DÍAZ CANALES GUARNIDO

BLACKSAD

L'histoire des aquarelles

DARGAUD

DÍAZ CANALES GUARNIDO

BLACKSAD

L'histoire des aquarelles

L'histoire...

Couché du soleil, ambiance tamisée, contre-jour, fureur d'un incendie, intensité d'une étreinte, le chaud, le froid… autant d'éclairages, d'atmosphères, de climats pour une phase essentielle et indispensable au travail de l'artiste, avant la mise en couleur définitive et directe de ses planches de bandes dessinées. Travail d'aquarelle nuancé, précis, toujours sensible, subtils moments volés et fixés dans le temps, où la narration ne s'impose pas, notre regard est conquis. Chef opérateur de son propre film, Juanjo Guarnido, nous livre un de ses plus précieux secrets de fabrication… Muchas gracias amigo !

Christian Desbois

Christian Desbois, galeriste et éditeur, fut notre indispensable et précieux compagnon de route sur ce projet, L'Histoire des aquarelles, *qui fit l'objet d'une exposition dans sa galerie en décembre 2005. Terrassé par un cancer contre lequel il luttait depuis de nombreux mois, Christian nous a quittés le 22 juin 2010. Ce livre lui est naturellement dédié.*

DÍAZ CANALES GUARNIDO

BLACKSAD

L'histoire des aquarelles



DARGAUD

PARIS BARCELONE BRUXELLES HONG KONG LAUSANNE LONDRES MONTREAL NEW YORK SHANGHAI

Je dédie ce livre à chacune des personnes
qui m'ont appris quelque chose sur la couleur,
que ce soit durant de longs mois de cours,
ou lors d'une conversation dans un café :

Olivier Adam
Alex Alice
Miguel Gil
Manolo Gomez Rivero
Mathieu Gosselin
Loïc Jouannigot
José Ramon Ortega
Alberto Ortiz
Antonio Pérez-Pineda
Loïc Rastout
Joaquim Royo

Juanjo Guarnido

SOMMAIRE

Tome I – **QUELQUE PART ENTRE LES OMBRES** 7

Tome II – **ARCTIC-NATION** 31

Tome III – **ÂME ROUGE** 57

Tome IV – **L'ENFER, LE SILENCE** 85

Tome V – **AMARILLO** 125

Le fait de vouloir voir publier ces esquisses, que j'ai l'habitude d'appeler "mes maquettes couleur ", et que François Le Bescond, mon éditeur, nomme d'un anglicisme affectueux "roughs aquarelles", me fait souvent culpabiliser car j'ai l'impression de manquer à mon devoir d'humilité et de pécher par orgueil (le pire des péchés : celui du Diable) en m'entêtant à montrer, à étaler, à afficher cette partie de mon travail qui n'est finalement qu'une phase préparatoire, et qui ne consiste qu'en des croquis petits comme des tickets de cinéma, ou énormes comme des cartes postales, dessinés en trente secondes, coloriés en beaucoup plus de temps, qui me servent à rechercher la palette et l'éclairage plus ou moins précis de chaque séquence.

Mais j'y tiens tellement…

Je n'irai pas jusqu'à dire que je suis fier de ces gribouillis, mais ayant la lucidité (et non la modestie) de me considérer comme quelqu'un qui ne sait pas peindre et ne l'a jamais su, j'en retire un bonheur à la mesure de mes espoirs car, du point de vue pictural, je n'ai rien fait de mieux de toute ma vie. Et, malgré la frustration immédiate, ce n'est pas plus mal, à bientôt quarante " balais ", de voir devant soi tant de chemin à parcourir, tant de progrès à faire.
Pourvu que l'on soit sur la bonne voie…

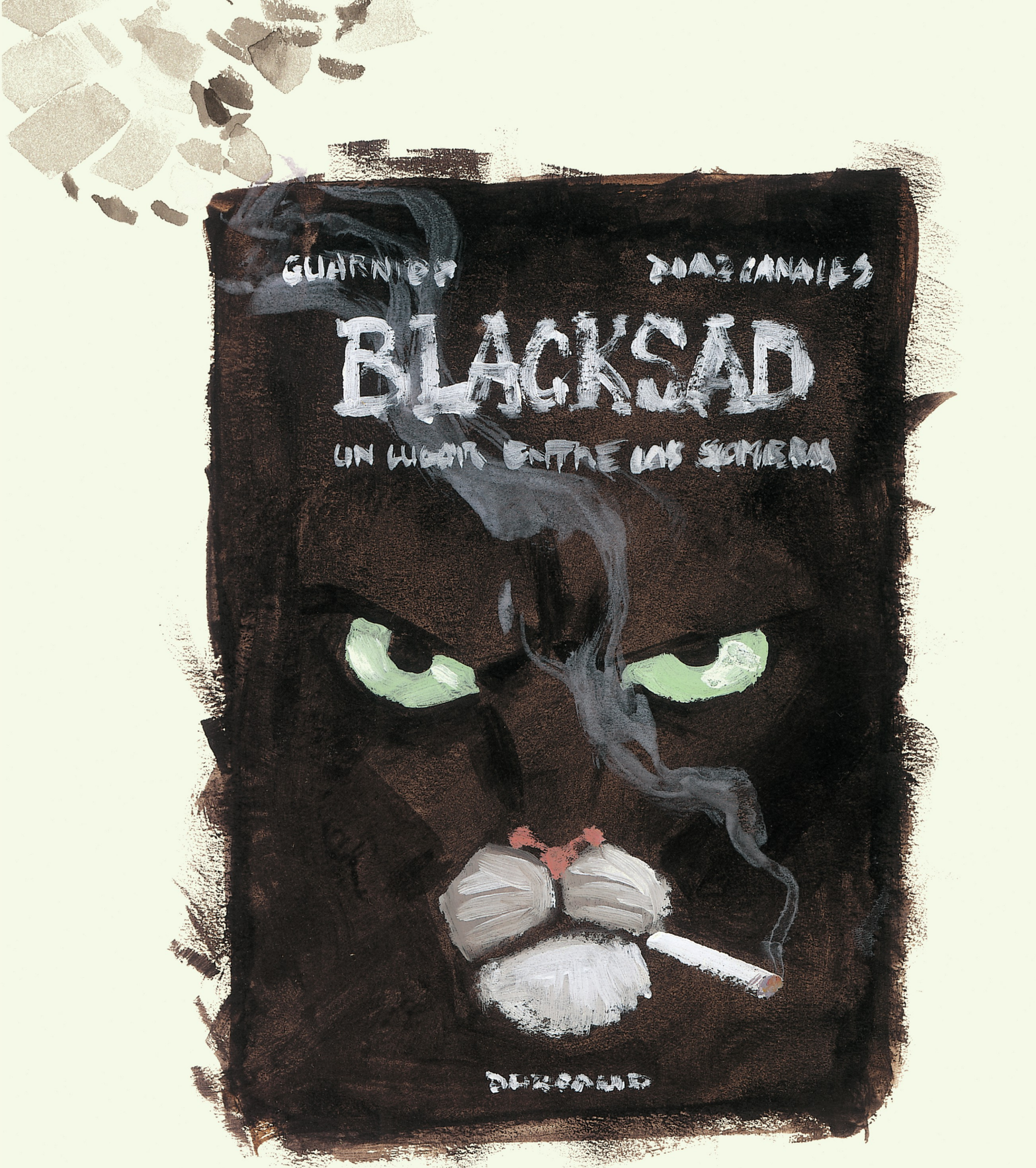
Une partie de ces croquis vous sont peut-être déjà tombés sous les yeux, et vous avez constaté que, parfois d'une façon si flagrante que ça frôle le ridicule, ils sont meilleurs que les cases finalement publiées… Presque toujours au niveau de la couleur, de la fraîcheur d'application de l'aquarelle, de la vibration des transparences, de la lumière… mais souvent aussi, étonnamment, au niveau du dessin, qui trouve un élan et une spontanéité libres des contraintes d'une case verrouillée dans la douleur et finalement ratée.

Eh oui, je les aime bien, mes petites maquettes couleur, même si j'ai systématiquement la flemme de les élaborer, impatient d'attaquer la planche, bien que parfaitement conscient du fait qu'elles me sont indispensables sous peine de débâcle chromatique garantie ; et même si mon approche, tout en restant sérieuse, a changé, car elles semblent avoir leur propre existence…

Et, ce qui est pire, j'adore en parler… Je calme ma conscience en me disant que cette part de mégalomanie, cette volonté de faire part aux autres d'un travail qui ne semblerait pas accompli s'il restait dans l'ombre, est propre à l'artiste… Ou plutôt à l'artisan, puisque c'est ainsi que je me considère, bien content d'appartenir à la catégorie dans laquelle le monde de l'art contemporain relègue sans hésiter tous ces " techniciens " (ah, maudite technique !) qui ont illustré des pubs, des magazines, des livres, des bandes dessinées pendant le xxe siècle.

Ah ! Comble de l'ironie… Christian et François, que je remercie au passage pour leur dévouement envers ce livre (tout comme Dominique et Nicolas du studio Dargaud qui y ont consacré tant d'efforts), ont su me convaincre d'opter pour le titre *L'Histoire des aquarelles*, que j'aime beaucoup, bien que l'image de la couverture soit… une gouache !

Juanjo Guarnido



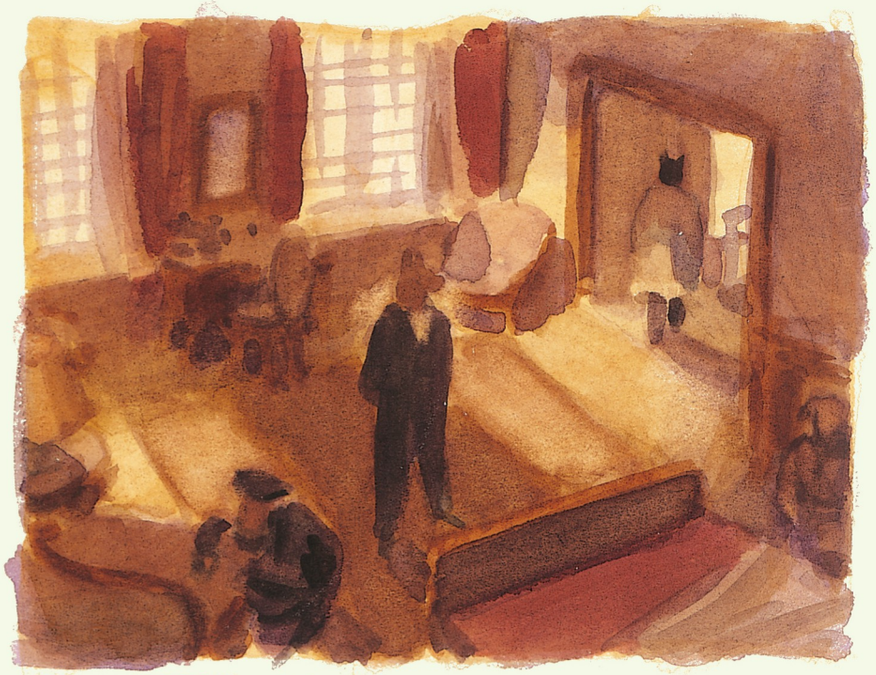
Quelque part entre les Ombres



Case définitive – Extrait du tome I

Quand je me permets de “sauter” l’étape de la maquette couleur, je suis presque sûr de le regretter par la suite. Comme pour l’encrage, pour lequel j’ai besoin d’un crayonné très précis, il me faut une référence aussi claire que possible de la gamme de couleurs à utiliser, leur intensité, les mélanges (dont je note même parfois la composition à côté), le fonctionnement du clair-obscur… Pourtant, cette “dépendance” ne vient pas, comme c’est le cas pour le dessin, d’un souci de rigueur et de la pleine conscience du fait que le moindre trait peut tout changer, mais d’un pur sentiment d’insécurité par rapport à la couleur.
Et pourtant, une fois n’est pas coutume, il n’y a pas eu d’essais pour la première case du tome I, et cela n’a pas empêché une gamme de couleurs sympathique de faire son petit bonhomme de chemin jusqu’à cette ouverture d’album.
Le fait est que les premières maquettes, chronologiquement, sont celles du plan général de la planche n° 2 (voir page suivante). Bien entendu, il serait impossible de faire des études de couleurs pour chaque case ; je choisis donc en général la vue la plus large de la séquence.
La méthode de travail, on peut le constater, ne s’est mise en place que petit à petit : il n’y a pas de trait d’encre préalable à ces essais ; il va arriver progressivement avec l’expérimentation de cette façon de travailler, qui va imposer ses besoins, dans ce cas celui de compter sur une référence incorporant l’élément graphique et pictural des contours d’encre sépia foncé et leur apport en densité et en contraste. Chronologiquement encore, les essais suivants sont ceux ci-contre, en bas, réalisés pour la planche 7, car à l’époque j’avais laissé en jachère les planches 3 à 6, que je considérais trop difficiles ou “sensibles” pour les aborder à cette étape-là.

Pendant cette période – toute la réalisation du tome I et une bonne partie du tome II –, j'ai travaillé sur un principe de fond, une notion de base transmise par le décorateur de dessin animé Joaquim Royo, ancien collègue au studio Disney, sur l'usage des couleurs froides et chaudes : à lumière froide, ombres chaudes ; à lumière chaude, ombres froides. En ce qui me concerne, cette manière de faire, aussi efficace que contraignante, a constitué une base irremplaçable pour travailler et avancer, en attendant de me sentir un peu plus à l'aise pour prendre des libertés par rapport à cette "règle" qui, même si elle ne peut pas se substituer au "feeling" – comme me dirait plus tard Olivier Adam, décorateur, chef layout, graveur et ami –, était extrêmement utile à quelqu'un qui n'en avait pas… J'ai donc opté pour une lumière verdâtre et des ombres brun rougeâtre et, avec ces résultats, j'ai montré mes trois premières planches aux éditeurs.







Les maquettes suivantes sont celles de deux séquences : le combat de boxe et la scène dans le vestiaire. En aquarelle, rien ne remplace le blanc du papier pour faire jaillir la lumière, comme le prouve la comparaison entre les deux petites séquences en haut de la page suivante. Il fallait donner l'impression d'un éclairage artificiel, de gros spots intenses, aveuglants, par rapport à la plupart des autres séquences où la lumière est naturelle. C'est peut-être là que j'ai compris que l'intensité de la lumière n'est pas rendue par la couleur mais par le contraste. En tout cas, le clair-obscur est tranché, et ça marche : le blanc du papier reproduit l'aspect de l'éclairage électrique d'un évènement sportif. Dans le vestiaire, tout en restant artificiel, l'éclairage d'une petite ampoule est plus jaunâtre, et sa faiblesse nous amène vers une palette aux contrastes plus atténués… Dans ces esquisses, on peut voir différents essais d'intensité, mais aucune surface illuminée par l'ampoule n'est aussi claire que l'ampoule elle-même, ce qui évite la sensation d'une lumière intense, comme dans la séquence précédente…



















Plusieurs essais d’ambiance pour ce couloir.







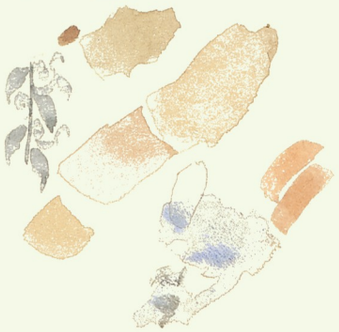


Ayant toujours à l'esprit le dogme "ombre/lumière chaude/froide", j'ai pondu cette petite étude à la palette ocre, brun et carmin délavé contre bleu céruléen pour les ombres (l'œil du public étant accoutumé aux ombres bleues depuis les impressionnistes) avec un bon résultat, moins bon en revanche dans ces deux études opposées pour la cage d'escalier, où l'option lumière froide s'est notamment traduite par une zone d'ombre chaude trop présente d'une couleur marron pas très agréable.



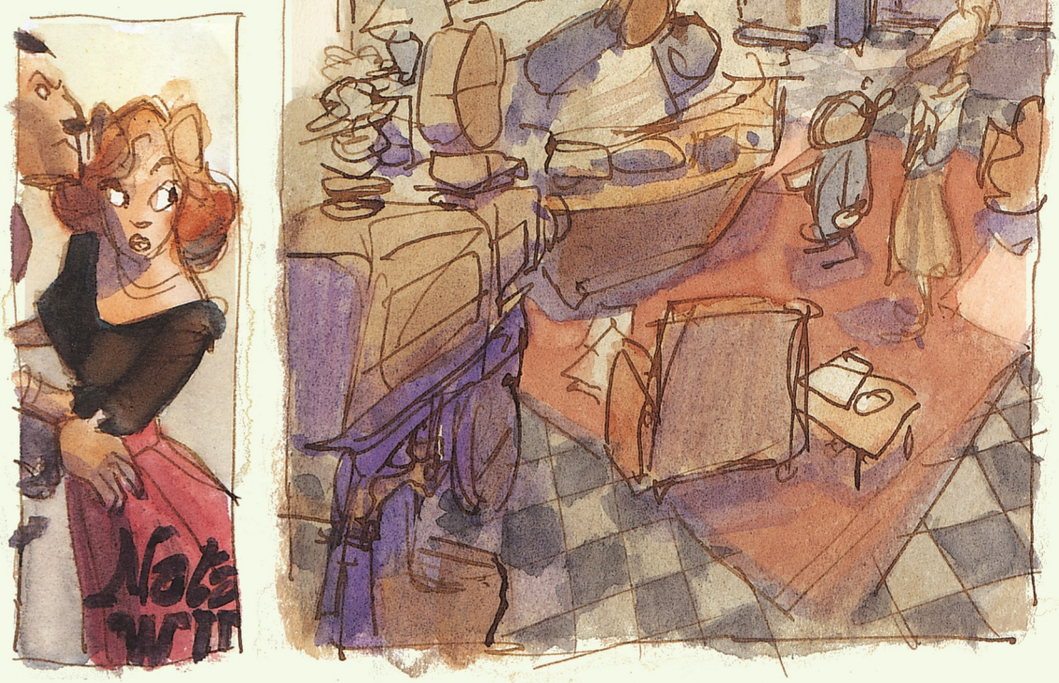






La petite lumière sur les doigts contre l'ombre de fond est révélatrice d'une notion fondamentale d'éclairage dont on parlera un peu plus tard…







Deux essais de palettes différentes pour cette séquence. Naturellement, celle qui marche le mieux est, de loin, celle où le jeu de lumière suit la “norme” chaud/froid…





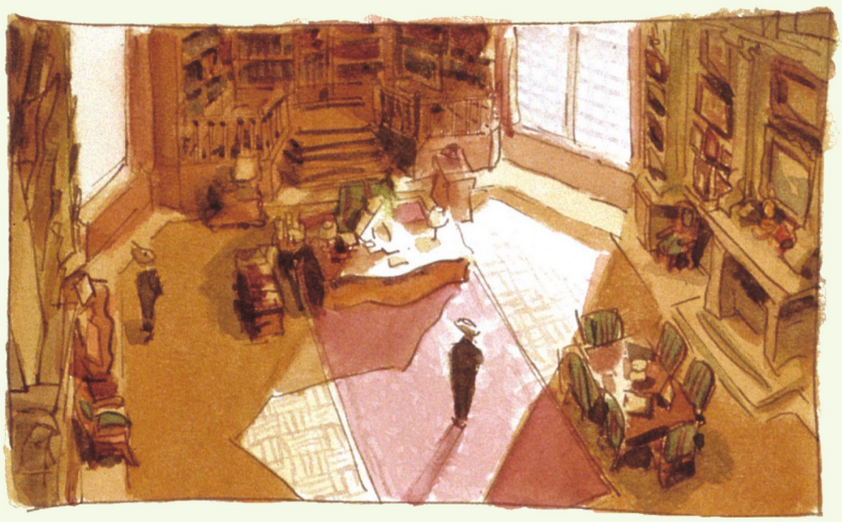












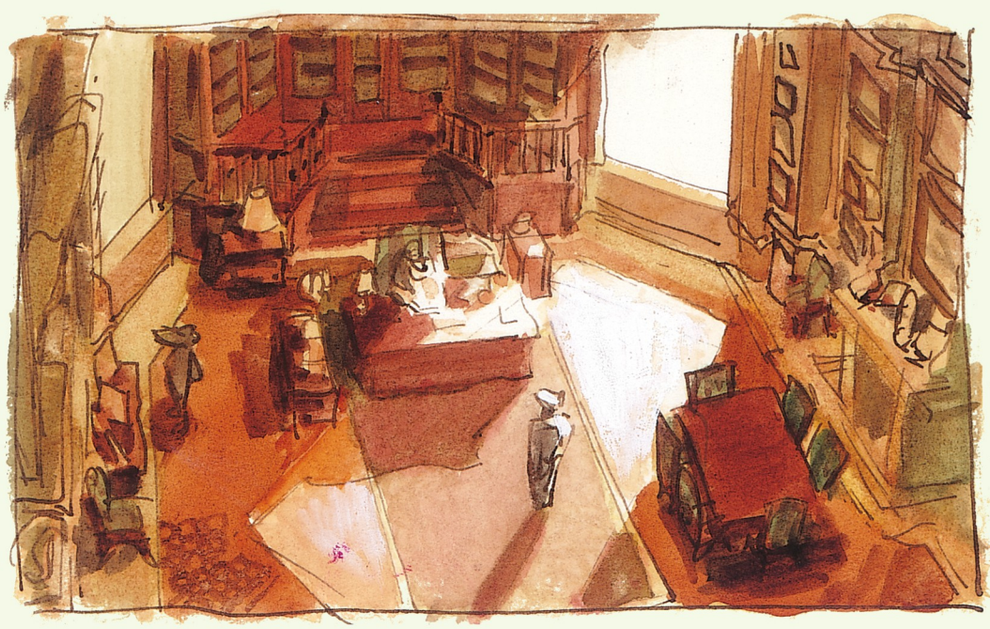


Évidemment, cette ambiance était difficile… En gros, il fallait s'affranchir du "dogme". Pour créer une ambiance vraiment chaleureuse, la lumière comme l'ombre demandaient des tons chauds ; j'ai donc essayé, en ajoutant des verts dans la zone d'ombre, d'enrichir la palette, et ça a marché. Le blanc du papier, cette fois, fonctionne en rappelant la lueur éblouissante du soleil bas mais pas encore couchant faisant irruption dans un intérieur non éclairé. À l'époque, j'avais deux soucis principaux quant à la recherche des couleurs : d'une part établir des palettes différenciées pour chaque séquence, avec des gammes et des éclairages qui, dans la mesure du possible, renforcent l'ambiance psychologique de la séquence (ici, leur utilisation est clairement en contrepoint), d'autre part rester toutefois dans des gammes de couleur très atténuées, limitées et plutôt grisâtres, à défaut d'avoir eu le culot d'aller jusqu'au bout et de réaliser *Blacksad* en noir et blanc. Sur des séquences comme celle-ci, qui invitent à saturer les couleurs, on peut comparer le travail à une démarche de funambule : toujours à la recherche des tons justes, assez colorés pour apporter la sensation d'"ombre lumineuse" (le concept nous vient de Courbet) et pourtant suffisamment "sales" pour ne pas paraître criards par rapport aux séquences voisines.







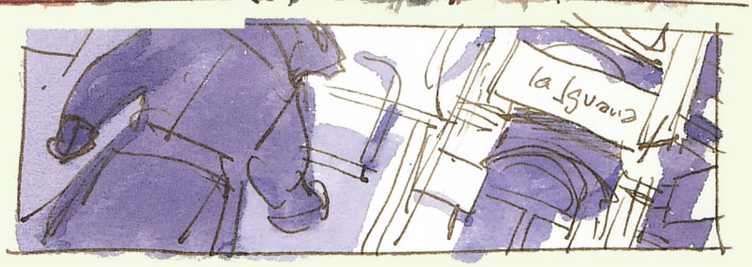




Comme on le disait, l'intensité de la lumière est donnée non pas par la couleur mais par le contraste. Cette étude ci-contre le montre assez bien.

Sur ces vues extérieures, la lumière du soir est rendue par des tons Sienne-orangé, en opposition avec des ombres violettes assez flagrantes. Le petit dessin inachevé révèle la méthode que j'utilise encore souvent aussi sur les planches, qui consiste à établir d'emblée les zones d'ombre et de lumière. La couleur choisie pour la partie obscure réapparaît alors par transparence, plus ou moins selon les endroits, et donne une certaine unité à la zone d'ombre.



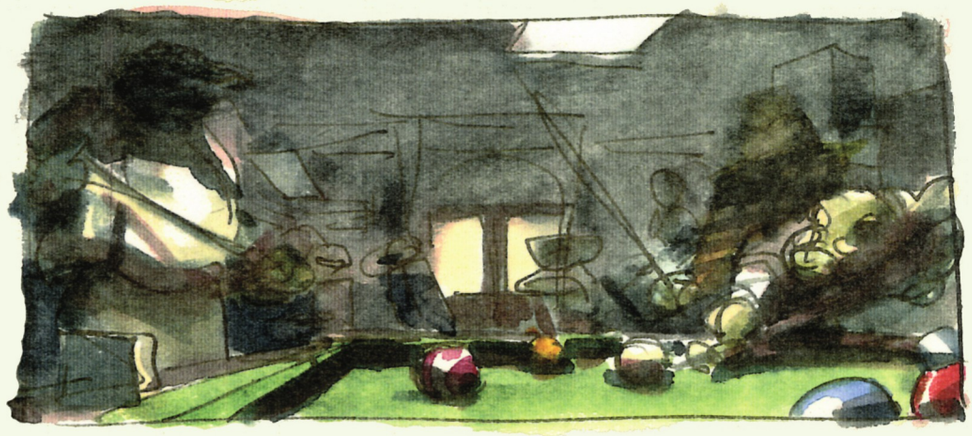


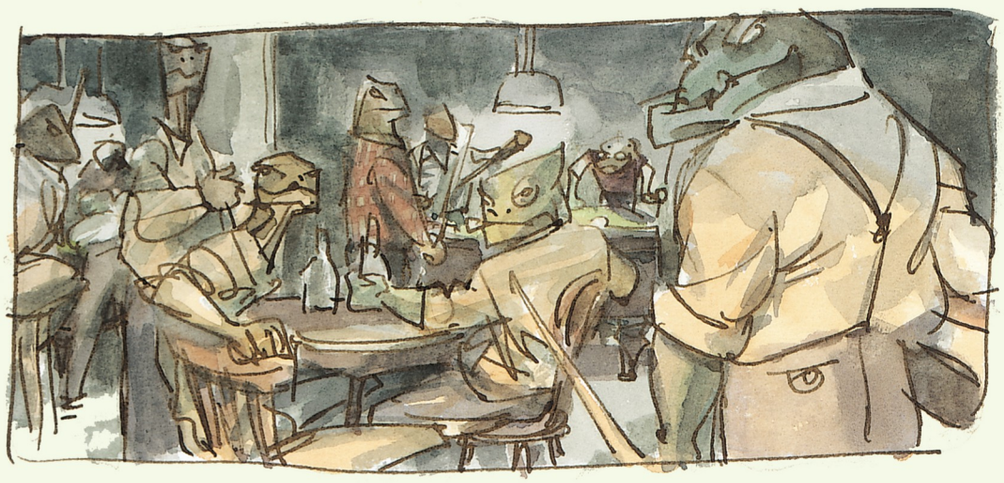












Il est difficile d'appliquer la "règle" chaud/froid quand on a comme ici plusieurs sources de lumière, de nature différente qui plus est : le jour à travers la vitre, les néons à l'intérieur…
Puisque le type d'antre qu'on a ici requiert plutôt une ambiance obscure et chargée (sur l'un des essais, on peut même voir des semblants de volutes de fumée), j'ai donc essayé de créer une atmosphère grisâtre, avec des couleurs plus tapantes sous le néon éclairant la table de billard et les personnages ; cette dernière lumière étant d'un blanc froid, les ombres se devaient d'être chaudes. Sur une première maquette, des ombres très noires semblaient trop lourdes : la maquette finale est partie, avec ces ombres brun rougeâtre plus transparentes, donnant un ensemble plus riche et plus léger.
À ce stade, je me fiais aux précieux conseils de Loïc Rastout, créateur d'ambiances surdoué, aujourd'hui encore, la coqueluche du layout en France qui, à la vue des crayonnés, pointa du doigt le gros croco à gauche et la nécessité qu'il y avait pour moi à établir sa présence, bien en clair sur obscur, bien en obscur sur clair ; c'est tout bête et pourtant, c'est la base de la composition (tellement basique en fait que certains, en lisant ça, doivent me rire au nez). Ce n'était pas la première fois que j'appliquais ce concept – d'ailleurs, en layout, c'est quasiment une obligation d'obscurcir autant que possible les éléments du premier plan –, mais c'était en revanche la première fois que je comprenais pourquoi, et que j'assumais de façon consciente l'énorme importance de ce concept. Ce qui ne m'a pas empêché de l'oublier par la suite, comme pourront le voir ceux qui auront la patience de me lire jusqu'a la fin…

C’est à peu près à ce stade que je suis revenu sur les planches laissées au repos. Je venais de finir la séquence chez monsieur Zenuck et, notamment pour la deuxième page, j’étais agréablement surpris du résultat. J’ai pris un p’tit coup de confiance et j’ai décidé d’aborder la planche 3 et la séquence du flash-back. Pour cette dernière, nous voulions rompre totalement avec l’ambiance grise de l’album, et présenter ces scènes d’un passé heureux de façon colorée et gaie ; la palette est saturée, le trait est simplement crayonné, le papier, on le voit çà et là, est à grain – alors que sur le reste des planches il est satiné –, sur les maquettes aussi. La surenchère des fleurs était surtout un prétexte pour apporter de la couleur à foison, mais on m’a reproché, non sans raison, d’en avoir fait un peu trop. À l’arrivée, l’impression de l’album a rendu ces planches un peu plus pâles, ce qui m’a fait regretter de ne pas avoir osé saturer beaucoup plus les couleurs, car finalement je suis resté sur une palette certes pas grise mais relativement conventionnelle.























Pour la séquence dans le Cypher Club, il fallait une gamme de couleurs bien différenciée de celle de la séquence précédente, afin qu'il soit clair pour le lecteur que nous étions dans deuxboîtes bien distinctes… L'ambiance générale violette, la lumière jaunâtre, le rose du néon, et l'absence de lumière naturelle m'ont servi à atteindre ce but.



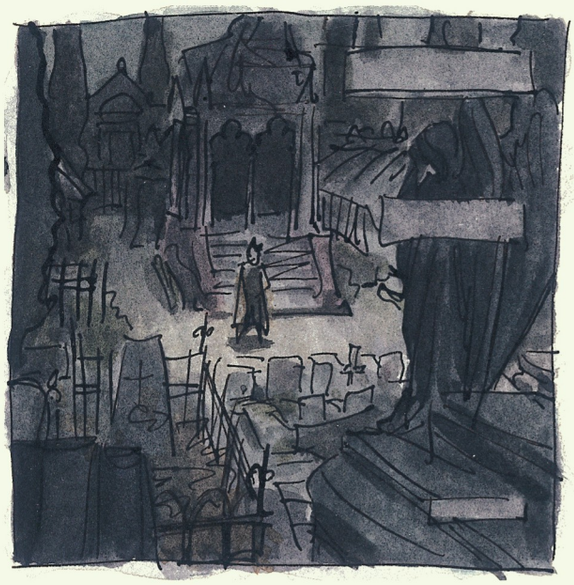


L'ambiance violette s'agrémente du ciel vert dès la sortie dans la rue, ce qui assure le lien avec la séquence suivante.
La tendance générale de l'album étant aux palettes atténuées, cela ne me permettait pas de placer ici un bleu intense pour le ciel nocturne (cela risquait, en outre, d'infléchir le reste de la gamme) qui, d'ailleurs, n'aurait pas été en adéquation avec l'atmosphère sinistre voulue pour cette séquence. On en reparlera dans la partie consacrée au tome III…
Un essai en bleu noirâtre s'est révélé moins convaincant que le vert…





















Case définitive – Extrait du tome I





La palette verdâtre continue jusqu'à la prison, où l'arrivée du matin amène une lumière ocre ; comme d'habitude, ce sera le blanc du papier qui, par transparence, donnera la luminosité. L'éclairage du plan général de la cellule était assez important pour qu'on lui consacre plusieurs essais. Comme d'habitude aussi, c'est le résultat de la recherche sur le plan d'ensemble qui détermine les choix pour toute la séquence.









Même une case importante n'a pas forcément besoin d'une étude fouillée, une toute petite maquette plaçant clairement les tons peut suffire…
C'est toujours le matin, donc la lumière reste similaire, mais pour l'intérieur de l'appartement, une ambiance bleutée a servi à bien différencier ce lieu des ambiances précédentes, tout en intégrant bien le noir des fauteuils et des habits du lézard, sa peau bleu et jaune ainsi que les touches Sienne des meubles.





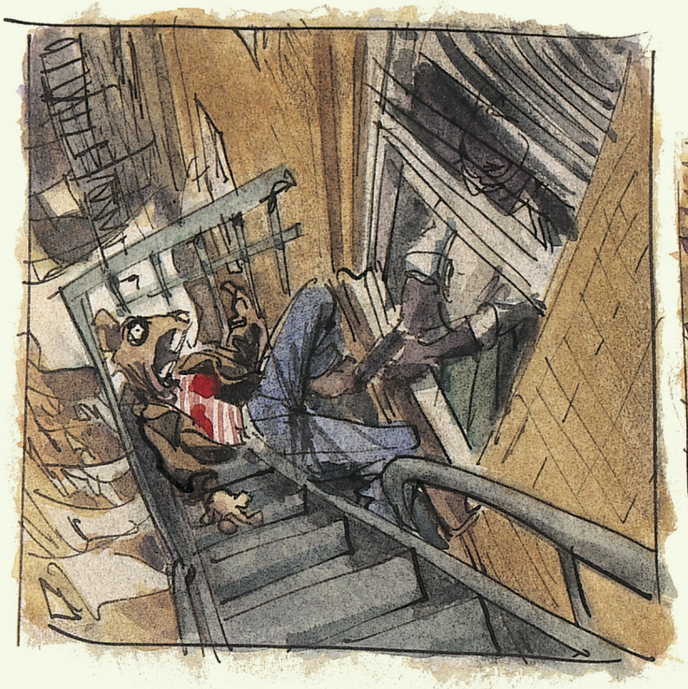








Parfois, plusieurs études se ressemblent beaucoup. Dans ce cas, soit la recherche pointait des variations très subtiles, soit l'on est arrivé à des résultats très proches… par des chemins différents. Quand une gamme s'impose ainsi d'elle-même, ce devrait être plutôt rassurant mais l'impression que l'on a, c'est surtout d'être resté coincé…





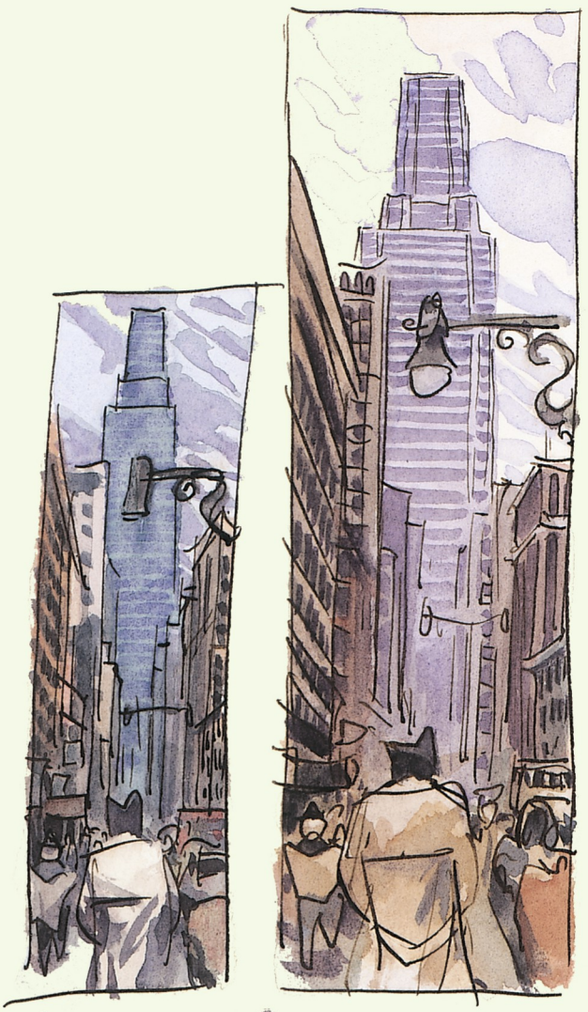
Le grand maître de la composition en lumière c'est, bien sûr, Rembrandt. Il serait si facile d'imiter sa façon de réserver la lumière révélatrice au centre d'intérêt de l'image, et pourtant…

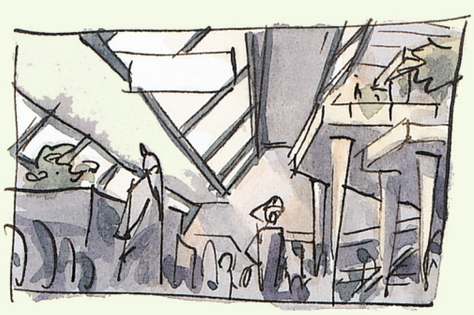




Comme pour le premier flash-back, celui-ci se voulait une cassure… Le rouge parlait, un peu au premier degré, de la violence, de la colère et du bain de sang que l'on se remémore…

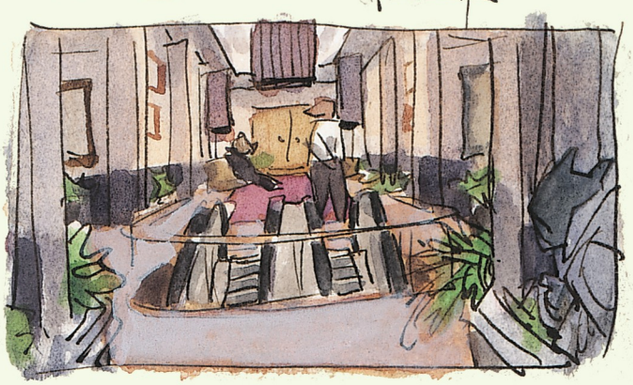
Les palettes gris bleuté et marron reviennent périodiquement, je trouve qu'elles sont assez adaptées à l'ambiance couleur de New York avec ses nombreux édifices en brique et en pierre.







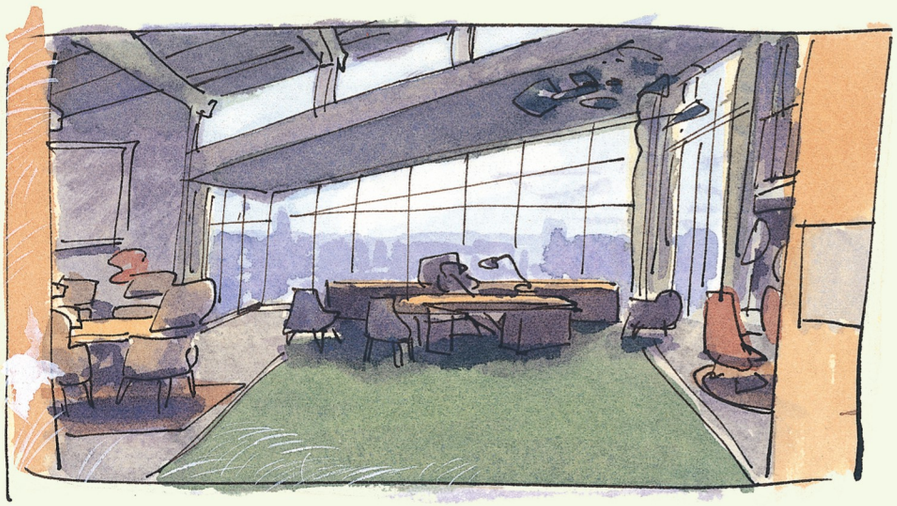






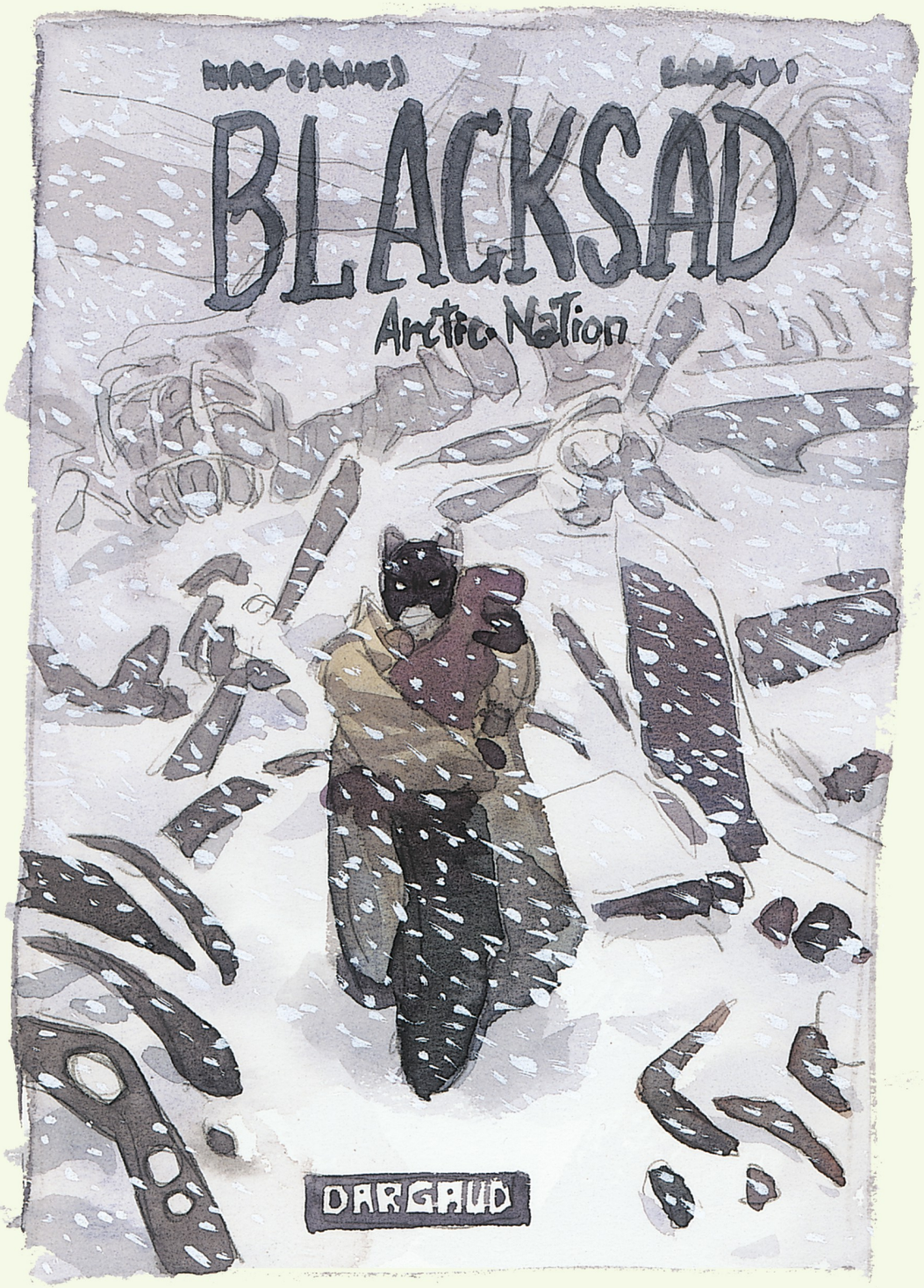
Vers la fin, la charrette, le stress et l'impatience vous poussent à travailler à la va-vite, avec moins de préparatifs qu'il n'en faudrait. Pour toute la séquence finale, j'ai préparé seulement ces maquettes, plutôt dans les tons marron, avec des ombres bleutées en extérieur, le tout relié par la couleur Sienne des feuilles d'automne, dont la présence n'est pas innocente puisqu'il est questionde la mort, du temps et du renouveau, quoique encore un peu au premier degré… Mais bon, c'était un premier album…





Encore une suite chronologique : j'ai laissé cette séquence pour la fin, et il faut dire qu'elle a été dure à boucler. Une ambiance sobre, épurée et moderne était nécessaire au bureau de Statoc. Son costume bleu relie ces cases, un peu dispersées chromatiquement à cause de la profusion des points de vue. Mais ça, il faut le voir sur l'album… Quoi ! Vous n'avez pas lu l'album ?





Arctic-Nation



Dans *Arctic-Nation*, la réalisation des planches a été presque entièrement chronologique. J'avais avancé sur les crayonnés jusqu'à la page 45 avant d'entamer les planches proprement dites. Donc, quand j'ai abordé mes premières études de couleur, j'étais déjà bien plongé dans l'ambiance de l'histoire.

Les maquettes du plan d'ensemble ont servi à déterminer la palette de toute la séquence. Un peu de gouache opaque, même si elle ne se substitue pas, au niveau du rendu, au blanc du papier, se révèle très utile quand on a raté ses points de lumière…

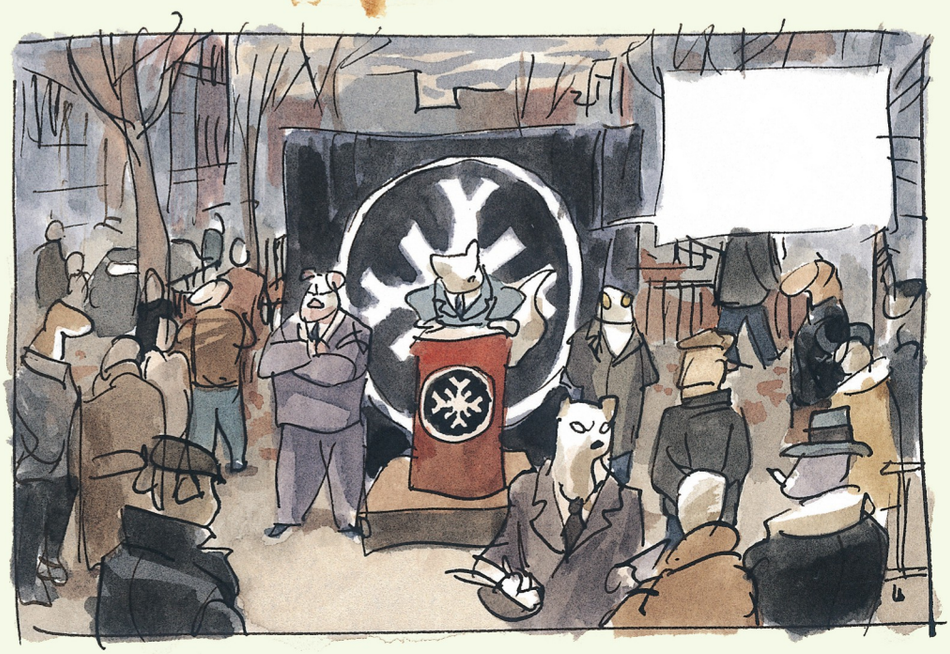


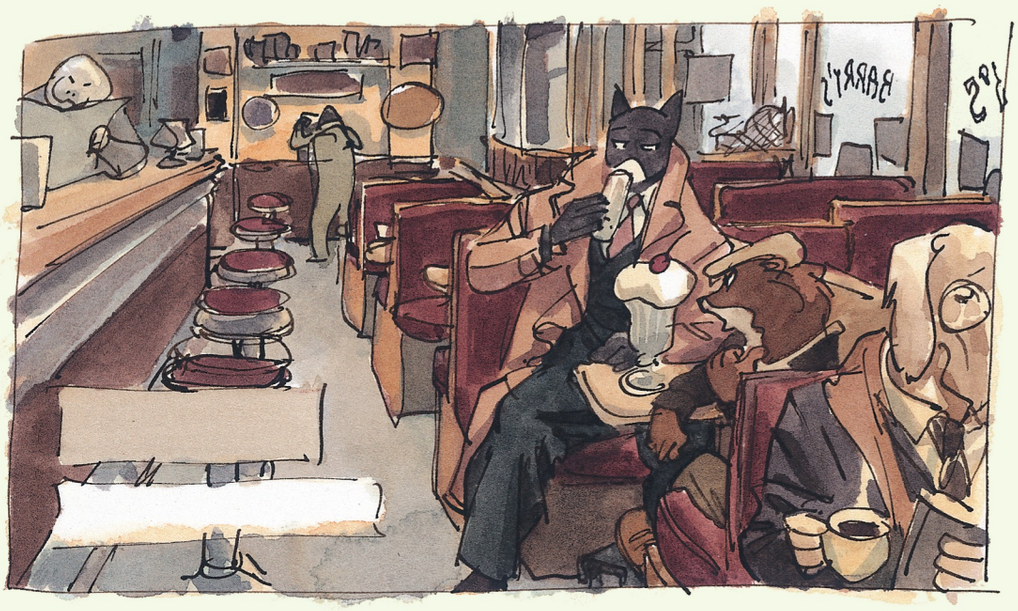
Sur ce croquis j'ai ajouté les personnages, qui ne sont pas à cet endroit dans la case finale, ce qui m'a servi à avoir leurs couleurs intégrées dans la gamme, très douce, avec des verts, rouges et terre atténués pour être en harmonie avec l'atmosphère grise d'un jour pluvieux.

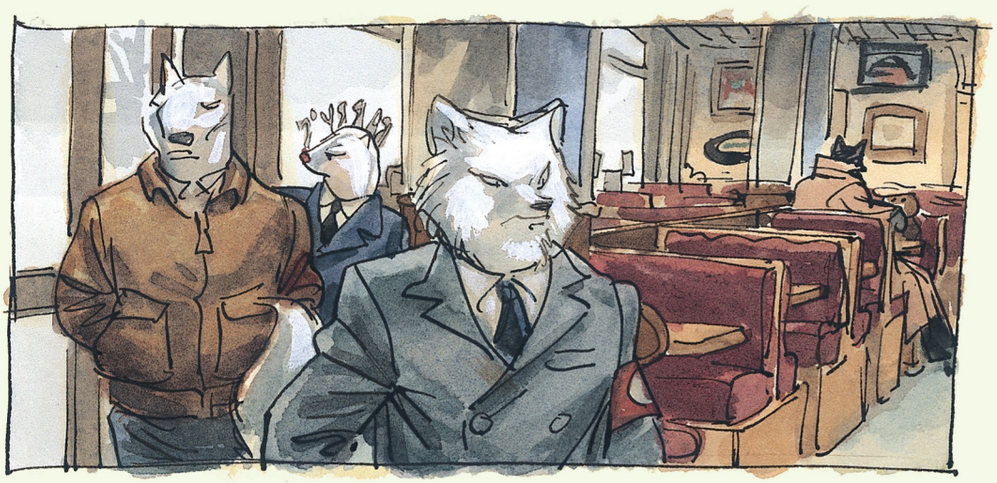




Dans la même tendance, la séquence suivante reste assez atténuée, incorporant les bleus des costumes puis le rouge vif de la banderole à la palette "urbaine" de gris et de marrons dont on a déjà parlé…





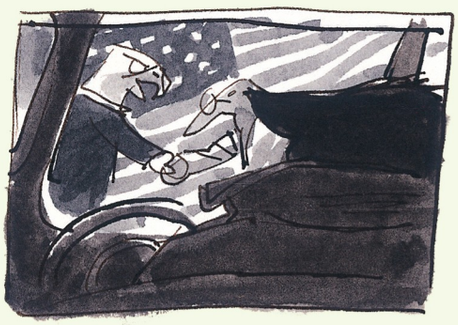


Dans une palette à base d'ocres, de Sienne et de gris bleutés pour les ombres, le bordeaux des tapisseries agit comme un leitmotiv, unifiant le tout et caractérisant le lieu. Pendant la réalisation du tome I, je n'aurais peut-être pas osé choisir une couleur aussi marquante pour cette fonction : à ce moment-là, mon idée d'une palette restreinte était celle d'une gamme de gris colorés ; ce deuxième tome, pour certaines séquences, bénéficiera de palettes incluant des couleurs plus vives, principalement dans un souci de non-répétition, mais surtout grâce à une intuition inconsciente du "vrai" sens du concept de palette restreinte, tel que Alex Alice *(himself)* devait me le transmettre beaucoup plus tard. On en reparlera…
En tout cas, je commençais à m'ouvrir à des tons sortant des gammes grisâtres dont je risquais de commencer à abuser ; j'avais plus ou moins compris que l'intérêt d'une image du point de vue chromatique pouvait être obtenu par une certaine restriction de la gamme, par exemple en y proscrivant une couleur donnée : une palette prend une certaine identité par l'absence de bleu, de jaune ou de rouge…
Comme approche, ce n'était pas fabuleux, mais c'était déjà mieux que la limitation à des teintes grisâtres et le recours quasi systématique à des couleurs "salies".

Dans cette ambiance conditionnée par le bleu-blanc-rouge des drapeaux, l'élément unifiant de l'ensemble chromatique est le jaune du mur ; auparavant, je n'avais utilisé que rarement un jaune franc (même délavé comme ici) comme ton général d'une palette. Celle-ci est complétée par les teintes terre du mobilier et le bleu grisâtre aux nuances cobalt des surfaces en cuir, le tout donnant une gamme assez novatrice par rapport à ce que j'avais fait précédemment. *A priori*, je ne savais pas quelle couleur utiliser pour l'uniforme du chef, hésitant entre le bleu, le noisette, le gris ou le noir, mais avant de me perdre dans des recherches de documentation sur les corps de police dans la banlieue new-yorkaise de l'époque, j'eus la sagesse (rare chez moi) de me laisser guider par un critère plus important – en l'occurrence, le critère esthétique – et de choisir la couleur qui, tout en bouclant la gamme avec bonheur, donnait le plus d'allure au personnage. Je suivais en cela également l'avis passionné de mon frère Pablo ("Mec ! En noir, y a pas photo !").











Inutile de dire (les images parlent d'elles-mêmes) que les couleurs de l'uniforme de Dinah en serveuse ont elles aussi été difficiles à trouver. Dans cette ambiance sombre, les formes féminines étaient mieux soulignées par des habits clairs ; le jaune contraste bien avec la voiture de Blacksad, dont le rouge est rappelé également sur les habits de Dinah ; ces deux tons auxquels s'ajoute – surtout – le blanc du col se juxtaposent agréablement sur sa peau brune.





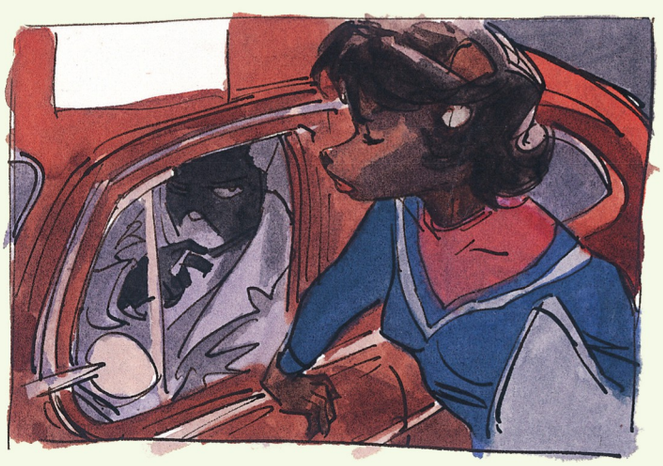














Dans ces multiples maquettes
plus que sur la palette générale,
pour laquelle j'avais déjà une idée
plutôt claire, la recherche portait
sur la façon d'obtenir l'effet de brillance
si caractéristique d'une belle peau noire
ou métissée. En même temps, j'essayais
plusieurs orientations de l'éclairage.
La dernière, bien sûr, m'a servi à tester
le rendu de la chemise à carreaux.

















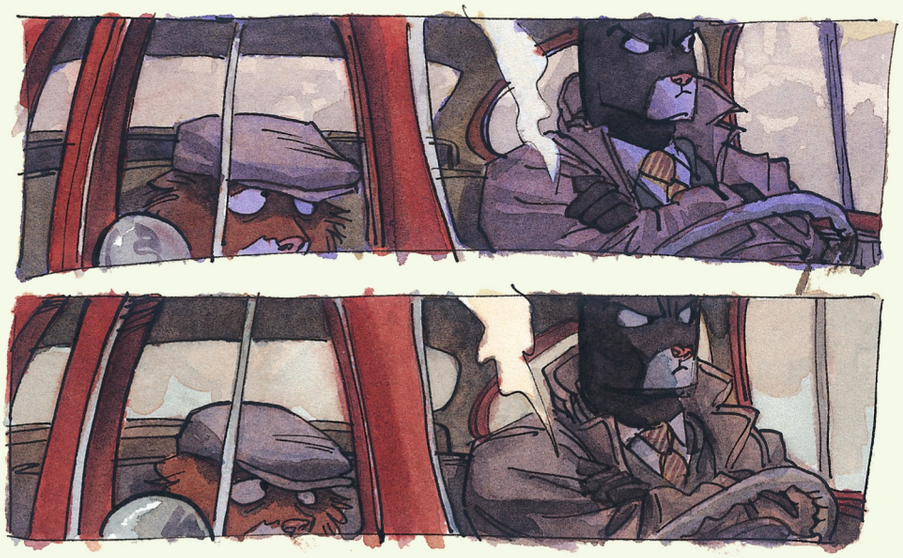
Sur ces deux croquis, l'intention était de comparer l'aspect des "Black Claws" selon qu'ils étaient habillés totalement en noir ou bien avec quelques touches de couleur, ce qui permettait une certaine variété d'un personnage à l'autre, choix qui a été finalement retenu. La lumière projetée par terre entre les pieds du chien sert à créer une profondeur, un espace, par rapport aux corps du cheval et du taureau.

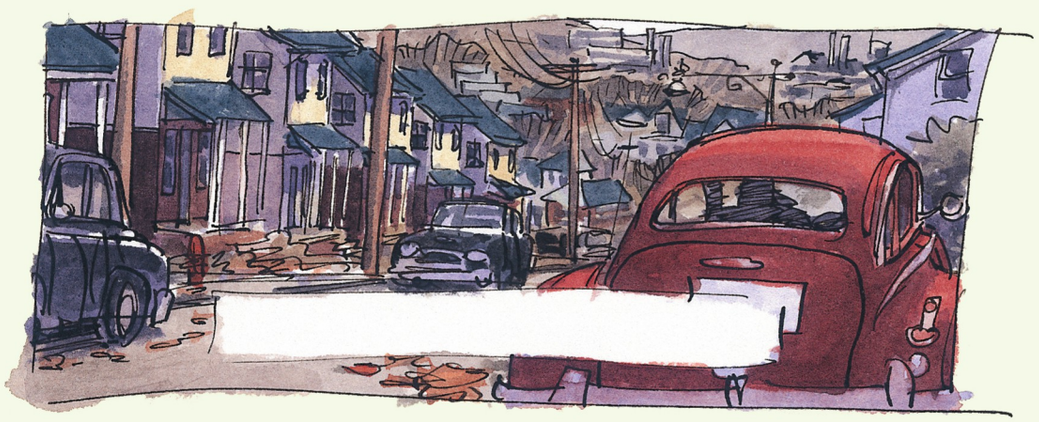


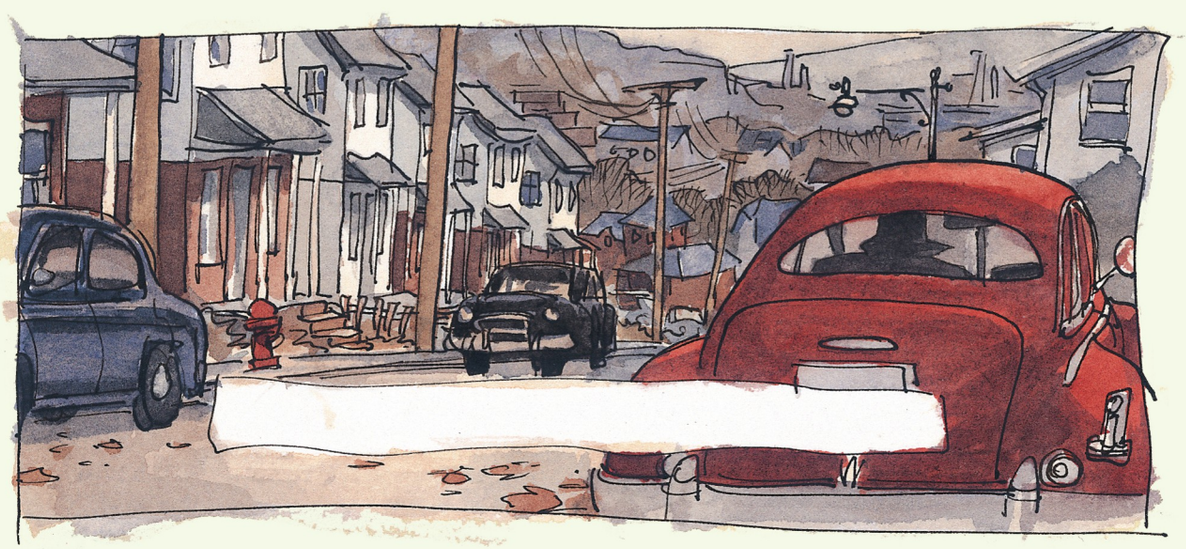
Cette case, avec son côté "western" affiché, a été l'une des plus agréables à dessiner de tout l'album. La maquette accuse malheureusement ma difficulté à dessiner et peindre le ciel…



Il allait bientôt commencer à neiger : les palettes en extérieur devaient donc devenir de plus en plus grises… Les toits bleus de la maquette non retenue cassent le côté “lourd” de l’atmosphère que je souhaitais rendre ; les toits gris s’intègrent mieux, même si leurs tons sont présents ailleurs dans la case.

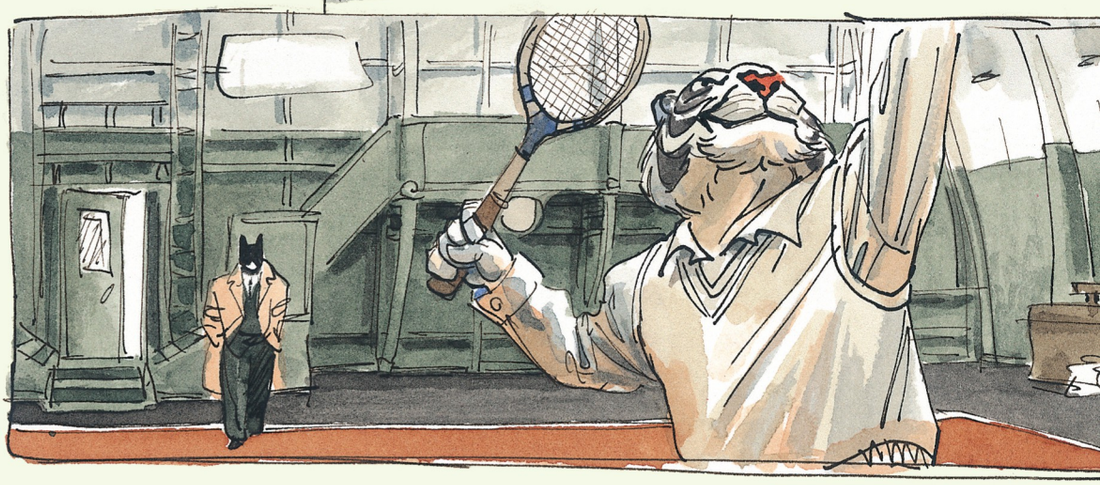






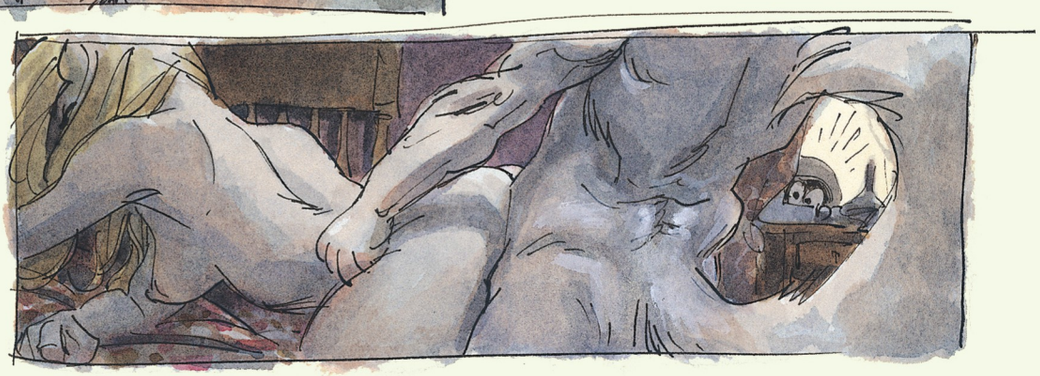


Il n'a pas fallu beaucoup de recherches pour cette séquence : je me suis appuyé sur une photo pour le court de tennis, qui était en noir et blanc mais où l'on voyait néanmoins la finition bicolore. En fonction du rouge brique de la terre battue imposée par le scénario et du blanc du personnage de Oldsmill et de la partie haute du bâtiment, un premier essai avec un vert rappelant aussi celui du costume de Blacksad s'est avéré satisfaisant.





Dans ce passage, les corps étant totalement blancs, il a été difficile de les mettre en couleurs : peut-être qu'à l'arrivée, malgré des tons rosés pour les mi-teintes, qui se voulaient chaleureux, ils ont toujours l'aspect fantomatique que j'aurais voulu éviter.





La palette de couleurs dans les toilettes publiques, en plus des gris et bleus dominants, incorpore un jaune clair qui, en opposition avec celui des murs du commissariat, est verdâtre, ce qui apporte un aspect sale, bien renforcé par les taches de couleur oxyde, afin de rendre l'endroit passablement dégueulasse.

Ça y est, il neige. La première palette nocturne de l'album marque déjà le choix qui sera celui du reste de l'ouvrage dans ce type d'ambiance : bleu grisâtre légèrement violacé pour le ciel, même couleur, diluée, pour la neige. Les flocons suspendus en l'air ne seront pas toujours incorporés dans les maquettes, par peur de rendre trop confuse la lecture desdites maquettes, en particulier les très petites…







Les deux essais pour la case de la mort de Dinah se ressemblent assez, mais l'éclairage du corps est plus tamisé sur la version retenue, où des murs peints en jaune enrichissent également la palette.



L'ambiance du jour enneigé était basée sur des tons gris, cassés par les touches bleues et marron des habits. Encore une fois, l'intérêt de la palette réside dans sa restriction… Le choix portait à nouveau sur la direction de l'éclairage, soit en plaçant la source de lumière face à l'église, soit en la laissant en contre-jour. La couleur de la façade a été obtenue par transparence, en appliquant une couche de bleu sur une base ocre jaune ; la superposition donne un résultat beaucoup plus riche que l'utilisation d'un mélange pour l'obtention du ton final.







Le ton dominant de la séquence située dans les locaux paroissiaux est l'ocre clair des murs, repris par reflet sur les peaux blanches, complété par le noir et le gris des habits de Karup et Huk, les différents marrons des bancs, des fenêtres, des poutres et du carrelage au sol, puis quelques touches plus vives du côté des enfants. Le bleu des livres de chant, notamment, est repris plus bas sur le blouson de l'ours accroché au portemanteau ; c'est un moyen d'équilibrer la couleur au niveau global de la planche sans ajouter une nouvelle teinte à la gamme, que l'on voulait restreinte.



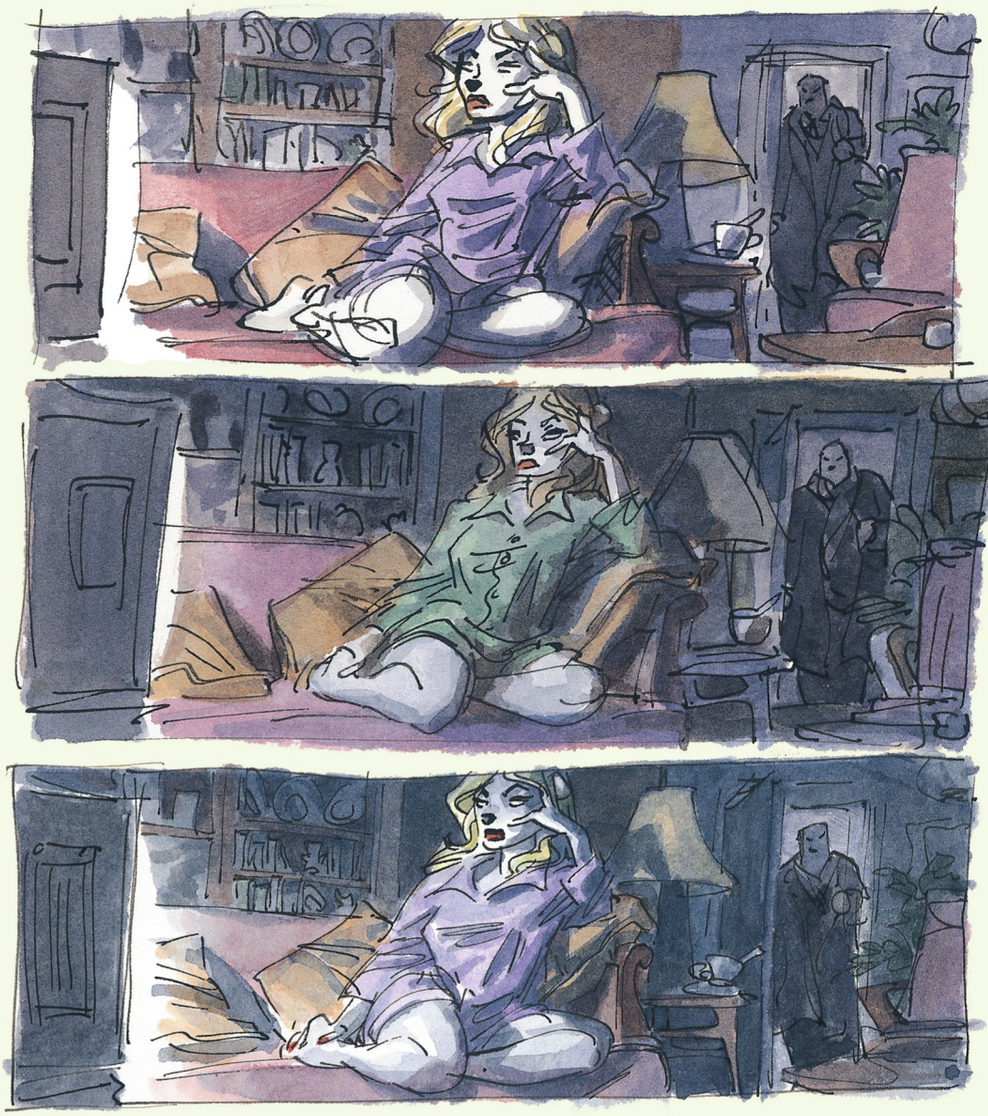


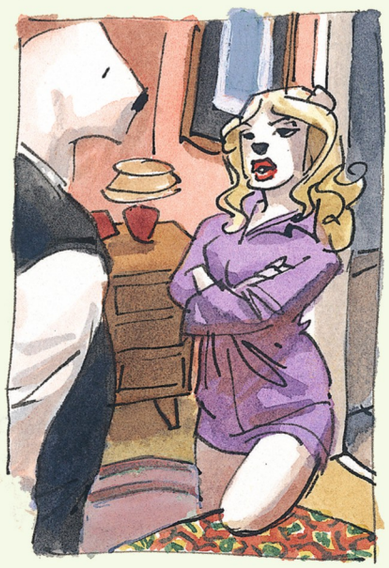
Avec le choix de la palette nocturne déjà déterminée par la précédente séquence de nuit, il a été plus facile de réussir cette ambiance ; il fallait aussi ajouter les lumières de la grande ville au fond. C'était une licence assez importante, car la neige qui tombe voile l'atmosphère, et les objets s'effacent en fonction de leur éloignement et de l'intensité de la chute. La possibilité de voir des édifices, même éclairés de l'intérieur, à une distance de plusieurs kilomètres comme le suggère la composition – dans laquelle on identifie l'Empire State Building et le Chrysler Building (du moins sur l'album) –, me paraît donc très mince… mais visuellement, l'image était renforcée, la palette enrichie, et du point de vue de la narration, non seulement on situait finalement l'action de façon explicite dans la banlieue la plus reculée de la ville, mais en outre, cela rajoutait une couche pour l'hommage à l'homme-chauve-souris dont il est inutile de rappeler le nom…



La lumière blanche et froide du poste
de télé crée l'atmosphère de la scène :
une zone éclairée avec des tons bleu pâle,
et une partie d'ombre tendant vers les
tons chauds ; j'ai essayé de provoquer
le contraste par un mur marron au fond
mettant surtout en valeur et en silhouette
la tête de Jezabel (grosse tête sur ce
premier croquis, soit dit en passant) ;
puis sur un deuxième essai (dont j'ai aussi
profité pour tenter un pyjama vert, qui
ne s'est pas bien intégréà la palette),
j'ai vaguement cherché à "chauffer"
la partie sombre par une couche rougeâtre
ou Sienne, mais le résultat n'étant pas
convaincant, il a fallu fort heureusement
s'en remettre au fameux "feeling".
Du coup, l'atmosphère dela pièce est
d'un gris bleuté froid, également présent
dans les ombres portées du personnage
et dans les coussins.
Avec le mauve et les rouges pâlis
dela partie lumière, la palette rend bien
le faible éclairage donné par la lueur de l'écran
(noir et blanc, bien sûr… on est dans
les années 1950).

Dans la chambre, le rose bonbon
et les rouges créent une palette inhabituelle.
Je voulais, par ces couleurs, dramatiser
la situation que vit Karup, tyrannisé par
une épouse qui lui en veut, et se voyant
imposer une déco ridiculement "fillette"
dans sa propre chambre. À un niveau
plus tordu, je me disais que la couverture,
avec sa couleur rouge "excitante", s'ajoutait
aux nombreux moyens (habits provocants
et autres) utilisés par Jezabel pour attiser
l'excitation sexuelle de son "mari",
à laquelle elle ne donnera jamais de suite.
Relisez le bouquin, vous risquez de
prendre en pitié le pauvre méchant type…



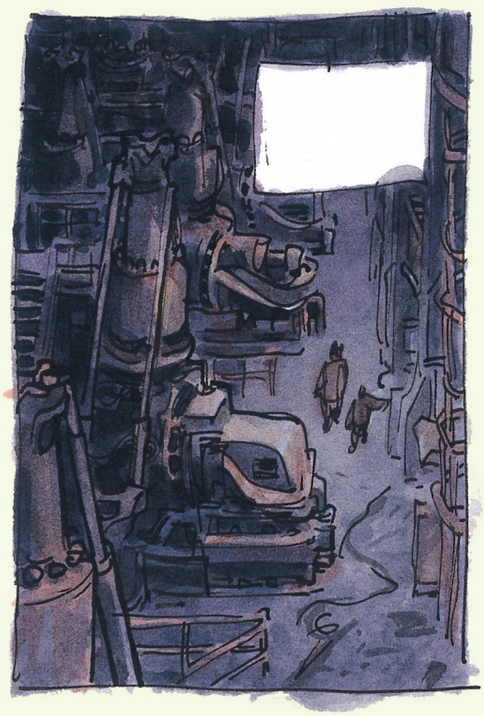


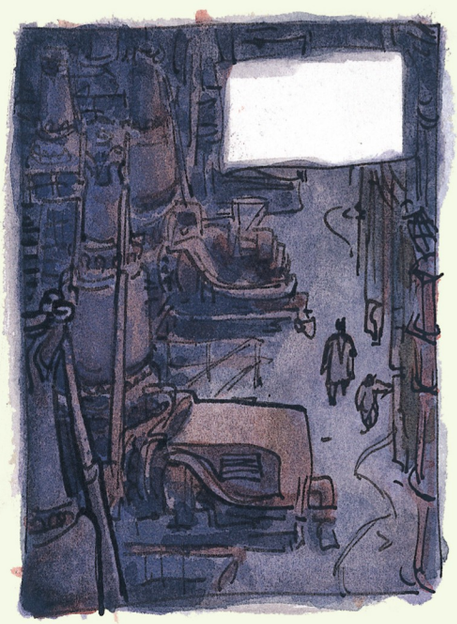


Case définitive - Extrait du tome II

Ces recherches ont servi à établir les couleurs que j'allais souvent employer par la suite, étant donné leur utilité pour toutes les parties de l'action se situant dans des endroits sombres de l'usine abandonnée : un gris légèrement violacé éclaboussé de taches d'oxyde… D'autres couleurs telles que celles des habits seront incorporées de façon assez atténuée, par transparence, au gris général. Le noir de la peau de Blacksad se rapprochera également de ce gris.





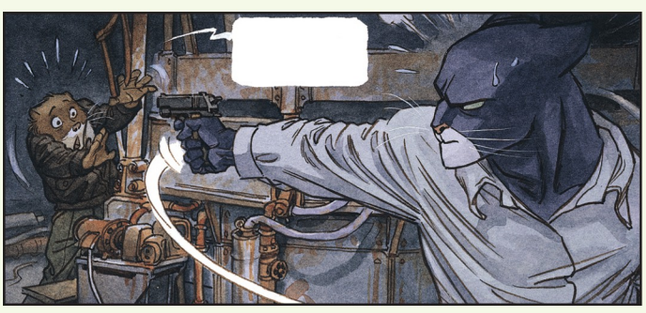








Case définitive – Extrait du tome II

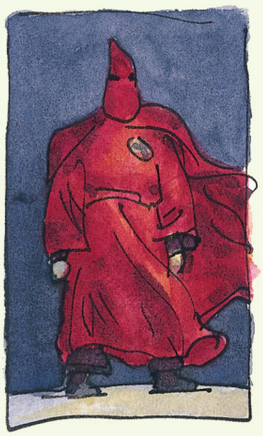


Case définitive – Extrait du tome II

De tout petits croquis pour le grand Karup : ces dessins me terrifient, non pas eux-mêmes, mais l'idée qu'un type puisse s'habiller en pourpre (ou en blanc) pour aller s'ériger en juge et exécuteur d'un de ses semblables, juste parce qu'il ne le reconnaît pas comme tel… Ce n'est pas la seule fois où le scénario de mon cher compère m'a fichu des frissons d'horreur…









La maquette de ce premier plan général de la nef façon "cathédrale" n'est pas très réussie, mais la vieille formule des couleurs froides et chaudes a donné quelque chose d'équilibré : la lumière chaude du feu éclaire la majeure partie de l'intérieur – même faiblement pour les hauts plafonds – entrecoupépar les vitres donnant sur un ciel bleu… froid. Certaines parties d'ombre à l'intérieur ont aussi des nuances violacées. Et la légère lumière froide de l'extérieur trouve son écho dans l'intérieur, en tons chauds mais plus sombres que le bleu du ciel et qui, glissant sur les murs vers le bas, s'éclaircissent en reflétant les flammes.



Les esquisses suivantes prouvent que je n'avais pas abandonné le "dogme chaud/froid"… Le résultat, lorsqu'on l'applique, est souvent payant ; lueur du feu, des jaunes, des oranges et des Sienne, même des vermillons assez osés çà et là, pas toujours retenus, opposés aux ombres bleues ; les transitions n'ont pas été faciles et ont souvent donné des tons un peu "sales". Je dois à Yvan Delporte l'un des plus beaux compliments que l'on m'ait faits sur mes albums : "Quand on était dans la neige, j'ai eu froid ; quand on était au milieu du feu, j'ai eu chaud : tu as réussi à me faire ressentir la température." Cela me touche car je pense qu'il me parlait d'une réussite non seulement plastique mais surtout – du moins pour moi – narrative. Merci, Yvan, t'es grandiose.



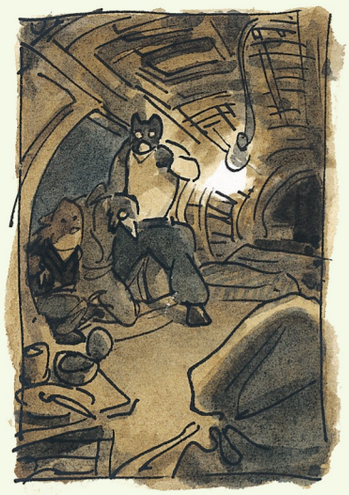






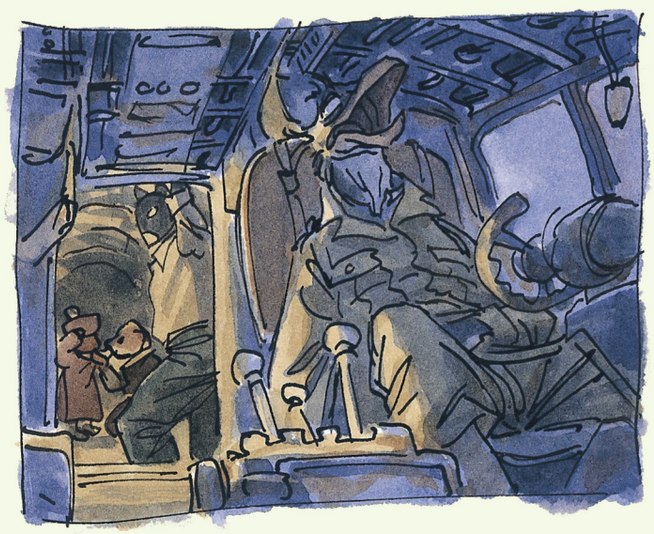


J'ai vainement tenté de réussir une palette convaincante où le personnage de Huk en contre-jour aurait été colorié dans des tons rouges, pour exacerber son attitude hystérique, mais j'ai fini par descendre jusqu'au violet ; en fait cette couleur, avec sa part de rouge, était celle qui fonctionnait le mieux pour créer les plans d'ombre sur les objets encore très proches du feu, tout en conservant la "cassure" avec les tons chauds, tel le type qui tire au premier plan sur la maquette précédente (en bas de page), créant une certaine profondeur par rapport aux autres personnages qui, trop près du feu, auront des ombres carrément rougeâtres, chaudes. En clair, plus on s'éloigne du cœur des flammes, plus les ombres "refroidissent" du violet jusqu'au bleu, pour finir par tomber dans les tons proches du noir.



Voilà à nouveau une ambiance “petite ampoule” similaire à celle des vestiaires après le combat de boxe du tome I ; mais cette fois, expérience oblige, le choix des tons est plus subtil, avec des gris bleuâtres pour les ombres, moins flagrants que la fois précédente.







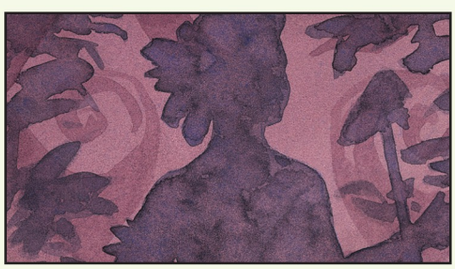
Le choix de la gamme couleur pour le cockpit, en retrait de la petite source de lumière, était assez délicat : une première possibilité consistait à opter pour un ton général bleu ; la deuxième, celle que j’ai retenue malgré la complication, était une couleur dominante Sienne nature, ressemblant à celle des parties éclairées mais assombrie, noircie (en dépit de nombreux conseils de part et d’autre : “N’utilisez jamais le noir…”), cassée par une lueur bleutée provenant des grandes vitres de la nef où se trouve le bombardier et filtrée par les hublots ; du coup, le Sienne, obscurci mais toutefois “chaud”, fonctionne comme une réponse à la lumière bleue “froide”. Malgré quelques problèmes de mélange des pigments de provenances différentes (encore une des joies de l’aquarelle), qui ont donné à l’arrivée des matières pas très agréables, celle-ci reste l’une des palettes de couleurs de cet album dont je suis le plus satisfait.



Cette maquette est représentative de celles qui sont restées nettement supérieures, en termes de couleurs, à la case finalement publiée.



Les couleurs de la chambre d'hôtel ont été choisies pour donner un aspect très vieillot à la pièce : mobilier en bois sombre, tapisserie de couleur foncée sur les murs. Ambiance sombre, la faible luminosité du jour neigeux s'étend sur les surfaces, la lumière de la salle de bains découpée par le rectangle de la porte met en valeur la silhouette de Blacksad que le vide encadre. Il fallait bien que cela respire la mélancolie pour écouter Billie Holiday.



Case définitive – Extrait du tome II





Les couleurs de la séquence du cimetière
ont été la tentative la plus sérieuse
de se rapprocher du noir et blanc…
La neige, les personnages blancs, les tenues
de deuil, tout invitait à se lancer dans
un parti pris radical. Avec les quelques touches
de rouge des fleurs et des lèvres de la veuve,
la palette constituée de deux gammes de gris,
l'une bleutée, l'autre légèrement sépia, allant
des clairs jusqu'aux quasi-noirs, était bouclée.





Pour les “flash-backs” sépia,
dont la sobriété se mariait bien
à celle des scènes du cimetière,
j’ai testé deux tons, l’un plus proche
du terre d’ombre brûlée, et l’autre
plus proprement sépia, qui a été retenu
car il rendait mieux l’aspect
“vieille photographie” recherché.





Case définitive – Extrait du tome II

La fin douce-amère de l'album était arrivée : le contraste chromatique entre les dernières cases du cimetière et la scène des enfants jouant dans la cour d'école s'imposait de lui-même. Je savais que je voulais un ciel bleu et dégagé, une ambiance lumineuse et gaie mais, en ce qui concerne les vêtements, il fallut plus de recherches qu'on en voit ici pour finalement choisir le rouge et le vert, couleurs de Noël (eh oui ! ça semble tellement évident, et pourtant, l'idée n'est pas venue du premier coup), comme dominantes dans les coloris des habits, relayés par quelques marrons et gris afin d'empêcher que les deux teintes principales ne deviennent trop lourdes et systématiques. Les vêtements de Kyle sont, en revanche, rouges et roses dans la version finale. S'agissant d'une fillette pauvre, ne possédant pas forcément une garde-robe très fournie, il semblait logique de lui faire porter les mêmes habits que dans la séquence où elle est retrouvée par Blacksad et Weekly. Cependant le manteau rouge et sa capuche avaient d'autres atouts : le plus évident est l'impact visuel plus fort, essentiellement dû à la couleur ; mais le principal est si complexe qu'il peut être pris pour un caprice personnel de ma part. J'ai constaté que, même si Kyle était plus mignonne avec son petit bonnet, la capuche, avec sa forme de "toit", avait un caractère protecteur" qui donnait à la fillette un aspect indiciblement plus démuni, fragile, nécessiteux… Du moins l'ai-je ressenti comme ça. Voici les images à l'appui… J'espère que même ceux pour qui la pertinence du choix ne va pas au-delà de la similitude avec le Petit Chaperon rouge s'accorderont à admettre que cela vaut aussi comme référence au genre du personnage vulnérable… Bon, là, je plaisante…







Case définitive – Extrait du tome II



Case définitive – Extrait du tome II





Les deux premières planches du tome III ont été réalisées plusieurs mois avant la suite. Je voulais une ambiance “ampoule” jaunâtre ; la palette a été limitée au ton général sépia, aux blancs traduits par des jaunes sous la faible lumière de la petite lampe, et les autres couleurs ont été atténuées pour se rapprocher du sépia dominant. Mais sur les planches finales,je suis allé plus loin, j’ai accentué les contrastes, osé une lumière plus franchement jaune que précédemment, et le résultat (c’est rare) est plus intéressant que sur l’esquisse. Je ne me rendais pas compte que, depuis le premier tome, mes maquettes grossissaient sous mon nez… Il faut d’abord savoir que quasiment toutes les esquisses présentées dans cet ouvrage ont presque toutes été reproduites à leur taille réelle (j’ai même été un peu insistant sur ce point) ; il faut préciser également que les planches finies de *Blacksad* sont de taille A3, mais les crayonnés, toujours réalisés sur une feuille indépendante, sont de taille A4 ; le crayonné est agrandi à la photocopieuse, transféré sur la feuille A3 définitive, encré et colorié. Eh bien, pour ce croquis précis, j’ai carrément calqué le trait de la case crayonnée… Ce n’est vraiment qu’au moment de compiler les maquettes pour le livre que vous avez entre les mains que j’ai remarquéà quel point certaines d’entre elles étaient petites à l’origine !



Plusieurs mois après la réalisation
des deux premières planches – que j'ai passés
à travailler sur la suite des crayonnés et
sur des illustrations pour différents projets –
j'ai repris les planches du tome III ;
je venais de travailler un bon moment
à la gouache et le retour à l'aquarelle
fut pour le moins difficile. J'abordais
d'ailleurs la séquence se déroulant
à Las Vegas, où il allait falloir reproduire
des ambiances lumineuses et colorées,
voire kitsch : pas vraiment mon créneau…
De plus, par impatience, je me lançai
sans trop préparer mon terrain et,
conséquence logique, je dus me freineret
étudier les indispensables palettes…
dont voici deux exemples.



Le “set” suivant n’allait pas être moins délicat : la galerie d’art. Il fallait rendre une ambiance architecturale moderne, à l’éclairage artificiel conséquent ; par ailleurs avec les différentes couleurs des habits des nombreux visiteurs et, surtout, des toiles exposées (dont Âme Rouge), il était difficile d’unifier chromatiquement le tout.

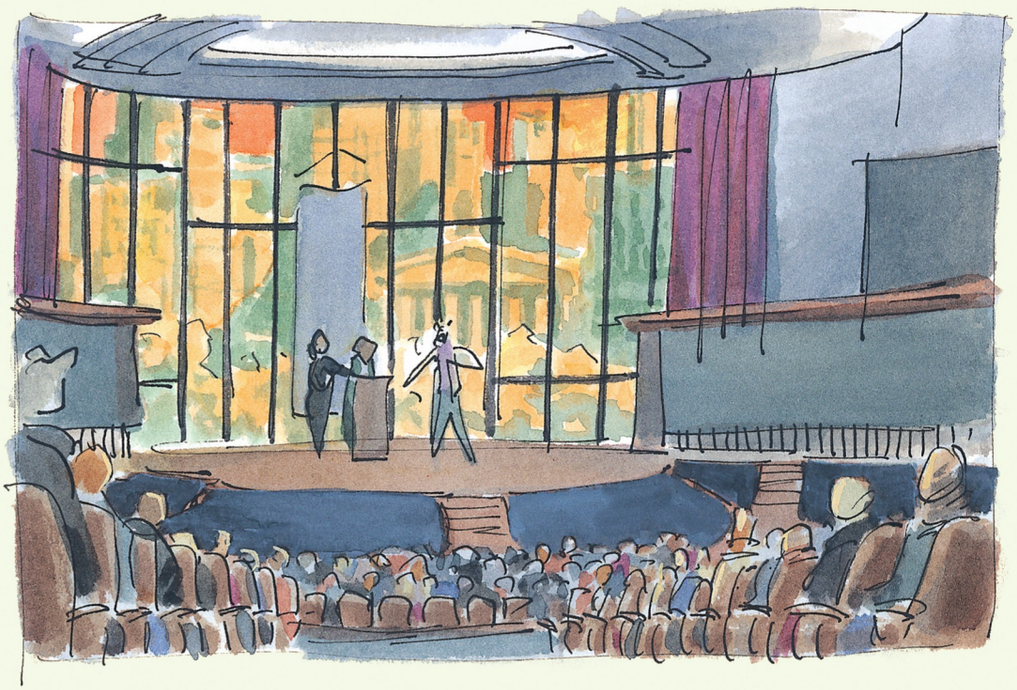




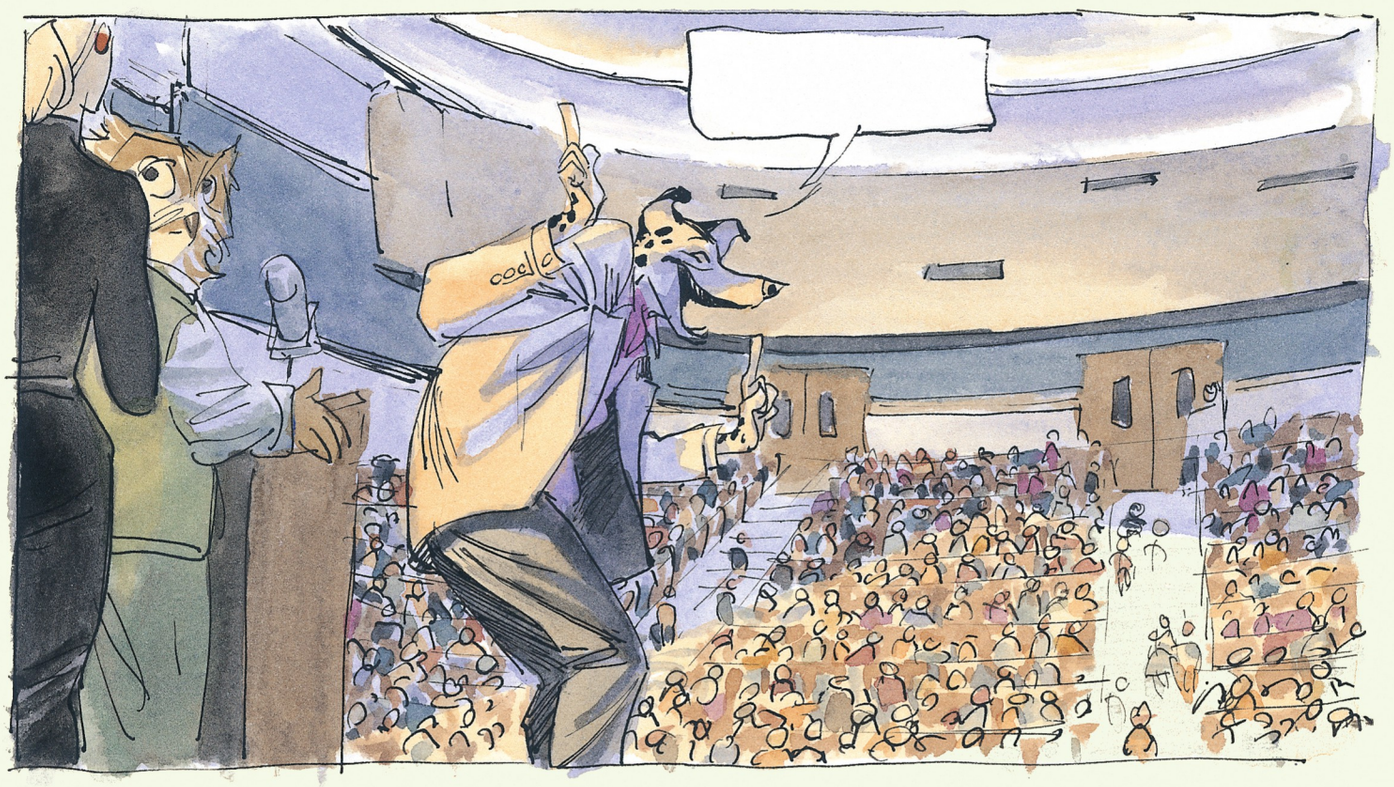


Pour l'extérieur, je suis revenu à une gamme à laquelle je suis plus habitué. L'essai retenu est celui où les personnages sont en contre-jour par rapport à la façade de la galerie, ce qui crée une certaine profondeur, pourtant pas exploitée de façon optimale : cela est primordial, et on en reparlera dans quelques pages…

En essayant de m'écarter de mes palettes habituelles, je me risquai à mettre en œuvre, pour les lieux à l'extérieur de la "Fondation Gotfield", une gamme assez tape-à-l'œil de jaunes et d'oranges avec des ombres vertes, par opposition à une palette plus ordinaire à l'intérieur de la grande salle de conférences. Toutefois, dans les plans où l'on est dos à la baie vitrée, (voir page suivante) les surfaces étaient éclairées par la lumière chaude venant de dehors, à laquelle répondaient des ombres violacées. Le moins que l'on puisse dire est que je me compliquais la tâche à souhait. Mais, contrairement aux tomes précédents où le résultat en valait la peine, ici, il laissait beaucoup à désirer. Depuis ma reprise de ce tome III, je me sentais de plus en plus perdu, pataugeant, tâtonnant dans des recherches stériles, trop soucieux d'obtenir à chaque fois une palette différente, frustré, profondément insatisfait des résultats, sentant que je passais à côté de quelque chose et désespérant de plus en plus de comprendre de quoi il s'agissait.







Je n'étais pas loin de craquer quand mon ami Mathieu Gosselin, illustrateur et ancien layout-man au studio Disney, me fut envoyé par la Providence, comme si elle n'avait que ça à faire… En regardant mes travaux récents, craignant presque de me vexer, et après avoir demandé l'autorisation d'émettre une opinion, il lâcha : "Ouais, c'est bien… mais je trouve que c'est un peu plat." "Euh… Comment ?" "Eh bien, je crois que sur les autres albums, tu utilisais toujours la lumière pour créer de la profondeur, alors que là… M'enfin, c'est toujours bien…" Je n'en revenais pas : au premier coup d'œil, Mathieu avait tout compris, et il venait de me sauver la vie ; depuis longtemps, il me manquait cruellement le sens de l'éclairage en fonction de l'espace, la notion du jeu de clair-obscur entre les différents plans de la composition. Je jubilais de voir si clairement les raisons de mon égarement, et en même temps je m'en voulais d'avoir perdu le nord de façon aussi absurde, d'avoir, en apparence, oublié totalement tout ce que j'avais appris, les critères de base les plus importants sur lesquels j'avais construit mon travail et mon progrès personnel ; je me sentais idiot… et puis l'effet salutaire de l'intervention de Mat se fit sentir, les cases qui suivirent immédiatement furent terminées selon un critère plus judicieux, et les séquences suivantes s'améliorèrent progressivement…

Pour la première fois de la série,
je m'attaquai à un beau ciel nocturne
et dégagé, seulement rempli par le clair
de lune. Il fallait donc un bleu assez intense ;
d'une façon quasi complémentaire,
les figures éclairées par les feux sur
la plage et la lueur provenant de la maison
se découpent sur ce bleu avec
des tons orangés, plus atténués au fur
et à mesure que l'on s'éloigne des sources
de lumière. Pendant la partie de l'action
qui se passe dans et au bord de l'eau, la lueur
de la maison n'atteint pas les personnages,
qui sont intégrés à la palette nocturne.

















Pour la séquence du piano, j'ai situé l'action dans une espèce de véranda donnant sur de la verdure alors que dans le scénario, elle devait avoir vue sur une piscine ; cela m'a permis de faire des fonds plus ou moins abstraits, ce qui distrayait moins des personnages et de leur interaction et me permettait, à côté des différents marrons et noirs, de garder une dominante verte dans la gamme, en m'appuyant sur le costume de Blacksad.







Encore une fois, le blanc du papier prouve sa force lumineuse, au point qu'il est inutile de recourir à l'artifice des rayons de lumière explicites, visibles sur la première de ces maquettes, recours dont l'efficacité, néanmoins, n'est pas toujours négligeable.





Une certaine lumière ocre à l'intérieur de l'université nous rappelle à l'heure du soir, jouant contre des gris bleutés pour les ombres intérieures.





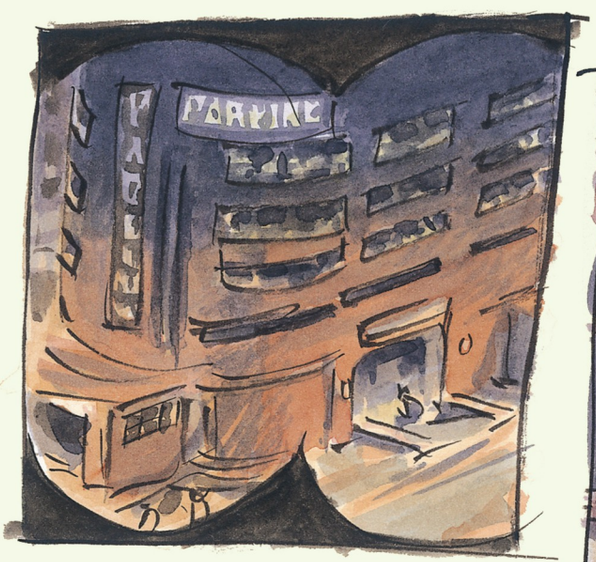
La palette utilisée pour les scènes se déroulant à la tombée du soir, comme dans d'autres gammes contrastées, sépare fondamentalement les couleurs en deux groupes de nuances très proches, en particulier pour la zone de lumière, où même les tons verts des costumes ou noirs des voitures se traduisent par des Sienne orangés, donnant l'impression de recevoir et refléter le soleil avec intensité. Les tons de la zone ombragée sont moyens ou foncés, sous un voile général gris bleuté, mais incluant d'autres nuances, du rouge et du vert notamment.





Il est un type d'ambiance que je redoute particulièrement : les nocturnes de rue. Essayer de rendre les différentes intensités des multiples éclairages tout en voulant transmettre l'obscurité de la nuit, cela me prend la tête…







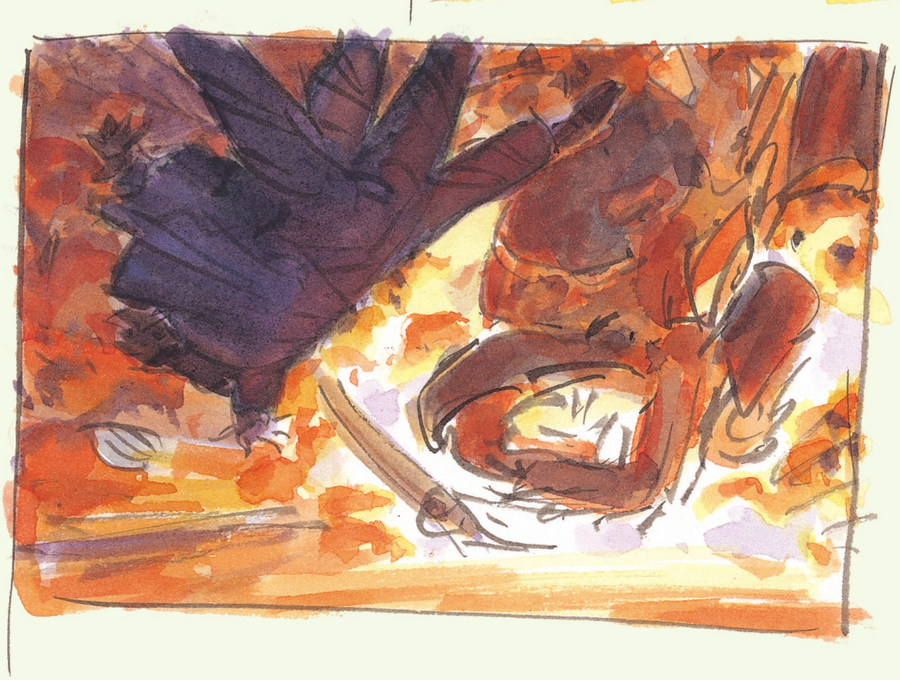


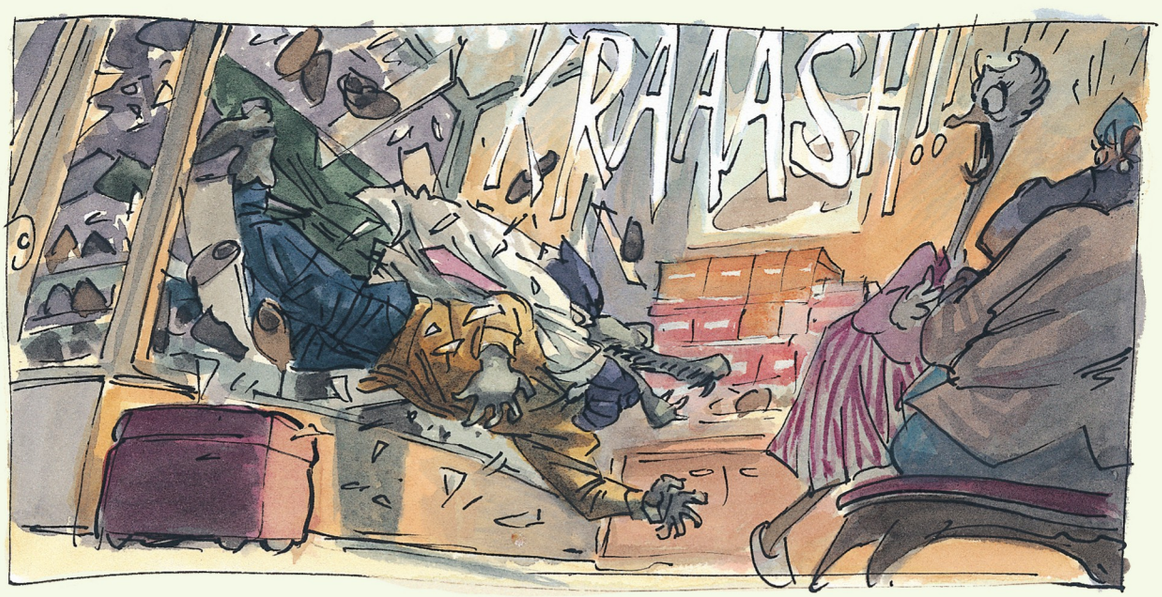


Dans le parking, la nuance légèrement verdâtre des lumières leur confère un aspect froid, et une certaine homogénéité des tons aide à transmettre l'impression de faible éclairage.



Pour l'explosion, il allait falloir saturer les couleurs. J'ai réalisé des croquis d'après des images arrêtées de DVD, et sur cette base, j'ai fait la première tentative, en utilisant le violet pour les ombres les plus violentes ; ça marchait bien, mais j'ai voulu prendre un parti plus radical en excluant toute nuance froide, ce qui a donné un contre-jour d'un brun foncé perçu par l'œil comme un rouge intense, grâce surtout à la juxtaposition avec le blanc du papier, encore une fois magique.





C'est énervant quand ça arrive : le croquis est franchement meilleur que la case, même au niveau du dessin, mais on n'a plus le temps (planning oblige) de revenir sur des cases déjà encrées… Dans ce cas, étonnamment, c'est le petit croquis qui est le plus réussi : la lumière est claire et lisible, l'ombre portée des personnages sur le muret est nette et parlante, et les personnages au premier plan créent non seulement la profondeur recherchée par leur ton foncé, mais sont dix fois plus expressifs que sur la case finale. Eh oui, moi, ça me met en rage…





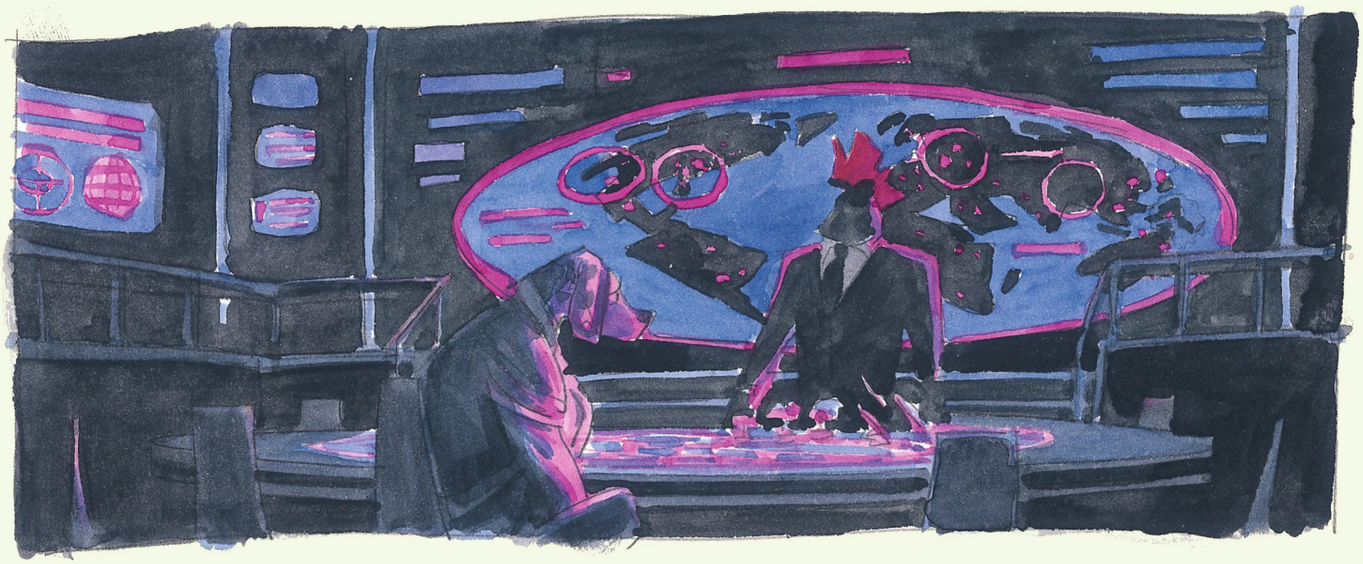
À ce stade, j'ai exécuté une séquence sans maquettes… et sans trop de dégâts. L'esquisse suivante est donc celle pour la scène dans la maison de Laszlo, où Blacksad entre fouiner. Cette palette met en valeur le style rustique de l'intérieur, et le jaune, plus franc que jamais, vient faire la liaison entre les gris et les marrons de la déco et le vert du costume.

La scène où les “messieurs” sont sur le balcon pendant que les “dames” restent à l’intérieur de l’appartement était une occasion idéale de mettre en œuvre la technique couleurs froides / couleurs chaudes ; avec une gamme bleutée à l’extérieur encadrant (littéralement, je dirais) une ambiance intérieure chaude, le résultat est pour le moins efficace.





On a déjà parlé de la fameuse technique de la “palette limitée” ; en fait, c’est un moyen comme un autre (et sans doute pas le plus génial) de rendre une gamme intéressante, mais dans sa conception la plus subtile du point de vue technique, il ne s’agit pas simplement de “proscrire” quelques couleurs de la palette. Comme m’a expliqué Alex Alice (qui d’ailleurs la tenait d’une connaissance commune, Patrice Suau, peintre et décorateur de dessin animé) lors d’une de ces conversations que l’on n’a pas intérêt à oublier, il s’agit, en gros, de partir de couleurs primaires différentes des primaires naturelles : jaune, bleu cyan et magenta. J’avais du mal à le suivre jusqu’à ce qu’il mette sous mes yeux (on était au bistrot) le pot de moutarde, une serviette d’un rouge douteux et un cendrier gris violacé, et me dise : “Voilà ton jaune, voilà ton magenta, voilà ton cyan.” Avec ces couleurs, il était impossible d’obtenir la totalité des teintes qui résultent du mélange des primaires… Voilà le propos : la palette restreinte par la détermination de “fausses” primaires. Cette anecdote eut lieu alors que le troisième tome était en cours, je ne saurais pas dire quand exactement. Mais vers le milieu de cet album, on peut observer çà et là des applications concrètes de cette nouvelle notion, par exemple dans la palette de cette scène si “familiale”.



Une palette inattendue, il paraît…
Les couleurs tapantes des écrans envahissent
totalement ce qui n'est pas plongé dans
le noir, pour donner un aspect un brin rétro
à la technologie du bunker.





Pour l'anecdote, j'ai commencé par habiller les agents du FBI avec des costards de couleurs variées, mais rapidement j'ai préféré les "uniformer" en gris foncé, ce qui unifiait les images et accentuait leur côté un peu ridicule (spécialement pour le couple de gagnants, le puma et le coyote).

La séquence suivante se déroule dans la maison de Weekly, où va se dérouler la première scène d'amour entre Alma et John (et la dernière aussi). Il fallait trouver une solution chromatique pour décrire l'appartement, forcément sale et bordélique, tout en traitant la scène romantique avec des couleurs chaleureuses… Souvent, pour trouver l'ambiance que je souhaite, avant de me mettre à dessiner, je cherche dans ma documentation une photographie dont les couleurs me semblent proches



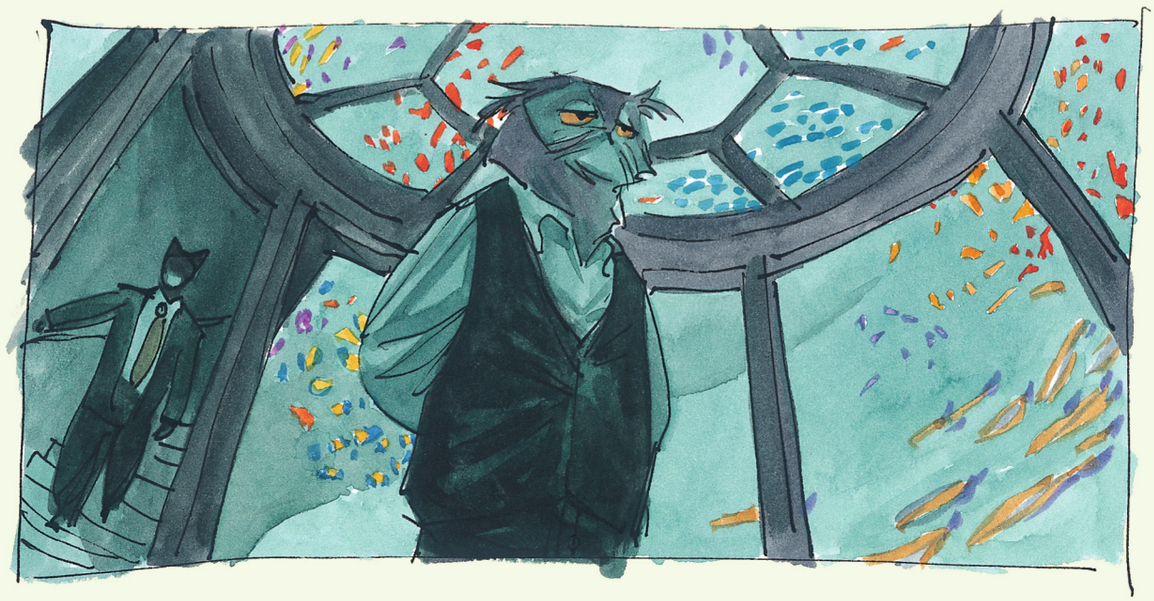
de ce que j'ai en tête ; ça ne marche pas tout le temps… mais cette fois-ci, j'ai ouvert presque au hasard un magazine, et hop ! je suis tombé sur une très belle photo de l'intérieur d'un couvent, avec des bonnes sœurs en habits blancs et noirs, une lumière tamisée et une ambiance ocre qui me convenait tout à fait ; finalement, les couleurs de ma maquette ne ressemblent pas tant que ça à celles de la photo, mais essayer de m'en approcher m'a fait découvrir des choses épatantes. Bien sûr, tout coloriste sait que la perception d'une couleur dépend totalement de l'entourage chromatique dans lequel elle se trouve : ainsi, par exemple, la même couleur terre sera perçue comme du marron sur une feuille blanche, mais donnera l'impression d'être du rouge au milieu d'une palette de tons gris.

Mettez un objet rouge à côté de n'importe quelle case de *Blacksad* où l'on voit du sang, et vous constaterez à quel point celà est important. Retournant à la fameuse photo, j'ai décidé de commencer par retrouver le ton exact pour le blanc des habits qui, dans la pénombre de l'intérieur saisiepar la photo, semblait correspondre à un ocre clair. J'ai donc préparé une couleur que je croyais proche de cet ocre, je l'ai appliquée sur le bord d'un petit papier qui allait me servir de nuancier, et une fois qu'elle a été sèche, j'ai mis le papier à côté de la photo ; le ton que j'avais concocté ne s'approchait pas du tout, même de loin, de la couleur de la photo : trop clair, trop jaune. Il m'a fallu un nombre inavouable de nuanciers bondés de petits essais pour trouver la couleur ! Je n'en revenais pas : le ton était finalement un terre d'ombre brûlée, d'une intensité considérable… beaucoup plus rouge, beaucoup plus foncé que j'aurais cru. Cette nuance, qui passait parfaitement pour du blanc au milieu de la photo, était ce que j'appellerais un ton moyen. Du coup, en essayant de ne pas être timoré, j'ai appliqué un premier lavis de cette couleur à toute la surface des maquettes de cette séquence… Et, une fois le reste des couleurs rehaussées, notamment les noirs, effectivement, cela passe pour du blanc ; Blacksad en débardeur le montre bien…



Tout comme la séquence du bunker, les pages dans l'aquarium offraient une occasion parfaite de "s'éclater" en poussant le parti pris vers une palette aussi radicale qu'inhabituelle dans *Blacksad*.

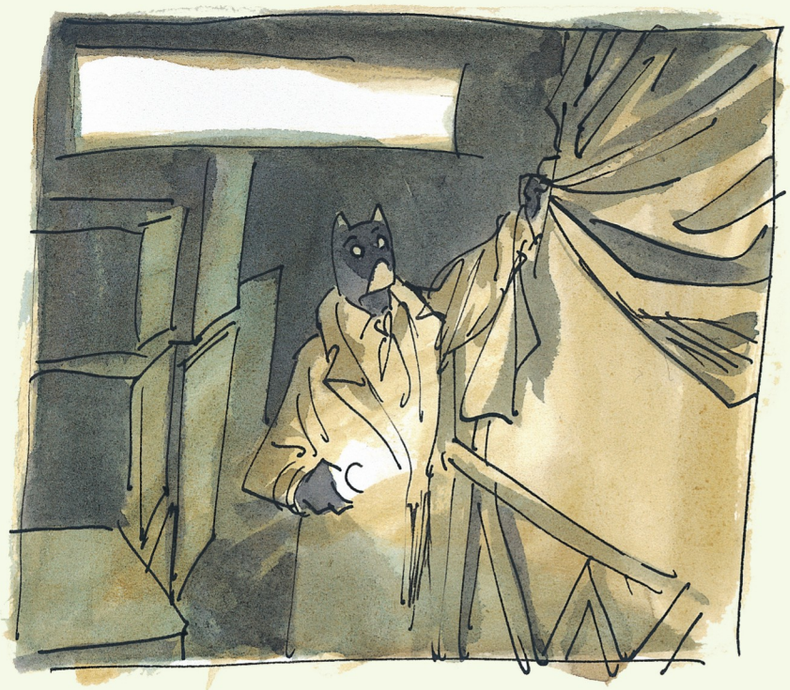




Dans la séquence du port, mon idée était claire dès le départ : je voulais une palette extrêmement sombre, et sachant à quel point les noirs intenses sont difficiles à rendre avec l'aquarelle, j'ai donc peint les noirs à l'encre, chose que je ne fais quasiment jamais ; d'ailleurs, j'ai utilisé de l'encre noire, alors que partout ailleurs il s'agit d'encre sépia. D'autre part, je suis revenu sur le bon vieux ciel nocturne verdâtre qui m'a si bien rendu service dans le premier tome. La petite zone éclairée autour de la passerelle s'ouvre sur des tons plus clairs mais toujours grisâtres, sauf bien sûr pour le roux pétant du ouistiti.







À l'intérieur de la cale, la lumière projetée par la torche de Blacksad est rendue grâce à un fort contraste entre les surfaces éclairées en ocre et les ombres verdâtres du lieu ; avec, bien sûr, le petit faisceau de lumière créé par le blanc du papier.

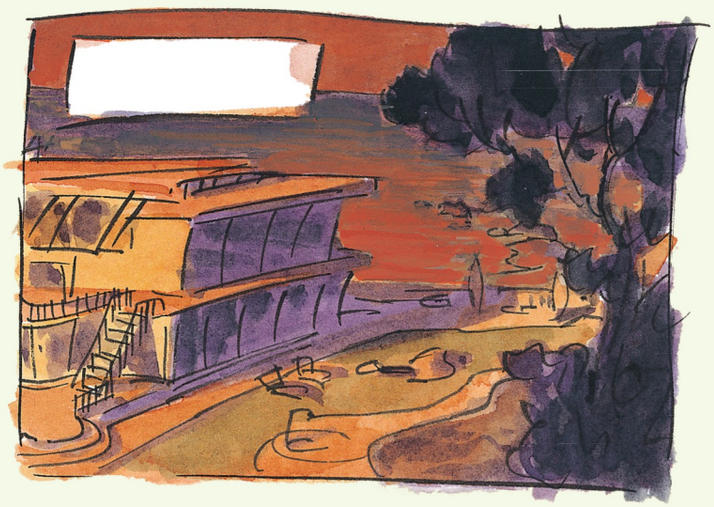


La palette dans la "chapelle" est à prédominance froide, avec le gris des murs et des costards des deux clowns, et des marrons assez atténués qui ne réchauffent pas réellement la gamme.



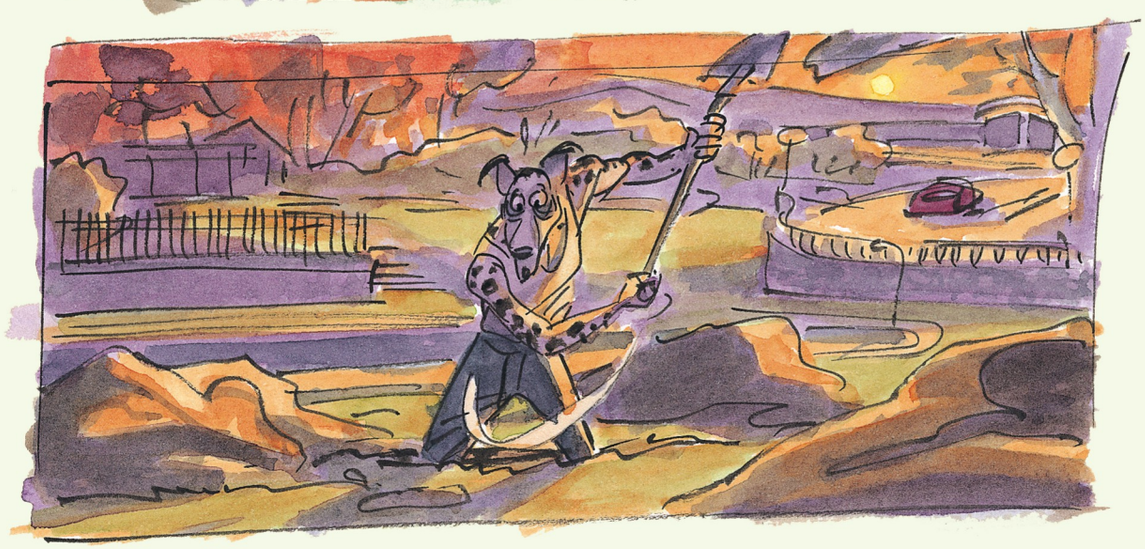


Le scénario décrivait la salle d'interrogatoire comme vous la voyez : sobre, vide, à l'exception de la table et des chaises, avec des murs nus percés par une grande fenêtre. La pièce aurait pu être peinte en bleu clair, mais cela ne l'aurait pas distinguée assez de l'ambiance précédente, dans l'appartement de Blacksad ; par ailleurs, les deux séquences partagent une page : il était d'autant plus nécessaire de bien différencier les deux palettes. Le choix final a porté sur le vert, car d'un côté il rend l'ambiance plus froide, plus "hôpital", et de l'autre, il crée un contraste mortel avec la crête du sénateur Gallo, très présente pendant toute la séquence. Pour l'anecdote, en attaquant ces maquettes, je me suis rendu compte que je ne savais pas du tout quelles étaient les couleurs de Gallo, car auparavant nous ne l'avions vu que deux fois : à la télé, en noir et blanc, et dans le bunker, où l'éclairage altérait totalement ses couleurs !





Le soleil se couche pour Gotfield…
Le choix de l'heure est bien sûr intentionnel.
Comme on peut le voir, les couleurs
de la palette sont assez saturées, et des ombres
violettes s'opposent à la lumière orangée
qui s'étend sur tous les objets.
La couleur du gazon n'est en réalité verte
que par rapport aux oranges qui l'entourent.



Il était important que, dans la page des chutes du Niagara, la seule touche de couleur vive vienne de la robe d'Alma. Cette tenue, gaie et radieuse, renforce son aspect pathétique de fiancée oubliée. Pour cela, j'ai dû noircir sans retenue les imperméables jaunes, devenus à tel point symbolique du lieu que le récit aurait eu du mal à s'en passer. À l'arrivée, ils se lisent comme du jaune malgré tout, par rapport à l'ambiance bleu-gris, mais n'arrivent pas à rivaliser avec les tons de la robe. Cette dernière, par ailleurs, est l'aboutissement d'une certaine "évolution chromatique" du personnage : il ne vous a pas échappé que, au fur et à mesure qu'elle côtoie Blacksad, ses habits deviennent graduellement colorés, comme si le bonheur la conquérait et la changeait, jusqu'à ce paradoxe final.

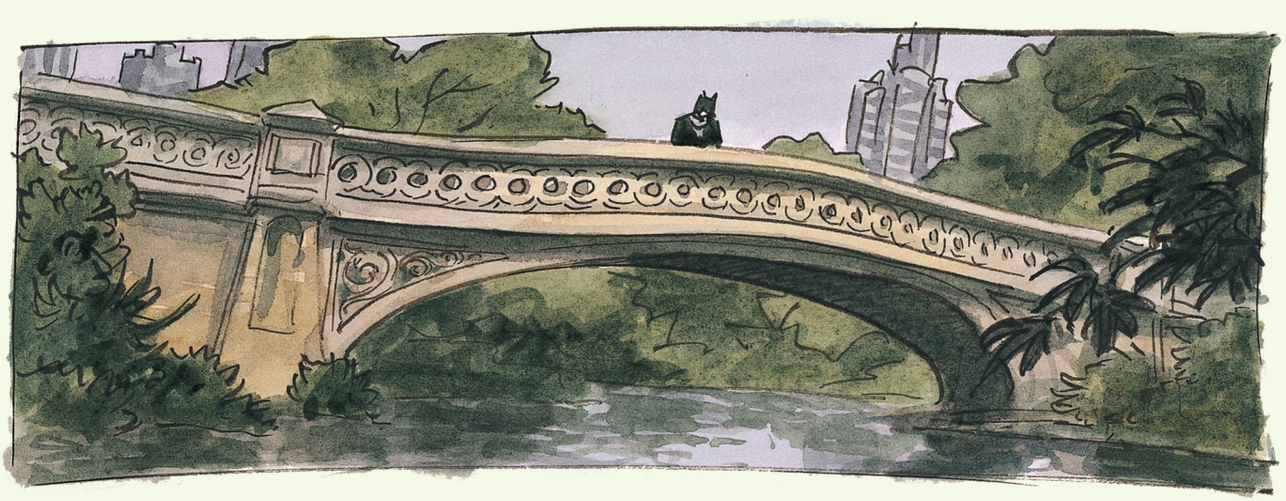




La joie n'étant pas au rendez-vous lors de la rencontre de Blacksad et Weekly à Central Park, il semblait cohérent de ne pas dépeindre une fabuleuse journée ensoleillée. Un ciel plutôt couvert et des verts relativement discrets constituent les lignes directrices de la gamme dans cette séquence. Pour ne pas se confondre totalement à la verdure, le costume de Blacksad affiche une nuance plus émeraude. Les touches marron de Weekly ajoutent une note récurrente de contraste aux verts.









Pour le bureau, j'ai repris le ton général verdâtre qu'on lui connaît depuis le début du tome I. J'ai bien obscurci le premier plan et superposé plusieurs couches transparentes pour obtenir l'effet vibrant du rayon de lumière. La plupart des zones d'ombre de la case ont également été obtenues par superposition, ce qui fait que, sous la couleur finale gris-vert, des couches inférieures de Sienne enrichissent son aspect.

La dernière planche étant muette et très mélancolique, il fallait exploiter le potentiel d'un éclairage atmosphérique, évocateur, pour renforcer l'émotion du moment, même si le scénario n'a guère besoin de "renfort", tant les situations sont denses en elles-mêmes ; car, rappelons-nous, sans le scénario, tout cela n'est rien ni ne sert à rien. Merci, compadre : ce livre est pour toi aussi.



Après la parenthèse *Sorcelleries*, le goût de l´aquarelle est revenu bien vite, et en force… Amplifié en outre par de surprenantes trouvailles qui ont représenté une véritable redécouverte de ce médium qui m'a donné tant de fil à retordre ces douze dernières années.
Dès les premières pages de ce quatrième volume de *Blacksad*, le besoin d'un changement de méthode s'est fait sentir. Ça a affecté en fin de compte la totalité des matériaux utilisés et la manière de travailler, mais n'a évidemment pas remis en question une seule seconde l'usage du vieux procédé des petites maquettes de couleur.

Dès le début de la série, il m'avait paru évident que l'usage d'un papier satiné était le plus adéquat afin d'avoir une surface propre à recevoir un trait d'encre aussi fin que possible. Il est vrai aussi que jusqu'à la moitié du deuxième tome, j'utilisais la plume comme moyen d'encrage et que je ne suis passé définitivement au pinceau qu'après d'amers contretemps avec l'outil métallique. Dans les deux cas, je demeurais dans la fausse impression que la surface d'un papier à grain, même fin, serait une accroche pour un trait propre et limpide. Pourtant j'avais depuis longtemps, sur des projets différents et même dans le souvenir de mes travaux scolaires aux Beaux-Arts, eu l'occasion de constater que le support idéal pour l'aquarelle est bien le papier à grain. Un certain papier à grain plutôt. Non que sa texture soit plus présente ou plus belle sur le résultat final, mais l'aquarelle "bouge" vraiment mieux sur ce papier, qui la "boit" et la dessèche juste à la bonne vitesse. Elle reste ainsi maniable, ductile, "docile" même les quelques secondes qui suffisent à la manipuler comme il faut. Elle donne un résultat bien plus frais, homogène et agréable à l'œil que sur le papier satiné qui tend toujours à produire des matières irrégulières, pas belles et, surtout, incontrôlables.

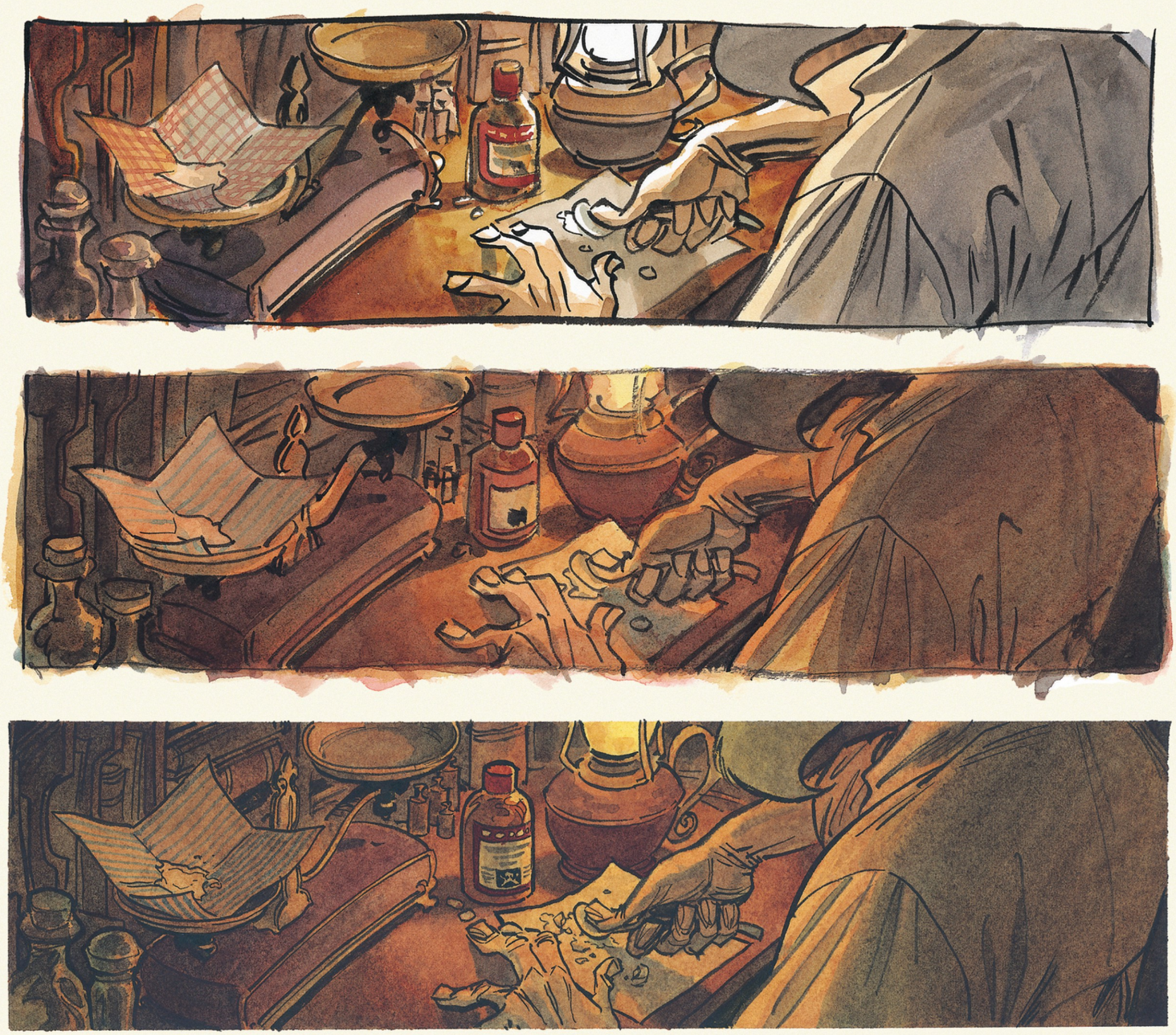
Je ne saurais plus dire avec certitude si c´est arrivé en même temps ou juste après que j'ai décidé de changer de papier et fait mes premiers tests sur le nouveau support, mais j'ai eu une conversation surprenante avec mon amie Anuca (Ana Miralles, s'il vous plaît) qui se trouvait exactement dans la même situation : marre du papier satiné ! Quel leurre d'avoir cru qu'on ne pourrait pas obtenir du beau trait sur une surface non lisse, quel bonheur que de travailler sur un support où la "goutte" d'aquarelle semble pour une fois t'obéir ! Ah, la "goutte" d'aquarelle… une vraie trouvaille, ce concept ; j'y reviendrai longuement ! Bref, c'est rassurant de constater que même des grands du dessin comme Ana sont capables de se remettre en question et de faire des découvertes techniques à tout moment, même avec des années de carrière derrière eux. On se sent moins patauger, du coup…

Les autres pas en avant ont été les changements d'outils et de matériau : adieu les inconfortables demi-godets dans lesquels on remue son pinceau pendant trois minutes pour obtenir une quantité infime de couleur, welcome à l'aquarelle en tubes (gros tubes de préférence, merci Internet pour les fournitures disponibles à l'étranger) ! Une grande palette en céramique devient le support idéal pour les mélanges, et le stock de vieux pinceaux érodés passe à la trappe. Rien de tel qu'un pinceau à la pointe bien préservée, même si pas forcément neuf, pour "tirer la goutte" d'aquarelle sur le papier. Ah ! le concept de la "goutte"… j'y reviendrai, j'y reviendrai…

Le plaisir de travailler à l'aquarelle est venu d'un coup, alors que pendant des années (même si j'ai eu tendance, je sais, à apprécier le résultat) ça ressemblait plus à une bataille à livrer pour l'honneur (je n'irai pas jusqu'à dire une corvée) qu'à autre chose. La preuve : je me suis toujours gardé de conseiller à quiconque d'adopter cette technique !



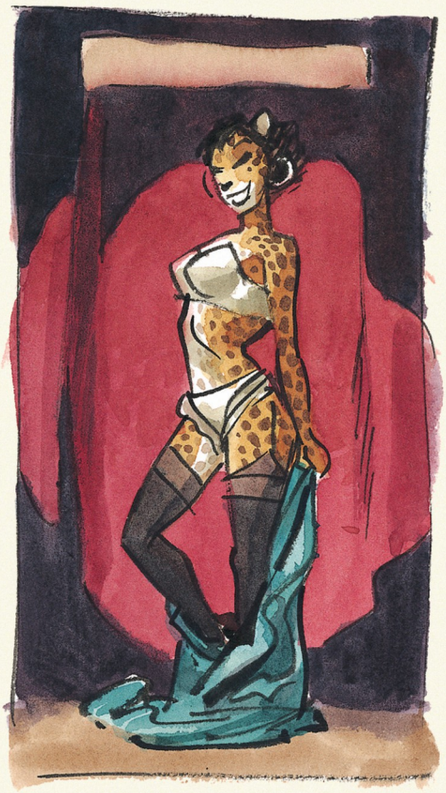
L'Enfer, le silence



Deux recherches ainsi que la case définitive.

Le papier que j'utilise pour les maquettes couleur, afin d'obtenir une référence réellement exacte dans la pratique, est aussi souvent que possible le même que sur la planche définitive. Ayant tâtonné un peu au démarrage de l'album, sur les premières maquettes ce n'est pas toujours le cas. D'un autre côté, je revenais à l'aquarelle après une longue absence même si de temps à autre j'avais pu m'exercer sur des illustrations, par-ci, par-là. J'avoue avoir abordé ces premières esquisses avec autant de plaisir que de stress ! Que dire ?… Il fallait évidemment une ambiance de pénombre, mystérieuse à souhait pour cette première séquence… Comme il est mis en évidence sur les dessins ci-dessus, après un premier essai trop clair j'ai trouvé ma voie vers un parti pris plus radical qui a servi de base à la recherche du 'masque de mort' (visible en page de titre), qui fonçait sans hésiter sur les rouges et les tons rappelant le feu…

La séquence dans le “strip-joint” présentait plusieurs problèmes d’éclairage ; le premier évidemment étant celui de l’éclairage de la “léopardesse” et de la couleur de sa robe-habit contre sa robe-peau. Le bleu que j’ai testé sur cette maquette qui aurait bien tranché, étant son complémentaire, avec l’orange de la fourrure, m’a semblé trop voyant en définitive. Je l’ai conservé sur les gants du personnage, mais j’ai peint l’habit en rouge. Le deuxième problème a été le contre-jour où l’on devait enfin voir la salle (avec Blacksad et Weekly). J’ai hésité, comme on peut le voir sur les maquettes, entre utiliser ou pas ce qu’on appelle en dessin animé une “rimlight” (le contour lumineux) pour détacher du deuxième plan le personnage au premier plan. Il fallait aussi naturellement que la salle soit bien sombre tout en rendant visibles et reconnaissables les personnages. La robe tachetée de la strip-teaseuse elle-même a fait l’objet de maintes recherches.







La scène dans la rue à la sortie de la boîte a été relativement facile à trouver et n'a requis qu'une recherche – même s'il a bien fallu expérimenter à côté pour ce qui était des néons extérieurs. J'ai noté aussi sur un côté les couleurs qui m'ont servi de base et qui se sont avérées assez stables au mélange. Je fais souvent comme cela : je conserve une ou plusieurs taches isolées de ma couleur de base, comme échantillons de la couleur exacte à reproduire.





La séquence dans la prison a été très délicate et difficile à résoudre. Comme les lecteurs avisés de l'album l'auront compris, l'action de *L'Enfer, le silence*a lieu durant une et une seule nuit. À l'inverse, chaque séquence de jour représente un flashback qui nous donne des informations sur ce qui arrive ou va arriver, pari narratif dont mon cher compère et scénariste Juan Dìaz Canales s'est sorti avec bravoure, en renonçant courageusement aux remarques faciles et un peu téléphonées du style "deux jours avant" , "une semaine avant", mais qui m'a laissé, moi, dans le pétrin : je devais clairement établir grâce à la lumière et la couleur que l'on était en plein dans des sautes temporelles. Je veux croire que notre redoutable tandem a encore une fois relevé le défi…

Convaincu que la sensation de forte lumière est rendue plus par le contraste que par les couleurs choisies ou leur clarté, je suis parti dans mes recherches, qui ont d'ailleurs continué jusqu'à la toute dernière séquence du livre, pour trouver la façon de restituer au mieux la lumière magnifique de la Louisiane. Un peu d'humilité au bon moment m'aurait fait comprendre que c'était une tâche impossible… J'ai aussi compris plus tard que trop de lourdeur dans les ombres n'était pas souhaitable, et que ça tuait certainement la luminosité d'ensemble. Pourtant, à ce moment-là, je me débats encore entre des recherches visant purement "l'ombre lumineuse" décrite par Courbet, et d'autres encore trop noircies dans les zones ombragées. Finalement un compromis cherchant avant tout la réverbération de la lumière sur le sol, tant dans les zones de lumière que dans les ombres sous les arbres, a été trouvé et retenu. Le bleu des habits des prisonniers participe de la luminosité dorée ambiante grâce à une nuance verdâtre.









Sur la recherche de la page suivante, plus aboutie que celle ci-dessus, encore trop noircissante, j'ai voulu transmettre la luminosité générale sous l'arbre en la traduisant, sur les personnages du gorille et de la panthère, par des chemises blanches qui deviennent d'un ocre relativement lumineux dans l'ombre, et des fourrures noires représentées par un ton brun pas trop noirci non plus. Entre ces personnages, Weekly et Faust baignent dans le contraste de la lumière directe du soleil.







L'ambiance lumineuse dans le bureau de Faust présentait, au-delà du souci du rendu de la puissante lumière du jour pénétrant par la baie vitrée, le problème bien plus compliqué de la multiplicité des sources lumineuses. Ce type de problème me semble l'un des casse-tête les plus désespérants qui puissent se présenter à un dessinateur. En plus de la source de lumière principale, qui détermine logiquement la chromie des objets qu'elle éclaire, une source de lumière de couleur différente – et multiple de surcroît – va devoir être gérée en même temps. Grosso modo, dans une partie de la grande zone d'ombre non éclairée par le gros faisceau de lumière du jour, et donc à l'intérieur de la gamme de cette zone, il faudra créer les couleurs correspondant aux ombres *et* aux lumières générées par la deuxième source, à savoir les bougies. Ce qui est une solution relativement simple pour ce type de problème…











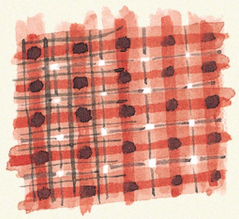


Dans ce cas précis, la lumière du jour est obtenue, comme souvent dans *Blacksad*, par l'usage irremplaçable du blanc du papier. J'ai hésité, comme le prouve le grand nombre de maquettes réalisées pour cette scène, entre traiter la pénombre à l'intérieur de la pièce dans les tons froids ou dans les chauds.

Après six essais qui, comme souvent, produisent des résultats finaux très similaires, je suis revenu sur la deuxième maquette : le choix de l'ambiance générale dorée semblait simplement plus harmonieux par rapport à l'élément des bougies, leur couleur rougeâtre et les flammes jaunes.

Exit, donc, les tentatives de nuances verdâtres, et parti pris pour un éclairage radical des personnages, et notamment de Blacksad. L'obscurcissement des éléments en premier plan est une ruse typique du dessin animé où ces éléments appelés *overlays* servent à créer de la profondeur.







La scène de foule à la sortie de la maison de disques devait marquer une inflexion importante dans l'histoire. C'était devenu un moment important de l'album, surtout après ma visite à La Nouvelle-Orléans : c'est un des passages où je savais que je m'acharnerais à reconstituer aussi fidèlement que possible ce carrefour entre Canal Street, Bourbon et Carondelet, tel qu'il avait été pendant la première moitié des fifties.
Après une étude exhaustive de la documentation existante, je pense que malgré les quelques libertés que je me suis permises au niveau, par exemple, de la présence des rails du tramway (justement celui nommé Désir) s'enfonçant dans Bourbon alors que le service a été interrompu avant la fin des années 1940, et surtout la présence des palmiers sur Canal alors qu'ils n'ont été plantés que vers 1958 -, quelqu'un qui aurait connu la ville à cette belle époque serait bluffé par le boulot.
Ce n'est pas le but ici, mais j'ai du mal à ne pas m'étendre sur les détails de la construction de cette case, la reconstitution – à partir d'une photo prise par moi-même (similaire à tant d'autres, y compris dans les archives historiques) – par superpositions d'impressions à des tailles différentes, d'une focale impossible à obtenir dans la réalité car correspondant à une vue prise trop à l'intérieur de Bourbon Street pour avoir les côtés de l'image. Euh… J'espère que, au moins, les photographes en herbe me suivent… Puis le tram vert olive (que vous avez l'immense chance de pouvoir emprunter encore aujourd'hui) tournant depuis Carondelet pour emprunter St Charles Avenue `"just one block down", les commerces avec leurs logos d'époque, la reprise du tout neuf Gus Mayer Building datant seulement de 1948 pour le siège de Lachapelle Records, les décorations de mardi-gras sur les poteaux, le melting-pot créole si typique de La Nouvelle-Orléans se baladant sur l'avenue, musiciens, gays déjà presque libérés, vieilles matrones, couples improbables et le regard inquisiteur « bleu et jaune » du gigantesque Ignatius J. Reilly, le protagoniste farfelu de *La Conjuration des Imbéciles* de John Kennedy Toole, surveillant le tout…

Dès la première maquette (que, pour les besoins d'une scène aussi importante, j'ai faite aussi grande que le crayonné format A4 de la planche - au point que j'ai pu décalquer le trait dessus), la solution pour la lumière du jour a résulté du choix d'un travail direct des ombres de la totalité de la scène en un seul ton. Un mélange de bleu Winsor et terres, qui s'approchait du gris de Payne sans en avoir ses problèmes de stabilité (comme la plupart des couleurs à pigment minéral, le gris de Payne est fragile et tend à être balayé par les couches d'aquarelle suivantes, effet dont les grands aquarellistes comme Loïc Jouannigot savent se servir… Moi, j'arrive pas !). Le parti pris de traiter dans l'ombre la totalité du groupe de personnages en premier plan m'a servi à obtenir l'effet de profondeur des *overlays* en animation dont on parlait plus tôt, et à réussir quelques silhouettes très intéressantes…


RECORDS
STEIN'S







Quel bonheur et quelle trouvaille, le personnage de Leeman ! L'éclairage de la séquence de son arrivée restait naturellement le même que celui de la vue générale précédente. La recherche allait plutôt porter sur ses habits. Le costard clair semblait approprié pour un personnage du sud des États-Unis. Le trois-pièces foncé avec ses rayures style années 1930 lui conférait un aspect distingué et les couleurs de sa peau allaient bien avec. Je préférais ce choix-ci, mais le scénariste penchait *a priori* pour le costume clair qu'il avait suggéré dans le scénario. Je lui ai envoyé la maquette avec les options, et sa réflexion a été fort intéressante : le costume clair lui donnait un aspect de mafieux, alors que le foncé, au contraire, le "bonifiait", le rendait sympathique (le mot utilisé par Juan était "bonachón" : qui navigue entre gentil et nigaud). Clairement, jouer avec l'ambiguïté du personnage était le bon choix ; ce fut donc le costume foncé. Le test des rayures a été fait sur ordinateur..







Cette séquence est arrivée au moment où je testais différents types de papier, ce qui a donné une texture particulière aux deux pages finalisées, mais les maquettes ont été réalisées sur un papier différent. Évidemment, les lieux se prêtaient à un éclairage blafard propre à l'endroit de tous les interdits, même si les quelques néons annonçant les marques de boissons restaient de rigueur. Finalement, entre les deux options, l'une légèrement plus éclairée et plus jaune, et l'autre à la lumière plus grisâtre et plus franchement sombre, j'ai opté pour un compromis.



L'esquisse sur la scène d'action m'a servi à étudier l'intégration dans la palette du vert des habits de Blacksad.
Le cheval a été travaillé dans la version définitive, contrairement à ici, en lumière sur fond d'ombre.

Le résultat final de la case avec Hannah qui voit arriver le tramway semble plaire en général ; pourtant il s'agit d'un de ces cas où je préfère la maquette à la case définitive. L'aquarelle m'y semble plus légère et la palette plus transparente, sans que cela nuise pour autant au côté nocturne de la gamme.







La profondeur, en dessin, est le plus souvent une question d'éclairage, de superposition d'éléments éclairés sur des éléments sombres, et vice versa. La recherche, pour ces deux maquettes, portait sur la création de cette profondeur, ce "creux" – comme le nomme mon ex-camarade aux Beaux-Arts et fabuleux peintre Alberto Ortiz – entre l'espace intérieur de la voiture et la nuit extérieure. Le choix d'une obscurité trop forte à travers les fenêtres ne m'a pas convaincu et j'ai abordé une deuxième maquette où l'extérieur plus léger contre le cadre de la structure du tramway et les rideaux des fenêtres, foncés exprès pour l'occasion, rendaient la profondeur de façon plus convaincante et s'incorporaient à la palette générale de manière plus harmonieuse. Sur la base de la palette déterminée par la recherche précédente, le bleu de la chemise de Sebastian frappait l'œil de manière assez efficace.









L'image ci-dessus est encore une de ces maquettes que je préfère, pour les mêmes raisons dont on parlait plus tôt, à la version définitive de la case, pour sa transparence qui a réussi à ne pas tomber dans la lourdeur d'une palette trop noircie. Pour la scène de l'accouchement, j'ai pensé que le fait qu'Hannah n'allume pas la lumière dans la maison me permettrait de traiter le moment dans l'obscurité presque totale de l'intérieur avec une palette sépia, et de suggérer le clair de lune par des reflets gris-violacés. Cette obscurité semble accentuer le côté désemparé de la jeune fille qui se retrouve abandonnée à un tel moment… Les deux recherches pour la case où Thomas apparaît dans le cadre de la porte explorent deux approches de cet éclairage exigu : celle du bas va jusqu'à un sépia délavé pour les lumières sur les objets blancs ; celle du haut, qui a été retenue, permet au gris clair de la lune de pénétrer la pièce et accentue les contrastes. Pour l'anecdote, le pense-bête à côté de l'esquisse rappelle "base sépia très solide ! 2e couche Van Dick". Traduction : la couleur sépia de base résiste au balayage. Pour obtenir le ton final, il faut superposer une couche de brun Van Dick…

L'arrivée du personnage de Thomas nous permet de passer en "mode flashback", et nous retrouvons Blacksad dans le magasin de disques de Russell. Une telle ambiance se prête forcément à une gamme assez colorée, bien comme je les déteste… il est toujours plus payant et plus visuel de travailler entre les rassurantes barrières d'une palette limitée, et très inconfortable de gérer une profusion de couleurs tout en essayant de les intégrer. Les ambiances de mardi gras ont été pénibles à gérer également ; on y reviendra…
Pour ce décor j'ai privilégié des éléments rouges pour donner un peu d'homogénéité à la palette, en me basant sur des vraies photos de magasins de disques de l'époque, voire des années soixante, avec l'esprit psychédélique qui pointait…



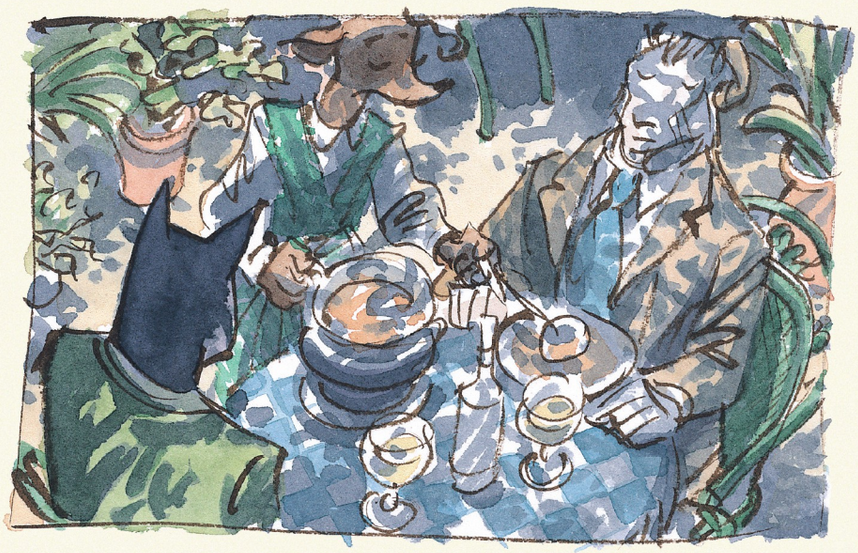


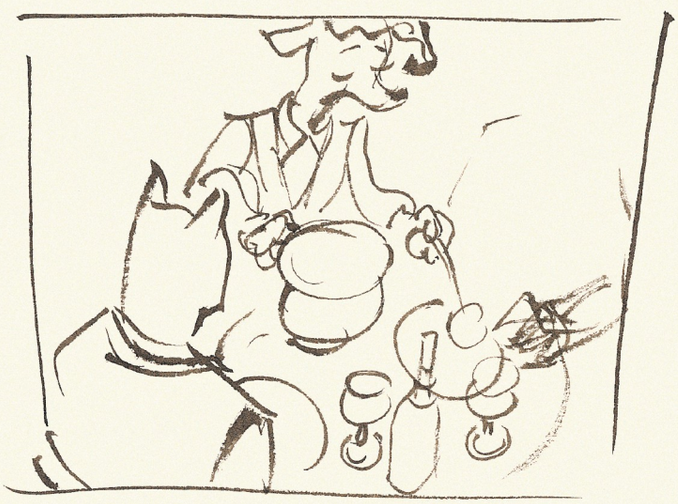


De retour dans la rue ensoleillée, le rendu de la lumière du jour redevient le souci principal de la palette, cette fois avec le décor des rues du Quartier Français (le “Vieux Carré”) et leur apport haut en couleur. J’avais commencé dès les premières recherches à suspecter que les ombres projetées sur les surfaces de couleurs vives et notamment de couleurs chaudes, auraient besoin d’un moindre apport du bleu – qui s’était imposé comme la couleur générale des zones d’ombre –, et que je devrais plutôt œuvrer pour intensifier les couleurs sans les noircir, ou « bleuter », afin de mieux approcher l’idée de l’ombre lumineuse de Courbet et transmettre mieux la sensation de clarté voulue…Idem pour les couleurs jaunes et orange des gamins-rongeurs qui peuplent la séquence… Et puis le personnage de Lenoir, avec ses tons foncés, qu’on doit maintenir à chaque instant au centre de l’attention.



Rien, dans les crayonnés de cette séquence, n'augurait l'approche finale de la lumière, mais c'est mal nous connaître, moi et mon invincible tendance à me compliquer l'existence… Même si les planches finales sont jolies (malgré un pépin technique qui a failli me valoir une apoplexie) j'avoue avoir un faible aussi pour cette petite recherche. Les ombres sont traitées là, comme sur la planche finale, presque systématiquement en bleu. Mais alors que sur la planche j'ai poussé un brin trop loin la logique "du contraste rendant l'effet de lumière puissant", ici la légèreté de l'ensemble donne une impression de clarté générale. L'idéal aurait été un compromis des deux. Mais c'est déjà assez difficile à gérer comme ça… je n'ose pas rêver du mot "maîtriser"… Des motifs rouges sur le tablier de la serveuse et la nappe se sont ajoutés finalement aux planches, enrichissant la palette d'une composante chaude.









La case avec le Jazz Band répétant dans le “Wild Note” partait de l’idée d’un premier plan éclairé, contrastant fortement avec le second plan où Sebastian et Carl discutent dans une salle encore vide de public et peu éclairée. Ambiance dans laquelle la chemise bleue de Sebastian sera facilement repérable, en plus du fait qu’elle est volontairement traitée de façon à ne pas s’intégrer dans la palette ni l’éclairage. À chaque fois on aura recours au même procédé pour cet élément, dont évidemment le choix de couleur n’est ni innocent ni banal… La profondeur était réussie par la forte différenciation de lumière entre les deux plans de l’image, mais la curiosité me piquait de savoir si une approche encore plus osée de l’éclairage du groupe de musiciens ne rendrait pas la scène plus attirante.

Pourtant j’avais la trouille de bousiller ma petite maquette et j’ai préféré faire le test sur ordinateur ; j’ai scanné la maquette et appliqué un voile bleu. Le résultat était convaincant et la planche finale a été traitée de la même façon, sauf que le voile bleu est bel et bien une vraie couche d’aquarelle bleue, non virtuelle…



La séquence suivante se déroule à l'intérieur de la chambre d'Hannah, de nuit et faiblement éclairée par une lampe de chevet. Ce faible éclairage m'a servi à déterminer une zone de couleurs chaudes près des personnages de la mère et de son nouveau-né, s'estompant au fur et à mesure qu'on s'en éloigne pour aller vers des alentours plongés dans une pénombre de couleurs plus froides, recevant juste un soupçon de lumière qui se traduira seulement par des tons pâlement éclairés d'ocre. Blacksad et Thomas vont essentiellement évoluer dans cette zone jusqu'à ce que, vers la fin de la séquence, un Blacksad attendri s'approche d'Hannah à sa demande et vienne dans le halo doré de la lampe. Le côté symbolique n'était pas cherché… mais il a été bienvenu.

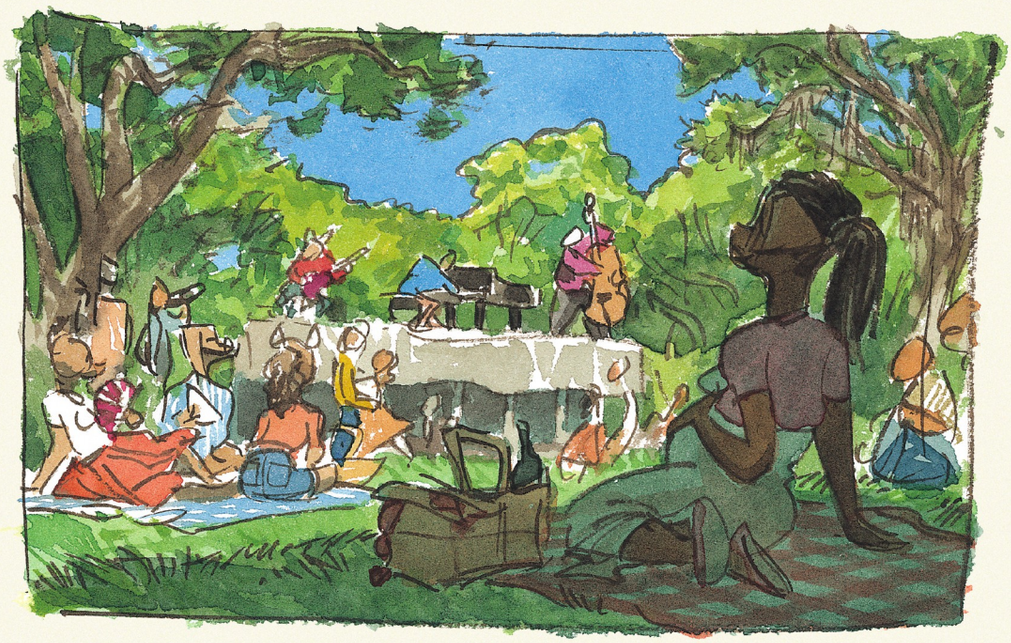








Une petite recherche sur Thomas n'a pas eu besoin d'être aboutie car elle a servi à étudier le jeu des ombres. En dessin animé, on appelle ce genre de recherche un "tonal".



L'évocation par Hannah du moment du pique-nique où les paroles de *Pizen Blue* sont remises à Sebastian par Lenoir nous ramène encore à une séquence de jour. Et l'atmosphère champêtre m'a obligé à plonger dans un décor de verdure dont, polar oblige, je n'ai pas l'habitude ! C'était pourtant plaisant de travailler cette palette, d'y incorporer des touches de couleurs vives par-ci, par-là…

Le traitement tranché des ombres des feuillages s'est prêté à un ton vert de base, contrairement au ton bleuté des séquences urbaines. Joëlle Rémy (la chef de fabrication – NDE) de Dargaud, a, comme à son habitude, fait un boulot remarquable dans la restitution des verts presque "fluo" de cette séquence dans l'album.

Dès les fifties, et même avant, les néons étaient présents dans Bourbon St. – comme en témoigne le générique de *Panic in the Streets* d'Elia Kazan, avec Richard Widmark et Jack Palance, flippant comme lui seul savait l'être, dès ses débuts –, et partout dans la ville, d'ailleurs (certains ont traversé les décennies jusqu'à nos jours, comme des véritables monuments urbains !).



Toujours jouissifs, les moments avec Weekly…
Une palette sombre dans les tons sépia,
répondant à un éclairage de vieilles ampoules
dans un intérieur crade tapissé d'une couleur
indéterminée a servi à décrire la "catégorie"
de l'hôtel où crèche Junior Harper.
L'ambiance générale restant chaude
(et pas que chromatiquement… ho, ho,
la bonne blague !) le contraste avec la lumière
violacée et froide entrant par la fenêtre
et entourant Weekly dans la case où
il se penche vers sa macabre découverte
fonctionne de manière naturelle.





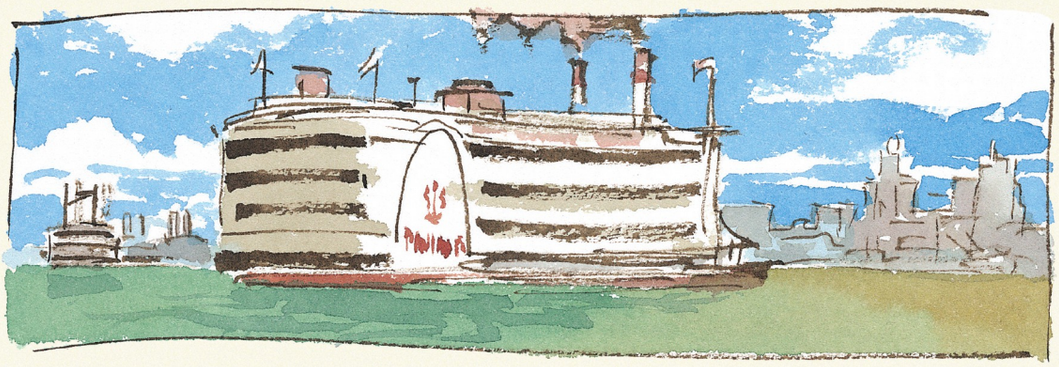














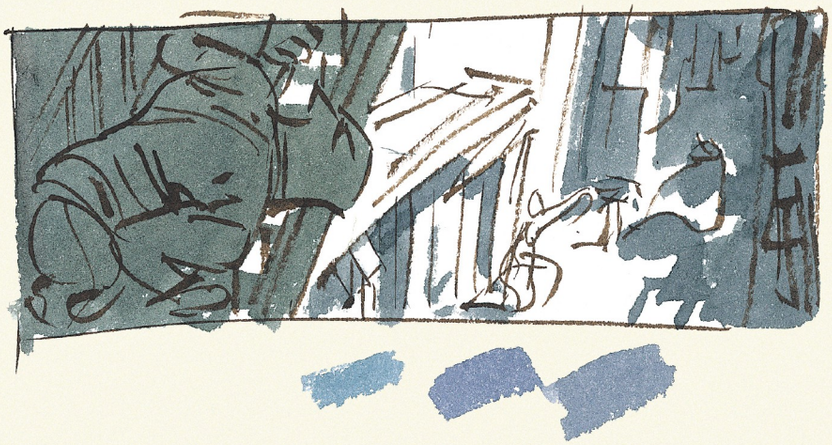
Je peux vous assurer que ça fait quelque chose de se retrouver pour la première fois face au Mississippi… le “S/S Président” est encore en usage, à ma connaissance, reconverti en casino quelque part sur la côte est des États-Unis. Il a servi longtemps comme bateau de plaisance et salle des fêtes flottanteà La Nouvelle- Orléans. L’idée était de communiquer l’impression de beau temps et de froid en même temps. Ça passe plus par le dessin que par la couleur, en tout cas.

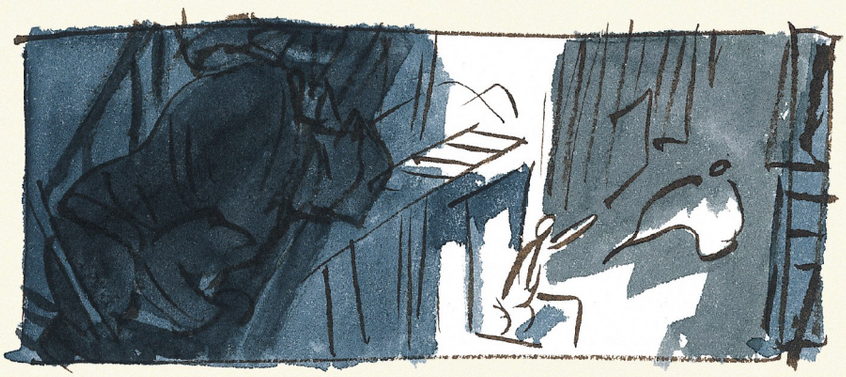


La scène dans le bureau de Faust au début de l'album m'a forcément servi à gérer l'ambiance des bougies. Cette fois pourtant la résolution du problème était moins compliquée puisqu'il n'y a pas de deuxième source de lumière. Pour la case finale j'ai conservé les flammes en blanc avec une touche de jaune plutôt que totalement jaunes comme ici. Les *overlays* ont pris un ton violet – froid – en réponse à la lumière dorée – chaude.

Une simple nuance réussit à faire passer dans cette ambiance la couleur du costume de Blacksad pour du vert. Faites le test : prenez un petit objet ou papier vert et mettez-le à côté pour comparer…



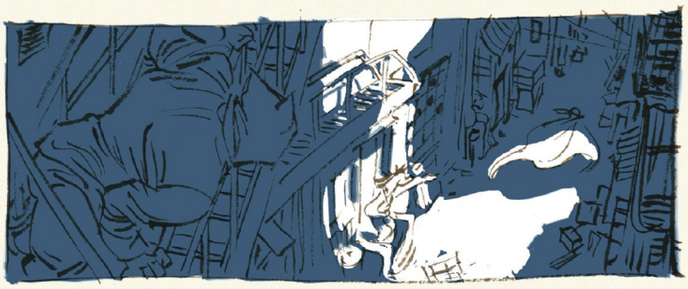


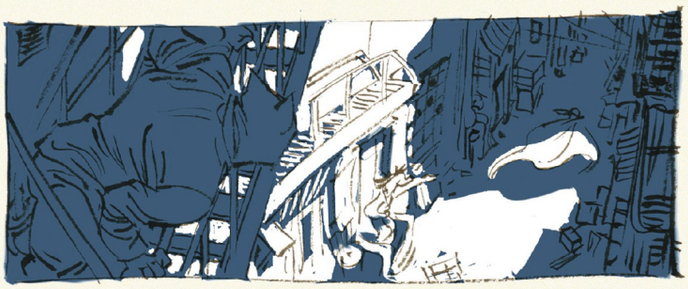


La réflexion sur l'éclairage dans la séquence des ruelles a porté davantage sur le travail du « tonal » (la distribution des ombres et des lumières) que sur la palette elle-même : les couleurs seraient "presque facilement" résolues par les ombres à base bleutée à l'efficacité prouvée, les lumières dans une gamme d'ocres et beiges laissant transparaître la luminosité du papier, la touche de rouge vif complétant l'attrait de l'ensemble.

Par contre, il a été plus laborieux de trouver la composition du "tonal" pour chaque case ; il y a en effet des recherches presque pour chacune d'entre elles, plus encore quelques-unes sur ordinateur… notamment celle où l'on découvre Blacksad perché à la cage d'escalier de secours. Ce dessin aurait pu facilement manquer de lisibilité, sauf à pousser jusqu'à l'artifice le travail de silhouette sombre sur fond clair que l'image requérait.











Cette petite maquette m'a semblé d'une telle justesse que je me suis vraiment acharné à reproduire exactement sa gamme et sa composition lumineuse sur la case définitive. J'ai essayé aussi d'accentuer la nuance verte sur les habits de Blacksad.





Si vous vous souvenez de la séquence du Tome 1 dans le bureau de Statoc, le phénomène est similaire avec cette image : beaucoup de recherches aboutissant à un résultat quasiment identique par des chemins différents. À chaque nouvelle recherche, je tentais une nouvelle approche, une autre base chromatique de départ, mais les résultats se ressemblaient au fur et à mesure que j'avançais… Vous n'aurez aucun mal à me croire si je vous dis que celle-ci a été la plus difficile à finir de toutes les images de l'album… À une pléiade de recherches crayonnées, une profusion de recherches tonales sur ordinateur et un encrage stressant, il s'est ajouté une période de jachère de plus d'un mois, nécessaire à retrouver l'état d'esprit nécessaire pour aborder avec un minimum d'assurance une image si ambitieuse, alors qu'aucune des recherches de couleurs ne me convainquait à ce stade-là. L'ami Munuera, mis dans la confidence du blocage, m'a asséné sa vision radicale de la solution : "Si je puis me permettre une suggestion,

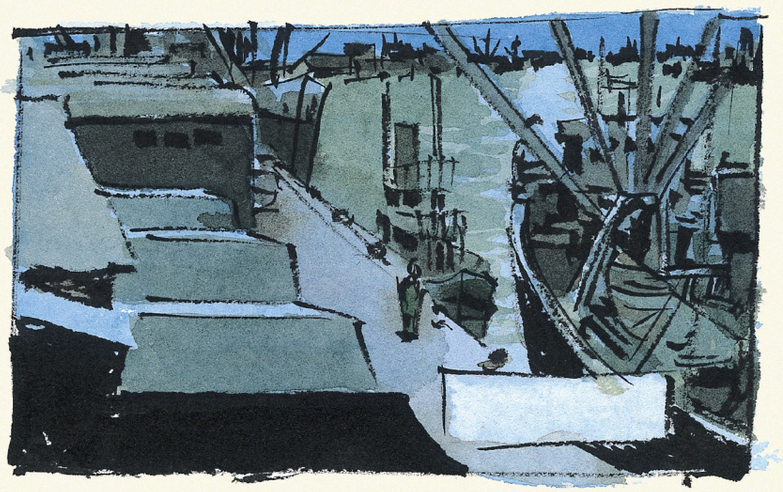




je la traiterais monochrome sauf pour les ballons et le Roi ; comme si c'était une rue en ombre, l'ombre (il écrit comme un sagouin, en plus, le type) des édifices à gauche se projetant sur la foule, quelques faisceaux de lumière sur les façades de droite et les bâtiments du fond ; mais je connais que dalle en couleurs ; hein…" Ma réponse : "'Tain, t'es cinglé, c'est n'importe quoi, c'est pas raccord ni avec l'heure du jour ni avec le reste de la séquence… mais tu serais bien capable de ne pas avoir dit une ânerie, là". Quelques semaines de stress ajoutées et une bonne dose de bonheur plus tard, je livrais chez Dargaud la planche comme vous l'avez vue dans l'album. À quelques détails près, j'ai appliqué à la lettre l'idée de Jose Luis, ce satané murcien. Il a eu droit à un remerciement et tout dans l'album. Mais c'est peu de chose pour un si grand personnage. Comme on se le dit souvent, je t'envoie d'ici une grosse accolade d'ours, vieille canaille.



Je ne sais plus par quel mécanisme ou sur quel critère j'ai glissé vers une palette nocturne autour d'un ciel *bleu*, alors que jusque-là je l'avais représenté en violet. Je mentirais si j'affirmais être sûr d'avoir développé les recherches ci-contre dans le but de représenter un ciel plus ouvert, plus clair, comme correspondant à des ambiances plus amples et très peu éclairées, comme le *slum* où demeure la roulotte de Mme Gibraltar, ou le port désert pendant la nuit ; ou avec l'intention de rendre la séquence chromatiquement fluide avec le moment suivant, où Blacksad tombe dans l'eau. En tout cas je suis content d'avoir fait ce choix car c'était aussi le fond idéal pour recevoir les petites touches des étoiles.



En plus du bleu du ciel, un gris-bleu pâle a été la base pour l'ambiance du port, et a servi efficacement à représenter la luminosité du clair de lune sur les surfaces les mieux éclairées, telles que les toits des docks ou les planchers, et surtout la réverbération des eaux du fleuve.

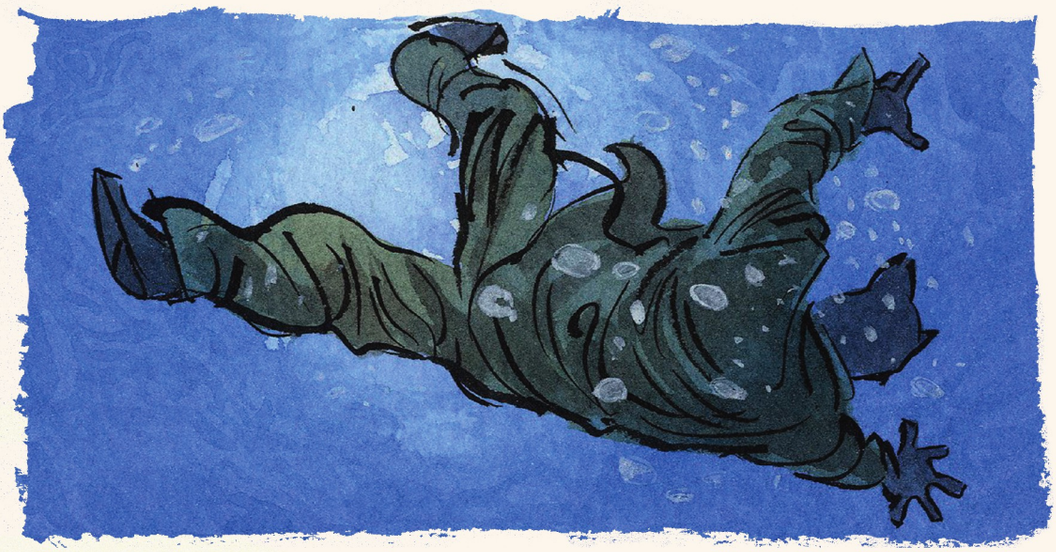


Dans ce contexte, des nuances vertes ou rouges subtiles arrivent à représenter d'autres couleurs tout en s'intégrant à la palette foncièrement restreinte de cette séquence. Refaites l'expérience, placez pour le fun un objet rouge à côté de la cravate de Leeman dans l'illustration ci-contre et vous constaterez que ce que vous preniez pour du rouge plus ou moins intense ne l'est qu'en apparence…





Les deux pages suivantes se prêtaient forcément à une sorte de délire chromatique appuyant le délire du sujet et du dessin… Comme la mettent en évidence les deux recherches, il s'agit d'une « évolution » de la palette du bleu (de l'eau) au rouge (du sang) et puis au jaune (d'un temps « doré » inexistant), voire jusqu'au rose (d'une impossible "vie en rose") et au-delà, jusqu'au "marron" du retour à la réalité, à la vraie "vie de m." de Sebastian. Une symbolique aussi primaire qu'efficace et, pourquoi ne pas l'avouer, un point de départ aussi valable qu'un autre pour développer une idée…
C'est vraiment à partir de ces jours-là, de la séquence dans les ruelles, avec le personnage de la mort et sa cape rouge éclatant, si payante, que je redécouvrais la technique de l'aquarelle avec une jouissance surprenante. Encouragé et aidé par la souplesse de mon nouveau papier (l'excellent Sennelier® à Grain Fin, soit dit en passant non pour en faire la pub mais bien pour ceux que cela intéresse), je découvrais des gestes d'application de la couleur qui donnaient un résultat bien plus propre et uni, notamment pour des surfaces à couvrir moyennes ou grandes.
À ce moment, une conversation sur la technique de l'aquarelle avec mon amie Mara (auteur de la série *Clues* chez Akiléos) m'a apporté le concept qui verbalisait à la perfection les sensations que j'étais en train d'expérimenter sur mes planches ces mêmes jours : la fameuse "goutte d'aquarelle".
Mara tenait cette notion de son amie Valp (auteur de *Ashrel* chez Delcourt et de *Lock* chez Paquet) qui l'avait apprise, sauf bêtise de ma part, aux Arts-Déco de Genève (comme quoi on apprend encore des choses dans les écoles d'Art, malgré tout…). En fait la tâche d'aquarelle n'est autre chose qu'une goutte d'eau que l'on applique sur la feuille, et que l'on façonne en la "tirant" et en "l'alimentant".
C'est sidérant à quel point ce simple (en apparence) concept est utile pour comprendre la façon de manipuler cette matière en obtenant le meilleur résultat possible. Toujours nourrir de peinture cette goutte par son intérieur, et l'étendre avec le pinceau en la "tirant" vers la surface à couvrir.
Une sensation nouvelle, le pas énorme vers le vrai plaisir du travail… merci les filles !



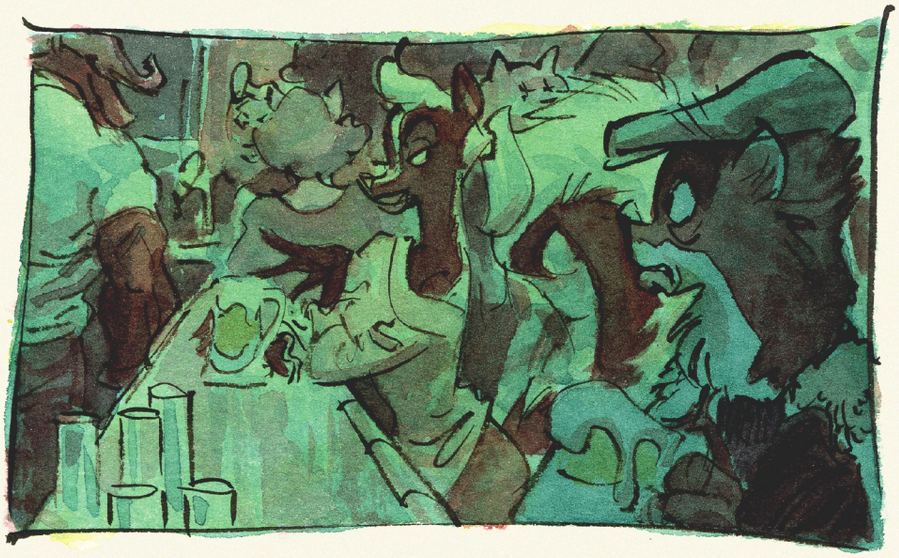
Cette esquisse, pour des raisons mystérieuses, nous avait filé entre les doigts lors de la première publication du tome II des « Aquarelles ». La voici donc, inédite jusqu'à cette édition intégrale.



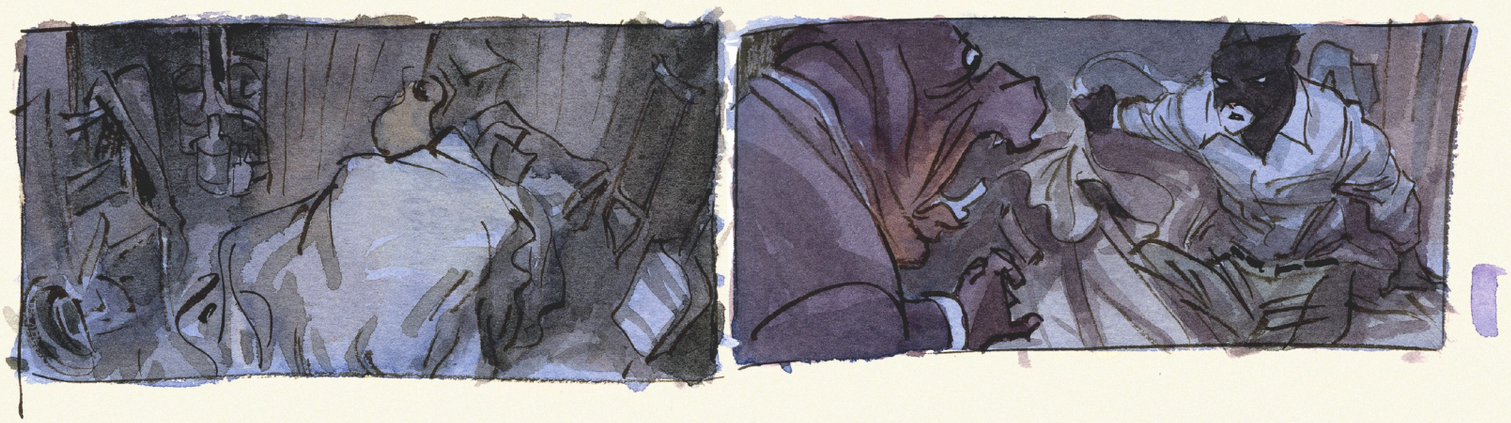


Hop, de retour à la vie et à la dure réalité sur les quais les plus délaissés de la Nouvelle-Orléans… À nouveau le ciel bleu étoilé et la palette des séquences précédentes dans le port, agrémentée de la touche orangée apportée par le mystérieux personnage du chat inconnu. Un clin d'œil à la ville et un grand plaisir à ce moment de l'album a été, à vrai dire, de dessiner le premier des "Crescent City Bridges" au moment de sa construction.

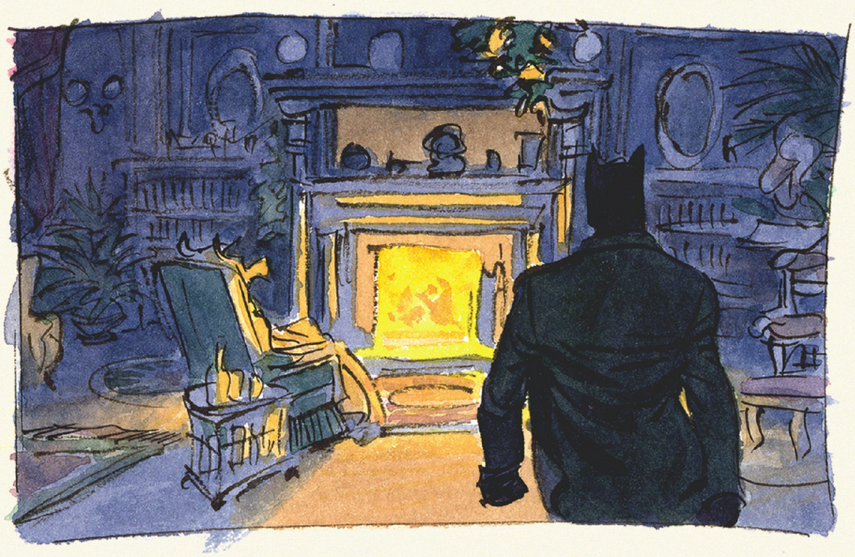




Comme c'est déjà arrivé sur les autres albums, les maquettes se font plus rares au fur et à mesure que l'album avance. Les délais de livraison approchent et l'on a l'impression de pouvoir consacrer de moins en moins de temps au travail préliminaire, qui n'est pas moins nécessaire. J'ai failli me lancer dans le vide sans filet avec la séquence de Weekly et sa rencontre avec Rose, car j'avais une idée assez claire du type de palette que je voulais développer, et je venais de voirune scène dans le film sur Wolverine qui m'avait bien donné quelques idées de nuances à exploiter en complément du ton vert général. Heureusement la prudence s'est imposée et j'ai fait la maquette en amont, ce qui m'a bien sûr permis d'explorer les variantes bien grises, bien rougeâtres, des tons foncés utilisées pour les ombres, voire les peaux noires, dans cette séquence. La nuance jaune de la bière est à peine perceptible…



La séquence suivante nous ramène à une palette sombre pour laquelle j'ai repris le côté violacé des passages nocturnes du premier tiers de l'album. Le ton de base sert à nouveau pour les surfaces blanches ou éclairées par les vagues rayons de lune. Pour les parties presque totalement plongées dans l'obscurité, les tons versent dans les sépias, voire carrément dans le noir. *A posteriori*, la gamme de cette séquence, ainsi que l'opposition des jaunes et des violets, me rappelle certains passages dans l'usine du Tome 2, mais ici j'ai cherché à utiliser un violet plus bleuté, qui rappelle légèrement la nuit à l'extérieur du manoir de Faust, et à éviter de faire pencher les tons lumineux vers l'orange, trop dangereux car difficile à contrôler pour moi. Ce qui est peut-être dû au côté trompeur des rouges à nature chimique que j'utilisais : la couleur "fraîche" visible au moment de l'application change et devient un peu plus rouge en séchant. Il faut dire aussi que je tends de plus en plus à privilégier les couleurs d'origine chimique – même si j'ai des doutes quant à leur durabilité, à cause de leur résistance au "balayage" – aux pigments d'origine minérale dont l'instabilité me paraît fastidieuse. Comme je le disais ailleurs, les vrais aquarellistes en font un atout. Ces derniers temps, je préfère les contourner et presque me limiter par moments aux couleurs primaires…





Ce n'est pas par esthétisme que j'ai composé cette maquette à l'image de la succession des cases dans la BD : il m'intéressait de voir comment passerait le fait d'avoir sur les côtés des « détails » de l'image principale, et pourtant traités avec des couleurs différentes. La logique nous expliquerait que les plans courts sont pris par une hypothétique caméra se situant devant le feu, et non par la même caméra qui nous donne le plan général à travers le feu et qui "zoomerait" sur les visages. Il fallait encore que l'image ne soit pas perçue comme une erreur ou une incohérence… J'ai trouvé que, bien au contraire, l'espèce de triptyque fonctionnait plutôt bien.





La case de la mort de Sebastian, une des images fortes de l'album, a requis énormément de travail et de croquis. Elle a beaucoup évolué, et présentait évidemment un problème de composition au niveau de la lumière qui a dérivé sur deux choix clairs et tranchés : soit Sebastian était en lumière et sculpté par un fort contraste, auquel cas le fond serait traité dans une pénombre sur laquelle se découperait la silhouette lumineuse du cadavre, le personnage de Blacksad se fondant discrètement dans le décor ; soit il était traité en fort contre-jour, laissant ainsi la lumière baigner le fond et Blacksad, qui seraient du coup traités avec des contrastes ombre-lumière, alors que Sebastian resterait pratiquement monochrome, sa chemise bleue perdant, pour la seule fois de l'album, son éclat. La silhouette en contre-jour décrivait non seulement le personnage de façon lisible et claire, mais elle apportait en plus, pour une raison peut-être subliminale, une notion de mort visuellement très forte. Dans un premier temps elle m'a paru le meilleur choix. Et puis, en observant l'autre maquette, parfois avec les yeux plissés, j'ai apprécié progressivement son aspect plus réaliste, plus volumétrique, où le corps inanimé de Sebastian s'avançait dans le "creux" du petit cabinet, devant Blacksad et la porte renversée. J'ai eu la chance de pouvoir montrer à mon amie Mara les deux recherches, et elle a eu une réflexion intéressante sur la lumière dans cette dernière : l'éclairage rappellerait un spot sur Sébastian, son dernier spot en somme, pour boucler sa dernière performance… cela m'a paru vague au début mais encore une fois, plus je regardais l'image avec cette notion en tête, plus je la trouvais convaincante… et pertinente. Elle allait absolument dans le sens de la destinée tragique qui fait de Sebastian un personnage si riche et si émouvant. L'excuse de la porte renversée qui pourrait donner forme à la lumière de la maigre ampoule qu'on devine dans le cabinet sert même à justifier dans la planche finale un contour encore plus "rond", plus "spot" de la zone éclairée…

Ces recherches ont bien été les dernières que j'ai réalisées pour cet album, puisque je me suis lancé dans les couleurs de la séquence finale avec, en tête, les solutions de couleur et traitement de la lumière qui avaient déjà fait leurs preuves précédemment… Cela semblait m'obliger à fermer ce livre par une note triste, par le commentaire d'une scène tragique rappelant presque l'absence de Christian (Desbois – NDE), qui pèse tellement sur cet ouvrage…

Alors, il me semble opportun de finir plutôt par une note positive :
Merci, Mara.

Le jaune est la couleur la plus lumineuse du spectre chromatique. Dès sa couverture, et à travers ses pages, *Amarillo* aurait apparemment donné à une partie du lectorat l'impression d'une histoire plus gaie, plus solaire, moins « polar », en somme, que les précédents épisodes des aventures de Blacksad. Certains ont vu une continuité, une sorte de progression commencée dans *L'Enfer, Le Silence* avec ses séquences diurnes dans lesquelles je me suis appliqué à représenter la lumière de la Louisiane, la série évoluantvers quelque chose de beaucoup moins *sad* et définitivement plus du tout *black*.

C'est oublier que les grands classiques du genre noir, dans la littérature comme à l'écran,n'ont pas lieu que dans des bars miteux, des ruelles sombres ou des ports au milieu de la nuit. C'est oublier que l'un des plus grands moments de l'histoire du cinéma a été mis en scène par Alfred Hitchcock sur une route déserte, flanquée d'une plaine desséchée à perte de vue, faisant cuire un exceptionnel Cary Grant sous le cagnard, et que rarement on a filmé l'angoisse avec autant de brio.

C'est aussi oublier que dès les premières pages d'*Amarillo* nous assistons à un meurtre, puis à un deuxième, à des scènes de violence et des tentatives d'assassinat, et que sa trame – qui nous trimballe dans les régions du centre des États-Unis et prend la forme du récit de voyage, de ce road-movie évoqué dès la couverture, ce voyage initiatique si plein de ressources narratives pour l'auteur, et si évocateur et séduisant pour le lecteur –, que sa trame, donc, n'échappe, sauf à sa surface, à aucun des codes essentiels au roman policier.

Évidemment, *Amarillo* est un album aux ambiances plus lumineuses et plus régulièrement diurnes que les autres tomes de la série. La notion d'une progression engagée au tome précédent n'est pas fausse. Il ne s'agit pas d'une évolution due à un exercice de style, mais à la simple suite logique des événements de la vie de notre matou imaginaire, dans sa chronologie et son déplacement géographique : Blacksad s'est retrouvé à La Nouvelle-Orléans sans les moyens de rentrer chez lui, et le travail qu'il a accepté puis les contretemps de son voyage le font revenir à la maison par un long et tortueux chemin. Ce parcours amène de façon logique dans les cases des ambiances de plus en plus ensoleillées, propres aux endroits visités en cette fin d'hiver, tout comme il amène pour la première fois des paysages dans une série essentiellement urbaine.



Amarillo







La première case, qu'il était important de réussir – ce qui a donné lieu à de multiples essais –, fait écho pour certains à la couverture du tome 4. Il était difficile de gérer un contre-jour aussi radical en essayant d'avoir des nuances froides et chaudes à la fois dans la silhouette du personnage de Chad : chaudes pour représenter sa fourrure dorée et froides pour la faire répondre à l'environnement bleu de la piscine.









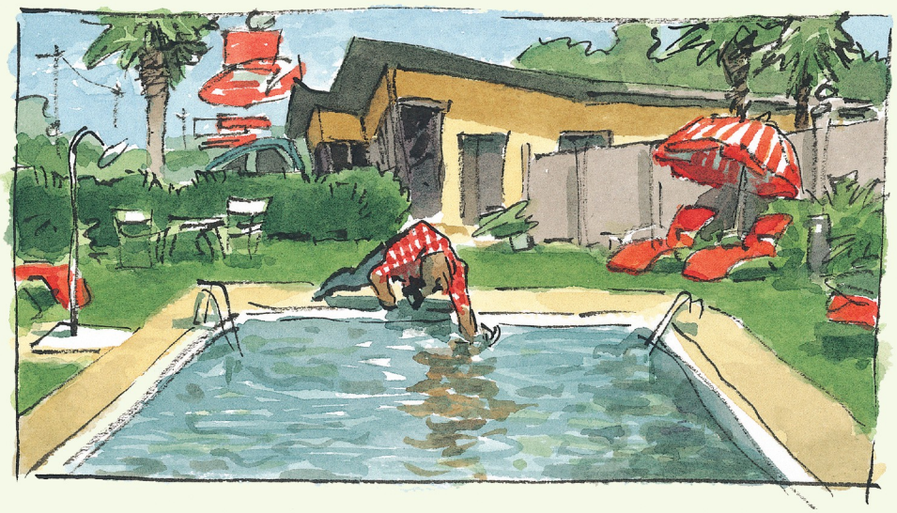




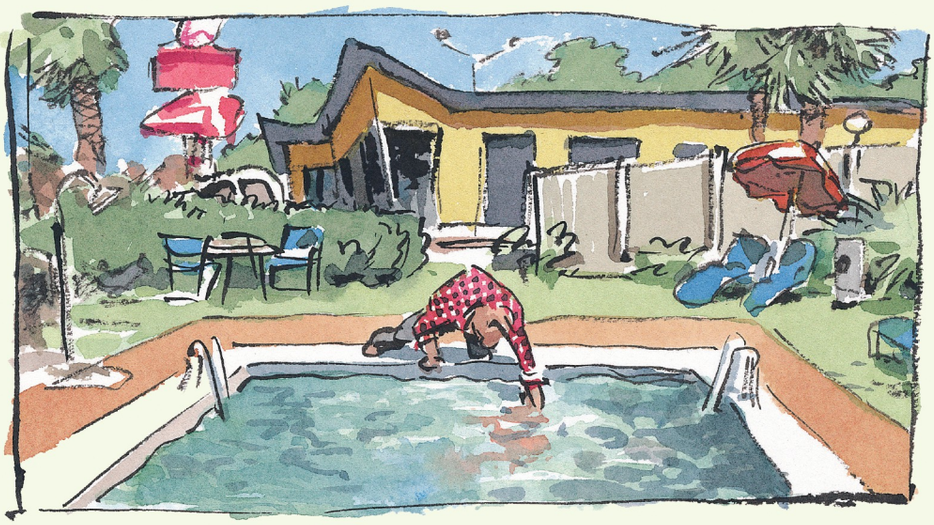




À mon grand regret, j'ai été obligé d'ajouter de la gouache blanche dans une partie des ondes de la surface de l'eau, ce qui n'est pas orthodoxe si l'on veut suivre la technique de l'aquarelle pure, où le blanc et la lumière sont exclusivement apportés par le papier. Néanmoins, il faut pouvoir s'accorder des petites entorses à l'orthodoxie, premièrement parce que cela ne fait de mal à personne, et deuxièmement par gain de temps.











L'ambiance dans la piscine du motel s'est résolue avec des teintes très vives. Les couleurs saturées, compensées par un travail réfléchi des contrastes, apportent plus de luminosité à une ambiance que des couleurs diluées, qui seraient plus claires mais aussi plus pâles, plus laiteuses.



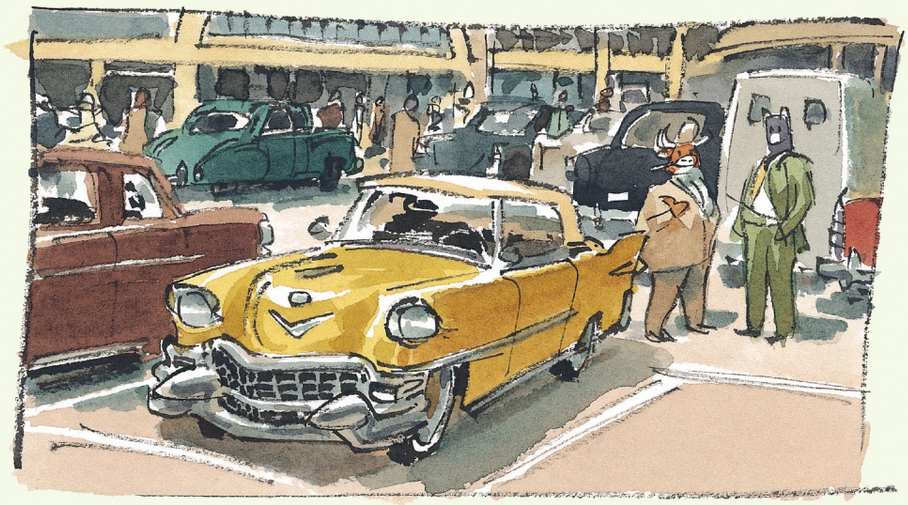




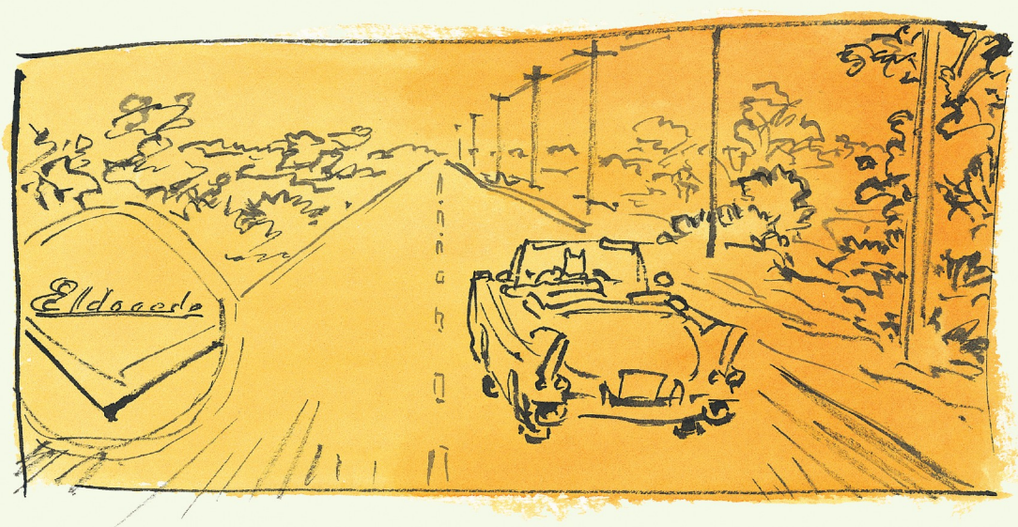




Le parti pris chromatique dans la séquence à l'intérieur de l'aéroport s'est décanté par le choix d'un ton ocre pour les murs. Comme on peut le voir dans les petites recherches préalables sans trait, j'ai envisagé aussi une couleur bleutée générale. Toutefois, le jour jaune clair traversant les baies vitrées caractéristiques de la rénovation de l'aéroport Moissant à la fin des années 1950 (un peu postérieurement à nos aventures, voilà encore une licence narrative) donnait une ambiance plus chaleureuse et permettait de jouer le contraste par des ombres bleutées, faciles à incorporer sur les habits des figurants.

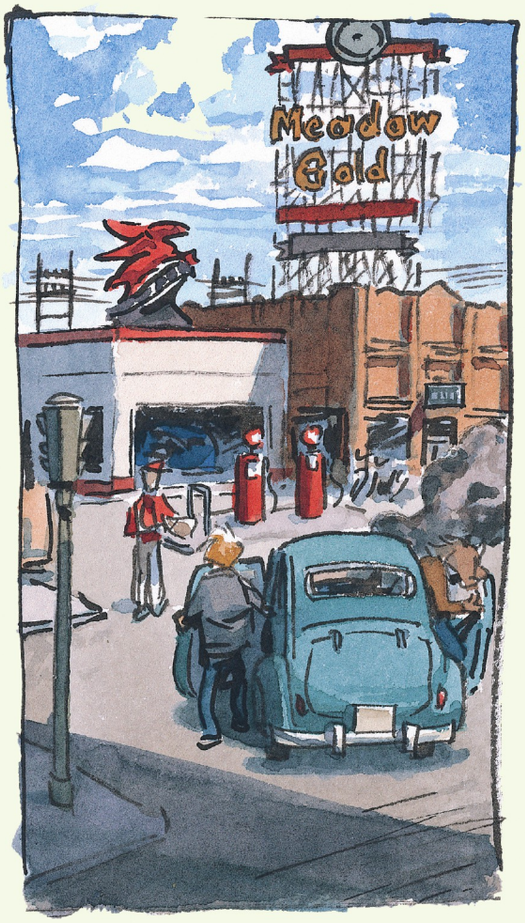


À l'extérieur, il faudrait à nouveau combiner contrastes prononcés et couleurs vives prudemment étudiées autant dans les zones d'ombre que dans la lumière. Le rendu de la carrosserie jaune de la belle Eldorado me donnerait, souvent dans cet album, bien du fil à retordre...



J'ai trouvé l'ambiance que je cherchais dès la première petite recherche préparatoire et, du coup, la maquette définitive que j'avais préparée est restée inachevée. C'est, il faut en faire la remarque, le premier paysage dans une case de *Blacksad*.

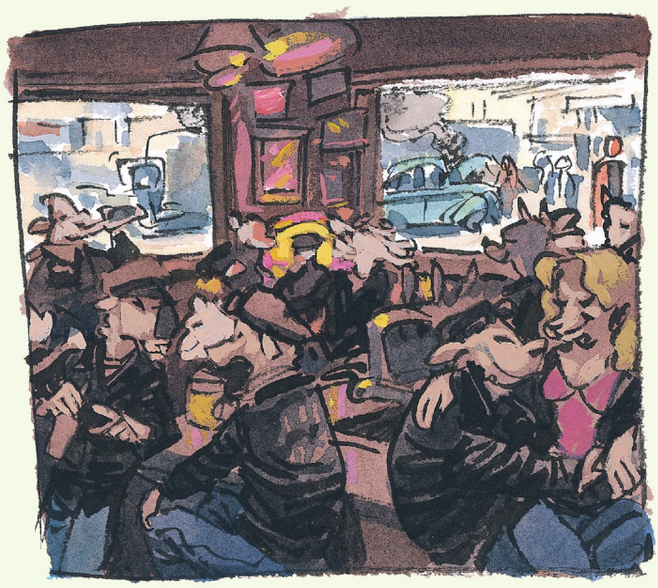








Dans la scène de la station-service, à nouveau une palette lumineuse se traduit par des ombres bleutées, voire violacées. L'ombre oblique sur le mur de la devanture blanche est violette dans la recherche ci-contre, mais j'ai eu la prudence de lui donner une nuance orangée dans la case finale, pour représenter le reflet du mur de brique contigu.



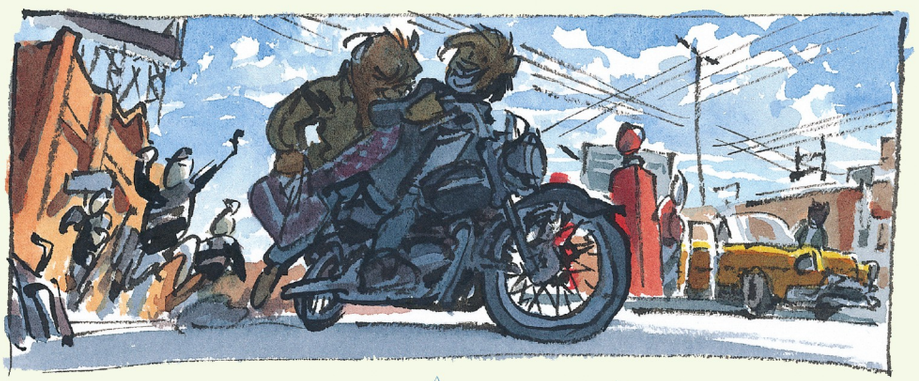
À l'intérieur du bar, le joyeux troupeau met l'ambiance. J'ai exploré comme parfois les possibilités alternatives d'une grande zone d'ombre en couleurs froides ou bien chaudes. La lumière du jour étant chaude, il semblait logique de choisir des couleurs froides dominantes pour traiter l'intérieur du bar et ses occupants, et l'essai dans ce sens, ci-contre, était plutôt réussi. Mais j'ai voulu distinguer la grande zone d'ombre à l'intérieur du bar des ombres des éléments visibles à travers les baies vitrées, donc mon choix s'est porté sur la deuxième tentative, avec sa dominante marron rougeâtre qui accueillait bien des touches de jaune ou de rose.

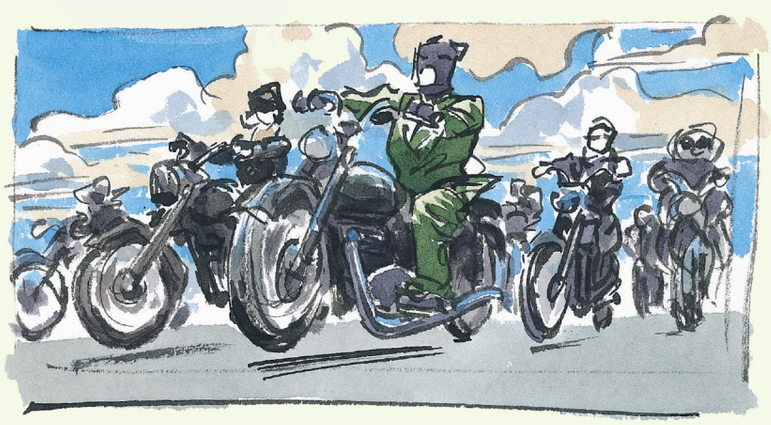




La gamme de couleurs dans la fête chez Billy Sorrows est sciemment teintée de jaune. Les lumières sont diffuses, pour accompagner la débauche du jazz, de l'alcool et de la fumée. Dans cette palette franchement dorée, la tache rose du flamboyant Sorrows apporte une note surprenante. Les autres couleurs intègrent la dominante jaune, qui limite les bleus à des gris verdâtres, proscrit les violets ou les verts et unifie les marrons. Le parti pris était assez clair pour que je puisse me passer de recherches sur d'autres cases, pour l'ensemble de cette séquence et de la suivante, se déroulant au même endroit.







Palette simple pour le groupe des motards, entre blanc, noir et le bleu des jeans.



Je suis particulièrement content de la gamme de cette recherche et de la page qui a été mise en couleur à partir de celle-ci. Comme dans la maison de Sorrows, l'ambiance est jaunâtre, mais elle est ici tributaire du ton ocre vert des murs. Le mobilier de couleurs sienne et noir aux reflets vaguement violets, les costumes gris-vert foncé que les personnages portent sans équivoque depuis *Âme rouge*, la chaise de la même couleur que les murs en version plus saturée et la note orange constituent un ensemble crédible et intéressant.





On revient à une ambiance ensoleillée avec l'arrivée de l'explosif Neal Beato. Nous sommes à Amarillo, mais ce square avec son bureau de police n'existe pas, il a été créé à partir de photos de villes du même type. Quoi qu'il en soit, cela ressemble à une place dans une ville du Midwest américain, et la documentation pour la sympathique charrue-kiosque à fleurs a été fournie par mon cher scénariste. J'aime la façon dont la lumière est rendue et le dessin de la jeune fleuriste, qui se découpe contre le décor lumineux. La case finale dans l'album pâtit d'un excès de dessin, et les traits d'encre interfèrent avec le rendu de la lumière poursuivi : c'est un de ces cas où je préfère la recherche couleur au dessin définitif.





La case de l'arrière-cour du cirque est, croyez-le ou non, la plus complexe de tous les albums de *Blacksad* jusque-là. En plus de la profusion de personnages dans un espace parsemé d'éléments dont la perspective et la composition présentaient des difficultés, il était important de gérer, avec la palette de couleurs appropriée, multitude de plans en ombre et lumière juxtaposés ou superposés, et de travailler ombre et lumière à l'intérieur de chaque plan. Ainsi, la martre et la genette tendant le linge au premier plan se découpent





sur la zone d'ombre dans laquelle, tout proches d'elles, le léopard et la fille en jaune qui remplissent des seaux d'eau sont traités à leur tour en silhouette contre le fond lumineux. Plusieurs recherches préparatoires, quasi abstraites, ont été nécessaires pour commencer à cerner les couleurs que je voulais utiliser.
Bien entendu, il n'y avait qu'une couleur possible pour le chapiteau du cirque, nommé comme par hasard « The Sunflower ».









La complexité de la page était telle que j'ai cru prudent de réaliser une deuxième recherche tout aussi précise que la précédente.





Dans cette maquette, il y a deux façons distinctes de traiter le contre-jour : avec ou sans ce bord lumineux que l'on appelle la *rimlight* en dessin animé. Cette forte lumière, obtenue en réservant le blanc du papier, sert, au-delà de l'effet payant, presque « frimeur », à découper la silhouette de Luanne contre la surface latérale du chariot, en contre-jour aussi, et à rendre lisibles ses jolis galbes. Le rouge intense du chariot prouve comment des couleurs saturées, qui peuvent traduire la lumière, utilisées à bon escient rendent également ce que Courbet appelait « l'ombre lumineuse ».

Voici un autre paysage. J'aurais voulu avoir le temps de m'exercer en tant que paysagiste pendant un temps de préparation avant d'aborder ces cases, pour développer un brin de ce sens de la synthèse que des grands artistes comme mon ami et professeur aux Beaux-Arts de Grenade Manuel Gomez Rivero ou l'extraordinaire développeur de Dreamworks Nathan Fowkes possèdent et que je n'aurai jamais.





La séquence dans le camion du perroquet redneck se passe au coucher du soleil. Étant donné qu'ils roulent vers l'ouest, ils devaient logiquement être éclairés de face. Le contraste de la teinte jaune orangé si franche avec les parties violettes du fond est intense car jaune et violet sont des couleurs complémentaires. Dans la dominante jaune, toutes les couleurs sont altérées et épousent une gamme restreinte mais très efficace.





Ici, la recherche portait sur le choix de l'éclairage, ou plus précisément sur la composition en lumière : serait-il mieux de présenter l'intérieur de la tente et la piste bien éclairés et de traiter les gibbons au premier plan dans l'ombre, ou bien de mettre la lumière des spots littéralement sur eux, pour les découper ainsi sur un fond sombre ? Le choix était clair. Au moment de cette recherche, qui ne pouvait être que quelques heures, quelques jours au plus, avant la mise en couleur définitive de la planche, curieusement je n'avais pas encore décidé de donner aux triplés des couleurs de fourrure différentes, comme il est commun chez les hylobates. L'idée me trottait dans la tête, et je me réjouis d'avoir pris le risque de la mener à son terme.







Quelques recherches rapides pour les différentes scènes dans le cirque.









Nous revenons à la palette ensoleillée
pour les retrouvailles entre John et Donna.
Le lieu (réel) de l'église San Miguel me fournissait
une donnée chromatique importante : son mur peint
en orange allait être très présent dans la palette.
La jupe de Donna serait rouge et s'associerait à
l'orange pour contraster avec la verdure environnante.







La scène dans la maison de Donna
est plus tardive, le soleil est en berne
et le ciel vaguement nuageux.
La gamme est souple, le vert des planches
de la maison est pâle, les contrastes sont doux,
Donna porte maintenant des couleurs pastel
et le nouveau centre d'attention est Ray
avec son pull rouge et sa tignasse rouquine.







azules y verdes iguales



azules y verdes en matices gris





Comme pour les scènes de l'aéroport ou des motards dans le bar, la première décision à prendre était de traiter la palette dans des couleurs chaudes ou froides. L'assemblée se tenant de façon clandestine, cela devait se passer plutôt dans l'ombre, et les gammes froides sont – en général – plus appropriées, a priori, dans ce cas. J'ai opté pour un ton violacé assez omniprésent, mais, indiscutablement, la ténue lumière verdâtre qui éclaire notamment la piste apporte par contraste une nuance chaude qui enrichit la composition et aide au ressenti de la profondeur. L'ouakari et le coati au premier plan sont traités comme un overlay, avec des couleurs très sombres et unifiées, mais dans la case finale, ils sont plus en lumière, et c'est en fait le violet, plus pur que dans le reste de la composition, qui couvre leurs parties éclairées.



La recherche où Luanne, en lumière,
se découpe sur les silhouettes de Neal
et John a suffi à déterminer la gamme
et le degré de contraste pour ce moment.
Du coup, j'ai laissé l'autre recherche inachevée.

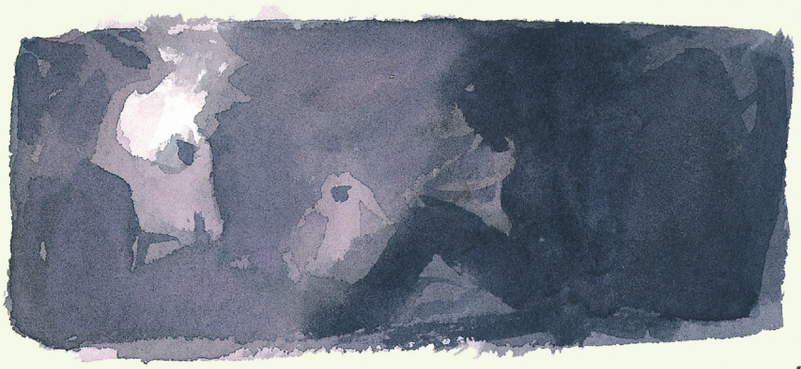




La palette de la séquence dans la roulotte a beaucoup plu dans l'album, mais j'y trouve le filet de lumière trop jaune et trop présent. Pourtant, ma recherche visait quelque chose de plus discret et, à mon avis, plus intéressant : un plus petit filet et un jaune plus pâle. J'ai simplement eu peur de ne pas être assez lisible.

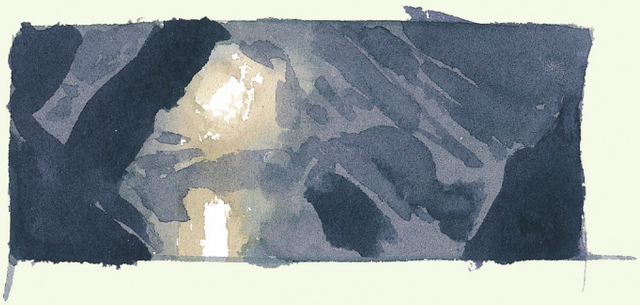








La séquence de la mine a donné lieu à ma planche favorite dans l'album, celle où la lumière, froide, de la lanterne des gibbons disparaît et est remplacée par celle, chaude, apportée par Luanne.
Quoi ? Vous ne l'aviez pas vu, ça ?





Recherche rapide pour la planche avec la poursuite en voiture.



À nouveau une palette de soir tombant. Le parti pris des nuages traités dans des couleurs très intenses a été difficile à assumer pour moi qui, en général, suis plus à l'aise dans des palettes restreintes, voire carrément grisâtres.



























De même que pour les couleurs de la scène à l'intérieur de la cabine. Comme vous pouvez le constater, il m'a fallu un grand nombre de recherches pour déterminer cette palette. J'ai envisagé sur plusieurs d'entre elles de créer une gamme perceptiblement différente de celle de l'extérieur du train ; il me semblait naturel que les couleurs ne soient pas les mêmes sur les images de paysage qu'à l'intérieur du train, dans un espace plutôt exigu, malgré le fait que la source de lumière soit la même. Pour finir, les palettes sont très proches et cela donne à l'ensemble de la planche une homogénéité que je trouve heureuse.









Ces deux recherches pour le profil de Luanne ne sont pas très poussées, mais elles ont été – surtout la violette – déterminantes pour le parti pris de cette case, que je n'aurais probablement pas été capable d'assumer il y a seulement quelques années : risquer de donner à la zone d'ombre une couleur plus claire que celle de la partie en lumière.









La séquence dans l'Observatory Lounge a été très difficile aussi, et j'ai eu, jusqu'au moment de mettre les planches finales en couleur, des hésitations sur ce que je devais faire. La scène est éclairée par le soleil couchant, mais même avec de nombreuses vitres, l'intérieur d'un wagon de train reste essentiellement dans l'ombre. Pourtant, les recherches avec l'intérieur tout en bleu ou avec des grandes parties en violet me semblaient lourdes, et je n'avais pas envie d'appliquer la même formule que pour le moment immédiatement précédent. Je suis donc parti sur une gamme éminemment dorée, où je pouvais encore utiliser des violets pour les ombres les plus intenses ou pour la peau de Blacksad à certains moments.













Souvent, vers la fin d'un album, les recherches couleur se font rares ; cela obéit sans doute à cette constante qui fait que les dessinateurs de BD ont plus souvent tendance à être en retard qu'en avance pour le bouclage d'un album. Ce n'est pas du tout mon cas (je peux voir mon éditeur s'arracher les cheveux en lisant cela) mais je ne nierai pas que les engagements pris sur les dates de livraison de cet album ont été durs à honorer.
Toutefois, ils ont été tenus haut la main, mais le temps habituellement accordé aux maquettes a dû être sacrifié et la recherche a laissé la place à l'instinct.
Pour une bonne partie du boulot. Mais c'est que, à force, on le développe aussi, l'instinct.

À bientôt, chers lecteurs.

JG



Cette édition intégrale de *L'Histoire des aquarelles*
reprend les deux volumes existants à ce jour, parus respectivement
en 2005 et en 2010. Le premier volume réunissait les aquarelles et les commentaires
de Juanjo Guarnido autour des albums *Quelque part entre les ombres*, *Arctic-Nation*
et *Âme Rouge*, le second volume autour de l'épisode *L'Enfer, le silence*.
Les aquarelles et commentaires publiés dans le tirage
de tête d'*Amarillo*, paru en 2014, complètent cette édition.

Cet album a été imprimé sur papier issu de forêts gérées de manière durable et équitable.

© DARGAUD 2016
Tous droits de traduction, de reproduction et d'adaptation strictement réservés pour tous pays
Dépôt légal : novembre 2016 • ISBN 978-2205-07619-6
Imprimé et relié en février 2021 par Stige, 110 via Pescarito, San Mauro – Italie
www.dargaud.com

Pour le “privé” John Blacksad, l’Amérique des années 1950 est un vrai roman noir. “Black is black” ? La lumière et les couleurs jaillissent pourtant sous le trait du dessinateur, Juanjo Guarnido. Des aquarelles de toute beauté, au charme presque félin, divulguées dans les enquêtes de Blacksad. Mais ces aquarelles ont elles-mêmes leur propre histoire présentée dans cet ouvrage qui réunit les “roughs”, ces dessins préparatoires que l’auteur réalise avant de finaliser chaque planche. Juanjo Guarnido nous raconte ici l’histoire de ses aquarelles.



DÍAZ CANALES GUARNIDO

BLACKSAD *L’histoire des aquarelles*

DARGAUD

9 782 20507 619 6 I PRIX : 29,99€