

Maison d'Ailleurs

Dossier pédagogique

Autour des *Cités obscures*
de Schuiten et Peeters

Maison d'Ailleurs
17.11.2019 – 25.10.2020

Mondes

imparfaits



www.ailleurs.ch

Musée de la science-fiction, de l'utopie et des voyages extraordinaires
Place Pestakozzi 14, Yverdon-les-Bains. Du mardi au dimanche, 11h-18h





Informations pratiques pour les écoles

Adresse

Maison d'Ailleurs
Place Pestalozzi 14, CH - 1400 Yverdon-les-Bains
+41 24 425 64 38
www.ailleurs.ch
maison@ailleurs.ch

Accès

En train :
Arrêt Yverdon-les-Bains. Le musée se trouve à cinq minutes à pied de la gare, face au château d'Yverdon-les-Bains, sur la Place Pestalozzi.

En voiture :
Autoroute A1, sortie Yverdon-les-Bains-Sud, suivre « centre-ville ». Parking payant à la Rue Pestalozzi, au pied du mur sud du château ou sur la Place d'Armes, devant la gare.

Dans le musée, un ascenseur facilite l'accès aux personnes à mobilité réduite

Horaires

Mardi-dimanche et jours fériés : 11h00 - 18h00
25 décembre et 1^{er} janvier : fermé
Ouverture sur demande pour les écoles tous les jours dès 9h30, sur réservation uniquement, supplément de CHF 50.- (offert dans le cadre d'une visite guidée)

Tarifs

Visite libre

Entrée enfant (6 à 16 ans) :	CHF 8.-
Entrée étudiant/AVS/AI :	CHF 10.-
Entrée adulte (dès 16 ans) :	CHF 12.-
Tarif de groupe (dès 10 personnes) :	CHF 1.- de réduction par personne.
Un accompagnant gratuit pour 10 élèves.	

Tarifs

Visite guidée

Écoles primaires et secondaires :	CHF 190.-
Écoles post-obligatoires :	CHF 270.-
Écoles primaires et sec. d'Yverdon-les-Bains :	CHF 70.-
Écoles post-obligatoires d'Yverdon-les-Bains :	CHF 150.-

Ce forfait comprend entrées, visite guidée et ouverture sur demande. Nous pouvons accueillir jusqu'à 25 participants par groupe.

Bon à savoir	<p>Toutes les classes, en visite guidée ou en visite libre, doivent s'inscrire sur notre site : http://www.ailleurs.ch/mediation-culturelle/visites-ecoles/</p> <p>Un vestiaire (non surveillé) est à votre disposition à l'accueil du musée. Il n'est pas autorisé d'entrer dans l'espace muséal avec un sac à dos.</p> <p>Pour des raisons de sécurité des personnes et des œuvres exposées, ainsi que pour assurer une qualité de visite à tous les visiteurs du musée, nous remercions les enseignants d'accompagner leurs élèves tout au long de la visite.</p>
Dossier et fiches pédagogiques	<p>Le présent document est destiné aux enseignants qui souhaitent travailler en classe des sujets abordés dans l'exposition en préparation à leur visite ou en prolongation de celle-ci. Il leur permet également de guider leur classe dans le musée de manière éclairée. Des fiches pédagogiques pour les élèves se trouvent à la fin du dossier.</p>
Visite interactive numérique	<p>Résoudre plein d'énigmes et accomplir autant de missions tout en parcourant l'exposition ? C'est possible avec Geologix ! Demandez votre tablette ou téléchargez l'application ! Pour les classes, nous pouvons mettre à disposition une tablette pour deux élèves.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Âge recommandé : dès 8 ans • Durée : 1h30 environ • Langues : Français Allemand Anglais • Gratuit, hors entrée
Visites guidées	<p>Nos guides-animateurs proposent des visites guidées adaptées à l'âge des participants.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Durée : 1h30 • Participants : max. 25 participants par groupe • Langues : Français Allemand Anglais <p>Réservation obligatoire sur http://www.ailleurs.ch/mediation-culturelle/visites-ecoles/</p>
Ateliers pour les classes	<p>Nouveau ! Tous les lundis, invitez votre classe à découvrir un auteur phare. Pour s'initier à l'univers de H.P. Lovecraft ou de Jules Verne par le jeu et l'écriture créative.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Durée : 2 x 45 minutes • Participants : max. 25 participants par groupe • Langue : Français <p>Réservation obligatoire sur http://www.ailleurs.ch/mediation-culturelle/visites-ecoles/</p>

L'expo en quelques mots

La série *Les Cités obscures*, de François Schuiten et Benoît Peeters, est l'un des chefs-d'œuvre de la bande dessinée franco-belge contemporaine. Les dessins, poétiques et monumentaux, ainsi que les scénarios, intimes et réflexifs, font de ces volumes, selon les dires de leurs auteurs, un « reflet décalé de la Terre ».

La Maison d'Ailleurs a choisi de leur rendre hommage avec une exposition qui prend pour angle d'approche les traditions de l'utopie et de la dystopie, miroir l'une de l'autre, comme le suggère le double titre : « mondes parfaits imparfaits » ou « mondes imparfaits parfaits », à lire dans les deux sens... On entre là au cœur même des préoccupations du musée, bien nommé par son fondateur Pierre Versins, musée de la science-fiction, de l'utopie et des voyages extraordinaires.

Vous ne verrez que peu de pages « casotées », de vignettes, de bulles dans cette exposition pourtant consacrée à un univers de bandes dessinées, mais de nombreuses planches originales et beaucoup de livres ! Comme dans les *Cités obscures*, où le livre occupe une place prépondérante. Véritable objet de culte, il se métamorphose en un sommet vertigineux à escalader, en une forteresse que l'on explore en en tournant les pages, en feu d'artifice... À en croire *Le Guide des Cités*, on y pratiquerait même la bibliothérapie !

Qu'à cela ne tienne ! Les collections de la Maison d'Ailleurs, composées d'une immense bibliothèque où romans, bandes dessinées, livres anciens, affiches de cinéma, *pulps magazines* et autres objets insolites chuchotent entre eux, ne demandent pas mieux que d'instaurer un dialogue avec l'œuvre de Schuiten et Peeters ! Dialogue qui se poursuit avec les autres artistes invités pour l'exposition, à savoir Sébastien Mettraux, Louis Loup Collet et Thomas Crausaz.

Nous vous souhaitons une très belle visite de l'exposition avec vos élèves, qui s'étonneront peut-être de découvrir des mondes où lire est interdit, comme c'est le cas pour les enfants de la cité de Mylos dans *La Route d'Armilia*, ou dans *Fahrenheit 451*, où les livres sont brûlés comme pour éviter la contagion des idées qu'ils pourraient propager. Lire, encore perçu comme une corvée par certains, devient alors l'acte suprême de rébellion et d'émancipation ! Nous espérons donc que vos tribulations à travers les dunes de sable aux pieds des tableaux exposés déclencheront une inextinguible soif de lire !

Les auteurs

Prononcez [skoitenepeters] comme s'il ne s'agissait que d'un seul nom ! « À bien des égards, nous formons un seul auteur », dit François Schuiten. Sa collaboration avec Benoît Peeters ne se résume pas à celle d'un dessinateur et d'un scénariste : « Toute la conception des histoires, mais aussi leurs prolongements — les expositions, les conférences-fictions, les réalisations audiovisuelles — nous a toujours été commune. » Sur cette symbiose créative, à Benoît Peeters de renchérir : « on pourrait dire qu'il y a un imaginaire Schuiten-Peeters qui n'appartient à aucun de nous. (...) Dans les Cités obscures, il y a bien sûr un morceau de François, un morceau de moi, mais aussi quelque chose d'autre qui n'est pas de l'ordre de l'addition.

Quelque chose qui nous guide et nous entraîne souvent dans une direction imprévue. » (Catalogue, p. 109)

Ces deux amis d'enfance se retrouvent après leurs années de formation. Schuiten, fils d'architectes bruxellois, fréquente l'Institut Saint-Luc, d'où émergent les principaux artisans du renouveau de la BD belge et publie ses premières créations dans le magazine *Métal Hurlant*. Peeters étudie la philosophie à la Sorbonne et fait ses premiers pas en tant qu'écrivain. Leurs retrouvailles donnent lieu à une étrange aventure : « En novembre 1979, par un dimanche pluvieux, nous avons franchi une petite porte dans l'in vraisemblable dédale du Palais de Justice de Bruxelles. C'est ainsi, par hasard, que nous avons découvert le monde des Cités obscures. » (*Le Guide des Cités*, Intégrale I.1). C'est une posture habituelle des auteurs de récits utopiques de se présenter, non pas comme les créateurs de leurs univers, mais comme des voyageurs qui rapportent à leurs

interlocuteurs leur découverte d'un autre monde... Parmi leurs sources d'inspiration, Schuiten et Peeters évoquent des auteurs comme Jules Verne et Albert Robida, à qui ils rendent hommage à plus d'une reprise, des bédéastes comme Jacobs, Frankin et Hergé, mais également de nombreux architectes, de l'art nouveau au futurisme, qui imprègnent l'esthétique des *Cités obscures*. Contagieux, l'univers de Schuiten et Peeters s'invite parfois dans la réalité, avec des projets scénographiques ou muséographiques remarquables.

Le labyrinthe de l'Imagination



Couverture de « L'Aventure des Images », Schuiten & Peeters, *Le Guide des Cités*, Intégrale I.1.

La fiction s'invite dans la réalité



Projet pour la station de métro « Arts et Métiers » de Paris. « Il faut inventer des utopies d'un genre nouveau. Des utopies locales, ponctuelles, modestes, pourrait-on dire. (...) [Comme] une bulle de fiction dans l'univers ultra fonctionnel du métro, une petite bulle d'imaginaire au sein de la ville. » (Benoît Peeters, catalogue, p. 106).

Pour se repérer dans les *Cités obscures*

L'univers des *Cités obscures* est composé de strates et de glissements, de frontières invisibles, pour reprendre l'expression, entre réel et fiction, dessin et photo, couleur et noir-blanc qui s'articulent autour de l'idée de passage. Les albums sont truffés de références à des villes réelles, à des monuments, à des personnages historiques ou à des œuvres d'art. L'architecture y occupe une place prépondérante. Elle traduit des idéaux politiques, reflète l'esprit du temps, exprime contraintes et libertés.

C'est une série, et non une suite d'albums. La cohérence est donc à chercher dans les formes récurrentes, véritables leitmotivs et dénominateurs communs des *Cités obscures*. De la sphère au cube, de la tour au labyrinthe, du mécanisme au chaos, les villes se métamorphosent et se dédoublent. Voici quelques cités que vous apercevrez lors de votre visite de l'exposition :

Mylos



Une ville industrielle à l'ouest du continent. C'est un lieu effrayant où les ouvriers ne font qu'un avec leur machine. L'architecture de briques se rythme de cheminées fumantes.

Armillia



Mystérieuse cité souterraine située sous le pôle Nord, elle est prise dans une sphère armillaire aux allures d'horloge astronomique, capable d'opérer sur le temps et le climat.

Samaris



Enclerée par d'impraticables murs de pierre, l'énigmatique Samaris attire de nombreux voyageurs qui y perdent pied, sans pouvoir distinguer ce qui est réel ou factice.

Brûsel



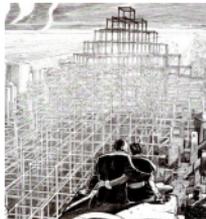
La plus influente des Cités obscures, reconstruite selon les plans de promoteurs immobiliers corrompus, d'immenses gratteciels parsèment Brûsel, double obscure de la capitale belge.

Calvani



Paradis végétal avec ses serres-immuebles emplies d'orchidées et de fleurs odorantes, les habitants de cette cité touristique vivent dans le luxe et le raffinement.

Urbicande



Entièrement bâtie selon les plans de l'urbatecte Eugène Robick, Urbicande est bouleversée par la découverte d'un cube qui grandit et parasite la ville, provoquant des tremblements de terre.

Visite thématique 1 : Utopie / dystopie, deux siamoises

Voyage sur une île déserte

Dans l'usage courant, le terme « utopie » désigne un idéal impossible à atteindre. Il est synonyme d'illusion, de mirage, de rêverie. Néologisme créé par l'humaniste anglais Thomas More, « utopie » signifie littéralement « en aucun lieu », « qui ne se trouve nulle part ». *Utopia* (1516) rapporte le voyage d'un navigateur qui découvre par hasard une île inconnue. Ses habitants y vivent en harmonie et forment une société égalitaire et pacifique qui ignore toute propriété privée. More, chancelier du roi d'Angleterre Henri VIII, s'abstient prudemment de présenter son texte comme un programme politique. Tout repose sur un paradoxe : le nom même du narrateur, Raphaël Hythlodée, se traduit par « diseur de sottises »...

Ce récit inaugure un genre littéraire qui connaît un grand succès au temps des Lumières et traduit une profonde aspiration au changement. On y dépeint une société idéale, en contrepied avec le monde réel, en abordant des thèmes fondamentaux comme le bonheur, le progrès, la technologie, la justice sociale ou encore la vie en communauté. Afin de le

rendre plus vraisemblable, on documente son existence avec des cartes, des lettres ou des journaux de voyage. Toujours située dans un lieu imaginaire, tel un paradis perdu, l'utopie prend la forme d'une île ou d'un espace clos, isolé, autosuffisant et hors du temps — ou dans un temps futur.

Au XVIII^{ème} siècle, le genre prend une tournure romanesque et satirique, comme dans l'univers extravagant de Jonathan Swift, *Les Voyages de Gulliver* (1726) où le protagoniste fait naufrage au pays des nains, qui malgré leurs avancées technologiques se font la guerre pour une raison incongrue ; ou encore, dans le roman philosophique de Voltaire, *Candide* (1759). Après un bref séjour dans la contrée merveilleuse de l'Eldorado, où l'or abonde et l'eau de rose coule des fontaines, redoutant l'ennui généré par cette immuable perfection, Candide préfère quitter l'île.

Nulle part ailleurs



Gravure d'Ambrosius Holbein pour l'édition de 1518 de *Utopia*. En trompe-l'œil, la carte de l'île dissimule un *memento mori*.

Iles flottantes



Jonathan Swift, *Les Voyages de Gulliver* (1726), ill. Coppin (1875). L'île volante de Laputa peut jeter l'ancre grâce à un système de pierres magnétiques.

Tours et détours

De nombreux mythes comptent parmi les récits fondateurs du genre utopique, mais tous contiennent leur inéluctable destruction, telle l'Atlantide, île légendaire qui après avoir connu l'âge d'or est ensevelie sous les flots. Dans le récit biblique de la tour de Babel, une société très avancée entreprend de bâtir une tour si haute qu'elle touche le ciel. Voyant leur arrogance, Dieu les sépare en brouillant leur langue unique pour que les hommes ne puissent plus se comprendre. L'expression est désormais synonyme de confusion, et désigne un projet trop audacieux et donc irréalisable.

Schuiten et Peeters explorent l'imaginaire de Babel dans leur album *La Tour* (1987). Le personnage principal, Giovanni Battista, chargé de maintenir les fondements de cet édifice pharaonique, découvre en la traversant que la tour, construite sur de grands espoirs, arrive au bord de l'effondrement. Dans un jeu de références multiples, notamment à Piranesi, connu pour ses gravures de prisons labyrinthiques, Schuiten et Peeters ajoutent leur pierre à l'édifice de ce mythe fondateur.

Dans le monde de Schuiten et Peeters, de nombreuses villes ont mal à leurs gratte-ciels. Odes à la verticalité narguant les cathédrales, ces tours d'ivoires se dressent pour rappeler l'ambition de leurs architectes et la mégalomanie des promoteurs immobiliers, ces joueurs d'échecs sur des rues en damier de *Brûsel* (1992). Symbole de l'utopie impossible à atteindre, la tour finit toujours par abriter les sinueuses complications d'un labyrinthe.

Utopie verticale



Avcc le tableau de Brûgel, la couleur fait irruption dans la bande dessinée toute en noir et blanc de Schuiten et Peeters, *La Tour*.

Babelles

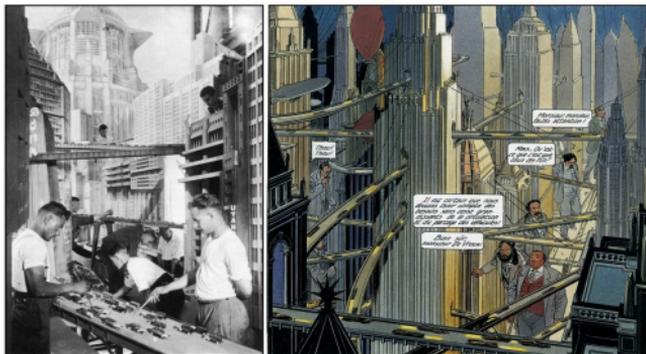


La tour de Babel habille un duo mi-ange mi-démon en couverture de l'utopie féministe de Joanna Russ. Les auteures de science-fiction ont aussi exploré les questions de genre dans des récits dystopiques, comme dans *La Servante écarlate* (1986) de Margaret Atwood. Certaines auteures inversent le rapport de force entre hommes et femmes, d'autres dépeignent des sociétés égalitaires, comme c'est le cas dans le roman d'Ursula Le Guin, *La Main gauche de la nuit* (1969).

L'envers du décor

Derrière chaque utopie se cache potentiellement sa dystopie, le revers de la médaille, l'envers du décor... De nombreuses fictions s'articulent précisément sur cet enchevêtrement. Dans le film bien connu de Fritz Lang, *Metropolis* (1927), la ville haute présente toutes les caractéristiques d'une utopie : un jardin d'Éden habité par une société oisive du luxe et du raffinement. Pour qu'elle existe, les ouvriers de la ville basse travaillent sans relâche au rythme des machines...

Maquettes et modèles réduits



Les maquettistes de *Metropolis* (1927), le film de Fritz Lang aux décors expressionnistes et à l'architecture de style art-déco ; et les promoteurs immobiliers de *Brüsel*, en promenade dans le modèle réduit du plan Manhattan, projet urbanistique pour une Cité obscure.

Dans l'univers des *Cités obscures*, utopie et dystopie s'interpénètrent, s'imbriquent l'une dans l'autre. Ainsi, le plan urbanistique de *Brüsel* est décrit par les affiches publicitaires comme le sommet du progrès, mais vécu par ses habitants comme une catastrophe. Dans *La Fièvre d'Urbicande* (1985), le chaos provoqué par le cube en arêtes qui bouleverse la ville finit par provoquer l'opportunité de réunir les deux rives de la cité. Dans *La Route d'Armillia* (1984), deux enfants font un merveilleux voyage à travers le continent obscur, mais le rebondissement final nous fait douter de leur existence en nous plongeant dans un monde de science-fiction où l'on brûle les livres. Tous ces exemples expliquent qu'on ne puisse appréhender la dystopie que comme le miroir de sa « sœur siamoise », l'utopie - raison pour laquelle on trouvera parfois le terme de « contre-utopie ». Pour revenir sur les spécificités de ce type de récit qui a envahi la production artistique du XX^{ème} siècle, comme en témoignent les romans, les films ou les bandes dessinées choisis pour l'exposition, on pourrait retenir quatre points cardinaux qui situent ce « lieu mauvais » :

- L'asservissement à une société normative, voire totalitaire.
- La surveillance au travers de technologies ou d'états policiers répressifs.
- L'enfermement, l'emprisonnement dans un monde inaltérable.
- L'aliénation, l'écrasement de l'individu jusqu'à la perte de soi.

Une dystopie se situe toujours dans le futur, mais dans un avenir très semblable au monde contemporain de ses lecteurs. On y assiste parfois à des évolutions technologiques, comme la télésurveillance qui apparaît dans *1984* (1949) de George Orwell, ou le clonage dans *Le Meilleur des Mondes* (1932) d'Aldous Huxley. Cela dit, le facteur déterminant de la dystopie, c'est l'idéologie. Le monde devient terrifiant par la réalisation raisonnée et consciente d'un projet politique.

Il faut encore ajouter que l'utopie est essentiellement descriptive. À l'inverse, la dystopie se prête au récit narratif avec une intrigue et des personnages. Contrairement à l'utopie, le point de vue donné n'est pas celui d'un observateur externe, ou des gouvernants de la société utopique, mais d'un individu qui vit au quotidien l'application d'une idéologie politique et qui entre en révolte contre elle. La dystopie est décrite de l'intérieur, souvent à la première personne, par le héros qui retrouve sa lucidité et sa conscience de soi.

De plus, l'utopie se concentre sur l'idée d'une construction sociale, politique et culturelle collectives. Dans la dystopie, les lois de la communauté étouffent les aspirations personnelles de l'individu qui refuse d'accepter l'utopie imposée. La figure du rebelle, de l'outcast, est donc centrale.

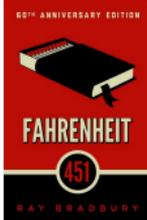
Dans les *Cités obscures*, nous croisons quelques personnages qui correspondent à ce profil, comme Mary, dite « l'enfant penchée », envoyée en maison de redressement pour son anomalie : son corps échappe à la gravité... Cette particularité lui permet de rencontrer le peintre Desombres, un artiste incompris, dans l'antichambre des deux mondes, un non-lieu entre deux dimensions, une nouvelle utopie...

Incandescence



Dans *Le Meilleur des Mondes* (1932), Aldous Huxley présente une société industrielle gouvernée par l'Etat mondial, au sein de laquelle l'être humain est produit artificiellement. Sa destinée est prédéterminée par sa caste, et son bonheur induit par une drogue abrutissante. Bernard Marx refuse de rendre sa dose quotidienne de Soma. Lucide, il devient un élément subversif.

Je suis un livre



Dans le roman de Ray Bradbury, *Fahrenheit 451* (1953), les livres sont interdits. La brigade des pompiers se charge de les faire disparaître. Pourtant, l'un de ces pompiers, Montag, ne peut s'empêcher de garder quelques volumes en cachette. Il finit par être découvert. Traqué, il fuit à l'écart des villes où des rebelles ont chacun appris par cœur le livre qu'ils ont voulu sauver.

Visite thématique 2 : Si nos villes avaient des ailes...

De la cité idéale à la ville du futur

La Cité idéale est en soi l'expression la plus pérenne de l'utopie à travers les siècles. Campanella, dans *La Cité du Soleil* (1602) proposait l'organisation d'un espace urbain qui épouse parfaitement l'organisation sociale, politique et économique de la ville. Depuis, il n'est pas étonnant de voir de nombreux mouvements de pensée se matérialiser dans des « cités radieuses », pour reprendre l'expression de l'architecte Le Corbusier, figure de proue de la tradition utopique en urbanisme. Synthétisés dans la Charte d'Athènes (1933), ses préceptes pour élaborer une ville fonctionnelle inspirent certainement les « urbatectes » des *Cités obscures*, motivales si bien trouvés par Schuitema et Peeters.

Dans *La Fièvre d'Urbicande*, Eugène Robick dessine plans en damier, axes traversants, boulevards rectilignes et ruelles à angles

droits pour une cité moderne et stylisée. Comme Hausmann le fit pour Paris, il redessine les contours de sa ville en esthète. Radical dans sa conception urbanistique, il fait table rase du passé, tout comme Le Corbusier avait prévu de le faire en rasant Paris pour y implanter le « Plan voisin » (projet heureusement jamais réalisé !). D'abord tenu pour responsable du cataclysme causé par le mystérieux cube en arêtes qui se reproduit à l'infini à travers la cité, provoquant tremblements de terre et bouleversant la vie des habitants des deux rives, on en cense par la suite Robick pour ce réseau de ponts et de passerelles qui ont échappé à son contrôle et qui permettent un « vivre ensemble » profitable à l'économie et à la politique de citoyens moins idéalistes que lui. Les promoteurs immobiliers de Bruxelles jouent avec les maquettes géantes de leur petit Manhattan comme on joue avec des maisons de poupée. La ville ne se laisse pas dominer si facilement... Le Palais des Trois Pouvoirs, double obscure du Palais de Justice de Bruxelles caché derrière d'éternels échafaudages qui rappellent étrangement le fameux « Rubik's Cube » d'Urbicande, finit par rendre fou son architecte, Poelaert, que l'on retrouve dans un hôpital psychiatrique bruxellois.



Imaginé par le philosophe du XVIII^e siècle, Charles Fourier, aujourd'hui considéré comme un des pères du socialisme moderne, le phalanstère est un modèle pour un ensemble de bâtiments à usage communautaire qui se forme par la libre association et par l'accord de ses membres. Les phalanstères ont fait l'objet de nombreuses tentatives d'application au XIX^e siècle - en France aussi bien qu'aux Etats-Unis -, comme le « familistère » à Guise, créé par un industriel pour y loger ses ouvriers, aujourd'hui devenu un musée ; ou encore les Salines Royales d'Arc-et-Senans, réalisées par l'architecte visionnaire Claude Nicolas Ledoux, qui imagine les logements d'une micro-société minière, autarcique, composée d'ouvriers et d'ingénieurs.

Peeters nous explique encore dans sa préface bien documentée à *Brüsel* que, dans le quartier des Mallorres, on considère « architecte » comme une insulte ! *Le Guide des cités* ironise encore en ajoutant que le meilleur architecte est celui qui n'a rien construit !

La skyline en perspective



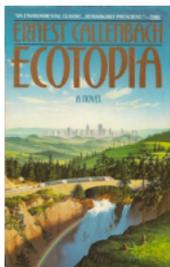
Parallèles ou perpendiculaires pour tirer des axes de symétries entre la ville du futur telle qu'imaginée dans les *pulp magazines* des années 1950 et la cité de Brüsel. Verticalité des gratte-ciels et horizontalité des passerelles hachurent l'espace urbain où le trafic se densifie jusque dans les airs. Tapie au fond de l'image, la vieille ville engloutie dans la grisaille porte la cité lumineuse du futur.

La ville verte

Ville et campagne sont totalement antagonistes dans *Les Cités obscures*. Quelques parenthèses nous éloignent de la ville pour une idylle sur le Lac Vert, le temps d'un article ou deux comme *L'Écho des cités* en témoignent. Le lieu semble enchanté avec ses paysages aquatiques qui rappellent l'univers féerique d'Edmond Dulac. L'espace urbain, lui, n'accepte aucune intrusion végétale : à Brüssel, Constant Abeels, fleuriste de métier se reconvertit dans la vente de plantes en plastique.

L'exception qui confirme la règle, c'est bien sûr Calvani, la ville-serre recouverte de végétation qui fait rêver avec ses immeubles de verre aux orchidées et fleurs odorantes. Les autochtones y sont exclusivement végétaliens, et aucune exception n'est tolérée pour les touristes. On y produit des vins succulents, des parfums et on se sert de bois précieux comme de monnaie d'échange. Fait curieux, cette cité est née d'une exposition temporaire, rendue permanente !

Utopie écologiste



Les récits post-apocalyptiques dépeignent une société au lendemain de catastrophes climatiques. La prise de conscience des problématiques écologiques donne également lieu à des utopies, comme le roman d'Ernest Callenbach, *Ecotopia* (1975).

Paysage dystopique



L'artiste suisse Thomas Crausaz transforme le paysage idyllique des Alpes dans sa série « Valais Noir », qui juxtapose modernité monstrueuse et tradition de carte postale dans un rendu noir/blanc très graphique.

Schuiten est très impliqué dans les questions environnementales, comme on peut le voir dans plusieurs de ses projets scénographiques. Le « Pavillon des Utopies » conçu pour l'Exposition Universelle de Hanovre en 2000, présentait un jardin d'Éden suspendu au-dessus des visiteurs et reflété dans l'eau. En collaboration avec son frère Luc, l'exposition « Archiborescence » propose une architecture aux allures végétales. On notera encore ses dessins autour du réchauffement climatique pour une exposition à la Cité des Sciences de la Villette.

Dans *Les Cités obscures*, la ville est en perpétuelle mutation. Le paysage, par contre, reste à la fois immuable et hors de portée, symbole d'un idéal impossible à atteindre, ou déjà perdu.

Futur dans le passé

Imprégné de l'univers de Jules Verne, qui apparaît à de nombreuses reprises dans *Les Cités obscures*, le monde de Schuiten et Peeters a parfois un air « steampunk ». Dans l'album rétrofuturiste *Revoir Paris* (2014-2016), la réalité virtuelle côtoie les machines à vapeur de Robida. Schuiten et Peeters rendent hommage à ces deux auteurs qui ont façonné notre conception de la ville du futur.

Albert Robida, romancier, journaliste et illustrateur, propose dans sa trilogie romanesque *Le Vingtième siècle*, et dans son journal satirique *La Caricature*, nombre d'innovations insolites qui ne sont pas sans rappeler des objets d'usage courant aujourd'hui, comme le téléphonescope ou les aéronefs. L'héroïne de *Revoir Paris* plonge littéralement dans les pages de ses livres. Cette « utopiomane » peut, grâce à des dispositifs de réalité virtuelle et des drogues, entrer dans les visions futuristes de Robida, bien éloignées de sa réalité, où le vieux Paris, avec ces monuments emblématiques, est conservé sous un gigantesque dôme de verre, comme la Tour-Eiffel dans une boule à neige...

Voitures volantes & Co.



L'imaginaire de la voiture volante a toujours fasciné la science-fiction, du Paris futuriste imaginé par Robida aux couvertures des *pulp magazines*. On se souvient entre autres des taxis volants du film *Le Cinquième élément*, de la Dolorean de *Retour vers le futur* ou encore de la voiture volante de *Fantomas*...

Schuiten et Peeters font aussi la part belle à l'aéronautique. Dans *Les Cités obscures*, zeppelins, ballons et autres engins volants côtoient les inventions de Wappendorf répertoriées dans son *Encyclopédie des transports présents et à venir*.

Roman retrouvé



Paris au XX^{ème} siècle est un roman de science-fiction écrit par Jules Verne en 1863. Longtemps cru perdu, il paraît pour la première fois en 1994, avec les illustrations à la plume de François Schuiten. Le livre est présenté à la manière des beaux volumes des éditions Hetzel, avec une couverture rouge rehaussée de dorures, et nous donne l'illusion qu'il s'agit d'un livre ancien.

Jules Verne, lui, est carrément un personnage récurrent dans *Les Cités obscures*. L'auteur des voyages extraordinaires, connu pour ses récits d'aventures, surprend avec son roman dystopique *Paris au XX^{ème} siècle*, magnifiquement illustré par Schuiten. Manuscrit longtemps cru perdu, Verne y dépeint un monde tellement futuriste qu'on peine à croire qu'il ait pu être écrit dans les années 1860. Des trains de métro propulsés à l'air comprimé, des voitures à hydrogène, des machines étonnantes ressemblant aux photocopieuses et aux ordinateurs parsèment cette histoire qui se passe en 1960, dans une société qui ne valorise que la technologie et la finance. La littérature, les beaux-arts, la musique et tout ce qui n'est pas jugé « utile » ou « productif » sont méprisés.

Ce futur est-il aujourd'hui notre présent ? Sous l'air de parler d'un ailleurs, qu'il soit spatial ou temporel, les dystopies sont toujours les portraits déformés d'utopies contemporaines. Les futurs antérieurs d'Albert Robida et

Jules Verne n'en restent pas moins troublants et dialoguent dans l'exposition avec les créations d'artistes contemporains comme Louis Loup Collet.

C'est arrivé près de chez vous



Le jeune artiste suisse Louis Loup Collet fait un portrait minutieux de Lausanne au XXV^{ème} siècle, à l'ère biobotique. Les progrès scientifiques permettront aux humains de créer des organismes inexistant dans la nature. Leur don de démiurge finit par les mener à leur perte...

Bibliographie

- Atallah, Marc (dir.), *Mondes imparfaits. Autour des Cités obscures de Schuiten et Peeters*, catalogue d'exposition, Les Impressions nouvelles / Maison d'Ailleurs, 2019.
- Atallah, Marc et Jaccaud, Frédéric, *Les dystopies du numérique*, ActuSF / Maison d'Ailleurs, « Les Collections de la Maison d'Ailleurs », 2019.
- Dilas-Rocherieux, Yolène, *L'Utopie ou la mémoire du futur. De Thomas More à Lénine, le rêve éternel d'une autre société*, Pocket, « Agora », 2017.
- Filippini, Henri, « Les Cités obscures », dans *Dictionnaire de la Bande-dessinée*, Bordas, 2005.
- Jans, Michel et Douvry, Jean-François, *Schuiten et Peeters. Autour des Cités obscures*, Broché, 2000.
- Patrick Gaumer, « Les Cités obscures », dans *Dictionnaire mondial de la BD*, Larousse, 2010.
- Schuiten, François et Peeters, Benoît, *Les Cités obscures. Livres 1-4*, Casterman, 2017.
- Schuiten, François et Peeters, Benoît, *La Tour*, Casterman, 1987.
- Schuiten, François et Peeters, Benoît, *L'Enfant penchée*. Casterman, 1996.
- Schuiten, François et Peeters, Benoît, *Le Guide des cités*. Casterman, 1996.
- Schuiten, François et Peeters, Benoît, *La Frontière invisible, t.I et II.*, Casterman, 2002-2004.
- Schuiten, François et Peeters, Benoît, *La Théorie du grain de sable, t.I et II.*, Casterman, 2007-2008.
- Schuiten, François et Peeters, Benoît, *Revoir Paris, t.I et II.*, Casterman, 2014-2018.
- Stébé, Jean-Marc, *Qu'est-ce qu'une utopie ?*, Vrin, « Chemins Philosophiques », 2011.

Webographie

- <http://expositions.bnf.fr/utopie/index.htm>
- <https://gallica.bnf.fr/essentiels/theme/utopie>
- <https://www.arts-et-metiers.net/musee/machines-dessiner>
- <https://www.altaplana.be>
- <https://www.franceculture.fr/emissions/villes-mondes/la-recherche-des-cites-obscures-passage-entre-deux-mondes>



Maison d'Ailleurs

Mondes (im)parfaits : Autour des *Cités obscures* de Schuiten et Peeters

Fiche pédagogique pour les visiteurs de 8 à 10 ans

Bienvenue à la Maison d'Ailleurs !
Je m'appelle Mary, mais on me surnomme l'enfant penchée.
Découvrons l'exposition ensemble !



Salle 1

À quoi
ressemble
un monde
parfait ?

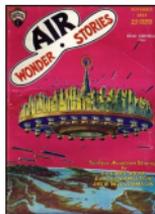


**Pour commencer, trouve dans la première salle
une île volante, un peu comme celle-ci !**

Comment s'appelle le livre où se
trouve cette île ?

LES _ _ _ _ _

DE _ _ _ _ _ R



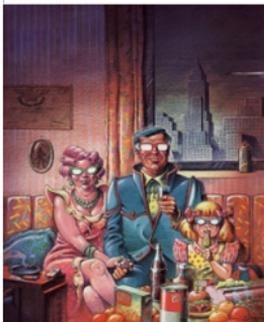
Salle 1

Portrait de
famille



J'ai toujours été le mouton noir de ma famille...

Trouve trois différences entre les deux images du
livre « Le Troupeau aveugle » !



<p>Salle 2</p> <p>Devinette</p> 	<p>Qui suis-je ?</p> <p>On me perd, on me prend, on me tue... On ne me voit pas passer et pourtant je cours ! Tends l'oreille et tu auras un indice ! Je suis...</p> <p>LE _ _ _ _ _</p>	
<p>Salle 3</p> <p>La Tour de Babel</p> 	<p>Avec toutes ces cases, cette salle ressemble à une BD !</p> <p>Trouve des personnages dont les vêtements font penser à la Tour de Babel. Le titre du livre est :</p> <p>L' _ _ T _ _ M _ _ _ _ _</p> <p>DE L' _ _ _ _ _</p>	
<p>Salle 4</p> <p>La Magie des livres</p> 	<p>La bande dessinée c'est un vrai feu d'artifice !</p> <p>Qu'est-ce qui jaillit de la BD ?</p> <ul style="list-style-type: none"> o o o o 	
<p>Salle 5</p> <p>Arc-en-ciel</p> 	<p>La pluie et le beau temps, en même temps !</p> <p>Dessine un arbre double, moitié-automne, moitié-printemps !</p>	

<p>Salle 6</p> <p>Voyage à Paris</p> 	<p>Suis Kährin dans ses aventures à Paris !</p> <p>Pour aller plus vite, prend le métro ! Comment s'appelle notre station ?</p> <p>_____ ET M_____</p> 
<p>Salle 6</p> <p>Séjour dans les airs</p> 	<p>Brûsel donne des ailes !</p> <p>Maurice est si léger qu'il s'envole ! Il réussit à s'agripper à une statue. Que représente-t-elle ?</p> <p>UN _____</p>
<p>Salle 7</p> <p>Vacances au paradis</p> 	<p>Le jardin suspendu !</p> <p>Retrouve ce tableau et observe quels animaux peuplent ce paradis à l'envers.</p> <ul style="list-style-type: none"> o o 
<p>Salle 8</p> <p>La bibliothèque géante</p> 	<p>L'Affichotron</p> <p>Retrouve dans le grand mur d'affiches qui défilent, l'île flottante que nous avons vu dans la première salle.</p>
<p>Salle 9</p> <p>Un monde imaginaire</p> 	<p>Le potager géant</p> <p>Dans le potager de Louis Loup Collet, ce sont les légumes qui sont géants ! Trouve-le et compte combien il a de courgettes !</p> 

Solutions

Salle 1	Les voyages de Gulliver
Salle 1	<p>- Sur la première image, le paysage que l'on voit par la fenêtre est gris, et l'intérieur est en couleur ; sur la seconde, c'est l'inverse. La ville au loin semble être en feu, alors que dans l'appartement, tout est recouvert de cendres.</p> <p>- Les personnages, souriants derrière leurs lunettes sur la première image, portent des masques à gaz sur la seconde.</p> <p>- La nourriture posée sur la table ou dans les mains des personnages sur la première image a disparu.</p>
Salle 2	Le temps
Salle 3	L'autre moitié de l'homme
Salle 4	Un avion, une montgolfière, une fée, une planète, un chevalier sur sa monture, une fusée, une étoile, des jolies jambes.
Salle 6	Arts et Métiers
Salle 6	Un ange
Salle 7	Une licorne et une girafe
Salle 9	4



Fiche pédagogique pour les visiteurs de 11 à 13 ans

Salut, je m'appelle Roland.
Mon travail, c'est de dessiner les
cartes des Cités obscures.
Je peux t'accompagner dans
l'exposition ?



Salle 1

Qu'est-ce
qu'un monde
parfait ?



Cherche la carte
d'UTOPIA, l'île parfaite
imaginée par Thomas
More. Observe bien sa
forme. À quoi te fait-
elle penser ?

— — — — —

Petit indice...



Salle 1

Et le pire des
mondes ?



Mylos



Mylos est une ville
industrielle où les
ouvriers ne font qu'un
avec les machines.
L'architecture de
briques se rythme de
cheminées fumantes.
L'air y est irrespirable.
C'est une DYSTOPIE.

Salle 2

Cartographier
le ciel !



Quand je dessine des
cartes, je ne vois pas le
temps passer ! Pour
comprendre le
mouvement des étoiles,
on peut s'aider d'une

ARMILLAIRE

Petit indice...



Salle 3

Prochain
arrêt : Samaris



Samaris



Encerclée par des murs
de pierre, on y accède
par bateau. La
mystérieuse cité attire
de nombreux
voyageurs qui y
perdent pied, sans
pouvoir distinguer ce
qui est réel de ce qui
est illusoire.

Salle 3

Une cité qui
rend fou ?



Se sentir seul,
incompris, différent,
comme si on venait
d'ailleurs... C'est
l'ALIÉNATION.
Comme cet homme
désespéré... Tu le vois ?
As-tu remarqué sa
particularité ?

Petit indice...



Salle 4

Idylle au bord
du Lac Vert



Miroir d'eau



Ce paysage digne d'un
conte de fée me fait
rêver ! Quel est le nom
de la princesse qui
marche sur l'eau ?

Salle 5

Un monde de
sphères



Il existe un lieu étrange
sur le continent obscur
qu'on appelle le gouffre
de Marahuaca. Il est
couvert de sphères.
C'est un lieu qui
permettrait de passer
d'un monde à l'autre.
Un passage...



Salle 6

Nostalgie de
Paris



Kâhrin est perdue dans
Paris, mais mes plans
ne vont pas l'aider...
Elle cherche ses
souvenirs. Cherche
avec elle où se trouve
son école et sa maison
d'enfance.

Petit indice...



Salle 6

En théorie...



D'après toi, les physiciens se réunissent à Brüssel pour discuter de la théorie...

- o du Big Bang
- o du chaos
- o du grain de sable
- o des cordes

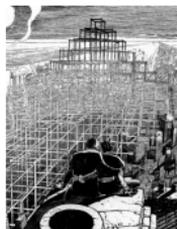
Salle 7

Rubick's cube



Entièrement bâtie selon les plans d'Eugène Robick, Urbicande est bouleversée à cause d'un cube qui grandit et parasite la ville, provoquant des tremblements de terre. Te souviens-tu d'avoir vu ce cube dans le musée ?

Urbicande



Salle 7

Paradisaique



Calvani



Paradis végétal, les immeubles de Calvani sont des serres géantes remplies de fleurs odorantes. Les habitants de cette cité vivent dans le luxe et le raffinement. Entre dans la serre grâce au dispositif audiovisuel.

Solutions

Salle 1	<p>Un crâne !</p> <p>Le crâne nous met en garde : il ne faut pas se fier aux apparences. Un monde parfait, c'est impossible ! C'est une fiction, un histoire inventée pour nous faire réfléchir à notre monde réel.</p>
Salle 3	<p>Une sphère armillaire ! Cet un objet qui fascine Schuiten et Peeters, les auteurs des bandes dessinées <i>Les Cités obscures</i>. On retrouve cet instrument astronomique à plusieurs reprises dans l'exposition.</p>
Salle 4	<p>Augustin Desombres est un peintre incompris. Il a fait une expérience hors du commun en entrant dans l'univers de bande dessinée. Sa main en est restée marquée de hachures. Photographie et dessin se mélangent dans cette image marquée de hachures.</p>
Salle 5	<p>Il s'agit de la Princesse Maleine, un personnage inspiré d'un conte des frères Grimm, réinterprété dans une pièce de théâtre de Maurice Maeterlinck.</p>
Salle 6	<p>L'image que tu cherches se trouve sur la paroi tout à droite de la salle. On y voit l'école et la maison d'enfance de Kährin.</p>
Salle 6	<p><i>La Théorie du grain de sable</i> est le nom de l'album exposé sur la paroi du fond de la salle. Les lois de la physique n'ont plus cours à Brüssel : des pierres sortent de partout, un homme s'envole... Le titre suggère qu'un petit grain de sable peut provoquer un grand chaos.</p>
Salle 7	<p>Nous avons vu le cube en arêtes posé sur le pupitre de la deuxième salle. Il ne s'était pas encore propagé comme ici, à travers toute la ville.</p>
Salle 8	<p><i>Paris au XIXème siècle</i> se trouve en deuxième position, contre la bibliothèque du fond de la salle, en entrant à gauche.</p>
Salle 9	<p>Le plan se trouve dans une vitrine table à droite de la salle quand on y entre.</p>