Autour du Dinos de Néarchos : essai sur la bande dessinée chez les Anciens

Autor(en): **Dasen, Véronique**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Études de Lettres : revue de la Faculté des lettres de l'Université de Lausanne**

Band (Jahr): **- (1983)**

Heft 4

PDF erstellt am: **25.05.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-870746

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

AUTOUR DU DINOS DE NÉARCHOS

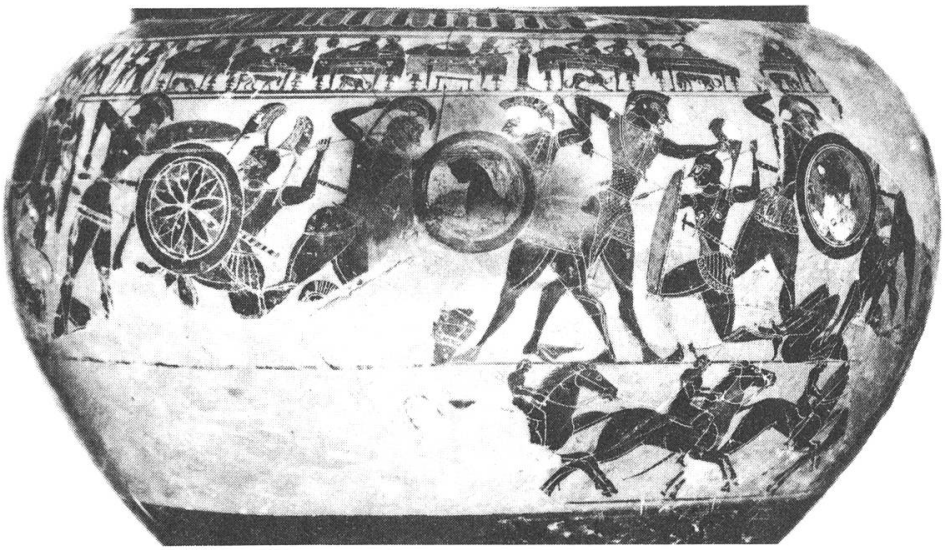
Essai sur la bande dessinée chez les Anciens

Les imagiers antiques ont construit un langage iconographique analogue à celui de la bande dessinée moderne. Ces deux formes de récit imagé sont également régies par un ensemble de conventions graphiques, mais leur fonctionnement diffère. Tandis que la BD permet la lecture linéaire d'un récit continu, les images de vases antiques se juxtaposent sans faire appel à la notion de temporalité; la narration se recrée sur un plan paradigmatique par référence à un texte oral ou écrit préexistant.

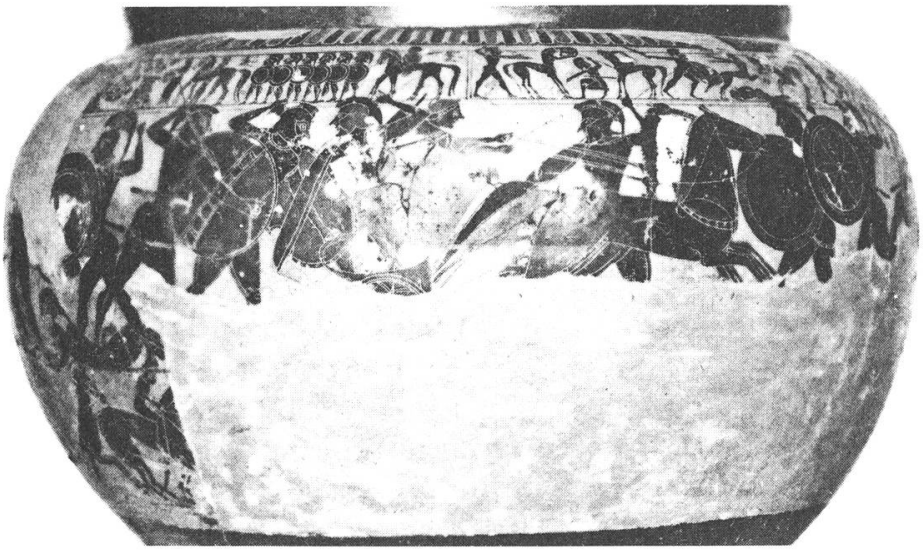
La plupart des études sur la bande dessinée actuelle examinent volontiers les origines de cet art narratif, mais sans jamais approfondir l'analyse de sa parenté avec l'imagerie des vases grecs des VIe et Ve siècles av. J.C.[1] Les deux langages obéissent pourtant à des contraintes analogues: dans les deux cas, d'une part les dessinateurs utilisent des conventions graphiques particulières pour construire un espace et traduire les relations entre des personnages, d'autre part ils découpent en séquences les moments-clefs d'un récit. Egalement diffusées dans toutes les couches de la population, leurs œuvres font appel à une mémoire iconographique collective qu'elles reflètent tout en la renouvelant.

Afin de mieux saisir la spécificité du fonctionnement de chacun de ces systèmes, nous proposons de comparer les procédés narratifs d'un peintre archaïque avec ceux des dessinateurs d'aujourd'hui. Nous avons choisi d'analyser le décor d'un grand dinos du Louvre, attribué au peintre et potier Néarchos, dont l'agencement est particulièrement représentatif des procédés propres aux Anciens (fig. 1, 2, 3).[2]

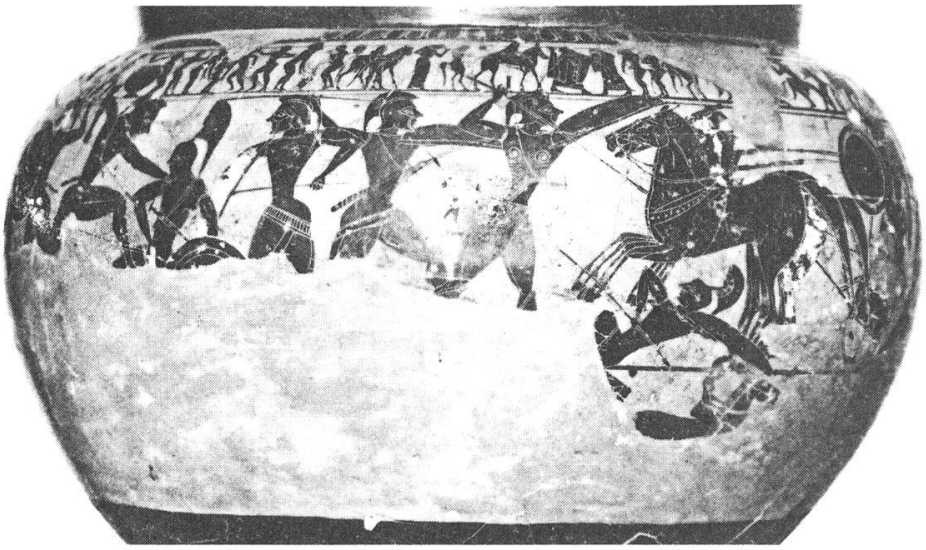
Nous comparerons dans une première partie les techniques de composition d'une image isolée, afin de cerner la perception de l'espace et de la communication spécifique aux imagiers antiques. Puis nous mettrons en parallèle les deux processus de lecture, en analysant les séquences du dinos d'abord sur un plan syntagmatique, linéaire, puis paradigmatique, associatif, en les reliant à l'ensemble de l'imagerie.[3]



a)

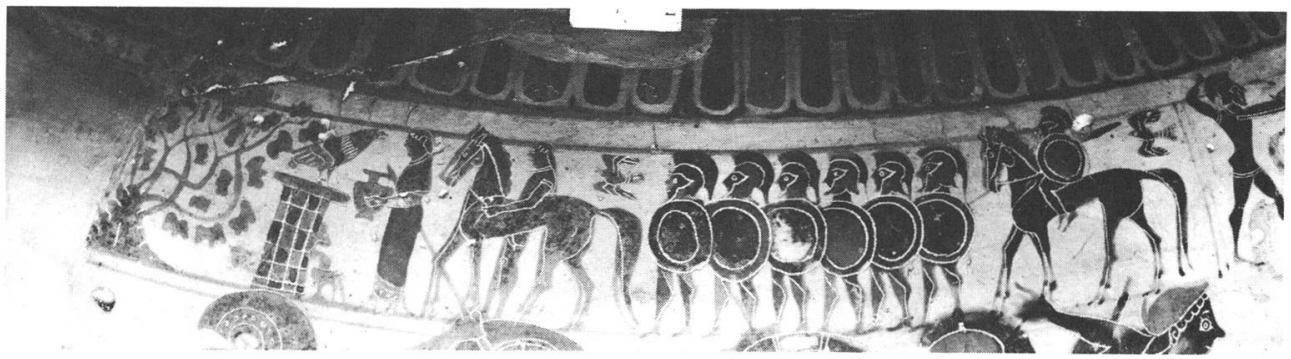


b)



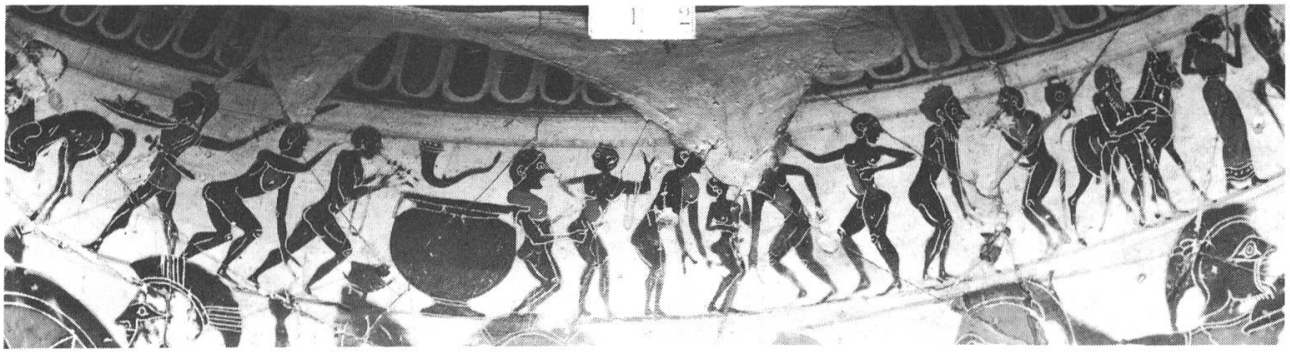
c)

Figure 1: Dinos du Louvre E 876 — vues d'ensemble.
En haut: voir figures 2 et 3; au milieu: combat d'hoplites et de guerriers en char; en bas: défilé de cavaliers. Vers 570/560 av. J.C.



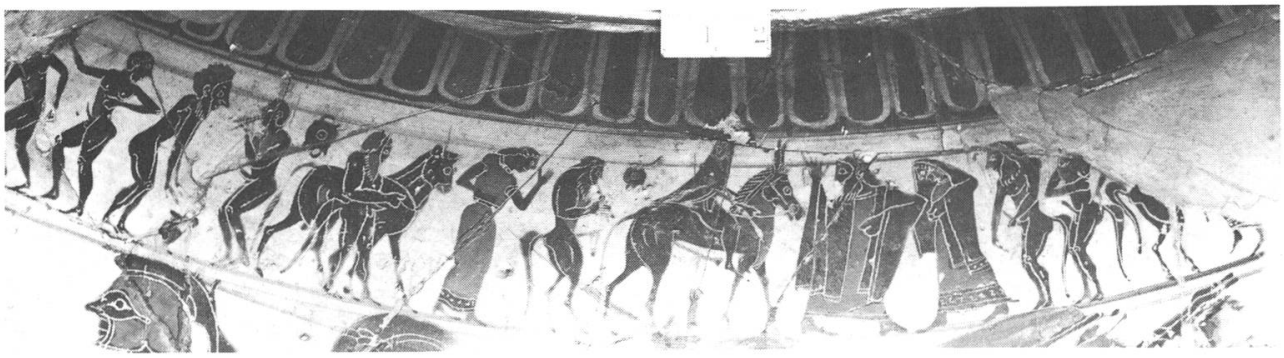
a)

b)

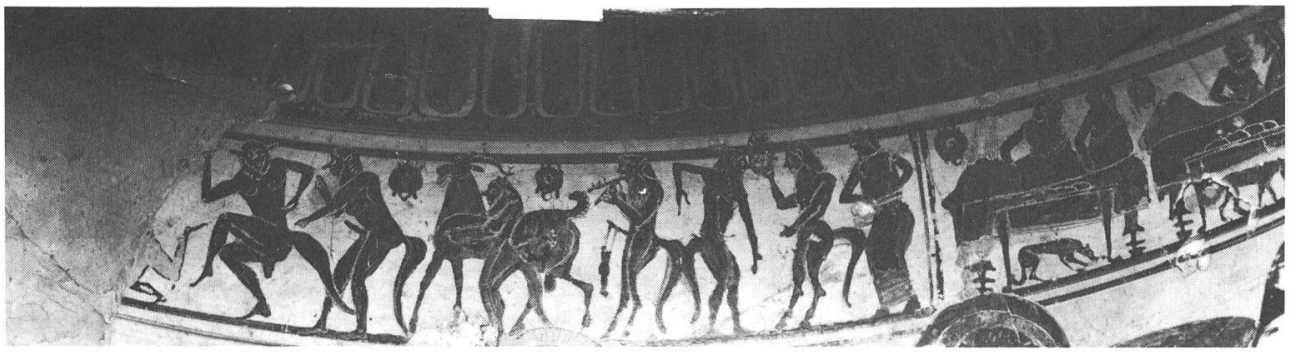


c)

Figure 2: Dinos du Louvre E 876 — détails de la bande supérieure.
a: Achille guettant Polyxène et Troïlos; b: combat des Lapithes et des centaures;
c: comos de buveurs.

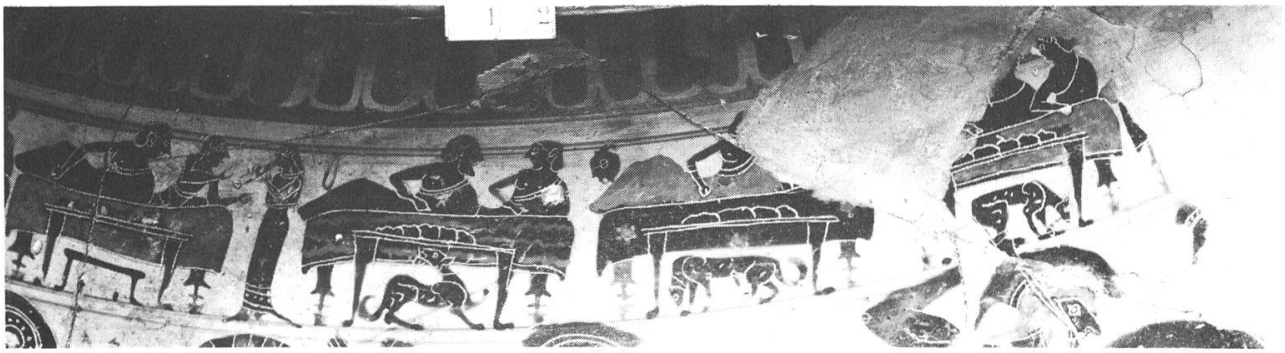


a)



b)

c)



d)

Figure 3: Dinos du Louvre E 876 — détails de la bande supérieure.
a: retour d'Héphaïstos; b: cortège de satyres et de ménades; c et d: banquet.

I. LA CONSTRUCTION D'UN ESPACE

a) ... géographique

A l'unité de la case BD, définie par son cadre noir, continu, correspond celle des sept tableaux du dinos, également délimités par des bordures. Les deux bandes inférieures du vase sont séparées par deux traits de pinceau horizontaux, et les cinq petites scènes de la frise supérieure sont définies soit par deux traits de pinceau verticaux, soit par deux personnages se tournant le dos. A la base du récipient, le registre inférieur montre un défilé d'éphèbes à cheval, la bande médiane décrit un combat d'hoplites et de guerriers en char, tandis que la partie supérieure juxtapose l'embuscade d'Achille guettant Polyxène et Troïlos[4], le combat des centaures et des Lapithes, une fête de buveurs, le retour d'Héphaïstos sur l'Olympe, entouré d'un cortège dionysiaque, et un banquet (fig. 2 et 3).

En examinant ces scènes, on note aussitôt qu'à l'inverse du dessinateur de BD, libre de figurer tous les possibles, l'imagier antique travaille avec une extrême économie de moyens.

Les éléments du décor de chaque scène sont réduits au minimum et appartiennent tous à un trésor d'unités formelles conventionnelles que l'artisan combine pour suggérer un espace particulier. Ainsi, l'espace de la salle à manger est défini par la présence d'un mobilier constitué de lits, traditionnellement recouverts de grandes couvertures, et de tables basses rectangulaires, chargées de nourriture (fig. 3, c-d). Les coupes et la couronne accrochées au-dessus des convives évoquent les parois de la pièce où se déroule le repas. De la même façon, la corne à boire suspendue au-dessus du cratère dans la scène de comos signale un mur, sans doute celui de la même salle à manger, comme le soulignent les couronnes de fête au bras de quelques buveurs (fig. 2, c). En replaçant les coupes dans le champ du cortège dionysiaque (fig. 3, a-b), le peintre parvient à suggérer que les dieux traversent la pièce où les convives, qui portent encore leur couronne de feuillage, sont maintenant devenus des satyres et des ménades.

La plupart de ces motifs sont polyvalents et doivent être combinés à d'autres éléments pour signifier un contexte précis. Une borne de palestre, par exemple, représentée de la même façon qu'une stèle funéraire, ne définit l'espace d'un gymnase qu'accompagnée d'instruments de sport et/ou de jeunes gens en train de s'exercer.

Notons en passant que ces indicateurs d'espace n'existent pas en quantité égale pour tous les secteurs de la vie des Grecs. Certains lieux ou monuments apparaissent rarement dans l'imagerie antique (l'acropole, le théâtre, l'agora), tandis que d'autres peuvent être évoqués par une série de motifs différents qui se combinent à volonté, comme l'espace intérieur du gynécée (miroir, panier à laine, lit, porte), ou l'espace extérieur du rituel dionysiaque (table rituelle, masque, mannequin, vigne).[5]

Le plus souvent, c'est la réunion même des personnages qui localise la scène, tout en permettant d'identifier les protagonistes. Ainsi, sur la frise supérieure du dinos, le guerrier à l'affût de deux jeunes gens représente Achille guettant Polyxène et Troïlos; la combinaison de leurs trois présences situe la scène dans les environs immédiats de Troie. Les guerriers qui combattent des centaures figurent les Lapithes, et leur affrontement localise l'épisode en Thessalie, non loin d'un banquet de noces bouleversé par l'ivresse meurtrière des hommes-chevaux. Ce procédé, commun à toute l'imagerie des VIe et Ve s., explique l'extrême sobriété des peintres, qui négligent de décrire les splendeurs de l'Olympe, mais les évoquent en rassemblant les douze grands dieux comme sur l'un des registres du vase François de Florence[6]; de la même façon, Néarchos escamote sur un aryballe de New York la luxuriance exotique du pays des pygmées et ne s'attache qu'à figurer la bataille des petits hommes contre les grues.[7]

On relèvera que la localisation d'un épisode peut être volontairement ambiguë. Dans la bande médiane du dinos, le combat d'hoplites et de guerriers en char pourrait tout autant illustrer une scène de la guerre de Troie qu'un conflit récent entre deux cités adverses. Le peintre aurait délibérément omis les éléments pertinents pour charger l'événement historique de l'auréole héroïque de sa référence légendaire.

Dans ce système, un personnage ou un groupe de personnages, isolé avec un détail signifiant, garde son identité. Troïlos et Polyxène sont parfois représentés près d'une fontaine sans Achille. Le lecteur qui connaît le schéma complet de l'image peut reconstituer la scène, sauf si le peintre retranche ou ajoute un élément nouveau: le motif de Polyxène à la fontaine perd son sens quand on l'encadre d'autres femmes portant des hydries; la jeune fille cesse d'appartenir au monde héroïque et devient une Athénienne qui s'approche d'une fontaine publique.

En somme, l'imagier antique se préoccupe surtout de la figure de l'homme, et il épure soigneusement de l'image tout élément qui

ne sert pas directement l'économie du récit, comme les configurations du terrain, les ouvertures et la profondeur d'une salle à manger. Quand il joue avec l'espace, il le fait avec le relief même du récipient, en séparant, par exemple sur une coupe de Munich attribuée à Exékias, deux groupes de combattants par une anse qui surplombe le cadavre d'un guerrier.[8]

b) ... visuel

Dans toute BD, la combinaison du vêtement, de la physionomie et de l'attitude d'un personnage constituent autant d'informations qui indiquent au lecteur la nature de ses intentions, soulignées par le texte contenu dans une bulle (ou phylactère) sortant de sa bouche.

Ces syntagmes non verbaux existent également dans l'imagerie antique, mais comme nous n'appartenons plus à l'univers culturel qui les a produits, ils sont plus délicats à déchiffrer.

On peut toutefois relever des constantes significatives. La plupart des dieux, et certains hommes, sont définis par un jeu particulier d'accessoires. A l'époque archaïque, Dionysos apparaît toujours vêtu d'une lourde robe ionienne et d'un manteau court, il a une longue barbe et des cheveux flottants, comme sur notre dinos (fig. 3, a). Sa compagne Ariane est identifiée par son long voile de fiancée qu'elle soulève d'une main telle Thétis sur le vase François. Dans l'épisode du combat des centaures contre les Lapithes, le peintre joue avec les accessoires des personnages pour exprimer le symbole de leur lutte: l'affrontement d'êtres civilisés et de créatures sauvages; il a doté les Lapithes de belles armes ouvragées, de lances, d'épées, de cuirasses et de boucliers aux épisèmes à relief, et a simplement muni les centaures d'armes naturelles, de rochers.

L'imagier antique tente rarement de rendre l'expression d'un visage, mais il sait, à l'occasion, représenter de face le visage d'un convive, comme dans la scène du banquet, pour évoquer le masque de Dionysos et traduire l'ivresse du buveur (fig. 3, c-d); ailleurs, il utilise parfois cette absence d'expression: dans la scène médiane de combat, le regard fixe des guerriers reflète leur caractère déterminé. Le plus souvent, l'expression des sentiments est rendue par une attitude, comme celle du guerrier mourant sur la même bande médiane; son visage est à peine ébauché, mais le mouvement de sa tête, soulevée dans un dernier effort, traduit

à la fois l'héroïsme de sa volonté et l'intensité de sa douleur (fig. 1, c).[9]

G. Neumann a tenté de dresser un répertoire systématique de cette gestique.[10] Il a distingué des gestes de salut, comme celui qu'échange Dionysos avec une ménade sur le dinos, des gestes de protection, comme celui du guerrier Lapithe accroupi entre deux centaures, ou encore des gestes d'épouvante, comme celui du centaure qui s'enfuit à la vue d'un héros. Cependant, le bon fonctionnement de ce répertoire est entravé par la polysémie des gestes. On remarque en effet qu'un geste peut prendre un sens très différent selon son contexte, et qu'il est impossible de systématiser sous peine de fausser l'interprétation d'autres images. Le geste de salut de Dionysos n'a pas la même signification chez un buveur qui en interpelle un autre, ou chez un guerrier qui soulève son épée. Seule l'étude de gestes accomplis à l'intérieur d'un même espace (rituel, domestique) peut apporter des résultats significatifs.

c) ... tactile

Les peintres antiques n'ont jamais matérialisé la trajectoire d'un projectile par un trait reliant l'agresseur à sa victime, comme il est d'usage dans la BD aujourd'hui. Ils semblent également ne pas avoir connu les autres conventions de la BD utilisées pour montrer l'impact d'un choc physique, comme la représentation d'une étoile dont la taille et la couleur indiquent l'intensité du coup.

De préférence, l'imagier choisit de figurer l'instant qui précède le choc, moment intense, et par là spectaculaire. Dans la bande médiane, tous les duellistes sont ainsi représentés sur le point d'égorger, d'éventrer ou d'assommer leur adversaire. La violence des coups est traduite uniquement par la position de la victime; ses jambes se dérobent, tandis que son bras soulève un bouclier dans un ultime geste de protection (fig. 1, a). Lorsque le choc a eu lieu, son impact est suggéré par la quantité irréaliste de sang que crache la blessure. On remarque ainsi sur le cratère de New York, signé par Euphronios[11], que Sarpédon, déjà raidi, saigne encore à gros jets continus, ce qui souligne la sauvagerie des coups qu'il a reçus.

d) ... auditif, verbal

Habituellement, une BD se construit à partir d'un scénario original que le lecteur découvre au fil des pages. Le dessinateur dispose de bulles qui lui permettent de transcrire les paroles et les pensées des protagonistes; il utilise également un code linguistique particulier, les onomatopées, pour rendre une gamme de sons à la limite de l'articulé.

L'imagerie antique ne comporte pratiquement jamais de texte. Quand on relève une inscription, c'est le plus souvent le nom d'un personnage, réel ou mythique, comme celui incisé sur le bras d'un aurige sur la bande médiane du dinos (Ajax?) (fig. 1, b). On lit aussi parfois des interjections, des injures ou des cris de désespoir, voire même les chiffres que se lancent deux joueurs de dés.[12] On notera que dans ces divers exemples le peintre n'a jamais songé à varier la taille des lettres pour rendre un volume sonore. Plus rarement encore, on découvre une phrase, mais dans la plupart des cas, il s'agit de la citation fidèle d'un texte préexistant.[13] Les peintres ne semblent pas avoir eu besoin de rapporter les propos ou les réflexions des personnages pour rendre leurs images compréhensibles.

A défaut de bulles ou d'onomatopées, l'imagier antique dispose d'autres conventions pour suggérer un son. Les propos sereins qu'échangent les convives sur le dinos sont évoqués par les gestes légers qu'ils esquissent en parlant. Le rythme frénétique de la musique des doubles-flûtes est décomposé par les mouvements de danse des buveurs. Dans la bande médiane, pour évoquer le vacarme d'une immense mêlée, l'artisan a étroitement imbriqué les membres des adversaires en croisant les armes qui se heurtent.

Nous touchons ici à l'une des caractéristiques fondamentales de l'imagerie antique. Elle suit le principe inverse de la BD: l'image ne fonctionne que par référence à un récit préexistant, écrit ou oral, que le peintre et le lecteur connaissent. L'artisan tente rarement d'innover, ni dans le traitement du thème, ni dans celui de l'iconographie, si ce n'est dans le sens de la simplification. C'est un illustrateur respectueux de la tradition, essentiellement orale, qui applique des schémas conventionnels.

II. LES RELATIONS DES IMAGES ENTRE ELLES

Le traitement de la temporalité diffère aussi d'une imagerie à l'autre.

La BD est caractérisée par une succession d'images, disposées sur une surface tabulaire, que l'on lit de façon linéaire, syntagmatique. La durée narrative est traduite par le rythme des séquences.

Comme le montre l'agencement des scènes du dinos, l'imagerie antique obéit à d'autres principes. Les tableaux qui composent la frise supérieure ne peuvent pas être lus linéairement, leur juxtaposition ne traduit aucun rapport de succession: Héphaïstos ne se rend pas sur l'Olympe pour participer à un banquet, Achille ne s'est pas embusqué derrière un buisson à la sortie d'un repas, les centaures n'ont pas attaqué les Lapithes après la mort de Troïlos, et les guerriers vainqueurs n'ont pas organisé un comos pour fêter leur réussite.

Les Grecs ne semblent pas avoir connu la notion de la représentation d'une action continue. On ne relève que quelques rares exemples où deux moments rapprochés se font suite sur un même vase. Le plus fréquemment, quand les différentes scènes d'un vase concernent le même thème, elles décrivent soit un moment unique, soit des actions simultanées. A l'intérieur d'une coupe de Berlin, des groupes d'athlètes juxtaposés montrent les diverses activités du gymnase sans faire appel à la notion du temps (fig. 4)[14]; une amphore de Munich présente sur l'une de ses faces Héraclès, en position de combat, et sur l'autre son adversaire, un centaure.[15]

Quand il s'agit de représenter les épisodes d'un même cycle légendaire, celui de Thésée ou d'Héraclès, l'ordre de la narration n'est pas respecté. L'imagier choisit quelques épisodes qu'il regroupe selon une autre logique, parfois malaisée à saisir. Sur une coupe de Florence, il omet deux rencontres importantes, celle de la truie de Crommyon, et celle du brigand Cercyon; il sépare sur une face les exploits de Thésée contre des hommes malfaisants (Sinis, Scyron, Procuste), et présente sur l'autre et dans le médaillon ses victoires contre des animaux monstrueux (le taureau de Marathon et le minotaure) (fig. 5)[16].

La juxtaposition de différents tableaux peut traduire des relations autres que temporelles, plus subtiles et plus délicates à décoder. Elle peut représenter des équivalences, proposer des modèles. Sur un cratère du Louvre, le peintre a rassemblé des images sté-

Figure 4: Coupe de Berlin 1805.
Gymnastes. Vers 530 av. J.C.

a)

b)

c)

Figure 5: Coupe de Florence 708000.
a: Thésée et les brigands (Sinis, Scyron, Procuste); b: Thésée et le taureau de Marathon; c, médaillon: Thésée et le minotaure. Vers 480 av. J.C.

réotypées de départ de guerrier et de combat; il a inséré deux scènes légendaires, celles de Thésée tuant le minotaure et d'Héraclès terrassant le lion de Némée, pour donner à son lecteur les exemples héroïques nécessaires à son édification (fig. 6)[17]. Un skyphos corinthien du Louvre met par contre en rapport une scène mythique, Héraclès affrontant l'hydre de Lerne, et le jeu de danseurs rembourrés, répartis sur chaque face.[18] La juxtaposition des deux tableaux indique peut-être le thème du pas qu'exécutent les danseurs. D'autres rapports nous restent obscurs, comme celui des scènes d'un dinos de Vienne réunissant le combat de Memnon et d'Achille, Hermès pesant des âmes et Héraclès affrontant Cycnos.[19] Ces relations n'étaient peut-être pas plus évidentes dans

Figure 6: Cratère du Louvre F 62.
Départs de guerriers et combats; Héraclès terrassant le lion de Némée; Thésée tuant le minotaure. Vers 530 av. J.C.

l'antiquité. Ainsi Pausanias énumère les différents tableaux mythologiques qui ornent le coffre de Cypsélos à Olympie sans mentionner leurs rapports. Il se contente de les décrire dans l'ordre qui lui paraît logique, et de rappeler les légendes qu'elles illustrent.[20]

Le dinos du Louvre fonctionne sur le même principe. Les cinq scènes de la frise supérieure composent un discours construit sur une opposition entre les deux scènes héroïques et les trois scènes dionysiaques; il illustre les effets bienfaisants et/ou funestes du vin sur les êtres humains et/ou surnaturels, tout en dénonçant le mauvais usage des armes.

Le peintre a ainsi pris plaisir à décrire l'harmonie d'un banquet modèle. Huit couples d'hommes, allongés sur leurs lits, échangent des propos qui se mêlent au son d'une double-flûte. La nourriture abonde, le vin aussi. Le repas terminé, les convives poursuivent la fête en buvant et en dansant en l'honneur de Dionysos, toujours sur la musique de doubles-flûtes. Enthousiasmés par l'alcool, les comastes nus évoluent autour de récipients contenant du vin. Certains portent encore leur couronne de fête. L'euphorie est à son comble; excités par cette promiscuité, empreinte de sensualité, les jeunes gens avouent leur émoi; deux hommes plus âgés s'empressent autour d'un adolescent. Le plus grand des comastes, hirsute et barbu comme un satyre, danse en transe autour d'une petite cruche, transporté par la musique. L'ivresse transforme peu à peu les hommes en compagnons de Dionysos; ils deviennent satyres, presque totalement animaux. Ils croient appartenir au cortège surnaturel et chantent le retour d'Héphaïstos comme si le dieu des forgerons était réellement parmi eux. Le but initial de son voyage est oublié; comme les comastes, le dieu s'initie au thiase mythique. L'espace du cortège dionysiaque se superpose à celui de la fête humaine. Le peintre suggère le caractère ténu de leur limite en juxtaposant les deux scènes sans matérialiser de séparation; un flûtiste humain tourne simplement le dos à un satyre encore doté de pieds humains. La salle du banquet, identifiée par les coupes au mur, est maintenant investie par le monde surnaturel. Les dieux passent, suivis d'un cortège démonique de satyres et de ménades. Les joueurs de flûtes ont gardé leur couronne de fête, maintenant accrochées à leur sexe ou à celui du mulet. La présence de deux animaux que l'on mène au sacrifice, un bœuf et un bouc, évoque le sacrifice et le festin que viennent d'achever les convives. La juxtaposition des scènes traduit leur équivalence; elle permet au peintre de montrer

l'univers transcendant du thiase mythique auquel accèdent les fidèles de Dionyos; leur ivresse s'est muée en transe, et ils ont entrevu le monde des Immortels.

L'exemple funeste des destins contrariés des héros souligne cette réussite. Sous l'influence de l'alcool qu'ils ne savent pas consommer, les centaures déchaînent leur sauvagerie contre leurs propres hôtes. Leur brutalité rappelle la violence aveugle d'un amoureux repoussé, comme Achille, amant impatient, qui préfère tuer celui qu'il aime plutôt que de supporter sa fuite.

Les cinq tableaux forment ainsi un ensemble cohérent où chaque scène traite un autre aspect, mythique ou quotidien, du même propos. A l'animalité des centaures avinés répond la sociabilité des satyres; à leur mort absurde, due à leur brutalité, l'enthousiasme des comastes et l'apothéose d'Héphaïstos. Au banquet gâché des Lapithes, le repas exemplaire des Athéniens. A la convivialité des buveurs, la solitude et la frustration d'Achille; au consentement des amoureux, le viol manqué de Troïlos. Les odeurs de mort et de sang font place à celles du vin coupé d'eau et de la viande rôtie. Le tumulte des combats s'assourdit tandis que s'élève le son des flûtes.

Ce type de lecture fonctionne également verticalement. Les différents registres d'un vase peuvent entretenir des rapports thématiques. Une des faces du vase François représente ainsi uniquement des épisodes de la vie de Pélée et de son fils Achille, mais sans pour autant respecter leur ordre chronologique (fig. 7)[21]. La bande supérieure décrit Pélée à la chasse de Calydon, la suivante les jeux funéraires organisés en son honneur, puis son mariage avec Thétis, enfin le meurtre de Troïlos par Achille. Les vases plus réduits se lisent de la même façon; A. Schnapp a réuni une série de petits lécythes à figures noires qui présentent sur deux ou trois registres les moments-clefs de la vie éphébique: la chasse, le défilé des cavaliers, le combat.[22]

Le décor du dinos lui aussi se lit verticalement; ses registres se combinent et décrivent différents aspects de la vie du guerrier: à la base du récipient, le défilé des jeunes cavaliers représente la période de formation des éphèbes, tandis que la bande médiane les montre adultes, transposés dans le monde mythique révélant leurs qualités de guerriers. La frise supérieure leur rappelle qu'ils ne doivent pas se laisser emporter par une violence aveugle, due à une passion érotique ou à un mauvais usage du vin; ils peuvent convertir cette énergie en enthousiasme par l'absorption rituelle du vin sous le signe de Dionysos.

Figure 7: Cratère de Florence 4209.
En haut: la chasse du sanglier de Calydon; au-dessous: course de quadriges; zone principale: mariage de Thétis et Pélée; au-dessous: Achille poursuivant Troïlos. Vers 570/560 av. J.C.

La notion de temporalité existe toutefois dans l'imagerie antique, mais sous une forme originale, mise au point par les peintres archaïques. Au lieu de découper en séquences les différents moments d'une action, ils employent le procédé inverse: ils concentrent au sein d'une même image des éléments qui se rapportent chacun à un autre passage du récit. Au lieu de construire une *narration en images*, comme la BD, ils élaborent une *image narrative*.[23]

Nous pouvons ainsi distinguer dans la scène de l'embuscade d'Achille deux, voire même trois moments différents juxtaposés. Le premier, dans la partie gauche de l'image, montre l'instant qui précède le meurtre; Achille attend que Troïlos et Polyxène s'approchent de la fontaine pour les surprendre. La partie de droite se réfère à la suite du récit: les six guerriers et le cavalier figurent les Troyens qui sortent de la ville, alertés par les cris d'effroi des jeunes gens. La présence des oiseaux, messagers des dieux, suggère peut-être un troisième moment: ils annoncent un danger, et plus particulièrement la mort imminente de Troïlos. Chacun de ces éléments fonctionne sur un plan paradigmatique; leur lecture déclenche un mécanisme associatif: chaque groupe renvoie à la série d'images qui illustrent la suite du récit. On pourrait ainsi enchaîner sur la scène d'embuscade d'Achille tous les tableaux qui décrivent la fin de Troïlos et les autres épisodes de la guerre de Troie. On aligne les images où Achille poursuit Troïlos, l'attaque, le décapite, brandit sa tête et la lance aux guerriers qui accourent, conduits par Priam, et l'on ajoute les représentations du sac de Troie, de la mort de Priam, du sacrifice de Polyxène aux mânes d'Achille pour reconstituer une partie de la grande BD qui n'existait que dans l'imaginaire des Grecs.

CONCLUSION

Bien plus hermétique que la BD actuelle, l'imagerie antique demande à son lecteur un double apprentissage:

— d'une part, celui d'une culture orale et écrite, puisque, faute de texte dans l'image, la compréhension d'une représentation passe par la connaissance exacte de sa référence narrative. Le lecteur moderne fait souvent cette expérience frustrante: il suffit que le peintre ait figuré une variante non écrite

d'une légende pour que le sens de l'image lui reste totalement étranger;

— d'autre part, celui de l'ensemble de l'imagerie, puisque le peintre utilise des conventions graphiques et des schémas traditionnels formant un réseau paradigmatique où tous les éléments se répondent et s'éclairent.

Mais un moment de l'histoire de ces objets nous échappera toujours, celui de leur lecture, communautaire, à l'inverse de celle d'une BD, diffusée par l'impression à des individus isolés. Trônant sur une table basse au centre d'une salle à manger, rempli de vin coupé d'eau, comme notre dinos du Louvre, ou circulant d'un buveur à l'autre, comme ces coupes au décor libertin, toute cette vaisselle a suscité des commentaires familiers sans fin, mais qui n'ont laissé aucune trace. L'imagination seule permet de nous représenter leur foisonnement où se mêlaient des considérations sur le prix du récipient et le caractère de son propriétaire.

Véronique DASEN.

ABRÉVIATIONS

ABV J.D. Beazley, *Attic Black-Figure Vase-Painters*, Oxford, 1956.
ARV² J.D. Beazley, *Attic Red-Figure Vase-Painters*, Oxford, 1963², 3 vol.
CVA *Corpus Vasorum Antiquorum*.

NOTES

[1] Pierre Fresnault-Deruelle, *La Bande dessinée. L'Univers et les techniques de quelques «comics» d'expression française*, Paris, 1972.
Ibid., *Récits et Discours par la bande: essais sur les comics*, Paris, 1977.
Francis Lacassin, *Pour un neuvième art: la bande dessinée*, Paris, 1971.

[2] Dinos E 876, Paris, Louvre; ABV 90,1; hauteur 47 cm, diamètre de l'embouchure 38 cm. Voir figure 1: vue d'ensemble, photo tirée du CVA, France 2, Louvre 2, III H d, pl. 21,2 et 22,2-3; figures 2 et 3: détail de la frise supérieure, photo Giraudon.

[3] Pour une première approche de la problématique voir Jean-Marc Moret, *L'Illioupersis dans la céramique italiote*, Genève, 1975, t.1, pp. 299-301.

[4] Les dimensions importantes de la lacune sur l'épaule du vase nous permettent de compléter la scène en y ajoutant Achille.

[5] Voir à ce sujet les articles d'Alain Schnapp et François Lissarague, «Imagerie des Grecs ou Grèce des imagiers?» in *Le Temps de la réflexion*, 2 (1981), pp. 275-297, et de Claude Bérard, «Espace de la cité grecque — espace des imagiers» in *Degrés*, 35-6 (1983), numéro spécial, C.

[6] Cratère 4209, Florence; ABV 76,1.

[7] Aryballe 26.49, New York; ABV 83,4.

[8] Coupe 2044, Munich; ABV 146,21.

[9] Voir à ce sujet Hedwig Kenner, *Weinen und Lachen in der griechischen Kunst*, Wien, 1960 (= Sitzungsberichte der Oesterr. Akad. d. Wissensch., Phil.-Hist. Klasse, 234, Bd 2).

[10] Gerhard Neumann, *Gesten und Gebärden in der griechischen Kunst*, Berlin, 1965.

[11] Cratère 1972.11.10, New York.

[12] Voir à ce sujet le répertoire de Paul Kretschmer, *Die griechischen Vaseneinschriften*, Hildesheim-New York, 1969^2, pp. 73-116.

[13] Voir les exemples donnés par Carl Robert, *Archeologische Hermeneutik*, Berlin, 1919, pp. 117-119.

[14] Coupe 1805, Berlin; ABV 223,65. Voir figure 4, photo tirée de Charles Chipiez et Georges Perrot, *Histoire de l'art dans l'antiquité*, Paris, 1914, t. 10, fig. 172, p. 266.

[15] Amphore 2316, Munich; ARV^2 183,12.

[16] Coupe 708000, Florence; ARV^2 413,25. Voir figure 5, photo tirée du CVA Italie 30, Florence 3, III I, fig. 98,1-2 et 99,2.

[17] Cratère F 62, Paris, Louvre. Voir figure 6, photo du musée.

[18] Skyphos CA 3004, Paris, Louvre.

[19] Dinos 3619 Vienne; ABV 140,3.

[20] Pausanias, V, 17,5 - 19,10.

[21] Voir supra note 6, et figure 7, photo tirée de J. Boardman, J. Dörig, W. Fuchs et M. Hirmer, *L'Art grec*, Paris, 1966, fig. 91.

[22] P. Schmitt et A. Schnapp, «Image et société en Grèce ancienne: les représentations de la chasse et du banquet», in *Revue archéologique*, 1 (1982), pp. 57-74.

[23] F. Lacassin, op. cit. supra note 1, pp. 13-14.

V. D.