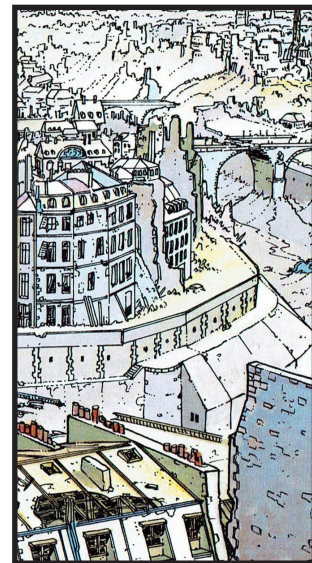
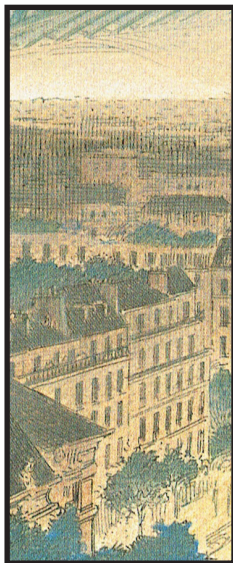


CRITIQUER LA VILLE D'AUJOURD'HUI  
A TRAVERS LA VILLE DE DEMAIN

*La représentation dystopique de la ville de Paris  
dans la bande dessinée contemporaine*



Anne Moreau

*L'art du projet - Histoires croisées*

directrice de Mémoire : Estelle Thibault

EnsaPB 2019

## REMERCIEMENTS

J'adresse un remerciement sincère envers les enseignants et particulièrement à Estelle Thibault, dont l'encadrement rigoureux et érudit m'a permis de mener à bien ce travail.

Un grand merci à mes parents pour leur soutien et leurs relectures positives.

Un grand merci également à Mars et Nicomaque pour leur intérêt et les relectures attentives, à Chloette pour sa relecture finale et enthousiaste, ainsi qu'à Thomas et Papuche pour leur présence réconfortante lorsque les journées de travail semblaient longues.

## Introduction

La ville a toujours été source de rêves. Utopies et contre-utopies en jalonnent l'histoire de ses représentations, qu'elles soient issues de grandes opérations urbaines, de volontés politiques ou de critiques artistiques.

L'imaginaire collectif de l'urbanité s'exprime en littérature, en peinture, en cinéma, en musique... Autant de médias qui sont au diapason de leur époque et peuvent être des outils permettant d'imaginer les évolutions possibles vers le futur des villes.

Ce travail de recherche s'attachera à comprendre d'où vient l'imaginaire de la ville dystopique dans la bande dessinée : quels en sont les éléments les plus récurrents et pourquoi, outre le reflet de l'époque de leurs auteurs, les représentations de la ville de Paris semblent convoquer les mêmes éléments narratifs et graphiques d'un exemple à l'autre.

La bande dessinée, longtemps considérée comme une sous-culture, a jusqu'à récemment très peu fait l'objet d'études sérieuses ou d'analyses approfondies. L'intérêt que suscite ce qu'on appelle aujourd'hui le « 9e art » s'est pourtant fortement accru ces dernières années, le public ayant pris conscience non seulement de la diversité de la production, mais également de sa qualité et de ses possibilités en matière de format et de techniques. Selon Pierre Fresnault-Deruelle, sémiologue français et un des pionniers de l'étude de la bande dessinée en France, le sens d'une image, loin d'être acquis au premier regard, se construit de manière très complexe : d'abord en elle-même, puis par rapport à la suite d'images dont elle fait souvent partie, et enfin par le prisme des répertoires d'images fabriqués par notre culture.<sup>1</sup>

D'après Julien Champigny dans sa thèse sur *L'espace dans la bande dessinée*, « la bande dessinée est un média mettant en place une narration [...] utilisant l'image dans [son] mode d'expression.<sup>2</sup> » Elle s'exprime donc à la fois graphiquement et textuellement, ce qui lui permet, à travers la dimension narrative, de créer des espaces particuliers qui à la fois racontent une histoire en fabriquant ces espaces, et les figure en les représentant graphiquement.

---

1 BAETENS, Jan. « Pierre Fresnault-Deruelle, *Images à mi-mots. Bandes dessinées, dessins d'humour*, Bruxelles, Les Impressions Nouvelles, 2008, 224 pages, 60 illustrations noir et blanc », Actes Sémiotiques [En ligne]. 2008, n° 111. Disponible sur : <<http://epublications.unilim.fr/revues/as/2217>> (consulté le 31/10/2018)

2 CHAMPIGNY, Julien. *L'espace dans la bande dessinée*. Paris, Université Paris 7 Denis Diderot, 2010, p.7

L'apparition de la ville dans la bande-dessinée non plus comme décor figé, mais comme véritable personnage à part entière, remonte à 1905 avec *Little Nemo in Slumberland* de Windsor McCay. L'histoire se déroulant majoritairement dans les rêves de Little Nemo, l'auteur accentue l'aspect fantastique en déformant la réalité à sa guise : ainsi, le petit garçon, devenu géant, escalade les immeubles d'une ville inspirée de New-York où naissent alors les premiers buildings. L'espace représenté est difforme et la ville, comme mue par une personnalité propre, se meut et se transforme en réaction aux escapades de Little Nemo. Au-delà d'une narration linéaire planche par planche, cette bande dessinée emblématique suggère un parcours chaotique dans un espace labyrinthique en perpétuelle mutation<sup>1</sup>. Dès lors, les grandes métropoles fascinent. New-York, Tokyo et Paris en sont les plus emblématiques et le plus souvent représentées dans la bande dessinée.<sup>1</sup> Selon Marc Voline, journaliste et rédacteur en chef de *Métal Hurlant*, l'architecture dans la bande dessinée, et a fortiori dans *Little Nemo in Slumberland* qui en est l'initiateur, est le reflet des fantasmes d'une époque. Dans le cas de l'oeuvre de Windsor McCay, la manière dont elle est exprimée mettrait également en garde contre « le nouveau conformisme qui s'installe. »<sup>2</sup>

L'exposition *Archi & BD : la ville dessinée* à la Cité de l'Architecture et du Patrimoine fin 2010 fait la part belle à la bande dessinée en montrant les liens qui existent entre les deux disciplines. Bien qu'ayant été un des événements les plus connus dans le domaine, elle n'est pas un cas isolé, comme le démontre par exemple l'exposition au FRAC Centre d'Orléans en février 2015 dédiée à Michel Ragon et baptisée *Villes visionnaires*. Les écrits et expositions de plus en plus courants démontrent une curiosité croissante pour le sujet et attestent de l'intérêt que suscite cette étude. Dans sa préface au catalogue de l'exposition *Revoir Paris* - qui mettait en correspondance des illustrations du duo François Schuiten et Benoît Peeters à propos de leur bande dessinée éponyme et des projets pour la ville de Paris imaginés entre le XIXe siècle et aujourd'hui - Guy Amselem, alors directeur de la Cité de l'Architecture et du Patrimoine, affirme que l'utopie est un « espace organisé en discours ». Sa nature à la fois spatiale et textuelle permet de la rapprocher de la bande dessinée<sup>3</sup> mais n'est également pas étrangère aux théories architecturales et urbaines qui entretiennent un lien particulier avec l'utopie en tant que genre littéraire<sup>4</sup>.

---

1 TRATNJEK, Bénédicte. « Représenter l'espace urbain dans la bande-dessinée » Les cafés géographiques **[En ligne]**. 2014. Disponible sur : <<http://cafe-geo.net/representer-lespace-urbain-dans-la-bande-dessinee/>> (consulté le 08/01/2019)

2 VOLINE, Marc. «Bande dessinée : la reconquête de l'espace» *Architecture intérieure CREE*, 1982, nov./dec., n°191, p. 51-57

3 THEVENET, Jean-Marc ; RAMBERT, Francis. *Archi & BD : la ville dessinée*. Paris, Cité de l'architecture et du patrimoine : monografik, 2010, p,5

4 CHOAY, Françoise. *L'urbanisme utopies et réalités : une anthologie*. Paris, Editions du Seuil, 2001



La notion d'utopie est en effet née du monde littéraire. Mot et concept inventés par Thomas More au XVe siècle grâce à son livre *Utopia* (littéralement « en aucun lieu »), ils désignent une société idéale qui, par son appellation même, ne peut exister. Dans son ouvrage, Thomas More admet dès le départ que la perfection d'une société passe avant tout par la matérialisation d'une cité idéale, où l'architecture et l'urbanisme sont rationalisés afin que la société le soit également. Outre des questions d'ordre technique concernant la faisabilité d'un projet, les questionnements sociaux, économiques et politiques qu'elle peut susciter renvoient à des notions philosophiques plus larges et peuvent enclencher des réflexions concrètes.

C'est bien après la révolution industrielle que les utopies, tant littéraires que sociales ou architecturales, se développent le plus. De nombreux architectes des années 1960 sont connus pour leurs projets extravagants questionnant les limites de la société en train de se mettre en place, issue du machinisme<sup>5</sup> industriel. Le collectif Archigram, dont la revue éponyme fut publiée entre 1961 et 1974, affirme par exemple que l'architecture du futur résultera du machinisme en proposant des visuels inspirés notamment du Pop'Art et de la bande dessinée<sup>6</sup>.

Les architectes du XXe siècle s'emparent du sujet de la ville du futur en concevant de grands plans d'urbanisme porteurs de solutions idéales afin d'apporter le maximum de fonctionnalité, de confort, et d'économie à l'habitant des villes. C'est le cas d'Auguste Perret qui imagine des quartiers entiers construits en béton armé, comme l'avenue des «Maisons-tours» dont il fit plusieurs illustrations en 1922. Le Corbusier propose lui aussi en 1925 son Plan Voisin, qui prend place grâce à une *Tabula Rasa* assez radicale de Paris. Il développe par la suite plusieurs plans d'urbanisme dans le même esprit, dont la Ville Radieuse entre 1930 et 1935, se caractérisant par un plan linéaire parfaitement délimité, un réseau de voies orthogonales sur le principe des *Cardo* et *Decumanus* romains, et un zonage fonctionnel empreint d'idéologie capitaliste et machiniste<sup>7</sup>. Ces utopies urbaines radicales expliquent la naissance d'une contre-utopie, notamment via les médias populaires, qui dénonce le machinisme, le fonctionnalisme et la rationalisation extrêmes.

---

5 «On appelle « machinisme » un ensemble de conceptions et de pratiques nées de la prolifération des machines de production, elles-mêmes produites» Pierre NAVILLE, Bertrand GILLE, «MACHINISME », Encyclopædia Universalis [en ligne] Disponible sur <://www.universalis.fr/encyclopedie/machinisme/> (consulté le 08/01/2019)

6 RAGON, Michel. *Les cités de l'avenir*. Paris, Planète, 1967, p.146

7 MARCHAND, Bruno. « La ville radieuse de Le Corbusier : les paradoxes d'une utopie de la société machiniste » in DA CUNHA, Antonio (dir). *Imaginaires urbains, utopies et modèles : inventer le 21ème siècle ?* Urbia, n°19. Lausanne : Observatoire universitaire de la ville et du développement durable : Institut de géographie et durabilité, 2016, p,57

En 1993 Thierry Gaudin dans *2100, l'Odysée de l'espèce*<sup>1</sup>, suppose deux grands temps dans le futur des villes. Le premier, entre 2020 et 2060, verrait se développer de gigantesques conurbations, siège de violences où criminalité, pollution, dysfonctionnement des services et embouteillages seraient le quotidien des habitants. Il s'agit plus ou moins d'une continuité logique du comportement des villes actuelles, qui tendent à s'urbaniser et croître de manière accélérée et incontrôlée, creusant des fossés sociaux et favorisant le développement de ce que Thierry Gaudin nomme les « sauvages urbains ». Dans un deuxième temps, entre 2060 et au-delà de 2100, la planète vivrait un mouvement de déconcentration qui verrait ses villes se réduire de nouveau à des agglomérations moyennes et maîtrisées.

En 1967 dans *Les cités de l'avenir*, Michel Ragon, écrivain, critique et historien d'art et d'architecture, prédit l'avenir sombre des villes<sup>2</sup>. En seulement 15 ans, celles-ci pourraient, en effet, succomber, asphyxiées par leur densité. Selon lui, l'eau et l'air pur deviendront des ressources rares, chères, que la vie urbaine ne pourra fournir correctement à ses habitants. Cette vision très pessimiste de l'avenir tempère le terme d'"utopie" employé au début de l'ouvrage, et suggère que les projets de ville rassemblés ici sont plus des solutions bancales à des problématiques urbaines exponentielles que de réelles utopies réformatrices.

Il évoque pourtant parallèlement à cela des villes s'élevant dans les airs ou, au contraire, s'enfonçant dans la terre. Yona Friedman imagine également un «Paris spatial» construit «au-dessus de la ville existante [...], ainsi la ville historique demeurerait intacte», constitué d'un réseau de voies et de nouveaux quartiers et permettant notamment de fluidifier les réseaux de transport.

La ville de Paris est loin d'être la plus représentée en matière de récits dystopiques de science-fiction, par rapport à des mégalo-poles telles que Tokyo ou New-York dont la typologie, dense et verticale, évoque l'imaginaire futuriste et fascine depuis longtemps<sup>3</sup>. La plupart du temps représentée pour son histoire et son caractère romantique, Paris est, d'après Henri-Pierre Jeudy, « un mythe », un « ensemble narratif » composé d'images connues du monde entier.<sup>4</sup>

Son présent est porté par une image immuable de monuments tels que la tour Eiffel - métonymie la plus répandue de Paris - l'arc de triomphe, le Sacré-Coeur ou encore la cathédrale Notre-Dame. Dans l'univers de la bande dessinée, les quelques

---

1 GAUDIN, Thierry cité par DILAS, Yolène ; GERVEREAU, Laurent ; PAQUOT, Thierry. *Rêver demain. Utopies, Science-Fiction, Cités idéales*. Paris, Editions alternatives, 1994, p.129

2 RAGON, Michel. *Les cités de l'avenir*. Paris, Editions Planète, 1967, p.119

3 THEVENET, Jean-Marc ; RAMBERT, Francis. *Archi & BD : la ville dessinée*. Paris, Cité de l'architecture et du patrimoine : monografik, 2010, p.15

4 JEUDY, Henri-Pierre. *L'imaginaire des architectes*. Paris, Sens&Tonka, 2012

exemples mettant en scène Paris sont majoritairement des récits du passé, comme le montrent les polars en noir et blanc de Jacques Tardi se déroulant entre les années 1910 et 1930 (*Les aventures extraordinaires d'Adèle Blanc-Sec*) ou 1950 (*Nestor Burma*), Paris occupé par les Allemands avec *Le Vol du corbeau* de Jean-Pierre Gibrat, la fin du XIXe siècle durant la révolution de 1870 (*Sambre*, Yslaire) ou dans la vie des peintres les plus connus à travers notamment *Le bordel des muses* de Gradimir Smudja ou encore le Paris de l'entre-deux guerres avec *Kiki de Montparnasse* (Catel & Bocquet).

En littérature et en architecture cependant, le Paris du futur a été imaginé et ce depuis le XIXe siècle, notamment avec le développement de la science-fiction. Le terme « science-fiction » vient des Etats-Unis qui, dans l'entre-deux-guerres, imposait une idéologie moderniste. Il s'agit d'un genre littéraire et cinématographique qui invente des mondes, des sociétés et des êtres situés dans des espace-temps fictifs (souvent futurs), impliquant des sciences, des technologies et des situations radicalement différentes.<sup>5</sup> L'image étant particulièrement porteuse de narration, le genre, initialement exclusivement littéraire, s'est développé dans le cinéma et la bande dessinée. La bande dessinée, par sa narrativité d'une part, et son caractère graphique d'autre part, semble un média adapté à la représentation de l'utopie. En effet, Emile Souvestre écrit en 1845 dans le prospectus publicitaire de son roman *Le monde tel qu'il sera* : « [...] comme Pantagruel ou Gulliver, mille leçons sérieuses, dont la forme amusera le lecteur frivole, dont le fond rendra l'homme grave plus pensif. »<sup>6</sup> Le format de la bande dessinée, dont le caractère à la fois ludique et plaisant reste ancré dans les esprits, correspond tout à fait à cette description et permet donc de faire le lien entre une idée et une image. Eugène Hénard (1849-1923) s'attarde en 1910 dans son *Rapport sur l'avenir des grandes villes* sur la problématique de la circulation, plus que sur le plan de la ville elle-même. Il imagine des toits-terrasses adaptés aux décollages et atterrissages des « avions-abeilles » (ancêtres de l'hélicoptère) ainsi que des « rues à étages multiples » comme solution aux problèmes de congestion des grandes villes. Il admet cependant que ses idées s'appliquent essentiellement aux villes nouvelles, les villes anciennes comme Paris présentant un problème de coût quant au remaniement de la chaussée et des dalles.<sup>7</sup>

---

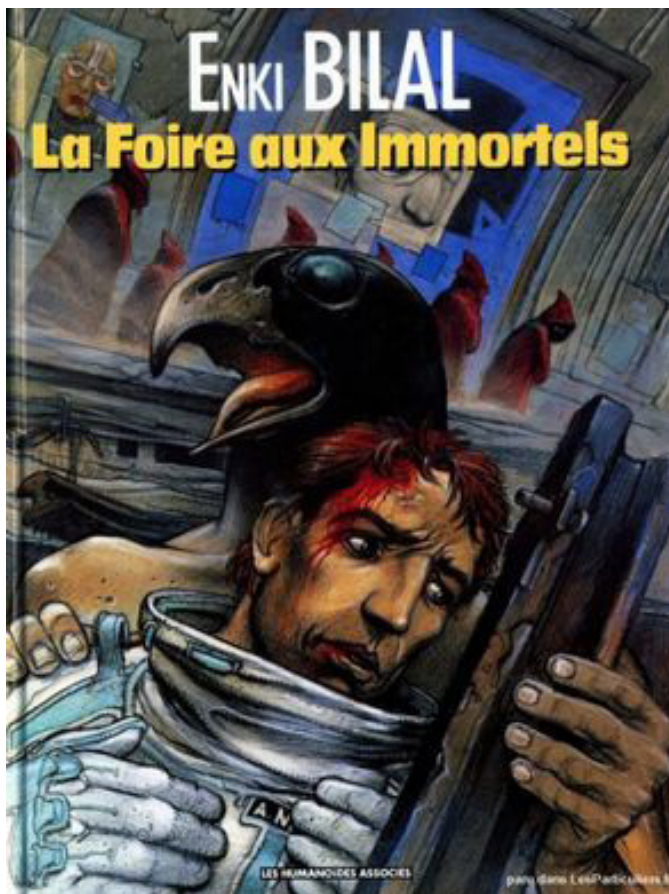
5 Larousse

6 SOUVESTRE, Emile in HUDDE, Hinrich ; KUON, Peter. *De l'utopie à l'uchronie. Formes, significations, fonctions*. Allemagne, Tübingen : Gunter Narr Verlag, 1988, p.124

7 CHOAY, Françoise. *L'urbanisme, utopies et réalités : une anthologie*. Paris, Editions du Seuil, 2001.

## Présentation du corpus d'étude

Pour cette étude, nous analyserons plus particulièrement trois ouvrages de bande dessinée contemporaine, dont l'action se déroule dans le Paris du futur : *La Trilogie Nikopol* (Enki Bilal, 1980), *Les eaux de Mortelune* (Patrick Cothias et Philippe Adamov, 1987) et *Revoir Paris* (Benoît Peeters et François Schuiten, 2016).



*La foire aux immortels*, 1980  
Enki Bilal  
Edition Les humanoïdes associés  
68 pages, 24x32cm

Première de couverture

*La foire aux immortels*, premier tome de *La Trilogie Nikopol* écrit et dessiné par Enki Bilal en 1980, présente Paris en 2023 sous la forme d'une ville autonome régie par un despote du nom de Jean-Ferdinand Choublanc, qui nourrit secrètement le rêve de devenir immortel. Il se trouve justement qu'un vaisseau spatial sous la forme d'une pyramide volante, habité par des dieux issus de la mythologie égyptienne, est stationné au-dessus de la ville et demande une quantité astronomique de carburant. Le dieu Horus, animé par des ambitions de vengeance et de prise de pouvoir, s'échappe de la pyramide et descend dans la ville de Paris.

Dans le même temps, après des années d'errance dans l'espace, un caisson pénitentiaire cryogénisé s'écrase au sol. A son bord, Alcide Nikopol, un dissident politique des années 1990, sera choisi par Horus comme hôte et malgré lui entraîné dans sa poursuite du pouvoir.

-Enki Bilal est né à Belgrade en 1951. Jusqu'à ses 10 ans où sa famille déménage à Paris, il vit sous le régime de Tito. Son univers graphique et diégétique se trouve fortement nourri par la guerre froide et la chute du communisme.

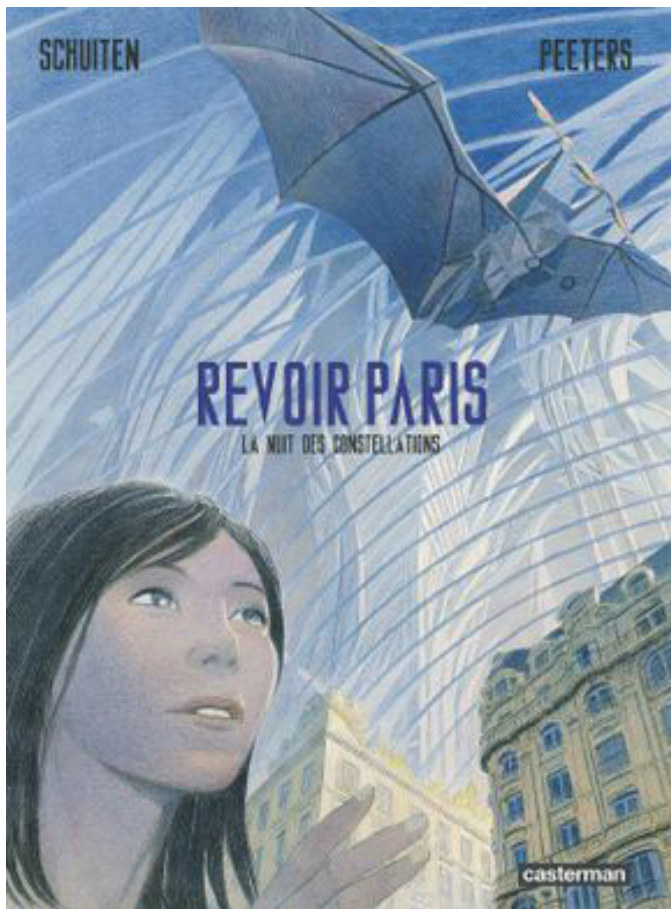
*La foire aux Immortels* s'articule autour de 3 temps :

-de la planche 9 à 13 : tout se passe dans la rue. Césure avec coupure de presse. Planche 16 à 22, l'action se déroule dans le métro à Alésia. Déplacement du personnage jusqu'à Montparnasse où il pénètre dans le 1er arrondissement. Rue toujours omniprésente.

-A partir de la planche 29, match de hockey jusqu'à la planche 36. Nouvelle césure avec coupure de presse. La suite se déroule essentiellement en intérieur, et la ville n'est vue que par survol car maintenant que le personnage principal est entré dans la classe politique, il emprunte un appareil volant pour se déplacer.

-L'avant-dernière coupure de presse accélère le récit jusqu'à la perte de raison de Nikopol ; la dernière revue de presse, enfin, marque la fin du récit.





*La nuit des constellations*, 2016  
PEETERS, Benoît  
SCHUITEN, François  
Edition Casterman  
63 pages, 24x32cm

Première de couverture

La deuxième œuvre, *La nuit des constellations*, est le deuxième tome de la série *Revoir Paris*, réalisé par le duo Benoît Peeters et François Schuiten en 2013. Le récit s'articule autour de deux tomes proposant une approche différente : dans le premier, l'héroïne Kârinh, habitante de « L'arche » - un vaisseau spatial ayant fuit la Terre plusieurs décennies auparavant, emmenant à son bord une élite choisie - idéalise la ville de Paris qu'elle se représente à l'image de livres, gravures et cartes postales du XXe siècle. Elle se propose donc immédiatement pour une mission d'éclaireur sur la Terre afin d'en connaître l'état et de rétablir le contact. La bande-dessinée s'achève sur l'arrivée des protagonistes à Paris.

Dans le deuxième volet, Kârinh est dans Paris, mais elle s'aperçoit bien vite que la ville n'a rien à voir avec ses fantasmes. En effet, la vieille ville, mise sous dôme, est comme une gigantesque boule à neige pour touristes fortunés. Personne n'y vit à part quelques drogués qui squattent les immeubles haussmanniens. Isolée et hors du temps, la ville est pourtant rattrapée par la réalité avec des attaques extérieures dirigées contre le dôme et qui s'intensifie le long de l'album.



Amis d'enfance, Benoît Peeters et François Schuiten collaborent depuis 1982 sur la série des *Cités obscures*. Schuiten est né en 1956 à Bruxelles dans une famille d'architectes ; Peeters est né à Paris mais a grandi à Bruxelles. Les influences Art déco de Bruxelles, ainsi que la perception particulièrement aigüe du territoire et du visage des capitales européennes qu'ont les auteurs nourrissent leurs oeuvres en leur apportant une densité et un relief rare.

*La nuit des constellations* s'articule en 3 temps :

-jusqu'à la page 26, les protagonistes, Kâhrin et Mathias, sont en chemin pour Paris. Ils font face à un environnement hostile auquel Kâhrin ressent d'ailleurs une difficulté à s'adapter, et sont contraints de se cacher compte tenu du statut de fugitive de Kâhrin.

-Une fois sous le dôme, le 2e temps se veut onirique et parfait. Ils visitent la ville et les monuments tout en flânant tranquillement ; toute menace semble écartée. Seule demeure la question du père de Kâhrin, qui clotûre ce deuxième temps par la visite du Père Lachaise dans lequel il repose.

-Enfin, la fin de l'album se déroule dans une atmosphère tendue. Kâhrin est, une fois de plus, déçue par la réalité : son père est mort, Paris également, et le dôme jusqu'alors synonyme de sécurité se fait violemment attaquer. Les protagonistes sont contraints de fuir, ce qui clôtûre l'album.



*Le café du port*, 1987  
ADAMOV, Philippe  
COTHIAS, Patrick  
Edition Glénat  
48 pages, 24.2x32cm  
Première de couverture

Enfin, la série *Les eaux de Mortelune* et plus particulièrement les 2 premiers tomes, *L'échiquier du rat* et *Le café du Port*, écrits par Patrick Cothias et dessinés par Philippe Adamov, destinent la Terre à un avenir sombre et pollué. Mortelune est un futur angoissant de Paris, devenue ville autonome régie par le Prince Jérôme de Mortelune, sur ce qui semble être une planète dévastée : plus d'arbres, plus d'oiseaux, un ciel constamment voilé d'un nuage de pollution et, surtout, plus d'eau. Tout se monnaie en bidons d'eau, ressource devenue rare. Dans cet univers dystopique évoluent les personnages du boucher Pancrasse, chasseur de chats, de rats, et trafiquant de chair humaine, sa fille Violhaine qui dans le tome 1 s'attire les faveurs du Prince, son fils Nicolas qui passe à tort pour un enfant attardé, le Prince de Mortelune qui malgré ses 98 ans conserve un physique de jeune homme grâce à un procédé mystérieux, et le duc Malik, jaloux du Prince et fomentant des complots depuis le Sacré-Coeur, sa demeure.

La révolte semble gronder partout, d'une part chez la populace grouillante, assoiffée et victime des jeux cruels de la noblesse ; d'autre part, dans la cour du Prince, dont les membres jaloux s'agacent des faveurs de Violhaine.

Philippe Adamov, dessinateur, et Patrick Cothias, scénariste, collaborent pendant 10 ans sur deux projets, dont *Les eaux de Mortelune* pour lequel ils sortent 10 tomes. Nous nous concentrons ici sur les deux premiers dont l'action se déroule à 3 ans d'intervalle, ce qui permet de constater une évolution dans le déclin et la destruction physique de la ville.

Le tome 2 des *Eaux de Mortelune* s'articule en plusieurs temps :

-une première partie, dans laquelle les personnages se déplacent : Violhaine est emmenée au palais, Nicolas s'enfuit dans la capitale ...

-La deuxième partie se passe essentiellement en intérieur, dans le palais du prince. Elle est cependant nuancée par les promenades de Nicolas et ses réflexions sur le passé et le devenir de la ville.

-On peut parler d'une 3ème partie lors d'une partie de chasse humaine nocturne dans Paris, au terme de laquelle les sujets du Prince font la fête et la journée suivante se déroule sans autre événement particulier.

-La dernière partie, enfin, marque la fin de l'album lorsque le prince de Mortelune emmène Violhaine dans ses souterrains afin de lui dévoiler ses ressources en eau et lui rappeler par là-même son statut dominant.

Après la lecture du corpus, trois thèmes semblent particulièrement présents: la thématique de la ruine et de la permanence, l'exacerbation des clivages sociaux et enfin, le spectacle et le loisir. C'est sur ces thèmes que se basera l'analyse du corpus. Le relevé systématique de chaque case représentant un élément identifiable de Paris ainsi que l'étude des déplacements des personnages dans la métropole permettront de répondre aux questions suivantes : par quoi les auteurs représentent-ils Paris dans un Paris détruit et pourquoi ? Qu'est-ce que ces représentations peuvent révéler en terme de perception de l'urbanisme et dans quelle mesure sont-elles transposables aux perceptions réelles ?

Nous étudierons dans un premier temps la thématique de la ruine et de la permanence en nous attachant plus particulièrement à l'analyse des images et des liens qu'elles entretiennent avec le récit ; dans un deuxième temps, une analyse essentiellement graphique permettra de mettre en lumière les techniques utilisées par les auteurs pour accentuer la notion de clivages spatiaux et sociaux ; enfin, une mise en perspective du récit avec des théories d'urbanisme soulignera la notion de choc de la ville moderne, troisième thème de l'analyse.

Vue aérienne de Paris,  
reconnaisable à ses toitures  
*La foire aux immortels*, 1980  
BILAL, Enki  
Edition Les humanoïdes associés

Planche 8, case 1

# I . RUINES ET PERMANENCE : la question de la mémoire

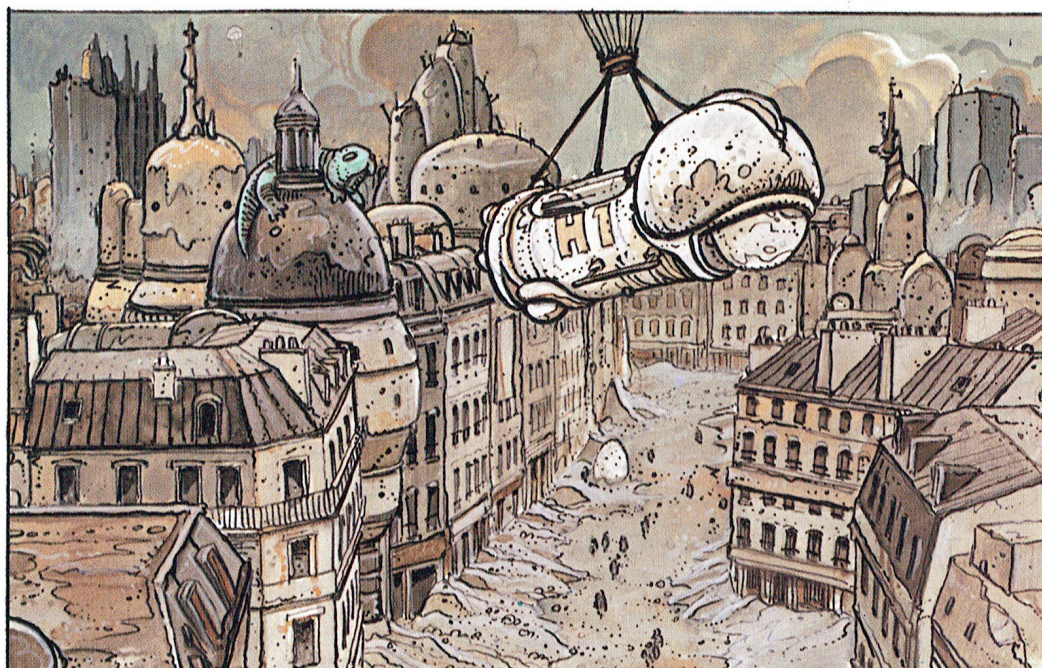
## 1 . Entre passé, présent et futur

Dans cette première partie, nous tenterons de déterminer les éléments appartenant à un temps antérieur ou ultérieur aux dates de parution des bandes dessinées étudiées. A travers une analyse graphique dans un premier temps - qui consistera à relever ces éléments case par case - puis une analyse diégétique, nous mettrons en relation les éléments reconnaissables de Paris et la manière qu'ont les auteurs de les représenter.

### a . *La trilogie Nikopol* : retour vers le futur

*La Trilogie Nikopol* est l'une des œuvres du corpus les plus ancrées dans l'imagerie traditionnelle de la science-fiction. De multiples engins volants, des voitures privées à la capsule spatiale du héros en passant par le fameux vaisseau-pyramide, sont autant de prétextes pour survoler le paysage parisien que l'on découvre alors transformé. Des ajouts architecturaux émergent un peu partout, telles des extensions futuristes mais minimalistes, témoins du temps passé. On rencontre également des personnages issus de l'imaginaire de la science-fiction : des individus non humains tels que droïdes intelligents et extra-terrestres aux allures souvent visqueuses et insectoïdes.

Des éléments du passé sont pourtant visibles au fil des pages ; narrativement parlant, ils permettent au lecteur de comprendre le lieu où se déroule l'action - Paris - et de s'appuyer sur des éléments connus pour exprimer le futur. Les vues





aériennes de la ville (p.14, 66), un bref aperçu de la tour Eiffel (p.14) et de l'Élysée (p.13,66) et la silhouette des tours de Notre-Dame (p.56) sont autant d'éléments permettant d'identifier la ville de Paris. L'atterrissage en urgence de la capsule frigorifique contenant Nikopol permet une vue qui, si elle est tout d'abord aérienne, s'enfonce progressivement dans les rues [Fig. 1] jusqu'aux sous-sols du métro parisien.

Le contexte politique est nettement inspiré des événements politiques du XXe siècle, notamment les grandes dictatures et la Guerre Froide. Ainsi, des formules directement empruntées à Mussolini sont explicitement employées par Choublanc, le dictateur de Paris. A la planche 28, case 1, des panneaux de propagande affichent : « Tout est dans l'Etat. Rien d'humain ou de spirituel n'est en dehors de l'Etat. » ou encore « La guerre est à l'homme ce que la maternité est à la femme ». La croix de fer noire symbolisant le régime, est d'ailleurs directement inspirée de la croix de fer utilisée par Hitler pour décorer ses militaires sous le IIIe Reich. Une longue scène de match de hockey semble également être une référence à la Guerre Froide : l'opposition des équipes de Paris et de Bratislava, ainsi que la violence du match et sa temporalité, suggère l'opposition de l'Ouest et du bloc soviétique.

Enfin, le personnage de Nikopol est lui-même directement issu du passé. Cryogénisé en 1992, il est l'unique élément qui rattache le présent du lecteur au futur de la narration. Il est d'ailleurs l'unique témoin de ce passé qui semble oublié (il reconnaît les formules de Mussolini, planche 28 « Une espèce de dictateur du siècle dernier...Je me souviens encore de mon sujet du bac en 1980... La montée du fascisme en Italie...Complètement foiré... ») ce qui fait de lui un élément perturbateur.

Le futur ici dépeint paraît figé dans un inéluctable retour en arrière : la société semble être retombée dans un obscurantisme médiéval basé sur une ignorance crasse, une grande misère et un intégrisme religieux dangereux. De rares nouvelles technologies permettent aux puissants de survoler la misère mais dans l'ensemble, le niveau technologique correspond à celui de l'auteur, dans les années 1980 ; même la pyramide volante fonctionne au pétrole ! Des excroissances futuristes ont été construites sur les toits et façades de la ville existante, et les bâtiments emblématiques n'ont pas été modifiés, comme pour mieux assoir le caractère intemporel de la puissance de Paris.

Cet univers mêlant passé, présent et futur cristallise une vision dystopique de l'avenir, dans laquelle la ville de Paris est le théâtre des limites de la société actuelle.



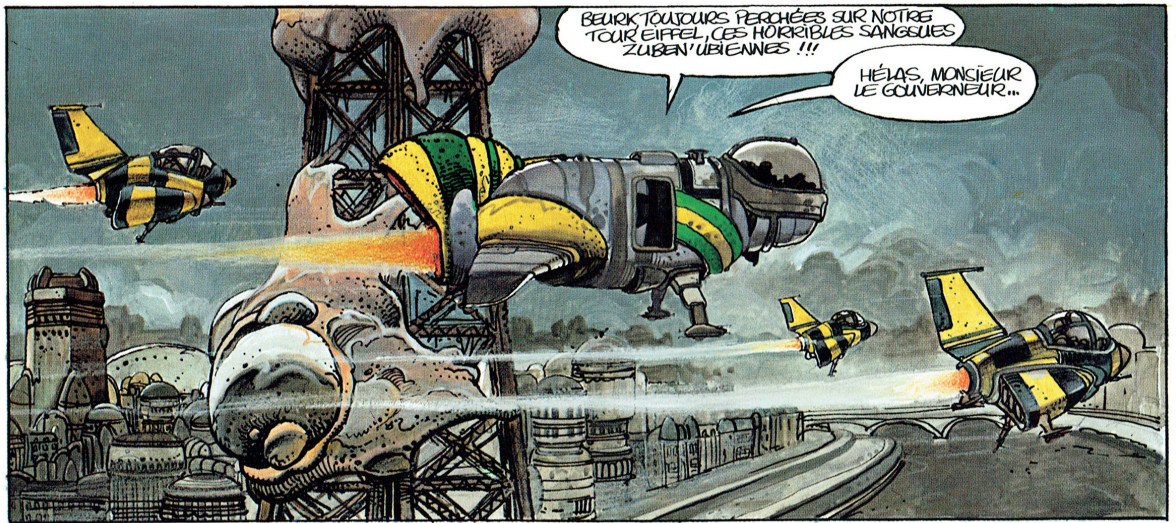


Fig. 1

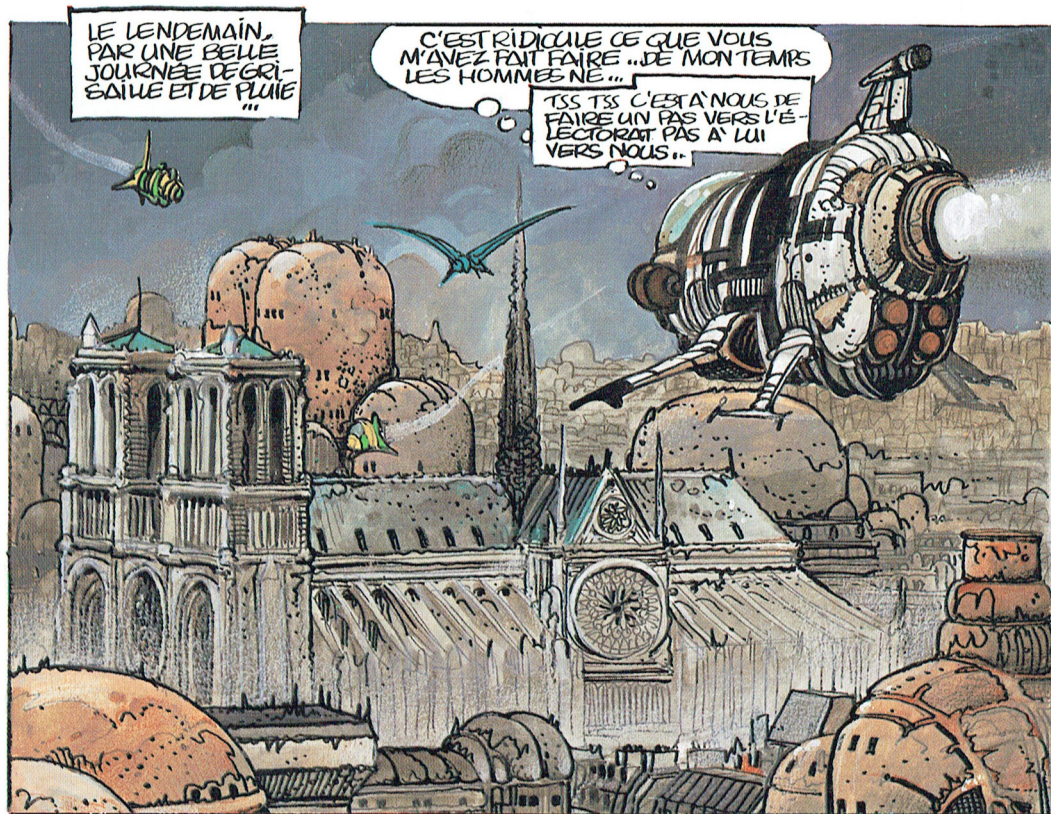


Fig. 2

Fig. 1 : Survol de Paris permettant de voir un bout de la tour Eiffel  
*La foire aux immortels*, 1980

Planche 8, case 1

Fig. 2 Arrivée en vaisseau sur Notre-Dame de Paris  
*La foire aux immortels*, 1980

Planche 50, case 2



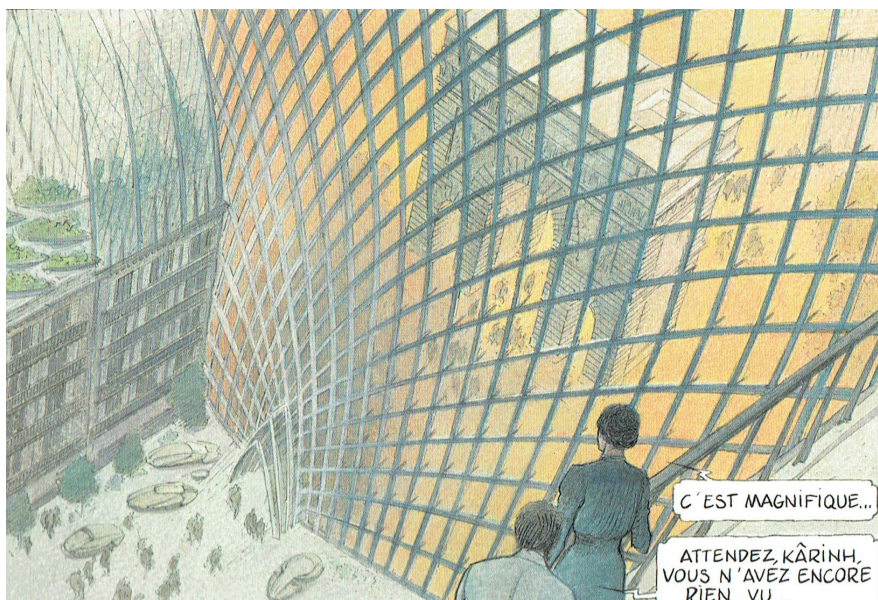
## b . *Revoir Paris* : une image figée du passé

La plus récente des œuvres du corpus (2016), *Revoir Paris*, traite le sujet du futur de la ville d'une manière très différente. La question de la mémoire est omniprésente ; en effet, la « vieille ville » de Paris - qui correspondrait au tracé de l'enceinte des Fermiers Généraux, allant de la Madeleine à Bastille et de Montparnasse à Grenelle - est entièrement préservée sous une structure appelée «dôme» et générant son propre climat. Cette configuration pose la question du patrimoine: faut-il conserver à tout prix le patrimoine, quitte à dénaturer la vie de la ville ?

Malgré son appellation, il semblerait que la mégastructure n'aurait de dôme que le nom ; en effet, si l'on suit exactement le tracé du mur d'Octroi, la forme géométrique obtenue est plutôt irrégulière et étirée. La représentation qu'en fait d'ailleurs François Schuiten se veut peu détaillée et, on en conviendra, probablement peu réaliste.

Le Paris dépeint ici semble appartenir au passé ; même les choix graphiques des auteurs vont en ce sens. Les coloris pastels, dans des tons ocres et délavés, le ciel d'une teinte uniformément ocre rouge, ainsi que les ombres peu franches font penser à des photographies en sépia. Même les tenues vestimentaires font écho au passé. Mathias, le guide terrien de Kâhrin, porte un costume 3 pièces avec noeud papillon et la robe de Kâhrin, à hauteur des genoux, n'est pas sans rappeler les silhouettes des années 40. Tout dans la représentation de la ville respire la quiétude et la tranquillité: les façades lisses sont dépourvues de jardinières aux balcons ou de rideaux aux fenêtres, la foule, uniformément beige, est calme, et l'ensemble des bâtiments est recouvert par un lavis brun qui en efface les spécificités et leur donne des allures de maquette.

Paris est représenté avec soin en arrière-plan de pratiquement chaque case. Les immeubles haussmanniens sont omniprésents et la narration guide le lecteur de



*La nuit des constellations*,  
2016  
PEETERS, Benoît  
SCHUITEN, François  
Edition Glénat

p.30, case 4

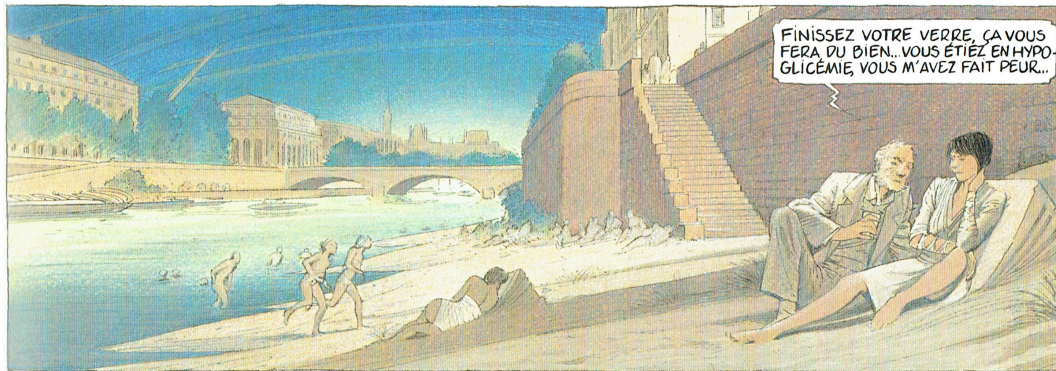


Fig.1

monument en monument, à la suite des protagonistes. Ainsi, entrant dans le dôme par la porte St-Martin, ils prennent la dernière ligne de métro utilisée entre la station Arts et Métiers et probablement la station Rambuteau, puisqu'ils remontent à la surface derrière le centre Pompidou. De Pompidou, ils vont aux Halles, reconstruites à l'identique de Baltard. Le guide de Kâhrin explique que la destruction «absurde» des halles vers 1970 était une erreur, et qu'il avait fallu les reconstruire «pour attirer les touristes». Ce monument du passé a cependant perdu sa fonction première puisqu'à présent, il abrite une sorte de grand jardin zoologique où «les animaux vivent en paix».

Depuis les Halles, nous sommes menés à la Samaritaine, puis à la Seine sur le pont Neuf. Le pont est un prétexte pour représenter les quais de Paris, entièrement ensablés, devenus une longue plage sur laquelle se prélassent les touristes avant de piquer une tête dans la Seine. Cette image idyllique est renforcée par une floppée d'oiseaux virevoltant tout autour et la vue lointaine de la façade ordonnée du Louvre, qui confèrent à l'image l'aspect d'un passé antique et glorieux. La ville de Paris prend ici les traits de la Jérusalem céleste : un lieu de paix et de tranquillité, toujours baigné de lumière, coupé du tumulte extérieur par son dôme de verre.

La visite se poursuit avec l'ascension de Notre-Dame. Un réseau de passerelles

Fig.1  
*La nuit des constellations*,  
 2016  
 PEETERS, Benoît  
 SCHUITEN, François  
 Edition Glénat

p.41, case 1

Fig.2  
*La nuit des constellations*,  
 2016  
 PEETERS, Benoît  
 SCHUITEN, François  
 Edition Glénat

p.40, case 2

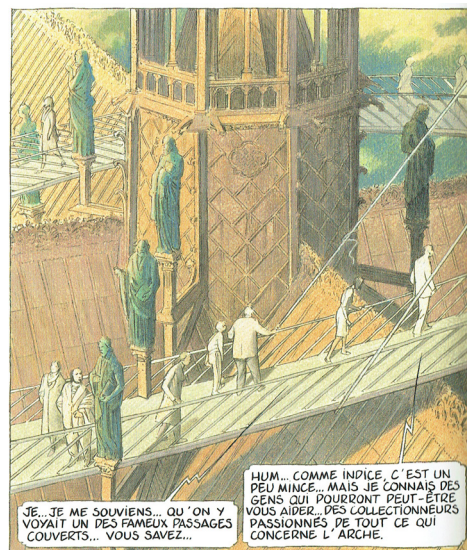


Fig.2



s'élève tout autour, permettant ainsi de l'observer sous toutes les coutures. Mathias explique que plus personne n'a le droit de rentrer à l'intérieur car la respiration des visiteurs l'abîmait. Le lecteur a cependant appris au début de l'album qu'il ne s'agit que d'une copie, et que la véritable cathédrale est entreposée en dehors de la ville, dans le «préservatoire» ; à ce stade de l'histoire, nous ne pouvons pas encore savoir pourquoi personne n'est au courant et pourquoi la copie prend autant de valeur que son original. Ici, les passerelles très contemporaines permettent de confronter les temporalités : le futur observe le passé. Cependant, si l'on s'attache à l'histoire à travers les dialogues des protagonistes au premier plan, on s'aperçoit qu'eux-mêmes ne prêtent en réalité aucune attention au monument, pris dans une discussion concernant l'histoire familiale de Kâhrin et les raisons de sa venue à la capitale. Notre-Dame n'est ici plus qu'un décor, dont la précision dans le détail s'oppose à l'indifférence narrative.

Le parallèle peut être fait avec la notion de préservation dans les musées tels que le musée des monuments français à Chaillot, composé dès 1882 d'une collection de moulages de sculptures monumentales et morceaux de bâtiments, et qui pose la question de besoin de mise en scène à des fins muséales. En effet, bien que ce type de musée se défende d'une volonté didactique de valorisation du patrimoine, on peut questionner la valeur que ces copies prennent dès lors qu'elles sont hors de leur contexte et juxtaposées les unes aux autres. Dans *Revoir Paris*, c'est l'inverse qui est réalisé : les versions originales sont entassées dans un entrepôt tandis que des copies habitent la ville. A une autre échelle, cela rappelle les copies de villes entières réalisées en Chine depuis quelques décennies. Ainsi, Tianducheng, quartier de Hangzhou, est une gigantesque copie d'un quartier haussmannien combinant une reproduction au 1:3 de la tour Eiffel, la fontaine du jardin du Luxembourg, des immeubles haussmanniens et un morceau des jardins de Versailles. La ville est cependant pratiquement déserte du fait de son isolement



*La nuit des constellations*,  
2016  
PEETERS, Benoît  
SCHUITEN, François  
Edition Glénat

p.45, case 2

géographique et du contexte économique ; condamnée à rester une ville fantôme dans laquelle personne n'a envie de vivre, elle semble questionner la légitimité d'une telle entreprise. L'un comme l'autre soulèvent des questionnements: la compilation de copies architecturales, si elle fait sens en terme d'observation scientifique, permet-elle au visiteur d'embrasser tout une époque à l'échelle nationale ? Et inversement, la copie d'une ville à vivre, et a fortiori la préservation de l'original dans un entrepôt, fait-elle sens au regard de l'abandon de l'original ?

Le lecteur se retrouve ensuite rapidement sur le dôme lui-même ; comme pour celui de la cathédrale de Florence, il s'agit en réalité de deux couches - une protégeant de l'extérieur, et une sur laquelle on peut marcher - composées de verre transparent et permettant d'embrasser la ville d'un seul regard. Le dessin s'attache à représenter fidèlement la réalité, bien qu'en terme de temporalités, il semble peu probable que les personnages aille si rapidement de Notre-Dame au cimetière du Père Lachaise. En effet, d'une case à l'autre on se retrouve à Nation, soit un bond de 4km<sup>1</sup>.

Le dôme appartient résolument au futur : il régule le climat, la température, la luminosité et les flux comme un ordinateur géant. Mathias en parle d'ailleurs comme du «vrai coeur de la capitale» (p.42, case 1) par opposition à la ville devenue inhabitée.

Narrativement parlant, la perte de mémoire se manifeste par l'entêtement de Kâhrin à vouloir à tout prix gagner Paris. Face à l'agressivité de son environnement, elle persiste à dénigrer l'Arche et son environnement sécurisant et à minimiser les dangers de la Terre «Et vous êtes sûre de préférer la Terre ? » « Euh... Je ne sais pas... Ce qui est sûr, c'est que je n'en pouvais plus de ces contrôles permanents, de ces pressions doucereuses, de l'absence de tout avenir... ici, au moins... »

### c . *Les eaux de Mortelune* : l'oubli engendré par la destruction urbaine

*Les eaux de Mortelune* est une oeuvre très sombre. Non définie dans le temps, elle dépeint un futur de misère et de terreur dans lequel l'homme dévoile ses plus noirs travers : cruauté, cannibalisme, violence...

La thématique de la mémoire y est inhérente puisque même la ville de Paris a oublié son propre nom, remplacé par Mortelune, le patronyme de son souve-

---

1 Voir Annexe p.76 «Carte des déplacements des personnages»



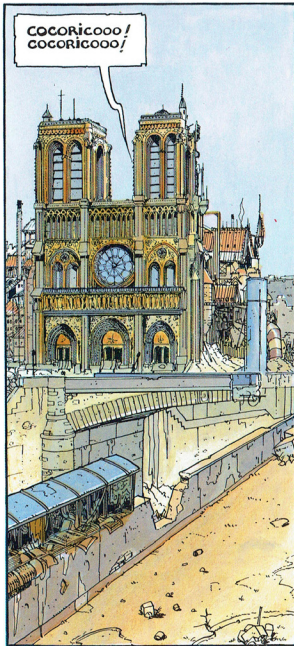


Fig.1

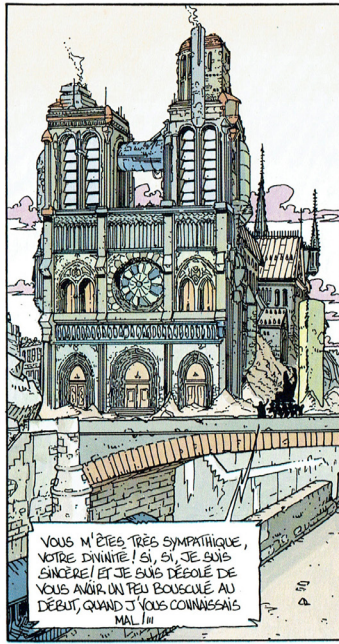


Fig.2

Fig.1

*L'échiquier du rat,*

1986

ADAMOV, Philippe

COTHIAS, Patrick

Edition Casterman

Planche 2, case 1

Fig.2

*Le café du Port,*

1987

ADAMOV, Philippe

COTHIAS, Patrick

Edition Casterman

Planche 38, case 4

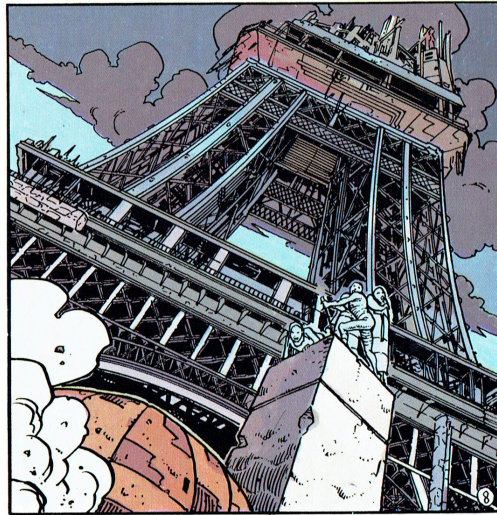
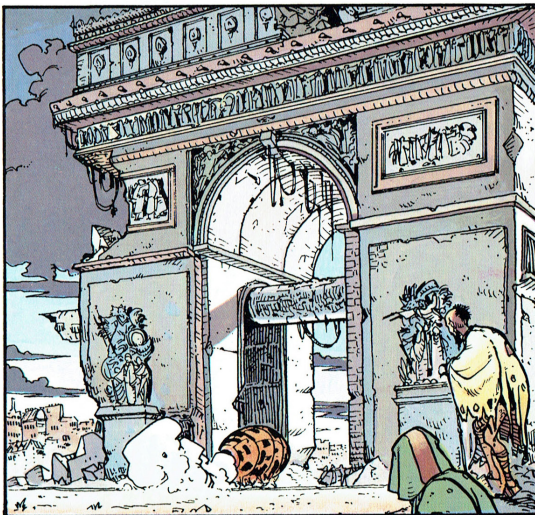


Fig.3

*Le café du Port,*

1987

ADAMOV, Philippe

COTHIAS, Patrick

Edition Casterman

Planche 8, cases 8 et 9

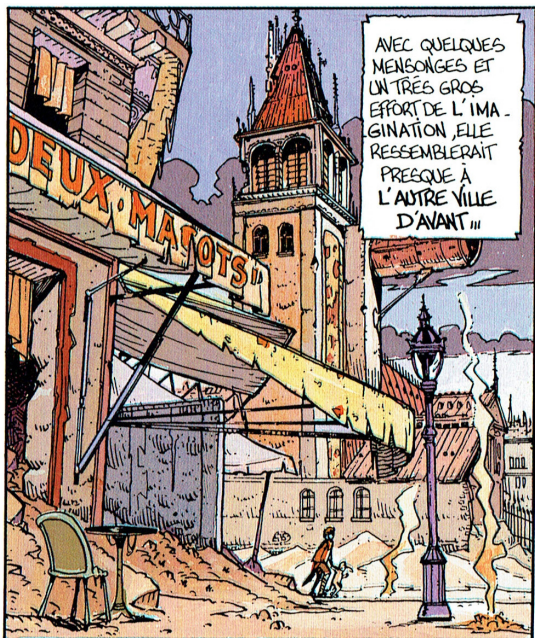


Fig.4

*Le café du Port,*

1987

ADAMOV, Philippe

COTHIAS, Patrick

Edition Casterman

Planche 13, case 7



rain. Seul un petit groupe de personnages semble préserver la mémoire auprès de Barnabé, vieux tenancier du «Café du Port», qui raconte à ses clients qu'autrefois la ville s'appelait Paris, capitale d'un pays, et que la Seine coulait sous ses ponts (planche 25).

La ville elle-même est plutôt méconnaissable : Philippe Adamov la représente détruite, avec des teintes bleutées qui renforcent son aspect froid et métallique. Dans la plupart des cases, Paris est en arrière-plan et les bribes que l'on aperçoit pourraient être les ruines de n'importe quelle ville : un sol extrêmement sec semblable à du sable, une foule informe à la peau nue et grise, des morceaux de murs partiellement détruits, sans vitres aux fenêtres, et d'énormes tuyaux ressemblant à des conduits d'égoût qui serpentent un peu partout ...

Cependant, des lieux emblématiques ponctuent la lecture de l'album. Toujours vus de loin et donc, dans leur intégralité, ces lieux sont reconnaissables de suite: l'île de la Cité, vue depuis le lit de la Seine à la terre craquelée, les morceaux de pont détruits, le Sacré-Coeur perché en surplomb sur un morceau de rocher effrité sont autant de lieux connus mis dans une situation catastrophe. D'autres éléments sont intégrés plus discrètement dans le paysage urbain, comme le célèbre café des Deux-Magots à St-Germain des Près, dont on peut voir l'enseigne dans une case [Fig.4]. Il est intéressant de noter également qu'entre le tome 1 et le tome 2 de la série, trois ans s'écoulent ; les stigmates du temps ont marqué les bâtiments et la ruine de la ville semble avoir accéléré. Les figures 1 et 2 montrent Notre-Dame du même point de vue mais à trois ans d'intervalle : si au début, la cathédrale semble intacte et arbore même des coloris lumineux, elle a été l'objet de travaux dans le tome 2 et les couleurs sont comme passées<sup>1</sup>.

Si la toponymie (du moins dans *La foire aux immortels* et *La nuit des constellations*) permet de créer un lien entre le lecteur et l'espace représenté, ménageant une certaine continuité entre le présent et le futur, ce sont surtout les bâtiments emblématiques de Paris qui permettent de situer l'histoire. Les trois bandes dessinées du corpus montrent en effet exclusivement des monuments célèbres appartenant à l'histoire de la ville : la cathédrale Notre-Dame est notamment abondamment représentée dans chacune des oeuvres, les auteurs prenant plaisir à la montrer sous tous les angles grâce à des individus perchés sur ses tours, des engins volants ou encore une série de passerelles aériennes qui en font le tour. La tour Eiffel ne fait que de timides apparitions face au Sacré-Coeur, à l'Arc de

---

1 Voir annexe p.63 : «Comparaison des représentations des tomes 1 et 2»

Triomphe ou à l'ensemble de l'île de la Cité. Paris, ville chargée d'histoire, semble n'exister aux yeux des auteurs que par ses monuments reconnaissables issus du passé. A l'exception de *La trilogie Nikopol* où des architectures futuristes minimalistes ont poussé comme des champignons, le visage de la ville semble figé dans le passé, effaçant les opérations d'urbanisme du XXe siècle et ne supposant pas d'évolution architecturale propre au futur.

## 2 . La négation du futur

La deuxième guerre mondiale marque un tournant dans l'histoire des villes et de leurs représentations. En effet, ce que Thierry Paquot nomme «l'ère post-atomique» correspond à une vision inquiétante du futur, dont l'existence est mise en péril par un présent dangereux et sous perte de contrôle<sup>1</sup>. La bombe atomique a notamment marqué les esprits et fortement influencé les auteurs de science-fiction qui se sont emparé du thème et de toutes les représentations qu'il engendre: destruction planétaire, ruines de villes emblématiques, no man's land et survivants en combinaison de protection... Ces représentations évoquent davantage une absence de futur que des villes du futur. Les ruines d'une ville font écho à son passé révolu, niant par là-même tout futur.

Le terme ruine peut d'ailleurs avoir différents niveaux de lecture : si dans *Les eaux de Mortelune*, les bâtiments sont réduits à l'état de véritables ruines - «Aujourd'hui, le monde n'est plus qu'une immense poubelle sans mémoire ni futur et presque sans présent» raconte Barnabé planche 19 [fig.1] - il n'en est pas de même dans les deux autres oeuvres du corpus. La ville n'offre pas de vision post-apocalyptique et dans le cas de *Revoir Paris*, elle est même figée dans le passé.

Bien que la question de la protection du patrimoine ait émergé dès la fin du XIXe siècle notamment avec des sociétés comme la SAMP (Société des Amis des Monuments Parisiens, fondée en 1884 dans l'objectif de compléter la commission des monuments historiques), elle restait réservée à des spécialistes, notamment des historiens de l'art, jusque dans les années 1960<sup>2</sup>. L'ère industrielle connut une poussée démographique urbaine considérable dès 1830 qui vit la transformation des villes jusqu'alors bâties selon un tissu médiéval dense. Le développement du modèle économique capitaliste découlant de la révolution industrielle vit des

---

1 DILAS, Yolène ; GERVEREAU, Laurent ; PAQUOT, Thierry. *Rêver demain. Utopies, Science-Fiction, Cités idéales*. Paris, Editions alternatives, 1994

2 Disponible sur <<http://www.vie-publique.fr/politiques-publiques/politique-patrimoine/protection-patrimoine/>> 2013. (consulté le 10/12/2018)

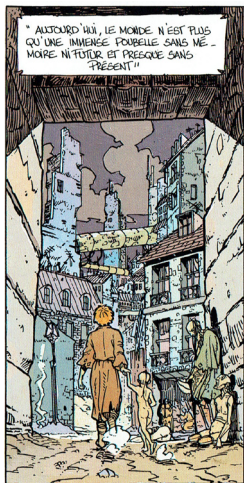


Fig.1  
Planche 19, case 6

«Aujourd’hui, le monde n’est plus qu’une immense poubelle sans mémoire ni futur et presque sans présent» raconte Barnabé à Nicolas. Ces mots sont mis en relation dans le dessin avec les vues d’un Paris sale, miséreux et détruit, et dans lesquels les personnages nus et sales ressemblent plus à des «rats» qui se terrent qu’à des citoyens.

viles comme Paris entièrement remodelées à l’image d’une nouvelle société machiniste: les voies de communication furent rationalisées en raison de l’évolution des moyens de production et de transport, des «organes urbains» caractérisés par leur gigantisme virent le jour, tels que grands magasins, grands hôtels, gares ou encore immeubles de rapport.

Paris, dans l’imaginaire mondial, était une ville moderne ; les grands travaux d’Haussmann, les performances telles que la tour Eiffel et les multiples expositions universelles ont contribué à cette image. Jusqu’aux années 1870, les travaux haussmanniens continuaient de modifier le visage de la ville avec l’intégration dans le tissu urbain des communes limitrophes à l’enceinte de Thiers - l’équivalent de l’arrondissement «pauvre» de *La foire aux immortels*. Cependant, les «Années folles» de l’entre-deux guerres marquent un tournant dans le rapport au temps avec l’édification de milliers de monuments aux morts qui s’étala tout au long du XXe siècle.

A partir de cette époque, la ville moderne est représentée par New-York dont la skyline typique marque les esprits. Cependant, dès la deuxième guerre mondiale, l’imaginaire collectif français rejette ces images de modernité, préférant se consacrer au souvenir nostalgique du Paris des «Années Folles». Ce refus de se projeter dans le futur est exprimé dans nos bandes dessinées par, d’une part, l’absence de tout monument majeur du XXe siècle - l’accent étant mis sur l’île de la Cité - et, dans le cas de *Revoir Paris*, par l’immobilisation temporelle de la ville.

Les dangers de la surpatrimonialisation sont d’ailleurs clairement accusés : dénuée de vie car immobile dans le temps et l’espace et totalement artificialisée, Paris est vidée de tout habitant à l’exception de «parasites» de la société qui se terrent comme des animaux craintifs dans des appartements transformés en squats. L’ex-

cès de patrimonialisation mène à la pétrification<sup>1</sup> : Paris enfermé dans une boule à neige est peut-être l'expression ultime de la négation de tout futur.

Les ruines de la ville de Paris ou du moins, de bâtiments emblématiques, forment ce que Pierre-Jacques Olagnier nomme une «représentation métonymique de l'Humanité<sup>2</sup> ». A propos de la figure de la ville dystopique dans le cinéma de science-fiction, il dresse une liste de topos récurrents à l'écran sur le thème de la ville dystopique qui sont également applicables au domaine de la bande dessinée de science-fiction. Les thématiques de la destruction urbaine (*Les eaux de Mortelune, Revoir Paris*), de la ségrégation socio-spatiale (*La trilogie Nikopol, Revoir Paris, Les eaux de Mortelune*), de ville post-cataclysmique (*La trilogie Nikopol, Les eaux de Mortelune*) et de pollution (*Les eaux de Mortelune*) sont notamment particulièrement emblématiques de notre corpus d'étude, aisément mis en relation avec le cinéma par leurs caractéristiques communes de narration visuelle et de fonctionnement par séquençage.

Dans ces différentes bandes dessinées, la question des mobilités spatiales des protagonistes revêt une importance particulière parce qu'ils représentent un élément exogène - Nikopol dans *La foire aux immortels* débarque dans son propre futur, Kâhrin dans *La nuit des constellations* a vécu toute sa vie à bord de l'Arche spatiale ; seul Nicolas dans *Les eaux de Mortelune* connaît la ville comme sa poche mais en découvre tout un pan historique grâce aux histoires de son ami Barnabé<sup>3</sup>.

L'utilisation de l'image de Paris tel qu'on le connaît suggère que le futur représenté n'est pas si lointain. La dystopie dans le genre de la science-fiction permet également une critique de la société contemporaine de l'auteur ; d'après Pierre-Jacques Olagnier, la critique sociale est d'autant plus affirmée que le futur représenté est soit proche, soit indéfini<sup>4</sup>. Enki Bilal pose un futur très proche du sien, en 2023, dans lequel les références aux conflits du XXe siècle comme la guerre froide ou les dictatures européennes mettent l'accent sur la continuité historique.

Il apparaît que Paris, ville chargée d'histoire, se raccroche à son passé lointain tout en rejetant plus ou moins violemment le futur, assimilé alors aux crises sociales, politiques, économiques et architecturales récentes du XXe siècle.

---

1 JEUDY, Henri-Pierre. *L'imaginaire des architectes*. Paris, Sens & Tonka, 2012, p.21

2 OLAGNIER, Pierre-Jacques. « Les imaginaires urbains du cinéma de science-fiction ou le leit-motiv de la figure de la ville dystopique » in DA CUNHA, Antonio (dir). *Imaginaires urbains, utopies et modèles : inventer le 21ème siècle ?* Urbia, n°19. Lausanne : Observatoire universitaire de la ville et du développement durable : Institut de géographie et durabilité, 2016, p,57

3 Voir Annexe p.74-77, «Carte des déplacements des personnages»

4 OLAGNIER, Pierre-Jacques. « Les imaginaires urbains du cinéma de science-fiction ou le leit-motiv de la figure de la ville dystopique » in DA CUNHA, Antonio (dir). *Imaginaires urbains, utopies et modèles : inventer le 21ème siècle ?* Urbia, n°19. Lausanne : Observatoire universitaire de la ville et du développement durable : Institut de géographie et durabilité, 2016, p,54

## II . Une exacerbation des clivages sociaux à la faveur d'une dualité de la ville

Les pratiques spatiales liées à la ville reposent essentiellement sur des stéréotypes sociaux renforcés par une représentation très binaire de la ville. Que ce soit en terme graphiques grâce aux couleurs ou aux points de vue utilisés, spatiaux si l'on se penche sur les cartographies retracées grâce aux déplacements des personnages, ou encore sociaux lorsque la dimension narrative vient éclairer l'organisation politique de Paris, ces stéréotypes suivent globalement une tendance urbaphobe dont on tentera de déterminer les origines possibles.

L'analyse sera dans un premier temps essentiellement portée sur le dessin. L'agencement des cases dans la page, des objets et personnages dans chaque case, les couleurs choisies sont autant de critères soigneusement mis en évidence par les auteurs pour porter leur propos et, que ce soit indirectement ou non, le faire comprendre au lecteur.

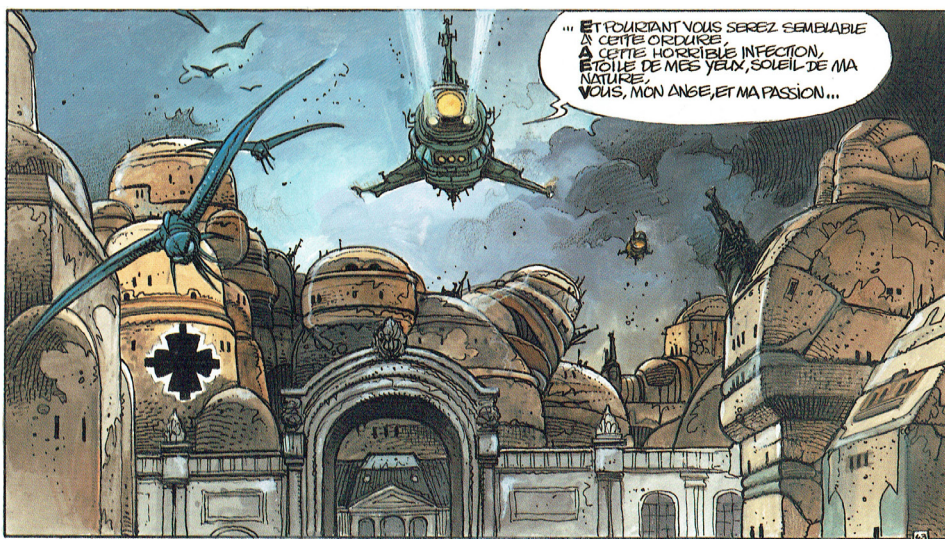


Planche 43, case 4

### 1 . analyse graphique

#### a . *La trilogie Nikopol*, vues du sol et vues du ciel

La ville dystopique présente généralement une dualité, autant physique que sociale, qui s'appuie notamment sur des stéréotypes sociaux<sup>5</sup>. Elle est exprimée dans *La foire aux immortels* par la division de Paris en deux grands arrondissements totalement inégaux : l'un au centre de la ville, protégé par des poste-fron-

5 MOLINA, Géraldine. *Paris dans la bande-dessinée contemporaine. Au-delà des antagonismes de l'urbaphilie et de l'urbaphobie : la ville plurielle*. communication au colloque *Ville mal aimée, ville à aimer*, Cerisy, juin 2007. >



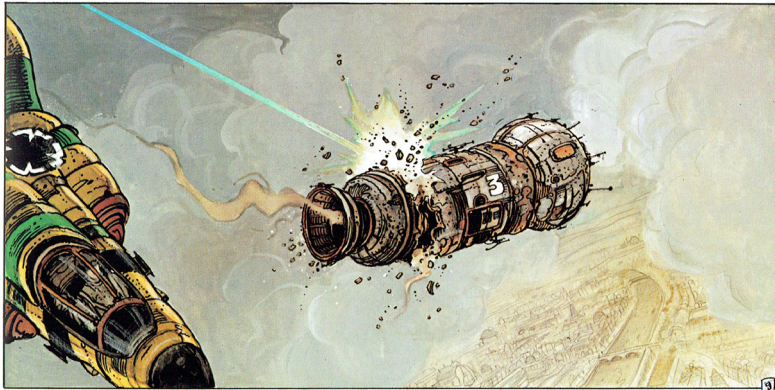


Fig.1  
Planche 39, case 1

La violation de l'espace aérien est punie immédiatement par les vaisseaux Choublanquistes ; il semble réservé exclusivement aux dignitaires et aux milices.



Fig.2  
Planche 39, case 1

Le ciel appartenant aux puissants, l'abatage de la capsule provoque un mélange de peur et d'espoir chez la foule qui l'associe à un ennemi politique, donc à un «message d'espoir».



Fig.3  
Planche 39, case 1

La foule des quartiers pauvres est crasseuse, étrange, et curieuse. Méfiants, ils observent tous Nikopol en balbutiant des rudiments de français, dans un décor aux couleurs ternes.



Fig.4  
Planche 39, case 1

La foule du 1er arr., au contraire, marche comme un seul homme dans une même direction, symbolisant le fascisme. Personne ne remarque Nikopol qui arbore leurs couleurs.



tières, et réservé à l'élite aristocratique et diplomatique ; l'autre, encerclant le premier, habité par tout ce que l'on peut trouver de plus pauvre, sale et malade<sup>1</sup>. Le contexte dictatorial de l'histoire est accusé par des clivages sociaux exacerbés.

Bien que considérablement modifiée par des ajouts architecturaux futuristes, et abimée par le régime fasciste de son gouverneur, la ville de Paris reste parfaitement reconnaissable par quelques éléments clef tels que le palais de l'Elysée, la tour Eiffel, la Seine et les bâtiments haussmanniens.

Il est intéressant d'observer que dans l'hyper-centre, dans les franges riches, la présence de nouveaux bâtiments est beaucoup plus importante que dans les autres quartiers ; ils sont identifiables par leurs formes rondes et ocre, à mi-chemin entre des coupoles d'église et des capsules spatiales. La richesse se manifeste par une propreté (relative) des bâtiments, plus de vestiges architecturaux (Notre-Dame, l'Elysée, des façades plus travaillées ...), ainsi que par les personnages, militaires et politiciens au visage maquillé, qui arpentent ces espaces.

Narrativement parlant, Enki Bilal renforce le contraste entre les quartiers en représentant les quartiers riches quasiment exclusivement de l'intérieur des bâtiments ou en vue d'oiseau. Page 50, case 1, le gouverneur arpente une terrasse surélevée de l'Elysée, ce qui démontre sa position symbolique par rapport à la ville.

Les franges pauvres, en revanche, sont représentées depuis le sol, à la manière d'une masse grouillante de personnages sales et difformes au regard torve. Les rues débordent de saletés et d'objets cassés, parfois même de cadavres (page 16, case 4 : une main sort d'une flaque d'eau boueuse) et des enseignes de travers, parfois raturées et corrigées, se chevauchent de toute part. Les couleurs sont délibérément ternes, grisâtres [Fig.2].

*La foire aux immortels* confronte le lecteur à une forte présence de la rue : les pratiques urbaines sont centrées sur la marche. Dans le premier arrondissement, une foule dense et masculine marche dans une même direction, rappelant des images à la fois du monde du travail et du monde militaire. Les visages, inexpressifs, évoquent même un groupe de bovins menés dans une même direction [Fig.4]. Nikopol passe inaperçu dans cet environnement où personne ne semble l'avoir même remarqué. La foule des quartiers pauvres en revanche, est beaucoup plus anarchique et exprime plus la staticité que le mouvement : Nikopol déambule sous le regard de personnages appuyés contre les murs, debouts, ou en train de marcher mais tout en le dévisageant. La rue est ici appréhendée comme un es-

---

1 Voir Annexe p.74, «Carte des déplacements des personnages»

pace vécu, et dans le premier arrondissement, comme un espace de passage et de propagande entièrement contrôlé : les panneaux de propagande semblent omniprésents, les personnages tous vêtus de noir et maquillés à l'excès. S'ils ne voient pas Nikopol, c'est d'ailleurs parce qu'ils sont occupés à contrôler leur voisin ; chacun surveille l'autre et le personnage principal n'étant pas reconnaissable par les autres comme un semblable, il n'a aucune valeur à leurs yeux. La vision pessimiste de l'auteur semble nier toute qualité relationnelle potentielle aux espaces publics.

### b . *Revoir Paris*, prendre de la hauteur contre le danger

Dans *Revoir Paris*, la dualité s'exprime à travers la frontière que représente le dôme : à l'intérieur, tout est contrôlé, jusqu'à la température et l'ensoleillement, tandis que ce que nous savons de l'extérieur est suffocant et hostile. La ville est un personnage à part entière, à tel point protégé qu'il en devient figé et insipide. L'apparition d'un facteur exogène (le personnage principal) est utilisé comme élément déclencheur, celui qui permettra de lier les antagonismes de la ville et fera le pont d'un univers à l'autre : celui des riches par rapport aux pauvres, de la magouille politique face



Fig.1 *La nuit des constellations*, 2016  
PEETERS, Benoît  
SCHUITEN, François  
Edition Casterman

Page 24

1 MOLINA, Géraldine. *Paris dans la bande-dessinée contemporaine. Au-delà des antagonismes de l'urbaphilie et de l'urbaphobie : la ville plurielle*. communication au colloque *Ville mal aimée, ville à aimer*, Cerisy, juin 2007.



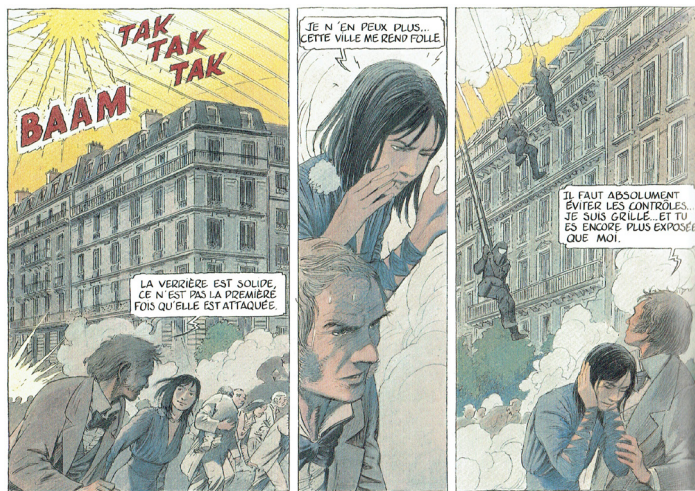


Fig.2  
*La nuit des constellations*  
 PEETERS, Benoît  
 SCHUITEN, François  
 Page 50, cases 1 à 3

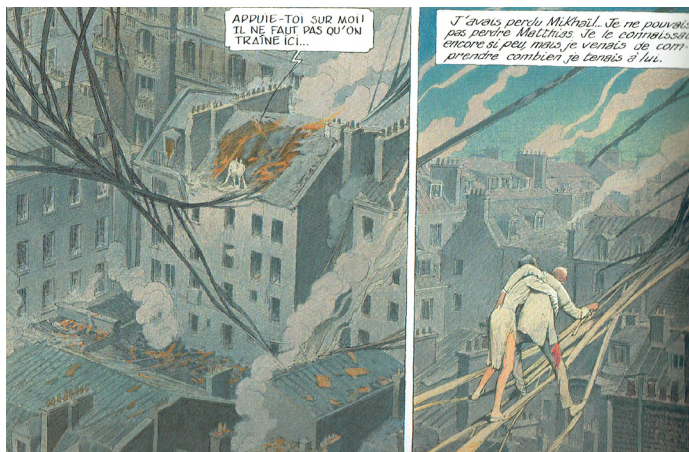


Fig.3  
*La nuit des constellations*  
 PEETERS, Benoît  
 SCHUITEN, François  
 Page 58, cases 7 et 8

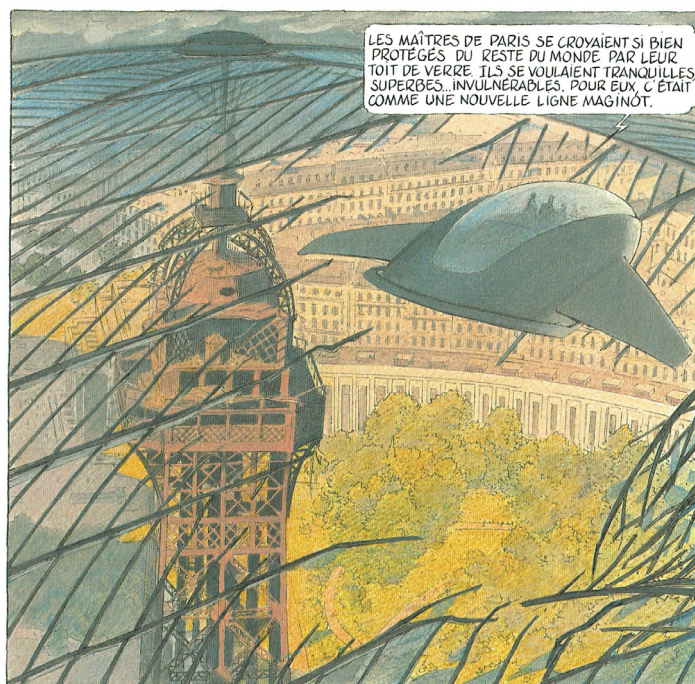


Fig.4  
*La nuit des constellations*  
 PEETERS, Benoît  
 SCHUITEN, François  
 Page 61, case 2



Il est intéressant de noter que les auteurs ont beaucoup recours aux techniques de plongée et contre-plongée dans leurs représentations, et que ces techniques sont au service de leur discours et de l'ambiance générale. Du début à la fin, on peut constater à plusieurs endroits que le fait d'être en hauteur symbolise une forme de sécurité.

Ainsi, dès leur arrivée aux abords de la région parisienne, Mathias et Kâhrin se retrouvent poursuivis par des chiens errants. Une mégastructure de béton semble entourer Paris comme des remparts abrupts ; le fait d'y grimper les mets tout de suite en sécurité vis à vis des dangers extérieurs [Fig.1]. Les environs de Paris, jusqu'au dôme, sont praticables via des passerelles suspendues qui permettent de se déplacer sans être au niveau du sol. On ne voit du sol que de vagues formes d'automobiles et des silhouettes qui ne semblent pourtant pas dangereuses, mais la hauteur renforce le sentiment de sécurité et de distance entre différentes classes sociales.

Après leur passage au Père Lachaise, alors qu'ils ont besoin de repos dans un lieu anonyme, ils pénètrent dans un immeuble et montent jusqu'à la chambre de bonne au dernier étage afin d'être en sécurité et isolés.

Métaphore ultime, le dôme sur lequel ils peuvent marcher et voir absolument toute la ville et depuis lequel toutes les données sont contrôlées ; cependant lorsque ce dernier subit des attaques extérieures, le salut vient d'un appareil volant qui les emmène hors de Paris par un trou dans le dôme [Fig.2 à 4]. On peut noter que les attaques surviennent alors que les protagonistes sont au niveau du sol, dans la rue. Leur vulnérabilité est renforcée d'une part, par un fort contraste visuel entre les façades et la foule colorées de gris et le ciel jaune traversé d'onomatopées suggérant un vacarme impressionnant, d'autre part par l'utilisation de la contre plongée qui donne une importance visuelle au volume du ciel. Une fois la chambre de bonne détruite par une nouvelle attaque, les vues d'oiseau évoquent des images de rescapés prises depuis un hélicoptère. Leur ascension vers le sommet du dôme s'accompagne d'un changement de coloris, du gris bleuté des décombres aux habituels tons pastels ocres caractérisant la ville de Paris.

Graphiquement parlant, les couleurs utilisées évoluent effectivement au fil de l'album. Ainsi, alors que pendant la majorité de la visite de la ville, l'ambiance est au sépia et aux couleurs pastels, à partir du moment où l'héroïne perd espoir et commence à comprendre la supercherie de cette fausse ville, les couleurs employées sont plus sombres : la nuit renforçant bien sûr cet aspect, on peut voir des gammes de gris, de bruns et de bleus foncés, parfois soulignés par le jaune vif des

explosions.

Les visions que l'on a du vaisseau spatial l'Arche semblent démontrer que la véritable ville idéale du futur se situe dans l'espace, symbole de terrain de jeu et d'expérimentations vierge en quelque sorte : la ville semble contenue dans un bâtiment unique composé de strates irrégulières et blanches, entièrement vitrées sur toutes ses faces. Ses toits ressemblent à des maquettes topographiques coupées, surmontées de végétation, de relief « naturel », parfois même d'un cours d'eau et d'une maisonnette pittoresque.

*La nuit des constellations* pose la question de l'avenir des villes de manière radicale : l'urbanisme doit-il à tout prix conserver de manière figée tout ce qui fait l'image d'une ville, quitte à l'étouffer ?

### c. *Les eaux de Mortelune*, la ville par strates

Dans *Les Eaux de Mortelune*, enfin, la dualité est exprimée de manière encore plus caricaturale que dans *La trilogie Nikopol*. La ville semble tellement dévastée que la pauvreté y est omniprésente : les gens se promènent nus ou vêtus de guenilles, la terre est craquelée et couverte de débris et de cadavres ; afin de marquer la disparition de la ressource de l'eau de manière brutale, les auteurs ont choisi de montrer régulièrement la crevasse du lit de la Seine au-dessus de laquelle

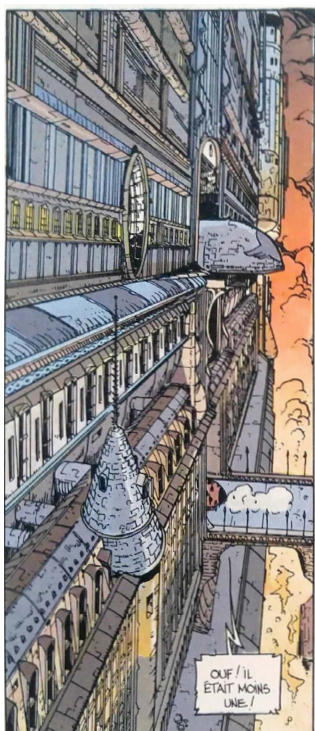


Planche 39, case 1  
Planche , case

La sécheresse provoque de grandes crevasses dans le lit de la Seine, qui sont exploitées graphiquement afin de donner une image infernale avec des lumières rougeoyantes et des panaches de fumée qui en sortent.

Le sous-sol de la ville figure un deuxième niveau ; loin dans les profondeurs de la terre, l'eau y est filtrée et potable. Il représente une ville sous la ville sur laquelle règne le prince de Mortelune.

se jettent des bouts de ponts emblématiques cassés. Cette vision-là est omniprésente, aussi bien au pied des palais qu'entre les ruines des bâtiments ; la différence de richesse s'exprime ici par le mode de déplacement du Prince et de sa cour. En effet, face à l'environnement hostile, ils se déplacent dans un carosse blindé tiré par des humains, tandis que le reste de la population marche et subit les dégâts occasionnés par les pluies acides.

Quelques rues semblent vivables - ou en tout cas, il y subsiste de vraies habitations. Les personnalités riches de la ville, à savoir le Prince, le Duc et le représentant religieux, se sont chacun établis dans un monument emblématique de Paris : dans un Palais de la Cité défiguré d'ajouts le rendant monstrueux par sa taille pour le Prince, dans Notre-Dame à peu près intacte pour le représentant religieux, et dans un Sacré-Coeur perché sur un pic rocheux effrité pour le Duc. Ces bâtiments semblent être les derniers de Paris et ce sont eux qu'ont choisis les nobles comme demeure, profitant ainsi de leur envergure symbolique et de leur taille imposante. Leur stature, renforcée par le fait qu'ils soient préservés par rapport au reste de la ville, les fait émerger de la skyline comme des objets uniques.

Le tissu urbain défait s'apparente ici à un labyrinthe borgien appelant au vagabondage : ses strates chaotiques dans lesquelles errent les humains donnent une sensation de «jet-lag» constant<sup>1</sup>, les ruines se suivant et se ressemblant au fil des pas et des jours. La dichotomie entre intérieur et extérieur n'existe plus vraiment excepté pour les puissants qui possèdent le privilège de l'abri. L'expérience de la ville-labyrinthe, vécue à travers le personnage de Nicolas, démontre plusieurs choses : d'une part, une manière de vivre la ville par l'errance qui inscrit le protagoniste dans le temps présent, celui de la marche ; d'autre part, une représentation urbaine qui se fait par strates, s'échelonnant entre l'espace géographique physique qui est en perpétuelle évolution, et la réalité rêvée de la ville par le biais de la marche. A cela s'ajoute une couche onirique fortement présente dans cet album : nourri par les récits historico-fantaisistes de Barnabé, l'imaginaire urbain de Nicolas se déploie au fil de ses pas, s'appuyant sur la spatialité existante pour suggérer de nouveaux reliefs ou accentuer une idée de sénescence urbaine et faisant ainsi de Mortelune un gigantesque palimpseste.

Si les thématiques du souterrain et de l'aérien sont des thématiques courantes dans la science-fiction, elles sont également explorées dans le monde de la prospection urbaine. Des villes stratifiées sont imaginées depuis longtemps comme réponse à la multiplication des réseaux de communication. Le «Paris spatial» de

---

1 BELLO MARCANO, Manuel. « Jorge Luis Borges et la dédalographie. Introduction fictionnelle à un archétype spatial » *Sociétés*, vol. 113, no. 3, 2011, pp. 73-80. **[En ligne]** 2011. Disponible sur <<https://www.cairn.info/revue-societes-2011-3-page-73.htm#no2>> (consulté le 13/05/2018)





Fig.1  
Yona Frideman, Projet pour un Paris spatial  
THEVENET, Jean-Marc ; RAMBERT, Francis. *Archi & BD : la ville dessinée*. Paris, Cité de l'architecture et du patrimoine : monografik, 2010



Fig. 2  
Yona Friedman, Projet pour un Paris spatial, photomontage, 1959  
<<http://yonafriedman.nl>>

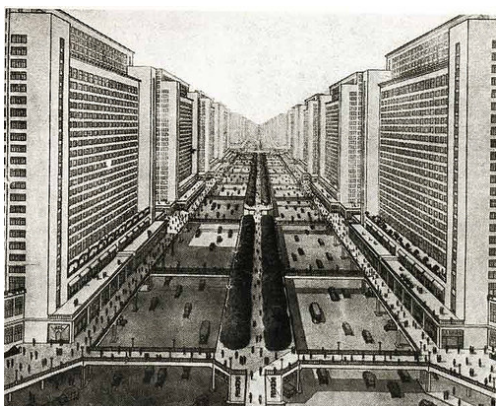


Fig.3  
Le Corbusier, La ville Radieuse

Yona Friedmann en est un exemple connu de la fin des années 50. L'objectif de ce projet était d'agrandir la surface vivable de la ville, sans pour autant détruire l'existant ou pousser les populations défavorisées en périphérie. Pour ce faire, un réseau de voies et de bâtiments neufs est imaginé au-dessus de la ville existante. Yona Friedman en a réalisé plusieurs illustrations à partir de photomontages, considérés comme une base de réflexion illustrée plus que des propositions sérieuses. La «ville radieuse» de Le Corbusier<sup>2</sup> exploite aussi le thème de la superposition en imaginant plusieurs niveaux. Contrairement à Yona Friedman, Le Corbusier est convaincu qu'une «ville nouvelle doit remplacer la ville ancienne<sup>3</sup>» et répondre à des principes spatiaux où les fonctions sont clairement séparées.

2 RAGON Michel, *Les cités de l'avenir*. Paris, Editions Planète, 1967

3 MARCHAND, Bruno. «La ville radieuse de Le Corbusier : les paradoxes d'une utopie de la société machiniste» in DA CUNHA, Antonio (dir). *Imaginaires urbains, utopies et modèles : inventer le 21ème siècle ?* Urbia, n°19. Lausanne : Observatoire universitaire de la ville et du développement durable : Institut de géographie et durabilité, 2016, p,65

Le fonctionnement binaire de la ville dystopique tel que présenté dans ces bandes dessinées révèle une urbaphobie sous-jacente, dont l'origine peut s'expliquer en partie par un imaginaire de science-fiction nourri par le machinisme ainsi que par les grandes opérations d'urbanismes du XXe siècle.

## 2 . urbaphobie et critique des modernes

Philippe Genestier, architecte-urbaniste, professeur et chercheur, développe la thèse selon laquelle la culture française se méfie de la ville. Cette «urbaphobie ancestrale» se fonde sur l'idée que la campagne est la «source et conservatoire des valeurs authentiques» de la société<sup>1</sup>. Cette idée induit une confrontation entre la nature, vraie et rassurante, et la ville comme lieu d'aliénation et de dérégulation<sup>2</sup>.

Cette théorie peut être notamment expliquée par la représentation antithétique de la ville dans la Bible - une des références principales de la culture occidentale - qui oppose la figure urbaphobe de Babylone à celle, urbaphile, de la Jérusalem céleste<sup>3</sup>. Nous avons vu plus haut les références à cette dernière dans *Revoir Paris* et l'allégorie de Babylone sous-jacente dans les représentations urbaines des bandes dessinées étudiées. Il a également été établi que, si la révolution industrielle - amenant sur son chemin la révolution des transports, l'industrialisation de masse, l'exacerbation des clivages sociaux et de l'opposition rural/urbain - a grandement contribué à la naissance du mythe de la ville moderne parisienne et a vu se développer le genre de l'utopie dans la littérature, les contre-utopies les plus féroces fleurirent plutôt au cours du XXe siècle.

L'urbanisme tel qu'il est réfléchi et conçu au XXe siècle oublie l'utopie pour se cantonner à la planification pratique ; balayant les notions propres à la ville classique, la charte d'Athènes rigidifie le cadre de vie et le normalise à un point tel qu'il se rapproche de courants de pensées politiques extrêmes, pour lesquels le pouvoir dominant étouffe peu à peu les libertés de circulation et le libre-arbitre. Les réflexions urbanistiques modernes ne peuvent s'appréhender sans le prisme des courants idéologiques

---

1 GENESTIER, Philippe. « L'urbanophilie actuelle, ou comment le constructionnisme politique se réaffirme en s'indexant à la ville » in SALOMON CAVIN, Joelle ; MARCHAND, Bernard. *Antiurbain. Origines et conséquences de l'urbaphobie*. Presse polytechnique et universités romandes, p.251

2 *Ibid*, p.255

3 MOLINA, Géraldine. Paris dans la bande dessinée contemporaine. Au-delà des antagonismes de l'urbaphilie et de l'urbaphobie : la ville plurielle, communication au colloque Ville mal aimée, ville à aimer, Cerisy, juin 2007, p.1

et politiques du XXe siècle<sup>4</sup>.

La critique de l'urbanisme des modernes est plus ou moins présente au sein du corpus d'étude. Ainsi, les planches 14 et 15 du *Café du port* racontent «l'histoire» du monde - une histoire biaisée et simplifiée, faute de mémoire collective. L'histoire commence «il y a très longtemps (c'est un fait reconnu dans toutes les utopies!)» alors que les hommes et la nature vivaient en paix et exempts de vices. Une fois la nature cupide, mauvaise et égoïste des hommes révélée, elle déclenche ce que le conteur Barnabé nomme «l'âge de fer» et qui est jalonné par les guerres. Il raconte que la nature s'épuisait déjà et que c'est pour cette raison que l'on a fabriqué des machines afin de l'exploiter toujours plus ; il s'agit là d'un raccourci pour exprimer l'ère industrielle. Barnabé la réduit aux seules machines et la lie à ce qu'il appelle «l'âge du béton», dernier âge de la Terre avant la disparition des oiseaux, de l'eau et des végétaux.

Le terme «béton» fait clairement référence au XXe siècle. En effet, suite à la deuxième guerre mondiale, une reconstruction rapide devait être mise en place ; c'était le moment de mettre en pratique certaines théories urbaines pensées pendant l'entre-deux guerres ; le progressisme s'est imposé dans la continuité du développement du modèle capitaliste. Dans les années 1945-1960, les hommes sont soumis à une suractivité industrielle du fait des impératifs de la reconstruction ou encore pour «mettre en place les bases d'un nouveau monde<sup>5</sup>». Le béton, par son coût peu élevé et sa rapidité de mise en oeuvre grâce à la standardisation, s'est alors imposé dans le paysage urbain comme étant le matériau du XXe siècle.

La ville semble avoir deux visages : l'un public, le Paris que l'on montre - l'île de la Cité, les quartiers haussmanniens, la représentation publique de pouvoir à-travers des musées, des bâtiments publics ou des cérémonies officielles - et le Paris caché, le Paris des pratiques «réelles». Ces deux visages sont particulièrement visibles dans *La foire aux immortels* puisqu'ils sont physiquement séparés par la frontière entre les deux arrondissements. Ils le sont également dans *Les eaux de Mortelune*, mais de manière plus ponctuelle, la frontière se situant cette fois entre la ville de manière générale et les quelques bâtiments dans lesquels les puissants ont élu domicile - le Sacré-Coeur, la Conciergerie, Notre-Dame... Ces derniers représentant des bastions de pouvoir au sein d'une ville en ruine. L'ambivalence est plus diffuse dans *Revoir Paris* : dans un premier temps, il semble que c'est la ville elle-même, bien à l'abri sous son dôme, qui s'oppose au monde extérieur. Dans

---

4 CHOAY, Françoise. *L'urbanisme utopies et réalités : une anthologie*. Paris, Editions du Seuil, 2001

5 DILAS, Yolène ; GERVEREAU, Laurent ; PAQUOT, Thierry. *Rêver demain. Utopies, Science-Fiction, Cités idéales*. Paris, Editions alternatives, 1994, p.104



ce cas, l'urbophilie semble plus présente que l'urbaphobie puisque le rêve de l'héroïne est de s'y rendre, charmée par l'ambiance urbaine qui s'en dégage. La ville, alors «gentrifiée et patrimonialisée» plaît parce qu'elle est «folklorisée<sup>1</sup>». Il s'agit là d'une vision valorisée de la «Ville européenne» comme un espace centralisé, générique et dynamique culturellement parlant, que partagent les architectes, les géographes et les sociologues<sup>2</sup>. Cette vision spécifique de l'urbain s'applique très bien au personnage de Kâhrin qui a grandi dans un milieu privilégié et érudit et n'a jamais pratiqué la réalité de la ville. C'est une fois à Paris avec son statut de fugitive qu'elle découvre une toute autre réalité, bien loin des gravures de Gustave Doré et des romans de Zola qui ont bercé son imaginaire. Le visage urbaphobe de Paris se révèle, encore une fois, au contact d'individus vus comme indésirables par la ville, et contraints de se cacher.

A la fin du XIXe siècle, le futur est omniprésent dans l'imaginaire collectif. Le présent s'est tellement accéléré grâce aux technologies qu'il semble appartenir directement au passé, sans se laisser le temps d'être appréhendé.

Les grandes crises du XXe siècle ont modifié le paysage urbain mondial et le rapport au temps de la société. Face aux changements rapides du visage de la ville, la mémoire prend une place prépondérante et commence à agir comme un frein psychologique au développement urbain.

Les grandes théories d'urbanisme du XXe siècle, exploitées et appauvries par le système capitaliste et la nécessité de reconstruction d'après-guerre, ainsi que les images de science-fiction de plus en plus présentes au cinéma et dans la bande dessinée, ont modelé petit à petit un imaginaire urbaphobe basé sur un sentiment général de «c'était mieux avant».

---

1 SALOMON CAVIN, Joelle ; MARCHAND, Bernard. *Antiurbain. Origines et conséquences de l'urbaphobie*. Lausanne, Presse polytechnique et universités romandes, 2010, p.258

2 *Ibid*, p.256

### III . Le choc de la ville moderne

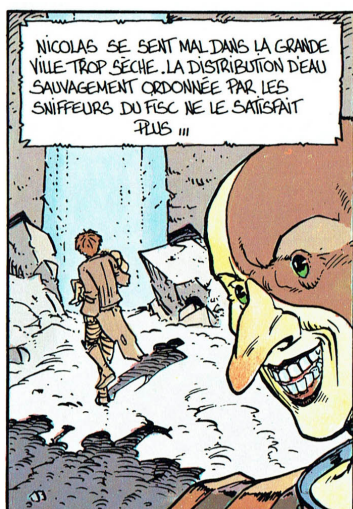
Les différents récits et protagonistes face à l'entité de la ville, portés par un univers dystopique, convergent tous vers un discours urbaphobe, pessimiste et empreint de nostalgie. Simples décor d'ambiance ou personnifications des humeurs des personnages, les vues de Paris participent de ce discours négatif.

De là à supposer que la ville provoque des émotions négatives et violentes, telles que le dégoût, la tristesse et la colère, pouvant mener jusqu'à la perte de l'identité, il n'y a qu'un pas. Ces idées ont été théorisées notamment par Georg Simmel, Walter Benjamin et Siegfried Kracauer, réunies sous le terme de « choc<sup>3</sup> » provoqué par la ville moderne. Nous tenterons dans un premier temps de caractériser la nature de ce choc au sein du corpus étudié ; dans un deuxième temps, l'analyse portera sur les causes et conséquences du choc de la ville moderne sur la perception de l'urbanisme et de de la modernité par les personnages fictifs et leurs auteurs.

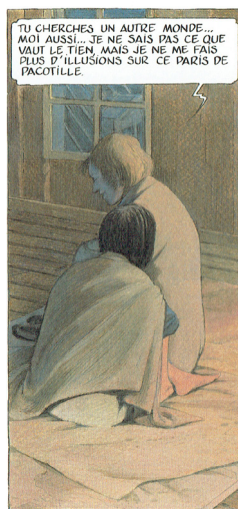
#### 1 . lassitude de la ville moderne

##### a . à la recherche d'un idéal révolu

Un des points communs entre les bandes dessinées du corpus, nous l'avons vu plus haut, est la notion de nostalgie. Chacun à son échelle, les personnages entretiennent tous une mélancolie liée à l'idéalisation de la ville de Paris dans le passé.



*Le café du port*  
Planche 62, case 5



*La nuit des constellations*  
Planche 53, case 2



*La foire aux immortels*  
Planche 51, case 2

Les personnages se sentent tous mal dans leur environnement : Nicolas «se sent mal dans la grande ville trop sèche», Kâhrin cherche «un autre monde» et Nikopol répète plusieurs fois qu'il «s'en fout» ou qu'il en «ras le bol».

3 SIMMEL, Georg, in FÜZESSERY, Stéphane ; SIMAY, Philippe. *Le choc des métropoles. Simmel, Kracauer, Benjamin*. Paris Tel Aviv, Editions de l'Éclat, 2008

Nikopol, revenant à Paris après 30 ans d'absence, exprime le choc ressenti à la confrontation avec la ville qu'il avait autrefois connu : planche 22, alors qu'il sort du métro, il s'exclame : «Bon sang, ce que ça a changé, Paris... » ce à quoi répond Horus : «Normal, après trente ans et deux guerres nucléaires...» après quoi Nikopol avoue «Tout de même... ça fait un choc». Déconnecté du réel, à la fois par son décalage temporel et par la «déconnexion» cérébrale imposée par Horus, il sombre dans la mélancolie qui l'emmène sur le chemin de la folie.

Nicolas, le petit frère de Violhaine, perçu comme retardé mental et muet, s'échappe de la réalité intenable de Mortelune en écoutant les histoires de Barnabé sur le passé de Paris et en pratiquant le violon. Grâce à «quelques mensonges et une bonne dose d'imagination», il réussit à se construire un monde à part qui ressemblerait au Paris du passé.



Fig.1  
*La nuit des constellations*  
 Planche 50, case 2

Kâhrin, l'héroïne de *La nuit des constellations*, a passé une grande partie de sa vie sur l'Arche spatiale à rêver de connaître le Paris du XIXe siècle ; désabusée et déçue du réel, elle cherche constamment à atteindre un idéal via une drogue qui lui permet de se promener dans le Paris des images qu'elle a toujours vues. Une fois sur place, cependant, sa déception se mue en mélancolie alors qu'elle rêve de retourner à bord de l'Arche.

Sa nostalgie se mue en colère lors des attaques du dôme : l'image parfaitement calme de Paris se craquèle et révèle une réalité extérieure bien plus sombre. «Je n'en peux plus. Cette ville me rend folle !» crie alors Kâhrin [Fig.1].

Il peut paraître étrange qu'elle dise cela alors qu'il ne s'agit que de la première attaque subie. Sa prétendue folie se référerait donc à ce qu'elle a déjà vécu au cours de sa journée parisienne: le parcours de la ville qui se révèle a priori conforme à ses rêves, la découverte que l'homme qu'elle cherche - son père - est décédé depuis longtemps, la découverte que l'homme qu'elle fuyait au début - un ami venu lui aussi de l'Arche et la considérant comme sa fille - est si mal en point qu'il est peut-être également mort... C'est le contraste frappant entre son propre état d'esprit, traumatisé par autant d'informations et de changements en si peu de temps, et le visage si tranquille et si calme de la ville, qui génère un choc chez l'héroïne. Déçue et frustrée par ce semblant de ville qui reste totalement inerte face à ses émotions violentes, elle finit donc par se réfugier, une fois de plus, dans la drogue.



## b . le spleen baudelairien

Un point commun marquant entre *La nuit des constellations* et *La foire aux immortels* est l'intégration de vers de Charles Baudelaire au récit<sup>1</sup>. Les vers sont tous tirés du recueil *Les fleurs du Mal*, écrit entre 1840 et 1867, alors que Paris se transforme radicalement sous les actions du baron Haussmann. Les thématiques chères au dandy parisien qu'est Baudelaire tournent autour de la mélancolie - qu'il nomme *spleen*, en référence à l'ancienne médecine selon laquelle un dysfonctionnement de la rate serait à l'origine de la mélancolie - de la fuite du temps, et de la recherche d'un idéal jamais atteint.

Ces thématiques jalonnent notre corpus : le dégoût et l'ennui inspirés par la ville mène les personnages à la poursuite d'idéaux pouvant transcender la réalité.



Fig.2  
*La foire aux immortels*  
planche 62, case 4



Fig.3  
*La nuit des constellations*  
planche 52, case 4

Nikopol déclame des vers extraits des *Fleurs du Mal* de Baudelaire à 4 reprises: pour dissimuler sa conversation avec Horus en prétendant parler seul, en survolant la ville, au moment de son assassinat et à la fin de l'album alors qu'il semble avoir perdu la raison.

La deuxième et troisième strophe du poème *Une charogne* (planche 41, case 3 et planche 43 cases 3 et 4) récitées notamment tandis qu'il survole Paris, pourraient être assimilées à une description de la ville devenue sombre et sinistre. L'opposition laideur/beauté du poème évoque un amour inconditionnel pour Paris malgré son devenir sombre et fasciste.

La déclamation du *Revenant* dans sa presque intégralité fait écho au sort résér-

1 Voir Annexe p.71-73, «Le spleen Baudelairien»

vé à Nikopol : assassiné par les dieux égyptiens dans le but d'arrêter Horus dans son ascension vers le pouvoir, puis ressuscité par ces derniers, pouvant ici être «les anges à l'oeil fauve». «Ma brune» pourrait faire référence à Paris qu'il s'apprête à quitter, le terme brune évoquant à la fois la chevelure d'une amante, et la couleur noire rappelant à la fois une couleur du fascisme et la sombre laideur d'une ville polluée.

Dans *La nuit des constellations*, Kâhrin et Matthias décident de se cacher dans une chambre de bonne pour se reposer, le temps que la panique extérieure se calme après l'attaque du dôme<sup>2</sup>. Des squatteurs s'y trouvent pour se droguer ; Kâhrin en profite pour se procurer le produit auquel elle est addictive et qu'elle consomme pour s'évader de la réalité.

Sur le pas de la porte, le dealer propose de lui réciter un poème. Malgré son refus, on peut voir qu'il le récite tout de même à la case suivante. Il s'agit de la première strophe de *Ennivez-vous* de Charles Baudelaire dans *Les petits poèmes en prose* :

*Il faut être toujours ivre, tout est là ; c'est l'unique question. Pour ne pas sentir l'horrible fardeau du temps qui brise vos épaules et vous penche vers la terre, il faut vous enivrer sans trêve. [...]*

Le poème évoque l'ivresse comme remède à la prise de conscience face au passage du temps. Il fait écho à l'ivresse de Kâhrin : d'une part, celle ressentie à son arrivée à Paris, d'autre part, celle qu'elle va rechercher en fin d'album pour quitter la désillusion de ce Paris fictif. Le «fardeau du temps» pourrait ici faire référence au passé de la ville qui a été capturé dans son essence, mais qui semble si fade car détaché de la réalité : le temps a passé, et la ville aurait peut-être dû changer ?

Le thème de la mélancolie est beaucoup repris dans la littérature du XXe siècle. Baudelaire en est un élément majeur, synthétisant à lui seul différentes notions telles que le «blasement», la recherche d'un idéal, la transcendance ou encore l'opposition avec la foule urbaine. Des théoriciens tels que Georg Simmel développent en 1900 dans *Philosophie de l'argent* ou encore ses essais sur la ville, le thème de la lassitude (*Müdigkeit*) comme mode de vie du citoyen moderne. Ce thème est repris et décliné par d'autres théoriciens contemporains, notamment Walter Benjamin, pour qui l'hyperstimulation sensorielle provoque une modification de l'appareil cognitif et sensitif, entraînant ainsi l'ennui comme défense du corps sur cet environnement agressif.

## 2 . l'ennui puis l'aliénation

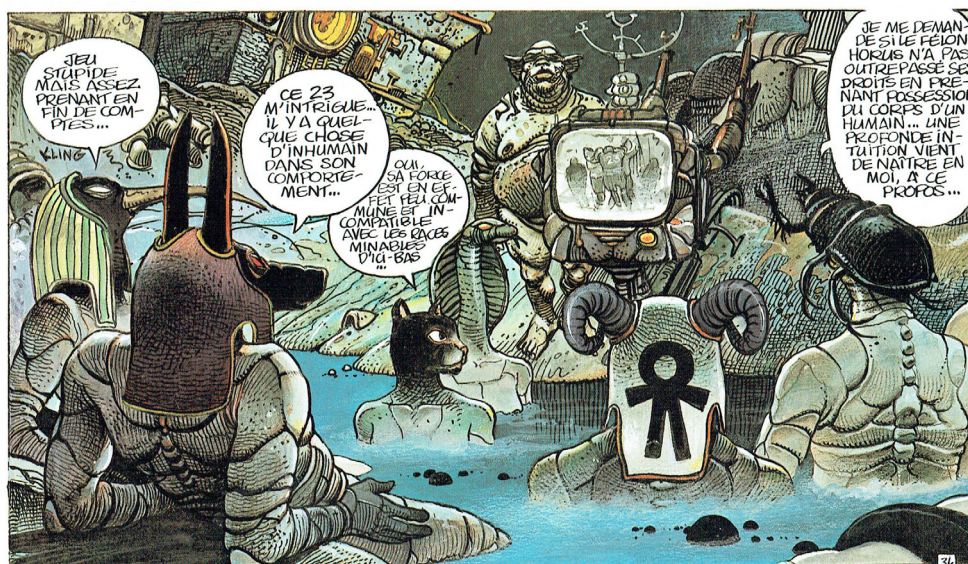
### a . la lassitude

La notion d'ennui dû à la ville revient dans tout le corpus sous diverses formes.

Dans *La trilogie Nikopol*, il se traduit par l'ennui des dieux égyptiens représentés en train de jouer au Monopoly ; Horus, représentant principal du panthéon égyptien, combat son ennui par une soif de pouvoir et de contrôle qu'il décide d'assouvir en faisant de l'échiquier politique de Paris son propre plateau de jeu.

Kâhrin, l'héroïne de *Revoir Paris*, est à elle seule un archétype de l'ennui qui tend vers le caprice d'enfant ; en outre, la ville mise sous cloche s'apparente à un fac simile bien triste de Paris dans lequel plus personne n'habite.

*Les eaux de Mortelune*, enfin, présente un monde binaire dans lequel le Prince et sa cour, ayant accès aux richesses de l'eau, s'ennuient tellement qu'ils en viennent à devenir cruels et à s'amuser de la torture ou de la mort d'autrui. La blasement est ici à son comble puisqu'il induit une perte d'identité et d'humanité assez violente.



*La foire aux immortels*

Planche 34, case 4

Les dieux égyptiens expriment un ennui profond par leurs activités : ils jouent au monopoly au début de l'album, décrétant par la suite que ce jeu «stupide» et «humain» altère leur «position d'intransigeance» puis finissant par le brûler. Un peu plus tard, ils sont tous devant un écran de télévision retransmettant un match de hockey auquel participe d'ailleurs Nikopol.



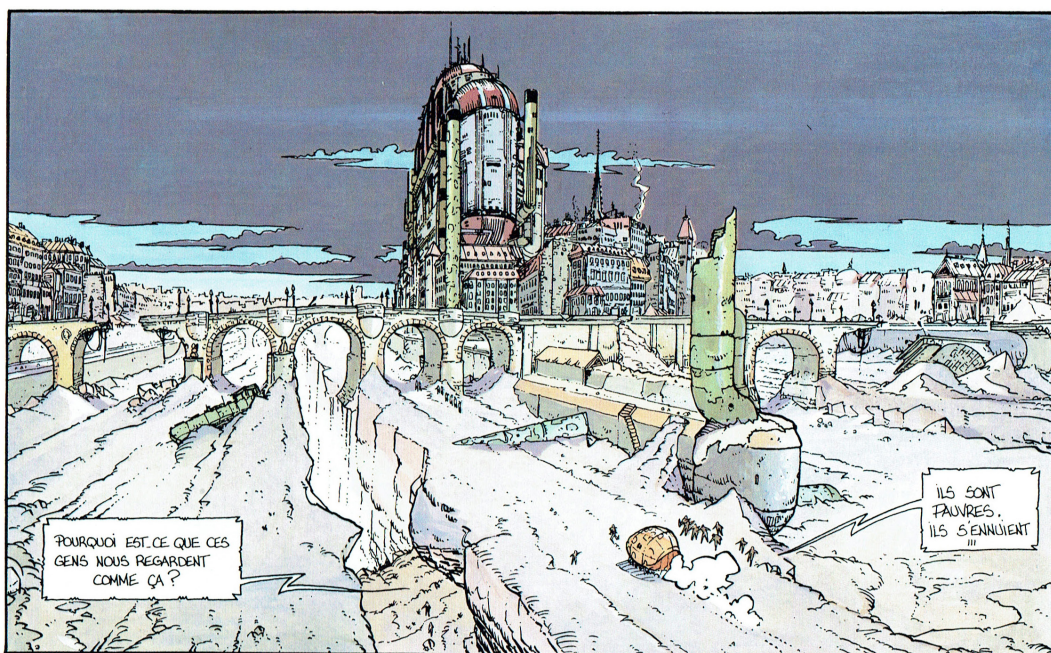


Fig. 1

*Les eaux de Mortelune, T.2*

Planche 9, case 1

«Pourquoi est-ce que ces gens nous regardent comme ça ?» demande Violhaine. Goliath, le bras droit du Prince de Mortelune, lui répond : «Ils sont pauvres. Ils s'ennuient...» Dans la case suivante, il ajoute même «Nos fastes leur apportent un peu de distraction !»

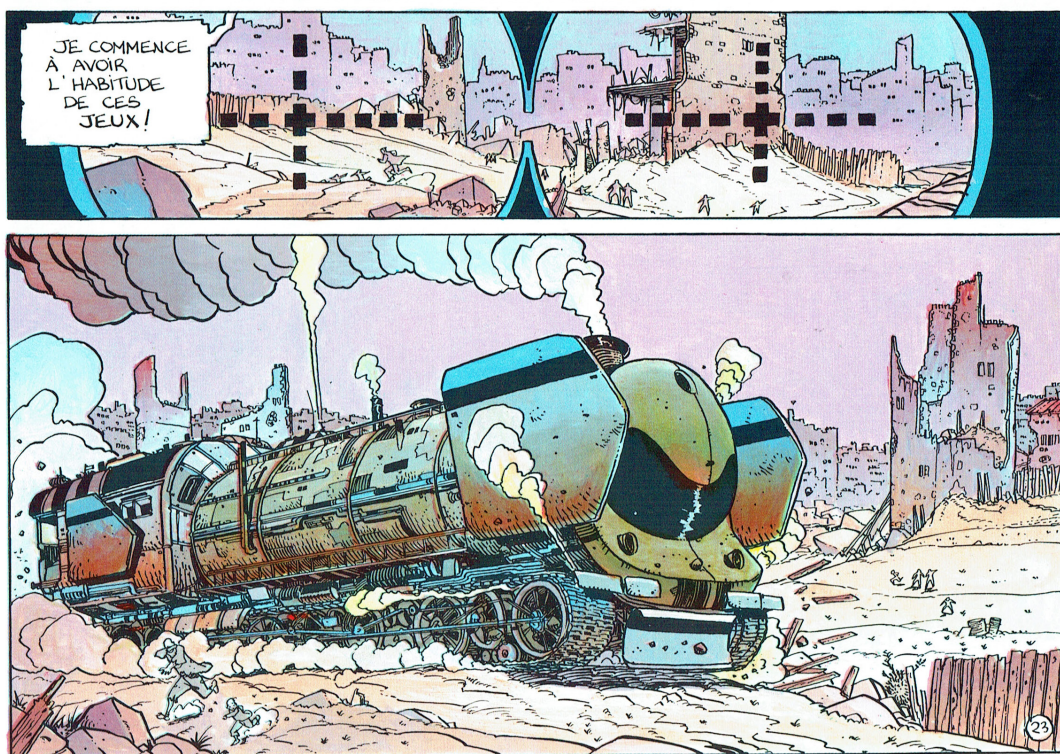


Fig. 2

*Les eaux de Mortelune, T.1*

Le duc Malik circule dans une machine bricolée, afin de poursuivre et tuer des passants, ce qui le diverte au plus haut point.

D'après Georg Simmel (1858-1918) philosophe et sociologue allemand, la lassitude correspond à une atténuation des capacités sensibles et une «incapacité de réagir à de nouvelles excitations<sup>1</sup>». Cette lassitude, appelée «ennui» par Walter Benjamin (1892-1940) ainsi que par Siegfried Kracauer (1889-1966), serait induite par la grande ville qui s'apparenterait non plus à un espace protecteur, mais à un «univers chaotique qui menace l'intégrité physique et psychique des citadins<sup>2</sup>». Cet ennui simmélien est présenté par Kracauer dans les années 1920 comme une conséquence du déracinement de l'homme moderne, induit par le désenchantement du monde urbain. L'incompatibilité de l'individualisme créé et entretenu par la pensée et le mode de vie capitaliste avec la vie en société fait de la ville un lieu fragmenté, provoquant l'isolement de ses habitants. Si Kracauer parle à ce moment-là de la ville moderne, on peut cependant poursuivre sa réflexion et supposer que les récits dystopiques exacerbent l'aspect fragmenté de la ville, en la représentant constituée de frontières physiques qui accusent les inégalités sociales.

Frank Lloyd Wright développe ces mêmes thèmes en accusant la ville non planifiée de voler à l'homme son instinct et son équilibre primaires, rendant la vie du citoyen «urbanifié» intenable, grégaire et artificielle<sup>3</sup>.

## b . l'aliénation

*Les eaux de Mortelune* présente énormément de personnages difformes - issus notamment de manipulations génétiques - et dont la morale et/ou la raison s'est totalement effritée. La population est souvent nue, représentée en train de fuir ou se cacher comme des rats dans les égouts. Certains présentent même une queue de rat et il s'agirait en réalité d'une espèce différente de l'homme. La cour du prince grouille également de sujets génétiquement modifiés, offrant un spectacle grotesque et malaisant de personnages composés de bras sortant du nombril ou de corps à deux têtes.

Cette aliénation physique est renforcée par un comportement violent : le commerce de chair humaine est de mise dans ce Paris du futur, ainsi que le commerce du corps, le tout faisant écho au commerce de l'eau, denrée essentielle et vitale. Le boucher Pancrasse prostitue sa fille sans aucune gêne et tout le monde en profite, y compris le curé ; Pancrasse lui-même affirme que, si Violhaine n'était pas sa fille, il lui

---

1 SIMMEL, Georg, in FÜZESSERY, Stéphane ; SIMAY, Philippe. *Le choc des métropoles. Simmel, Kracauer, Benjamin*. Paris Tel Aviv, Editions de l'Eclat, 2008, p,31

2 *Ibid*, p,30

3 WRIGHT, Frank Lloyd. «Misère de l'homme des grandes villes actuelles» in CHOAY, Françoise. *L'urbanisme, utopies et réalités : une anthologie*. Paris, Editions du Seuil, 2001, p.198



«mettrait bien Popaul au bain-marie pour voir l'effet que ça fait». Les riches personnalités de la ville, quant à elles, jouissent de leur fortune en se barricadant dans des monuments parisiens transformés en forteresses et se livrent à des jeux cruels sur les autres [voir Fig.2], dégradant totalement le statut d'être humain.

Cette aliénation des individus traduit un lien étroit avec la destruction de la ville. La raréfaction des ressources a creusé le fossé des inégalités sociales et, par là-même, une perte totale du contrôle urbain. La destruction physique de la ville permet la dégradation humaine ; les ruines empêchent tout abri salvateur et brouille l'espace de la rue en créant un dédale parmi les bâtiments restants et les décombres.

Dans cet univers empreint de repli sur soi et de misère - à la fois sociale, culturelle et économique - les bâtiments sont laissés à l'abandon ; l'univers de la rue, quant à lui, a perdu sa qualité d'espace public pour devenir un non-lieu où tout est possible.

L'intégrité physique est certainement la moins touchée dans *Revoir Paris*. Les humains semblent paisibles et semblables à nous en tous points, de même que la ville présente un visage lisse et serein. Cependant, la lecture démontre que la mise sous cloche de la ville a fortement aliéné le psychique des habitants. Rares habitants par ailleurs, réduits à de simples drogués cachés dans les appartements vides de Paris. La métaphore est plus que criante : l'arrêt dans l'espace et le temps de la ville l'a plongée dans un état de mythe rêvé. Les autres personnages sont des touristes ; peut-être même qu'il ne s'agit que d'images d'un Paris passé ? L'héroïne, quant à elle, replonge également dans la drogue suite à son périple parisien mais cette fois-ci, pour rêver de l'Arche spatiale dont elle vient.

L'image figée de Paris, décevante et fausse, se révèle fade et même menaçante lorsque les deux protagonistes sont contraints de se cacher dans une chambre de bonne, figure du Paris «caché», loin de l'ostentation et de la richesse des monuments célèbres.

Le pessimisme des auteurs relate un sentiment de décadence en cours de nos sociétés occidentales, dont le résultat se décline dans ces différents récits dystopiques de science-fiction.



### c . le loisir et le spectacle

L'ennui théorisé par Georg Simmel et Walter Benjamin serait inhérent au mode de vie du citoyen. D'abord traumatisé par l'expérience des chocs de la ville, son appareil sensitif finit par s'y habituer. Si le citoyen peut chercher à transcender cet ennui par le biais de drogues ou par la pratique de l'art - poésie, musique... - il est également amené à rechercher de nouveau l'état de choc initial. Avidé de nouvelles expériences, il est en quête de situation générant les sensations violentes que son cerveau a intégrées et amoindries depuis longtemps.

Dans la Rome Antique déjà, le loisir faisait partie intégrante de la vie citadine. D'après Michel Ragon dans *L'homme et les villes*, les «citoyens, oisifs ou demi-oisifs, sont donc occupés par des spectacles.<sup>1</sup>» Bien que le contexte soit différent, la notion d'oisiveté peut être mise en parallèle avec une certaine forme d'ennui. Les spectacles de la Rome Antique regroupaient du théâtre, des courses de chars, des chasses et des combats de gladiateurs ; cette culture du divertissement, vue d'un mauvais oeil par la chrétienté, s'intensifia pourtant pour atteindre son apogée au IVe siècle. A cette époque, les citoyens romains pouvaient assister à des courses de chars tous les jours.

Les loisirs de masse existent toujours, bien qu'ils aient changé de nature. A présent, la foule va par exemple dans des parcs d'attraction, à la recherche de toujours plus de frisson. Siegfried Kracauer qualifie de «besoin moderne de stimuli<sup>2</sup>» la culture des loisirs de masse engendrée notamment par la modification de l'appareil sensitif dûe aux chocs.

La société du spectacle est caractérisée par des acteurs et des spectateurs et est donc intrinsèquement source de passivité. Elle est, d'après le situationniste Guy Debord, la forme ultime de la société moderne<sup>3</sup>.

*La foire aux immortels* est sans-doute l'oeuvre du corpus où le loisir a le moins de place dans la société. Le totalitarisme dans lequel est plongé Paris règle la ville selon des codes stricts, tant au niveau de la mode que du comportement.

Un match de hockey sur glace a pourtant lieu pendant plusieurs pages ; c'est en réalité le siège de complots politiques, mêlant bombes et manipulations,

---

1 RAGON, Michel. *L'homme et les villes*. Paris, Albin-Michel, 1995 (1975), p.76

2 FÜZESSERY, Stéphane ; SIMAY, Philippe. *Le choc des métropoles. Simmel, Kracauer, Benjamin*. Paris Tel Aviv, Editions de l'Eclat, 2008, p.46

3 DEBORD, Guy [Réalisateur]. 1973. *La société du spectacle [suivi de] La réfutation de tous les jugements, tant élogieux qu'hostiles, qui ont été portés sur le film «La société du spectacle»*. [Oeuvre cinématographique] Paris, Simar Films

en vue des élections à venir. La mise en page met en parallèle le déroulement du match, extrêmement violent - il cause plusieurs décès et un mort dans l'indifférence la plus totale - et des portraits d'hommes politiques dans l'attente de l'explosion d'une bombe à l'intention du gouverneur Choublanc.

Ici, le spectacle l'emporte sur le loisir et s'applique à la définition de Guy Debord: le spectacle est la phase ultime du capitalisme, et représente une idéologie économique en ce sens que la société légitime une vision unique de la vie, relayée par les systèmes médiatiques, économiques, bureaucratiques et politiques qui imposent leur vision aux sens de tous les citoyens. Une catégorie sociale se représente aux yeux du reste du monde en s'affirmant supérieur ; le fait que le reste du monde soit spectateur assoit la supériorité des premiers. Quant à l'indifférence manifestée à l'égard des blessés et des morts, qu'ils soient dûs à la violence du jeu ou parmi la classe politique, elle tend à illustrer les théories sensibles de la modernité. La ville moderne aurait largement contribué à la sénescence de l'appareil sensitif humain ; les citadins, devenus insensibles aux sensations violentes générées par la ville, cherchent de nouvelles sources de chocs afin «d'être capables d'affronter avec lucidité l'univers aliénant que le capitalisme a produit.<sup>2</sup>»

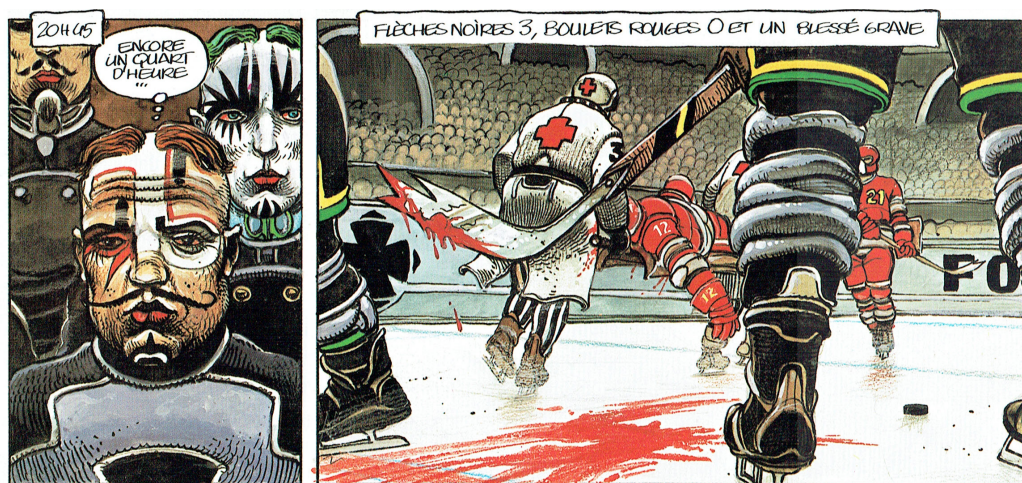


Planche 32, cases 3 et 4

Dans *Les eaux de Mortelune*, le loisir semble réservé à la noblesse, au Prince et à sa cour, qui se délectent d'orgies interminables et de jeux cruels basés notamment sur la chasse aux humains, dont la viande à priori interdite à la vente est pourtant largement consommée. Leur mode de vie fait écho aux fantasmes nour-

1 DEBORD, Guy [Réalisateur]. 1973. *La société du spectacle [suivi de] La réfutation de tous les jugements, tant élogieux qu'hostiles, qui ont été portés sur le film «La société du spectacle»*. [Oeuvre cinématographique] Paris, Simar Films

2 FÜZESSERY, Stéphane ; SIMAY, Philippe. *Le choc des métropoles. Simmel, Kracauer, Benjamin*. Paris Tel Aviv, Editions de l'Éclat, 2008, p.46





Planche 18, cases 6 à 8

ris sur la Rome Antique, dont nous parlions un peu plus haut. Si le divertissement était en effet très présent dans le quotidien des citoyens romains, l'imaginaire négatif composé d'orgies et de cruauté a été grandement accentué par la chrétienté qui voyait cet excès de divertissement d'un mauvais oeil. La figure de Babylone est exacerbée par l'état de ruine avancé de la ville, ainsi que par les déformations physiques évoquant les enfers tels que celles peintes par Jérôme Bosch autour de 1500.

La recherche du choc telle que théorisée par Simmel et Benjamin est ici dépeinte de manière extrême. Il s'agit moins de loisir de masse que de divertissement pour les puissants ; en effet, le reste des habitants qui vit nu dans les rues détruites semble avoir perdu toute trace d'humanité, toute volonté de s'amuser. Affamés et assoifés, ils n'ont pas le temps de s'ennuyer à la manière du Prince et



Fig.1

Jérôme Bosch, détail du tryptique *Le jardin des Délices*, tableau 3 «Enfers»  
<repro-tableaux.com>

Fig.2

*Les eaux de Mortelune* planche 32, case 6



de sa cour.

Dans *Revoir Paris*, le principe même du dôme autour de Paris fait de la ville une sorte de grand parc d'attraction totalement artificiel, créé pour de riches touristes. Le dôme générant un micro climat entièrement contrôlable, tant pour la lumière et la température, que pour les entrées et sorties surveillées, il évoque au lecteur un espace de musée ou même de zoo.



Page 25, case 1

«L'octroi» de Paris est une grande mise en scène composée de projecteurs et de noms de quartiers emblématiques défilant au-dessus de la tête des visiteurs comme dans un vaste cinéma. L'ensemble donne une atmosphère très théâtrale, la vedette étant bien sûr Paris elle-même.

Selon Guy Debord, «le spectacle en général, comme inversion concrète de la vie, est le mouvement du non-vivant<sup>1</sup>». Cette définition s'applique particulièrement bien au cas du dôme de *Revoir Paris*, qui est à la fois une figure de pouvoir par son accessibilité difficile, et à la fois une figure du spectacle au sens propre par ses similitudes avec un parc d'attraction où tout, jusqu'à l'atmosphère, est superficiel. Il abrite donc une ville qui a perdu son caractère premier et fondamental, à savoir ses habitants.

Le spectacle se caractérise également par la diffusion, sous la forme de marchandises, de l'idéologie capitaliste. Dans cet exemple, la marchandise est la ville de Paris elle-même. Les monuments copiés perdent leur valeur originelle mais deviennent de nouvelles marchandises que l'on peut détailler, débiter, plagier à souhait, formant dans le même temps une sorte de concentré de Paris pourtant dénué de vie.

---

1 DEBORD, Guy [Réalisateur]. 1973. *La société du spectacle [suivi de] La réfutation de tous les jugements, tant élogieux qu'hostiles, qui ont été portés sur le film «La société du spectacle»*. [Oeuvre cinématographique] Paris, Simar Films, 3:05

Le loisir représenté dans les bandes dessinées étudiées est systématiquement faux. Qu'il soit l'expression du traumatisme et de l'aliénation des citoyens, comme dans *Les eaux de Mortelune*, un simulacre de divertissement camouflant à peine la présence d'une idéologie capitaliste comme dans *Revoir Paris*, ou encore l'expression de la société du spectacle dans son incarnation en la personne du dictateur Choublanc dans *La trilogie Nikopol*, il finit toujours par révéler sa véritable nature : la manifestation d'une recherche de chocs par une société traumatisée, déracinée et déshumanisée par la ville.

## CONCLUSION

La problématique de ce mémoire m'a permis de mettre en évidence les manières dont se construit le futur dans la bande dessinée dystopique, ainsi que les analogies entre ces projections et des éléments théoriques du XXe siècle.

Au commencement de ce travail, la question était de comprendre d'où vient l'imaginaire de la ville dystopique représenté dans la bande dessinée, et de dégager dans quelle mesure ces représentations sont le reflet de l'époque de leurs auteurs. Les outils mobilisés pour cela vont de l'analyse graphique des bandes dessinées choisies à leur confrontation avec des éléments théoriques d'urbanisme du XXe siècle.

L'impression générale qui ressort de cette étude est une impression de nostalgie. Bien que la narration se déroule dans des futurs plus ou moins proches, il semblerait qu'une lassitude issue à la fois des grandes crises du XXe siècle, et à la fois de la ville elle-même efface toute possibilité de futur vivable, agréable ou simplement positif.

Paris est majoritairement représenté par son centre historique et ses bâtiments emblématiques, excepté les plus récents. L'époque de l'écriture de ces bandes dessinées transparaît ainsi à travers les représentations de la ville : rejet du modernisme et du machinisme chez Schuiten et Adamov, guerre froide et despotisme chez Bilal... La ville du futur, plutôt que de s'être développée spatialement et stylistiquement, a effectué un retour arrière tant dans son architecture et son fonctionnement que dans ses limites spatiales, circonscrites au mieux à l'actuel périphérique, au moins à son hyper-centre historique.

Ces représentations cristallisent le mythe de la ville de Paris qui se retrouve alors enchaînée à son passé. *Revoir Paris*, oeuvre la plus récente du corpus qui permet un certain recul par rapport aux deux autres, exacerbe cet emprisonnement par l'histoire en l'incarnant par le dôme de verre recouvrant une ville historique fausse et morte.

Si *Revoir Paris* met l'accent sur l'excès de patrimonialisation, *La trilogie Nikopol* et *Les eaux de Mortelune* s'inscrivent plutôt dans une mise en garde des dangers de la société machinisme et capitaliste, qui d'une part mène à l'altération physique de la ville, d'autre part à l'isolement, l'aliénation et le despotisme.

*La trilogie Nikopol* et *Les eaux de Mortelune* semblent mettre en garde contre la



construction d'un futur idéalisé comme il a été fait au XXe siècle avec notamment le mouvement moderne ou la Team X. En mettant en scène un Paris despotique, gangréné par la société, leurs auteurs montrent les dangers potentiels d'un excès de technologie et d'urbanisation.

Si cette projection des limites de la civilisation a souvent été exploitée dans la science-fiction, Enki Bilal reste néanmoins un des premiers à l'exprimer dans la bande dessinée<sup>1</sup>, suivi ensuite par des oeuvres majeures comme *L'incal* de Moebius et Jodorowsky, ou encore la série des *Cités obscures* par Schuiten et Peeters. *Les eaux de Mortelune* s'inscrit donc dans la même mouvance en projetant un Paris aux ressources tellement pillées par la civilisation que cette dernière s'est effondrée.

Les représentations antithétiques sont inhérentes à la dystopie, qu'elle soit exprimée en littérature, au cinéma ou en bande dessinée. Les thématiques classiques de science-fiction sont également exploitées ici, telles que le souterrain et l'aérien, les riches et les pauvres, l'intérieur et l'extérieur, le statique et le mobile. Exprimées diégétiquement et spatialement, elle sont renforcées par des choix de couleurs et de points de vue, parfois directement empruntés à l'univers cinématographique.

Un des points communs entre toutes les oeuvres du corpus sont l'urbaphobie et l'urbaphilie. Les personnages sont broyés par la ville, dégoûtés par son visage et perdus dans son fonctionnement, tout en restant intimement liés à elle. L'alternance entre attirance et rejet est tout à fait applicable au réel et s'expliquerait en partie par la notion de chocs provoqués par la grande ville moderne sur l'appareil sensitif humain. Ce choc est d'autant plus violent qu'il est ici ressenti par des protagonistes exogènes : issu du passé comme Nikopol ou d'un passé idéalisé comme Kâhrin. Le cas des *Eaux de Mortelune* semble plus avancé ; la ville et les personnages, dont les destins sont liés, sont aussi abîmés les uns que les autres par les erreurs d'un passé oublié. L'urbaphobie réside dans la représentation cauchemardesque de la ville, devenu labyrinthe monstrueux et tentaculaire.

Tout n'est cependant pas noir dans le tableau du futur de la ville. Le principe de la dystopie est de prendre des travers actuels et de les étirer au maximum; cependant, les dangers de la ville repliée sur elle-même - ceinte de fortifications pour séparer les pauvres des riches chez Bilal, couverte d'un dôme afin de

---

1 ELHAIMER, Ilham. *Futurs en bandes parisiens. L'avenir en construction dans la bande dessinée, l'exemple de Paris*. Paris, Ecole Nationale Supérieure d'Architecture de Paris Belleville, 2013

la préserver du temps et de la muséifier pour une élite dans *Revoir Paris*, et isolée du monde par les catastrophes climatiques et la dégénérescence culturelle et sociale chez Cothias et Adamov - sont à l'esprit des politiques et urbanistes actuels. Les «erreurs» pointées du doigt par ces oeuvres tendent à être sinon réparées, au moins minimisées. C'est le principe théorique du Grand Paris qui tend à ouvrir la ville hors de ses enceintes

Cette approche de la ville par la bande dessinée invite à regarder autrement le sujet de la représentation de la ville et ses évolutions possibles.





## BIBLIOGRAPHIE

### SOURCES PRIMAIRES

BILAL, Enki. *La Trilogie Nikopol, T.1. La Foire aux Immortels*. Paris, Dargaud, 1980

ADAMOV, Philippe ; COTHIAS, Patrick. *Les eaux de Mortelune, T.2. Le Café du Port*. Paris, Glénat, 1986

SCHUITEN, François ; PEETERS, Benoît. *Revoir Paris, T.2. La nuit des constellations*. Paris, Casterman, 2016

### BANDE DESSINEE ET REPRESENTATION

BERNIERE, Vincent. *Qu'est-ce que la bande-dessinée aujourd'hui ?* Beaux-Arts Magazine. Paris, Beaux-Arts Editions, 2008

CHAMPIGNY, Julien. *L'espace dans la bande-dessinée*. Paris, Université Paris 7 Denis Diderot, 2010

EISNER, Will. *Les clefs de la bande-dessinée*. Paris, Delcourt, 2009 (réédition)

ELHAIMER, Ilham. *Futurs en bandes parisiens, l'avenir en construction dans la bande-dessinée, exemple de Paris*. 2013, Paris, Ecole Nationale Supérieure d'Architecture de Paris Belleville

JEUDY, Henri-Pierre. *L'imaginaire des architectes*. Paris, Sens & Tonka, 2012

MOLINA, Géraldine. *Paris dans la bande dessinée contemporaine. Au-delà des antagonismes de l'urbaphilie et de l'urbaphobie : la ville plurielle*, communication au colloque Ville mal aimée, ville à aimer, Cerisy, juin 2007

NIEMANN, Sebastian. *Dessiner des mondes, raconter l'architecture*. L'Architecture d'aujourd'hui, 2007, juil./août, n°371

THEVENET, Jean-Marc ; RAMBERT, Francis. *Archi & BD : la ville dessinée*. Paris, Cité de l'architecture et du patrimoine : monografik, 2010

TÖPFFER, Rodolphe. « notice sur l'histoire de Monsieur Jabot » in GROENSTEEN, Thierry ; PEETERS, Benoît. *Rodolphe Töpffer, l'invention de la bande-dessinée*, Paris, Herman, 1994

TRATNJEK, Bénédicte. «Représenter l'espace urbain dans la bande-dessinée» Les cafés géographiques [En ligne]. 2014. Disponible sur : <<http://cafe-geo.net/representer-lespace-urbain-dans-la-bande-dessinee/>> (consulté le 08/01/2019)

VOLINE, Marc. «Bande dessinée : la reconquête de l'espace» *Architecture intérieure CREE*, 1982, nov./dec., n°191

## VILLE ET UTOPIE

Auteur inconnu (SR). « Futurologies urbaines » *Architecture intérieur CREE*, 2014, oct./nov., n°368

CHOAY, Françoise. *L'urbanisme utopies et réalités : une anthologie*. Paris, Editions du Seuil, 2001

DEBORD, Guy [Réalisateur]. 1973. *La société du spectacle [suivi de] La réfutation de tous les jugements, tant élogieux qu'hostiles, qui ont été portés sur le film «La société du spectacle»*. [Oeuvre cinématographique] Paris, Simar Films

DILAS, Yolène ; GERVEREAU, Laurent ; PAQUOT, Thierry. *Rêver demain. Utopies, Science-Fiction, Cités idéales*. Paris, Editions alternatives, 1994

FÜZESSERY, Stéphane ; SIMAY, Philippe. *Le choc des métropoles. Simmel, Kracauer, Benjamin*. Paris Tel Aviv, Editions de l'Eclat, 2008

GENESTIER, Philippe. « L'urbanophilie actuelle, ou comment le constructionnisme politique se réaffirme en s'indexant à la ville» in SALOMON CAVIN, Joelle ; MARCHAND, Bernard. *Antiurbain. Origines et conséquences de l'urbaphobie*. Presse polytechnique et universités romandes

HUDDE, Hinrich ; KUON, Peter. *De l'utopie à l'uchronie. Formes, significations, fonctions*. Allemagne, Tübingen : Gunter Narr Verlag, 1988

JAMESON, Fredric. *Archéologies du futur. Le désir nommé utopie*. Paris, Max Milo Editions, 2007

JONAS, Olivier. *Rêver la ville, voyage au pays des villes rêvées : l'Oniropolis, l'Utopia, la Virtuapolis, la Cyberpolis, la Futuapolis : utopies urbaines, de la cité idéale à la ville numérique*. La Défense, Centre de documentation et de l'urbanisme, 2003

MARCHAND, Bruno. «La ville radieuse de Le Corbusier : les paradoxes d'une utopie de la société machiniste» in DA CUNHA, Antonio (dir). *Imaginaires urbains, utopies et modèles : inventer le 21ème siècle ?* Urbia, n°19. Lausanne : Observatoire universitaire de la ville et du développement durable : Institut de géographie et durabilité, 2016

OLAGNIER, Pierre-Jacques. « Les imaginaires urbains du cinéma de science-fiction ou le leitmotiv de la ville dystopique » in DA CUNHA, Antonio (dir). *Imaginaires urbains, utopies et modèles : inventer le 21ème siècle ?* Lausanne, Observatoire universitaire de la ville et du développement durable, Urbia, n°19, mai 2016, p. 45-61

RAGON, Michel. *Les cités de l'avenir*. Paris, Editions Planète, 1967

RAGON, Michel. *L'homme et les villes*. Paris, Albin Michel, 1995 (1975)

SALOMON CAVIN, Joelle ; MARCHAND, Bernard. *Antiurbain. Origines et conséquences de l'urbaphobie*. Lausanne, Presse polytechnique et universités romandes, 2010

#### RESSOURCES INTERNET

<http://www.frac-centre.fr/expositions/dans-les-murs/prochainement-villes-visionnaires/villes-visionnaires-605.html>

<http://www.demainlaville.com/quand-la-bd-imagine-la-ville-du-futur/>

[https://www.altaplana.be/dossiers/as\\_cidades\\_visiveis/sens\\_social\\_et\\_utopie\\_dans\\_les\\_cites\\_obscuras](https://www.altaplana.be/dossiers/as_cidades_visiveis/sens_social_et_utopie_dans_les_cites_obscuras)

Vocabulaire européen des philosophies, [www.robert.bvdep.com](http://www.robert.bvdep.com)

<http://www.vie-publique.fr/politiques-publiques/politique-patrimoine/protection-patrimoine/>

BELLO MARCANO, Manuel. « Jorge Luis Borges et la dédalographie. Introduction fictionnelle à un archétype spatial » *Sociétés*, vol. 113, no. 3, 2011, pp. 73-80. [En ligne] 2011. Disponible sur <<https://www.cairn.info/revue-societes-2011-3-page-73.htm#no2>>



