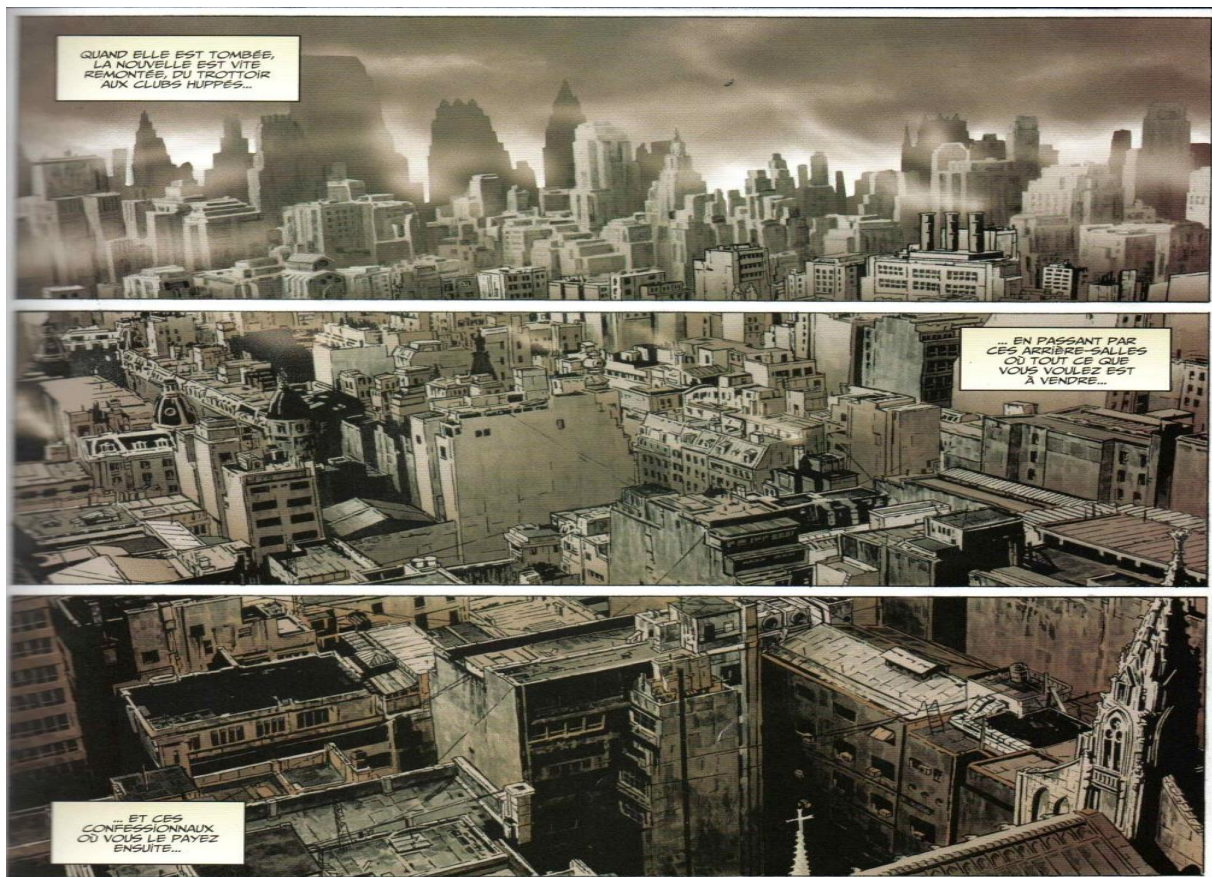


La ville de l'ombre au sein de la bande dessinée, la représentation d'un environnement sombre

La ville de l'ombre peut se référer à différentes significations. La ville peut représenter l'environnement au sein duquel se passe la vie urbaine et ainsi être le théâtre des différentes actions d'un récit. La ville peut aussi représenter l'organisation qui permet de créer un cadre de vie pour les habitants. On peut ainsi retrouver dans ces définitions un lien avec les habitants et les connections sociales. Le terme ombre quant-à-lui peut se référer aux teintes d'un décor, comme la nuit par exemple mais aussi à ce qui est caché du grand jour et n'a pas d'intérêt à être découvert. La ville de l'ombre représente alors ces endroits au sein des villes qui sont reculées, parfois inactif en journée mais qui s'anime la nuit ; mais aussi les organisations qui cadrent ces quartiers au travers de dérives tel que le crime.

La ville de l'ombre est ainsi en opposition à la ville du jour. Cette dernière étant ce que les pouvoirs publics mettent en avant, les quartiers bien reliés entre eux avec des décors colorés et lumineux dont l'essentiel de la vie se passe la journée. L'opposition entre ces deux villes peut ainsi paraître totale, aussi bien dans la temporalité que dans l'ambiance reflétée. Il est ainsi bien plus aisé de se faire une idée de la ville du jour que la ville de l'ombre étant donné leur nature respective.

Dans le contexte de la bande-dessinée, la ville de l'ombre est intéressante à étudier par le côté graphique du média qui permet d'exprimer les ambiances des décors autrement que par des mots. Le découpage des planches, les couleurs (ou teintes de gris), les dialogues ou encore le scénario sont autant d'angle d'étude qui permettent d'étudier la ville de l'ombre dans la bande-dessinée.



Cette vue du ciel se fait, comme on peut le voir sur la planche, sur les trois premières cases. Premièrement, le ciel étant sombre et la lumière venant principalement de la ville, la scène semble se passer proche de la nuit. De plus, le niveau de détail accordé aux décors est de plus en plus élevé sur chacune des trois cases et le rapprochement du point de vue vers les bâtiments crée un travelling plongeant le lecteur au cœur de la scène. Sur la première case, les bâtiments, dont on ne voit que les sommets, sont défini par leurs contours et ils sont séparés en trois catégories : ceux du premier-plan, ceux du second plan et ceux de l'arrière-plan. Les bâtiments du premier plan ont des fenêtres, sont assez net et ont une teinte assez claire qui semble les mettre en lumière alors que les bâtiments du second plan, dont le niveau de détails est pauvre, ont une teinte légèrement plus sombre et sont flous. Enfin, les bâtiments de l'arrière-plan sont de teinte très sombre et semblent disparaître derrière une brume. Cela permet alors, en premier contact, d'arriver dans la ville avec une vue d'ensemble dont la succession des bâtiments ne semblent pas s'arrêter à la vue dessinée mais se prolonge au loin dans la brume. On voit ainsi que l'ombre au sein de la bande dessinée permet de représenter des décors urbains très expressif et menant le lecteur au cœur de l'œuvre.