



nuît

par Thierry Groensteen

samedi 14 février 2015, par [Thierry Groensteen](#)

[Septembre 2014]

Pierre McOrlan définissait la photographie comme un « art solaire au service de la nuit ». La bande dessinée n'a peut-être pas la même relation ontologique à l'obscurité, mais il est peu contestable que la nuit - la *nuît d'encre* - inspire les dessinateurs. On peut même dire qu'il existe une famille de « dessinateurs de la nuit », qui comprend notamment (pour me limiter aux artistes francophones) Chabouté, Comès, Mathieu, Tardi ou Varenne.



Certains genres, comme le polar ou le fantastique, appellent plus particulièrement la nuit. Pensons seulement à *Sin City*, de Frank Miller, série policière dont chaque image paraît arrachée aux ténèbres par la lumière aveuglante d'un éclair, et dont le tome 2 (*J'ai tué pour elle*) s'ouvre par ces mots : « *Encore une*

de ces nuits brûlantes et sèches. Une nuit sans vent. Une de ces nuits qui fait (sic) faire aux gens des trucs secrets et bien moites. » Et pensons à Alberto Breccia, dont la plupart des œuvres majeures (*Mort Cinder*, *Perramus*, *Dracula...*) pourraient avoir pour *incipit* le célèbre vers de Racine : « C'était pendant l'horreur d'une profonde nuit »... Parce qu'elle génère un autre rapport à l'espace et à l'intériorité, un vacillement des repères et de la confiance, la nuit est indispensable aux genres qui jouent de l'inquiétude, de la peur, voire de la terreur, comme ressorts dramatiques.

Hergé était plutôt un dessinateur du jour, de l'air, de la lumière. Aussi les scènes de nuit sont-elles relativement rares dans les aventures de Tintin, mais toujours menaçantes et d'autant plus mémorables : c'est le début de *L'Étoile mystérieuse*, qui annonce la fin du monde (alors que l'album s'ouvre par cette exclamation de Tintin : « *Quelle nuit magnifique !* »), c'est l'orage dans *Les 7 Boules de cristal*, qui, brisant la fenêtre de la chambre où repose Tintin, lui inspire la vision de Rascar Capac s'introduisant dans la pièce, ou bien encore la scène de l'éclipse dans *Le Temple du soleil*, semant la panique parmi les Incas. Ajoutons-y l'attentat contre la voie ferrée et les agissements des contrebandiers dans *Le Lotus bleu*, et les coups de feu tirés dans la nuit qui enveloppe Moulinsart, au début de *L'Affaire Tournesol*. Exceptionnellement, dans certaines de ces scènes, Hergé réintègre dans son système graphique ce qu'il en bannit ordinairement : l'ombre. Dans la première page de *L'Étoile mystérieuse*, elle est encore absente. Mais dès que la menace d'une collision avec l'astéroïde a été formulée, les passants projettent d'inhabituelles, longues et inquiétantes ombres portées sur le sol.



Krazy Kat, de George Herriman, est, comme l'on sait, une série dans laquelle jour et nuit alternent de façon arbitraire. Cette alternance se systématisa à partir de 1921, elle ne caractérise pas les toutes premières années du strip. Au début, Herriman dessine une lune très mince, toujours située juste au-dessus de l'horizon. À partir de 1918, il commence à jouer avec des fonds de case hachurés, sans autre motivation qu'esthétique. L'année suivante, il s'essaie à caractériser la nuit par des trames géométriques. En 1920, il semble bien qu'il se serve de la nuit à des fins dramaturgiques, pour caractériser les moments clés de l'action (voir par exemple la planche du 14 mars). Puis l'alternance se fait plus systématique, elle devient l'un des fondements de sa poésie.

« Pour qu'il y ait nuit, il faut qu'il y ait jour. Le jour introduit la nuit comme sa différence propre et comme l'alternance selon laquelle seulement il peut être jour : à la fois lumière et période », écrit le philosophe Jean-Luc Nancy (2006 : 108). Chez Herriman, le jour ni la nuit ne définissent plus de *périodes* mesurables, ils n'obéissent plus aux rythmes naturels des astres et des saisons, ils ne sont plus l'expression du cycle des heures. Peut-on dire que le jour est encore *lumière* ? Les personnages de ce petit théâtre qu'est *Krazy Kat* projettent une sorte d'ombre portée sur le sol, qui leur donne une assise sur le fond blanc qui tient lieu de sol. Mais cette « ombre » apparaît indifféremment quand le ciel est clair et quand il est sombre. Du reste, la clarté qui enveloppe toutes choses et nous les rend visibles est la même.

Par ailleurs, si Herriman représente fréquemment la lune, il ne figure le soleil qu'en des occasions très exceptionnelles. Dans *Krazy Kat* et plus généralement dans la bande dessinée, nuit et jour, à cet égard, ne sont pas à égalité. C'est comme si le soleil n'était pas indispensable au jour, un ciel clair suffisant à le

désigner comme jour. Alors que la lune, elle, est proprement la *signature* de la nuit. La lune, qui se détache en clair sur un fond noir, est un objet graphique singulier, qu'affectionnent presque tous les dessinateurs. Sous ses deux formes géométriques, le croissant et le cercle, notre satellite s'incarne dans un motif simple et prégnant ; il peut, à lui seul, métamorphoser un paysage, lui conférer une touche de poésie, d'onirisme, le rendre plus inquiétant ou plus pittoresque.

Herriman, lui, la représente presque toujours comme une sorte de barque aux extrémités relevées (la confusion entre les deux motifs est au principe de la planche du 25 mars 1928), ou de fromage trop fait. Quelquefois, les rochers qui ponctuent le paysage arizonien de Coconino affectent la même forme que notre satellite, comme s'ils allaient s'épouser ou que la lune était un morceau du paysage qui se serait élevé dans les airs. D'autres fois, le rocher est plat, voire cubique, mais tout se passe comme s'il aimait la lune, qui se tient juste à sa verticale.



Le 1er mai 1938, Herriman remplace la lune par Saturne et ses anneaux ; le 23 février 1941, c'est la lune elle-même qui est ceinturée d'anneaux. Le 12 octobre de la même année, l'auteur invente la « *moon-flower* », sur le modèle de la *sun-flower*.

Nous ne pouvons douter que la lune est un motif qui a inspiré Herriman. L'importance qu'elle prenait dans son imaginaire nous empêche de simplement rabattre le couple jour/nuit sur l'opposition blanc/noir. Cependant, il est vrai aussi que nombre de planches de *Krazy Kat* sont structurées par une sorte d'*effet damier* qui, sans être systématique, utilise de manière très concertée ce contraste binaire pour différencier les cases et rythmer l'espace. La case à fond noir (nocturne) est en outre nécessairement pourvue d'un cadre (il faut bien « arrêter le noir »), alors que la case à fond blanc (diurne) peut se satisfaire d'un cadre virtuel, bordée qu'elle est par ses voisines en opposition.

Ce n'est évidemment pas le lieu ici d'évoquer toutes les déclinaisons de la Lune dans l'imaginaire graphique, notamment comme destination d'intrépides explorateurs de l'espace. Ce thème relève de la science-fiction. Limitons-nous à observer que le voyage lunaire imaginé par Jules Verne est une source qui a généré un très grand nombre d'images, de Georges Méliès à Hergé, en passant par Winsor McCay ou Benjamin Rabier (« Le Voyage à la lune », dans *La Jeunesse illustrée*, 18 mai 1913). Entre tous les héros dessinés, Félix le chat est sans doute celui que l'on verra le plus souvent « dans la lune ». Par exemple dans *Félix au pôle Sud* (Hachette, 1935), où il tombe sur la Lune au cours de son voyage dans les « espaces interplanétaires ». « *Qu'est-ce que je vais devenir sur ce globe lunaire, aride et désert...* », se demande-t-il. De pleine, la Lune passe à l'état de croissant de plus en plus mince et ne laisse bientôt plus rien à quoi Félix puisse s'accrocher.

Jean-Christophe Menu, lui, érige l'anagrammatique « Mune » en figure tutélaire, avec laquelle il s'entretient régulièrement.

Dans *Low Moon et autres histoires* (2008, pages 145 et suivantes), Jason utilise de façon récurrente l'image du toit sous la lune comme une ponctuation signifiant conventionnellement le passage d'un jour au lendemain.



En un mot comme un cent, pour un créateur de bande dessinée, la nuit ne s'entend généralement pas sans la lune. Un Didier Comès - comme la plupart des auteurs se réclamant du fantastique - la préfère pleine, d'une rotondité impeccable. Le disque d'argent est associé au monde des esprits et bénit les jeteurs de sorts.

Alex Varenne fait exception. Dans la série post-apocalyptique *Ardeur*, qui l'a révélé, beaucoup de scènes sont nocturnes mais les nuits sans presque toujours sans lune. L'action baigne dans une atmosphère funèbre. L'artiste utilise le gris comme valeur intermédiaire ; dans la pénombre, l'action a souvent l'air de se dérouler à la lueur d'une invisible bougie, ou d'impliquer des corps blafards, voire phosphorescents.





L'album de Marc-Antoine Mathieu *L'Épaisseur du miroir* (1995), composé de deux récits convergents (*Le Début de la fin / La Fin du début*) imprimés tête-bêche, propose une alternative intéressante. Les séquences inaugurales des deux parties ont-elles-mêmes des titres qui se répondent (« Le rêve du reflet » vs « Le reflet du rêve »). L'incipit est le même des deux côtés : Julius Corentin-Acquefacques, « prisonnier des rêves » et protagoniste de la série, rame à bord d'une barque, dans une ville immergée. Face à lui, la lune. D'un côté, elle apparaît sur fond de ciel clair, et se reflète, en blanc, dans une eau noire. De l'autre, elle brille dans un ciel d'encre et son reflet sur le miroir d'eau est noir. Julius lui-même connaît deux avatars, l'un sombre, l'autre lumineux, qui se rencontreront au mitan de l'album et traverseront le miroir au même instant.

Dans l'obscurité de la nuit, les formes lumineuses ou éclairées sont saillantes par définition. Se découpant avec netteté, elles se prêtent particulièrement bien à des effets de rimes graphiques. Pour n'en donner qu'un exemple : dans la planche 31 de l'album de Chabouté *Pleine lune* (2000), le disque lunaire et le halo des réverbères se répondent, tout comme les fenêtres éclairées du train font écho à celles des immeubles HLM.



José Muñoz, lui, se plaît particulièrement aux nuits trouées, mitées, constellées de flocons de neige.

Ainsi la nuit n’efface-t-elle pas le paysage, son effet est plutôt de le nettoyer de ses détails, de réduire toute chose (ligne de toits, arbres, fumée, nuage...) à son contour, de silhouetter, d’essentialiser. Elle rend le monde plus graphique. Ce résultat s’apprécie particulièrement sur un motif tel que celui de la forêt, ramené à une population de troncs aussi nets qu’une colonnade. Un motif qui – comme dans une célèbre planche de l’épisode de *Mort Cinder* intitulé « Les yeux de plomb » – peut s’irréaliser par l’inversion des valeurs : les troncs blancs sur fond d’encre prennent *ipso facto* une dimension fantastique.

Un dernier *topos* graphique inspiré par la nuit est celui de la forme quadrangulaire plus ou moins régulière que dessine, sur le plancher d’une pièce plongée dans l’obscurité, la clarté lunaire tombant de la fenêtre. Les ombres portées des montants ou barreaux de fenêtre découpent et rythment cette zone de lumière.



C’est probablement à Cliff Sterrett, l’auteur de *Polly and Her Pals*, que l’on doit d’avoir, sinon inventé, du moins popularisé cette trouvaille, reprise par Will Eisner et par quantité d’autres dessinateurs (Miller en use sans aucune modération dans *Sin City*), et qui n’a rien perdu, à ce jour, de son succès ni de son efficacité (voir, par exemple, la couverture de l’album de Chaboué *Tout seul*, 2008).

Bibliographie

Nancy, Jean-Luc, « Ars somni », dans *Dormir, rêver... et autres nuits*, Bordeaux-Lyon, capcMusée d'art contemporain - Fage éditions, 2006, pp. 97-129.

Corrélat

noir et blanc - ombre (dessin d') - [paysage](#) - polar - [rêve](#) - [ville](#)