprit du concepteur, l'idée d'un gigantesque panorama, explorant toutes les possibilités techniques du moment. Ce qui permet d'éviter la facilité d'une projection ou d'un écran géant, pour une immersion plus intense et profonde dans le décor. Dès le départ il s'est entouré de spécialistes, scientifiques, techniciens du monde entier. Il était difficile de trouver un sens général à donner à ce pavillon et la signification qu'avait l'utopie. En effet dans le monde francophone ce concept est plutôt vu de manière positive voire légère, tandis que pour d'autres pays cette notion est beaucoup plus ambiguë, notamment en Allemagne. Il était donc nécessaire de mettre en valeur cette tension et de ne pas seulement magnifier ces visions. Il fallait aussi éviter un côté Disneyland en mettant en scène un propos différent et proposer tout au long du parcours un récit, en lien avec les différents espaces. Il est vrai que tandis qu'un architecte essaye de rendre visible l'espace qu'il conçoit, la scénographie est le travail de l'invisible : il s'agit de déconcerter le spectateur, de le surprendre, voire de le perdre. Le but final de cette oeuvre était donc de dévoiler l'utopie, sous différents aspects : l'utopie de la cité, l'utopie sociale, l'apocalypse, l'utopie mécanique, l'utopie des mobilités...

Cette expérience était aussi l'occasion de répondre à de nouvelles réflexions, notamment de savoir quel sens revêt une exposition universelle aujourd'hui. Avec l'arrivée de l'Internet, la mondialisation, l'idée de montrer l'évolution des différents pays est aujourd'hui devenue obsolète. Le parc thématique offrait une piste, un scénario, pour lire l'avenir à travers un regard prospectif, mais aussi pour confronter différentes visions, en prolongeant ainsi la démarche des grands utopistes du XIXe siècle. Ce qui dans le cadre du travail de Schuiten et Peeters est une continuité totale.



ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ART  
DOCUMENT SOUMIS A

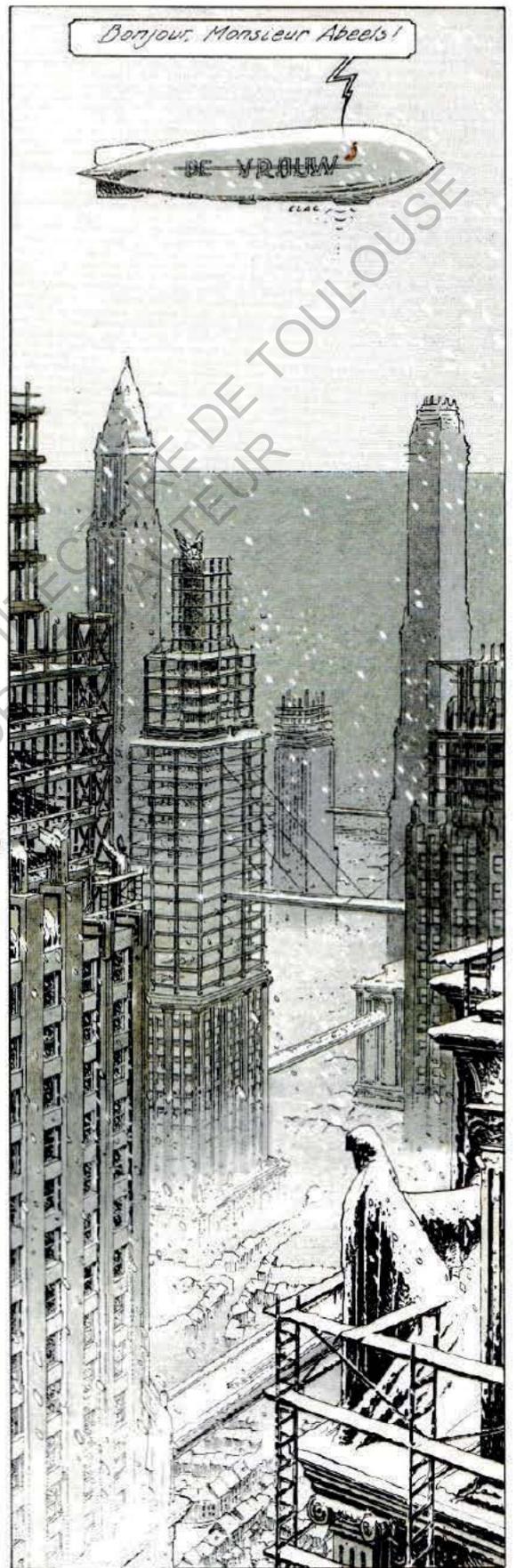
Contrairement à d'autres séries de bande dessinée, les Cités Obscures ne sont pas un récit linéaire. Les albums peuvent être lus dans le désordre, il s'agit d'une série ouverte. Ces cités nous offrent un reflet décalé de la Terre, c'est un passage entre deux mondes. Elles représentent la forme ultime d'organisation sociale. Ce monde est radicalement urbain, avide de connaissances, de mobilité et de progrès, mais cependant préservé des excès de la technologie moderne, notamment celle qui est apparue au XXe siècle.

Effectivement, les formes architecturales présentes dans ces bandes dessinées reflètent une influence du passé, comme nous avons pu le voir précédemment. Elles sont liées à l'influence des auteurs et plus particulièrement à l'Art nouveau et à l'Art déco. Dès lors on remarque que l'imagerie ou l'influence du XXe siècle n'apparaît pas graphiquement. De plus, cette représentation technologique apparue à cette époque semble être pour les auteurs une vision usée, trop représentée. Ce siècle semble avoir disparu de ce monde, nous nous retrouvons alors tout droit dans le futur. Nous faisons face à un monde parallèle teinté d'images rétro-futuristes. Leur démarche consiste à réactiver des idées et des projets passés qu'on croit à tort démodés dans une imagerie du futur, et qui pourraient y trouver un nouveau sens.

Ces cités nous montrent, un univers à part, chaque ouvrage dévoile une nouvelle partie de ce monde, de ce continent fictif. Elles nous interpellent aussi, parfois, dans leur ressemblance avec notre société, notamment Brüssel et Pâhry, deux cités du monde obscur inspirées de l'histoire et de la forme architecturale de Paris et de Bruxelles. Les métropoles sont perçues par les auteurs comme des icônes modernes, de notre temps. Nous pouvons aussi évoquer le témoignage de certains lecteurs, qui reconnaissent dans les traits des *Cités Obscures* des villes où ils vivent, à travers l'architecture, la forme urbaine ou leur gestion. Nous évoquerons aussi, comment l'utopie prend place à l'intérieur du récit, comment se déroule la vie dans ces cités et comment des phénomènes paranormaux ou fantastiques viennent perturber le déroulement des histoires.

Avec *les Cités Obscures*, l'histoire semble s'être arrêtée, ralentie, comme une série d'altérations sur le XIXe siècle. Agrégat de variations historiques, ensembles insulaires unis par un fédéralisme imaginaire, elles nous dévoilent une vision déformée de l'âge du progrès. Il s'agit de prendre ce qu'il y a de meilleur dans la civilisation au XIXe siècle et de cet émerveillement utopique. L'utopie positive, l'utopie comme idéal, d'apparence enfantine, n'est au final qu'une enclave fantastique du monde de la domination du XIXe. Pour autant, il ne faut clairement pas voir *les Cités Obscures* comme une dystopie bien au contraire.

Dans cette série, un des ouvrages qui nous permet d'appréhender le sujet de l'utopie est Brüssel. Schuiten et Peeters évoquent ici les désordres et les désastres de la civilisation moderne. Tiré d'événements réels, notamment l'enfouissement de la Senne, la construction du palais de justice, elle est assurément la plus proche d'une ville de notre monde, et semble constituer un double de Bruxelles. L'histoire de cet ouvrage baigne dans le progrès, on nous dévoile l'apparition du plastique, à travers le personnage principal qui souhaite ouvrir une boutique de plantes faites grâce à cette nouvelle matière. Une autre arrivée majeure est celle de l'électricité, avec la création d'une clinique gigantesque dédiée à des cures faisant usage de cette nouvelle découverte. Un autre changement brutal dans cette cité est d'ordre urbanistique : en effet les autorités décident d'engager des travaux pharaoniques, destinés à modifier totalement la morphologie de la ville. Oubliant les bâtiments historiques, les rues médiévales, ce grand projet urbanistique laisse place à d'immenses tours et à un plan



d'ensemble mettant à l'honneur les lignes droites. La majeure partie des habitants sont expulsés de leur domicile, qui sont, par ailleurs, détruits, sans aucune concertation. Tel est le prix à payer pour les brüssellois et brüsselloises, afin que leur ville devienne un sommet de la modernité et du progrès.

Les effets de la table rase et de la cupidité de ceux qui en sont les initiateurs sont dévastateurs. Tout est bon, tout est prétexte pour gagner de l'argent au détriment de ceux sans qui Brüssel ne pourrait exister. Ainsi, comment ne pas faire de liens avec des exemples d'aujourd'hui, qui eux sont biens réels. Nous pouvons penser au boom immobilier que traverse la Chine, avec ses nombreuses expropriations. Nous voyons la destruction des parties les plus anciennes des villes. Expulsés, les habitants n'ont pour la plupart pas de choix, et doivent se déplacer de plus en plus loin des centres urbains. En effet, cette folie constructive entraîne une hausse des prix ininterrompue. À l'image de ce qui se déroule dans *Brüssel*, l'homme, le citoyen, n'est pas la première préoccupation des dirigeants et promoteurs.

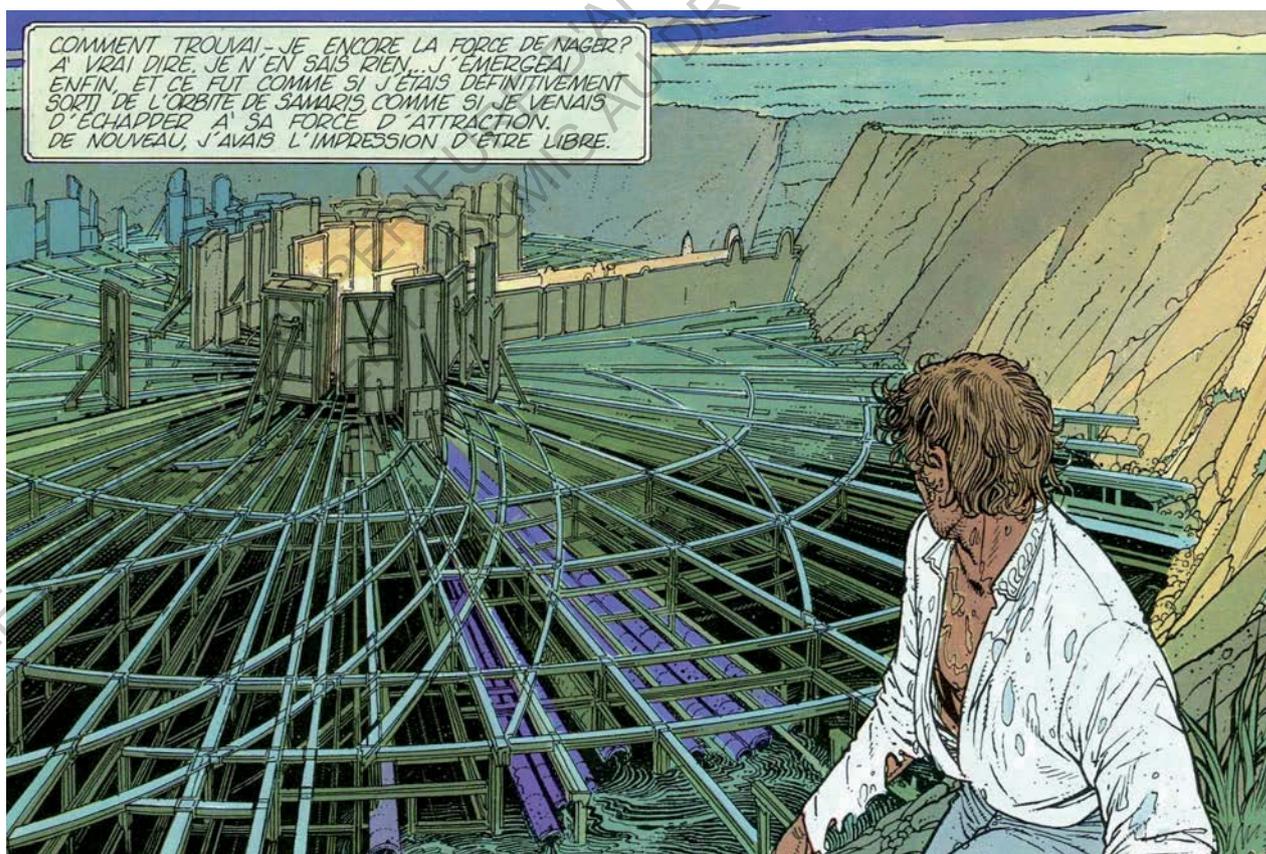
Autre représentation cauchemardesque de la ville dans *les Cités Obscures*, celle d'Urbicande. Il y règne un rationalisme rigide des plus effrayants, résultat de la folie urbanistique d'Eugen Robick, urbatecteur attitré de cette cité. Il nous dévoile une vision grandiloquente des plus importantes idéologies du XIXe siècle. Cette dystopie est évoquée à travers un ton burlesque, mais les personnages et les habitants ne vont pas tarder à montrer leur résistance face à ses changements, amplifiés par l'apparition d'un réseau géométrique qui ne cesse de proliférer et devient le lien entre les deux parties de la ville. À l'image de *Brüssel*, un élément perturbateur, déclencheur et finalement bienfaiteur, vient interrompre ces folies spéculatives. Dans le premier ouvrage évoqué, il s'agit d'une inondation sans précédent, anéantissant dès lors l'élan constructif engagé, tandis que dans *la Fièvre d'Urbicande* il s'agit donc, de ce réseau qui vient anéantir la poursuite des projets en cours. L'esprit des cités est de dévoiler les possibilités du progrès et de tous ceux qui y croient, de la modernité avant ces ravages, avant sa réalisation puis son échec. C'est la préservation d'un monde, qui ne se serait pas abîmé dans le XXe siècle et comme réalisation des espoirs et des progrès accomplis au XIXe siècle. En effet, comme nous avons pu le voir précédemment, rien ne nous évoque ce siècle dans ces cités, il n'y a pas d'informatique, pas de cinéma, pas de télévision, à aucun moment nous ne voyons des tableaux abstraits. Aucune référence n'est tirée des doctrines communiste ou nazi. Les auteurs laissent de côté ces grandes abominations liées à cette époque et laissent place à un vaste effort de préservation et de représentation attachées au XIXe siècle. Ceci apparaît comme une possibilité naissante de la modernité du XXe siècle, mais mise à l'abri des accomplissements et des réalisations ratées. Ces cités ressuscitent l'enthousiasme initial pour le progrès, d'avant la mondialisation et l'unification de la planète.

En détarrant sous les strates de la modernité accomplie comme une trahison de ces idéaux initiaux, les auteurs nous proposent une croyance fervente et naïve au premier élan de la technique. En effet, toutes les cités sont un vaste dispositif, destiné à protéger notre imaginaire contemporain, et offrant la joie de la pure possibilité du progrès, tout en l'arrachant à l'aventure de sa réalisation : industrie lourde, désastre écologique, agriculture intensive, individualisation, ratés urbanistiques, bombe atomique, guerres mondiales...

Dès lors, les cités peuvent être perçues comme non utopiques, non dystopiques. Elles sont un catalogue imaginaire, un catalogue de possibilités, non abolies de l'espoir dans le plastique, dans la médecine par le radium, dans l'électricité, dans la locomotive à vapeur... Ce que nous pouvons aussi remarquer, c'est l'absence de religion, le possible des cités est ailleurs. Politique et droit, science et médecine, art et technique, voilà les rouages, les fondations, du fonctionnement de ce monde parallèle. Les cités évoquent aussi les dépérissements liés au progrès. Dans *la Frontière Invisible*, le lecteur se rend compte des effets dévastateurs de l'avancée technique. En effet, le personnage principal se retrouve dans une immense structure architecturale où des centaines de personnes participent et créent la cartographie du monde des *Cités Obscures*. Mais très vite, l'arrivée de traceurs automatiques va totalement modifier et anéantir le travail de nombreuses personnes. De plus, la précision de ce nouvel outil n'est pas fiable.

Après avoir parcouru l'idée qui entoure les cités, c'est-à-dire celle d'un monde possible qui préserverait l'éventualité de la modernité, de sa réalisation, de sa concrétisation au XXe siècle et de sa trahison, voyons maintenant le travail sur la forme esthétique et architecturale que les auteurs nous dévoilent.

Schuiten et Peeters donnent au monde du possible des formes différenciées et non pas uniques. En effet, dans chaque album, nous retrouvons des formes et une esthétique différentes. Il s'agit de créer une apparence, une allure, un dessin qui marque le lecteur. Chaque cités, doit être reconnaissable, à l'image des métropoles actuelles qui possèdent assurément au moins un édifice identifiable. Le choix systématique d'une grande forme architecturale est au final une architecture comprise en tant que substitut, ersatz de mondes. Ils n'ont cessé d'inventer de grandes formes, tours, qui nous sont offertes et laisse place à la rêverie des lecteurs. En témoigne, la ville fictive des *Murailles de Samaris*, que le personnage croit réelle et souhaite absolument découvrir. Très vite, il se rend compte qu'à travers ses promenades quotidiennes, de nombreuses actions se répètent et se ressemblent. Il croise toujours les mêmes visages, discute toujours avec la même femme, qui elle-même disparaît toujours au même instant. Dès lors, les seuls éléments qui lui paraissent nouveaux dans son quotidien sont d'ordre architecturaux. En effet, il remarque toujours une nouvelle forme, un nouveau détail, un matériau différent. Bien que ses arpentages se déroulent aux mêmes endroits, ces éléments varient en permanence. Il comprend alors, en ouvrant une fenêtre, que cette ville n'est rien d'autre qu'un décor. Il est devenu, malgré lui, le personnage d'une pièce, errant dans les coulisses et la scène de ce dispositif artificiel.



ci-dessus, case extraite de la bande dessinée, «les Murailles de Samaris», les Cités Obscures, François Schuiten et Benoît Peeters, 1983.

Autre exemple, le réseau d'Urbicande, la ville de Brüssel, etc. Dans toutes ces cités prennent place des architectures qui ont la dimension d'un monde, un monde à part entière. Elles sont hantées par cet idéal de planification, de mise en forme du réel. Dans sa manière de dessiner est retranscrite cette impression, et son trait est précis, acéré et technique. Chaque cité est une sorte de grande forme, à l'image d'une abstraction géométrique. Ce dans quoi l'architecture est la réalisation par excellence et imposée comme condition à la vie humaine qui la détermine, la limite et lui sert d'univers. Cette impression de forme globale, d'idéal, est présente dans la ville de Calvani qui est une ode à l'Art nouveau de Victor Horta. Une vision accomplie de cet art, chaque recoin, chaque édifice est traité dans ce style. Un alliage de démesure, de finesse, d'audace et de tradition en fait la cité la plus harmonieuse du continent des *Cités Obscures*. Bien que parfaite, elle n'en est pas moins, à l'image d'Urbicande, qu'un vaste terrain vide. L'imagination ou la rêverie sont totalement dépendants de cet univers, tout se ressemble, il n'y a aucune diversité. Cette impression d'étouffement stylistique ne tarde pas à atteindre les habitants qui dans les quartiers périphériques construisent leurs habitations dans un style provincial, qui leur est propre.

Ainsi deux grandes formes ordonnent-elles le possible et asservissent la vie humaine. D'une part la rectitude du réseau, des immeubles, du nouveau Brüssel ou d'Urbicande. Et, d'autre part, la circularité des trompes-l'oeil de Samaris, ou encore les courbes végétales de Calvani. Lignes et sphères sont deux images de la perfection mathématique, qui sont totalement indifférentes à l'humanité, ce que reflètent ces villes. La rigidité des règles qui coordonnent certaines cités est souvent transgressée, par des événements. Dans les Murailles de Samaris, les murs en trompes-l'oeil sont défoncés de rage par le personnage principal, Franz. La partie nord d'Urbicande échappe à la folie urbanistique de Robick, pourvue d'une morphologie médiévale, où les rues sont étroites, sinueuses, et à l'inverse de l'autre partie, elle grouille de vie. Nous pouvons remarquer qu'il y a toujours une mise en échec de la forme, des règles scientifiques et civiles, morales et politiques à contenir la vie, la contestation, l'indignation. Pour les auteurs, la vie se dévoile sous les traits de personnages féminins, de leurs corps, de leurs nudités et de la sensualité qu'elles dégagent. Elles sont toutes une variation de la même figure, toutes incarnent la vie. Elle échappe aux formes et aux règles, parfois réapparaît par des explosions végétales qui ne cessent de grandir, dégradants des éléments architecturaux, ou d'autres fois avec la force de l'eau en inondant Brüssel. Ces cités, sommets de formalisme esthétique, dévoilent aussi, en creux, un éloge permanent de l'échappatoire, à travers les phénomènes paranormaux que subissent des personnages ou par la force de la nature et de la vie. Chaque fois se rejoue le drame entre la construction majeure d'un univers fédéral, du possible, ordonné par de grandes formes et de grandes règles, et l'aspect architectonique des *Cités Obscures*, comme art total du XIXe siècle. Cela devient récurrent : chaque parution des *Cités*, chaque histoire, se trouve confrontée à un dérèglement, à une déformation.

Depuis trente ans, Schuiten et Peeters s'emploient ainsi, à la fois, à créer une grande forme, de grandes règles, un monde, une structure du possible, qui sauverait l'espoir du progrès de sa réalisation décevante dans la modernité. Puis, ils s'exercent, histoire après histoire, à les transgresser, à faire s'échapper un individu, à laisser la vie s'écouler de la forme et des règles de leur propre esthétique, de leur architecture parfaite du possible. Chaque fois, on retrouve cette distinction entre les formes définies aux règles établies et les formes de la transgression.

Mais nous lecteur, à quoi *les Cités Obscures* nous initient-elles ? Elles nous invitent à un monde, à une vie, conçus comme la bande dessinée elle-même, nous fait passer de monde en monde, d'âge en âge, à l'image du regard du lecteur, qui passe de cases en cases en transformant l'ouvrage en structure même du monde. Les auteurs assurent dès le départ l'impermanence, la multiplicité, la discontinuité radicale. Ils ne décrivent pas un monde possible a priori cohérent, ils

décrivent un univers où tout est saut, passage, percée incertaine. C'est tout le contraire de l'effet recherché des comics américain, par exemple, lesquels évoquent toujours la cohérence, la continuité chronologique, l'établissement de faits. Dans les cités, c'est le discontinu qui prime, elles ne forment pas un tout, mais plutôt des parallèles de possibles tout en les transgressant, en passant de l'un à l'autre, comme si l'on passait d'images en images, de mondes en mondes. Pour enfin commencer à vivre en passant et en outre-passant les grandes formes, les grandes règles, les grandes constructions. Il s'agit de voir la bande dessinée comme une sorte d'éternelle promesse historique. C'est ce monde-là, sans cesse transgressé par la vie, qui perce, qui met en mouvement le regard du lecteur et qui finalement l'émeut et l'initie.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE TOULOUSE  
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

La ville du futur dans tous ses états constitue un laboratoire d'idées et de possibles, infinis. Inconsciemment, nous la connaissons déjà ; à travers un long métrage, un roman, une image, une illustration, un magazine, une bande dessinée..., elle habite notre imaginaire.

Établie au XIXe siècle, elle ne cesse depuis, d'évoluer. La ville du futur est dès le départ intimement liée à la bande dessinée. Avec au départ la plus grande ville de l'époque, New York, centralisant toutes les avancées de l'humanité, fraîchement reconstruite, elle insuffle un élan de modernité incroyable au monde. Sa conquête du ciel, à travers son architecture, dépasse l'imagination, nous n'avions jamais vu cela auparavant. Dès lors, apparaît dans les quotidiens de la ville de petites illustrations accompagnées d'un court récit. Ce qui se transformera sous un support unique, en bande dessinée. L'autre point de départ à cette vision, vient de la révolution industrielle et de toutes les innovations, avancées scientifiques, médicales, techniques qui en ont résulté. De là, apparaît une imagerie nouvelle, sublimée par Albert Robida, Hugh Ferriss, Alain Saint-Ogan et bien d'autres. L'époque moderne marque une évolution dans la vision de la ville du futur, notamment avec les écrivains du cyberpunk. Le territoire urbain devient, plus chaotique, dense, sombre, dur, les artistes imaginent une ville beaucoup plus complexe.

Pourtant, au même moment où apparaît le Neo-Tokyo de Katsuhiro Otomo, dans *Akira*, et *L'Incal* de Moëbius, arrivent les *Cités Obscures* de François Schuiten et Benoît Peeters. Il s'agit vraisemblablement, ici, de la comparaison la plus intéressante que nous puissions établir, dans le monde futur, de la bande dessinée. Il s'agit d'exemples totalement différents de part leurs récits, imageries, influences, formes, esthétique. Contrairement à l'artiste français et japonais, qui tirent leurs influences du modernisme des années 60 et 70, les deux auteurs des *Cités Obscures*, s'attachent de leur côté, aux réalisations et à la pensée du XIXe siècle. Ce que dévoile cette série, c'est la non référence au XXe siècle. Ce siècle qui correspond à l'application du progrès et de son échec, imaginé un siècle auparavant. À contre courant de la plupart des auteurs de bande dessinée des années 80, ils imaginent une ville du futur, sans technologie, sans informatique, sans fil électrique. Le décor de ces mondes, évoque celui de l'Art nouveau, de l'Art déco, qui nous placent dans une réalité. Mais en intégrant des utopies, des projets non réalisés imaginés au XIXe, voitures volantes, dirigeables etc... Ils nous livrent alors, une ville du futur rétro-futuriste. Bien que certaines cités nous dévoilent un monde autoritaire, marqué par un urbanisme rigide. D'autres cités, peuvent être perçues comme agréables à habiter. Seul obstacle à ces dérives dirigeantes mises en place, l'apparition de la vie dans tous ses états, de manière fantastique, métaphorique... Destabilisant les systèmes mis en place, lançant un élan d'indignation et la révolte des habitants, forçant les dérives urbanistiques, architecturales, politiques à disparaître. Il arrive aussi qu'elle apparaisse de manière plus brutale à travers une catastrophe naturelle.

Les auteurs laissent au début de leur oeuvre paraître une utopie intuitive, à travers les images, les références du passé sous une forme quasiment naïve. Aujourd'hui, l'évolution est notable, grâce notamment à leur émancipation créative sur d'autres projets et leur connaissance plus grande de la ville et des possibles. Ils souhaitent aujourd'hui aller plus loin dans leur imaginaire de l'avenir. Souhaitant de moins en moins se cacher derrière des formes du passé, qui leur ont néanmoins permis d'asseoir leur esthétique, de mettre en place un graphisme fort et unique. En témoigne, la bande dessinée et l'exposition *Revoir Paris*, et toute l'imagerie dévoilée pour le futur du Grand Paris qui marque une évolution notoire, leur dernier recueil étant vu comme une oeuvre d'anticipation exploitant divers scénarios possibles de la ville du futur avec l'exemple, ici, de Paris. Ils souhaitent donc aller plus loin, aller vers un travail plus prospectif.

# .bibliographie

.René Barjavel, *Ravage*, 1943, éditions Gallimard.

« Les studios de Radio-300 étaient installés au 96<sup>e</sup> étage de la Ville Radieuse, une des quatre Villes Hautes construites par Le Cornemusier pour décongestionner Paris. La Ville Radieuse se dressait sur l'emplacement de l'ancien quartier du Haut-Vaugirard, la Ville Rouge sur l'ancien Bois de Boulogne, la ville Azur sur l'ancien Bois de Vincennes, et la Ville d'Or sur la Butte-Montmartre. »

En l'an 2052, siècle 1<sup>er</sup> de l'ère de raison, le progrès technologique est sans précédent. Dans un Paris futuriste et défiguré, aux gratte-ciel gigantesques et aux couloirs automobiles automatiques, l'électricité cesse tout bonnement de fonctionner du jour au lendemain. Toute la technologie qui jusqu'ici permettait de vivre confortablement devient totalement inutile. La situation déclenche une folie générale parmi la population, entièrement démunie et sans ressources. François Deschamps, Jérôme Seita et Blanche Rouget vont tenter d'échapper à la ville et à ses dangers, pour rejoindre la campagne environnante. René Barjavel présente dans son roman les risques du progrès technologique démesuré, et oppose technologie et forces naturelles, progrès et mode de vie plus simple. La ville de Paris devient le monstre dangereux car hors de contrôle auquel il faut échapper à tout prix. »

source: <http://www.actusf.com/spip/La-ville-dans-les-litteratures-de.html>

.Robert Silverberg, *Les monades urbaines*, 1971, éditions Livre de poche SF.

« La planète Terre en l'an 2381 : la population humaine compte désormais plus de 75 milliards d'individus, entassés dans de gigantesques immeubles de plusieurs milliers d'étages. Dans ces monades, véritables villes verticales entièrement auto suffisantes, tout est recyclé, rien ne manque. Seule la nourriture vient de l'extérieur. Ainsi, l'humanité a trouvé le bonheur. Des bas étages surpeuplés et pauvres aux étages supérieurs réservés aux dirigeants, tous ne vivent que dans un but : croître et se multiplier. Plus de tabous, plus de vie privée, plus d'intimité. Chacun appartient à tout le monde. La jalousie et le manque n'existent plus. Contentez-vous d'être heureux. La monade travaille pour vous et maîtrise tout. Quand à ceux qui n'acceptent pas le système, les anomos, ils seront eux aussi recyclés. Pour le bien-être du plus grand nombre... L'utopie futuriste est une entreprise délicate, tant ce genre compte de chefs-d'œuvre indépassables, souvent fondateurs de la science-fiction. Loin de recycler de vieilles idées, Silverberg (*Le château de Lord Valentin*, *les Chroniques de Majipoor*) en renouvelle le genre avec intelligence et subtilité. Un grand classique à ranger aux côtés de 1984 d'Orwell ou du Meilleur des mondes de Huxley. Georges Louhans »

source: <http://www.actusf.com/spip/La-ville-dans-les-litteratures-de.html>

.Christopher Priest, *Le monde inversé*, 1974, éditions Folio SF.

« J'avais atteint l'âge de mille kilomètres. De l'autre côté de la porte, les membres de la guilde des Topographes du Futur s'assemblaient pour la cérémonie qui ferait de moi un apprenti. Au-delà de l'impatience et de l'appréhension de l'instant, en quelques minutes allait se jouer ma vie. Helward Mann est l'un des habitants de la cité Terre, une mégalopole progressant sur le sol inconnu d'une planète effrayante. Il ne sait rien de l'extérieur et doit maintenant jurer qu'il ne révélera jamais ce qu'il y découvrira. Mais le long des rails qui mènent à l'optimum, Helward découvrira un monde dominé par le chaos et la barbarie, des paysages déformés, éclairés par l'hyperbole du soleil. C'est avec ce roman, où se mêlent science-fiction et spéculations scientifiques, que Christopher Priest s'imposa en 1974 comme l'un des plus talentueux auteurs de la science-fiction britannique. »

source: <http://www.actusf.com/spip/La-ville-dans-les-litteratures-de.html>

.William Gibson, *Neuromancien*, 1984, éditions La Découverte

« Jusqu'à aujourd'hui, Case était le meilleur hacker à croiser sur les autoroutes de l'information. Le cerveau directement relié à la matrice, il savait comme personne se frayer un chemin parmi les labyrinthes du cyberspace et pirater des données confidentielles pour le compte de ses clients richissimes. Mais il a commis l'erreur de vouloir doubler un de ses employeurs qui, en guise de représailles, l'a amputé de son système nerveux, le privant ainsi de son accès à la matrice. De retour dans la prison de chair de son corps, Case tente de s'échapper à nouveau par le biais des drogues, jusqu'à ce qu'une obscure conspiration lui offre une seconde chance... mais à quel prix ? »

source: <http://www.actusf.com/spip/La-ville-dans-les-litteratures-de.html>

.Moebius, *L'incal noir*, 1981, éditions Les Humanoïdes Associés.

« Dans un futur éloigné, le minable détective privé de classe R, John Difoole, reçoit l'incal lumière, une pyramide blanche aux pouvoirs extraordinaires, des mains d'un Berg (extra-terrestre venu d'une autre galaxie) mourant. L'Incal est recherché par de nombreuses factions qui veulent l'utiliser pour leur intérêt propre : les Techno-Technos (une secte de scientifiques), le Préz et ses bossus, l'Impératrice et les Bergs. »

En s'échappant, Difoole se retrouve entraîné malgré lui dans une aventure qui le dépasse totalement et qui le transformera en sauveur de deux galaxies. »

.Katsuhiro Otomo, *Akira*, 1990-2000, Glénat éditions.

.Greg Egan, *La Cité des permutants*, 1994, éditions Livre de poche.

« Imagine... un univers entièrement sans structure, sans forme, sans connexions. Un nuage d'événements microscopiques, tels des fragments d'espace-temps, sauf qu'il n'y a ni espace ni temps. »

Paul Durham, à l'image de nombre de ses contemporains, a créé des copies virtuelles de lui-même, numérisées, qui lui permettront de vivre éternellement. Mais ces copies, même si elles contiennent le même schéma de sa personnalité et reçoivent tous ses souvenirs, sont-elles vraiment Paul Durham ? Et que penser d'une cité virtuelle modulable selon les besoins et se développant de façon indépendante, qui peut accueillir les avatars virtuels souhaitant vivre leur propre devenir ? Greg Egan traite ici du thème de la ville virtuelle en tant qu'entité indépendante et autonome, qui développe une existence propre. A travers l'image de cette ville-univers, l'auteur s'interroge sur la réalité et notre perception de cette dernière. »

source: <http://www.actusf.com/spip/La-ville-dans-les-litteratures-de.html>

## LES CITÉS OBSCURES

*(éditions Casterman)*

- .LES MURAILLES DE SAMARIS (1983)
- .LA FIÈVRE D'URBICANDE (1985)
- .LA TOUR (1987)
- .LA ROUTE D'ARMILIA (1988)
- .BRÛSEL (1992)
- .L'ENFANT PENCHÉE (1996)
- .L'OMBRE D'UN HOMME (1999)
- .LA FRONTIÈRE INVISIBLE TOME 1, (2002)
- .LA FRONTIÈRE INVISIBLE TOME 1, (2004)
- .LA THÉORIE DU GRAIN DE SABLE TOME 1, (2007)
- .LA THÉORIE DU GRAIN DE SABLE TOME 2, (2008)
- .SOUVENIRS DE L'ÉTERNEL PRÉSENT (2009)

## HORS-SÉRIES

*(éditions Casterman)*

- .L'ARCHIVISTE (1987)
- .LE MUSÉE A. DESOMBRES (1990)
- .L'ÉCHO DES CITÉS (1993)
- .MARY LA PENCHÉE (1995)
- .LE GUIDE DES CITÉS (1996)
- .VOYAGES EN UTOPIE (2000)
- .L'ÉTRANGE CAS DU DOCTEUR ABRAHAM (2001)
- .L'AFFAIRE DESOMBRES (2002)
- .LES PORTES DU POSSIBLE (2005)

## AUTRES PARUTIONS

*(éditions Casterman)*

- .DES CITÉS OBSCURES À LA VILLE LUMIÈRE (2014)
- .REVOIR PARIS (2014)
- .REVOIR PARIS, L'EXPOSITION (2014)

## FILMOGRAPHIE

.Fritz Lang, *Metropolis*, 1927, ALLEMAGNE.

« *Metropolis* est l'un des films les plus connus de Fritz Lang. C'est également le nom de la ville futuriste que l'on y trouve. Le réalisateur allemand a une vision très structurée de sa cité du futur, à la construction aussi dystopique que son organisation sociale : en haut, les dirigeants, les intellectuels et autres riches citoyens, tandis qu'en bas, ce sont les ouvriers et les pauvres qui vivent.

Cité futuriste en grande partie imaginée par l'architecte Erich Mendelsohn, *Metropolis* a inspiré bien d'autres représentations de la ville par la suite, notamment au cinéma. »

source: <http://www.clubic.com/mag/diaporama/photo-villes-futur-fiction-predictions-80868/>

.Ridley Scott, *Bladerunner*, 1982, USA.

« L'histoire se déroule en novembre 2019, à Los Angeles, au climat pluvieux et où la quasi-totalité de la faune a disparu. La population est encouragée à émigrer vers les colonies situées sur d'autres planètes. Les animaux sont artificiels et il existe également des androïdes, des robots à l'apparence humaine aussi appelés « répliquants » (parfois orthographié « répliquants »). Ceux-ci sont plus ou moins considérés comme des esclaves modernes, qui sont utilisés pour les travaux pénibles ou dangereux, dans les forces armées ou comme objets de plaisir. Les répliquants sont fabriqués par la seule Tyrell Corporation, dirigée par Eldon Tyrell, dont le siège est installé dans une haute et massive tour pyramidale qui domine la ville. Ils sont créés à partir de l'ADN humain mais ne sont ni des clones, ni des robots. Après une révolte sanglante et inexplicable des répliquants dans une colonie martienne, ils sont interdits sur Terre. Des unités policières spéciales, les Blade Runners, interviennent pour faire respecter la loi par les contrevenants androïdes. Ils ont donc l'autorisation de tuer n'importe quel répliquant en situation irrégulière. On appelle cela un « retrait ». Toutefois, les androïdes les plus modernes sont difficiles à distinguer des humains. Les Blade Runners doivent alors enquêter longuement afin d'avoir la certitude qu'il s'agit bien d'un androïde avant de le « retirer » ».

.Danny Cannon, *Judge Dredd*, 1995, USA.

« Nous sommes en 2139, la planète a été ravagée par de terribles guerres atomiques. La vie subsiste dans des cités tentaculaires dont la capitale et Mega City One, mégapole construite sur plusieurs niveaux. Pour assurer l'ordre, des officiers froids et terriblement efficaces créés lors d'une expérience sur l'ADN. L'un d'entre eux, le juge Dredd a un double, Rico, clone né de la même chaîne d'ADN. »

.Luc Besson, *Le Cinquième Élément*, 1997, FRANCE.

« La version futuriste de New York telle que l'imagine Luc Besson dans *Le Cinquième Élément* a depuis bien longtemps quitté la terre ferme. La pollution au sol, et le besoin perpétuel de loger de plus en plus de monde, a poussé l'Homme à construire de plus en plus haut. Et les voitures volantes (inspirées de la bande dessinée *Valérian*) ont permis à la population de passer des routes aux couloirs aériens urbains. Forcément, plus on descend dans les profondeurs de la ville, et plus on arrive dans des coins pas vraiment recommandables... »

source: <http://www.clubic.com/mag/diaporama/photo-villes-futur-fiction-predictions-80868/>

# ■ annexes

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE TOULOUSE  
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

« Le continent des Cités obscures est-il accessible par des moyens normaux ? Où trouver un passage vers ce territoire encore méconnu ? Comment une équipe de tournage radiophonique pourrait-elle en rapporter des enregistrements fiables et crédibles ?

Confrontés à des impasses et trop de fausses pistes, nous avons remis nos bagages et décidé de plonger au cœur de la carte des Cités Obscures. Un document rare et précieux, conservé dans les réserves secrètes de la cartothèque de l'Institut géographique national, quelque part entre les plans du savant hollandais Ortelius et les astrolabes arabes.

Sur le papier, les noms des villes résonnent comme autant de sésames vers un autre réel. « Calvani », ville horticole et miroitante, nous a délivré des leçons de sagesse écologique. « Alaxis », ville des plaisirs hédonistes, nous a paradoxalement permis de découvrir le destin tragique de Mary Von Rathen, un des plus illustres citoyennes obscures. Plus loin, après avoir traversé le désert des Sommonites à bord de véhicules hétéroclites, nous avons pris connaissance des événements dramatiques qui ont bouleversés la grande cité d' « Urbicande ». Suivant les conseils de voyageurs avisés, nous avons collecté des récits sur « Samaris », la ville-leurre, la ville orientale et carnivore, endroit fascinant et traître posé sur l'équateur obscur, au bord de la Mer des Silences.

Au fur et à mesure de notre équipée au cœur de la carte, des figures fortes accompagnaient nos ahurissements : l'inventeur Axel Wappendorf, l'urbatecteur Eugène Robick, l'officier Frantz Bauer, les autochtones à visage plat de la jungle septentrionale. Mais nous n'avons pas vraiment pu entrer en contact avec eux, incertains de nous même, troublés par les reflets du miroir qui éclaire ce monde.

Ce séjour imaginé dans les villes-mondes des cités obscures fut presque toujours troublant. Jusqu'à en perdre tous repères, jusqu'à se demander s'il ne suffit pas d'y croire, pour recevoir un jour un message, un signal, une preuve. C'est ce qui nous est finalement arrivé, par l'intermédiaire d'une lettre. Bon voyage... »

sources: <http://www.francéculture.fr/emission-villes-mondes-villes-mondes-imaginaires-les-cites-obscures-escale-2-2013-09-15>

#### .2050: A QUOI RESSEMBLERA LA VILLE DU FUTUR?

« Voitures volantes, robots de compagnie, téléphones portables intégrés dans la paume de la main, livraison de McDonald's à domicile... nous nous sommes tous demandés un jour à quoi ressemblerait la ville du futur.

Nous vivons dans un monde de plus en plus urbain et marqué par des technologies auxquelles nous n'aurions jamais imaginé avoir accès seulement quelques années plus tôt. Les films de science-fiction ne font pas que nous divertir, mais orientent aussi notre imagination vers cette vision de ville utopique où tout serait automatisé.

Seulement, les architectes, ingénieurs et futurologues (oui, le terme existe) ont choisi d'observer la réalité hors des salles de cinéma pour peindre ce qui serait l'esquisse du tableau de la ville de demain.

Quelles conclusions ont-ils dégagées ? Au fond, vous connaissez la réponse à cette question. Aujourd'hui, la pollution est de plus en plus omniprésente dans nos villes. Le gouvernement est même en train de réfléchir à un plan d'urgence pour lutter contre la dégradation de la qualité de l'air en France. Les ressources d'énergie s'épuisent et aucune mesure efficace n'a été trouvée pour réduire considérablement leur consommation.

L'homme devra alors faire ce qu'il a toujours fait : s'adapter. Pour cela, les experts prédisent l'existence de villes capables de générer leur propre énergie, de recycler l'eau de façon intelligente, de favoriser de nouvelles formes de mobilité, etc.

La ville du futur sera donc une ville durable.

Si ce n'est pas une fatalité, c'est en tout cas la solution aux problèmes propres à l'urbanisation galopante.

#### Une ville connectée

Selon un sondage CSA, 53% des français ont déjà utilisé un système de géolocalisation pour se déplacer en ville et la moitié de la population affirme s'être référée à Internet pour trouver un magasin à proximité. Cette enquête révèle également que 57% des français déclarent être intéressés par la possibilité de consulter en temps réel les places de stationnement disponibles pour leurs voitures ou deux-roues.

Innovations et concepts révolutionnaires ont déjà fait leurs preuves tandis que d'autres se développent et confirment la promesse de l'émergence d'une ville intelligente. L'interaction sociale via le numérique fait désormais partie de nos comportements quotidiens.

#### Une ville surpeuplée

Selon la Division de la population du DAES des Nations Unies, 66% de la population des pays en développement vivront dans les zones urbaines d'ici 2050. Cela représente 9 milliards d'individus.

Le risque est la saturation de l'espace urbain qui pourrait amener à la création de bidonvilles par exemple. De plus, malgré les moyens mis en œuvre pour limiter l'utilisation de véhicules individuels, les français n'ont pas renoncé à leurs habitudes de consommation et continuent à se déplacer en voiture. Si la densité de la population tend à augmenter, les problématiques liées à la circulation risquent d'être amplifiées. De nouvelles formes de mobilité doivent donc entrer dans le quotidien des français dès à présent afin d'éviter la prise de mesures alternatives improvisées et insuffisantes.

Cette idée est confirmée par le rapport du cabinet KPMG sur l'évolution des rapports de forces de l'Industrie Automobile. Celui-ci indique que de nouveaux modes de consommation, et surtout, de mobilité, doivent être mis en place dans le cadre d'un urbanisme combinant densité et nouvelles technologies.

#### Une ville collectivisée

54% des dirigeants du secteur de l'Automobile estiment que les technologies de l'information ont un rôle prépondérant dans la conception des véhicules du futur. Plusieurs autres secteurs tels que l'électronique grand public ou encore les équipementiers automobiles cherchent à maîtriser les revenus liés aux flux d'informations routiers, météo, etc.

#### Une ville écologique

Les villes devront être autonomes en matière d'énergie. Des immeubles pourront être capables de générer de l'électricité grâce à des éoliennes et des panneaux solaires intégrés. Des architectes imaginent même des espaces verts sur les toits comme des jardins ou même des fermes.

Une tour pivotante de 80 étages a déjà été pensée pour Dubaï et Moscou. Chacun des étages pivotera sur lui-même pour suivre la direction du soleil et produire de l'énergie. Un bâtiment pourra créer assez d'énergie pour 10 autres.

Retrouvez cette tour en vidéo en cliquant sur ce lien.

A Paris, un bâtiment appelé Antismog sera à la fois dépolluant et auto-suffisant en électricité. En plus du système de panneaux solaires et d'éoliennes, il sera capable d'absorber et détruire les particules polluantes de l'air parisien. Finalement, les experts voient la ville du futur d'une toute autre façon que ce à quoi nous nous attendions. Mais personne ne peut réellement prédire l'avenir.

Comment imaginez-vous la ville de demain ?

source: <http://blog.parkadom.com/article/ecologie/2050-a-quoi-ressemblera-la-ville-du-futur.html>

#### .MAINMISE SUR LES VILLES

« À l'ère de l'hyperurbanisation et des expropriations massives, où en est la démocratie urbaine et comment se positionnent les pouvoirs publics ? De Paris à Istanbul en passant par Berlin ou Copenhague, ce film interroge la manière dont se construit la ville et la place qu'y occupent les citoyens.

Ces dernières années, partout en Europe, des milliers d'habitants sont descendus dans la rue pour remettre en cause la représentation politique, mais aussi défendre le droit à l'espace urbain. L'hyperurbanisation à coups de bulldozer et les expropriations massives imposées par les autorités publiques stambouliotes expliquent en partie la révolte de la place Taksim. Plus près de nous, l'installation d'un Ikea dans le centre-ville de Hambourg ou la construction d'un gigantesque centre commercial, portée par Auchan pour le projet du Grand Paris, arrangent les pouvoirs publics, qui n'ont plus les moyens d'investir dans l'espace urbain. Ces exemples charrient leur lot d'interrogations sur l'état de la démocratie urbaine aujourd'hui : comment la ville se transforme-t-elle et quelle place y occupent les citoyens ? Les habitants ont-ils leur mot à dire face aux technocrates, politiques, urbanistes et promoteurs qui façonnent les métropoles ? Les pouvoirs publics sont-ils toujours garants d'une ville ouverte et accessible ?

#### Contre-pouvoir

De Berlin à Copenhague en passant par Londres ou Toulouse, un voyage émaillé de rencontres avec des experts (la chercheuse Anna Minton, les architectes-urbanistes Jan Gehl et Frédéric Bonnet, le philosophe Thierry Paquot...). Ils décryptent les rapports de force à l'œuvre et s'interrogent sur la constitution de contre-pouvoirs. »

mercredi 16 septembre à 1h55 (90 min)

source: <http://www.arte.tv/guide/fr/050582-000/mainmise-sur-les-villes>

.REVOIR PARIS exposition du 20 novembre 2014 au 9 mars 2015, Cité de l'Architecture et du Patrimoine, Schuiten et Peeters, dossier de presse, PDF.

source: [http://www.citechailot.fr/data/expositions\\_bc521/fiche/24421/dp\\_revoir\\_paris\\_light\\_34762.pdf](http://www.citechailot.fr/data/expositions_bc521/fiche/24421/dp_revoir_paris_light_34762.pdf)

## SOURCES

### SOURCES DIRECTES

- .Archdaily.fr
- .Wired.co.uk
- .Urbanews.fr
- .Betterymagazine.fr
- .Correspondances.annedemians.com
- .Dezeen.com
- .Usbek-et-rica.fr
- .Courrierinternational.com
- .Clubic.com
- .France culture.fr

### SOURCES SAVANTES

- .Télérama.fr
- .France culture.fr
- .Betterymagazine.fr
- .Monde-Diplomatique.fr (articles).
- .Fanny Lopez, *Le rêve d'une déconnexion*, 2014.
- .Arte, *Thema Energies, le futur à contre courant*, 2008.
- .<http://www.franceculture.fr/emission-villes-mondes-villes-mondes-imaginaires-les-cites-obscur-escale-2-2013-09-15>
- .<http://www.franceculture.fr/oeuvre-des-cites-obscur-es-a-la-ville-lumiere-de-francois-schuiten>
- .<http://www.franceculture.fr/oeuvre-les-portes-du-possible-de-fran%C3%A7ois-schuiten-et-benoit-peeters.html>
- .<http://usbek-et-rica.fr/schuiten-peeters-labsence-de-vision-a-long-terme-est-la-pire-des-choses/>
- .<http://www.actusf.com/spip/La-ville-dans-les-litteratures-de.html>

## Mémoire de séminaire : conditions de consultation

**Ce document est protégé par le droit d'auteur (art. L. 112-1 du Code de la propriété intellectuelle).**

**L'auteur du document accorde les droits d'usages suivant :**

	OUI	NON
<b>Consultation sur place</b>		
<b>Impression</b>		
<b>Diffusion Intranet</b>		
<b>Diffusion Internet</b>		
<b>Exposition</b>		
<b>Publication non commerciale</b>		