



HAL
open science

Villes en projet, villes imaginaires dans la culture contemporaine : des portraits de villes à New-York-sur-Loire

Henri Garric

► **To cite this version:**

Henri Garric. Villes en projet, villes imaginaires dans la culture contemporaine : des portraits de villes à New-York-sur-Loire. Kultur - Landschaft - Raum. Dynamiken literarischer Inszenierungen von Kulturlandschaften., Stauffenburg Verlag, 2018, 978-3-95809-030-9. hal-01848465

HAL Id: hal-01848465

<https://hal.science/hal-01848465v1>

Submitted on 24 Jul 2018

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Henri Garric

Villes en projet, villes imaginaires dans la culture contemporaine : des portraits de villes à New-York-sur-Loire

Depuis le début des années 2000, les Galeries Lafayette distribuent à leurs clients des plans de Paris imprimés à plusieurs millions d'exemplaires. Il s'agit d'une carte plane classique, où des blocs d'immeubles représentés sous la forme de polygones grisés sont délimités par les rues, espaces vides sur lesquels s'inscrivent les noms de rues. En revanche, les monuments les plus connus de la capitale font exception : la Tour Eiffel, l'Arc de Triomphe, le Louvre, Notre-Dame, les Invalides, mais aussi la Bibliothèque Nationale de France sont représentés en perspective, dessinés et coloriés de façon à faire illusion. Il y a là une contradiction visuelle qui ne nous choque pas, nous semble au contraire particulièrement banale. Et pourtant, on n'a pas toujours représenté la ville de cette façon. Au XIII^e siècle, dans la fresque de la basilique supérieure d'Assise représentant les quatre évangélistes, Cimabue associait chaque personnage à une image d'une ville symbolisant une partie du monde. L'une d'elle en particulier est remarquable, « Ytalia » : elle donne à voir les bâtiments les plus importants de la Rome antique et médiévale (le Panthéon, le Vatican, le Château Saint-Ange, la Porte Aurélia, etc.) et constitue le premier exemple d'une observation directe des lieux urbains. Cette représentation n'est certainement pas réaliste ;¹ et pourtant, ce n'est pas ce qui choque avant tout notre regard contemporain. Ce qui fait qu'on a du mal à percevoir cette image comme l'image d'une ville, c'est que les bâtiments y sont superposés, comme dans un jeu de construction, les uns sur les autres, entassés sans espace de respiration, sans rue pour délimiter un espace. Cette image renvoie plus pour nous aux manipulations délirantes d'un artiste numérique qui aurait découpé les photographies d'une ville et les aurait recomposées en un ensemble baroque incertain – elle ressemble exactement aux séries où Jean-François Rauzier, artiste plasticien contemporain, recompose les villes modernes en superpositions frontales, créant une immense accumulation des bâtiments de New York (*Upper West Side Veduta*, 2013), Barcelone (*Barcelona Veduta*, 2014), voire de villes mélangées

¹ Voir Zeri (2001 : 9) : « Il serait hasardeux de chercher à déchiffrer, dans ce type d'images, les données relatives aux conditions réelles du territoire italien. »

(*Babel*, 2015-2016).² L'imagination se manifeste ici de façon libre, fantasque et utilise les paysages urbains sans essayer de recréer quelque chose qui ressemblerait à une ville. Une ville de fantaisie, donc, plutôt qu'une ville imaginaire.

En effet, entre Cimabue et Rauzier, s'est développée une façon de représenter la ville qui est nous est devenue « naturelle ». L'invention de la perspective, l'association de la vue frontale et du mouvement du voyage, le développement de la géométrie et de l'arpentage, enfin, ont donné naissance à ce que la Renaissance a appelé le « portrait de ville ».³ Ce genre pictural, dont le premier exemple remonte à 1500 (le plan de Venise de Jacopo da Barbari), propose un compromis fragile entre une vue aérienne, géométrale, de la ville, et sa découverte vivante par un observateur ou un piéton qui la parcourait.⁴ On aperçoit alors la ville dans sa totalité, délimitée par ses remparts, organisée intérieurement par les rues qui la parcourent, mais en même temps, on peut voir la forme de tous ses bâtiments ; et même, la présence de véhicules, de petits personnages qui traversent la ville donne souvent l'illusion de la vie et du mouvement. C'est dans cette association paradoxale que j'ai défini les principes de la représentation urbaine : « Représenter la ville dans quelque discours [ou dans quelque image] que ce soit consiste à associer une carte et un parcours autour du nom de la ville » (Garric 2007 : 545). Techniquement, on parle de perspective cavalière, méthode de dessin qui permet de construire une élévation perspective de chaque bâtiment en limitant le plus possible l'écrasement dû au point de fuite. Un mathématicien français du XVII^e siècle la définit ainsi :

[...] pour représenter les fortifications, on se sert d'une perspective [...] qu'on appelle *Perspective cavalière* et *Perspective militaire*, qui suppose l'œil infiniment éloigné du Tableau, [...] et quoiqu'elle soit naturellement impossible, la force de la vue ne pouvant se porter à une distance infinie, elle ne laisse pas néanmoins de faire bon effet. (Ozanam 1693 : 472)

On le comprend, il s'agit là d'un point de vue impossible : personne ne peut à la fois voir ainsi la ville en entier et dans ses détails. Mais en même

² On pourra consulter quelques-unes des œuvres de Jean-François Rauzier sur sa page internet : <http://www.rauzier-hyperphoto.com/> (19.04.2017).

³ Sur ces questions, je me permets de renvoyer à mon livre Garric (2007).

⁴ On pourra voir des exemples de ce genre en consultant les plans des *Civitates orbis terrarum* de Georg Braun et Franz Hogenberg sur la page de *Historic Cities* : http://historic-cities.huji.ac.il/mapmakers/braun_hogenberg.html (19.04.2017).

temps, il fait « bon effet » : ce genre a une efficacité spectaculaire, illusionniste remarquable. C'est la raison pour laquelle, bien qu'il ait été tout de suite « dépassé » par le plan géométral, inventé dès 1500 par Léonard de Vinci, qui donne à voir une véritable projection géométrique de la ville, il continue à habiter nos façons de voir la ville. Le plan des Galeries Lafayette, que j'ai cité en ouverture, n'est qu'un des nombreux exemples de cette survivance.

Est-ce à dire que la représentation de la ville oscillerait entre deux pôles inconciliables : d'un côté la représentation urbaine, fidèle aux principes qui ont longuement sédimenté au long de l'histoire, conciliant la carte et la marche de façon acrobatique mais efficace, de l'autre, l'imagination urbaine, recomposant l'ensemble de façon anarchique et fantaisiste ? Ce n'est bien sûr pas le cas : on suit au moins depuis le XIX^e siècle aussi bien dans l'histoire de la littérature que dans l'histoire de l'art le développement de « villes imaginaires » (il faudrait sans doute dire plus exactement « villes imaginées ») qui proposent au spectateur ou au lecteur une ville vraisemblable, et pourtant inventée.⁵ Une image de ville, donc, qui utilise les principes de représentation du portrait de ville, mais sans viser une ville réelle. C'est à partir du moment où l'on rassemble, paradoxalement, ces deux éléments, qu'on peut parler de « ville imaginaire ». Je vais essayer de montrer ici que cette imagination n'est pas liée à une décomposition et une recomposition arbitraire du corps urbain, mais au contraire, découle directement des principes de la représentation urbaine – la marche et la carte, donc. Il s'agit au fond de montrer que de la représentation de la ville réelle à l'invention de la ville imaginaire il n'y a qu'un pas. Jean Roudaut l'avait déjà constaté :

Ce qui en toute ville réelle apparaît à l'errant, comme le filigrane d'une page, c'est une ville imaginaire, qui conférerait aux pierres et aux venelles leur prestige. Et dès lors, les aventures qu'il peut connaître dans la ville (la rencontre des anges et l'entente des voix prophétiques), il lui semble qu'elles sont l'inscription d'une ville imaginaire sur la ville réelle, formant un dessin, fragmenté, mais lisible dans ses linéaments. (Roudaut 1990 : 10)

Il s'agit ici de le démontrer avec précision en articulant cette inscription de la ville imaginaire sur la ville réelle aux principes mêmes de la représentation urbaine.

⁵ Voir des exemples dans Roudaut (1990).

La carte et la projection imaginaire

Le geste qui semble le plus naturellement lié à la construction d'un espace imaginaire est celui qui consiste à tracer une carte. La carte est certes le relevé systématique d'un espace existant, qu'elle délimite, organise, fixe et nomme : elle crée ainsi un sujet doté d'une individualité qui le sépare de ce qui n'est pas lui (ses marges, ses banlieues, ses campagnes), d'une forme (à la fois externe et interne), qui, enfin, est tenue hors du temps. Cependant, elle est aussi projection : elle ne conçoit pas seulement la forme de la ville, mais la forme que devrait avoir la ville, ce qui pourrait l'achever véritablement. De ce point de vue, la représentation cartographique de la ville flirte toujours avec l'utopie⁶ et le projet urbaniste. L'exemple le plus impressionnant, sur ce point, est le *Commissiers's Plan*, projection cartographique conçue par l'administration de New York en 1811, alors que l'île n'était encore presque pas urbanisée, et qui conçoit une grille géométrique recouvrant l'ensemble du territoire. Seules quelques modifications (la plus connue étant l'ajout de Central Park) seront appliquées à cette projection lors de l'urbanisation progressive de l'île.

Cette projection cartographique joue un rôle essentiel dans la conception des villes imaginaires. Les cartes sont légions dans les livres qui se plaisent à imaginer les villes, quelle que soit leur nature. C'est le cas bien entendu dans les œuvres iconiques, mais aussi dans les œuvres littéraires, qui se sentent obligées d'adjoindre à leur texte une carte concrétisant leur projection cartographique. Ainsi, *La Description d'Olonne* de Jean-Christophe Bailly propose une carte géométrique très précise de sa ville imaginaire, associant le cours assez libre des rivières, la Sauve, et son affluent, la Vivienne, au dessin géométrisé des blocs d'immeubles – des numéros renvoient à des lieux importants qui sont évoqués dans le texte. Dans un tout autre domaine, les éditions DC Comics ont fini par proposer un plan de la ville de Gotham, ville imaginaire où se déroulent les aventures de Batman : dans le crossover *Batman No Man's Land* de Bob Gale et alii (1999), un personnage trace un plan de la ville, plutôt précis, qui représente l'ensemble de l'espace urbain, les fleuves qui le délimite, les rues qui le parcourent et les secteurs d'influence des différents personnages.⁷

Or il ne faudrait pas croire que ces cartes jouent un rôle statique dans tous ces ouvrages. Elles sont à chaque fois une projection qui ouvre les

⁶ On se rapportera sur ce point à Marin (1973).

⁷ Pour une présentation de cette carte, voir l'article en ligne de Baurin (2014).

potentialités de ces villes imaginées. Dans le livre de Bailly comme dans la bande dessinée de Bob Gale, elle sert de point de départ aux rêveries de l'auteur, d'une part, et aux éléments de l'intrigue, de l'autre. Une bande dessinée, *La Fièvre d'Urbicande*, de François Schuiten et Benoît Peeters, montre nettement cette puissance créatrice de la carte. Elle s'ouvre par un court texte, « À la commission des hautes instances », adressé par l'architecte Eugen Robick aux instances gouvernantes d'Urbicande. Dans ce texte, est insérée une carte schématique d'Urbicande qui fait ressortir une dissymétrie dans la ville : deux ponts relient la rive Sud de la ville à la rive Nord, l'un à l'Ouest, l'autre au Centre ; manque donc un troisième pont, à l'Est, que l'architecte trace en pointillé sur la carte, accompagné d'un point d'interrogation (Peeters / Schuiten 1985 : 10). Le récit dessiné pointe lui aussi cet effet de dissymétrie, en faisant appel à une vue perspective, depuis le pont central, qui suit le cours du fleuve jusqu'à l'horizon sans rencontrer de bâtiment pour l'arrêter ; Eugen Robick commente la situation à son ami Thomas, membre de la commission, en ces termes :

J'ai conçu l'ensemble de cette aile en fonction de ce troisième pont que l'on prétend maintenant nous refuser. Sans lui, tout le projet bascule à cause d'une évidente dissymétrie que même un enfant remarquerait. Il y a là un véritable trou, il faut être aveugle pour ne pas s'en rendre compte. (Peeters / Schuiten 1985 : 21)

Or, l'avancée du récit va apporter une solution à cette dissymétrie. Le récit s'ouvre avec la découverte d'un cube exhumé d'un chantier de construction que l'architecte pose sur son bureau. Ce cube grandit magiquement : ses arrêtes s'allongent et se prolongeant, il se développe en un « réseau » complexe qui finit par traverser les murs du bureau de l'architecte, puis par se développer dans l'espace urbain. Ce développement ne s'interrompt qu'au moment où « la ville [est] presque entièrement couverte » (Peeters / Schuiten 1985 : 62). Le réseau a ainsi accompli ce que le plan initial projeté en pointillé. Tout le développement merveilleux que déroule l'intrigue se contente donc d'effectuer en acte ce que la carte posait seulement en puissance.

Il y a ainsi un mouvement d'engendrement parfaitement similaire à la projection urbanistique : alors qu'on pourrait croire que la carte correspond à une forme de contrôle sur la ville qui empêche l'imagination de se déployer, elle s'avère finalement un appel à l'imagination, une ouverture constante à des récits possibles. Elle ne demande qu'à être éparpillée par le mouvement de la marche.

La marche et ses dérives métaphoriques

Le sociologue Michel de Certeau est sans doute celui qui a donné la description la plus convaincante du travail par lequel la marche défait, par une suite de procédures microbiennes, le corps constitué de la ville. Il pointe en particulier les dérives métaphoriques par lesquelles le marcheur s'approprié les noms propres des toponymes :

[Les noms propres] s'offrent aux polysémies dont les affectent les passants ; ils se détachent des endroits qu'ils étaient censés définir et servent de rendez-vous imaginaires à des voyages que, mués en métaphores, ils déterminent pour des raisons étrangères à leur valeur originelle mais des raisons sues/insues des passants. Étrange toponymie, décollée des lieux, planant au-dessus de la ville comme une géographie nuageuse de « sens » en attente, et de là conduisant les déambulations physiques [...]. (De Certeau 1990 : 157)

Cette dérive métaphorique par laquelle le marcheur prélève des fragments du corps de la ville, c'est probablement elle qui préside à l'invention lexicographique qui donne aux villes imaginaires leurs noms et leurs structures internes. Le roman de Neil Gaiman, *Neverwhere* (1997), donne de ce point de vue une illustration presque littérale de la formule de De Certeau, « étrange toponymie décollée des lieux, planant au-dessus de la ville comme une géographie nuageuse » (De Certeau 1990 : 157). Le personnage principal du roman, Richard Mayhew, suite à la rencontre avec une jeune fille appelée « Porte », découvre l'existence d'un « Londres d'en bas », dans lequel il peut passer en franchissant divers seuils, guidé par Porte et par un drôle de personnage, le « marquis de Carabas ». Chaque toponyme londonien peut alors se prêter à une dérive métaphorique qui ouvre sur un lieu autre – probablement quelque chose comme une ouverture utopique placé au cœur du lieu. Il s'agit la plupart du temps d'une réinterprétation littérale du toponyme. Ainsi, quand Richard et Porte veulent savoir comment trouver l'ange Islington, ils vont rencontrer le Comte qui siège à « Earl's Court ». Le toponyme désigne bien entendu une station du métro londonien, à laquelle Richard pense immédiatement : « Earl's Court, la station de métro familière où Richard avait attendu un nombre incalculable de fois en lisant le journal ou juste en rêvassant » (Gaiman 2010 : 191), mais les personnages finissent par pénétrer dans un métro où se tient réellement une « cour du Comte » :

Le bouffon du Comte, un vieil homme à la bouche pincée et revêche, au visage fardé, donnait l'impression d'avoir fui un siècle auparavant une existence de

fantaisiste en tout genre, abonné au bas de l'affiche dans les music-halls victoriens. Il mena le Comte jusqu'à un siège en bois sculpté, une sorte de trône où le Comte prit place, tanguant un peu. [...] La cour du Comte – Earl's Court, se dit Richard. Bien sûr. Puis il commença à se demander s'il y avait un Baron à Barons Court, un Corbeau à Ravenscourt, ou... (Gaiman 2010 : 206)

Chaque lieu de la ville réelle ouvre ainsi la voie à une dérive imaginaire ; c'est elle qui consiste de façon complète la ville imaginaire, « Londres d'en Haut », qui se greffe comme un parasite sur la ville réelle. Même si cette ville (« Londres-d'en-bas ») porte pratiquement le même nom que la ville réelle (« Londres »), elle n'en dérive pas moins, forme imaginaire, à partir du jeu lexicographique.

L'œuvre de Peeters et Schuiten propose un fonctionnement équivalent en cherchant à associer l'espace réel à l'espace imaginaire par une série de « moyens d'accès » : « Le problème du Passage se pose [...] d'une manière préoccupante, puisque seuls quelques points de contact sont attestés et qu'ils semblent pour la plupart bien difficiles à utiliser » (Peeters / Schuiten 1996 : 49). Ces passages sont (en partie du moins) identifiés comme des lieux qu'on peut énumérer et que liste le *Guide des cités*, faux guide touristique qui présente une forme de synthèse de ces villes imaginaires : le Palais de Justice de Bruxelles (« le Palais de Justice de Bruxelles et le Palais des Trois Pouvoirs de Brüssel sont identiques à quelques détails près [...] Une porte au moins les relie l'un à l'autre, permettant un Passage dans les deux sens », Peeters / Schuiten 1996 : 49), le Musée A. Desombres, à Laguiole, la station de métro Porte de Hal à Bruxelles, la station « Arts et Métiers » à Paris. Si on se concentre sur un de ces lieux de passage, le Palais de Justice de Bruxelles, on comprendra comment se fait la dérive imaginaire. Le lieu bien réel, doté d'un nom qui renvoie préférentiellement à notre monde, est associé à un lieu imaginaire, presque identique, mais qui porte un nom doublement décalé : au lieu du « Palais de Justice », « le Palais des Trois Pouvoirs » et surtout, au lieu de « Bruxelles », « Brüssel ».

On comprend ainsi pourquoi la dérive métaphorique attachée au lieu est liée à la création lexicographique qui caractérise la ville imaginaire. Passer de Bruxelles à Brüssel, de Paris à Pâhry, c'est suivre un mouvement d'invention qui donne son nom à la ville ; de même, dans *Neverwhere*, Londres devient le « Londres d'en bas » ; de même, dans les bandes dessinées de Nicolas de Crécy, New-York devient New-York-sur-Loire. Il suffit de ce petit écart pour faire une autre ville. Mais bien entendu, l'écart peut être plus important et donner lieu à l'invention de Xhystos, Samaris

ou Urbicance – ou encore Olonne pour le livre de Bailly, Gotham et Metropolis pour l'univers de DC Comics, etc. Toute invention de ville imaginaire passe nécessairement par l'écart toponymique par rapport à la réalité urbaine existante.

Cependant, cet écart n'est pas seulement lexicographique, il est aussi morphologique. Là encore, les *Cités obscures* de Schuiten et Peeters peuvent servir de modèle : le « Palais des Trois pouvoirs » est identique « à quelques détails près », au Palais de Justice de Bruxelles. L'invention architecturale, qu'elle s'appuie ou non sur une base réelle, permet la caractérisation visuelle d'une ville imaginaire dans son écart par rapport aux villes existantes. Benoît Peeters explicite clairement le phénomène à propos de la ville de Xhystos, inventée dans l'album *Les Murailles de Samaris* :

Pour Xhystos, l'art nouveau s'imposa presque instantanément. Pas l'art nouveau réel, celui que Victor Horta et quelques autres inventèrent à la fin du siècle dernier : ce style n'eut pas le temps de se développer ; il ne put donner naissance qu'à quelques constructions isolées, perdues dans des tissus urbains sans rapport avec lui. L'art nouveau dont serait fait Xhystos aurait eu, lui, la chance de s'imposer, d'étendre à la ville entière ses arabesques et ses rondeurs.

Partant de quelques bâtiments que nous connaissions [...], nous avons essayé de concevoir Xhystos jusque dans ses moindres détails, imaginant ce qu'aurait pu devenir un Bruxelles entièrement réinventé par quelqu'un comme Horta. (Peeters 1988 : 56)

François Schuiten développe les potentialités d'un art nouveau urbain qui n'existe qu'en puissance, qu'en rêve pour développer toute une ville art nouveau, où non seulement il multiplie les bâtiments inventés à partir de formes végétales organiques, mais dont le plan même s'impose sous cette forme.⁸ La ville imaginaire se conçoit ainsi, comme dans son rapport au toponyme, par une dérive généralisée vis-à-vis des bâtiments réels. Cette dérive peut donner lieu à des espaces extrêmement fantaisistes, peuplés de machines volantes (comme la ville de Blossfeldtstad)⁹, habitée par

⁸ On retrouve le même procédé à propos de la ville de Blossfeldtstad voir Peeters / Schuiten (1996 : 83) : « Toutes les habitations anciennes furent éliminées en l'espace de trois ans et de nouveaux immeubles furent édifiés à l'image des photographies de Karl Blossfeldt. Pour bien montrer l'ampleur de ce projet, Brentano fut même rebaptisé, prenant le nom de Blossfeldtstad. »

⁹ Voir Peeters / Schuiten (1996 : 84).

des chiens et des phoques (comme la ville de New-York-sur-Loire représentée dans *Le Bibendum céleste*),¹⁰ etc. Cette dérive est dans la logique de la représentation urbaine : le processus de dérive que le marcheur fait jouer sur le lieu qu'il traverse, sur le toponyme dont il s'empare est de même nature et l'imagination peut ainsi ouvrir à chaque lieu une potentialité et faire apparaître dans la ville des bâtiments, des objets ou des créatures imaginaires.

Ville imaginaire entre vraisemblance et illusion

Pourtant, il n'est pas forcément nécessaire que la ville se peuple de bâtiments fantaisistes, de machines rêvées, encore moins de créatures merveilleuses, pour faire une ville imaginaire. De l'ancrage du travail de l'imagination dans les principes mêmes de la représentation découle en effet le paradoxe suivant : au fond, même la ville la plus vraisemblable reste une ville imaginaire. On pourrait même se demander si elle n'induit pas un effet d'imagination plus marquant encore que les villes merveilleuses. Jean Roudaut relève ainsi dans la littérature française réaliste des XIXe et XXe siècle une multitude de villes inventées qui créent un effet de fiction marquant. Je pense surtout pour ma part à *La Description d'Olonne* de Jean-Christophe Bailly. Si on laisse de côté les toponymes inventés, dont j'ai déjà parlé, le portrait de cette ville imaginaire ne s'éloigne sur aucun point des portraits de villes réelles, telles que ceux que Michel Butor, Julien Gracq, Angelo Ripellino, Olivier Rolin, William Kennedy, Jerome Charyn¹¹, etc. consacrent à Paris, Londres, Nantes, Prague, Valparaiso, Buenos Aires, Albany, New York. Ce qui est justement fascinant dans le livre de Jean-Christophe Bailly, c'est la façon très systématique dont il applique les procédures habituelles de description des villes réelles. Les différents lieux décrits sont situés cartographiquement, c'est-à-dire selon des coordonnées géométriques précises. On pourrait multiplier les exemples, mais je me contenterai du plus significatif où la situation géographique précise est associée à la description d'une forme géométrique (« à la base du trapèze ») :

L'avenue de la Découverte vient s'y jeter par l'ouest, le boulevard des Cercles par le nord et la rue Ferréol par l'est. Par le sud, en deux points, se fait la jonction avec les îles, tant celles de la vieille ville que celles de la nouvelle Olonne : la place de la Liberté est sans conteste le centre et le cœur vivant

¹⁰ Voir De Crécy (1994-2002).

¹¹ On en trouvera une liste plus complète dans mon livre Garric (2007).

d'Olonne, et c'est bien ainsi que Cervier, qui voyait loin, l'avait conçue, en la plaçant à la base du trapèze si visible dans le plan de la ville grâce auquel il donne corps à la cité entièrement nouvelle voulue par François-Frédéric. (Bailly 2010 : 34)

L'écriture donne ainsi consistance au plan dessiné qui conclut le livre : elle en paraphrase les éléments visuels. *La Description d'Olonne* constitue donc progressivement la ville, comme si elle l'inventait sous nos yeux. Et effectivement, ce processus de création progressive semble constamment exposé par l'auteur, qui ne cesse de présenter les modèles mêmes de cette projection cartographique. Ainsi au moment de décrire la construction d'une partie de la ville au début du XIXe siècle, il associe explicitement la projection cartographique initiale à une toponymie reprenant les noms des constructeurs :

L'extension, loin de se faire au petit bonheur, avance selon les directives d'un plan d'ensemble mis au point par ce cartel d'ingénieurs dont les noms se retrouvent partout dans la toponymie des nouveaux quartiers : quartiers Bilhard, Chantiers Ferrier, bassin de Lavaux [...]. (Bailly 2010 : 16-17)

Le passage fonctionne ainsi comme une désignation autoréflexive et ce à plusieurs niveaux : il parle de la projection cartographique qui engendre la ville et correspond donc au geste d'invention de l'écrivain qui construit un plan de ville, mais il y ajoute aussi les noms des ingénieurs, inscrits dans le corps même de la ville – comme si le créateur devait nécessairement se retrouver dans la ville qu'il a inventée. Cette citation des moyens de représentation, de projection de la ville, est une constante dans l'écriture imaginaire de Bailly qui va l'amener à comparer plusieurs éléments de sa comparaison directement à des moyens de représentation ; ainsi, à propos d'un lieu majeur de la ville : « le cours Léopold [...] est resté solitaire, comme un dessin d'architecture tronqué » (Bailly 2010 : 68).

Cependant, c'est plus encore dans la marche que *La Description d'Olonne* se confronte à la dérive imaginaire. L'ensemble du livre se donne comme un récit autobiographique du rapport particulier du narrateur à Olonne ; en conséquence, il raconte régulièrement des traversées personnelles de la ville soit pour relever sa confrontation aux grands monuments d'Olonne (par exemple pour raconter sa visite de la synagogue) soit surtout pour faire un relevé de petits événements vécus dans la ville :

[...] souviens-toi, souviens-toi donc aussi de tout ce que tu as pu voir, des draps qui séchaient dans une arrière-cour du quartier Saint-Christophe, conformément, dans l'air salé, avec de l'herbe entre les pavés [...] d'une cage à oiseaux étonnamment petite suspendue à un volet de l'île Mauprée, près de la vieille

synagogue, d'une jeune fille qui s'en allait à bicyclette le long de la Scève [...].
(Bailly 2010 : 109)

Ces impressions saisies sur le vif et enfermées dans la mémoire du narrateur correspondent nettement à ces éclats qui dans la marche retiennent des événements sur le corps cartographié de la ville. Or là encore, le narrateur donne une explication autoréflexive explicite du phénomène :

Il y a beau temps que l'on sait que le pas, en avançant, transforme ce qu'il voit, et j'aurais dû prévoir aussi la perturbation de mon ombre portée, inévitable compagne de celui qui parle ou écrit, quand bien même il croirait ou voudrait le faire dans le monde de fées qui serait celui où il n'a jamais mis les pieds.
(Bailly 2010 : 128)

La dérive qui se met en œuvre dans la marche déplace le réel – ceci, nous le savons – Bailly utilise ce déplacement pour créer une ville imaginaire, mais il expose en même temps ce déplacement, rappelant l'irréalité de la ville qu'il a créé. Mais comme il s'est inclus lui-même dans cette ville imaginaire, comme il inclut son propre mouvement dans cette ville, ce mouvement lui-même est frappé par l'irréalité. En d'autres termes, le processus autoréflexif entraîne le sujet qui l'enclenche.

On en arrive ainsi à une situation paradoxale où la ville imaginaire, alors qu'elle a acquis tous les traits d'une ville réelle, représentée dans une carte qui s'est trouvée concrétisée par les descriptions aériennes de la ville, puis mise en mouvement par les marches vivantes en chaque lieu, revient à son statut d'illusion. C'est un phénomène qu'on retrouve pratiquement dans tous les portraits de villes imaginaires. Ainsi, à la fin des *Murailles de Samaris*, le narrateur, au moment où il revient à la ville dont il était parti, ne rencontre qu'une ville trompe-l'œil : « Et soudain la vérité m'est apparue. Xhystos, c'était Xhystos le simulacre des simulacres... Pour rejoindre ces silhouettes sans vie, j'avais abandonné mes véritables proches » (Peeters / Schuiten 1988 : 50). On retrouve cette dimension illusoire dans le cas de Londres-d'en-bas du roman de Neil Gaiman : à la fin du roman, le Richard Mayhew doit choisir entre revenir à la réalité où s'enfermer pour toujours dans l'imaginaire de cette nouvelle ville découverte ; enfin, sous une forme grotesque New-York-sur-Loire apparaît à la fin du *Bibendum céleste* comme une création fantasmagorique, bâtie à partir des déjections canines. Cependant, c'est vraiment dans la *Description d'Olonne* que la dimension illusoire est affichée avec le plus d'ostentation – alors que c'est dans ce corpus l'exemple le plus vraisemblable :

Quartiers, ou chapitres – la ville est ce livre que j’ai lu dans le texte pour pouvoir le redire, et il était fait d’une géométrie si rigoureuse et si pure que l’histoire en devenait toute petite ou absente. [...] Au point où ma vie la rencontre à nouveau, en souvenir, Olonne ne se déploie que comme une illusion – le mirage d’une présence pure. En son absence, c’est ce mirage que je vois. (Bailly 2010 : 19)

Conclusion : nous avons besoin de villes imaginaires

On pourrait gloser longtemps sur le paradoxe des villes imaginaires. Elles sont profondément ancrées dans les modes de la représentation urbaine, non seulement parce que celui qui les invente cherche à créer de la vraisemblance (en utilisant la carte et la marche, il nous la fait percevoir comme une ville, tout simplement) mais plus encore parce que le processus d’imagination est intrinsèquement lié à la production de l’espace urbain – la projection cartographique et la dérive métaphorique de la marche. Or, comme la production de l’espace urbain est fondamentalement une projection mentale, elle oriente aussi la ville imaginaire vers l’illusion et l’irréel. Cela signifie-t-il pour autant que la ville imaginaire n’est là que pour nourrir notre besoin de fiction ? Je ne le crois pas : le lien intime entre la production urbaine, la projection urbaine, l’imagination urbaine et le vécu urbain dit d’abord et avant tout notre besoin de ville. Nous continuons à nous représenter des villes réelles selon les principes de la représentation hérités du XVI^e siècle alors que les villes ne correspondent plus à ces principes :¹² c’est parce que nous tenons à ce que signifie « la ville » comme paysage mental. Et c’est pour cela que nous continuerons longtemps, souhaitons-le, d’imaginer des villes.

Bibliographie

- Bailly, Jean-Christophe (2010 [1992]), *Description d’Olonne*, Paris : Christian Bourgois.
- Baurin, Camille (2014), « Batman No man’s Land est-il un classique ». In : *Le superhéros et ses doubles* : <https://superherosdouble.wordpress.com/2014/05/12/batman-no-mans-land-est-il-un-classique/> (19.04.2017).

¹² Je renvoie sur ce point à la dernière partie de mon livre sur les « romans contemporains et la prolifération urbaine » (Garric 2007 : 371-543).

- De Certeau, Michel (1990 [1980]), *L'invention du quotidien. 1. Arts de faire*, Paris : Gallimard.
- De Crécy, Nicolas (1994-2002), *Le Bibendum céleste*, Genève : les Humanoïdes associés.
- Gaiman, Neil (2010), *Neverwhere (1997)*, Paris: Au Diable Vauvert.
- Gale, Bob et alii (éd.) (1999), *Batman No Man's Land*, Burbank: DC Comics.
- Garric, Henri (2007), *Portraits de villes. Marches et cartes : la représentation urbaine dans les discours contemporains*, Paris : Honoré Champion.
- Marin, Louis (1973), *Utopiques : jeux d'espaces*, Paris : Minuit.
- Ozanam (1693), *Cours de mathématiques nécessaires à un homme de guerre*, Paris : Jombert.
- Peeters, Benoît (1988), « Retour à Samaris ». In : Benoît Peeters / François Schuiten, *Les Murailles de Samaris*, Tournai : Casterman, p. 51-59.
- Peeters, Benoît / Schuiten, François (1985), *La fièvre d'Urbicande*, Tournai : Casterman.
- Peeters, Benoît / Schuiten, François (1988), *Les Murailles de Samaris*, Tournai : Casterman.
- Peeters, Benoît / Schuiten, François (1996), *Le Guide des cités*, Tournai : Casterman.
- Roudaut, Jean (1990), *Les Villes imaginaires dans la littérature française*, Paris : Hatier.
- Zeri, Federico (2001 [1976]), *Le mythe visuel de l'Italie*, Marseille : Rivages.