

## UN CHRONOTOPE A PERSONNAGE AJOUTE: LE NOUVEAU FANTASTIQUE DES *CITES OBSCURES* (SCHUITEN-PEETERS)<sup>1</sup>

JAN BAETENS

University of Leuven

[jan.baetens@kuleuven.be](mailto:jan.baetens@kuleuven.be)

Recibido: 27-09-2016

Aceptado: 04-02-2017



### ABSTRACT

This article examines one of the possible strategies to upgrade the status of fantastic literature. Rather than simply innovating or transforming the fantastic, certain authors make this project part of a larger attempt to question the very notion of genre itself in order to induce new forms of the fantastic. This is what happens in the long running comics series *The Dark Cities* (1983-) by François Schuiten and Benoît Peeters, who explore various aspects of literary creation (the material dimension of the graphic novel, the narrative technique of metalepsis, the global idea of parallel universes) in order to invent a form of fantastic literature that is radically trans-genre while blurring also the boundaries between the notions of time-space (chronotope) and character.

**KEY WORDS:** Chronotope, graphic novel, materiality, metalepsis, parallel universes, personaje.

### RESUMÉ

Cet article analyse une des possibles stratégies susceptibles d'augmenter le prestige de la littérature fantastique. Loin de se contenter d'innover ou de transformer le fantastique, certains auteurs en profitent pour interroger la notion même du genre afin d'aboutir à de nouvelles formes de fantastique. C'est ce qui se passe dans la série de bande dessinée *Les Cités obscures*, créée par François Schuiten et Benoît Peeters en 1983 et toujours en pleine évolution. Les auteurs y explorent certains aspects de la création

---

1. Cette recherche a été financée par la Politique scientifique fédérale au titre du Programme Pôles d'attraction interuniversitaires, cf. Groupe de Recherche LMI (IAP 07/01): <http://lmi.arts.kuleuven.be/>

littéraire (la dimension matérielle du roman graphique, la technique narrative de la métalepse, l'idée générale des univers parallèles) pour inventer une nouvelle forme de littérature fantastique qui se veut trans-genres tout en brouillant les frontières entre les notions de temps-espace (chronotope) et de personnage.

MOTS-CLÉ: Chronotope, matérialité, métalepse, personnage, roman graphique, univers parallèles.



#### LE FANTASTIQUE OU COMMENT S'EN DÉBARRASSER?

La définition du fantastique est, on le sait, un sujet à la fois complexe et ouvert. Complexe, parce que les interprétations concurrentes du label abondent et que la séparation avec d'autres notions comme le merveilleux n'est jamais nette. Ouvert, parce que le fantastique, plus que d'autres genres semble provoquer les débats de terminologie et partant de territoire. En même temps, c'est aussi un genre bizarrement fermé pour au moins deux raisons, qui se renforcent mutuellement. D'une part, le fantastique, quelle que soit du reste la définition donnée, reste fondamentalement un «genre», comme si la seule adoption du mode fantastique suffisait à enfermer l'œuvre dans un tel enclos. D'autre part, et abstraction faite des connotations positives ou négatives du fantastique tel qu'en lui-même, le fait de s'inscrire à l'intérieur d'un genre bien établi semble entraîner presque inévitablement une perte de prestige. En effet, l'institution littéraire actuelle distingue fiction de genre et fiction tout court et celle-ci est presque toujours jugée plus favorablement que celle-là.<sup>2</sup> La fiction de genre est rejetée du côté de la formule et de la culture de masse, la fiction hors genre se pense plutôt comme ce qui excède aristocratiquement les contraintes dites inhérentes à la culture populaire.

Comment sortir de cette situation, qui compromet d'emblée les auteurs dont l'ambition est d'écrire de la fiction sur le mode fantastique —ce qui est, on le comprend, autre chose que le fantastique au sens conventionnel du terme? La question est ancienne et les réponses, par conséquent, nombreuses.

Tout d'abord, on peut essayer de promouvoir le genre, de manière à

---

2. Il n'en va pas de même au cinéma, moins crispé sur ce point. Pour une analyse historique et médiologique de cette question, voir Baetens, Callens, Delville, Gervais, Peeters, Warhol & Watthee-Delmotte (à paraître).

l'éloigner du ghetto paralittéraire dont il continue à pâtir. Cette promotion peut se faire dans deux sens, soit que des auteurs canonisés embrassent directement le fantastique, sans présenter ces œuvres comme de purs exercices de style ou des digressions éphémères (l'exemple de Borges mérite sans doute d'être cité ici), soit que des spécialistes du fantastique arrivent à dépasser la perception négative qui s'attache à l'écriture de genre (une bonne illustration de cette stratégie est Edgar Allan Poe, au moins dans le contexte européen, la vision du public américain étant plus ambiguë sur ce point).

Une deuxième option consiste à redéfinir le fantastique dans le but d'en faire un genre différent, un fantastique *au-delà* ou à côté du fantastique connu et partant un fantastique plus susceptible de se faire accepter comme écriture à part entière et non plus comme fiction de genre. Ainsi du «fantastique social» de Pierre MacOrlan, auteur réputé de l'entre-deux-guerres en France. Le terme en question, malaisé à définir même pour son inventeur, désigne l'insolite et l'angoisse que génèrent la vie moderne, celle née pendant la première guerre mondiale. Il renvoie plus particulièrement aux bouleversements sociaux venant d'une société ayant détruit les modes de vie ancestraux. Enfin, la notion de fantastique social attache une grande importance à la culture de l'image, cinéma et photographie, qui en est souvent le vecteur.

Il existe cependant une démarche plus radicale encore, qui interroge la notion de genre même, qu'il s'agisse de l'évacuer ou, plus subtilement peut-être, de le brouiller au point d'en faire un simple point de départ, un tremplin, la voie royale d'une pratique qui dépasse aussi bien la notion de fantastique que celle de genre. La bande dessinée, longtemps assujettie à des conventions génériques d'une grande rigueur, offre une belle occasion de discuter certains aspects d'un tel franchissement du fantastique. Le cas de Breccia s'impose tout de suite à l'attention (aujourd'hui, n'importe quel lecteur serait d'accord pour dire que la lecture des albums de Breccia à la lumière du seul fantastique serait le pire des contresens). Pour des raisons didactiques, on partira cependant d'un exemple plus contemporain et aussi plus complet, la série des *Cités obscures*, créé en 1983 par Benoît Peeters (scénario) et François Schuiten (dessins).

#### DE LA BANDE DESSINÉE AU ROMAN GRAPHIQUE

Dans l'histoire plus vaste des narrations dessinées, le roman graphique n'est pas un phénomène dont l'origine est facile à déterminer. Plusieurs versions divergentes ont cours et le concept est loin de faire l'unanimité, même

aujourd'hui quand il jouit d'une place certaine dans l'économie de la bande dessinée.<sup>3</sup> Mais pour peu qu'on accepte la pertinence de faire une distinction entre bande dessinée, encore très marquée par l'esthétique des genres, et roman graphique, qui échappe davantage aux règles de la fiction de genre, il existe un consensus sur l'importance historique des années 1970. C'est là en effet que se dégage une nouvelle forme de bande dessinée, entre la révolution de l'underground et la grande percée de la bande dessinée pour adultes avec des créations telles que les longs récits lancés par la revue (*À Suivre*) (1978-1997) puis, dans le domaine anglo-saxon, *Maus* (Spiegelman, 1980-1991) ou *Watchmen* (Moore-Gibbons, 1986-1987). Dans cette décennie, certaines innovations capitales des décennies précédentes produisent soudainement un ensemble d'œuvres qui transforment le média. *La Cage* (Martin Vaughn-James, publié d'abord en anglais en 1975 mais bien connu du public averti en France par les nombreuses collaborations de l'auteur à la revue d'avant-garde *Minuit*), *Le Garage hermétique* (Moebius, paru en feuilleton dans *Métal Hurlant* à 1976 à 1979), et *Le Rendez-vous de Sevenoaks* (Floc'h et Rivère, 1977) en sont aujourd'hui les exemples les plus renommés.

Ce qui réunit chacun de ces trois volumes, c'est outre, leur lien avec le fantastique qui pointe la place stratégique de ce genre dans le renouveau global du média bande dessinée, la reprise mais surtout la fusion des trois grandes révolutions entamées vers 1960. D'abord l'élargissement de la palette thématique de la bande dessinée, avec par exemple l'arrivée de nouvelles formes d'humour, celui qu'on appellera plus tard «bête et méchant», et les premières amorces de l'autobiographie et de l'autofiction. Si les premiers romans graphiques sont fort sérieux (en général ils le sont toujours), c'est bel et bien *Mad*, *Pilote* et, plus généralement, la contreculture qui les ont rendus possibles. Ensuite l'interaction avec des formes d'expression artistique appartenant à d'autres domaines sociaux et culturels. Au moment du pop art, les échanges entre monde de l'art et bande dessinée sont intenses, même s'ils restent profondément inégaux, c'est-à-dire au profit des peintres et au désavantage des auteurs de bande dessinée, lesquels se sentent souvent spoliés.<sup>4</sup> Troisièmement, enfin, les tentatives de faire collaborer écrivains et dessinateurs ou, de façon plus exacte peut-être, la volonté de s'appuyer sur des scénarios dits «littéraires». Paradoxalement, c'est la préférence donnée à des albums muets, sans paroles, qui témoigne souvent d'une vraie ambition

---

3. Pour une défense et illustration du label, voir Jan Baetens et Hugo Frey (2014).

4. Pour plus de détails, voir Frey et Baetens (à paraître).

littéraire, réalisée avec des moyens purement visuels (le principe est loin d'être inédit: déjà dans l'entre-deux-guerres il existait une riche tradition de romans muets gravés sur bois).<sup>5</sup>

Le rapprochement avec le champ littéraire, que le magazine (*À Suivre*) va renforcer par ses renvois au roman d'aventures, n'est pas un mécanisme à sens unique. Illustrée par les tandems Floc'h et Rivière et Schuitem et Peeters, la collaboration d'un écrivain et d'un dessinateur, n'est pas à lire comme une manœuvre destinée à faciliter l'intégration de la bande dessinée à la littérature «sérieuse». Cette dernière ne regarde pas moins vers les formes populaires, plus particulièrement vers les fictions de genre, pour retrouver un nouvel élan après la parenthèse avant-gardiste des années 1960-1970. Caractéristique à cet égard est le travail de Benoît Peeters, qui dans son propre travail littéraire se réclame d'auteurs tels qu'Alexandre Dumas (mélodrame), Agatha Christie (détective), Hitchcock (thriller), mais avant tout Hergé (bande dessinée) pour remettre en valeur la notion de récit. Qui plus est, son effort de raconter de nouvelles histoires, non pas «contre» les expériences antinarratives du Nouveau Roman mais «après» elles et tenant compte de leurs découvertes, se déplace rapidement de l'écriture au sens traditionnel du terme à l'écriture en collaboration dans un média encore jugé mineur, la bande dessinée.<sup>6</sup>

Quant au fantastique, dont on a déjà souligné l'ubiquité dans les années de transition de la bande dessinée au roman graphique, il pourrait à première vue s'interpréter comme une trace du passé. Avec le fantastique, la fiction de genre typique de la bande dessinée traditionnelle persiste au moment clé où le média fait peau neuve et s'apprête à renaître comme roman graphique. Pareille lecture méconnaît pourtant un fait essentiel : la position déjà bien établie de la veine autobiographique et documentaire dans un des grands modèles de la nouvelle bande dessinée, l'*underground* américain (les *comix*, à distinguer des *comics*). La présence du fantastique n'est donc en rien une solution de facilité, imposée par la force de la tradition. Elle révèle au contraire un choix conscient, largement partagé, qui affiche le rôle central du genre fantastique dans la politique de renouvellement de la narration visuelle. Si le fantastique est là, ce n'est pas seulement parce que c'est un genre classique en bande dessinée. Ce n'est pas non plus parce que les auteurs s'efforcent de réinventer le genre même. L'un et l'autre de ces motifs ne sont pas négligeables, mais ils ne sont pas essentiels. L'élément décisif est l'opportunité qu'offre le fantastique, apparem-

---

5. Cf. Beroná (2008).

6. Voir entre autres Peeters (2006).

ment mieux et plus que d'autres genres, à repenser les hiérarchies entre fiction de genre et fiction en général et, ce faisant, à précipiter la mutation de la bande dessinée en roman en graphique. Reste à voir toutefois comment s'y prennent François Schuiten et Benoît Peeters.

#### UN FANTASTIQUE «INDUIT»

La notice wikipédia des *Cités obscures* le souligne dès la première phrase: la série est un exemple de bande dessinée *fantastique*.<sup>7</sup> Cette qualification est motivée de la manière suivante: «Bien que nourris de références à notre monde, notamment sur le plan architectural, ces différents livres s'inscrivent dans un univers parallèle au nôtre, dont la cohérence s'est affirmée de plus en plus au fil des ans». Une telle description demeure évidemment très générale et ne permet pas de comprendre comment les *Cités obscures* transforment le cliché des univers parallèles, ni comment l'appropriation d'un lieu commun donne lieu à une nouvelle politique du fantastique. Essayons donc de préciser quelques traits *spécifiques* du genre fantastique chez Schuiten et Peeters.

De prime abord les *Cités obscures* nous confrontent avec un monde plutôt réaliste, à la fois vraisemblable et presque vérifiable (comment ne pas songer tout de suite au monde de l'art nouveau et des créations de l'architecte Victor Horta?). Toutefois, les effets insolites qui ne tardent pas à se manifester, exhibent moins la présence d'un monde en soi irrationnel qu'ils ne relèvent d'un fantastique «induit». En l'occurrence, on ne manque pas de se rendre compte qu'ils résultent de l'interprétation thématique de certains paramètres formels du média. La mystification au cœur des *Murailles de Samaris* (1983), l'album inaugural de la série où le protagoniste se perd dans une ville en trompe-l'œil, est clairement la transposition fictionnelle d'une donnée élémentaire de n'importe quelle bande dessinée conventionnelle:<sup>8</sup> le fait d'être imprimé sur une page et de n'avoir donc que deux dimensions.<sup>9</sup> L'album suivant, *La Fièvre d'Urbicande* (1984), creuse cette logique en la déplaçant du général au particulier. Le livre construit sa fiction autour d'un cube qui, au-delà du clin d'œil au cube de Rubik (anagrammatisé au début

7. [https://fr.wikipedia.org/wiki/Les\\_Cit%C3%A9s\\_obscuras](https://fr.wikipedia.org/wiki/Les_Cit%C3%A9s_obscuras) (consulté le 4 mai 2016).

8. La bande dessinée contemporaine, quant à elle, s'ouvre de plus en plus à la troisième dimension, cf. Jean-Christophe Menu (2011). Il est difficile aussi de ne pas citer Chris Ware à cette occasion.

9. La dénonciation de l'illusion de profondeur est présente dès le début de la bande dessinée moderne. On en trouve déjà des exemples dans *Little Nemo in Slumberland*. En fait le mécanisme est répandu dans les genres de bande dessinée les plus variés.

du nom de lieu «Urbic-ande»), se lit de manière on ne peut plus nette comme l'équivalent en 3D de l'unité formelle de la page: la case rectangulaire, mécaniquement répétée en trois rangées de deux vignettes. À mesure que le récit progresse et que s'enchaînent tous les rectangles uniformes, le cube initial croît et prolifère en réseau, avant de disparaître quand on referme le livre.

Cependant, le dispositif de Peeters et Schuiten n'a rien de stérile: il y a du jeu dans le passage de la deuxième à la troisième dimension, et vice versa, tout comme les propriétés du cube ne sont pas exactement celles de la case. C'est parce qu'il est posé de biais sur la table au début du livre que le cube pourra se détacher de la case et commencer à vivre sa propre vie. L'idée de passage « ontologique » d'un niveau à l'autre —soit de l'idée abstraite des 2 ou 3 dimensions au motif de la mystification, d'un pur jeu de lignes à un thème en chair et os, et inversement— produit à plus grande échelle le principe fantastique du passage d'un monde, voire d'un univers à l'autre. L'essentiel, toutefois, est de ne pas perdre de vue que là aussi la logique du fantastique comme *effet induit* continue à jouer. Le fantastique n'est pas quelque chose qui est posé d'entrée de jeu, ce n'est pas le cadre choisi d'avance dans lequel une histoire va se dérouler, c'est au contraire l'amplification, au niveau de mondes ou d'univers entiers, de micro-fonctionnements à l'œuvre dans le traitement matériel de la bande dessinée. C'est ainsi que dans *La Tour* (1987) l'aiguillage d'un monde à l'autre coïncide avec deux autres procédés susceptibles de produire des écarts : d'un côté l'alternance du noir et du blanc et de la couleur; de l'autre, l'emboîtement d'une case dans l'autre. Dans cet album en noir et blanc, la conjonction des deux univers s'opère par le biais de la contemplation d'un tableau en couleur, qui, sans véritable surprise pour le lecteur attentif, se «met en vie»,<sup>10</sup> happant le personnage-spectateur dans un nouveau monde tout aussi réel que le sien (le procédé, on en conviendra sans peine, n'est pas sans rappeler le mécanisme psychologique de l'absorption par la fiction, où l'on se met à croire à des êtres de papier).

Or, la combinaison de cette double technique, changement de couleur et emboîtement visuel, n'est pas là pour *souligner* la métalepse ou brouillage

---

10. Dans la terminologie de Jean Ricardou (1975), «mise en vie» ou «libération» désigne le passage d'une représentation «fixe» à une représentation «mobile». Le phénomène contraire s'appelle «capture» (par exemple la description d'un personnage qui s'avère se rapporter à son portrait, non au personnage en chair et en os, si on peut dire).

de niveau,<sup>11</sup> elle est en revanche ce qui la *produit*. Dans le monde des *Cités obscures*, les univers parallèles *naissent* des jeux sur les composantes de base de l'œuvre (bidimensionnalité, compartimentage de la planche, ajout de la couleur, technique du cadre dans le cadre, et ainsi de suite). Chaque élément devient le tremplin d'une pluralisation, que le genre du fantastique et le sous-genres des univers parallèles permettront de mettre, puis de tenir ensemble sans effets négatifs sur la cohésion du récit. Il convient de le répéter: l'objectif de Peeters et Schuiten n'est pas d'évincer ou de détruire la narration, mais de la reconstruire de manière souple tout en y intégrant les subtilités formelles et thématiques de la littérature expérimentale du Nouveau Roman (années 50 et 60), puis du Nouveau Nouveau Roman (années 70).

L'illustration par excellence de cette mise en réseau 1) de la matérialité de la bande dessinée, 2) d'une technique narrative (la métalepse ou passage «illicite», non-réaliste d'un niveau à l'autre) et 3) du cadre général des univers parallèles dans le genre fantastique, se donne à lire dans *L'Enfant penchée* (1996) —par ailleurs une réflexion très émouvante sur le thème de la puberté et de l'adolescence. Dans ce récit, la circulation entre les mondes parallèles s'appuie sur une métamorphose de la matière visuelle: le dessin se transforme en photographie et inversement. Schuiten et Peeters touchent là au trait fondamental du médium: le dessin, non dans le but d'offrir deux points de vue sur la même réalité —un peu comme ce qui se produit dans le célèbre album sur l'action de Médecins sans frontières en Afghanistan, *Le Photographe*,<sup>12</sup> où scènes dessinées et scènes photographiques se relaient pour raconter la même histoire—, mais dans le dessein de mettre à profit cette coupure matériologique pour produire au sein de la fiction une scission spatio-temporelle: changement de média égale changement d'univers. C'est dans le même esprit qu'il faut lire aussi le constant mélange de personnages imaginaires et de personnages basés sur des personnes existantes. On retrouve ainsi le photographe Nadar, l'écrivain Jorge Luis Borges, le cinéaste Orson Welles, le dessinateur de bande dessinée Martin Vaughn-James, puis aussi toute une série de personnages inspirés de personnalités plus locales, le centre des *Cités obscures* étant bien sûr Brüssel.

---

11. On se rappelle que dans sa première définition la métalepse renvoyait uniquement au transit «impossible» entre deux niveaux narratifs, celui du narrateur et celui du récit raconté par ce narrateur (Genette, 1972: 243-244). Depuis, la notion de métalepse en est venue à désigner une large palette de brouillages entre lieux et niveaux narratifs (dont par exemple les captures et libérations signalées dans la note précédente).

12. Emmanuel Guibert (scénario, dessin et couleurs), Frédéric Lemerrier (couleurs et mise en page) et Didier Lefèvre (scénario et photographies), trois volumes parus aux éditions Dupuis (2003, 2004 et 2006).



## L'INITIATIVE À L'ARCHITECTURE

Dans la série de Schuitem et Peeters, le stéréotype des univers parallèles se voit donc redéfini de manière radicale. Loin d'être un thème du répertoire fantastique sur lequel on propose une nouvelle variation, il s'agit d'une structure fictionnelle et narrative qui émerge à partir d'une réflexion sur l'outil de travail des créateurs, pour être déclinée ensuite à plusieurs niveaux. Cette particularité structurelle explique aussi le traitement de l'espace dans les *Cités obscures*, à mi-chemin du réalisme et du fantastique. Là aussi, l'apparition des univers parallèles ne se fait pas d'un coup: elle n'est pas ce qui préexiste à la fiction, elle est au contraire ce qui fléchit et transforme un cadre donné comme indivis et homogène.

Toutefois, le travail de Schuitem et Peeters ne vise pas uniquement l'invention d'un monde clivé, double, hétéromorphe, avec la ville imaginaire de Brüssel, par exemple, se donnant à lire en filigrane de la ville réelle de Bruxelles ou le monde imaginaire des *Cités obscures* faisant apparaître dans ses plis le monde tel que nous pensons le connaître. Il est aussi la redéfinition fondamentale des rapports entre personnage et diégèse, soit l'univers spatio-temporel dans lequel se déroule l'action. Chez Peeters et Schuitem, l'agent ou acteur central de l'œuvre est moins le personnage que le décor: c'est l'architecture qui domine, visuellement d'abord mais aussi sur le plan de l'action.

Ici aussi se retrouve l'effort d'une refonte complète des données fantastiques. Dans la tradition du genre, le lieu du récit n'est jamais un détail et nous savons qu'il est presque toujours une composante essentielle. La notion bakhtinienne de chronotope,<sup>13</sup> cette solidarité d'un certain type de lieu et d'un certain type d'action, est une donnée de base du genre fantastique, comme le montrent des exemples aussi divers que le lien consubstantiel entre la cave ou la crypte et le roman d'horreur ou, de façon plus récente et plus précise, entre Gotham City et les aventures de Batman. Les *Cités obscures* vont plus loin que cette conception forte mais traditionnelle des liens entre décor et personnage dans le chronotope. L'architecture, ici, prend vraiment la place du personnage. Le décor ne sert seulement de cadre —soit symbolique, soit doté d'une certaine forme d'agentivité— à l'action du personnage. Dans les *Cités obscures*, le personnage devient plutôt l'observateur d'un environnement spatial dont les propriétés formelles et thématiques, puis les métamorphoses incessantes s'avèrent le véritable protagoniste de la série. Ce que propose la série de

---

13. Bakhtin (1981: 84-258)

Schuiten et Peeters, c'est un chronotope sans personnage, plus exactement un «chronotope à personnage ajouté».

Certes, en termes d'intrigue l'action humaine est toujours là et les récits des *Cités obscures* n'ont rien à envier aux romans les mieux construits. Toutefois, le personnage principal est le décor, l'architecture, l'espace. À la limite, on pourrait imaginer que l'univers des *Cités obscures* n'a pas besoin de personnages pour fonctionner, y compris sur le plan de l'action —d'où la proposition de chronotope à personnage ajouté. À l'instar de ce qui s'est longtemps passé dans la tradition picturale du paysage, où les peintres avaient pris l'habitude d'inclure quelques figurants pour suggérer par contraste les dimensions des bâtiments représentés, Schuiten et Peeters se servent de leurs personnages pour faire prendre conscience du monde qui les accueille et qui est lui-même en interaction avec le médium qui le convoque.

Ainsi naît un fantastique sans pareil, la différence majeure entre le fantastique traditionnel et celui des *Cités obscures* étant le fait que chez Schuiten et Peeters l'espace peut devenir fantastique sans qu'il doive assumer les clichés du genre fantastique. Ici, le clivage des mondes parallèles n'oppose pas deux mondes différents —le monde tel qu'on pense le connaître, puis un monde inconnu— et le passage d'un univers à l'autre ne constitue pas le noyau d'une aventure en soi insolite. On change de monde en fonction de règles «lisibles», c'est-à-dire compréhensibles à tout lecteur qui accepte de suivre les auteurs dans leur travail sur les paramètres clé de leur médium. Rien ne serait par exemple plus étranger à la logique des *Cités obscures* que l'interprétation «animiste» du décor et de l'espace. De la même façon, ce serait aussi une erreur —non pas littéralement, mais structurellement— d'ériger la série en modèle de ce qui intéresse la narratologie «non naturelle» (*unnatural narratology*).<sup>14</sup> Chacune de ces approches méconnaîtrait inévitablement le caractère spécifique des *Cités obscures*. Schuiten et Peeters ne cherchent pas le fantastique (et encore moins la science —fiction), ils le *trouvent*.

#### DES ÉNIGMES PARALLÈLES

Il ne peut suffire de souligner que l'effet final de la série, fantastique à bien des égards, échappe aux conventions du genre. Ce qui intéresse Schuiten

---

14. Cf. la définition qu'en donne Jan Alber, un des théoriciens les plus subtils de cette branche récente de la narratologie: «An unnatural narrative violates physical laws, logical principles, or standard anthropomorphic limitations of knowledge by representing storytelling scenarios, narrators, characters, temporalities, or spaces that could not exist in the actual world».

et Peeters est moins le fantastique en soi que la possibilité d'utiliser certains éléments du fantastique —en l'occurrence le va-et-vient entre traitement microscopique du médium et développement macroscopique du thème des univers parallèles— pour repenser et réinventer le récit. Cet effort se note par exemple dans la manière dont les auteurs s'attachent à la notion clé d'énigme. On le sait: pas de récit sans problème à résoudre ni de secret à dénouer, la dynamique même de l'intrigue en dépend: sans le désir de savoir comment l'histoire pourrait se terminer, le récit ne peut exister en tant que récit. Il se mue alors en autre chose, par exemple de la poésie en prose, un genre qui réclame une tout autre attitude du lecteur. Dans les *Cités obscures*, la fascination d'une énigme à résoudre est présente d'un bout à l'autre, certains des albums ayant même une structure policière. Mais le statut de l'énigme et surtout de la résolution finale débordent les conventions du genre fantastique. Chez Schuitem et Peeters, l'énigme se déplace: elle ne reste pas limitée au niveau de l'intrigue, mais touche à la totalité de l'œuvre. Dans les *Cités obscures*, le lecteur est censé faire attention à la manière dont se noue puis se dénoue la trame de l'histoire, mais on attend surtout de lui qu'il se penche sur la manière dont se mettent en place les rapports entre médium, espace fictionnel et aventures des personnages.

C'est dire déjà que la résolution de l'énigme n'est jamais un moment «unique», un pivot qui fait basculer l'incompréhension en intelligence, la curiosité en satisfaction, la tension en détente. Le désir de voir clair en la fiction est aussi le désir de comprendre comment l'œuvre s'est construite. Mais à ce type de questions il n'existe pas de réponse simple. Comprendre, ici, n'est jamais un aboutissement, c'est toujours un nouveau début. Chaque découverte que fait le lecteur l'incite forcément à poser de nouvelles questions, à susciter lui-même de nouvelles énigmes en plus de l'énigme que lui propose la fiction. D'où aussi un mode de lecture mixte, à la fois linéaire et dans tous les sens. *Linéaire*, parce que le récit que racontent les *Cités obscures* est toujours séduisant et «bien fait» (techniquement parlant, on sent à chaque page que les auteurs maîtrisent à la perfection la double technique de la «surprise» et du «suspense», pour reprendre la fameuse terminologie de Hitchcock).<sup>15</sup> *Dans tous les sens*, parce que le regard bifurque dès la première image pour s'attacher à des relations et des correspondances en-dessous de la surface narrative, un peu comme d'autres lieux se dissimulent toujours sous les lieux que racontent et dessinent Peeters et Schuitem. Logiquement, les univers parallèles

---

15. Voir le volume d'entretiens *Hitchcock/Truffaut* (1966).

des *Cités obscures* engendrent des *lectures parallèles*, où le foyer du regard se déplace sans arrêt, sans jamais savoir d'avance ce qu'il convient de chercher. Il n'est pas absurde de croire que le travail de Peeters et Schuiten fait basculer le «moment» fantastique de l'œuvre au lecteur: autant les effets fantastiques de l'œuvre sont «rationalisés» ou du moins «rationalisables» (car on finit par comprendre comment la machinerie de l'œuvre a été construite), autant le regard du lecteur crée partout de nouvelles interrogations dont le caractère virtuellement infini est aussi fantastique, sinon davantage, que le plus insolite des mondes imaginaires. La recherche de correspondances secrètes est en effet contagieuse, si elle n'est pas paranoïaque :<sup>16</sup> une fois découverte une correspondance cachée, rien n'empêche l'existence d'autres secrets du même type; le soupçon qui en résulte est par définition sans terme: il n'y a pas de raison pour que la nouvelle quête se termine...

La macrostructure des *Cités obscures* encourage une telle dérive — qu'heureusement l'humour non moins présent dans la série aide à prendre *cum grano salis*. Tout d'abord, la série explore avec brio les tensions entre série, feuilleton et album indépendant. Les divers livres des *Cités obscures* sont à la fois des œuvres autonomes et des parties d'un ensemble plus vaste, mais ce dernier n'a nullement l'homogénéité formelle et thématique qu'on peut attendre d'une série: l'univers, la chronologie, les lieux, les personnages, voire le style sont toujours susceptibles de changements, ce qui fait des *Cités obscures* un tout en morceaux, plus exactement un *mobile lacunaire*.<sup>17</sup> Chaque nouvel album n'est pas une pièce ajoutée au puzzle —ce qui supposerait qu'il existe quelque part une image complète, à voir un jour dans sa totalité—, mais un aspect ou une facette qui modifie le sens du déjà lu, créant un tourbillon sans fin. Il en va de même dans les continuations de l'œuvre au-delà du monde de l'imprimé: expositions, lectures-conférences, sites web, intégration des apports venus des communautés de lecteurs, muséographies, aménagements de lieux existants dans l'esprit des *Cités obscures*, tous ces prolongements ont cessé depuis longtemps d'être de simples expansions ou excroissances de l'œuvre.<sup>18</sup> Les *Cités obscures*, aujourd'hui, font s'interpénétrer trois types d'univers: d'abord la fiction inventée par Schuiten et Peeters ensuite les mondes inventés par les visiteurs de cette fiction, c'est-à-dire les lecteurs; enfin le monde supposé réel, que le miroir à la fois réaliste et déformant de la série nous fait

---

16. Voir par exemple Andrews (2009).

17. Cf. Belloï et Delville (2006).

18. On en trouve aujourd'hui une vue d'ensemble ici: <https://www.altaplana.be/dictionary/urbican-de.be> (dernière consultation le 5 mai 2016).

redécouvrir d'une manière totalement inédite. Dans le contexte des *Cités obscures*, ces trois univers sont rigoureusement identiques: le nouveau fantastique tient à cela aussi.

#### BIBLIOGRAPHIE

- ALBER, Jan (2016): «Unnatural Narratology», *The Living Handbook of Narratology*, en ligne: <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/unnatural-narrative> [consulté le 5 mai 2016]
- ANDREWS, Chris (2009): «Paranoid Interpretation and Formal Encoding», *Poetics Today*, 30:4, pp. 669-692. <<https://doi.org/10.1215/03335372-2009-009>>
- BAETENS, Jan, et Hugo FREY (2014): *The Graphic Novel. An Introduction*, Cambridge University Press, New York.
- BAETENS, Jan, Johan CALLENS, Michel DELVILLE, Bertrand GERVAIS, Heidi PEETERS, Robyn WARHOL et Myriam WATTHEE-DELMOTTE: «Transformations médiatiques: une analyse comparée du cinéma et de la littérature», *Recherches en communication* (à paraître).
- BAKHTIN, Mikhail M. (1981): «Forms of Time and the Chronotope in the Novel», in M. Holquist (ed.), *The Dialogic Imagination: Four Essays*, Austin: University of Texas Press, Austin, pp. 84-258.
- BELLOÏ, Livio, et Michel DELVILLE (ed.) (2006): *L'œuvre en morceaux*, Les Impressions Nouvelles, Bruxelles.
- BERONÅ, David (2008): *Wordless Books : The Original Graphic Novels*, Abrams, New York.
- FLOC'H, et François RIVÈRE (1975): *Le Rendez-vous de Sevenoaks*, Dargaud, Paris.
- FREY, Hugo, et Jan BAETENS: «Why Is There So Much Hatred? Pop Art and the Comics, Before and After the Graphic Novel», (à paraître).
- GENETTE, Gérard (1972): *Figures III*, Seuil, Paris.
- Gibbons, Dave, et Alan MOORE (1987): *Watchmen*, Titan, Londres.
- GUIBERT, Emmanuel, Frédéric LEMERCIER, et Didier LEFÈVRE (2003, 2004 et 2006): *Le Photographe* (3 volumes), Dupuis, Paris.
- MENU, Jean-Christophe (2011): *La Bande dessinée et son autre*, L'Association, Paris.
- MOEBIUS (1976-1979): *Le Garage hermétique*, paru en feuilleton dans *Métal Hurlant*.
- PEETERS, Benoît (2006): *Lire Tintin*, Les Impressions Nouvelles, Bruxelles.
- RICARDOU, Jean (1975): *Le Nouveau roman*, Seuil, Paris.
- SCHUITEN, François, et Benoît PEETERS (1983): *Les Murailles de Samaris*, Casterman, Paris.
- \_\_\_\_\_ (1984): *La Fièvre d'Urbicande*, Casterman, Paris.
- \_\_\_\_\_ (1987): *La Tour*, Casterman, Paris.
- \_\_\_\_\_ (1996): *L'Enfant penchée*, Casterman, Paris.
- SPIEGELMAN, Art (1986 et 1991): *Maus* (2 volumes), Pantheon, New York.
- TRUFFAUT, François (1966): *Hitchcock/Truffaut*, Laffont, Paris.
- VAUGHN-JAMES, Martin (1975): *La Cage*, The Coach House, Toronto.

