

Urgences



NogegoN

La lecture comme voyage aller retour

Antonio Altarriba

Number 32, May 1991

Lectures de bandes dessinées

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/025649ar>

DOI: <https://doi.org/10.7202/025649ar>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Urgences

ISSN

0226-9554 (print)

1927-3924 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Altarriba, A. (1991). NogegoN : la lecture comme voyage aller retour. *Urgences*, (32), 73–81. <https://doi.org/10.7202/025649ar>

Tous droits réservés © Urgences, 1991

This document is protected by copyright law. Use of the services of Érudit (including reproduction) is subject to its terms and conditions, which can be viewed online.

<https://apropos.erudit.org/en/users/policy-on-use/>

érudit

This article is disseminated and preserved by Érudit.

Érudit is a non-profit inter-university consortium of the Université de Montréal, Université Laval, and the Université du Québec à Montréal. Its mission is to promote and disseminate research.

<https://www.erudit.org/en/>

Nogegon.

La lecture comme voyage aller retour

Antonio Altarriba

Si la terre était creuse, la vie sur la planète s'en trouverait sérieusement affectée. Les orbites, le mouvement dans le cosmos, la loi de la pesanteur n'obéiraient plus à la même dynamique. Tout notre entourage subirait des modifications difficiles à imaginer. En inscrivant leur collaboration sous le titre générique des *Terres creuses*, les frères Schuiten (Luc et François) se livrent à cette imagination. Ils abordent la description de toute une série de mondes dont le principal trait commun semble être de posséder une faible, instable ou parfois même inexistante cohésion sous leur carapace terrestre. Ils explorent les possibilités offertes par cette hypothèse de départ. Ainsi se retrouvent-ils dans un système planétaire dénoyauté, dépourvu, dans une certaine mesure libéré, d'un centre dur, lourd et incandescent. Première conséquence de cet état, dans leur galaxie imaginaire, le *souterrain* est plus clair ou, en tout cas, plus large et aéré que ce qui nous est connu. Et la vie s'en trouve plus légère. Les habitants de la planète n'ont pas à supporter l'attraction d'une forte densité qui les riverait au sol. Les choses ne sont plus alourdies par leur poids. Même les événements y sont moins graves. Vraisemblablement, dans les Terres creuses, il n'y pas de place pour l'enfer.

Quoi qu'il en soit, ce qui caractérise d'abord les trois albums de cette série, c'est l'apesanteur des personnages, leur évidente disposition à s'envoler, du moins à glisser sur l'air ou à grimper aux parois. Il découle logiquement du monde creux que la verticalité est exceptionnellement privilégiée. Contrairement à ce qui se passe sur les mondes massifs, l'aventure procède du haut vers le bas et inversement.

Ce principe s'impose dès le premier album du cycle. Les courts récits qui constituent *Carapaces* ne semblent pas avoir été composés dans le cadre d'un vaste projet d'exploration qui allait donner *Les Terres creuses* — probablement groupés et augmentés tardivement pour constituer l'album fondateur de la série — mais on y trouve déjà une indiscutable inconsistance

de l'écorce terrestre et une prédominance des voyages verticaux. *Zara*, le deuxième volet du cycle, cristallise mieux le projet en instaurant certains éléments qui thématiseront sinon l'unité du moins une cohésion de ce système planétaire. Une comptabilisation particulière du temps (divisé en périodes, cycles et lombes) et la pérennité de certains personnages vont ajouter à la coalescence de la série.

NogegoN, le troisième et pour le moment dernier album de la série¹, s'inscrit de façon évidente dans la continuité de l'ensemble et tresse des liens bien particuliers avec les albums précédents, notamment avec *Zara*. Nelle et Olive, les deux femmes protagonistes de *NogegoN*, sont connues du lecteur pour avoir été les personnages principaux de *Zara*, sur leur planète d'origine. Nous les retrouvons maintenant sur *NogegoN*, la deuxième planète du système des Terres creuses. Nelle est à la recherche d'Olive, dont le séjour sur *NogegoN* est évoqué par les six vignettes isolées qui encadrent les cinq épisodes du récit. Les deux amies ne se rejoindront pas. C'est la quête de Nelle qui est racontée. Nous apprenons d'abord le suicide d'Olive puis, à la fin du récit, la fausseté de cette information. Olive est partie vers une autre planète.

Le protagoniste principal de cet album est *NogegoN*, une planète où la vie est soumise à des lois tout à fait extraordinaires. Non seulement la faible pesanteur permet de s'envoler facilement mais aussi une symétrie stricte est-elle imposée comme règle de vie à ses habitants. Mais ce qui différencie *NogegoN* de nombreux albums où la BD sert à mettre en scène un monde merveilleux, c'est le fait que la construction du récit et, par conséquent, de la lecture, obéissent ici aux mêmes lois que le monde décrit. Non seulement *NogegoN* est-il représenté mais le système de sa représentation devient-il lui-même *NogegoN*, du moins acquiert-il certaines de ses caractéristiques, de telle façon que le lecteur ne reste pas planté devant la vignette mais participe à ce monde extraordinaire jusqu'à subir ses lois.

Dès le début sont signalées certaines singularités de cette lecture. Le titre de la couverture *NogegoN*, avec la majuscule

1 Luc et François Schuiten, *NogegoN*, série « Les Terres creuses », Genève, Les humanoïdes associés, 1990.

finale, impose déjà sa réalité de palindrome. Sa lecture est réversible. C'est le cas du titre, mais aussi de tous les noms propres et de tous les chiffres qui sont proposés à la lecture. Dramard, la ville où se passe l'action; Radar, une autre ville; Silis et Natan, les seuls personnages qui sont nommés; les quartiers 44, 1771, 1221, 858, 3773; le lot 2332 qui contient les affaires d'Olive qu'on croit morte. Nelle et Olive sont elles-mêmes rebaptisées Nellen et Olivilo afin que leurs noms soient conformes à l'ordre symétrique. À ce niveau de lecture, on soupçonne déjà que le système qui régit la planète affecte aussi celui qui régit le livre. La réversibilité des noms trouve un équivalent dans le dédoublement ou le redoublement qui caractérisent toutes les actions. Les habitants de NogegoN doivent accepter la re-production de tous les épisodes de leur vie. Les événements étant répétés, leur narration est obligatoirement palindrome.

Les habitants de NogegoN sont condamnés à recommencer leur vie. Tout ce qui a lieu, ou bien a déjà eu lieu ou bien aura lieu. Chaque événement a un correspondant équivalent. On ne peut concevoir les actes et les gestes de façon isolée. L'existence doit être envisagée en couple ou en duel. Les événements sont soumis à un régime incontournable de jumelage.

Dans cet univers, il n'est pas étonnant que le miroir constitue beaucoup plus qu'un objet usuel, même plus qu'une métaphore. À NogegoN, le miroir constitue la référence essentielle à tout ce qui est, parce que c'est l'avenir qu'il propose à la vue. Plus que dans aucune autre bande dessinée, pour les personnages, encrés et coloriés sur la page, leur image est leur destin.

Et si le miroir fournit le cadre où toutes les actions doivent tenir, une bissectrice constituera la clé, celle qui permet le passage d'un fait à l'autre, qui ne sera jamais ici que le passage de 1 à 1'. À NogegoN plus qu'ailleurs, la vie est faite d'articulations sur un axe et, pour savoir à quel moment ou en quel lieu (à quelle vignette) l'existence commence à tourner, pour distinguer l'événement de son double, l'action de la réaction, il faudra identifier la ligne d'inflexion. Le repérage de la bissectrice qui divise la vie de chacun deviendra la tâche essentielle du lecteur puisqu'elle fondera le sens de ce qui s'est produit et de ce qui se produira, qui est le même dans la direction

opposée. La conscience de cette ligne médiane permettra de percevoir la fin de l'aventure comme ce qui doit venir et le début de la répétition comme ce qui doit revenir. La connaissance dépendra aussi, et davantage ici qu'ailleurs, de la mémoire. Découvrir et se rappeler constitueront une seule opération. Dans ce monde, l'Histoire sera la discipline fondamentale et le stockage de la documentation l'obsession inévitable.

Dans sa recherche d'Olive, Nelle se trouvera empêtrée dans ce régime symétrique. À partir de la page 37, foliée 36' (figure 1 page 78, et figure 2, page 79), elle sera obligée de reprendre ses actions et ses gestes dans le sens inverse des premières planches. Un des collecteurs d'axystes de NogegoN lui avait expliqué l'importance de « l'axyste médium » (axe de symétrie qui marque le milieu d'une histoire et se situe entre la montée vers l'amour et la descente vers la haine). Suivant les traces d'Olive qui a subi un axyste médium au cycle 37, Nelle traversera l'équateur de son aventure à la page 36'. Dans l'atelier de l'artraceur Natan, Nelle, qui est désormais Nellen, passera de la haine à l'amour et, à partir de ce moment, la répétition commence. Nelle qui avait été un mauvais modèle pour les artraces (sculptures) de Natan deviendra un bon modèle. Sa relation avec le sculpteur sera également soumise à une révision. L'entente et l'admiration seront substituées à la méfiance et au mépris. Au moment où Nelle a détruit les œuvres de Natan correspondra celui où elle reconstruit les objets d'art. À son expulsion de l'atelier sera opposée l'ultime approche amoureuse. Et ainsi de suite. Chaque épisode, chaque situation, chaque dialogue trouvera dans la deuxième partie sa réplique inversée. Page à page, la coïncidence est totale. Naturellement la distribution des vignettes sur la planche reprend le modèle de la page correspondante. La symétrie est parfaite. Mais il ne faut pas confondre symétrie et identité. Les événements se répètent mais dans l'autre sens. Ce qui était négatif avant la bissectrice située entre les pages 36 et 36' devient positif (et à l'envers). À partir de la page 36, la numérotation des pages n'augmente plus; au fur et à mesure que la lecture progresse, la numérotation décroît (35', 34', 33'...). De la même manière, à partir de cette ligne d'inflexion, l'action cesse d'avancer et commence à retraiter.

Le récit ne procède pas par accumulation mais par annulation. La deuxième partie vient nier la première. Nelle termine

sa progression, cesse d'avancer dans NogegoN et se dirige vers la sortie. L'intrigue commence à se dénouer. Arrivée à son apogée, l'action commence son dénouement. La distribution des vignettes sur chaque planche de la deuxième partie reprend le modèle de la planche correspondante mais inversée de gauche à droite et de haut en bas. La figuration de chaque vignette établit une relation plan/contreplan avec la vignette dont elle est la reprise. Il arrive même que les couleurs soient élaborées de façon complémentaire. La chronologie de l'album telle qu'elle est évoquée dans le journal d'Olive confirme ces propos. L'intrigue se déroule en cinquante lombs, c'est-à-dire la moitié d'un cycle. C'est-à-dire un demi-tour.

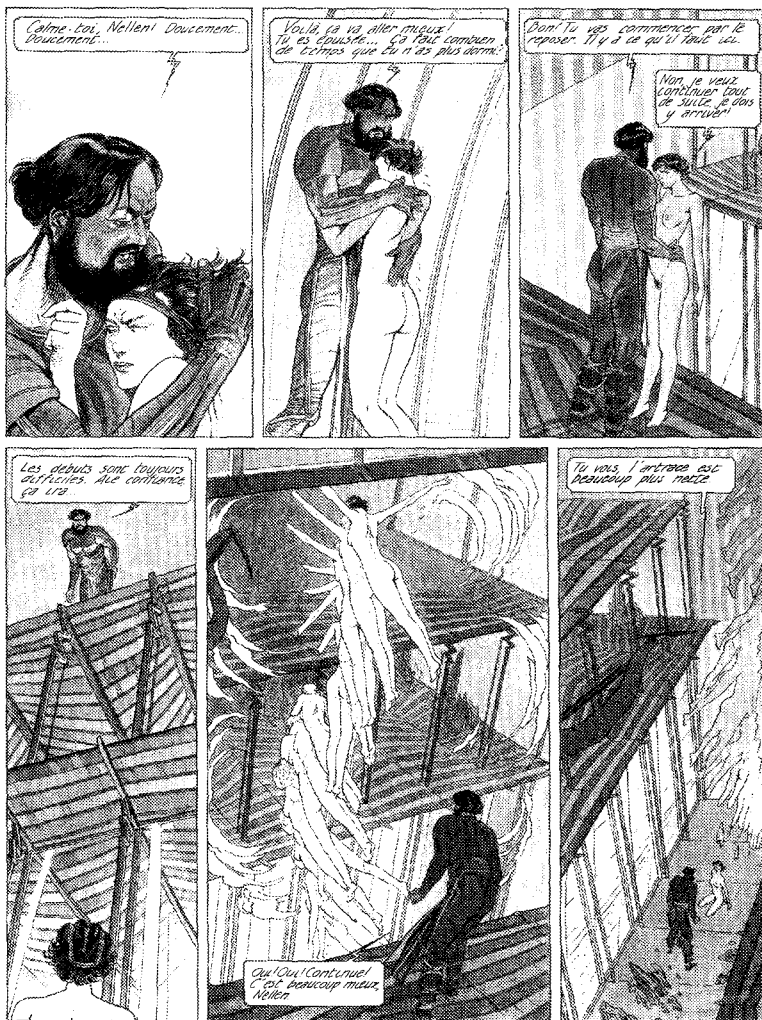
En conséquence, dès la page 36', la lecture tend vers sa propre disparition. À la bissectrice, l'avant égale l'après, le nombre de pages s'équivalant à gauche et à droite. À partir de là, le poids du livre le fera pencher chaque fois davantage vers la fin, vers ce naufrage définitif qui suppose sa fermeture. Comme le travail de Pénélope, cette histoire se fait et se défait ou se fait pour se défaire ou se défait parce qu'elle s'est faite.

Mais l'interaction des différents ingrédients ne concerne pas uniquement l'intérieur de l'histoire de Nelle. L'amitié de Nelle et d'Olive se constitue aussi en symétrie et nous pouvons facilement déduire de ce que nous savons que la trajectoire de Nelle ne fait que mimer celle de sa copine dans le même monde. Nous sommes en mesure de reconstituer un autre NogegoN où Olive serait la protagoniste et où les épisodes se répèteraient inversés. Les fragments du journal insérés entre les chapitres et l'enquête de Nelle confirment cette hypothèse. Au début du chapitre I, le journal d'Olive signale qu'elle se sent légère, alors que Nelle est soumise à la pesanteur et doit se faire transporter par l'enquêteur «S». Au chapitre II, Olive est heureuse parce qu'elle vole. Par contre, Nelle est profondément malheureuse parce qu'elle apprend le suicide de son amie. Au moment où Olive manifeste sa fatigue à travailler pour les artraces, Nelle s'y adonne avec plaisir. Les deux passent par l'atelier et par les bras de Natan, accomplissant la même fonction. Tout laisse croire que le NogegoN de Nelle est articulé sur un NogegoN d'Olive dont celui de Nelle ne serait que le reflet.

Mais une complémentarité peut également être établie entre cet album et un autre, *Zara*, qui le précède dans la série



Figure 1



36'

Figure 2

des *Terres creuses*. Il ne s'agit pas d'un reflet mais il contient tout de même des échos qui permettent de fonder un réseau de correspondances. Autant que *NogegoN*, *Zara* instaure la verticalité comme ligne de déplacement des personnages, bien que sur *Zara* le souterrain soit dominant. Les gammes, les femmes qui l'habitent, se déplacent au moyen de cordes; elles voient rarement la lumière et restent enfouies sous l'écorce terrestre. Au contraire, sur *NogegoN* la pesanteur est trente-deux fois inférieure et la pulsion est fondamentalement aérienne. Plus lumineuse, cette planète est tournée vers le haut. Mais non seulement les espaces, mais aussi les intrigues semblent s'opposer de façon complémentaire. Dans *Zara*, Olive, perdue et désorientée dans le monde des gammes, était sous la tutelle de Nelle. Dans *NogegoN*, la trajectoire de Nelle s'accomplit sous les auspices d'Olive dont elle suit les traces et dont elle reprend l'activité créatrice. De cette manière, *NogegoN* met en marche une machinerie qui fait tourner non seulement l'album mais le cycle en entier. Tout le système planétaire des *Terres creuses* commence à exhiber ses orbites, et la loi de sa gravitation imprègne la lecture.

L'architecture de *NogegoN* rend cet album exceptionnel. Comme moyen d'expression, la BD, par ses caractéristiques spécifiques, exploite l'espace de la page. Les formes en investissent toute la surface et établissent entre elles des relations qui débordent la clôture des planches. Les dessins et les couleurs sont distribuées sur toute la surface de la planche et tressent des équilibres, des harmonies et des complémentarités. Dans la bande dessinée traditionnelle, le réseau de correspondances reste essentiellement au niveau de la page ou de la double page. En ce sens, l'espace exploité par la BD reste dans la plupart des cas bidimensionnel et les jeux et les ressources de la représentation se limitent à la surface.

Par contre, dans *NogegoN*, la lecture ne consiste pas uniquement à traverser des surfaces pleines de traits et de taches. Le livre est ici quelque chose de plus qu'un simple assemblage de surfaces. Il est ici plus qu'ailleurs un «volume». Le jeu spéculaire qui l'organise lui fournit cette troisième dimension. On pourrait même parler, grâce à ces rapports avec d'autres albums virtuels ou réels, d'une quatrième dimension extérieure au livre. En tout cas, le lecteur

n'est pas condamné à un trajet horizontal selon la longueur d'un chemin ou la largeur d'une prairie. Son regard n'est pas enfermé dans les limites d'un plan horizontal. Il a droit au firmament et aux profondeurs. Il ne se trouve plus sur une étendue mais dans une planète. Comme les personnages et les colis en mouvement sur NogegoN, le lecteur se déplacera par sauts, dans *NogegoN*, il sera forcé de ricocher de page en page, l'une (1) lui servira d'éjecteur, l'autre (l'), sa complémentaire, de récepteur. Il aura besoin de fouiller de haut en bas pour bien découvrir le fonctionnement du texte. S'il ne le fait pas, il risque de devenir un « refusé » et, comme les habitants marginalisés de NogegoN, d'être condamné à habiter la périphérie et à subir les mutilations régulières des symétriques.

Il faudrait peut-être remonter jusqu'à *Upside-Downs* de Gustave Verbeek pour trouver dans la BD un exemple où la manipulation du livre s'intègre autant à sa lecture. Et encore, dans ce cas, l'opération de lecture obligeait à renverser les pages, à leur imposer un demi tour, sans obliger comme ici à « tourner » les pages. Dans *NogegoN*, il s'établit un permanent mouvement d'aller et retour qui sert en même temps à identifier et à annuler. La consommation est ici une réabsorption et la réception un renvoi. L'album se construit en se désagrégeant. Suivant l'exemple des feuilles du livre, les personnages, la mise en page et les couleurs, abattues les unes sur les autres, disparaissent noyés dans leur propre reflet. Il ne reste qu'un volume dont la reliure dépend d'un axe central qui permet de tourner les pages. En définitive, le jeu spéculaire aura intégré le mécanisme même du livre.