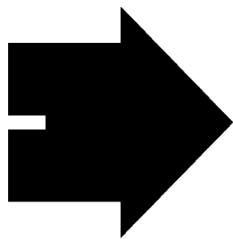


Maison d'Ailleurs



## *Inside Peeters*

Focus sur les univers de Frederik Peeters et les origines de la BD

### Dossier pédagogique

Destiné aux enseignant·e·s des classes 2-11 HarmoS

---

#### Exposition ouverte du

19 février 2026 au 3 janvier 2027

Mercredi-dimanche 11h-18h

---

#### Maison d'Ailleurs

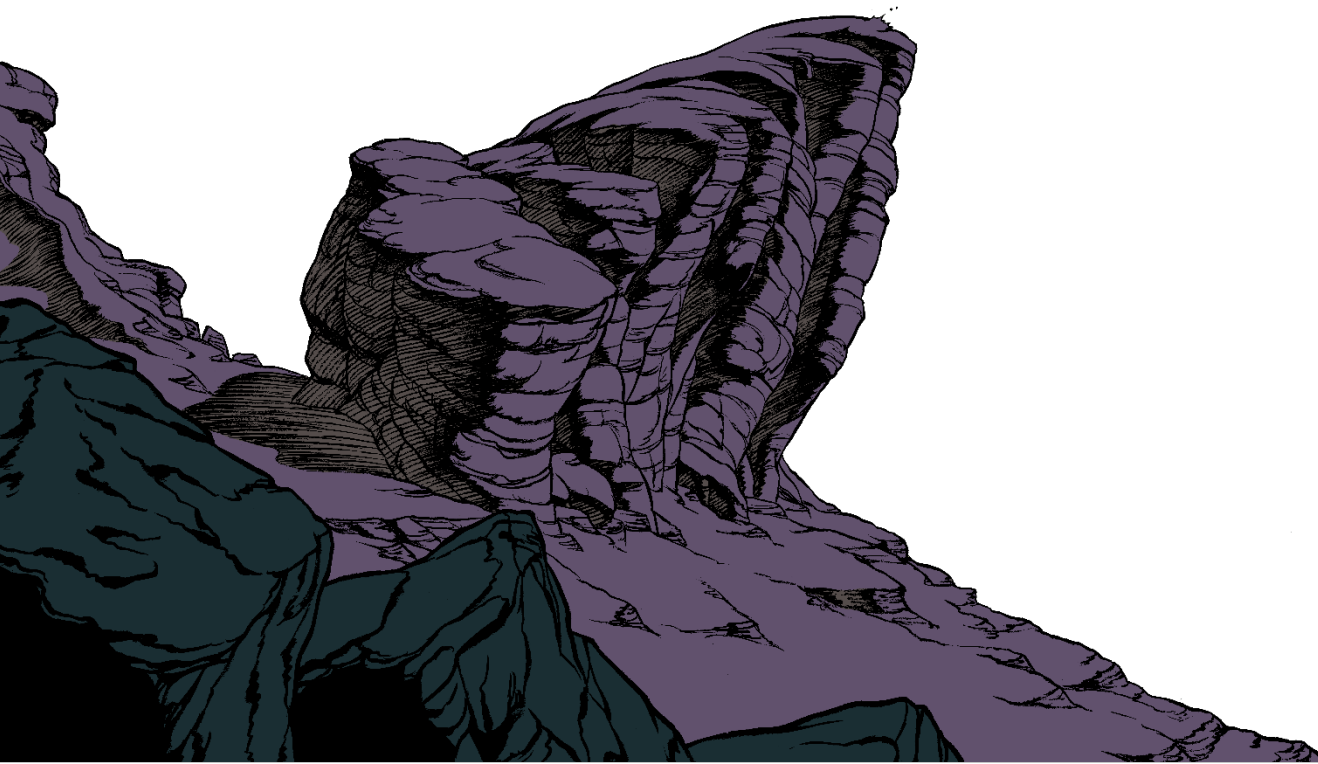
Musée de la science-fiction, de  
l'utopie et des voyages  
extraordinaires

Place Pestalozzi 14

CH - 1400 Yverdon-les-Bains

T. : + 41 24 425 64 38

@ : [www.ailleurs.ch](http://www.ailleurs.ch)



# Inside Peeters l'exposition

Bienvenue à la Maison d'Ailleurs ! Le Musée de la science-fiction, de l'utopie et des voyages extraordinaires, fondé par l'encyclopédiste Pierre Versins, en 1976 à Yverdon-les-Bains. Ce dossier s'adresse aux enseignant·e·s des classes de 2P à 11H. Les élèves peuvent également se munir du carnet de visite afin d'enrichir leur parcours et de découvrir l'exposition *Inside Peeters* de manière ludique et pédagogique.

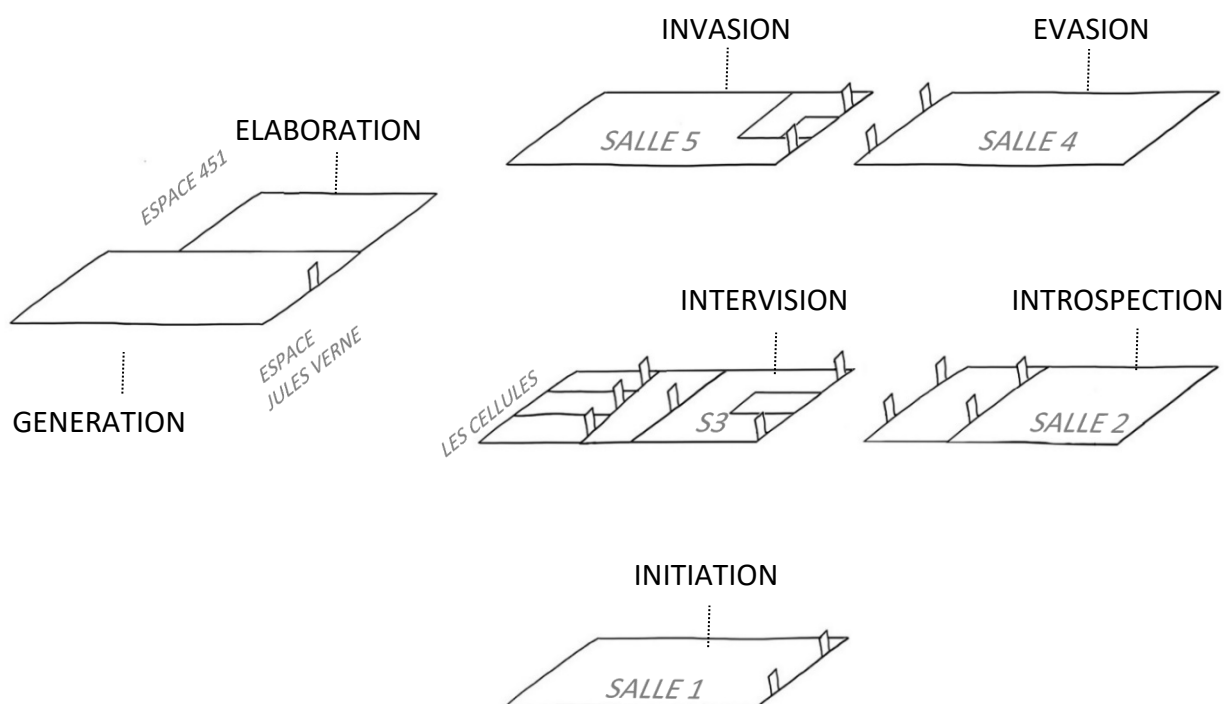
L'exposition *Inside Peeters* vous plonge au cœur de l'œuvre du bédéaste Frederik Peeters et des origines de la bande dessinée. S'appuyant sur une œuvre riche et foisonnante, elle met en relation le passé et le présent d'un art narratif en constante évolution. Du XIX<sup>e</sup> siècle à nos jours, l'exposition invite à explorer les éléments qui ont marqué ce médium et à comprendre comment l'auteur s'inscrit dans cet héritage tout en le renouvelant.

À travers un parcours en sept étapes, l'exposition met en dialogue les différentes facettes de la bande dessinée et de l'œuvre de Frederik Peeters. De l'image au texte, jusqu'à la construction de la trame narrative, *Inside Peeters* invite à découvrir plus de 100 planches de l'artiste - originales, reproductions ou esquisses - ainsi que des pièces inédites issues de la collection du musée.

Tout au long du parcours, les personnages de l'univers de F. Peeters accompagnent les visiteurs et facilitent leur orientation dans l'exposition.

## Étapes du parcours

Chaque étape correspond à une salle du musée. Chacune porte un nom et se focalise sur une œuvre de F. Peeters et/ou un élément de son univers. Dans ce dossier, nous vous proposons une approche de l'œuvre en question à étudier en amont, un aspect sur lequel se focaliser pendant la visite ainsi qu'un élément à approfondir pour aller plus loin. Et ce, pour chaque salle.



# Quelques éléments avant de commencer la visite

## Frederik Peeters

Bédéaste suisse né en 1974 à Genève, Frederik Peeters s'est imposé en une vingtaine d'années comme un auteur de premier plan. Très tôt, il publie un remarquable roman graphique en noir et blanc, sensible et introspectif, les *Pilules Bleues* (2001), autour de sa relation avec Cati, séropositive. C'est le premier élément d'une œuvre qu'il va densifier en explorant la diversité des modes narratifs et esthétiques de son support de prédilection. Reconnu à l'international et multi-primé, il impacte notablement les univers des fictions imaginaires par son style graphique. Inventif et passionné, il manipule les genres fictionnels comme le polar, l'autofiction<sup>1</sup>, le western, le *space opera*<sup>2</sup> ou encore le *planet opera*<sup>3</sup>.



## La bande dessinée

La bande dessinée, ou BD, prend sa forme moderne au XIX<sup>e</sup> siècle. Elle vient des journaux illustrés et des images racontant des histoires en plusieurs cases. En France, en Belgique et aux États-Unis, des auteurs ont commencé à créer des histoires avec des dessins et des textes pour faire rire ou raconter des aventures.

La BD mélange donc images et mots pour raconter des histoires, et elle peut parler de tout : humour, aventures, science-fiction ou même la vie de quelqu'un. C'est un moyen de lire et de regarder en même temps, ce qui la rend très populaire. Ce qui la rend particulière, c'est surtout sa structure en « gaufrier », un dispositif séquentiel fondé sur la répétition régulière de cases. Cette mise en page n'est d'ailleurs pas nouvelle : on en trouve déjà des exemples dans certains ouvrages bibliques très anciens. L'art narratif chrétien a en effet utilisé ce principe - comme en témoigne la *Bible de Étienne de Harding*, au XII<sup>e</sup> siècle, qui combine texte et image selon une organisation clairement séquentielle. Raconter des histoires à travers des cases possède donc une très longue histoire qui lui est propre. C'est toutefois au XIX<sup>e</sup> siècle que cette manière de mettre en images les récits revient pleinement sur le devant de la scène littéraire et visuelle. C'est également cette période, ainsi que la suivante, qui retiendra l'attention de ce dossier.



<sup>1</sup> Genre littéraire qui mélange récit réel et fictif sur la vie d'un-e auteur-e.

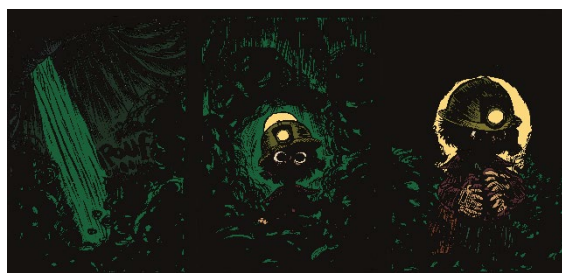
<sup>2</sup> Sous-genre de la science-fiction dont les histoires d'aventures se passent dans l'espace, de l'exploration des planètes à la description de civilisations intergalactiques en passant par des voyages spatiaux. Parmi les œuvres les plus marquantes ayant illustré et contribué à la définition de ce genre figurent *Star Wars* (George Lucas, 1977) et *Star Trek* (créé par Gene Roddenberry, 1966).

<sup>3</sup> À l'instar du *space opera*, le *planet opera* se concentre sur les événements majeurs qui encadrent et structurent l'exploration d'une planète. Ce déplacement de l'échelle narrative délaisse les enjeux intergalactiques au profit de l'étude de planètes singulières, qui deviennent les protagonistes centraux de l'histoire, telles que *Dune* de Frank Herbert (1965) ou *Valérian et Laureline* de Pierre Christin, Jean-Claude Mézières et Évelyne Tranlé (1967).

# La salle *Initiation* - rez-de-chaussée

## Avant la visite

Cette salle se focalise sur l'œuvre *Koma* de Frederik Peeters. Série originellement publiée en six volumes de 2003 à 2008, elle est le résultat de la collaboration entre F. Peeters (dessin) et Pierre Wazem (scénario). D'abord sortie en noir et blanc, la série fut colorisée pour la sortie de l'intégrale. Addidas, une petite fille à l'imagination débordante, assiste son père ramoneur dans son travail en se faufilant dans les cheminées et conduits trop étroits. Les deux personnages vivent dans une immense cité sans ciel bleu ni nature, où les cheminées à nettoyer ne manquent pas et la concurrence est bien présente. Bien que disparue depuis longtemps, la mère d'Addidas laisse un vide profond : son père ressasse des souvenirs douloureux et son absence pèse lourdement sur Addidas. Le stress du père est exacerbé par la maladie mystérieuse de sa fille: il arrive qu'Addidas s'effondre brusquement puis se réveille après de longues minutes. Les médecins ne peuvent pas déterminer la source du problème et cela effraie encore plus son père. Lorsqu'elle découvre la vérité sur la mort de sa mère, Addidas se réfugie au fond d'un conduit, décidée à plus jamais en ressortir. Elle découvre alors tout un monde de machines et de monstres dissimulés dans les entrailles de son monde et sa vie changera pour toujours.



## Pendant la visite

L'histoire de *Koma* se focalise sur le personnage d'Addidas et aborde ainsi de nombreux thèmes comme la quête initiatique, les relations familiales, la mécanique intérieure, la matérialisation de l'enfance et la recherche d'indépendance. Addidas donne le ton, elle mène l'histoire et seule elle garde le cap au début du récit. La découverte d'un monde parallèle au sien lance une excursion poétique pleine de nouvelles réalités dont elle seule semble avoir les clés. Lors de son exploration des profondeurs de la mine, Addidas fait la rencontre d'un Golem qui prendra une place importante dans l'histoire et dans la vie de la petite fille. En plus d'être liés par le fait que c'est lui qui s'occupe de sa machine, ils se lient d'amitié et il prend rapidement le rôle de protecteur. Profitez de tester la machine géante inspirée par celles de *Koma* ! Si Addidas ne renonce jamais et est un peu têtue sur les bords, qu'en est-il de son père ou du personnage du Golem ? La machine vous permet d'explorer les caractères des protagonistes de la bande dessinée.

Pour aller plus loin ●●●

- Le caractère bien trempé d'Addidas rend l'histoire plus attachante. On est marqué par son sens de la répartie et son impertinence qui ne la rend que plus indépendante. - nous fait-elle penser à d'autres personnages de la bande dessinée ?
- L'univers froid et urbain de *Koma*, son décor industriel est mis en comparaison avec l'univers de la campagne imaginée par Addidas. - quel futur peut-on imaginer entre technologies et retour à la nature ?
- Les récits de F. Peeters nous demandent parfois de lâcher prise et de se laisser porter, doit-on obligatoirement tout comprendre pour apprécier une œuvre ?

# La salle *Introspection* - 1<sup>er</sup> étage

## Avant la visite

Oleg s'inscrit à la croisée de l'autofiction et du roman graphique. Publié en 2021 aux éditions Atrabile, l'ouvrage adopte un graphisme en noir et blanc, rappelant notamment *Pilules bleues*, dans lequel le dessin se met au service du récit et de l'intimité du propos. Le texte y occupe une place essentielle, structurant un discours intérieur omniprésent et profondément introspectif. À travers le quotidien d'un auteur de bande dessinée, (comme un Frederik Peeters fictionnel), le récit explore des thématiques centrales telles que la parentalité, le rapport à la création artistique, la relation à l'autre, à soi-même et au monde. Oleg papa de Elena et époux d'Alix, dessine, travaille et se rend à des dédicaces et rencontres divers en classes jusqu'au jour où sa femme Alix subit un AVC. Alix se rétablit peu à peu, mais la famille doit désormais trouver une nouvelle dynamique pour accompagner sa convalescence. De son côté, Oleg doit aussi gérer la mélancolie de sa fille Elena, qui s'interroge de plus en plus sur la responsabilité de l'humanité dans le dérèglement climatique. C'est à ce moment-là qu'il reçoit une proposition inattendue : embarquer trois semaines sur un voilier pour travailler avec une association et documenter leur périple.



## Pendant la visite

Dans cette œuvre, le texte occupe une place absolument centrale. L'introspection d'Oleg laisse entrevoir que l'auteur lui-même affronte, en parallèle, les mêmes défis créatifs que son personnage principal. La frontière entre l'autobiographie et la fiction s'amincit au fil des pages, jusqu'à devenir presque imperceptible. Par instants, F. Peeters semble se fondre totalement en Oleg ; à d'autres, il s'en détache subtilement, laissant apparaître un léger décalage entre l'auteur et son double dessiné. Le lecteur lui-même peine à discerner ce qui relève de la réalité vécue par F. Peeters et ce qui appartient à l'univers de son alter ego. Cette superposition de niveaux, entre vie réelle, création et mise en abyme, renforce la profondeur du récit et brouille volontairement les repères entre l'auteur et son personnage.

## Pour aller plus loin ● ● ●

- À quel moment peut-on avoir l'impression que F. Peeters prend ses distances avec son alter ego, et à partir de quel instant peut-on considérer qu'ils ne font plus qu'un, au point que l'auteur semble se confondre avec lui ?
- D'autres exemples d'autofiction peuvent également être évoqués ici : *Inside Moebius* de Jean Giraud (2004–2010), *L'Amant* de Marguerite Duras (1984), ou encore *Le Petit Nicolas* de René Goscinny, nourri de nombreux souvenirs d'enfance. Au cinéma, on peut citer la libre adaptation de *Ma vie de Courgette* réalisée par Claude Barras en 2016.
- Quels pourraient être les principaux défis auxquels un auteur ou une autrice de bande dessinée est confronté-e lors de la création d'un nouvel album ? Par exemple, comment articuler texte et image, structurer le récit et décider quelles scènes nécessitent une page entière afin d'en renforcer l'impact visuel ?

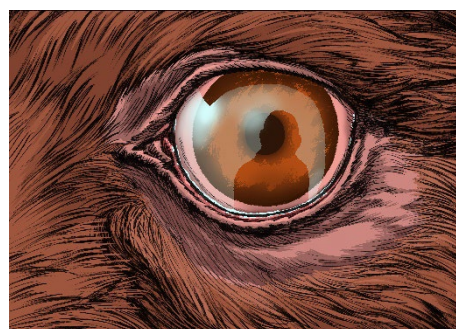
# La salle *Intervision* - 1<sup>er</sup> étage

## Avant la visite

La salle "Intervision" prend pour focus le film *Le Règne animal* de Thomas Cailley, sorti en 2023. Deuxième long-métrage du réalisateur français, l'histoire prend place dans un futur proche où une mutation mystérieuse provoque la transformation de certaines personnes en animaux. Cette mutation est progressive, d'abord anthropomorphique<sup>4</sup> avant que chaque individu s'éloigne de plus en plus de ce qui les rend humains. Le public suit François qui doit déménager dans le sud de la France afin de venir en aide à sa femme Lana, transformée en créature. Leur fils, Émile, qui a suivi son père dans cette aventure, doit naviguer les difficultés de l'adolescence dans un monde qui se complique de jour en jour. Marqué par *Saccage* de F. Peeters, Thomas Cailley se tourne naturellement vers ce dernier afin de travailler sur les créatures du film. Deux ans avant le tournage, F. Peeters et T. Cailley se sont donc penchés pendant six mois sur un bestiaire complet des créatures mi-humaines mi-animales. Ces dessins ont ensuite servi de base pour créer les modèles définitifs qui ont intégré le film.

## Pendant la visite

La salle contient des esquisses et des dessins inédits qui montrent à quel point la technique et l'imaginaire d'un auteur peuvent inspirer et nourrir le travail d'un autre artiste. Les croquis montrent certaines de ces fameuses créatures anthropomorphiques, observez-les et essayez de déterminer quels animaux pouvons-nous reconnaître à travers leurs traits encore humains. Passez du temps devant les rares celluloïds<sup>5</sup>, issus des films *Tron* (1982), *Métal Hurlant* (1981) et *Les Maîtres du temps* (1982) qui sont également visibles dans cette salle et offrent des exemples de similitudes et différences du traitement de l'image entre BD et cinéma. Les relations entre les deux arts sont nombreuses dans l'histoire. Adaptations directes ou inspirations et encore hommages, le cinéma met en valeur la bande dessinée et vice-versa. Pouvez-vous trouver d'autres exemples de liens entre le monde du cinéma et celui de la BD ?



### Pour aller plus loin ●●●

- Le concept d'hybridation, croisement naturel ou artificiel de deux individus d'espèces différentes, n'est pas un sujet nouveau dans la fiction. En effet, on en trouve déjà la trace dans des contes et même dans les mythologies grecques, romaines ou encore nordique. Quels exemples pouvez-vous donner et quels liens pouvez-vous tracer avec le film de Thomas Cailley ?
- La relation de l'humain avec la nature est également au centre du film de Thomas Cailley et est présentée comme confrontation brutale plutôt qu'en harmonie. Le public reste emmené en douceur dans l'histoire et l'univers du film. Est-ce que cela nous fait réfléchir sur notre propre lien avec la nature ?

<sup>4</sup> L'anthropomorphisme est la tendance à donner des attributs humains aux animaux.

<sup>5</sup> Feuille transparente faite d'acétate de cellulose. On y peint à la main des éléments en mouvement d'un dessin animé, réalisé en animation traditionnelle. La transparence des feuilles permet de les superposer et d'ainsi créer des scènes complexes sans avoir à tout redessiner.

# La salle *Evasion* - 2<sup>ème</sup> étage

## Avant la visite

*Aâma*, roman graphique véritablement inscrit dans le genre *planet opera* et publié en quatre tomes (2011-2014), raconte l'histoire de Verloc Nim, qui se réveille sur la lointaine planète Ona(ji) sans souvenir de son identité. Accompagné de Churchill, un robot surpuissant à l'apparence de singe, il tente de reconstituer sa mémoire à partir d'un carnet retrouvé, révélant progressivement des fragments de son passé. Parallèlement, Verloc participe à une mission visant à retrouver une substance mystérieuse appelée *aâma*. Au fil de son voyage, il découvre les secrets d'une technologie extrêmement puissante ainsi que des vérités cachées autour de lui, y compris au sein de sa propre famille. L'histoire développe ainsi une double quête : extérieure - la recherche de l'*aâma* - et intérieure - la reconstruction de soi.

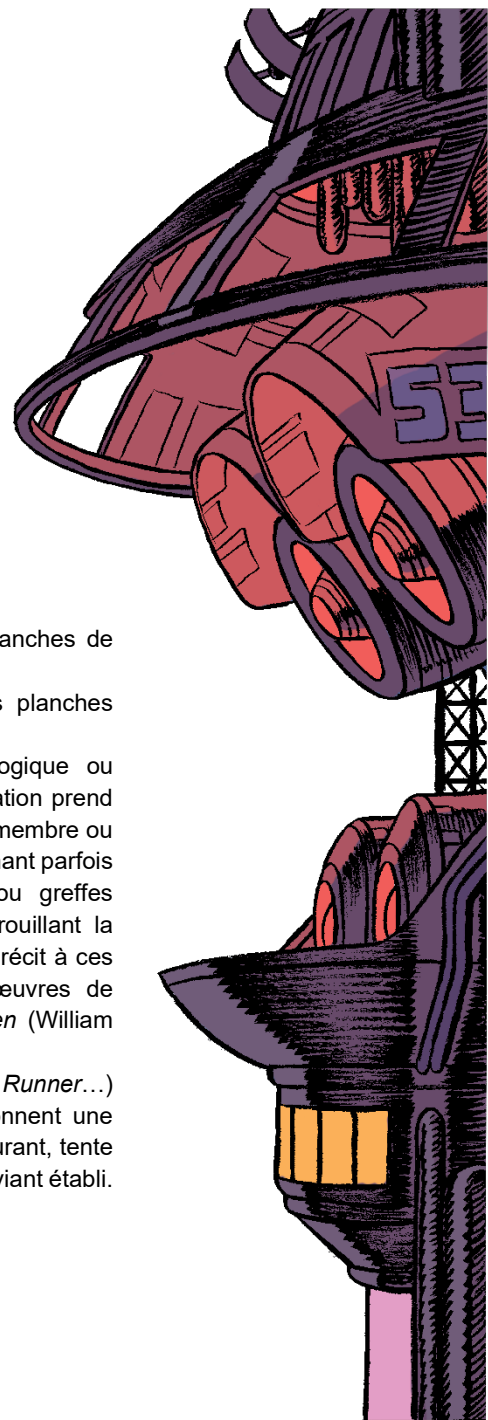
À travers ce récit riche en aventures et en révélations, *Aâma* invite à réfléchir sur l'impact du progrès technologique sur l'environnement et sur l'humain, en explorant avec profondeur les questions d'identité, de mémoire et de filiation dans un monde transformé, voire muté de manière inquiétante par la technologie.

## Pendant la visite

Jean-Pierre Dionnet, Philippe Druillet, Moebius (Jean Giraud) et Bernard Farkas fondent en 1975 les éditions *Les Humanoïdes Associés* pour publier leur nouvelle revue de science-fiction, *Métal Hurlant*. Véritable révolution dans le milieu de la bande dessinée, *Métal Hurlant* - qui donnera naissance à sa version américaine, *Heavy Metal* - marquera profondément des générations d'auteurs à travers le monde. Ses dessins audacieux, son style unique, souvent psychédélique, et sa liberté totale de ton (humour noir) et de forme bousculent alors toutes les conventions narratives et graphiques de la BD traditionnelle. *Aâma*, tout comme *Métal Hurlant* se rejoignent par un esprit de contre-culture, une audace narrative et graphique.

### Pour aller plus loin ●●●

- Quelles similarités (narratives ou graphiques) peut-on relever entre les planches de *Métal Hurlant* et celles de la bande dessinée *Aâma* ?
- Quelles autres anomalies ou éléments insolites remarquez-vous sur les planches exposées ?
- Dans de nombreuses œuvres de science-fiction, la mutation technologique ou biologique apparaît à la fois fascinante et inquiétante. Dans *Aâma*, la mutation prend également une dimension corporelle : certains personnages remplacent un membre ou une partie défaillante de leur corps, perdant une part de contrôle tout en gagnant parfois de nouvelles capacités motrices ou cognitives. Ces transformations ou greffes questionnent le rapport entre technologie, identité et maîtrise de soi, brouillant la frontière entre humain et artificiel. Verloc Nim se confronte tout au long du récit à ces dilemmes éthiques, une thématique récurrente dans de nombreuses œuvres de science-fiction, telles que *Star Wars* (George Lucas, 1977), *Neuromancien* (William Gibson, 1984) ou *RoboCop* (Paul Verhoeven, 1987).
- *Aâma* se rapproche aussi du cyberpunk (*Ghost in the Shell*, *Matrix*, *Blade Runner*...) par son univers futuriste, où technologie, robotique et bio-ingénierie façonnent une société dystopique aux fortes inégalités. Verloc Nim, anti-héros à contre-courant, tente de se libérer d'un système oppressif et refuse de se soumettre à un ordre déviant établi.



## Focus Cécile Delanoë - 2<sup>ème</sup> étage

Artiste suisse et costumière de théâtre de formation, Cécile Delanoë est depuis toujours attirée par les formes d'art multiples, une passion héritée de son père, peintre-verrier. Elle a terminé sa formation de verrière pendant la pandémie de COVID, un art qu'elle affectionne particulièrement, car il lui offre la liberté d'explorer les motifs animaliers qui la fascinent. L'œuvre mise en avant ici s'inspire du monde marin : la méduse, être subaquatique presque spectral, dont l'aspect résonne avec l'univers graphique onirique de Frederik Peeters. Dans cette création, le verre sculpté enveloppe un système LED, transportant le visiteur dans un univers poétique et immersif.

L'art verrier est un travail patient qui fait appel à de nombreuses techniques et procédés, tels que le soufflage, la fusion thermoformée, le kiln-casting (verre coulé directement dans un moule avant sa cuisson), la fonte, la pâte de verre, le chalumeau, la sculpture à chaud et à froid ou encore le vitrail. Pour ses méduses, Cécile Delanoë privilégie la fusion thermoformée, qui lui permet de donner vie à ces créatures délicates et presque irréelles, grâce à l'utilisation de moules sur mesure et de verre "float" (ou verre plat). Tout comme l'*aâma*, le verre, d'abord matière malléable, se transforme et mute sous le geste humain pour prendre une forme volontairement définie, que l'on peut figer et capturer en de véritables sculptures.



©Cécile Delanoë

# La salle *Invasion* - 2<sup>ème</sup> étage

## Avant la visite

Cette salle se focalise sur *Saccage*, œuvre de Frederik Peeters sortie en 2019. Cette bande dessinée se distingue par son absence de texte et son format particulier : elle se lit en paysage, à l'horizontale, et est formée de grandes cases prenant toute la page. À travers un monde abstrait, l'auteur réalise un ouvrage graphique composé d'une succession de grandes images panoramiques. La narration se rassemble autour d'un humanoïde jaune qui déambulera tout au long de la BD, tel un fil rouge. F. Peeters rêvait depuis la fin d'*Aâma* (2011-2014) de produire un cinquième tome plus psychédélique et muet. *Saccage* lui permet d'accomplir cette volonté en dépeignant une épopée chaotique emplies de références socio-culturelles et artistiques.

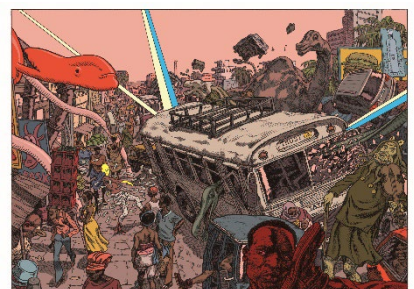
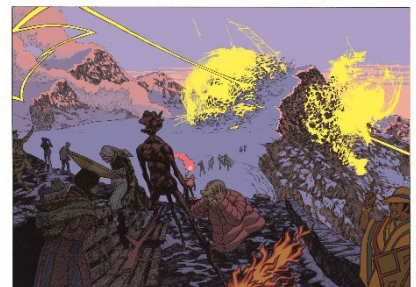
## Pendant la visite

Les conflits, l'essor de la technologie, la surconsommation ou encore la pollution sont critiqués par F. Peeters qui met ainsi en lumière un monde saccagé par l'être humain. La noirceur du regard porté sur l'avenir et l'atmosphère oppressante qui émane des dessins sont immédiatement perceptibles. Au milieu du chaos se glisse tout de même une sorte de poésie et une multitude d'hommages à différents courants artistiques, personnages réels ou imaginaires, toujours accompagnés de ce personnage aux tons jaune fluo. Les grandes images de *Saccage* appellent le public à se plonger entièrement dans la page, et à prendre le temps d'observer tous les détails tels des tableaux dans un musée. La scénographie de la salle a été inspirée par les iconostases<sup>6</sup> que l'on peut observer dans les églises orthodoxes : un écho aux inspirations de *Saccage*.

Prenez le temps d'observer la fresque au plafond. Provenant des deux avant-dernières pages de la BD, ces deux immenses planches sont directement inspirées par *La Création d'Adam* de Michel-Ange qui se trouve dans la chapelle Sixtine. Les moindres détails deviennent apparents, agrandis, comme passés au microscope. La présence des corps devient imposante, le chaos est accentué et le monstre qui crache jaune en ressort plus terrifiant.

### Pour aller plus loin ●●●

- L'homme jaune fluo se déplace d'un monde à l'autre, d'une case à l'autre, entouré d'ombres, monstres, tentacules ou encore d'animaux à l'apparence inquiétante. En premier lieu cachés dans les décors, ils finissent par envahir tout l'espace de la page. À votre avis, que représentent ces présences ?
- Quelles impressions *Saccage* nous laissent-elles de l'avenir du monde ? Que penser de la toute dernière page de la BD ? Laisse-t-elle annoncer un renouveau positif ?
- F. Peeters propose une bande-dessinée muette avec *Saccage*. L'absence de mots sollicite-t-elle plus l'imagination des lecteurs et lectrices ? *Saccage* est-elle plus ou moins marquante sans texte ?



<sup>6</sup> cloison d'icônes et/ou de peintures qui sépare la nef et le reste du sanctuaire.

# La salle *Génération* - 2<sup>ème</sup> étage

## Espace Jules Verne

### Avant la visite

Dans cette salle, une sélection de planches et de revues issues des collections du musée illustre à la fois la manière dont l'enfance était représentée au XIX<sup>e</sup> siècle et les premières recherches formelles qui prépareront l'émergence de la bande dessinée modern : Le texte commence alors à dialoguer avec l'image et début d'une narration en séquences avec usage du « gaufrier ». Le Genevois Rodolphe Töpffer joue un rôle clé en systématisant la narration séquentielle.

Au début du XX<sup>e</sup> siècle, cet art devient la « bande dessinée », influencée notamment par les *comic strips* américains et la presse satirique occidentale, avec des auteurs comme Cham (1817-1879) ou de Gustave Doré (1832-1883), pour divertir, commenter l'actualité et attirer les lecteurs dans un contexte de forte concurrence éditoriale. Parallèlement, les périodiques pour la jeunesse comme *La Semaine de Suzette* (1905-1960) avec l'apparition de Bécassine, *L'Intrépide* (1910-1937), *Pierrot* (1925-1957), *Le Journal de Mickey* (1934) contribuent largement à diffuser et populariser ce nouveau mode de narration auprès du jeune public.



### Pendant la visite

En observant l'affichotron de cet espace, on remarque plusieurs planches qui adoptent des structures variées : certaines s'organisent en bandes, d'autres en cases, parfois accompagnées de texte, parfois dépourvues de tout écrit, ou encore enrichies d'un descriptif ou d'un dialogue placé en bas de page. Ces exemples montrent que la structure moderne de la bande dessinée ne s'est pas imposée de manière linéaire ou évidente, mais qu'elle est le résultat d'un processus contingent, nourri par de multiples expérimentations avant de se fixer dans une forme plus stable.

Ces planches ont également la particularité de révéler l'imaginaire collectif de leur époque, notamment à travers des visions du futur ou de mondes où les inventions technologiques et les voyages aériens apparaissent comme des solutions idéales. Ainsi, sur l'une des affiches, *Cures d'air* d'Henriot, l'auteur imagine une ville suspendue dans les airs grâce à des ballons gonflables : une solution fantasmée pour échapper à la pollution des rues parisiennes, conséquence d'un développement urbain soudain et excessif.

### Pour aller plus loin ●●●

- Dans ces planches, on remarque la mise en avant de la technologie et des inventions humaines, capables à la fois de faciliter la vie des individus et de détériorer leur environnement. Certaines planches présentent ainsi des innovations perçues comme bénéfiques, tandis que d'autres en révèlent les dérives et les conséquences négatives.
- Cette ambivalence peut être mise en relation avec le travail de F. Peeters, qui aborde lui aussi des thématiques environnementales majeures, notamment l'impact de la technologie sur l'être humain ou sur des planètes imaginées.

# La salle *Elaboration* - 2<sup>ème</sup> étage

Espace 451

## Avant la visite

Avant toute chose, il est important de savoir que cet espace dans son état actuel est tout nouveau dans le musée. En effet, résolue de protéger ses pièces patrimoniales les plus sensibles, la Maison d'Ailleurs a entrepris le vaste réaménagement de la salle iconique de l'Espace Pulps. Ce lieu devient donc l'Espace 451 (en hommage au roman de Ray Bradbury, *Fahrenheit 451*) et offre au public un accès privilégié aux témoignages culturels qui ont fondé l'imaginaire moderne. Le musée, fidèle à sa mission de préservation du patrimoine, a engagé un vaste travail de numérisation de ses collections les plus fragiles, afin d'en garantir l'accès au public sur le long terme.

C'est dans cet espace repensé et rénové pour l'occasion que Frederik Peeters présente des planches inédites de son prochain projet de bande dessinée encore en processus de création, *Claquedent*.

## Pendant la visite

Cette œuvre encore entièrement en gestation n'existe pour l'instant que comme un ensemble d'intentions, de pistes visuelles et de directions narratives susceptibles d'évoluer. Rien n'est figé. Dans son état actuel, le projet - présenté en noir et blanc - fusionne, notamment des références majeures telles que *Cowboy Shaolin* (Darrow, 2004), le récit de sabre japonais *Lone Wolf and Cub* (Koike et Kojima, 1970) ou *Ronin* (Miller, 1983). Ces œuvres nourrissent l'imaginaire visuel et thématique de l'auteur, tout en laissant place à une évolution libre et continue du concept initial. Même le titre provisoire *Claquedent* s'inscrit encore pleinement dans le processus créatif, susceptible d'être modifié à tout moment.



Cet espace offre au public la perspective peu commune de s'immerger dans le travail de construction d'une bande dessinée. Ce travail étant habituellement tenu secret, elle permet d'avoir un aperçu du processus de création de l'auteur et partage les tâtonnements et les tentatives d'une œuvre en devenir. Ce n'est pas anodin que l'exposition se termine sur l'ouverture du projet *Claquedent*, ouvrant ainsi la réflexion sur une BD en chantier qui ne sera peut-être pas exactement celle qui est présentée à ce moment dans le temps. Une opportunité unique de plonger dans le processus créatif d'un bédéaste.

## Pour aller plus loin ●●●

- Le processus créatif est un véritable espace de liberté où l'on construit, transforme et parfois abandonne des idées pour en accueillir de nouvelles. C'est un cheminement jalonné d'étapes importantes : la recherche, l'exploration et l'expérimentation (tester des dessins, réaliser des croquis), puis le choix d'une direction artistique (par exemple le noir et blanc). Ensuite viennent le développement, l'affinement, les ajustements, les retours en arrière et les révisions successives. Ces étapes ne sont jamais strictement linéaires : elles se croisent, se répètent et se réinventent tout au long de la création.
- F. Peeters continue de travailler en noir et blanc, technique qu'il affectionne. En ayant en tête les autres salles de l'exposition, quelles sont les différences entre couleur et noir et blanc ? Est-ce que les détails d'une planche ressortent mieux avec une technique plutôt qu'une autre ? Est-ce que les émotions ressenties sont les mêmes d'une technique à l'autre ?

## Infos pratiques

### Où nous trouver ?

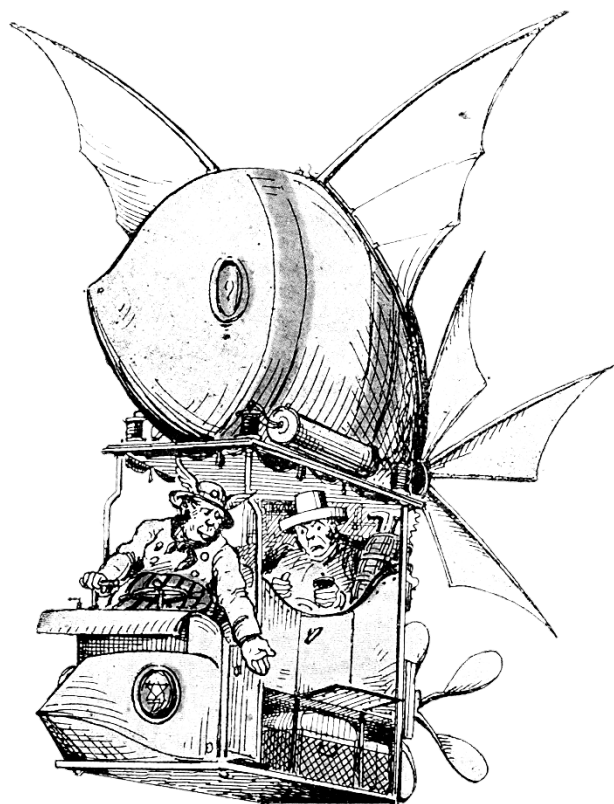
Maison d'Ailleurs  
Place Pestalozzi 14  
1400 Yverdon-les-Bains

### Contact

+41 24 425 64 38  
mediation@ailleurs.ch

### Horaires

me-di : 11h-18h  
(ouverture possible en dehors des  
horaires pour vos visites de classes, sur  
réservation)



### Comment se passe une visite guidée ?

Pendant **1h30**, nos guides vous accompagnent dans votre découverte de l'exposition pour un échange aussi enrichissant que convivial. Notre équipe s'adapte à tous les degrés scolaires ainsi qu'à vos besoins et intérêts.

Vous pouvez choisir la langue désirée entre français, allemand et anglais. Nous fixons une limite à 25 participant-e-s pour votre confort et le nôtre ! Les réservations sont obligatoires et au maximum deux semaines avant la visite.

### Comment réserver une visite ?

Il vous suffit de remplir le formulaire dédié sur notre site internet ou via ce lien : <https://ailleurs.ch/pre-reservation-visite/>. Attention, il s'agit d'une pré-réservation. Une personne de notre équipe vous contactera afin de finaliser votre réservation !

### Est-ce que je peux visiter le musée avec ma classe sans guide ?

Oui ! Les groupes non-guidés doivent cependant être annoncés. Vous pouvez également visiter le musée en dehors des

### Combien ça coûte ?

Les classes bénéficient de différents forfaits qui comprennent la visite guidée, les entrées et l'ouverture sur demande :

Écoles primaires et secondaires	CHF 190.-
Écoles post-obligatoires	CHF 270.-
<b>Écoles d'Yverdon-les-Bains</b>	
Écoles primaires et secondaires	GRATUIT
Écoles post-obligatoires	CHF 150.-

### Et en dehors des visites, quel est le programme ?

Plusieurs ateliers adaptés à tous les âges sont également disponibles en plus des visites guidées : atelier initiation au jeu de rôle, Jules Verne ou Lovecraft (recommandé dès 6P) ou atelier d'écriture, Jules Verne ou Lovecraft (recommandé dès 6P)

# Bibliographie

## Œuvres abordées

- Cailley, Thomas (réalisateur). *Le Règne animal*, Nord-Ouest Films, Studiocanal, France 2 Cinema & Artemis Productions, 2023, 127 minutes.
- Peeters, Frederik. *Pilules bleues*. Atrabile, 2001.
- Peeters, Frederik. *Aâma*, intégrale . Gallimard, 2019 (originellement publiées entre 2011-2014).
- Peeters, Frederik. *Oleg*. Atrabile, 2021.
- Peeters, Frederik. *Saccage*. Atrabile, 2019.
- Peeters, Frederik. *Claquedent*. À paraître.
- Wazem, Pierre et Frederik Peeters, illustrateur. *Koma*, intégrale. Les Humanoïdes Associés, 2021 (originellement publiées entre 2003-2008).

## Autres sources

- Alary, Viviane "La littérarité en question dans le roman graphique", in *Le roman graphique en langues romanes. Roman graphique, traduction, adaptation et réécriture*, no 37, 2018, p. 165-177
- Art Collect Store, L'art comme lien, "Cécile Delanoë"
- Cadert, Pierre Philippe, "L'invité: Frederik Peeters, "Saccage" in *RTS Culture, Vertigo*, 15 avril 2019,
- Cadert, Pierre Philippe et Evard, Julie, "Frederik Peeters s'invente un double pour mieux se raconter" in *RTS Culture, Vertigo*, 13 janvier 2021
- Clément, Sarah, "Cinq BD pour découvrir l'univers aussi déjanté que touchant de Frederik Peeters" in *RTS Culture, Grand Format*, février 2025
- Frappier, Aurore, "L'auto(-)fiction, trait d'union entre littérature et société. Analyse dans et hors du livre de quatre autofictions francophones parues au début des années 2020", in *Sciences de l'Homme et Société*. 2024
- Houot, Laurence, "'Saccage' : l'apocalypse selon Frederik Peeters dans un album sans paroles" in *France Info Culture*, 22 avril 2019
- La BD avant la BD, "Le récit en séquences", in *BnF Expositions virtuelles*
- Laporte, Arnaud, "Frederik Peeters : "En bande dessinée, le style se niche dans la façon dont on découpe", in *France Culture, Affaires Culturelles*, 2 février 2024
- La cité internationale de la bande dessinée et de l'image, "Métal Hurlant : une révolution de la bande dessinée" in *La cité internationale de la bande dessinée et de l'image*
- Pop, Georges, "À la rencontre des gens d'ici : Cécile à Oron-la-Ville", in *Le Courrier Lavaux, Oron, Jorat*, 2 mai 2024
- Pruvost, Jean, "Bande dessinée, un mot du XXème siècle", in *RCF*, 25 janvier 2019
- SFE The Encyclopedia of Science Fiction, "Cyberpunk", in *SFE The Encyclopedia of Science Fiction*
- Smolderen, Thierry. *Naissances de la bande dessinée : de William Hogarth à Winsor McCay*. Bruxelles : Les Impressions Nouvelles, 2009.

Rédaction : Audrey Beyeler et Théa Badoux

