Centro Internazionale
di Semiotica e di Linguistica

# Documents de Travail

*et pré-publications*

Pierre Fresnault-Deruelle

# La couleur et l'espace dans les Comics

Università di Urbino
*Italia*

*numero* **40** *gennaio 1975* *serie* **F**

# La couleur et l'espace dans les Comics

## *document de travail*

Traiter du problème de la couleur dans ses rapports avec l'espace en tant qu'il est représenté dans les comics peut à priori surprendre le lecteur. On sait, en effet, que la codification de la perspective est avant tout une question de valeur et non pas de couleur. Pourtant, l'étude des comics, du point de vue qui nous occupe, nous a amené à découvrir que la représentation de la troisième dimension (ou espace désigné) avait partie liée avec un lieu des bandes dessinées : l'espace symbolique (ou espace signifié), et qu'à cet égard la couleur redevenait un élément de première importance. Couleur et valeur, perspective et espace «plat» seront donc les pôles entre lesquels circuleront les développements de ce texte. Une mention à part pour la bande dessinée en noir et blanc (le noir et le blanc qui sont des valeurs limites sont aussi des couleurs) : cette dernière ne se fondra qu'accessoirement dans le discours général dont elle aurait pu être un cas particulier. Elle fera l'objet d'un court développement spécifique justifié par l'économie particulière de son signifiant (1) - (ce dernier, diversifié au minimum, binaire, ne pouvait donner lieu qu'à des contrastes fortement polysémiques).

Feuilleter une bande dessinée, c'est accepter que viennent se distribuer sous mes yeux taches et couleurs selon une codification qui n'est ni tout à fait la même, ni tout à fait une autre que celle offerte par exemple par les photographies en quadrichromie de mon magazine préféré (2).

---

(1) C'est l'ombre et la direction des taches qui prennent en charge les informations dévolues au jeu des couleurs, des valeurs et/ou du grain (ou hachures). Pour le traitement de la grosseur des taches, commun à tous les procès de représentation: Cf. infra.

(2) Il semble que la «compétence» morphochromatique de la représentation photographique s'élargisse et rejoigne celle du rendu des vignettes de bandes dessinées les plus sophistiquées du point de vue de la distribution des couleurs. Cf. *Lone*

En particulier, pour ce qui regarde les ombres projetées, le noir absolu est ce qui différencie le mieux, semble-t-il certaines vignettes, de telle ou telle reproduction de clichés. La nuit, dans les bandes dessinées, y peut être d'encre. La nuit, mais aussi ces aplats sur lesquels les héros viennent découper leur profil. C'est dire que dans les comics les couleurs en tant que matière de l'expression (le noir ainsi que toute valeur soutenue, voire le blanc pur) pourront jouer à la façon de ces êtres qui ont pour charge, de par leur ambiguïté même, d'assumer en représentation tous les raccords (narratifs, esthétiques, érotiques, fantasmatiques). Une telle souplesse de traitement n'est pas naturellement sans conséquence dans la façon dont sont agencées les données propres à la structuration de l'espace fictif où prennent corps Tarzan, Lone Sloane ou Buck Danny.

Mentionnons tout d'abord pour mémoire les comics simplement coloriés. Des pires aux plus flatteuses pour l'oeil comme les récits hergéens (pastels), ces séries présentent dans les meilleurs cas les «performances» de graphistes soucieux de traduire en images des histoires reposant d'abord sur un scénario élaboré. L'action est reine. Le décor étant solidement planté, la couleur n'a plus qu'à s'y laisser couler. Le trait qui la contient comme une substance précieuse ne saurait se permettre la moindre discontinuité. Elle est l'indice de corporéité du héros. Elargie à tout le paysage, la couleur en devient le «sang», ce par quoi les formes «chantent». Une épaisseur sourd de ces aplats chromatiques dont la trame serrée est en quelque sorte le garant. Hormis le blanc des ballons, la pâte du monde est là, pétrie sous mes yeux.

A vocation narrative, la B. D. est d'abord vouée à la préhension des personnages s'enlevant sur fond de décor. L'espace n'est là que comme habitacle, jamais pour lui-même (sauf dans les bandes les plus récentes), très rarement en tout cas le lieu où doivent jaillir les formes et les couleurs telles que l'expérience les saisit dans leur imprévisibilité. Gestes, attitudes, objets exigent d'être immédiatement reconnus en référence implicite à un code de stéréotypes: essentiellement descriptive, linéaire, la dénotation s'adjoint une distribution quasi taxinomique des aplats chromatiques. A chaque chose sa silhouette, à chaque silhouette sa couleur, cette dernière jouant une fonction diacritique autant que documentaire. Le monde des B. D., comme celui de l'enfance ou du rêve, est celui où les objets peuvent se compter et les hiérarchies

---

*Sloane* de Ph. Druillet, Dargaud. Reste toutefois que les «performances» photographiques de type psychédélique (*Actuel, Zoom* etc.) soient tributaires d'un nombre plus important de paramètres (lumière, objectif, pellicule, papier) que celui des facteurs liés à la production des comics d'avant-garde.

(qu'elles soient symboliques ou perspectivistes) se décliner à la façon des paradigmes (3).

Le statut de la délinéation et de la répartition codifiée des couleurs et des valeurs évolue cependant. Cette évolution paraît avoir une double cause: a) les B. D. sont de plus en plus conçues pour la manière avec laquelle nous est présentée l'action, et non pour le contenu en soi (transposable en d'autres genres); b) la crise du récit lui-même en tant que facteur de radicalisation du premier phénomène.

Expliquons-nous: en germe dès 1938 chez un Caniff (*Terry and the pirates* (4)) chez qui le noir et le blanc échangeaient leur texte et demandaient au lecteur un effort de reconstruction des formes prévues, le statut de la ligne, de la couleur et de la valeur connait avec les années 60 chez des dessinateurs aussi différents que H. Pratt (*Sgt Kirk* (5)) ou Giraud (*Blueberry*) un nouvel avatar. Dans ces bandes dessinées, les vignettes sont sous-tendues par un fil diégétique qui n'est véritablement qu'un prétexte pour dessiner. Le héros prend son temps, la vitesse du récit a considérablement diminué par rapport aux séries des années 50. Un goût (tout métonymique) pour l'aspectuel venant prendre la relève d'une action désormais dépréciée, une tendance à l'exposition phénoménologique, voire un certain behaviourisme ainsi qu'un refus (très codé) du culte du héros (immixtion de ce dernier dans le paysage, présentation dévalorisante) tout cela fait que Blueberry par exemple (mais aussi peu à peu «Valerian» in *Pilote*, etc...) n'est là que pour «faire bien» dans le paysage, mieux, pour manifester qu'il *est* paysage. Autrement dit, Giraud qui reprend la thématique archi-connue du Western, vise, outre à en restituer l'atmosphère, à recréer une imagerie métaphorisant les conditions de lisibilité des photogrammes (6). La délinéation est certes encore souveraine, la couleur discriminatoire, les valeurs étagées en fonction de la profondeur de champ, mais en revanche, le discontinu de certains contours, l'esquisse de certaines formes, bref, tout un code de l'inachevé merveilleusement fignolé, du schématisme minutieusement miniaturisé, traduit l'imperfection de la

---

(3) Il y a des planches où l'on égrène jusqu'au malaise les unités représentées; lorsque chez un Druillet (*Lone Sloane*, Dargaud éd.) des champs d'opposition statique VS dynamique ou proche VS lointain structurent la prolifération des objets, l'espace fictif semble animé d'une profondeur véritablement vertigineuse.

(4) Réédité dans les N° 1-2-3-4-5-6 de *Comics 130*, revue française de bandes dessinées.

(5) B. D. italienne.

(6) Il ne s'agit plus tant de raconter que de donner les moyens de fantasmer (se faire du cinéma) parce qu'on a à sa disposition l'ersatz individuel et manipulable de l'un des genres narratifs les plus prestigieux qui soient: le western.

saisie du regard au cinéma (plus encore à la T. V.); quant à la couleur, le dégradé des tons, la confusion chromatique des frontières entre les items représentés (le héros couleur de sable), elle donne à ce néo-réalisme ce que le noir et blanc avait produit chez quelques auteurs américains (et selon une grille restreinte, i. e. métaphorique) *la couleur locale.*

Passionnément recherchée par un homme comme E. P. Jacobs dans son avant dernière livraison (*L'affaire du collier*) (7), la couleur locale rompt avec la vraisemblance chromatique à laquelle nous avait habitué l'Ecole de Bruxelles (8). Mais cette proposition, la «couleur locale», est à peine énoncée qu'il nous faut déjà apporter des nuances. L'organisation de la couleur va prendre avec cet artiste l'expression la plus complexe peut-être de toute l'histoire des bandes dessinées. Jacobs utilise constamment, toutes les possibilités en la matière: les vignettes classiques, les dessins désencadrés, les vignettes à fond monocolore (dont le blanc). A partir de cette gamme largement exploitée, à laquelle viennent s'adjoindre les variations des angles de prise de vue et celles des incidences lumineuses, notre auteur multiplie les effets contrastés. La couleur locale restant la référence, les décors et/ou les personnages et/ou les ballons, et/ou les récitatifs «virent» d'une case à l'autre, (encadrés vs non encadrés) en des teintes complémentaires, opposées en camaïeu, symboliques (ex.: un fond rouge pour les émotions) (9). Le rappel chromatique du lieu de l'action sans cesse évoqué nous apparaît ainsi à travers les métamorphoses d'un expressionnisme narratif dont nous nous plaison à souligner ici l'originalité. La maîtrise de Jacobs, c'est de pouvoir décliner ses couleurs de façon lisible sans jamais nous faire perdre de vue la situation précise de ses héros dans le temps (la couleur des rues de Paris à 5 heures du matin, par exemple) et dans l'espace. Rigueur des codes! (10) Balisage des lieux aussi, chez notre auteur (mais non exclusivement chez lui) lorsque ce dernier, après avoir présenté tel ou tel intérieur (souterrain, salle) baigné d'une lumière sui generis (verdâtre, bleuâtre, rougeâtre) revient sur ces lieux déjà visités. Tout texte de transition est superfétatoire: la mémoire des couleurs joue. L'espace, chez Jacobs, est un véritable pré-texte (11).

---

(7) Dargaud éd., Paris.

(8) L'Ecole de Bruxelles dont procède Jacobs par ailleurs.

(9) A cette première grille vient se surajouter celle des contrepoints suivants: fonds colorés/visages naturels, fonds colorés/visages colorés, visages colorés/fonds blancs, visages naturels/fonds blancs, fonds naturels/visages naturels.

(10) Cf. notre article in *Revue d'Esthétique*, 1972, n°. 4, éd. Klincksieck.

(11) D'où, peut-être, ces scènes de prédilection pour les séquences souterraines où la lumière et les couleurs, une fois données, restent constantes.

A l'inverse, Hergé - et cela pour ne rien dire de Franquin, Vandersteen... (12) - peint les choses telles qu'il les classe, non telles qu'il les voit : personnages et paysages meublent un monde dont il n'est pas exagéré de dire qu'il est, malgré son réalisme, purement abstrait; un monde de signifiés. Les items y ont la couleur de leur catégorie (Cf. supra). Un jeu de valeurs plus ou moins foncé signifie que les scènes se passent, soit le jour, soit la nuit, et hormis cette concession naturaliste, les tons se manifestent dans leur immanence comme si chaque objet secrétait ses propres couleurs (alors que Jacobs maquille ses conventions, l'auteur de Tintin assume les siennes).

Le leurre de sources lumineuses est symptomatique à ce sujet (13): malgré une distribution des ombres et des couleurs en fonction d'un point de lumière (lorsque la B. D. se met à «éclairer» son univers) aucune différence de nature n'est à signaler dans les vignettes entre les objets éclairants et les objets éclairés. La même qualité de brillance - comment en serait-il autrement? - recouvre les uns et les autres. Dans l'exemple ci-joint (fig. 1), seul le savoir nous permet de faire la part

Figure 1
W. Eisner, *The Spirit*, USA.

(12) Célèbres cartoonists franco-belges.

(13) Le présent développement s'adapte tout naturellement à la peinture «réaliste».

des choses et de nommer, des deux taches claires, celle qui est source lumineuse; la portion d'espace non éclairé représentée est, quant à elle, foncée parce qu'il est dans la nature de cet espace d'être foncé à ce moment-là. Si le foncé participe du code de l'ombre il n'en reste pas moins pour cela une qualité intrinsèque du dessin. La nuit ou le jour, les choses s'éclairent d'elles-mêmes un peu comme le laisse croire la phosphorence de certains objets comme frappés de lumière noire (blanc des yeux, col de chemise, etc...). La convention selon laquelle un jaune (ou un blanc) est lu comme le pôle lumineux de référence d'où les valeurs se dégradent en ombres (pratique définitivement codifiée par le peintre G. La Tour) - une telle convention dont nous avons souligné il y a un instant le caractère illusoire n'a pas échappé, par exemple, à l'un des dessinateurs majeurs de la nouvelle école française: Fred, l'auteur de *Philémon* (14). Pressentant le leurre (par ailleurs accepté) Fred va jouer sur la convention en la poussant jusqu'à l'absurde.

Puisque dans le monde des comics - et contre toute apparence - les objets possèdent leurs propres couleurs, l'auteur du *Château suspendu* (15) imagine l'espace d'un instant que certains d'entre eux, à l'instar de ceux du monde réel, sont condamnés la nuit à rester invisibles, faute de luminescence. Et Fred d'inverser alors le trajet objet → perception, transformant le voyeur (nyctalope) en projecteur. La création de son hibou-phare est incontestablement l'une de ses réussites les plus poétiques; «Percer la nuit/yeux perçants» sont des métaphores prises au pied de la lettre. Le dessinateur fait voir le hibou pour les autres, ses yeux éclairent la nuit.

Lié à la source lumineuse, le traitement des ombres portées participe bien évidemment du même leurre réaliste. Parce qu'il refusera la référence photographique au moins en ce domaine, Hergé évitera systématiquement le marque de l'ombre dans ses vignettes: parallèlement, les occasions où l'auteur de *Tintin* représentera des objets éclairants seront fort rares (16). Point de zones noires au pied des héros. En somme, il est toujours midi dans cette oeuvre exemplaire (même si la vivacité des tons s'éclipse de temps à autre pour les besoins de la cause), la délinéation s'y fait pure. D'où cette expression de clarté aseptisée qui se dégage de ces albums. Rien ne se projette. L'apparence est bannie au profit de l'essence. On circule chez Hergé, fût-ce dans les

---

(14) Dargaud éd.

(15) Dargaud éd., Paris.

(16) Hergé mais aussi toute une tradition franco-belge.

cavernes (17), comme au ciel de Platon. Impossible couleur locale compensée par un luxe documentaire étonnant et dont il faut chercher l'efficacité dans la possibilité que s'est ménagée le cartoonist de dessiner chaque détail sous son angle le plus typique (18).

On le voit, tout un courant esthétique où chaque objet porteur d'attributs inaltérables (forme et couleur) joue une fois pour toutes le rôle qu'on lui a attribué, et où la distance qui sépare les choses paraît relever de la géométrie euclidienne la plus confortable qui soit.

Loin de nous d'affirmer en revanche que les héros et les décors expressionistes de la nouvelle école française (qui a pour support *Pilote*) ne sont pas reconnaissables... tant s'en faut! Force nous est de constater cependant qu'ombres et lumières confèrent à l'univers des séries en question une organisation autre, moins immédiate, en regard de laquelle le lecteur est fortement impliqué dans son activité de déchiffrement (Cf. les media froids de McLuhan). Les bandes d'Hergé (chaudes) nous offraient un espace objectal parfaitement autonome derrière la vitre de la fenêtre d'Alberti. Les séries les plus récentes crèvent cette vitre en donnant à «croire» que certains premiers plans aux couleurs violemment arbitraires participent de par leurs valeurs soutenues d'un en deça spéculaire (d'où épie le lecteur) et qu'en somme la couleur locale est ici tributaire d'un éclairage proportionnel à son degré d'objectalité (ce n'est qu'avec le second plan que les couleurs redeviennent vraisemblables, la lumière du jour leur redonne leur objectivité (19)). Hergé, Franquin, etc... donnent leurs couleurs aux formes, la nouvelle vague fait que formes et couleurs tissent entre elles des ordres de préséances «flottants». Dès les années 50 (et cela, sous l'influence des américains) quelques comics («Buck Danny» in *Spirou*) avaient commencé à brouiller les pistes ici et là en matière de délinéation. L'ombre, par exemple, ne s'appliquait pas forcément aux contours des objets, mais pouvait

---

(17) Exception faite de la séquence sur la Lune: Hergé, *On a marché sur la Lune*, Casterman.

(18) Du point de vue parodique (*Lucky Luke, Le Sergent la Terreur* in *Pilote*) la distribution des couleurs renvoie caricaturalement aux unités culturelles. Les ciels y sont d'un tel bleu (bleu ciel), les prairies d'un vert si affirmé (vert prairie) que les modulations de tons codifiant la perspective ne trouvent pas toujours leur place. Les couleurs accèdent au rang de symboles. La «profondeur» de champ suggère en filigrane son essentielle platitude, un peu comme les façades postiches de la conquête de l'ouest.

(19) Une complémentarité chromatique (motivation secondaire intra-iconique) peut pallier l'arbitraire de la couleur. A la limite le lecteur «oublie» la couleur pour ne retenir que la valeur.

englober des plages plus vastes conduisant le lecteur à reconstituer les frontières entre les items. Avec dix ans d'avance s'annonçait une des tendances du Pop Art (fig. 2).

Figure 2
V. Hubinon, *Buck Danny*, Dupuis éd., France.

Une règle immuable, cependant (hormis les vignettes à fond blanc): l'étagement des valeurs selon l'axe imaginaire de la profondeur du champ (les valeurs sombres vers l'avant, les claires vers l'arrière). Cette règle quasi universelle reste théorique toutefois pour les vignettes qui supportent des taches foncées de surface importante. On sait qu'à valeur égale, un jaune et un bleu, toute défalcation faite de leur rôle en gestalt (20), ne paraîtront pas équivalents. La tache bleue sera reçue comme plus sombre, donc comme plus «proche». L'utilisation de larges plages foncées pour désigner des objets lointains (nuages, ciel, montagnes, planètes) sera donc d'un maniement délicat. Un grand ciel, par exemple, ne devra pas contrarier le relief. Il est des nuées, dans certaines vignettes, qui pour être trop «valorisées», semblent suspendues au-dessus de la tête du personnage, alors que le cartoonist a voulu donner une impression de profondeur de champ.

Représenter, en revanche, un grand ciel noir (fig. 3), tout en conservant la perspective, n'est cependant pas impossible. La composition de la vignette selon l'axe d'une diagonale par exemple, «débloque» la lecture, exorcisant les dangers de platitude. Sans renier le principe de

(20) Un cadre bleu «s'éloigne» du lecteur, spectateur, tandis qu'un jaune s'avance vers lui. Cf. Kandinsky (Essais sur l'Art).

Figure 3

1
*Clavé*, Dargaud éd., France.

2
*Buck Danny*, Depuis éd., France.

1
«Il est des nuées qui, pour être trop valorisées, semblent suspendues au-dessus de la tête du personnage, alors que le cartoonist a voulu donner une impression de profondeur de champ...».

2
«Représenter en revanche un grand ciel noir tout en conservant la perspective n'est cependant pas impossible (diagonale)...».

l'étagement des valeurs (bien au contraire)(21) les cartoonists prirent en revanche leur liberté dans le choix des couleurs pour les objets en premier plan ou en gros plan. Les choses sont historiquement explicables comme suit : dès 1940, avec les «funnies» (22) les américains produisent des premiers plans (rouge, vert, bleu, violet) invraisemblables. Le code de l'espace qui voulait qu'avec l'éloignement simulé les couleurs fussent de plus en plus affaiblies nécessitait un certain arbitraire dans les maniement des couleurs tant claires que foncées, d'autant que les gammes de transition (tramés) n'étaient pas encore au point. L'irréalité des situations alla de ce fait dans le sens d'une affiche clairement assumée des conventions. En France, une série réaliste comme

(21) Une tradition iconographique veut que dans la bande dessinée, les fonds retournent au noir pour les horizons lointains, lorsque le soleil se couche à l'«avant» de la scène.

(22) Noms donnés aux premiers «comics books».

*Buck Danny* prit la suite (elle transplantait un code très arbitraire dans un univers formellement et thématiquement vériste (23)). Avec les années 60, le traitement de la couleur devint de plus en plus sophistiqué; bon nombre de cartoonists continuent toutefois à utiliser cette distribution chromatique à priori aberrante (mais de fait véritablement novatrice). La codification enfin devint plus étagée lorsqu'intuitivement ou non les coloristes utilisèrent des tons rougeoyants pour les premiers plans : en effet, contrairement au bleu ou au vert qui «tire» la tache vers l'«arrière», le rouge s'«approche» du spectateur (24). Un visage écarlate se transforme alors en indice de proximité spatiale et/ou psychologique. Sortant des droits sentiers de l'analogie, les coloristes (25) aident les cartoonists à sortir du carcan référentiel. Pourvoyeuse d'illusion, la couleur s'écarte du réalisme dès la production de *little Nemo* en 1905 aux U.S.A.; la perspective est néanmoins respectée, voire cultivée jusqu'à la sécheresse d'un géométrisme exacerbé; il y a des planches qui sont des rêves de pierre.

La profondeur de champ maintenue - la lisibilité sauve -, les couleurs investissent les formes sous la pression des seuls impératifs dramatiques et/ou esthétiques de l'auteur. Des hommes verts peuvent s'ébattre dans un environnement rouge en vertu des lois de la complémentarité chromatique (il y a comme une joie du dessinateur à faire que son personnage détache son corps orange sur un fond d'azur rongé de violet). Mais il est vrai qu'en dehors de quelques audaces, ces tentatives ne s'exercent vraiment qu'au sein des séries de science-fiction (*Valerian, Sloane*) à l'abri des références du prisme. Comme on le devine, l'esthétisme n'est pas absent de nombreuses recherches de l'heure. Le jeu de la couleur trouve toutefois chez certains cartoonists une motivation surréalisante en prise directe sur un principe supérieur de cohérence. Si d'une vignette à l'autre, le monde peut virer de teinte, c'est que les cases offrent à l'oeil le dépliage d'un univers entièrement recomposé. Le support (la planche) devient le lieu d'un jeu de stimuli extrêmement subtil où viennent interférer contrastes et valeurs chromatiques obligeant le lecteur à lire, aussi, les couleurs. Ce dernier est alors conduit au déchiffrement d'une surface où se superposent au système traditionnel (perspective, lecture linéaire) la grille tabulaire d'un champ de forces psychologiques dramatiques ou narratives (fig. 4).

---

(23) Voir note 20.

(24) Kandinsky, Essais sur l'Art.

(25) Le nom des coloristes commence à figurer ici et là à côté de celui des dessinateurs et des scénaristes.

Figure 4
V. Hubinon, *Buck Danny*, Dupuis éd., France.

Le creusement de la nuit. La lumière rasante et le parcours virtuel de la flèche prennent, dans un réseau de tensions, l'espace qu'ils manifestent.

Cette aimantation du parcours de l'oeil renforce parfois l'ordre du discours iconique lorsqu'à des couleurs sont associées des formes prévues. Ainsi, le lecteur se trouve-t-il dans certains cas inconsciemment préparé à l'occurrence de tel événement. Une planche tirée de *Tarzan* (réédition Azur, Paris, 1967) va nous servir d'exemple:

A la page 138, deux vignettes entretiennent des rapports dramatiques construits sur des formes-couleurs. Les images 1 et 4 sont comme les deux pôles d'une relation de catastrophe. La plante géante (rouge) de la vignette 1 est la préfiguration (forme déchiquetée) de l'explosion (fleur de feu) de la vignette 4. Le lecteur «épouse» de fait cette explosion qui vient coïncider avec l'empreinte déposée dans son psychisme par le rouge éclatant de la plante. Perçue globalement, puis redécomposée analytiquement, la planche motive ses couleurs (le coloriage expressionniste est de très loin dépassé). Lorsque nous aurons ajouté que la plante et l'explosion sont disposées sur l'axe de la profondeur (la plante est au premier plan / l'explosion au dernier) nous aurons tous les éléments pour saisir que la lecture active des B. D. est un perpétuel va et vient entre un espace fléché narrativement ou figurativement et une perspective sans cesse remise en cause. Incompatibles et complémentaires à la fois, ces lectures, lorsqu'elles sont contemporaines, procurent un «trem-

blement» analogue au plaisir poétique jaillissant des anomalies sémantiques.

La codification iconographique perspectiviste n'est pas sans nous avoir donné des habitudes de lecture dont use à notre insu le dessinateur. Ceci à tel point qu'un objet soudain désencadré, abstrait de ses attaches existentielles, n'en continue pas moins pour cela de se situer dans un espace à trois dimensions, comme si l'élément représenté secrétait lui-même son propre espace, comme si, même lorsqu'est expulsé le décor, mais réinstallée la ligne du rectangle délimitant une valeur soutenue, le héros irradiait, le corps nimbé, à la façon des saints, d'une aura lumineuse (26). C'est à partir de ce symbolisme que fut traité le problème de l'insertion des super-héros de l'école américaine (*Flash Man, The green Lantern, Superman, Batman*, etc....) dans la quotidienneté d'une existence vraisemblable. Des problèmes de codification tant graphiques que chromatiques durent être résolus: affichant une nature autre que celle des simples humains parmi lesquels ils sont descendus, les super-héros, par exemple, traversent l'espace comme on fend les eaux (27), à cette différence près que leur sillage (puisqu'ils sont en perpétuel mouvement) semble faire partie substantiellement de leur être. La couleur et les tourbillons qu'ils habitent, à l'image des Christs en gloire, fonctionnent comme la mandorle des portails des cathédrales. En l'occurrence, la métaphore (un héros de lumière) et le symbole (le héros qui éclaire le monde) réactivent les conventions d'un vraisemblable chromatique toujours vacillant. D'où peut-être ces éclatantes réussites lorsque la mandorle dénote en premier lieu le feu d'une explosion ou l'auréole de cercle de la pleine lune (28) qui se lève derrière le personnage (fig. 5).

Vivre dans la couleur, tel est également le destin des héroïnes de la B. D. - pop (Pellaert, *Pravda la surviveuse*, Losfeld éd., 2e partie du livre), la justification sur le plan narratif en moins. Pas d'hiatus (comme pour le super-héros) entre le décor dans sa banalité et le contour de leur silhouette; les pulpeuses créatures du cartoonist belge s'enfoncent lit-

---

(26) Il n'est pas rare que ces zones valorisantes entourant le héros assurent également des conditions de lisibilité optimales. Le héros se détache sur un fond clair. Il entretient de ce fait avec le fond un rapport de scription, Batman et Blueberry impriment au propre comme au figuré leur marque dans le monde, considéré comme une prose à vivifier.

(27) Cf. Cl. Bremond: Pour un gestuaire des B. D., *Langages*, n° 10, Larousse éd., 1968.

(28) La platitude du support permet au signifié et au dénoté de s'articuler sur un même signifiant.

Figure 5
*Batman*, Marvel comics, USA.

Le héros sur fond de pleine lune. D'un point de vue symbolique, la lune devient aura, auréole. L'espace est soudain plat et le signe, écriture.

téralement dans le bleu, le rose, le jaune ou le vert, parce qu'elles sont elles-mêmes et d'abord couleur. Des contrastes chromatiques recherchés naissent des affects pourvoyeurs, au plan du signifié, des connotations du contact (érotisme, violence, bien-être, confusion, etc...). Mais, pour ce faire, le graphiste a dû simplifier au maximum l'entourage figuratif des personnages. Ainsi s'égare-t-il volontiers de temps à autre hors du monde des formes répertoriées. Par le biais du délire psychédélique nous sommes alors conviés à l'euphorie des couleurs étalées pour leur opacité. Le ciel et la mer ne sont plus bleus, mais c'est le bleu qui a la forme du ciel ou du contour de l'eau à la lisière d'une plage jaune sable.

Le brouillage des signifiés qui permet aisément ces décrochements de l'axe des syntagmes (narration) sur celui des possibles de l'autre scène (les paradigmes dans leur succession) sera exploité avec bonheur par les comics de science-fiction, en particulier pour le traitement du passage d'un univers à un autre univers. La thématique du voyage dans le temps, voire l'espace-temps, a été maintes fois reprise par les comics spécialisés dans le space opera (29). Mais c'est assez récemment que

(29) Premier «passage» répertorié par nous (et traité de façon originale): *Alley hoop* de Hamlin.

des cartoonists ont mis au point un processus permettant de signifier de façon parlante les glissements instantanés dont nous parlions il y a un instant. Entre deux vignettes, représentant le point de départ d'un monde et le point d'arrivée dans un autre, une image peut symboliser ce passage par une organisation spécifique de son signifiant. Le décor est expulsé; lui a été substitué, outre une couleur inhabituelle tranchant sur le contexte chromatique général, soit un réseau de cercles interférant les uns sur les autres et signifiant le vertige puis la perte de conscience du héros (30), soit un réseau constitué de hachures ou d'une trame discriminable à l'oeil nu. Lorsque le tramé est ramené au noir et blanc, le monde (i. e., le monde - en - couleurs) connaît alors un bref instante de passage à vide (fig. 6). La réalité se désagrège se

Figure 6
*Flashman*, Marvel comics, USA.

La couleur (le personnage est rouge et sur fond bleu) et le noir et blanc (trame verticale où tout s'abolit) dénotent respectivement l'espace et le «non-lieu». Sortir de la représentation est régresser à la matière de l'expression.

dématérialise, pour se reconstituer dans la vignette qui suit. Nous assistons alors véritablement à une conversion, mieux à un transvasement d une case à l'autre (31). Ce virage (au sens où une couleur vire) s'est fait par un décrochement d'ordre paradigmatique en un non-lieu (sorte de «plasma» où les choses baignent en sursis): les formes et les couleurs se réinvestissent ensuite dans les copies conformes de la représentation.

---

(30) E. P. Jacobs: *Le Piège diabolique*, Dargaud éd., Paris.

(31) Cf. Fred et Alexis, *4 pas dans l'avenir*, Pilote, n° 609.

Nous pourrions résumer tout ceci (et pour les cas les plus typiques) dans le tableau suivant:

| |
|---|
| Couleur VS noir et blanc VS couleur |
| Continu VS discontinu VS continu |
| Perspective VS surface VS perspective |
| Espace VS utopie VS espace |

Le noir et le blanc se retrouvent d'une autre façon dans les bandes en couleurs; nous voulons parler de ces vignettes noires sur lesquelles se découpent comme autant d'ectoplasmes les phylactères de personnages invisibles, de ces dessins, aussi, où le blanc du papier renvoie, soit à la mise en valeur d'une attitude, soit à la couleur du monde représenté. Désencadrant certains dessins les cartoonists «détournent» le blanc du papier à des fins spécifiques. Ce blanc est soudain celui d'une étendue neigeuse (ou désertique). Sans crever la page, les personnages s'enfoncent dans la neige poudreuse (ou dans le sable) et le sillon qu'ils tracent «troue» l'aplat de blanc vers l'arrière. L'échappée perspectiviste articule alors sa forme sur cette matière de l'expression qui n'était primitivement qu'un support. Pour des raisons évidentes, le noir n'est pas volontiers utilisé par les cartoonists comme fond neutre (le support) à partir duquel prendraient forme paysages et personnages. Sa seule occurrence est donc immédiatement signifiante. Par convention ,le noir symbolise l'absence de lumière, étant entendu d'autre part, que la valeur du blanc du papier représente la lumière (ce qui est une autre convention, puisque la lumière est un élément physiquement absent du papier). La nuit ou l'ombre s'affichent d'emblée comme des cas marqués.

Si ce phénomène reste valable pour la quasi totalité des B. D., un certain nombre de correctifs doivent être apportés à la seule catégorie des séries en noir et blanc. Devant faire face à des mises en scène impliquant des contraintes spatio-temporelles et narratives complexes, et pour ce faire, n'ayant à leur disposition qu'un couple d'oppositions (noir/blanc) un Hugo Pratt ou un Milton Caniff (32) eurent à mettre au point un

(32) Respectivement les auteurs de *Corto Maltese* et *Steve Canyon*.

code de distribution chromatique à la fois subtil et accessible, la difficulté résidant dans la manière d'attribuer clairement des signifiés divers à des signifiants si peu diversifiés :

1° cas : - fonds noirs et fonds blancs peuvent jouer le même rôle que le désencadrement de certaines vignettes; ce ne sont plus que des artifices de narration destinés à faire ressortir telle attitude ou tel profil. Si la dominante de la page est blanche, on aura de temps à autre une plage noire et inversement. Signalons encore une fois que des motivations viennent souvent atténuer l'arbitraire de ces images. Un champ / contre champ justifie tel ou tel effet de contre-jour, l'introduction ou la disparition d'une source lumineuse (lampe, feu), «explique» les contrastes violents d'une case à l'autre (33). Ce jeu de valeurs est favorisé par le fait que les cadrages qui varient sans cesse, morcellent l'univers des héros à tel point qu'il est impossible de reconstituer le plan des lieux où ils habitent (34). Cette parcellisation qui brouille les repères, permet aux cartoonists d'échapper aux servitudes d'un plan architectural à respecter, seuls les critères de dramatisation prévalent. Tel panneau d'ombre ou de lumière est insituable dans l'appartement ou le bureau du héros que j'ai là sous mes yeux. Pseudo-métonymie! Cet aplat de blanc n'est là que pour permettre au cartoonist de mettre en valeur le profil de l'héroïne, à ce bandeau noir de souligner la blondeur du personnage principal. Le décor s'est mué en décoration.

2° cas : - selon que l'action se passe le jour ou la nuit, le fond blanc ou noir peut signifier, soit la luminosité homogène d'un ciel dégagé, ou la compacité d'une nuit d'encre; s'il s'agit d'un intérieur, la surface vierge d'un mur ou la béance d'un passage ténébreux.

3° cas : - une densité maximale de noir symbolise bien entendu la cécité. Comme le lecteur, le héros n'y voit goutte. Dans les B. D. «bavarde» le ballon, tel un ectoplasme, localise les personnages au moyen de son appendice. Entre deux dessins éclairés ce tunnel connote la progression tâtonnante. La nuit est une substance qu'il faut percer (on voit le jour, mais on est *dans* la nuit) (35).

---

(33) Milton Caniff, *Terry and the Pirates*, publié en France par la revue *Comics 130* (N° 1 à 6), organe de la Libraire Futuropolis, 130 rue du Château, Paris 15°.

(34) Cette liberté extraordinaire dans le maniement des décors prouve à elle seule, s'il en était encore besoin, la différence essentielle qui fonde la spécificité et du 7e et du 9e art.

(35) Les B. D. d'aventures regorgent de ces scènes où projecteurs et lampes-torches fouillent la nuit.

4° cas : - le «plein» nocturne qui fait pendant à l'espace vide d'un carré blanc peut glisser vers d'autres signifiés; ce sera «l'écran noir des nuits blanches» de l'héroïne de Crepax (*Marianna*) (35), voire le néant. Le noir signifie soudain la perte de conscience. Avec le black-out disparaît l'étendue, surnage vaguement la seule idée du temps. S'aidant d'un système diacritique très discret : des coins en angles droits pour les vignettes dénotant, soit le réel, soit l'inconscience, des angles arrondis pour signifier le rêve, Crepax joue en virtuose sur les trois valeurs du noir qui viennent d'être décrites. Du néant (inconscience) au réveil en pleine nuit, l'héroïne embraye très vite sur le cauchemar, un cauchemar à la lumière noire ... (fig. 7).

Figure 7

*Marianna*, Crepax éd.
Les coins orthogonaux des vignettes signifient le «réel».
Les coins arrondis, le phantasme.
La troisième image fait la liaison entre les deux modalités de la représentation.
Le noir en tant que signifiant, se charge insensiblement d'un nouveau signifié.
Noir = obscurité → noir = image hallucinée de l'obscurité.

Au terme de cette étude, un cas nous a paru illustrer de façon exemplaire l'oscillation quasi permanente que nous avons notée entre le signifié et le dénoté : les silhouettes ou ombres chinoises.

Qu'elles soient en couleurs ou en noir et blanc, les B. D. font grand usage de ces formes. A l'instar des dessins à fond monocolore, les om-

(36) Série publiée en France par Losfeld (*Valentina*) et par la revue *Charlie*.

bres chinoises radicalisent la position du cartoonist vis à vis de ses créatures. Dans le premier cas, il privilégie telle ou telle attitude, dans le second, le dessinateur se détache de son univers dont il ne nous offre plus qu'une sorte de litote. Plus de dédoublement spéculaire; les héros ne sont que leur propre trace. Signes donc, mais aussi pseudo-indices d'une contiguïté leurrante. Les silhouettes ramassent en un saisissant raccourci le statut ambigu des héros de papier.

PIERRE FRESNAULT - DERUELLE
Institut Universitaire
de Technologie
de Tours (France)

*Stampa AGE/Urbino*

## pubblicati

**1 / D**
J. Courtès
**Nature et culture dans les «Mythologiques» de Cl. Lévi-Strauss**

**2 / D**
P. Zumthor
**Le langage de la chanson de geste**

**3 / F**
R. Lindekens
**Sémiotique de l'image: analyse des caractères typographiques**

**4 / B**
P. A. Brandt
**Proposition, narration, texte**

**5 / D**
Michael Egan
**A Note on the Computability of some of Lévi-Strauss' Procedures**

**6 / A**
C. P. Bruter
**Secondes remarques sur la percepto-linguistique**

**7 / C**
A. J. Greimas et al.
**Analyse sémiotique d'un discours juridique**

**8 / A**
**Le Lexique d'E. Benveniste** (1ᵉ partie)
par J. C. Coquet et M. Derycke

**9 / D**
H. Quéré, M. Olsen, C. Prudi, G. Le Gauffey
**Analyse narrative d'un conte littéraire «Le Signe» de Maupassant**

**10 / B**
Groupe de Liège
**Rhétorique poétique: le jeu des figures dans un poème de P. Eluard**

**11 / D**
Elli Köngäs Maranda
**Theory and Practice of Riddle Analysis**

**12 / D**
A. M. Cirese
**I proverbi: struttura delle definizioni**

**13 / D**
J. C. Coquet
**Sémantique du discours poétique: les "colchiques" de G. Apollinaire**

**14 / C**
M. A.K. Halliday
**Towards a sociological semantics**

**15 / D**
M. Arrivé
**Problèmes de sémiotique littéraire: les langages de Jarry**

**16 / A**
**Le Lexique d'E. Benveniste** (2ᵉ partie)
par J. C. Coquet et M. Derycke

**17 / B**
Fe. Rastier
**La grammaire et la rhétorique latine: bibliographie**

**18-19 / F**
M. C. Ropars
**Analyse d'une séquence: remarques sur le fonctionnement de l'écriture dans un texte filmique**

**20-21 / D**
Leo H. Hoek
**Pour une sémiotique du titre**

**22 / E**
G. Stefani
**La ripetizione in Bach: I preludi 'ad arpeggio' del Clavicembalo**

**23 / F**
J.-F. Lyotard
**La peinture comme dispositif libidinal**

**24 / D**
B. Uspensky
**Study of Point of View: Spatial and Temporal Form**

**25 / B**
Cl. Chabrol
**De quelques problèmes de grammaire narrative et textuelle**

**26-27 / D**
D. Hymes
**Breakthrough into Performance**

**28 / F**
E. Garroni
**Immagine e linguaggio**

**29 / D**
C. Segre
**La fonction du langage dans l'«Acte sans paroles» de S. Beckett**

**30 / D**
Ch. Bouazis
**La théorie de l'écriture comme domaine d'objet**

**31 / D**
D. A. Eamer and W. C. Reimer
**Computer Techniques in Myth Analysis An Application**

**32 / B**
G. Genot
**Sémiotique des stratégies textuelles**

**33 / C**
J. J. Gumperz
**The Sociolinguistics of Interpersonal Communication**

**34 / B**
Ph. Hamon
**Analyse du récit: éléments pour un lexique**

**35 / F**
Abraham Zemsz
**Dessins des Indiens Tchikao, Yanomami et Piaroa**

**36 / A**
J. S. Petöfi
**Semantics, pragmatics and text theory**

**37 / C**
J. Sherzer
**Linguistic Games: Implications for (Socio) Linguistics**

**38-39 / A**
F. Rossi-Landi
**Articulations in Verbal and Objectual Sign Systems**

**40 / F**
P. Fresnault-Deruelle
**La couleur et l'espace dans les Comics**

## da pubblicare

B. Gasparov
**Il linguaggio musicale come struttura semiotica**
(documento di lavoro)

S. Marcus
**Linguistic Structures and Generative Devices in Molecular Genetics**
(working paper)

L. Marin
**A propos d'un carton de Le Brun: Le tableau d'histoire ou la dénégation de l'énonciation**
(pré-publication)

O. Sus
**A Contribution to the Prehistory of Relations between Formalism and Semantics**
(working paper)

---

## A

Semiotica, linguistica, semantica
Sémiotique, linguistique, sémantique
Semiotics, Linguistics, Semantics

## B

Semiotica narrativa e discorsiva. Retorica
Sémiotique narrative et discursive. Rhétorique.
Semiotics of narrative and discourse. Rhetoric

## C

Socio-semiotica (socio- ed etno-linguistica)
Socio-sémiotique (socio- et ethno-linguistique)
Socio-Semiotics (Socio- and Ethno-Linguistics)

## D

Semiotica letteraria; mitologia e folklore; poetica
Sémiotique littéraire; mythologie et folklore; poétique.
Literary Semiotics; Mythology and Folkloristics; Poetics

## E

Semiotiche auditive.
Sémiotiques auditives.
Audio Semiotics

## F

Semiotiche visive e audio-visive
Sémiotiques visuelles et audio-visuelles
Visual and audio-visual Semiotics