

« Entre nos villes, cher étranger, il y en a de mobiles et de sédentaires ; les mobiles comme par exemple celle où nous sommes maintenant, sont faites comme je vais vous dire. L'architecte construit chaque palais ainsi que vous voyez, d'un bois fort léger, y pratique dessous quatre roues ; dans l'épaisseur de l'un des murs, il place dix gros soufflets dont les tuyaux passent d'une ligne horizontale à travers le dernier étage de l'un à l'autre pignon, en sorte que quand on veut traîner les villes autre part, car on change d'air à toutes les saisons ; chacun déplie sur l'un des côtés de son logis quantité de larges voiles au-devant des soufflets ; puis ayant bandé un ressort pour les faire jouer, leurs maisons en moins de huit jours, avec les bouffées continuelles que produisent ces monstres à vent, sont emportées si on veut à plus de cent lieues. »

Savinien Cyrano de Bergerac - *Les Etats et Empires de la lune et du soleil* (1657)

< la ville imaginaire : l'Oniropolis >

Notre itinéraire au pays des villes rêvées nous mène tout d'abord à *Oniropolis*, la ville chimérique, métaphorique, onirique, mirifique... Avant même de prendre la forme d'une ville, l'*Oniropolis* est d'abord un site imaginaire, un lieu souvent hors de l'espace et du temps ; c'est le Paradis perdu, l'Âge d'or ou l'Atlantide, l'évocation d'époques légendaires, de sites mythiques, de mondes perdus, par les peintres, les écrivains, les poètes. A la différence de la cité idéale, l'*Utopia* que nous visiterons plus loin et qui est le plus souvent une construction urbaine raisonnée en adéquation avec une proposition de nouvelle organisation sociale, la forme et les couleurs de l'*Oniropolis* ne sont limitées que par notre imaginaire.

Tous les enfants découvrent un jour avec émerveillement les univers imaginaires d'*Alice au Pays des merveilles* de Lewis Carroll (1865) et celui du Pays de nulle-part de *Peter Pan* inventé par James Matthew Barrie (1904) ; deux univers féériques qui seront par la suite transcrits sous diverses formes non littéraires, au cinéma notamment par Disney ; l'un construit un monde magique où les lapins parlent, les chats peuvent se rendre invisibles, les cartes à jouer jouent aux soldats de la Reine ; l'autre est une île merveilleuse, repaire de pirates, d'indiens, de sirènes, où les « enfants perdus » font les quatre cent coups... Ce sont des univers qui ne se visitent qu'au pays des songes ; après ses aventures mouvementées au Pays des merveilles, Alice se réveille au pied d'un arbre où elle s'était assoupie ; Wendy retourne avec ses frères chaque nuit au Pays de nulle-part, mais parce qu'elle rentre dans l'adolescence l'entrée dans ce pays imaginaire lui sera bientôt interdite ; c'est le drame de ces univers oniriques qui ont enchanté notre enfance : il ne faudrait pas grandir...

Osons le parallèle : ces mondes imaginaires réservés aux enfants, font écho aux mythes des adultes qui se sont perpétués de l'Antiquité à la Renaissance, L'Âge d'or, le Paradis terrestre, le Pays de Cocagne, l'Atlantide...

L'Âge d'or est d'abord évoqué dans *Les travaux et les jours* par le poète grec Hésiode au VII^e siècle avant JC, puis repris ensuite par Platon ; les hommes à cette époque idyllique sont au côté des Dieux de l'Olympe, ils vivent sous le règne de Cronos, ignorant la violence et la guerre ; ils ne travaillent pas car la terre nourricière subvient spontanément à tous leurs besoins. Le Pays de Cocagne, mythe populaire qui perdurera du XII^e au XVIII^e siècle reprendra bien plus tard le thème d'une terre d'abondance, où le travail est banni puisque la nourriture est à profusion.

« [un des sept anges] me montra la ville sainte, Jérusalem, qui descendait du ciel, d'auprès de Dieu. Elle avait la gloire de Dieu ; son éclat était semblable à celui d'une pierre très précieuse, d'une pierre de jaspe transparente comme du cristal. Elle avait une grande et haute muraille. Elle avait douze portes, et sur les portes douze anges. [...] »

Celui qui me parlait avait pour mesure un roseau d'or, afin de mesurer la ville, ses portes, sa muraille. La ville avait la forme d'un carré, sa longueur était égale à sa largeur. Il mesura la ville avec le roseau : douze mille stades ; la longueur, la largeur et la hauteur en étaient égales. Il mesura la muraille : cent quarante quatre coudées, mesure d'homme qui était celle de l'ange. La muraille était construite en jaspe, et la ville était d'or pur, semblable à du verre pur. Les fondements de la muraille étaient ornés de pierres précieuses de toute espèce [...]. » *Apocalypse* selon Saint-Jean.

Le mythe du Paradis terrestre, résurgence en partie de celui de l'Âge d'or, prend sa source deux siècles avant JC. dans le livre de la *Genèse* et l'évocation du jardin d'Eden : c'est un lieu bucolique, aménagé par Dieu pour Adam et Eve, qui abrite l'arbre de vie et l'arbre de la connaissance du bien et du mal. On sait que l'homme et la femme en seront chassés et que les portes du Paradis seront dorénavant closes au commun des mortels. Si certains exégètes proposent dès la fin de l'Antiquité une lecture allégorique ou spirituelle du Paradis (qui ne serait pas un lieu physique mais serait dans le cœur de l'homme), la plupart croient en l'existence d'un site originel dont la localisation sur Terre prête à discussion ¹ : est-il situé hors de l'écoumène, aux confins du monde connu, dans un lieu inaccessible au delà de l'océan et des montagnes ? ou est-il localisé en Orient, en Mésopotamie ou en Terre sainte, ou bien en Arménie entre le Tigre et l'Euphrate ? ou encore est-il au delà de l'équateur (on supposait encore au Moyen-Âge les zones torrides inhabitées), en Afrique, ou dans ce continent américain nouvellement découvert, le Nouveau Monde ?

Deux visions du Paradis perdu se superposent peu à peu dans l'imaginaire des hommes : celle d'un jardin des délices, un verger paradisiaque aux eaux vives et à la nature bienveillante, mais aussi, en parallèle, celle d'une ville fortifiée, une citadelle protectrice, réplique terrestre de la Jérusalem céleste, la *Cité de Dieu* opposée par Saint-Augustin aux villes des hommes : « Deux amours ont donc fait deux cités : l'amour de soi jusqu'au mépris de Dieu, la cité terrestre ; l'amour de Dieu jusqu'au mépris de soi, la cité céleste ». A l'image de la Nature transcendante se substitue celle d'une ville mythique, une *Oniropolis* qui connaîtra de nombreuses représentations dans les enluminures du Moyen-Âge.

Le mythe de l'Atlantide, plus ancien encore que celui du Paradis terrestre, est décrit par Platon dans le *Timée* puis dans *Critias* (environ 387-361 av. JC.). L'empire Atlante, maritime et belliqueux, opposé à l'Athènes ancienne, agraire et pacifique, est situé dans une île fortifiée par Poséidon, au delà des colonnes d'Hercule. La ville centrale des Atlantides forme un espace géométrisé, composé de quadrilatères et de cercles concentriques réguliers ; comme elle n'est pas cernée de remparts et que son développement n'est pas planifié, elle s'étend sur l'île qu'elle urbanise peu à peu. Cette confrontation, que Platon situe dans un passé légendaire, neuf mille ans avant son époque, verra la victoire de l'Athènes ancienne, mieux organisée que sa rivale. L'image d'une métropole engloutie, d'une civilisation puissante disparue corps et biens, traversera les âges jusqu'à notre époque, entretenant la flamme de quelques historiens et archéologues marins, inspirant la plume de romanciers, trouvant encore écho récemment au cinéma.²

La découverte du Nouveau Monde au XVI^e siècle va revigorer ces mythes, l'Âge d'or, le Paradis terrestre ou l'Atlantide, et donner un nouveau souffle à la littérature utopique. L'Amérique abordée par les conquistadors c'est la vision du Paradis sur terre, celle du

¹ Entre autres cartographies du Paradis : *Traité de la situation du Paradis terrestre* – Pierre Daniel Huet (1691) et *Carte du Paradis terrestre selon Moïse* – Pierre Moullart-Sanson (1724) ; textes cités dans *Utopie : La quête de la société idéale en Occident* – sous la direction de Lyman Tower Sargent et Roland Schaer - Bibliothèque Nationale de France / Fayard (2000). (CDU 52458)

² *Atlantide* – production Disney (2001).

bon sauvage vivant en symbiose avec une nature bienveillante au sol fertile et à la faune foisonnante ; et en même temps c'est la découverte d'une civilisation très ancienne inconnue, d'une Atlantide à la culture avancée, aux richesses abondantes, aux villes extraordinaires.

La magnificence de Tenochtitlàn (qui deviendra par la suite Mexico, avec plus de vingt-huit millions d'habitants une gigantesque mégalopole), et de Cuzco est à la hauteur de la puissance des empires aztèque et inca. La ville étant construite au centre d'un lac, on accède à Tenochtitlàn par quatre digues artificielles ; la capitale, de près d'un million d'habitants, est quadrillée par de larges voies rectilignes donnant sur une place centrale carrée où sont établis les temples construits en forme de ziggourat et l'immense palais du roi. Cuzco éblouit les conquistadors par sa superficie, ses enceintes de pierre, ses bâtiments et ses jardins couverts d'or. Alors que les découvreurs croyaient trouver des indigènes incultes, ils sont confrontés à des civilisations urbaines très anciennes (les premières villes Olmèques sont contemporaines de Persépolis ou d'Écbatane au IX^e siècle av. JC.) qui ont connu leur apogée bien avant que l'Europe moyenâgeuse ne s'urbanise. Le choc culturel est trop important ; les valeurs trop éloignées de celles de l'Europe (surtout les sacrifices humains institutionnels), les capitales des empires aztèque et inca seront rasées, le génocide culturel sera total au point que la « redécouverte » de ces civilisations précolombiennes ne se fera qu'au milieu du XIX^e siècle. Mais au XVI^e, ces civilisations étant éradiquées, le Nouveau Monde retrouve sa virginité, sa capacité à accueillir les utopies de l'ancien monde qui aspire au renouveau social, politique et économique.

L'Atlantide rejoint à nouveau le domaine du mythe.

Dès le XVII^e l'utopie utilise le principe du voyage imaginaire ³ ; l'*Oniropolis* abondamment décrite par des écrivains imaginatifs se situe au pays de nulle-part, dans des îles éloignées sur des mers inexplorées, dans les régions australes que l'on croit aux confins méridionaux du monde connu, ou à l'intérieur de la Terre que l'on imagine creuse, ou encore sur la Lune. Citons quelques titres évocateurs : *l'Histoire du grand et admirable royaume d'Antagil incogneu jusques à présent à tous historiens et cosmographes* (anonyme, 1616), *L'Homme dans la Lune ou le voyage chimérique fait au monde de la Lune nouvellement découvert...* (Francis Godwin, 1648), *Histoire des Sévarambes, peuples qui habitent une partie du troisième continent communément appelé la Terre australe...* (Denis Vairasse d'Alais, 1677), *Relation d'un voyage du pôle arctique au pôle antarctique par le centre du monde* (anonyme, 1723), *Lamakis ou les voyages extraordinaires d'un Egyptien dans la terre intérieure avec la découverte de l'île des Sylphides* (Charles de Fieux de Mouhy, 1735), *Micromégas, ou Voyage des habitants de l'étoile Sirius* (Voltaire, 1788).

Arrêtons-nous dans les villes sélènes de *l'Autre monde ou les Etats et empires de la Lune et du Soleil* (1657-1662) de Savinien Cyrano de Bergerac, qui s'inspirant des *Histoires vraies* de Lucien de Samosate (115-190), conte l'odyssée d'un voyage interplanétaire sur la Lune et le Soleil (le propulseur est une ceinture de fioles remplies de rosée que le soleil du matin réchauffe). Les villes des Sélénites sont fixes ou mobiles (la *Walking city* de l'architecte Ron Herron du mouvement pop Archigram ne sera donc pas en 1964 la première ville mobile) ; dans les villes mobiles, les maisons en bois sont sur roues, des soufflets gonflent les voiles qui leur permettent de se déplacer ; dans les ville sédentaires, les maisons sont montées sur une vis centrale qui leur permet de changer d'altitude suivant le climat et les intempéries. Le langage utilisé par les nobles est musical, les classes populaires s'expriment par des mouvements du corps ; comme dans

³ Notamment avec la collection des *Voyages imaginaires, romanesques, merveilleux, allégoriques, amusans, comiques* - 33 volumes - éditée par Charles-Georges-Thomas Garnier jusqu'en 1789.

le Pays de Cocagne, les alouettes tombent toutes rôties lorsqu'elles sont touchées par une arquebuse !

Si les écrivains ont abondamment oeuvré à décrire des villes imaginaires, qui mieux que les architectes pourraient fantasmer sur la ville ? En fait, peut-être parce que l'architecture est un exercice raisonné, les villes rêvées par les architectes « visionnaires », de Ledoux à Le Corbusier, aspirent le plus souvent à traduire dans l'espace, de manière rationnelle, une organisation sociale et urbaine parfaite ; ce sont des cités idéales (que nous visiterons à *Utopia*) et non des villes fantasmagoriques. Plusieurs architectes ont cependant matérialisé à leur façon l'*Oniropolis*, grâce à la puissance expressive de leurs dessins ils ont créé des métropoles de papier, comme Piranèse, Ferris, Malevitch (peintre s'intéressant à l'architectonique), Tchernikhov, Hollein.

Giovanni-Battista Piranesi (ou Piranèse) est au XVIII^e siècle un artiste majeur qui a influencé l'architecture néo-classique, française et anglaise du siècle des lumières, mais aussi plus tard les écrivains romantiques comme Victor Hugo ou Théophile Gautier. Piranèse combine une formation d'architecte et d'ingénieur, de constructeur (son père est maçon et entrepreneur) et même de décorateur de théâtre. Fasciné par les ruines antiques et les grands chantiers archéologiques de son époque, il s'oriente très vite vers le dessin d'architecture et produit avec la *Prima parte d'architettura e prospettiva* un recueil de gravures sur le thème de l'Antiquité qu'il poursuivra ensuite avec ses *Vedute di Roma* puis les *Antichità Romane*. Dessinateur enthousiaste, sinon toujours fidèle, des ruines romaines (il n'hésite pas à embellir et à magnifier les vestiges qu'il dépeint), Piranèse est avant tout l'architecte d'une *Oniropolis* qui, faisant fi des préceptes classiques de Vitruve, recompose des bâtiments antiques imaginaires comme son *Temple antique* ou son *Vestibule de temple* dans la *Prima parte* (1743), avec leurs espaces intérieurs monumentaux associant dômes et voûtes grandioses, multipliant colonnades et pilastres. Piranèse restitue des villes romaines mirifiques (la reconstitution historique est contestable), comme pour les planches gravées du *Campo di Marzio* (1762) scénographie mégalomane du Champ de Mars en bordure du Tibre sur un plan réinventé de la Rome impériale, ou comme pour la vue panoramique du *Capitole antique* et celle du *Pont magnifique avec loggias* dans la *Prima parte*, vue perspective sous un pont qui inspirera notamment le peintre Hubert Robert.⁴

« Pour ne pas faire de cet art sublime un vil métier où l'on ne ferait que copier sans choix » est inscrit en français sur le fronton d'un monument imaginé par Piranèse dans *Parere su l'Architettura* (1764) ; la sentence résume sa conviction : l'étude de l'architecture antique doit servir la créativité artistique, elle doit dépasser l'innovation architecturale. Ainsi l'*Oniropolis* de Piranèse quitte l'évocation magnifiée de la civilisation romaine disparue, en matérialisant, au travers de « caprices » architecturaux, des décors urbains fabuleux, assemblant, comme un meccano, les éléments architectoniques antiques, jouant avec les ordres doriques, ioniques ou toscans, les ornements, tableaux sculptés et bas reliefs plus ou moins baroques, les systèmes constructifs les plus audacieux. Cette ville imaginaire se visite dans *Les dépendances de thermes antiques* (gravure qui inspirera Ledoux) ou dans la *Partie d'un port magnifique à l'usage des anciens Romains (Opere Varie, 1753)*, ou dans les *Frontispices T.II et T.III (Antichità Romane, 1756)* représentant des voies romaines bordées de monuments funéraires hétéroclites et foisonnants, ou encore dans la série des « prisons imaginaires » (*Invenzioni capricciose di Carceri*). Les gravures des *Carceri* (1745, 1761) montrent des décors carcéraux fantastiques, des espaces vertigineux en clair-obscur sous des voûtes de pierres nues habitées par des passerelles et des escaliers qui s'entrecroisent,

⁴ Le pont triomphal – Hubert Robert (1782).

renforçant le caractère oppressant de ces architectures imaginaires. Ce romantisme ténébreux se retrouve dans les vues des ruines antiques, sarcophages, monuments funéraires qui parsèment les *Opere varie* (1743-1757).

Comme Piranèse, Hugh Ferriss utilise le dessin pour transfigurer l'image de la ville ; architecte comme lui mais préférant se consacrer au dessin d'architecture, il travaille également en noir et blanc avec un rendu très expressif des ombres et des lumières. Mais alors que Piranèse recompose le passé antique au travers de ses scénographies de ruines romaines ou ses « caprices » architecturaux, Ferriss, fasciné par les gratte-ciel qui fleurissent dans les villes américaines du début du XX^e siècle, élabore, dans sa description d'une *Métropole du futur* (1929), sa vision d'une cité idéale. Piranèse est à la recherche d'un nouvel esthétisme architectural fondé sur l'art de la construction antique, Ferriss imagine la forme de la ville idéale, au niveau du quartier en travaillant sur les contraintes de construction et les règlements d'urbanisme, à l'échelle urbaine en recomposant dans l'espace les grandes fonctions urbaines. A deux siècles de distance, ces deux architectes dessinateurs pris au jeu de leur fascination, l'un pour un passé fabuleux, l'autre pour le futur en marche, ont fait prendre forme à une *Oniropolis* d'une grande puissance romantique.

« Et nos villes ?

Des murs, des murs, des murs.

Nous ne voulons plus de murs, plus d'encasernement du corps et de l'esprit, de toute cette véritable civilisation qui encaserne, avec ou sans ornements, nous voulons :

- Un système de tension dans l'espace libre.
- Le changement de l'espace en urbanisme.
- Aucun fondement, aucun mur.
- Se détacher de la terre, suppression de l'axe statique.

En créant de nouvelles possibilités de vivre, il se crée une nouvelle société. »

De Stijl - Frédérick Kiesler (1925)⁵

Kasimir Malevitch, peintre et théoricien avant-gardiste russe s'intéresse vers 1923 à l'architectonique afin de transformer l'environnement urbain. Il se consacre à ses *architectones*, constructions en volume issus de ses compositions suprématises (art non figuratif et sans objet, aboutissement des mouvements cubiste et futuriste), destinées à faire émerger des formes architecturales nouvelles ; « un type pur en dehors de tout objectif pratique, car l'architecture commence là où il n'y a pas d'objectifs pratiques ». Son condisciple, El Lissitski, travaille lui sur l'architecture, l'espace, la perspective en produisant des lithographies abstraites, les *Proun(s)*, « projets pour l'affirmation du nouveau » qui amèneront le mouvement constructiviste russe et influenceront notamment l'école du Bauhaus. Iakov G. Tchernikhov, dont on compare souvent l'œuvre à Piranèse (comme lui il a vécu de l'édition de ses « architectures de papier »), produit plusieurs ouvrages entre 1930 et 1933 dont *Fondements de l'architecture contemporaine* et *Fantaisies architecturales*, recueils de compositions architecturales en perspective jouant sur l'opposition des volumes, des plans, des couleurs, sans aucune réalité constructive.

Sautons quelques années, les *sixties*, époque effervescente caractérisée par l'avènement de la société de consommation, la guerre froide, la contestation de l'ordre politique et social existant, voient un formidable bouillonnement d'architectures parallèles, de rêves d'architectes et d'urbanistes contestataires autour des groupes Archizoom, Archigram, Architecture Principe (Claude Parent et Paul Virilio). Avec l'arrivée de la micro-informatique, de la robotique, la conquête spatiale, nombreux sont les architectes qui

⁵ In *Frédérick Kiesler, artiste architecte* – Ed. Centre Georges Pompidou (1996).

travaillent sur de nouveaux concepts urbains basés sur la technologie, nous les évoquerons lors de notre escale dans la *Cyberpolis* ; d'autres tentent d'imaginer la ville du futur, nous les retrouverons à la fin de notre itinéraire dans la *Futurapolis* ; certains sont quasi inclassables, comme l'architecte Paolo Soleri qui dessine continuellement depuis 1960 sa ville rêvée, Mesa city dans le désert de l'Arizona aux Etats-Unis ; cette mégalopole fictive à la structure organique est prévue pour abriter deux millions d'habitants. Claude Parent travaille lui sur la dimension oblique et imagine des villes linéaires aux flancs inclinés comme une ziggourat, où les voies de communication sont intégrées aux immeubles.

« Aujourd'hui, pour la première fois dans l'humanité, au moment où un formidable développement scientifique et une technologie perfectionnée mettent tous les moyens à notre disposition, nous construisons ce que nous voulons et comme nous le désirons, notre architecture n'est pas déterminée par la technique mais se sert d'elle, architecture pure et absolue. Aujourd'hui l'homme règne en maître sur l'espace infini. »
Hans Hollein - *Absolute Architektur* (1963)

Hans Hollein est un architecte autrichien que l'on raccroche au mouvement architectural iconoclaste Archigram. « L'architecture domine l'espace. Elle le domine en s'élançant dans les airs, creusant le sol, planant au dessus de la campagne, s'étendant dans toutes les directions » écrit Hollein dans son manifeste *Architecture absolue* (1963). Il traduit sa pensée en détournant, à la manière de Magritte ou de l'architecture *ready-made* de l'artiste pop Claes Oldenburg, des objets qu'il insère dans une échelle urbaine comme son collage *Aircraft carrier city in landscape* (1964) faisant d'un porte-avion planté dans le paysage un monument architectural ou sa série des *Transformations* (1960), mégastructures minérales qui dominent le paysage urbain de Vienne ou New-York.

Tout au long du XX^e siècle, la littérature de science-fiction sera un formidable creuset de villes imaginaires. La plupart de ces romans sont des ouvrages d'anticipation, situant l'histoire dans l'avenir, soit celui plus ou moins proche de notre société contemporaine, soit projetant le décor des intrigues romanesques sur des planètes lointaines où l'on visitera incidemment les villes les plus étranges, où l'on rencontrera les sociétés extraterrestres les plus déroutantes. Nous sommes là dans la continuité des textes utopiques du XVII^e et du XVIII^e, récits apocryphes de voyages extraordinaires et merveilleux comme *les Etats et empires de la Lune et du Soleil* de Cyrano de Bergerac. Comme nous reviendrons sur les anticipations sociales ou technologiques, je citerai ici quelques *Oniropolis* choisies : les villes post-cataclysmiques décrites par James Ballard dans *Le Monde englouti* (1962) ou *Sécheresse* (1965), la mégapole polluée et surpeuplée de John Brunner ⁶ de *Tous à Zanzibar* (1969), la ville extraterrestre colorée et cosmopolite de *Triton* (1976) de Samuel Delany, la ville multi-temporelle de Philip K. Dick dans *Ubik* (1969), les univers baroques de Frank Herbert dans la série des *Dune* (1965), l'univers sphérique d'*Horizon vertical* (1989) de K.W. Jeter, la ville psychédélique de la série de Jerry Cornelius (1968-1977) de Michael Moorcock, la ville roulante du *Monde inversé* (1974) de Christopher Priest, les villes tours des *Monadés urbaines* (1971) de Robert Siverberg, les surprenantes villes extraterrestres, interconnectées par les portails de téléportation Distrans des cycles *Hyperion* et *Endymion* (1989 – 1997) de Dan Simmons. A la frontière de la science-fiction, la veine littéraire dénommée Heroic Fantasy (donjons, dragons, sorciers...) qui évoque un lointain passé fabuleux et onirique, constitue évidemment une mine de villes toutes plus fantastiques les unes que les

⁶ Voir aussi de John Brunner ses romans *L'orbite déchiquetée* (1969), *Le troupeau aveugle* (1972), *Sur l'onde de choc* (1975) et aussi un premier livre assez inclassable : *La ville est un échiquier* (1965), exercice de style où tous les mouvements romanesques de l'intrigue politico-bananière correspondent aux mouvements sur l'échiquier d'une partie d'échec ayant eu lieu à La Havane en 1892 (victoire des blancs en 38 coups).

autres, dans le genre médiéval et exotique ; je ne citerai ici que le petit village bucolique des Hobbits décrit par J.R.R. Tolkien dans *Le Seigneur des anneaux* (1954).

Le « septième art », la bande-dessinée, n'est pas en reste pour construire des décors urbains étranges, décalés ou futuristes. La science-fiction de type *space-opera* (aventures spatiales) a évidemment inspiré quantité d'auteurs de « bd » qui ont imaginé les villes extraterrestres les plus diverses, citons par exemple Druillet (la série des Loan Sloane), Jean-Claude Mézières et Pierre Christin (la série des Valérien, voyageur spatio-temporel) ou Moebius. Mais arrêtons-nous sur deux auteurs contemporains qui, si l'on n'est pas un aficionado de ce média, me semblent vraiment incontournables par leur puissance d'expression et leur description colorée d'univers urbains alternatifs ; ce sont les dessinateurs Enki Bilal qui prend pour décor de ses intrigues des villes européennes dans un proche futur décalé et François Schuitten avec l'univers fascinant des *Cités obscures*.

Tout l'univers onirique d'Enki Bilal est dans la série dite de la « trilogie Nikopol », trois bandes-dessinées réalisées entre 1980 et 1992, *La foire aux immortels*, *La femme piège* et *Froid équateur*.⁷ Nous sommes ici en 2023 et nous suivons Alcide Nikopol, homme du passé condamné à une peine d'hibernation dans l'espace, qui revient dans un Paris qu'il ne reconnaît pas ; la conurbation, politiquement autonome, est dorénavant divisée en deux arrondissements : le 1^{er} arrondissement est central et abrite une société favorisée mais placée sous le joug d'un pouvoir fasciste omniprésent ; le 2^{ème} arrondissement est en périphérie et s'étend sur un immense territoire sur lequel survit une population hétéroclite dans des conditions sanitaires précaires provoquant la dégénérescence physique des habitants. Les personnages évoluent dans un décor urbain en décomposition, imprégné par le système autoritaire en place (inspiré en droite ligne du régime de Mussolini). Londres, ville cosmopolite en proie aux attentats terroristes des « afro-pakistanaï », et Berlin, enclave autonome au sein de l'empire « tchécosoviet », théâtre d'une guerre civile, ne valent guère mieux. L'intrigue, qui convoque la mythologie égyptienne, se termine à Equateur-city, ville nouvelle établie en centre Afrique par un consortium industrialo-maffieux.

C'est un tout autre univers que construit graduellement le dessinateur François Schuitten et son complice Benoît Peeters avec le cycle des *Cités obscures*. Nous découvrons au fil des ouvrages un continent parallèle, jalonné par des villes fabuleuses : Samaris et ses murailles mystérieuses, Armilla la ville engloutie, Galatograd et ses coupoles habitées, Mylos la ville industrielle et travailleuse, Calvani, temple du végétal avec son enchevêtrement de gigantesques serres, Alaxis la frivole, ville des jeux et des plaisirs, et puis Urbicande, une ville austère et symétrique où nous suivons le parcours d'Eugen Robick, « urbatecte » de la ville, qui va être confronté au développement expansif d'une mystérieuse structure cubique, découverte dans un chantier, croissant de manière incontrôlable, au travers des bâtiments jusqu'à couvrir l'ensemble de la ville, bouleversant évidemment la vie de la cité (la structure tridimensionnelle crée des passerelles entre les différents quartiers de la ville et entre les immeubles eux-mêmes). D'autres cités obscures semblent curieusement faire écho à nos capitales, Pâhry (le double obscur de Paris bien sûr) et surtout Brüssel (Bruxelles), ville en proie à une urbanisation galopante, avec la juxtaposition de quartiers anciens, de gratte-ciel, d'échangeurs urbains et de tramways suspendus, qui fait l'objet d'un gigantesque projet d'aménagement urbain par un promoteur mégalomane.⁸ Une image récurrente dans les albums des *Cités obscures*,

⁷ *La foire aux immortels*, *La femme piège* et *Froid équateur* – Enki Bilal - Humanoïdes associés (1990 – 2001) ; On retrouve l'univers de Bilal dans son dernier ouvrage *Le sommeil du monstre* chez le même éditeur.

⁸ Voir notamment de Schuitten et Peeters les albums *La fièvre d'Urbicande* et *Brüssel* - Casterman. Les passionnés liront avec plaisir le *Guide des cités obscures* et *L'écho des cités* (présenté comme le fac-similé d'un périodique interurbain) chez le même éditeur. Voir également le site www.urbicande.be

qui évoque la posture favorite d'Hugh Ferris, le perspectiviste des cités américaines du début du XX^e (dont nous reparlerons à propos d'*Utopia*) est celle de l'observateur, penché à une fenêtre ou accoudé à un balcon, qui contemple, envoûté, le spectacle de la ville fantastique qui s'étend devant lui, comme un décor panoramique. L'*Oniropolis* de Bilal montrait un futur urbain en décomposition, celle de Schuiten et Peeters, paraît figée dans un passé alternatif (les personnages sont vêtus à la mode XIX^e), construisant des décors de théâtre urbain qui rivalisent par leur magnificence.

Schuiten et Peeters nous proposent des points de passage, des portes d'accès à l'univers parallèle des *Cités obscures*, au travers de scénographies d'expositions ou de leur participation à des projets d'architecture.⁹ Dans l'exposition *L'Evasion* (Grenoble, 1989), on perçoit, au travers de failles ménagées dans des murs de pierres cyclopéennes, une ville lumineuse et inaccessible formée de gratte-ciel et de tours ; l'exposition *Le musée des ombres* (Angoulême, Bruxelles, Paris 1989-1992) transpose l'univers des *Cités obscures* sous forme d'un parcours labyrinthique où l'on retrouve des aperçus des villes obscures de Mylos, du bureau d'Eugène Rbick (l'« urbatecte » de la ville d'Urbicande), de l'enchanteresse ville-serre de Calvani dédiée à la culture du végétal ; Pâhry rencontre Paris à la station de métro Arts et Métiers dans un décor technologique vernien réalisé pour la RATP en 1995 ; enfin, parmi beaucoup d'autres projet ou réalisations, le pavillon thématique *A planet of visions* lors de l'Exposition universelle d'Hanovre en 2000, propose un voyage magique à travers les visions du futur dans l'histoire de l'humanité : l'an mil, le paradis miroir et ses jardins suspendus, la tour de Babel, l'utopie de la cité, l'utopie sociale, l'utopie mécanique avec un dirigeable géant évoquant celui de *Robur le conquérant* de Jules Verne.

Dans l'exposition *Cités-cinés* à Montréal (1990) sur le thème de la ville imaginaire, Schuiten explorait le jeu entre le cinéma et la ville, préfigurant dans sa scénographie la ville fantomatique du film *Taxandria* de Raoul Servais. La ville du futur est un des décors de prédilection du cinéma d'anticipation. Le film *Blade Runner*¹⁰ offrait une peinture très réaliste d'une mégalopole (Los Angeles au XXI^e siècle) marquée par la pollution atmosphérique et sonore, l'agressivité d'une publicité omniprésente, qui concentrait une population cosmopolite à dominante asiatique ; une ville à l'ambiance technologique et décadente qui servait de cadre à l'enquête d'un policier spécialisé dans la traque d'androïdes rebelles en cavale (des « répliquants »). Beaucoup plus colorée, sorte de *Métropolis* (le film magnifique de Fritz Lang sur lequel je reviendrai dans la *Futurapolis*) mais revu avec l'esthétisme de *Blade Runner*, la mégalopole du *Cinquième élément* (1997) de Luc Besson montre le ballet ininterrompu de véhicules volants se croisant à diifrentes altitudes dans une forêt de tours s'enfonçant dans des profondeurs insondables. Citons également, sur un autre registre, le film très poétique *La cité des enfants perdus* (1995) de Jean-Pierre Jeunet et Marc Caro qui traitent à leur manière baroque et flamboyante des thèmes du clonage et de l'ingénierie génétique dans un décor urbain brumeux et glauque.

L'*Oniropolis* que nous avons observée au détour des mythes religieux et des croyances populaires, des découvertes géographiques, des dessins d'architecture imaginaire, de la bande-dessinée, du cinéma, de la littérature de voyages extraordinaires, de la science-fiction, est une ville onirique, fantasmagorique, qui ne vise pas à l'idéalité ou à la perfection architecturale et urbanistique ; elle est souvent simplement étrange, déconcertante, merveilleuse, fabuleuse, provocante, inaccessible... Pour faire le lien avec

⁹ Voir ici *Voyages en utopie* – Schuiten et Peeters – Casterman (2000).

¹⁰ *Blade Runner*, un film de Ridley Scott (1982) adapté d'une nouvelle de Philip K. Dick : *Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?*

notre prochaine étape, celle d'*Utopia* et des cités idéales, j'évoquerai pour finir un des premiers mythes de l'architecture urbaine, celui de la Tour de Babel. Ce mythe, qui présente plusieurs facettes, repose sur une réalité historique, celle d'une ziggourat haute de huit étages, dénommée Etemenanki, « maison de fondement du ciel et de la terre », implantée dans la ville de Babylone, en Mésopotamie, dès le XII^e siècle av. JC, puis restaurée par Nabuchodonosor, six cents ans plus tard, pour atteindre une hauteur impressionnante de quatre-vingt-dix mètres. C'était un gratte-ciel destiné à accueillir les divinités mais qui manifestait surtout la toute-puissance de la civilisation babylonienne.

Beaucoup plus tard les tours des villes renaissantes italiennes de Bologne ou San Gimignano symboliseront le pouvoir naissant de la bourgeoisie, les gratte-ciel des villes nord-américaines du début du XX^e siècle incarneront la modernité et l'esprit d'entreprendre, jusqu'aux « Twins » du World Trade Center de New-York, détruites par des fanatiques parce qu'elles personnifiaient l'hégémonie politico-économique des Etats-Unis, ou encore la « Tour sans fin », projet non réalisé de l'architecte Jean Nouvel, tour ronde de quatre cent vingt-six mètres de haut devant s'implanter dans les années quatre-vingt dix sur la zone de La Défense à Paris ; tour infinie qui par un jeu de dégradé, le fut très sombre à la base devenant presque transparent au sommet, semblait transpercer la terre d'un côté, le ciel de l'autre. La légende se greffe sur l'histoire de la Tour de Babel qui est dépeinte comme une entreprise titanesque, un chantier sans fin. Ce ne sont pas ici des exaltés qui vont stopper la croissance de la Tour, mais Dieu lui-même comme cela est rapporté dans la *Genèse*. Pour paralyser les hommes dans leur arrogante tentative d'atteindre le ciel, la répression divine prend la forme d'un brouillage linguistique : les constructeurs de la Tour qui parlaient tous le même langage, ne se comprenant plus, doivent abandonner leur travail ; la population sera dispersée et cette cité idéale, où les hommes touchant le ciel seraient devenus les égaux des dieux, restera inachevée ; peut-être parce que le langage et la communication sont les ferments de l'urbanité ?