

Les Cités obscures de Schuiten et Peeters : analyse d'un dispositif fantastique transmédiatique*

ALEJO STEIMBERG

Résumé

D'abord série de bande dessinée, l'œuvre multiforme de François Schuiten et Benoît Peeters s'est développée au fil des années dans des formats très divers. Le fantastique, effet d'un conflit insoluble entre deux ordres qui s'annulent mutuellement, est toujours présent dans les différentes manifestations des *Cités obscures*, une création fictionnelle qui a trouvé dans l'espace virtuel -interactif et multimédia par essence- un environnement privilégié.

Abstract

At first a comic, the shape-shifting work of François Schuiten and Benoît Peeters was developed over the years on many different formats. The fantastic, the effect of an insoluble conflict between two orders that annihilate each other, is always present in the different manifestations of *The Obscure Cities*. The virtual space -interactive and multimedia in itself- has shown to be an ideal environment for this fictional creation.

1. Les Cités obscures, œuvre transmédiatique

En 1982, Benoît Peeters et François Schuiten publient la bande dessinée *Les murailles de Samaris*. Ce n'est qu'au moment de planifier *La fièvre d'Urbicande* (le deuxième volet de la série) qu'ils se rendent compte que les deux œuvres peuvent appartenir à un même univers. Le premier ouvrage périphérique, *Le mystère d'Urbicande*, a paru peu après. Le troisième volet, *L'archiviste*, n'est pas une bande dessinée mais un récit illustré. Jusqu'à aujourd'hui, les albums composant la série comprennent des formes très diverses (recueil de journaux, conte pour enfants, dramatique sonore, guide de voyage). Dans *L'aventure des images*, Schuiten et Peeters expliquent ces transformations :

[...] la série a pris au fil des ans un caractère essentiellement polymorphe. Aujourd'hui, il n'existe pas la moindre séparation entre l'œuvre mère et sa périphérie, entre ce qui

* Ce texte est une adaptation de deux monographies parues dans la revue RiLUnE (Rivista delle Letterature de l'Unione Europea : <http://www.rilune.org/dese/fantastique.htm>).

serait privilégié (les albums de bande dessinée) et ce qui serait accessoire (les extrapolations). [...] c'est un ensemble composite qui s'est mis en place, un réseau où l'élément le plus circonstanciel est susceptible de modifier profondément le projet. [...] la série procède par une sorte de fuite en avant perpétuelle. Le voyage multiplie les détours et les zigzags, et privilégie le changement de moyens de transport (Schuiten-Peeters 1996 : 48-49).

Loin de considérer ces productions comme marginales, les auteurs les utilisent comme l'un des principaux moteurs de l'œuvre : c'est en suivant cette « logique du rebond » (60) que la série se développe. Les collaborations des intervenants extérieurs font aussi partie de la mécanique de la série, que les auteurs définissent comme *ouverte*, en tant que susceptible de recevoir des apports étrangers, et réglée, car chaque nouvel élément doit considérer ceux qui ont déjà été incorporés (48). Les métamorphoses intermédiatiques jouent un rôle important dans l'aspect « ouvert » de la série, du moment qu'elles favorisent les interventions créatrices du public. Comme l'expliquent les auteurs,

En se révélant poreuse, la série se montrait susceptible d'accueillir de nouvelles greffes. Au fil des années, nous avons reçu des cartes et des manuscrits, un dictionnaire des personnages, des fictions apocryphes, des compositions musicales, une pièce de théâtre, un jeu de société... Chaotique et tâtonnante, l'exploration se poursuit par-delà notre travail (61).

Dans une œuvre avec de telles caractéristiques, le passage aux technologies comme l'hypertexte et l'hypermédia¹ relevait quasiment de l'évidence : la structure en réseau, le détour comme mouvement principal et l'interactivité font penser sans difficulté à l'hypertexte. En effet, il est possible de considérer, comme le font les auteurs (170), l'univers des *Cités obscures* comme un multimédia avant la lettre, si l'on considère les diverses formes qu'il a prises jusqu'à maintenant. En plus, le média originaire de la série, la bande dessinée, présente, comme le signalent Schuiten et Peeters (169), de nombreuses affinités avec le multimédia : il s'agit d'un média composite, et « tout comme le multimédia, la bande dessinée est une écriture discontinue : c'est au lecteur à qui il appartient de jeter des ponts entre les cases, c'est à lui de définir le rythme et le

¹ Roger Laufer et Domenico Scavetta (1992 : 3-4) définissent l'hypertexte comme « un ensemble de données textuelles numérisées sur un support électronique, et qui peuvent se lire de diverses manières. Les données sont réparties en éléments ou nœuds d'information - équivalents à des paragraphes. Mais ces éléments, au lieu d'être attachés les uns aux autres comme les wagons d'un train, sont marqués par des liens sémantiques, qui permettent de passer de l'un à l'autre *lorsque l'utilisateur l'active*. Les liens sont physiquement « ancrés » à des zones, par exemple à un mot ou une phrase ». L'hypermédia est « un hypertexte multimédia » et désigne « l'accès simultané à des données textes, images et sons sur un ou plusieurs écrans ».

type de parcours ». Cette forme de fonctionnement rapprocherait le multimédia de la bande dessinée plutôt que du cinéma ou de la télévision.

Les Cités obscures, un objet protéique

Si on continue à parler de « série » à propos des *Cités obscures*, c'est plutôt pour une question de facilité : *Les Cités obscures* comprennent non seulement des ouvrages très divers, mais aussi des expositions-spectacle, des conférences-fiction (où les auteurs se présentent comme des anciens visiteurs du monde des Cités) et un site Internet. Qui plus est, le lien entre les œuvres de ce « cycle » des Cités (les termes sont tous également insatisfaisants) n'est pas facile à définir, car chaque œuvre est liée aux autres d'une façon différente. Les deux premiers volets de la série, *Les murailles de Samaris* et *La fièvre d'Urbicande*, partageaient le même monde ou univers et le fait que le héros de l'histoire était davantage la ville (son architecture, son décor) que les personnages. Par contre, le troisième, *L'archiviste*, n'était même pas une bande dessinée, mais un récit illustré situé en dehors de l'univers des Cités, où l'archiviste finissait par découvrir que celui-là avait une existence réelle et constituait une sorte d'univers parallèle au nôtre ; les autres ouvrages, qui comprennent, entre autres formes, celle du catalogue muséographique, montrent que le critère d'unité thématique est inapplicable. Comment expliquer donc l'unité de la série ? Thierry Groensteen (1994 : 151) tente une réponse : il faudrait, pour rendre compte de l'ensemble de l'œuvre, situer la cohérence au niveau d'un référent commun aussi difficile à définir, car il apparaît « tantôt comme un monde fictionnel consistant, tantôt comme une spéculation sur l'existence de ce monde ». Il propose le titre de « Légende des Cités obscures » pour désigner la série, une légende établie par les œuvres en même temps qu'elles la mettent en cause. Les auteurs (Schuiten et Peeters 1996 : 61) se montrent d'accord avec cette interprétation, lorsqu'ils disent qu'en passant d'un média à un autre les Cités obscures laissent penser peut-être qu'il existe une réalité concrète ou un univers de référence, indépendant de ces diverses 'manifestations'. L'ensemble des réalisations devient alors des « adaptations d'un introuvable récit premier » (Groensteen 1994 : 155). L'espace virtuel se montre presque idéal pour le développement d'un monde comme celui des Cités, entre fiction et prétendue réalité.

Cités obscures : espace fantastique, espace virtuel

Le sentiment de se trouver face à ce qui est impossible mais qui est pourtant là : voici la très claire et économique définition de Roger Bozzetto (2002 : chap. 1) du « sentiment du fantastique », que l'on éprouve face à des « événements qui peuvent engendrer un vague sentiment d'une présence autre, d'ouverture brève vers une version inconnue de la réalité » ; on peut parler, dans un récit, d'*artefacts générateurs d'effets fantastiques*. Le fantastique implique donc une perte de repères, une impossibilité de

discriminer entre réel et irréel ; ce sentiment joue un énorme rôle dans l'ensemble que constituent *Les Cités obscures*, mais pas seulement à l'intérieur des différentes œuvres qui le composent : la « légende des Cités » est devenue elle-même l'artefact générateur d'effets fantastiques, dans le cadre de cet « introuvable récit premier » qu'on ne peut pas trouver mais qu'on peut bel et bien chercher. Avant d'analyser l'un des espaces où cet artefact se met en œuvre, nous devrions nous concentrer sur le média qui l'a vu naître : la bande dessinée.

2. La Fièvre d'Urbicande

Fantastique/ bande dessinée : quelques éléments théoriques

« Genre », « impulsion », « mode »... Toutes ces catégories² (et bien d'autres) ont été utilisées pour définir le fantastique. Chacune ayant ses points forts et ses inconvénients, c'est un autre point de vue que nous adopterons pour notre approche du fantastique dans la bande dessinée : celle du fantastique comme sentiment ou comme effet. Roger Bozzetto (2002 : chap. 1) écrit que le sentiment du fantastique

renvoie à une expérience commune qui est celle de la surprise ou plutôt de la sidération devant des objets, des lieux, des situations où le sentiment que l'on avait de se situer dans un univers solide compréhensible et cohérent est bouleversé. Devant un « impossible et pourtant là ».

La plupart des définitions portent sur la présence, dans le fantastique, de quelque chose d'incongru, du conflit entre deux ordres, et c'est ce qui amène J. P. Gabillet (1991) à soutenir le lien inextricable entre fantastique et bande dessinée. Dans « Fantastique bande dessinée », il écrit :

[...] les diverses expressions que l'on rencontre en guise de métaphores qualifiant certaines des formes prises par le fantastique – l'entre-deux, le « ni l'un ni l'autre », la subversion, l'indicible, l'instable, l'hétérogène, l'hybride, la rupture, etc. – ont toutes la particularité de s'appliquer pratiquement sans effort d'abstraction au moyen d'expression mixte qui nous occupe. Car la mixité semble être le principe premier de la bande dessinée : entre écrit et image, rationnel et affectif, réalisme et fantastique.

Mais malgré cette similarité structurelle, la bande dessinée fantastique relève un énorme défi : le fait que, en tant que média visuel, elle soit obligée de montrer, tandis que le

² Pour une approche historique des différentes conceptions des termes *fantasy* et « fantastique », voir Neil Cornwell (1990).

fantastique n'a pas, par définition, de forme précise ; son pouvoir est basé sur sa négativité³. Cela marque une claire différence avec le fantastique littéraire, car

le médium visuel qu'est la bande dessinée ne peut pas tricher aussi habilement que la littérature avec les exigences du regard : alors que les textes les plus réussis sont souvent ceux qui optent pour une approche oblique, allant plus d'une fois jusqu'à raturer la « chose » même offerte à la vision des personnages [...], la bande dessinée ne dispose pas de ce même luxe (Baetens 2001).

Comme l'image ne dispose pas d'un équivalent de l'acte verbal de la négation, le dessin doit soit cacher, soit montrer ; Baetens signale que l'intérêt majeur du fantastique en bande dessinée réside précisément dans ce qui est montré malgré tout.

La bande dessinée présente donc, d'un côté, une affinité structurelle avec le fantastique, et de l'autre, une difficulté due à son impossibilité de ne pas montrer ; par ailleurs, elle présente aussi la possibilité de faire du fantastique sans avoir recours à des images pour ainsi dire « non-réalistes ». Expliquons-nous : on a déjà dit que c'est dans la diégèse que se produit l'effet fantastique ; dans ce sens s'exprime Charles Grivel (1992 : 33) lorsqu'il écrit :

Il faut du récit ou, précisément, il faut du temps, l'élaboration lente, signe à signe, par images et par mots, d'un monde inversé, de la doublure, de la contrepartie. C'est la lenteur qui compte, c'est la figuration, l'accession au trouble dans le cadre. Il n'y a de fantastique que de la durée (du récit, de l'image).

Il y a des images dont on pourrait dire qu'elles semblent fantastiques, par exemple : une case de bande dessinée où un homme, visiblement effrayé, est menacé par quelque chose d'horifiant brisant les lois du monde « réel » (un spectre, un objet qui devient vivant, etc.), et dans la bulle de texte qui sort de sa bouche il y a un énorme signe d'exclamation ; néanmoins, en dehors d'un cadre narratif nous permettant de savoir si ce genre de choses appartient ou non au monde de l'histoire, on ne peut pas savoir si on est en présence du fantastique ou, en reprenant momentanément les catégories todoroviennes, du « merveilleux ». *La fièvre d'Urbicande*, l'ouvrage que nous avons choisi, confirme que le fantastique est essentiellement narratif, réussissant à produire un tel effet quasiment sans faire appel à des images manifestement impossibles.

³ C'est ainsi que Grivel (1992 : 30-32) dit que le fantastique constitue « une activité imaginaire [qui] combine, déplace et représente à partir de figures négatives non satisfactives cela qu'il s'agit de penser ».

Éléments clés de l'argument : l'irruption du réseau

La symétrie est l'un des thèmes centraux de *La fièvre d'Urbicande*, tant au niveau de l'histoire qu'en ce qui concerne la présentation même du récit. Elle est, en plus, l'obsession de Eugen Robick, Urbatecteur (c'est-à-dire : architecte des villes) d'Urbicande et personnage principal de l'histoire.

Une page noire avec un cadre au centre ouvre *La fièvre d'Urbicande*. À l'intérieur, on voit ce qu'on reconnaîtra après comme une version stylisée du cahier de notes de Robick ; en fait, chaque chapitre est introduit par une image de ce cahier, renforçant l'idée qu'on est en train de lire une histoire à la première personne (ce qui est seulement partiellement vrai, comme on le verra plus loin).

Avant le début du récit proprement dit le lecteur voit une lettre, qui fonctionne comme introduction *in media res* et nous présente le narrateur et personnage principal, Eugen Robick, l'Urbatecteur. Dans cette lettre, Robick fait l'éloge du présent d'Urbicande, faite de « larges avenues », de « façades harmonieuses », de « jardins majestueux », en opposition à l'état ancien de la ville, « ce hideux magma où des édifices d'un modernisme absurde jaillissaient au milieu de taudis incohérents », et où « le pittoresque et l'extravagance régnaient en maîtres ». Mais ce passé que Robick combat tenacement est encore très vivant, car Urbicande est en réalité deux villes : la Rive Sud, correspondant aux idéaux de Robick et dont il a été le demiurge, et la Rive Nord, espace atavique opposé aux valeurs préconisées par l'Urbatecteur : la symétrie et l'harmonie. Chaos, dissymétrie, déséquilibre, désordre ; voici les spectres qui hantent Robick et qui l'amènent à demander à la Commission des Hautes Instances (tel le tautologique nom de la plus haute instance de pouvoir dans la ville) l'aide nécessaire pour accomplir sa mission : aménager la Rive Nord, « chancre qui ronge notre Cité », et qui en tant que tel est une menace pour l'intégrité de la ville. Et le mot clé pour cet aménagement est « régulariser ».

Le premier chapitre est introduit par une nouvelle page noire, mais le cahier à l'intérieur du cadre est ouvert à la première page, affichant le numéro 1 (qui n'est pas écrit sur le cahier mais constitue une indication du narrateur extra-diégétique) ; au bas de la page on observe une petite structure cubique placée de manière transversale. La même figure, cette fois placée sur un bureau, ouvre la première page de l'histoire. Ce petit objet distrait Robick. Il semble indestructible (on l'a trouvé dans un site archéologique et il a cassé la lame d'une machine à excaver), mais ce qui attire l'attention de l'urbatecteur est « son aspect totalement inutile » : « il est difficile d'imaginer l'usage qu'on aurait pu en faire » (p. 17). Robick déduit qu'il devait s'agir d'un ancien accessoire liturgique. Cette déduction permet deux interprétations sur le personnage de l'urbatecteur : en premier lieu, que ce qui est éloigné de la logique et de l'utilité (comme la religion) lui

semble inutile ; on pourrait aussi penser, en deuxième lieu, que c'est la somme de la régularité et la perfection géométriques que le cube incarne ce qui est sacré pour lui. Cet objet, si anodin pour Robick, montrera ses extraordinaires qualités peu après, quand il commencera à croître de manière exponentielle. Mais Robick, perdu dans ses élucubrations à propos de la ville et dans sa quête constante de la symétrie, ne se rendra compte du phénomène que quand il sera déjà trop tard pour intervenir. Mais rien de tout cela n'est prévisible au moment où Robick et son ami Thomas vont rencontrer la Commission, ce dernier ayant laissé le cube négligemment posé de travers à cheval sur un livre (acte qui va déclencher les événements postérieurs). Le cube n'a pas pour le moment la moindre importance pour Robick, préoccupé comme il est de pouvoir convaincre la Commission de continuer à soutenir ses projets. Mais la rencontre finit par le décevoir et par lui montrer les limites de son entente avec le pouvoir lorsque le Rapporteur (la plus grande autorité de la ville), en lui refusant son appui pour la construction d'un troisième pont entre les deux rives, lui dit qu'« il s'agit de bien autre chose que de symétries et d'enfilades » : il s'agit du pouvoir et du contrôle.

La page introduisant le deuxième chapitre est en tout similaire à la précédente (bien que le cahier soit pris dans l'angle inversé), sauf que le cube a grandi et s'est développé formant un réseau. Elle introduit ainsi une partie éladée du récit⁴ : Robick se réveille le matin suivant et découvre que le cube a bel et bien grandi. Il essaie donc de le déplacer, mais inutilement : l'objet s'est comme incrusté dans la table et Robick finit par se blesser. Mais malgré l'étrangeté du phénomène, il est tout sauf effrayé ; bien au contraire, il est curieux de le voir se développer. Et c'est dans cet esprit qu'il raconte à Thomas la transformation du cube, sans pourtant lui accorder une très grande importance ; il lui dit que le cube « a grandi [...], a poussé. Comme une plante, si tu veux... Des sortes de bourgeons se sont formés à l'extrémité de chaque arête et ont commencé à les prolonger » (p. 30). Il lui raconte aussi comment le cube s'est incrusté dans le bureau, « sans l'abîmer le moins du monde... Comme si la matière extérieure lui était transparente, ou mieux : indifférente ». Thomas n'arrive pas à croire la placidité de son ami face au phénomène, et il insiste à le raccompagner pour l'observer lui-même. Thomas et Robick affichent des attitudes opposées : l'un agit sans tarder, horrifié par l'étrange phénomène ; l'autre, par contre, est fasciné et veut comprendre le développement de l'objet, mais pas forcément l'arrêter.

C'est seulement le lendemain, après s'être endormi dans son bureau, que Robick est confronté aux premières conséquences de la vérité de ses appréciations : le réseau s'est développé non seulement autour mais à travers lui, sans pourtant

⁴ En effet, chacune de ces pages introductives fonctionne comme une sorte d'annonce de ce qui va se passer dans le chapitre suivant.

lui faire aucun mal. Comprenant que c'est la seule chose à faire, Robick attend que le développement continu du réseau finisse par libérer son bras, traversé par deux montants. Mais le réseau affecte bien d'autres choses que sa seule structure : Thomas et Robick commencent de plus en plus à s'éloigner, à cause de leurs attitudes diamétralement opposées à propos du réseau. Thomas comprend très rapidement la potentialité transgressive du réseau ; s'il continue à se répandre, dit-il, « il peut bouleverser l'ensemble de notre système social. Ne pas réagir contre ce phénomène, ne pas s'efforcer de l'enrayer, c'est nous condamner au chaos et à l'anarchie » (p. 44). Robick ne partage pas du tout ce point de vue, et il commence à modifier légèrement ses conceptions théoriques : « Le contraste, n'oublie pas le contraste ! Qui sait si l'art monumental n'a pas besoin de traits légèrement discordants qui soient en mesure de mettre en valeur les ensembles les plus vastes... ». Et ses rapports avec l'autorité changent à l'occasion de son explication du phénomène ; il se fait même traiter d'imposteur en avouant que « nous sommes obligés d'admettre, aussi fantastique que cela puisse paraître, l'hypothèse d'une matière auto-génératrice... Une matière d'ailleurs indestructible ! » (p. 47). C'est le comble : le fantastique ne peut pas être admis par les dirigeants d'Urbicande. Mais ce que Robick, pour sa part, ne peut pas admettre, c'est la possibilité qu'il y ait un lien entre lui et le phénomène. Sa voisine Sophie, propriétaire d'un bordel de luxe (que la rigidité d'Urbicande ne permet pas d'appeler par ce nom), essaie inutilement de le convaincre : « Même si ce n'est pas toi qui l'as inventé, ce n'est pas par hasard qu'il a commencé à se manifester chez toi ! ». Elle, comme Thomas, veut agir, mais dans le sens exactement contraire : elle veut renverser la Commission et pousser Robick à prendre le pouvoir, mais il ne l'écoute pas, car seul l'architecture, ou l'urbatecture, l'intéressent.

Robick finit par être incarcéré, et c'est depuis sa prison qu'il voit s'approcher le moment craint et attendu par tous, lorsque le réseau atteindra enfin la Rive Nord, établissant de nombreuses jonctions illicites. Tous les efforts de la Commission échouent misérablement, minant son autorité ; Robick est ainsi libéré, moins à cause des manifestations de la foule rassemblée par Sophie que par le fait que la geôle soit devenue inutile, le réseau offrant d'innombrables moyens d'évasion aux prisonniers. Le réseau poursuit son développement inexorable jusqu'au moment où la ville est presque entièrement couverte et là, inexplicablement, il s'arrête. Sophie profite de l'occasion pour proposer à Robick d'aller voir la fameuse Rive Nord. D'abord hésitant, il finit par céder. Et si, une fois arrivés, Robick est réticent à reconnaître la moindre vertu dans cette partie de la ville, ses certitudes esthétiques s'affaiblissent peu à peu : lorsque Sophie lui dit que l'état actuel de ce qu'ils observent n'est peut-être pas si mauvais après tout, il peut seulement répondre « peut-être oui... Je ne sais plus très bien » (p. 65).

Le réseau, artefact générateur d'effets fantastiques

Le fantastique porte toujours, d'une façon ou d'une autre, sur la transgression des limites, sur la subversion d'un *statu quo*, la violation des tabous constituant l'un de ses mécanismes essentiels. Dans le fantastique classique, les lois naturelles étaient violées à l'intérieur du récit, tandis que les normes sociales étaient transgressées par le choix thématique (l'intervention du surnaturel permettait de défier différents tabous : la nécrophilie, l'inceste, etc.). Et c'était l'individu qui était confronté à l'effet déstabilisant du fantastique. Dans *La fièvre d'Urbicande*, par contre, c'est toute une société qui doit faire face à l'irruption du fantastique ; l'hésitation face à la nature de l'élément étrange perd place, en tant que centre de l'intrigue, en faveur de l'observation des effets de l'intrusion du fantastique.

L'artefact générateur de l'effet fantastique dans *La fièvre...* est le réseau, et le fonctionnement de cet élément intrusif est très simple : il pousse. Il pousse, dans les deux sens du terme : il pousse comme une plante, comme le signale Robick en expliquant le phénomène à Thomas, et il pousse aussi toutes les structures de la hiérarchique et immobile Urbicande. Il pousse les membres de la Commission à démissionner, une fois devenues inutiles toutes leurs lois ; il pousse Robick en dehors de sa maison et l'oblige à faire face au monde extérieur (c'est ainsi qu'il fait la connaissance de Sophie), et il pousse finalement à la mort beaucoup de ceux qui avaient essayé de s'en emparer (p. 85). Il agit simultanément sur deux niveaux : celui des lois physiques et celui des structures sociales et politiques. Mais ce n'est pas exactement qu'il contrarie ces lois, qu'il agisse contre elles : il les ignore tout simplement. Le trait principal du réseau est son absolue et insaisissable étrangeté.

Reprenons l'histoire de la « vie » du réseau pour en avoir une perspective plus précise. Le cube originaire a été trouvé dans une excavation archéologique ; voici un premier indice de nature ou d'identité. Le réseau serait quelque chose d'atavique, il représenterait, presque littéralement, ce passé enterré par le présent monumental et totalitaire de la ville ; Robick interprète ainsi le cube comme un vestige d'une époque où on pouvait concevoir un objet inutile. Mais on peut développer davantage cette lecture si on revient au concept général de la série. Il s'agit d'histoires où la ville est le personnage principal : la ville transformée en sujet, possédant en tant que tel une personnalité. Et Urbicande est ou sera, à en juger par ce que le titre laisse deviner, un être malade. Mais en quoi consiste la fièvre qui l'afflige ? Une première réponse serait de considérer qu'elle est causée par le réseau, que le réseau est le virus responsable de la maladie, mais cette option n'est pas très convaincante : un virus est un élément envahissant, étranger à l'organisme qu'il occupe, tandis que le cube provient du plus profond des entrailles de la ville. Si l'on pense, par contre, que c'est la fièvre de l'architecture

monumentale l'envahisseur de la ville (dans le double sens de fièvre comme symptôme et comme passion extrême ou maladie mentale), on voit surgir de nouvelles possibilités interprétatives : on peut songer au réseau tant comme manifestation de la maladie (hallucination de la fièvre ou retour du refoulé) que comme une sorte d'anticorps généré par la propre ville. Les interprétations du réseau comme aspect atavique de l'identité de la ville, comme anticorps généré pour faire face à l'invasion d'un élément étrange, la folie de l'architecture monumentale, ou comme manifestation fantasmatique de cette folie ne sont pas du tout contradictoires ; bien au contraire, elles permettent d'expliquer le fonctionnement de notre artefact fantastique. Soit qu'il attaque la structure sociale et politique de la ville, devenue malade, soit qu'il s'en constitue en parodie ou schématisation, le mécanisme du réseau reste le même : il envahit, il s'étend partout. Mais cette invasion ne paraît poursuivre qu'un seul objectif : témoigner l'étrangeté de l'objet (sujet ?) envahissant. Les éventuels dégâts causés par le réseau sont toujours la conséquence d'une action menée contre ou sur lui : Robick blesse une de ses mains en essayant de le déplacer ; la balle de canon qu'on tire sur lui n'a d'autre effet que d'endommager les bâtiments voisins. La reprise de sa croissance, comme on le verra par la suite, suit le même mécanisme. Le réseau n'a qu'un seul trait définitoire : on ne peut pas l'appréhender.

Le réseau, inquiétante étrangeté

Le réseau ne laisse presque personne indifférent : soit il produit un enthousiasme fébrile (chez Sophie, chez la plupart des habitants de la ville), soit il génère une haine farouche (chez Thomas et les partisans peu nombreux de l'ancien ordre). Seul Robick reste sidéré par l'étrange envahisseur ; il est le seul à ne pas le combattre ou à ne pas essayer de s'en emparer. Peut-être que dans cette réaction (ou ce manque de réaction) se trouve la clé de la relation entre l'urbatecte et le phénomène (relation qu'il n'admet pas) : Robick paraît être le seul à reconnaître l'irréductible étrangeté du réseau. L'activité qui éclate partout autour du réseau ne l'emballe pas : il continue sa quête éternelle de la symétrie. L'action subversive du réseau atteint très vite son moment de gloire : « Plusieurs membres de la Commission viennent de demander un congé, euphémisme pour signaler qu'ils démissionnent [...]. Urbicande vit pour l'instant au milieu d'une sorte de chaos bienheureux (P. 71). Ce « chaos bienheureux » ne dure pas longtemps : il y a des indices qu'il se passe quelque chose dans le réseau, mais que Robick dédaigne d'interpréter :

Un long bruit sourd se fait parfois entendre dans le réseau. 'Comme une plainte, comme un cri de souffrance', disent certains. 'Comme le rugissement d'un fauve malade', ajoutent quelques autres. En fait, il doit s'agir du sifflement de vent à travers les montants (p. 75).

Lié à ce bruit mystérieux ou pas, un nouvel événement frappe la ville :

Aussi brutalement qu'elle s'était interrompue, la progression du réseau a repris tout à l'heure. Toutes les constructions qui avaient pris appui sur les montants se sont effondrées en quelques minutes, entraînant dans leur chute d'innombrables édifices (p. 86).

Après le choc, la ville commence à se réorganiser, et une nouvelle Commission, « rajeunie », avec Thomas à la tête, est mise en place. L'éloignement du réseau paraît faire revenir les choses à la « normalité », mais pas tout à fait, car « une étrange nostalgie s'est emparée d'Urbicande. [...] Des mouvements mystiques se développent et annoncent le retour du cube » (p. 89). Les traces les plus profondes laissées par le réseau ne se trouvent pas dans les décombres, mais dans l'esprit des habitants de la ville.

Une rencontre entre Thomas et Robick marque la fin de l'histoire. Ils ne sont plus les mêmes. Pas seulement par rapport au début, mais aussi en relation avec leurs transformations postérieures. Thomas, leader de la nouvelle commission, veut construire une copie du réseau pour faire sortir la population de sa léthargie, malgré son antérieure opposition au phénomène. Robick, pour sa part, semble finalement comprendre la singularité du réseau : apparition extra-ordinaire, il ne peut pas être reconstruit, car une reconstruction est quelque chose d'artificiel, tandis que le réseau, s'il n'est pas un être vivant, agit du moins comme s'il l'était. Élément essentiellement contradictoire, le réseau est en soi pure impossibilité : sorte de plante métallique, il se développe par des bourgeons ; Robick utilise cette métaphore botanique en affirmant que « c'est de la sève qui circule à travers ces montants ! ». Et il y a aussi une autre similarité : le réseau, comme une plante, se développe à partir de quelque chose qui est enterré. Fantasme généré par l'inconscient de la ville ou anticorps produit par son organisme, le réseau ne peut provenir que des profondeurs. Élément étrange et, en même temps, familier (car il fait partie de la ville, il provient d'elle), le réseau appartient au domaine de l'*unheimlich*, l'inquiétante étrangeté (*uncanny* en anglais), telle qu'elle est définie par Rosmary Jackson (1988 : 65-66) dans sa reprise du concept freudien :

Something has to be added to what is novel and unfamiliar (...) to make it uncanny. The uncanny it is in reality nothing new or alien, but something which is familiar and old-established in the mind and become alienated from it only through the process of repression. What is encountered in this uncanny realm, whether it is termed spirit, angel, devil, ghost, or monster, is nothing but an unconscious projection.

Anticorps ou fantasme, le réseau ne peut pas être construit car il ne dépend pas de la volonté. Tout ce qu'il peut faire est apparaître, se manifester.

3. Urbicande.be: L'invasion du fantastique

La machine fantastique constituée par les Cités obscures trouve, comme on le disait plus haut, un environnement presque idéal dans le Web, qui facilite énormément la tentative de brouiller les limites entre fiction et réalité. Tous les textes qui s'y trouvent sont sur pied d'égalité, réduits à eux-mêmes ; ainsi, les « faux » journaux du monde des Cités obscures⁵ y côtoient les versions électroniques de journaux réels. L'espace apparemment infini de l'Internet se montre comme l'espace parfait pour que l'ombre d'un monde se laisse apercevoir ; un monde qui, comme le nôtre, ne peut être appréhendé que par éclats, par fragments.

Des sites, du dehors et du dedans

Le chercheur se dispose à commencer son analyse. Il tape rapidement l'adresse du site (www.urbicande.be) et, en question de secondes, il s'y trouve. Mais qu'est-ce qu'il trouve ? D'abord, qu'il n'est pas encore « dedans » : une image aléatoire (qui change à chaque visite), lui offre une « entrée »⁶. Obéissant (il n'est habitué, comme analyste, qu'aux parcours simples, rassurants, de la textualité linéaire), il s'y rend, et une fois là il est obligé de choisir. La disposition graphique de ces options distingue trois sections : « news » (nouvelles) et « flash obscur » (des animations qui fonctionnent comme une introduction visuelle à l'univers des Cités obscures) et, pour la troisième, « intro aux cités », « site obscur » et « portail ». Le visiteur, s'il est sage, choisit l'introduction et une nouvelle fenêtre s'ouvre : il s'agit d'un texte de Benoît Peeters, « Sur le chemin des 'Cités obscures' » qui peut être lu soit de manière linéaire, soit en bondissant d'un sous-titre à l'autre. Le texte ne semble au début autre chose que l'histoire de sa société créative avec François Schuiten ; mais peu après le lecteur est détrompé. Dans ce texte, comme dans les conférences-fiction qu'il a organisées avec Schuiten, Peeters se présente comme explorateur d'un monde qui possède une existence indépendante : comme Peeters lui-même l'explique (Baetens 2001), « nous ne cherchons pas à faire de la surenchère technique, mais à jouer avec 'l'internaute', en lui proposant une chose qui reste rare sur le Web : de la fiction ».

L'une des particularités d'*Urbicande.be* est que le site possède plusieurs niveaux : il y a plusieurs degrés du « dehors » et du « dedans ». Les noms des

⁵ <http://luminas.ebbs.net/>

⁶ <http://www.urbicande.be/home/>

⁷ <http://www.urbicande.be/html/>

pages aident un peu à établir ces niveaux. Pour le moment, notre chercheur se trouve encore dans « Urbicande.be » ; s'il continue la visite en choisissant le « site obscur »⁷, il sera amené vers « Urbicande ». Dans cette page, l'espace central est occupé par une image (une sorte de clin d'œil au média originaire de la série, la bande dessinée : s'y aventurer est la seule manière de continuer le parcours). Toutes les pages auxquelles on peut accéder à travers cette image ont pour titre général « le site d'Urbicande », et elles permettent donc toutes d'y entrer ; néanmoins, un seul lien est présenté comme une entrée ou une porte : le lien vers le « site »⁸. Cela illustre une autre caractéristique d'*Urbicande.be* : il s'agit d'un espace où le visiteur n'est pas contraint à une seule logique. On peut choisir soit de respecter un parcours plus ou moins traditionnel en utilisant les portes, soit de s'insinuer par les fenêtres (qui est le nom du lien qui permet de retourner à cette page depuis l'« intérieur » du site).

La page nommée simplement « Le site d'Urbicande » donne un avertissement au visiteur :

Attention, vous vous apprêtez à quitter le Web et à naviguer sur le Réseau! En cliquant sur le cube, votre voyage commence. Le site urbicande.be est le seul à vous permettre d'explorer cet univers mouvant, aux arcanes imprévisibles.

Présentée comme véritable début de traversée, elle permet une deuxième option : le visiteur peut, au lieu de plonger directement dans le trajet, consulter une sorte de guide de voyage. Ce guide reprend l'argument de l'introduction, en nous expliquant que

Grâce au voyage accompli par François Schuiten et Benoît Peeters et à quinze années de recherches minutieuses, l'occasion vous est aujourd'hui donnée de découvrir dans toute sa richesse un univers trop longtemps considéré comme mythique, un monde étrange dont les liens avec la Terre sont loin d'être élucidés.

On nous informe de ce qu'on trouvera dans le parcours, et il y a en même temps des liens pour y aller directement. Le site brise constamment toute idée d'avoir affaire à une logique monolithique.

Dans l'entretien réalisé par Jan Baetens (2001), Benoît Peeters expliquait :

Notre site, nous l'avons développé peu à peu comme une sorte de labyrinthe, où les fonctions aléatoires jouent un rôle essentiel : quand on clique sur le cube en rotation, on ne sait pas sur quoi on va tomber.

⁸ <http://www.urbicande.be/html/site.htm>

En cliquant sur le cube, on le constate : le « Site d'Urbicande : point d'entrée »⁹ offre deux faces du cube, chacune possédant un lien vers une page différente, tandis que les faces changent à chaque entrée. La visite virtuelle à l'univers des Cités obscures ne prétend pas avoir un parcours fixe.

Interactivités

Schuiten et Peeters ont soutenu plusieurs fois l'importance de la participation des lecteurs. Dans le but de définir cette participation, Peeters a dit que le lecteur,

s'il saisit les règles du jeu, il s'insinue plutôt dans les marges, les failles, les béances entre les albums. Il cherche à se faire son trou ou à apporter sa pierre. Il s'agit moins pour lui de rectifier que de compléter, en prolongeant les éléments déjà posés (Baetens 2001).

Les participations des lecteurs sont bien antérieures aux possibilités données par le site Internet ; ainsi, Peeters racontait déjà en 1994 la longue correspondance qu'ils avaient soutenue avec une lectrice qui avait pris le nom de Mary von Rathen, l'héroïne de *L'enfant penchée*, qui corrigeait, en tant qu'originnaire des Cités obscures, quelques « erreurs » des auteurs (AAVV 1994). Ces lettres¹⁰ ont été reprises dans le site. En fait, l'un des principaux intérêts du site, selon les auteurs, consiste à faciliter ces participations (Baetens 2001) ; c'est ainsi que plusieurs « hypothèses de passage »¹¹ entre notre monde et celui des Cités ont pu être canalisées par le site. Les lecteurs et amateurs du monde des Cités obscures se sont pliés volontiers au jeu, et il existe actuellement un grand nombre de sites consacrés à sa « légende » ; Urbicande.be abrite un portail qui en recense une vingtaine¹². Ces sites relèvent d'une grande diversité ; certains d'entre eux ne sont que des introductions au monde des Cités, mais d'autres constituent des créations à part entière¹³. Quelques-unes de ces créations ont atteint un degré d'organisation très élevé : le domaine <http://ebbs.net/> renferme plusieurs pages consacrées au monde des Cités, notamment le journal *Luminas*¹⁴.

⁹ <http://www.urbicande.be/htm/entree.htm>

¹⁰ <http://www.urbicande.be/htm/inédits/inédit06.htm>

¹¹ <http://www.urbicande.be/htm/hypothes/hypothes.htm>

¹² L'internaute peut indiquer l'existence de nouveaux sites en écrivant à une adresse électronique.

¹³ Dans <http://story.ebbs.net/>, par exemple, on trouve des « histoires de passages entre mondes ».

¹⁴ <http://luminas.ebbs.net/>

Conclusion

Thierry Groensteen (1994 : 152) a déjà parlé du caractère protéiforme et de la dynamique expansive des Cités obscures. Dans cette œuvre globale, chaque manifestation devient un objet indépendant ; ainsi par exemple, ce qui était censé être un catalogue visuel et sonore de l'exposition-spectacle *Le Musée des Ombres* est devenu l'ouvrage *Le Musée A. Desombres*. La « logique du rebond » dont parlaient les auteurs s'érige en procédé central ; tout élément faisant partie de l'œuvre peut être repris sous une nouvelle forme, et le public fait partie de ce processus. C'est dans cette logique que Peeters peut parler, à propos d'*Urbicande.be*, de « chantier », de « lieu permanent de dialogue et d'expérimentation » (Baetens 2001). L'aspect le plus intéressant du site Internet est le fait qu'il apparaisse comme une sorte de « matérialisation » de deux aspects essentiels des *Cités obscures* comme projet artistique : le passage intermédiatique et l'interactivité. Le site joue à annuler les barrières entre le site « officiel » et les autres sites sur les *Cités obscures*. Ce choix est cohérent avec une œuvre qui fait de l'instabilité l'un de ses traits nodaux. Cette instabilité fait des *Cités obscures* une œuvre essentiellement fantastique, essentiellement hypertextuelle.

Bibliographie

- AAVV : « Entretien », in *Schuiten & Peeters. Autour des Cités obscures*, Mosquito-Bulles Dingues n° 28/29, 1994.
- BAETENS, Jan: *Entretien avec Benoît Peeters*, « Image & Narrative », n° 2, septembre 2001, <http://www.imageandnarrative.be/fantastiquebd/baetenspeeters.htm>.
- BOZZETO, Roger : « Y a-t-il des objets fantastiques ? », www.noosphere.org/bozzetto, mars 2002.
- CORNWELL, Neil: *The literary fantastic: from Gothic to postmodernism*, London, Harvester Wheatsheaf, 1990.
- GABILLET, Jean-Paul: *Fantastique bande dessinée*, in « Image & Narrative », n° 2, septembre 2001, <http://www.imageandnarrative.be/fantastiquebd/jeanpaulgabillet.htm>.
- GRIVEL, Charles: *Fantastique-fiction*, Paris, PUF, 1992.
- GROENSTEEN, Thierry : « La Légende des Cités », in AAVV, 1994.
- JACKSON, Rosemary: *Fantasy: The Literature of Subversion*, London, Methuen, 1988.
- LAUFER, Roger et SCAVETTA, Domenico : *Texte, hypertexte, hypermédia*, Paris, P.U.F., 1992.
- SCHUITEN, François et PEETERS, Benoît : *La Fièvre d'Urbicande*, Bruxelles, Casterman, 1985.
- SCHUITEN, F.- PEETERS, B. : *L'aventure des images. De la bande dessinée au multimédia*, Paris, Éditions Autrement, 1996.