

plus loin

la nouvelle science-fiction

Dossier de presse

la cité internationale
de la bande dessinée
et de l'image

EXPOSITION

30 janvier -

16 novembre 2025

Musée de la bande dessinée
Angoulême

Vernissage presse mercredi 29 janvier 2025 - horaires à venir

© Mathieu Bablet

Informations pratiques

Musée de la bande dessinée
Quai de la Charente
16 000 Angoulême

Du mardi au samedi de 10h à 18h
Dimanche & jours fériés de 14h à 18h
Réservations au 05 45 38 65 65
citebd.fr

Presse nationale & internationale

Opus 64
Fédelm Cheguillaume
f.cheguillaume@opus64.com
Tel. 01 40 26 77 94
Port. 06 15 91 53 88

Presse régionale

Marina Sichantho
Directrice générale adjointe de la Cité
internationale de la bande dessinée et de l'image
msichantho@citebd.org
Tel. +33 6 22 79 19 31

PLUS LOIN

Sous le commissariat de **Julie Sicault Maillé** et **Lloyd Chery**

**Exposition du 30 janvier
au 16 novembre 2025
au Musée de la BD**

LA NOUVELLE SCIENCE-FICTION

Première exposition d'envergure en France sur la bande dessinée de science-fiction au sein d'un musée, *Plus loin - La nouvelle science-fiction* présente le travail de près de 150 auteurs et autrices français et internationaux.

Plus loin - La nouvelle science-fiction revient sur l'histoire de la science-fiction et présente les plus grands albums de bande dessinée ainsi que les principaux courants comme le cyberpunk, la dystopie, le post-apocalyptique, l'uchronie ou encore le space opera. Cette exposition esquisse une approche des quatre dernières décennies de création en majorité francophone dans le domaine de la SF. Les sujets de ces œuvres apparaissent particulièrement en prise avec les enjeux de notre société contemporaine. De plus en plus engagée, cette nouvelle science-fiction devient aussi plus

populaire. Nourrie par ailleurs de l'influence des mangas et des comics, elle se développe en résonance avec le cinéma, et crée de nouveaux formats visuels et graphiques. Elle se féminise également !

Au fil d'un parcours qui débute avec les fondateurs de la science-fiction contemporaine et se termine avec la nouvelle génération, les visiteurs sont invités à cheminer à travers les grands thèmes du genre : le voyage dans l'espace, la ville technologique et les mondes virtuels, l'anticipation et l'uchronie, le rapport à l'autre – qu'il soit humain augmenté, hybride, robot, extraterrestre. *Plus loin* met ainsi en lumière les différentes approches des autrices et auteurs pour sonder les phénomènes essentiels de notre société, la démesure technologique, la catastrophe environnementale, la relation à l'autre... et créer de nouveaux imaginaires.



Frederik Peeters, *Saccage*, 2019, Artable

avec notamment **Druillet, Moebius, Mézières, Chantal Montellier, Lisa Blumen, Lolita Couturier, Yann Legendre, Mathieu Bablet, Aseyn, Richard Marazano, Léa Murawiec, Xavier Coste, Guillaume Singelin, Brüno, Emem, Jérémy Perrodeau, Fred Duval, Philippe Buchet, Juan Gimenez, Serge Pellé, Didier Tarquin, Grun, Alex Alice, Guilhem Bec, Ronan Toulhoat, Hervé Tanquerelle, Christophe Bec, Frederik Peeters, Élisabeth Holleville, Éric Henninot, Denis Bajram, Mathieu Sapin, Enki Bilal, François Schuiten ...**



L'ÂGE D'OR DE LA SCIENCE-FICTION FRANCO-BELGE

En France, la bande dessinée de science-fiction débute avec la série Les Pionniers de *l'Espérance* de Roger Lécureux et Raymond Poivet, en 1945, et devient de plus en plus populaire à la fin des années 50. L'école franco-belge livre de nombreux chefs-d'œuvre portés par Hergé, André Franquin et Edgar P. Jacobs, qui initient les jeunes lecteurs au genre. Les magazines *Tintin*, *Spirou* puis *Pilote* (créé en 1959) en sont les vecteurs. Cette science-fiction franco-belge se calque sur l'âge d'or littéraire de la SF américaine et explore le space opera.

Jean-Claude Forest révolutionne la bande dessinée européenne avec *Barbarella* (1962), l'un des premiers titres pour adultes à connaître une renommée internationale. L'héroïne est une femme, aventurière de l'espace à la sensualité affirmée, dans un univers de science-fantasy débridé. Dès 1964, Forest récidive avec *Les Naufragés du temps*, coécrite et dessinée par Paul Gillon, une autre série majeure de l'époque.

En 1967, Pierre Christin et Jean-Claude Mézières créent pour *Pilote* le personnage de Valérian, agent spatio-temporel, rapidement rejoint par Laureline. Féministe, humaniste et écologiste, la série porte les idéaux de son époque et bénéficie d'un très grand succès public, jusqu'à l'international où elle inspire George Lucas pour *Star Wars*. *Valérian et Laureline* épouse progressivement les thématiques littéraires de la science-fiction New Wave, portée par des auteurs comme J. G. Ballard, John Brunner ou encore Ursula K. Le Guin.

Dans les années 70, la BD franco-belge propose des séries jeunesse marquantes comme Yoko Tsuno de Roger Leloup et Le Scrameustache de Gos. La multiplication des films de science-fiction à Hollywood, dans le sillage du triomphe de *2001, l'Odyssée de l'espace* en 1968, ainsi que la naissance de la mythique collection *Ailleurs et Demain* chez Robert Laffont en 1969, auront elles aussi une influence dans la décennie qui suivra en BD.

AUX SOURCES DE LA SF CONTEMPORAINE

Avant les années 70, la bande dessinée et la science-fiction sont culturellement dévalorisées mais l'esprit de Mai 68 va favoriser les rebelles plutôt que les obéissants. Ainsi, les combats idéologiques de l'époque trouvent écho dans la littérature d'auteurs et d'autrices qui interrogent la société et ses modes d'organisation, tout en proposant d'autres imaginaires.

Avec l'éclosion de la presse indépendante française, de nouveaux périodiques de bande dessinée se développent. *Métal Hurlant* est fondé en décembre 1974 par Jean Giraud, Philippe Druillet, Jean-Pierre Dionnet et Bernard Farkas. L'Écho des savanes ou encore *Fluide glacial*, dans lesquels on retrouve en partie les mêmes dessinateurs, naissent la même décennie mais *Métal Hurlant* se spécialise dans la science-fiction. Le magazine se caractérise par la transversalité des auteurs et autrices, et par l'appartenance à la contre-culture. Le dessin y prend le pas sur le scénario. Ce qu'on pourrait considérer comme un véritable mouvement artistique aura une influence sur de nombreux adolescents et artistes en devenir.

Mœbius se lance dans la science-fiction expérimentale. Druillet apparaît comme l'un des artistes les plus innovants par son audace dans la composition et ses univers titanesques. Chantal Montellier, première femme à faire de la SF en bande dessinée, propose des récits orwelliens dénonçant le tout sécuritaire et les régimes totalitaires. Hors de *Métal Hurlant*, de grands auteurs influenceront également la SF d'aujourd'hui, du Belge Hermann au Japonais Katsuhiro Ōtomo. La BD franco-belge acquiert toute son aura sur le plan graphique grâce à son imaginaire techno-scientifique. Elle nourrit le reste de l'Europe et les États-Unis jusque dans le cinéma.

AVEC « SÉRIE B », PLACE À LA SF POPULAIRE

La nouvelle science-fiction commence ici. Après la fin de la première existence de *Métal Hurlant* en 1987, la science-fiction se trouve avec Aquablue un nouveau porte-étendard. Créée en 1988 par le scénariste Thierry Cailleteau et le dessinateur Olivier Vatine, la série narre la résistance des habitants de la planète éponyme face à un consortium terrestre qui souhaite exploiter ses ressources. Écologique, humaniste et anticoloniale, Aquablue ouvre de nouvelles perspectives à la bande dessinée de science-fiction française.

Le même Olivier Vatine fonde avec Fred Blanchard le label Série B au sein des éditions Delcourt en 1995. Les publications s'enchaînent et renouvellent le genre avec des thèmes plus actuels liés aux technologies émergentes, aux problèmes écologiques et politiques, dans un esprit d'aventure romanesque engageant. Le graphisme est novateur, visuellement riche, coloré et facile d'accès. Les références cinématographiques sont assumées, tout comme le découpage inspiré par les comics et le manga. Le succès est au rendez-vous. Fred Blanchard découvre de jeunes talents tant du côté des scénaristes que des dessinatrices et dessinateurs. En parallèle, le label Neopolis, toujours aux éditions Delcourt, donnera naissance à d'autres séries culte comme *Cryozone* et *Sillage*.

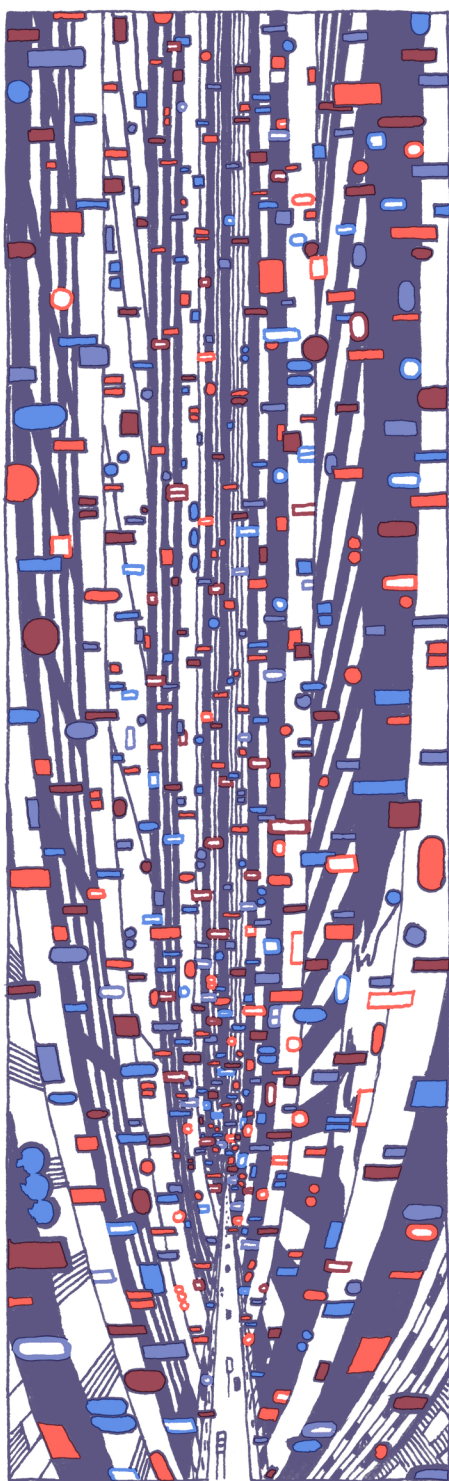
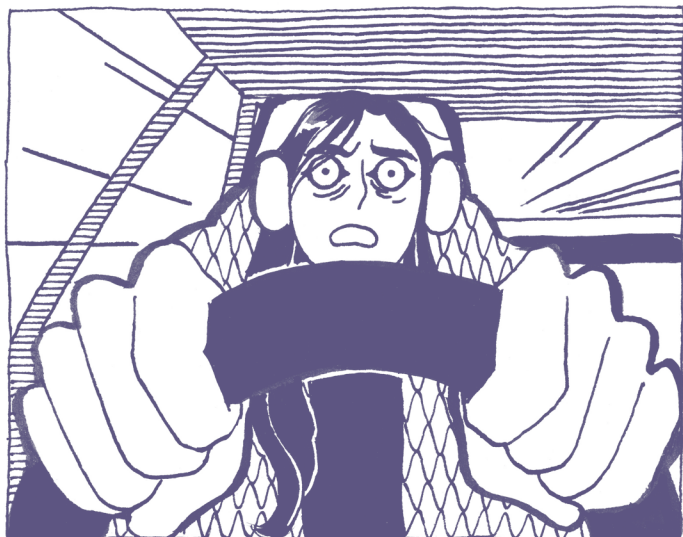
VOYAGE DANS LES ÉTOILES

Tout comme les comics avec *Flash Gordon* et les mangas d'Osamu Tezuka, la bande dessinée franco-belge développe une fascination pour l'espace. Le sous-genre du space opera, ou feuilleton spatial, devient très vite populaire grâce à des romanciers de l'âge d'or comme Isaac Asimov et Robert A. Heinlein dans les années 40 et 50.

Entre les aventures galactiques, l'exploration ou la conquête de planètes lointaines, les premiers contacts ou les affrontements avec des extraterrestres, les aventures que proposent le space opera sont nombreuses. *La Caste des Méta-Barons*, *Orbital* et *Sillage* incarnent bien cette sensibilité. Un autre sous-genre sera également populaire, le planet opera. Magnifié par *Dune* de Frank Herbert, il mêle un récit épique avec des éléments spatiaux sur une seule planète. Grâce aux séries *Aldebaran*, *Aâma*, *Le Cycle de Cyann*, *Biotope* et *Ter*, il a lui aussi gagné ses lettres de noblesse dans la bande dessinée. Alors qu'il est courant que le sous-genre de la hard science fiction se mêle au space opera dans le cadre de récits littéraires à la Arthur C. Clarke, il est rare de voir la BD jouer sérieusement avec les sciences dures. *Universal War One* en est une exception.

L'ambition première de l'exploration spatiale est de découvrir de nouveaux mondes à habiter. Un nouveau rapport de l'humain à l'espace se développe et l'art, à travers la bande dessinée, le cinéma et la littérature, en est le medium privilégié. Comme en écho aux vagues de décolonisation, l'espace devient un nouveau lieu de conquête, les planètes de nouveaux terrains à s'approprier et à exploiter.

Les aventures spatiales sont nouées autour de rencontres de l'humain avec de nouveaux paysages, écosystèmes, êtres. Le conflit interstellaire est également le sujet de nombreux ouvrages. L'échelle de l'univers permet aux auteurs et autrices de science-fiction d'exalter les sujets abordés : enjeux politiques, avenir de l'espèce humaine, rencontre avec des extraterrestres, épuisement de la Terre, progrès technologique et recherche scientifique.



CITÉS DU FUTUR ET MONDES VIRTUELS

Projeter la ville du futur en scrutant la ville d'aujourd'hui est ce à quoi s'attellent nombre d'auteurs et d'autrices de BD de science-fiction. La ville peut y être le décor d'une narration, qui fait souvent montre du talent du dessinateur et de la dessinatrice, ou un personnage à part entière. Notre « inconscient urbain », selon les mots de Möbius, produit tant la ville technologique et verticale héritée du modernisme que son opposé, la cité grouillante et chaotique. Elle peut être un environnement post-apocalyptique ou un cadre utopique au progrès technologique, comme celles de François Schuiten.

Futuriste, dystopique ou cyberpunk, la ville offre de multiples visages. Le cyberpunk est le sous-genre de la SF des années 80 et 90 qui développe une esthétique où l'homme se mêle à la machine. Il dessine une société technologiquement avancée mais très inégalitaire, dans un futur proche sur Terre. Le terme cyberpunk est l'association de « cybernétique » et de « punk », dont la célèbre devise est « No Future ! ». Dans ces univers, des héros seuls ou en petits groupes affrontent souvent des systèmes de pouvoir sans éthique. Le film *Blade Runner* de Ridley Scott reste aujourd'hui encore une inspiration visuelle forte pour de nombreux dessinateurs.

Dans des bandes dessinées parmi les plus récentes, cybernétique, intelligence artificielle et réseaux internet entraînent les auteurs et autrices sur la voie de la création de mondes virtuels. Des mondes dans lesquels les protagonistes sont souvent pris au piège et disparaissent au-delà du réel...

APOCALYPSE NOW

L'apocalypse décrit une catastrophe synonyme de fin du monde. Elle trouve son origine dans le Nouveau Testament et constitue un thème récurrent dans la création artistique.

Certains ouvrages décrivent l'apocalypse en elle-même, d'autres les étapes qui ont mené à la catastrophe, qualifiés ainsi de pré-apocalyptiques. Beaucoup, enfin, se situent après, entre la fin du monde et le chaos naissant, souvent synonyme de nouveau départ. Sous-genre de la science-fiction, le post-apocalyptique décrit généralement un monde en ruines après un cataclysme dont la source peut être écologique, nucléaire, une chute d'une météorite, une invasion extraterrestre ou de zombies.

L'apocalypse est néanmoins souvent couplée à d'autres problématiques économiques, sociales, politiques et technologiques contribuant à la destruction de notre civilisation. La dystopie, inverse de l'utopie, n'est jamais bien loin. La franchise *Mad Max* de George Miller mais aussi les films de morts-vivants de George A. Romero ont participé à poser les bases d'une esthétique de fin du monde.

La prolifération des ouvrages apocalyptiques coïncide avec des prises de conscience généralisées. De nombreux titres montrent ainsi le saccage de la Terre et le déchaînement des éléments naturels. Littérature d'évasion à l'origine, les autrices et auteurs contemporains prennent les problèmes à bras le corps et par la fiction dessinée, s'engagent aussi et donnent tant à réfléchir qu'à rêver... ou cauchemarder. Certains choisissent la voie documentaire, soit pédagogique comme Christophe Blain qui a collaboré avec Jean-Marc Jancovici, soit sur le ton de l'humour et en mode autobiographique comme Marion Montaigne.

RETOUR VERS LE FUTUR

Qui n'a jamais rêvé de changer le cours de l'histoire, de réécrire le passé ? Au même titre que l'utopie, dont l'étymologie grecque désigne un « non-lieu » qui n'existe pas, l'uchronie fait référence à un « non-temps » qui aurait pu être. Le fameux « et si ? » a longtemps inspiré les auteurs de science-fiction, notamment Philip K. Dick et son *Maître du Haut Château*. Par ailleurs, il n'est pas rare de voir la thématique du voyage dans le temps se glisser dans ces récits.

Les auteurs et autrices d'uchronies rejouent ainsi l'histoire et élaborent des fictions fondées sur des faits passés différents de ce que nous connaissons et qui, par conséquent, transforment le cours des événements. En filigrane, une nouvelle évolution du monde tel qu'il aurait pu exister se dessine. Un autre aspect important de l'uchronie, selon l'autrice de SF Catherine Dufour, est qu'elle permet de panser les plaies de l'histoire.

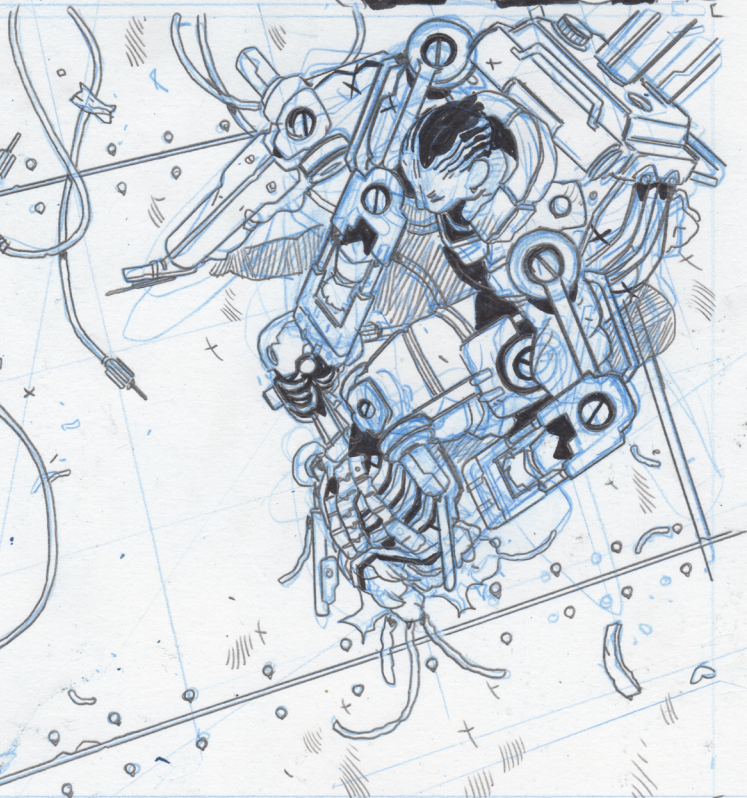
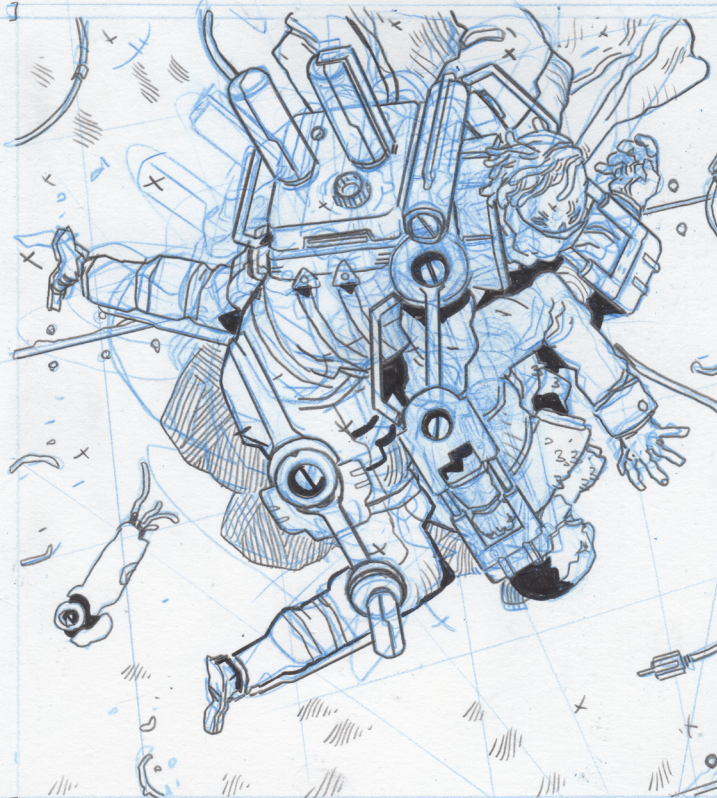
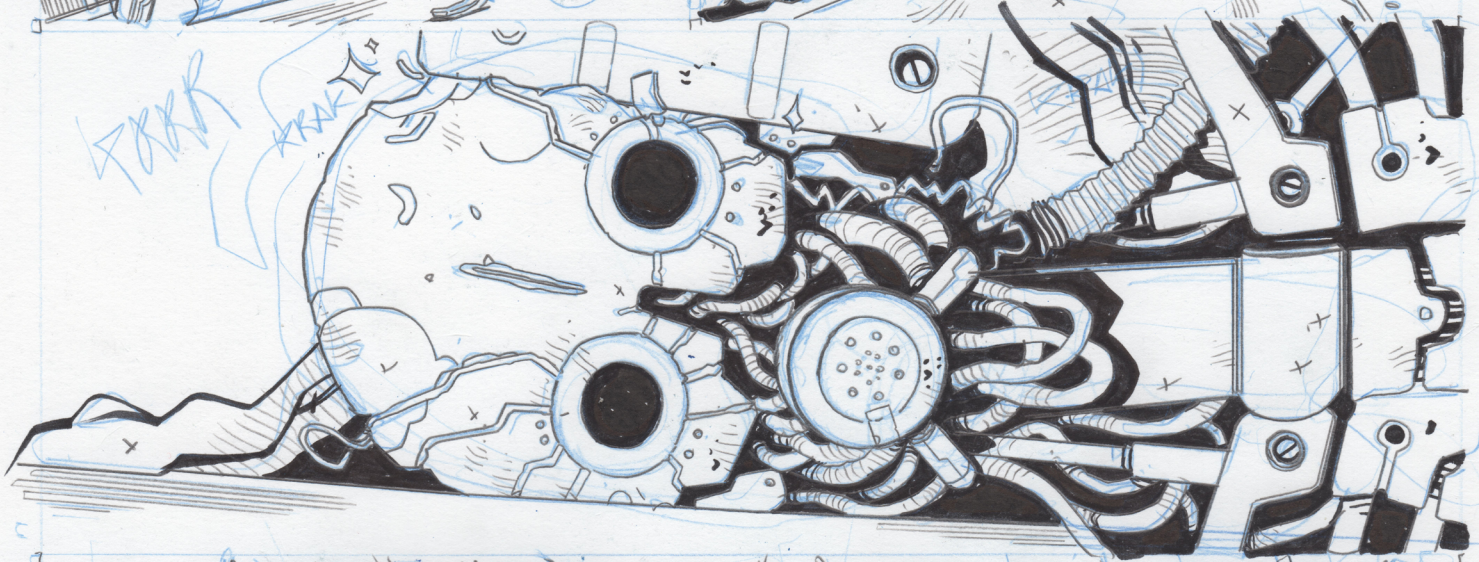
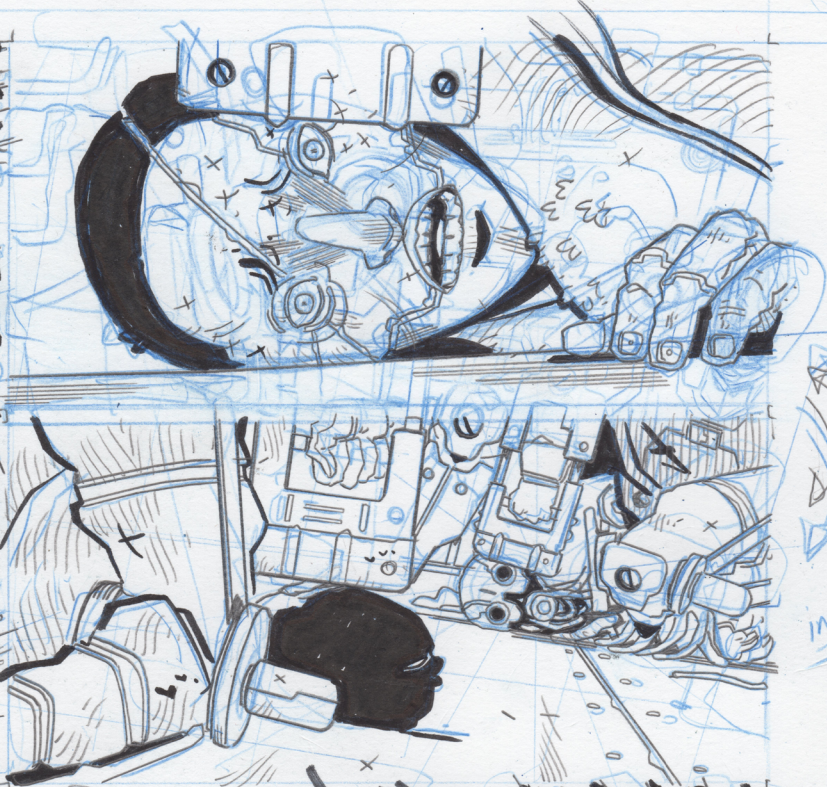
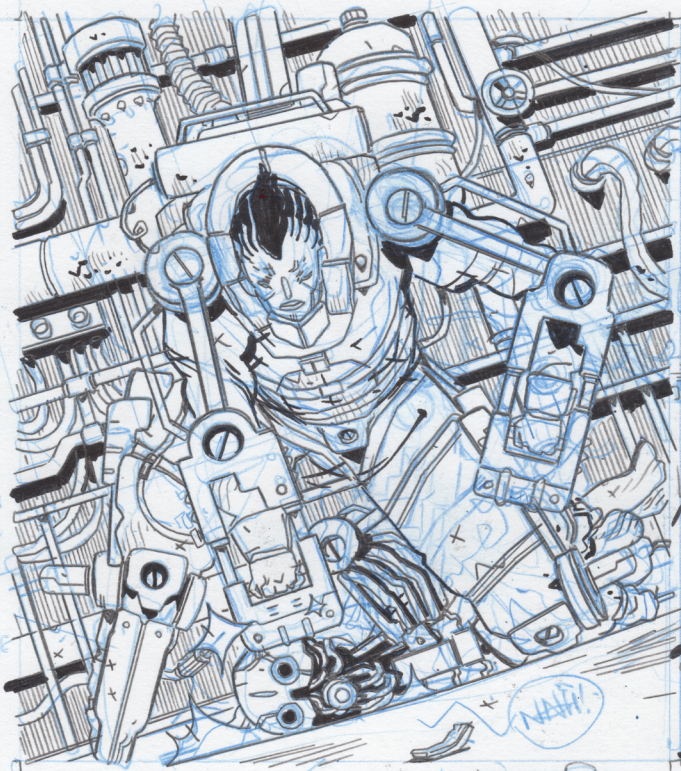
Au cours des années 80, le steampunk, de l'anglais « punk à vapeur », prend son essor. Ce sous-genre de l'uchronie, qui se fonde sur les technologies et l'esthétique du XIXe siècle et du début du XXe, rend hommage à Jules Verne. De plus en plus courante depuis la fin des années 2000, l'uchronie en BD s'adresse souvent à un large éventail de publics, jusqu'aux plus jeunes.

ALTER EGO OU OPPOSÉ, AMI OU ENNEMI

« L'autre » dans la science-fiction recouvre toutes sortes de créatures. Les différentes incarnations de cet « autre » accompagnent l'évolution des technologies, des recherches scientifiques et de la société en général. Aux origines de la SF, les monstres et autres créatures hybrides prédominent. Arrivent ensuite les extraterrestres et les robots dans la seconde moitié du XXe siècle. Aujourd'hui, les humains augmentés, connectés ou numériques ont particulièrement la cote.

La figure de l'« autre » agit comme un miroir ou un repoussoir, d'autant plus s'il s'agit d'un humanoïde, extraterrestre ou robot. Elle permet à l'auteur ou à l'autrice d'esquisser sa propre vision de l'humanité, en comparaison ou en contraste avec d'autres formes d'êtres vivants, d'un point de vue physique mais surtout culturel, psychologique et émotionnel. Elle génère également un foisonnement de recherches graphiques et chromatiques.

Questionner l'altérité revient à disséquer les relations entre les êtres, qu'ils soient simplement humains ou de nature totalement différente.



INTERLUDE

COMICS

Longtemps invisibilisée dans les salons et les festivals, la bande dessinée américaine alias comics, a influencé à partir des années 90, de nombreux auteurs par leurs codes visuels et leur art du découpage. Alors que des éditeurs français (404 Éditions, Ankama, Delcourt, HiComics, Panini, Urban...) publient chaque année des pépites, le « comic book » souffre d'un manque de popularité assez injuste au vu de la qualité de ses titres.

Les œuvres ici présentées par petites touches témoignent de cette qualité. Les populaires *V pour Vendetta* et *Watchmen* laissent aussi place à des dessinateurs de talent, moins connus du grand public, comme Toni Fejzula ou Evan Cagle et à d'époustouflantes propositions comme *The Nice House on the Lake*, sacrée meilleure série au Festival d'Angoulême 2024. De ce côté de l'Atlantique, *Le Cycle de Thrawn* est le fruit d'une rare proposition éditoriale faite à des Français de dessiner leur BD *Star Wars*.

NEXT GENERATION

La science-fiction est un genre résolument politique, ce que ne dément pas la nouvelle génération d'auteurs et d'autrices. Les sujets abordés croisent évidemment les enjeux de société actuels, comme les questions environnementales, les approches géopolitiques ou les relations humaines. Chez certains et certaines, le ton est léger et l'esthétique affranchie des codes traditionnels de la bande dessinée, et plus particulièrement de la BD de science-fiction. Chez d'autres, les problématiques sociétales sont affrontées de manière plus directe mais toujours en s'appuyant sur les codes du medium pour proposer de nouveaux imaginaires et ouvrir à d'autres modes de réflexion moins conventionnels.

L'émergence du roman graphique, avec des récits plus longs, est également un changement de paradigme qui ouvre de nouvelles perspectives. Alors que le cinéma et la littérature ont longtemps été les influences principales des dessinateurs, le manga et plus récemment les jeux vidéo, nourrissent aussi aujourd'hui l'inspiration. Certains auteurs et autrices ne sont d'ailleurs pas des aficionados de SF à titre personnel mais ils jouent avec ce genre, conscients de son potentiel infini au niveau graphique et scénaristique. Il permet en effet d'aborder certains sujets de manière décalée et par conséquent plus riche.

On observe un éclectisme dans la production de BD chez cette nouvelle génération. Si certaines et certaines travaillent toujours au crayon, à l'encre, à l'aquarelle, aux pastels ou au feutre, d'autres ont basculé vers le numérique, comme nombre de leurs prédécesseurs depuis une vingtaine d'années. Le bouillonnement créatif dans les esthétiques dénote de multiples inspirations venues d'autres champs de la création. L'affranchissement des cases, le jeu dans les découpages et les pleines pages en sont l'illustration.

La BD de science-fiction a de belles années devant elle !

Les commissaires

Lloyd Chery

Rédacteur en chef adjoint de Métal Hurlant, scénariste de BD et chroniqueur sur France Inter, il est spécialiste de la science-fiction. Lloyd Chéry est membre du jury du Prix Imaginales et du Grand Prix de l'Imaginaire. Animateur et producteur de l'émission *C'est plus que de la SF*, il a publié *Tout sur Dune*, le livre français de référence sur Dune.

Julie Sicault Maillé

Commissaire d'expositions indépendante, directrice artistique de SIANA et enseignante spécialisée en art contemporain, Julie Sicault Maillé est diplômée de l'École du Louvre et en sciences politiques. Ses sujets de recherche sont les questions du paysage et de l'écologie, des utopies et du vivre ensemble.

Atelier Mathilde Meignan - scénographie

Diplômée de l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs de Paris, section scénographie en 2002 et d'un DMA à Olivier-de-Serres en 2000, Mathilde Meignan complète mon parcours par un CESP à l'École du Paysage de Versailles. Créé en 2003, L'atelier Mathilde Meignan rassemble les compétences de scénographie, paysagisme et muséographie au service d'expositions temporaires et d'espaces permanents pour des sites patrimoniaux ou monuments publics.

La Cité Internationale de la bande dessinée et de l'image d'Angoulême

Dirigée depuis 2022 par Vincent Eches, La Cité internationale de la bande dessinée et de l'image est un établissement public de coopération culturelle à caractère industriel et commercial créé et financé par le département de la Charente, le ministère de la Culture, la ville d'Angoulême et la région Nouvelle Aquitaine.

Créée il y a plus de 40 ans, La Cité de la BD constitue aujourd'hui un lieu unique en Europe dédié à la bande dessinée et à l'image, avec son Musée de la bande dessinée, sa Maison des auteurs, son cinéma, sa librairie, sa bibliothèque de la bande dessinée, sa bibliothèque patrimoniale, son centre de documentation et de recherche et sa programmation culturelle et éducative.

Les missions de patrimoine et de conservation de la bande dessinée sont les missions fondatrices de l'institution. Toutes les étapes marquantes de la création d'une bande dessinée sont représentées et conservées : de la planche originale à l'album, du croquis à l'objet achevé. Le patrimoine de la bande dessinée se constitue au quotidien. Les étapes de création sont conservées par l'équipe du musée et les imprimés sont conservés par l'équipe de la bibliothèque patrimoniale.



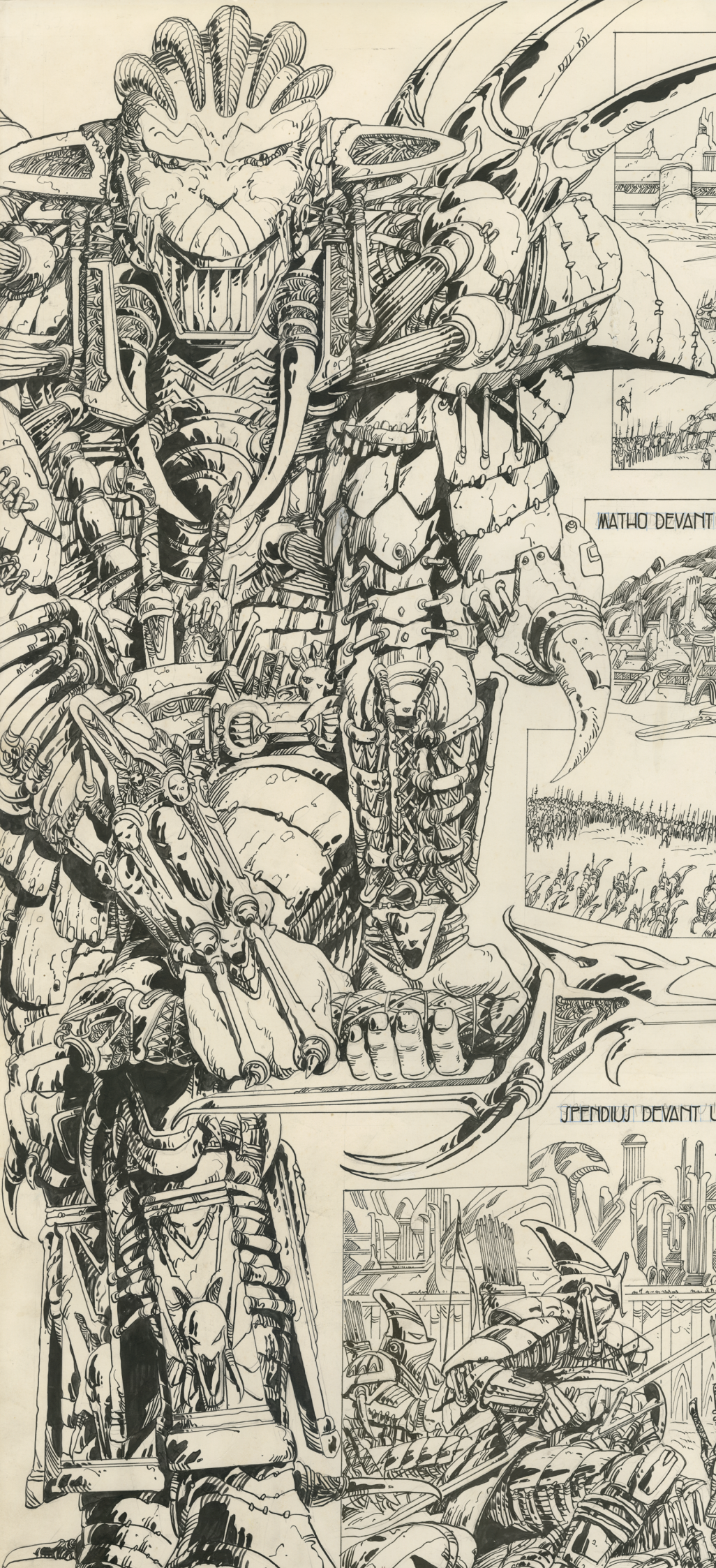
En partenariat avec France Culture, découvrez ou redécouvrez des podcast d'émissions des auteurs présentés dans l'exposition.

HUBERTY
& BREYNE

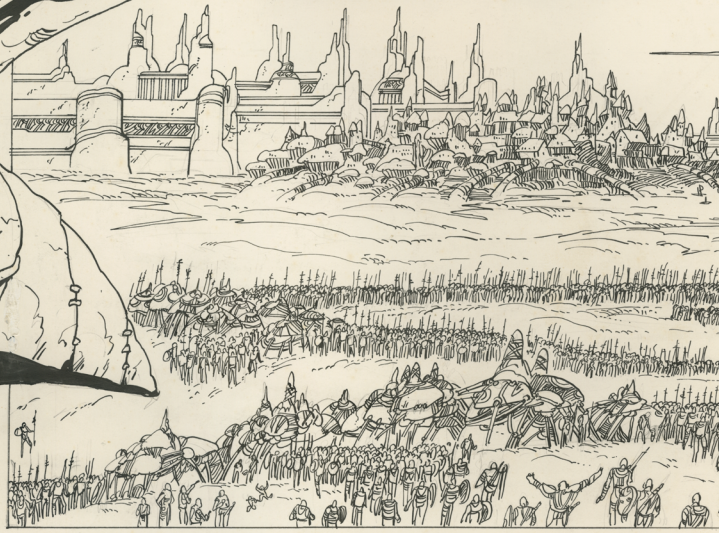
GALERIE BARBIER



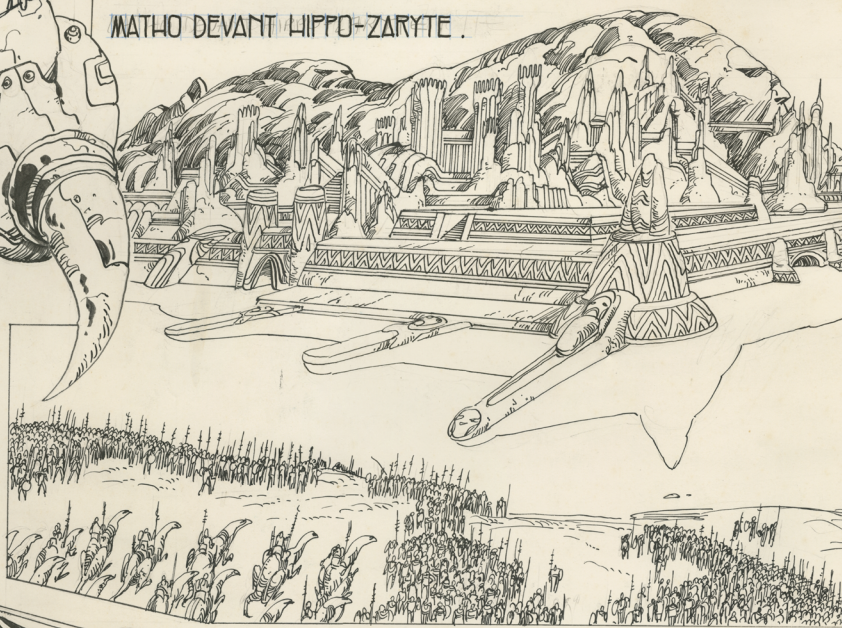
Philippe Druillet, *Salammbo - Carthage*, 1982, Lone Sloane, Prépubliée dans le journal Pilote en 1982, Editions Dargaud, collection Histoires Fantastiques D'après le roman de Gustave Flaubert Collection MEL



AUTHARITE DEVANT TUNIS .



MATHO DEVANT HIPPO-ZARYTE .



SPENDIUS DEVANT UTIQUE .

