

« Couleurs et lumières de TF1 : les tensions du style chromatique », in *Gragoata*, n°16, « Linguagens », numéro spécial dirigé par Lucia Texeira, Niteroi, UFF, 2004.

Couleurs et lumières de TF1 : les tensions du style chromatique

Introduction

L'identité visuelle des institutions, des marques et des entreprises, *a fortiori* celles qui font métier de la communication, est devenue un objet d'étude canonique pour les sémioticiens dans les années quatre-vingt, grâce à deux circonstances déterminantes.

D'un côté, le développement du *marketing mix* s'accompagne d'une complexification croissante et d'une hétérogénéité de plus en plus difficile à contrôler des moyens d'expression et de communication. Ce qu'on appelle le « mix », justement, a pour propriété principale d'intéresser aussi bien le design et la conception du produit, son emballage et son packaging, les logos, la publicité, la conception, l'architecture et la décoration des espaces commerciaux, etc. Dans cette perspective, la cohérence, et notamment la cohérence visuelle d'une marque fait problème, et l'ensemble des métiers concernés sont à la recherche de quelque méthode pour contrôler cette cohérence ; la sémiotique est une de ces méthodes¹.

De l'autre, la sémiotique visuelle a pris son essor, elle s'est provisoirement séparée des seules considérations portant sur les rhétoriques connotatives, et elle a su dépasser l'analyse iconologique des motifs visuels, ainsi que celle des seules figures lexicalisables et participant à la représentation iconique d'un monde naturel ou fictif. L'invention majeure, à laquelle ont contribué, entre autres, Jean-Marie Floch, Aljirdas-Julien Greimas, le Groupe μ , est celle de la *dimension plastique*. L'interrogation de la dimension plastique déplace alors le propos de la sémiotique dite « visuelle » vers l'exploration des figures signifiantes du plan de l'expression du monde « visible » en général et celle des contenus et des valeurs qui peuvent prendre forme dans la perception de ce plan de l'expression. L'hypothèse minimale est alors que les figures lexicalisables et représentatives ne sont qu'une partie de ces contenus, et une méthode en

¹ Cf. Giulia Ceriani, *Marketing moving. Du concept de produit à l'image coordonnée. Analyser le mix, gérer ses effets de sens*, coll. « Sémantiques », Paris, L'Harmattan, 2003, 192p.

découle : l'analyse des formants plastiques doit rechercher pour commencer les contenus et valeurs propres au visible, avant même d'identifier les figures de la représentation.

Dans le cas de la « communication mix », la réflexion sur la dimension plastique est en effet essentielle, puisqu'il s'agit de savoir à quelles conditions et comment, sous des modes sémiotiques différents, sur des supports différents, et pour des usages différents, un ensemble de propositions visuelles pourraient être néanmoins perçues comme cohérentes. Dans ce cas, on ne peut plus se reposer sur les seules figures lexicalisables, et encore moins sur la rhétorique des motifs reconnaissables, car l'hétérogénéité du « mix » l'interdit. Il faut en revanche déterminer la capacité de ces propositions visuelles à produire un effet d'identification immédiate chez le spectateur, et à porter des valeurs et des contenus sémantiques stables et constants, malgré la diversité thématique et la dispersion structurelle des supports.

Le cas des chaînes de télévision est plus délicat encore. Il n'est en effet nul besoin de se réclamer du « mix » pour rencontrer en ces lieux des difficultés d'identité visuelle. A première vue, pourtant, la situation semble plus facile : chaque chaîne est dotée d'une direction artistique qui, sous le contrôle de la direction générale, définit la « charte visuelle » de la chaîne. Mais si cette charte visuelle s'applique aisément à ce qu'on appelle les « écrans de chaîne », ces écrans de transition où apparaissent le logo de la chaîne et quelques annonces institutionnelles sur les programmes, elle a quelque peine à franchir la frontière des émissions elles-mêmes, et y compris les « émissions de flux », c'est-à-dire celles qui, par leur récurrence, leur régularité dans des créneaux horaires atypiques (vs les émissions du « prime time »), et surtout par leur caractère proprement télévisuel (vs les fictions, le cinéma, le sport), caractérisent la grille d'une chaîne généraliste.

Car une fois franchie cette frontière des émissions elles-mêmes, les constituants du plan de l'expression du « visible » opposent une nouvelle hétérogénéité : le générique, les écrans-titres, le décor, le dispositif spatial du plateau, notamment, sont tous porteurs d'effets plastiques dont la cohérence est loin d'être acquise ; il s'agit alors de l'hétérogénéité propre à chaque émission, dont les éléments sont définis par le genre et par les modes de textualisation visuelle ; elle pose de fait le même genre de problème que le « mix ». Mais en outre, dans chaque émission ou dans chaque groupe d'émissions, d'autres « autorités », en matière de charte visuelle, affirment leurs choix : les producteurs, voire les équipes de réalisation et les animateurs, imposent alors leur style, qui n'est pas nécessairement cohérent avec celui de la chaîne qui les accueille ; il s'agit cette fois de l'hétérogénéité institutionnelle de la chaîne, dont les instances énonciatives sont animées par de nombreux facteurs de dispersion, de fait sinon de droit, et là aussi, la cohérence visuelle est loin d'être acquise.

Dans certains cas, pourtant, l'homogénéité visuelle est globalement perceptible sur l'ensemble du flux : cela signifie concrètement que la direction artistique a réussi à imposer une

même charte visuelle, suffisamment précise, à l'ensemble des émissions du flux. C'est le cas de M6, qui est devenu, dans le monde de la télévision, une référence en la matière. Mais, pour la plupart des autres chaînes généralistes, cette cohérence ne peut être reconnue en partant des éléments de charte visuelle définis par la direction artistique. Il faut alors déplacer la perspective et, au lieu de rechercher les applications et les déclinaisons d'une cohérence visuelle préalablement définie, il faut partir en quête des effets induits par la diversité des solutions visuelles retenues.

Pour cela, nous avons retenu la chaîne TF1², qui présente au moins les deux caractéristiques nécessaires pour conduire l'enquête selon ce principe : (i) un style visuel qui s'affirme et s'impose intuitivement au spectateur, malgré la diversité des émissions, et (ii) une présence tout aussi fortement affirmée des divers producteurs, qui fait obstacle à la diffusion homogène de la charte visuelle de la chaîne. En outre, pour centrer l'analyse sur ce qui, intuitivement et par hypothèse, caractérise le « style visuel » de TF1, nous avons choisi de nous focaliser sur les effets de couleur, de lumière et de matière. Mais, comme ces effets concernent aussi, nous le verrons rapidement, la structure du décor et de l'espace du plateau, nous serons conduits pour finir à examiner aussi cet aspect du style visuel³.

Les figures et les contrastes de l'expression chromatique

L'identification des figures chromatiques susceptibles de caractériser l'habillage visuel d'une chaîne de télévision peut emprunter deux voies complémentaires : (i) le repérage des figures chromatiques les plus fréquentes et les plus saillantes, (ii) celui des contrastes dominants avec les autres chaînes généralistes.

Le premier balayage visuel met en évidence les couleurs *vives* et *acides*, le plus souvent mises en *contraste par deux*, et avec une recherche particulière de *tonalités rares et singulières*.

La comparaison avec FR2 et M6 confirme cette tendance, puisque :

- pour FR2, les couleurs se combinent *en gamme* (par exemple, *La cible* utilise une grande partie de la gamme des nuances entre le rouge vif et le jaune pâle)
- pour M6, les couleurs sont *pures, franches*, ne cherchent pas le choc chromatique, et sont toujours *en aplat*.

² L'ensemble du corpus a été défini, recueilli et préalablement digitalisé par la société *Iconoclast*, Paris, sous la direction de Jean-Maxence Granier et Jean-Paul Fischer.

³ Nous réservons pour une autre étude l'analyse de la *dynamique visuelle des génériques* (Jacques Fontanille, « La séquence générique des émissions de télévisions : promesses, évocations et dynamiques visuelles », dans ???). En effet, cette dernière ne trouve son sens le plus pertinent que dans une analyse plus générale des modalités de l'« entrée dans l'émission », qui débouche sur d'autres considérations, et qui impose notamment de prendre en compte les régimes de croyances, les stratégies énonciatives et les genres télévisuels.

Pour TF1, par conséquent, on peut dire que les caractéristiques dominantes et communes, repérées intuitivement et comparativement sont au nombre de deux :

- la recherche de contrastes binaires, que nous appelons le « choc chromatique » (vs la « gamme »)
- la recherche de « modulations singulières » dans la couleur, qui peut s'analyser en deux dimensions : (i) celle de la *composition tonale*, car la couleur n'est presque jamais pure, et contient entre autres du noir et du blanc ; (ii) celle de *l'effet de matière* lumineuse : des matières lumineuses en mouvement, des moirés, des fluos, des textures.

En outre, si on s'intéresse maintenant aux objets-soutiens de ces couleurs, on s'aperçoit qu'ils sont de deux types : d'une part les surfaces matérielles des éléments du décor et du mobilier, et d'autre part les faisceaux lumineux, particulièrement abondants dans les émissions de TF1. L'abondance des lasers de couleur, ainsi que les propriétés composant les tonalités singulières (cf. supra), révèlent quelle conception de la couleur prédomine à TF1, par contraste, notamment, avec M6 et FR2 : *la couleur et la lumière sont indissociables*, de sorte que les couleurs valent autant par leur caractère brillant, moiré, scintillant, sombre, mouvant, que par leur tonalité au sens strict ; comme nous le verrons plus précisément tout à l'heure, cette intimité de la couleur et de la lumière, à TF1, est à l'origine de plusieurs propriétés typiques du style visuel : la lumière procure à la couleur son mouvement, sa vibration et son énergie, et la couleur procure à la lumière ses effets de matières et ses structures d'objets.

L'usage des couleurs, tel qu'il ressort de ces premières observations, repose donc d'abord sur quelques principes élémentaires qui règlent les combinaisons chromatiques. Si on se donne deux variables de base, le nombre de couleurs associées et l'intensité des contrastes entre elles, on obtient quatre positions, dont l'une, le « choc chromatique », est la plus fréquente à TF1, et l'autre, le « camaïeu », y est également présente, mais plus rarement utilisée.

	<i>Contrastes de faible intensité</i>	<i>Contrastes de forte intensité</i>
<i>Tons en petit nombre</i>	CAMAÏEU	CHOC CHROMATIQUE
<i>Tons en grand nombre</i>	GAMME CHROMATIQUE	« CACOCHROMIE »

On peut ainsi opposer deux émissions selon leur style chromatique, alors même que la tonalité dominante (le rose) est la même : (i) *C'est quoi l'amour ?* dont les variantes de roses et de beiges composent des camaïeux, et (ii) *Vis ma vie*, dont le rose entre en contraste avec des bleus.



Dans la première [*C'est quoi l'amour ?*], les variations chromatiques fines jouent sur deux registres combinés : (i) celui de la saturation et de la désaturation (mélange

de blanc), et (ii) celui du poly-chromatisme, grâce aux nuances de violet, vermillon, beige ou jaune, qui viennent se combiner au rose de base. Selon que l'un (saturation / désaturation) ou l'autre (mélange de tons proches) domine, la variation en camaïeu peut donc à la fois traduire des variations de modelé et de valeurs lumineuses (dans la partie principale de l'écran), et d'autres phénomènes comme la multiplication et la déclinaison des figures (dans les bandeaux en partie haute ou basse de l'écran).



Dans la seconde émission [*Vis ma vie*], les deux couleurs en contraste sont traitées fort différemment, sur le principe global du « choc chromatique » : (i) le rose fuschia est une de ces tonalités atypiques, obtenues par des mélanges rares (ici probablement ajout de noir) ; (ii) le bleu, en revanche, est traité en camaïeu, grâce à des variations de saturation (degrés du mélange de blanc). Une tonalité unique et atypique entre donc en contraste avec plusieurs variétés de saturation d'une autre tonalité ; la première, le rose fuschia, a des vertus de « localisation » : emplacement circulaire où se tiennent les invités, et ponctuation de l'écran mural par des objets lumineux fuschia ; les variétés de la seconde, le bleu, autorisent en revanche des dégradés visuels propices à la structuration de l'espace en strates, en plans et donc, globalement, en profondeur.

La comparaison entre ces deux usages du « rose » montre que le choc chromatique et le camaïeu ne constituent pas deux solutions différentes et alternatives, mais deux positions entre lesquelles chaque émission choisit un équilibre différent : *C'est quoi l'amour* choisit le camaïeu contre le choc chromatique, de sorte que le jeu des nuances de saturation du ton de base, ainsi que des mélanges avec d'autres tons, puisse neutraliser les chocs potentiels entre les tons : dès lors, sous le contrôle du camaïeu de roses dominant, la juxtaposition des différents mélanges avec les autres tons apparaît comme une déclinaison de contrastes faibles. *Vis ma vie*, au contraire, choisit le choc chromatique contre le camaïeu, en limitant d'une part le contraste à deux tonalités, et en forçant d'autre part les contrastes de saturation, depuis le bleu le plus sombre, presque noir, jusqu'à la valeur la plus claire, presque délavée.

On comprend alors que dès qu'il domine, le camaïeu autorise une prolifération des tons mais en se limitant aux contrastes les plus faibles : il semble donc évoluer discrètement vers une « gamme chromatique », mais qui n'apparaîtra jamais comme telle, en raison de la proximité entre les tons. A l'inverse, quand le choc chromatique domine, il contamine les éventuels camaïeux qu'il contrôle, en induisant des contrastes maximaux de saturation et de désaturation. Le modèle sous-jacent est donc bien celui des tensions entre le nombre de tons et l'intensité des contrastes entre eux.

Mais on assiste par ailleurs à une relative spécialisation de ces deux agencements chromatiques. D'un côté, les camaïeux obtenus par saturation et désaturation, éventuellement combinés à des mélanges discrets avec d'autres tonalités, fonctionnent comme le plan de l'expression de dispositifs tri-dimensionnels, comme le modelé d'un visage, ou la distribution des plans en profondeur : en cela, ils participent à la structuration de l'espace du plateau, et à la représentation figurative des objets et des corps qui y prennent place. D'un autre côté, les contrastes entre tonalités, qu'ils soient faibles et nombreux, comme dans *C'est quoi l'amour*, ou forts et limités à deux tons, comme dans *Vis ma vie*, imposent une autre lecture de l'espace : un espace abstrait, indexicalisé, multiple dans le premier cas ou segmenté en rythme binaire dans l'autre cas, qui vient surdéterminer et perturber la simple lecture tri-dimensionnelle des corps et de la profondeur ; sans que nous sachions exactement de quoi nous parlent ces contrastes chromatiques, nous savons au moins (i) qu'ils correspondent à une suspension de la lecture tri-dimensionnelle et représentationnelle, et (ii) qu'ils présentent une structure rythmique (des scansion, des rimes), c'est-à-dire des formes en attente de contenus.

La tension entre ces deux agencements chromatiques exprime par conséquent une autre tension, sémantique et axiologique, entre deux organisations et deux lectures différentes de l'espace du plateau : une organisation et une lecture figuratives et « représentationnelles » d'un côté, une organisation et une lecture « mythico-abstraites » et purement plastiques de l'autre.

Couleurs, lumières & matières : objets réels et irréels

L'exploitation très fréquente et très variée des faisceaux-projecteurs (lasers ou autres) procure à la lumière un aspect matériel, sous forme d' « objet coloré » qui participe à la structuration de l'espace. D'un autre point de vue, la couleur étant ici détachée des surfaces d'objets concrets du décor, et devenue prisonnière de la lumière, elle est elle-même dématérialisée.

IRRÉALITÉ, MONO-SENSORIALITÉ

Entre la lumière qui est matérialisée par la couleur, et la couleur qui est dématérialisée par la lumière, deux transformations inverses produisent un nouveau régime figuratif. En effet, si la lumière dématérialise la couleur, c'est en raison de son autonomie à l'égard des objets qui occupent le champ visuel ; le faisceau de lumière n'est pas un « objet » au même sens qu'un élément de mobilier, car il n'a ni enveloppe propre tangible, ni structure matérielle interne fonctionnelle, et, en outre, il ne constitue pas un « obstacle » au déplacement des corps et aux mouvements dans le champ. En somme, la couleur qui est ici captée n'est pas celle des

enveloppes d'objets sur lesquelles le faisceau de lumière se pose, mais celle du faisceau lui-même : la lumière ne « révèle » pas la couleur d'un obstacle qu'elle rencontre, elle la « porte » en se dirigeant vers les obstacles.

Il en résulte néanmoins, et c'est en cela qu'il devient un « objet » coloré, que le faisceau lumineux se présente, quoique exclusivement en mode visuel, comme s'il était lui-même doté d'une enveloppe colorée, même si par ailleurs cette enveloppe n'a aucun caractère tangible et matériel. C'est un objet, certes, mais mono-sensoriel, et c'est sans doute pour cela qu'il est perçu comme « immatériel » ou « irréel » ; pour paraître « réelle », en effet, une figure du monde visible doit offrir un potentiel poly-sensoriel, et doit au moins promettre ou suggérer une possible confirmation des propriétés visuelles par d'autres propriétés sensibles.

Ce caractère « mono-sensoriel » n'interdit pas un « rendu » matériel de la surface de ces objets irréels, et notamment des effets de texture. Mais comme il s'agit alors d'une simulation



« mono-sensorielle », la représentation plus ou moins détaillée des propriétés de surface et de structure de ces objets ne repose que sur des contrastes chromatiques ou d'intensité lumineuse, et semble totalement dissociée de quelque confirmation tactile que ce soit : ainsi les objets lumineux et colorés peuvent-ils recevoir une texture striée [*Appel d'urgence*], dont on ne sait plus très bien si elle est une propriété de la

surface de l'écran ou de la pseudo-surface de l'objet lumineux.

Il en serait de même, dans un autre univers sémiotique, d'un « objet » qui serait doté d'une enveloppe et d'une forme tangibles, et qui ferait obstacle au mouvement, mais qui resterait invisible : de ce dernier cas de figure, il a déjà été fait usage dans la littérature et au cinéma. La « leçon » du faisceau de lumière colorée de TF1, c'est donc celle de l'irréalisme : toute figure réaliste doit au moins être accessible, au moins potentiellement, par deux modes sensoriels à la fois, et en cas de mono-sensorialité, l'irréalisme s'impose. Les faisceaux colorés de TF1 sont donc symétriquement aussi irréalistes que l'homme invisible, et irréaliste de la même manière que le « passe-muraille ».

Voilà donc, après les chocs chromatiques, un deuxième type de perturbation de la « représentation » qui, cette fois n'est plus « infra-figurative » (les chocs chromatiques suspendaient la lecture tridimensionnelle), mais « hyper-figurative » : les objets lumineux se font passer pour ce qu'ils ne sont pas, pour des objets occupant l'espace du plateau. Cette tendance à transformer les lumières en « objets » colorés est d'autant plus intéressante que, dès lors qu'elle devient systématique (dans une même émission) et/ou massive (dans un même plan), elle prend l'allure d'un procédé rhétorique et affecte l'organisation d'ensemble de l'espace du plateau.



Dans le cas, extrême, de *Le maillon faible*, par exemple, le plateau est, du point de vue matériel, entièrement vide, et seulement

habité par les quelques joueurs, debout derrière leur pupitre, qui entourent l'animatrice, en cercle ; mais, visuellement, au contraire, ce plateau est très structuré : des faisceaux verticaux, notamment, dessinent l'emplacement du cercle extérieur, une sorte de mur lumineux qui entoure les candidats ; des lumières linéaires disposées dans le sol structurent l'espace horizontal où se placent les participants ; d'autres lumières dessinent le cercle intérieur au sol, ou animent les autres directions de l'espace. Dans ce cas, c'est la structure de l'espace tout entière qui semble irréaliste, comme un leurre qui résulterait d'une illusion perceptive.

OBJETS IRRÉELS, OBSTACLES ET CORPS LUMINEUX

Par ailleurs, si la couleur matérialise la lumière, en lui donnant le statut d' « objet coloré », c'est parce que la première emporte avec elle, même une fois dissociée des surfaces matérielles, une propriété figurative dont on ne peut la priver : à savoir, la couleur est une propriété des « obstacles » opposés à la diffusion de la lumière. Tout se passe donc comme si une lumière orientée et intense (un éclairage) rencontrait, en certains lieux déterminés de l'espace du plateau télévisuel, des obstacles invisibles, mais qui se manifesteraient néanmoins en engendrant une tonalité chromatique particulière, co-extensive de la forme de l'obstacle.

Le statut d'obstacle, à la limite, peut même être dissocié de celui d' « objet » lumineux proprement dit. L'objet lumineux suppose en effet, en outre, l'existence d'une forme prototypique, en général géométrique, qui sera co-extensive du chromatisme porté par le faisceau lumineux. Si on dissocie ces deux propriétés (être un obstacle visuel / adopter une forme reconnaissable) on peut alors imaginer qu'à côté des objets lumineux proprement dits, qui doivent posséder ces deux propriétés, il y aurait aussi sur nos écrans de simples « corps lumineux », qui ne seraient délimités par aucune forme stable, et qui, par conséquent auraient à la fois les propriétés matérielles des corps (être un obstacle visuel) et les propriétés dynamiques de la lumière (sa capacité de diffusion multidirectionnelle, notamment).

C'est en ces termes que les figures d'éblouissement sont, à TF1, objectivées et interprétées : on imagine aisément que ces associations de propriétés hétérogènes (corps-obstacles & diffusion multidirectionnelle) peuvent produire quelques monstres visuels susceptibles de déstabiliser les régimes de croyance perceptive ordinaire du spectateur.

L'instabilité du régime de croyance est donc tout particulièrement sensible quand les faisceaux lumineux [ici : *Rêve d'un jour*], tout en étant ostensiblement des effets de lumière, adoptent



pourtant, et paradoxalement, des propriétés d'objets : c'est le cas, notamment, quand ces faisceaux, supposés éclairer et donner à voir, font au contraire obstacle à la vision du spectateur, s'imposent au premier plan comme

des masses colorées qui dissimulent les autres éléments du plateau. Dans *Rêve d'un jour*, la diffusion rayonnante de l'étoile située au fond du plateau lui confère un tel pouvoir éblouissant qu'elle en perturbe la lecture de l'espace et de la profondeur ; l'étoile est à l'arrière-plan, mais son rayonnement s'impose au premier plan, et neutralise les effets de profondeur. Un simple décalage de l'angle de visée suffit à modifier cette situation, voire à faire disparaître le faisceau éblouissant. Éphémère et instable en lui-même, mais pourtant indissociable du décor du plateau, ce rayonnement éblouissant virtualise l'espace de la représentation, structuré en profondeur, et le rend tout autant instable, alternatif et contingent qu'il l'est lui-même.

Nous venons de rencontrer deux cas de figures différents et complémentaires : dans *Le maillon faible*, l'objet lumineux se substitue à tout autre élément de décor matériel et porte à lui seul l'organisation des plans de profondeur, la segmentation de l'espace et sa hiérarchisation ; dans *Rêve d'un jour*, le corps lumineux, qui échappe à toute forme stable et reconnaissable, diffuse sur-le-champ tout entier et masque l'organisation du champ et la profondeur. Dans un cas, on aboutit à une déréalisation par substitution, à une simulation ostentatoire ; dans l'autre, on aboutit à une déréalisation par occultation, à une virtualisation tout aussi ostentatoire et spectaculaire.

Mais, en dehors de ce cas limite, le faisceau lumineux coloré est une figure mixte, et à certains égards paradoxale, puisqu'il neutralise l'opposition classique entre l'éclairage et les obstacles qu'il rencontre, et, mieux encore, les rassemble en une seule figure, en inventant en quelque sorte un nouveau type d'objet : une enveloppe colorée, mais qui n'est pas la surface de quelque chose ; une lumière qui colore l'objet dans sa masse, mais cette masse ne comporte aucune matière, et la structure matérielle de l'objet se résume à cette couleur. Dans cette synthèse neutralisante, la couleur et la lumière perdent chacune une partie de leurs propriétés : d'un côté, la couleur n'est plus affectée à la matière d'une surface d'objet, et ne résulte plus, par conséquent et d'un point de vue phénoménologique, de la conversion, par cette matière, d'une intensité lumineuse en valeur chromatique ; de l'autre côté, la lumière n'est plus librement omnidirectionnelle, et sa diffusion est limitée aux strictes frontières d'une forme reconnaissable (triangle, cône, faisceau, étoile, boule, etc.), et qui doit être reconnaissable (en se rapprochant d'un prototype connu) pour être aisément exploitable comme élément de décor sur le plateau.

A cet égard, les lettres de l'écran-titre des *7 péchés capitaux* imposent leur structure typique en 3D à la lumière qui en forme la substance, et, par leur pouvoir de diffusion orientée,

creusent l'espace en profondeur. En cela, cet écran-titre est conforme à la charte visuelle des écrans de la chaîne en général, où prédominent les typographies en 3D, mais cette fois, ce sont les propriétés de diffusion



de la lumière dans ce type d'objets qui transforment les lettres en objets irréels et indépendants les uns des autres ; ces nouveaux objets typographiques exploitent en effet pour cela une des propriétés que nous venons de reconnaître aux objets lumineux : la diffusion de l'éclat est limitée aux frontières d'une forme géométrique reconnaissable, cette forme géométrique étant ici celle d'un caractère d'imprimerie auquel on a ajouté une troisième dimension en profondeur.

Ayant conquis le droit à figurer comme élément du décor dans le plan, les objets lumineux et colorés vont alors pouvoir se confronter aux « vrais » éléments de décor, soit pour entrer en concurrence, soit pour se confondre avec eux, pour autoriser, en somme une nouvelle gamme d'opérations rhétoriques.



Les étoiles de la *Star Academy* ont évidemment un caractère figuratif et renvoient de manière prévisible et stéréotypée à la figure de contenu de la « star ». En tant qu'étoiles lumineuses, elles ne peuvent donc rien nous apprendre du style visuel de la chaîne, et ce d'autant plus que les autres chaînes, pour le même genre d'émissions (cf. *Pops Stars*, sur M6), utilisent la même figure. Mais en revanche, ce qui est typique du style visuel que nous recherchons, et qui caractérise tout particulièrement TF1, c'est leur traitement comme objet du décor : une fois délimitée dans une forme stable et reconnaissable, une fois quasi-matérialisée par une couleur, la lumière forme des objets qui deviennent de fait des « meubles » du plateau et, ici tout particulièrement, une frise monumentale accrochée aux murs du studio.



Un pas de plus encore [*Zone rouge*], et c'est le régime de croyance perceptive qui vacille. Dans certains plans où tous les types d'objets sont associés, le statut de chacun d'eux devient incertain, les faisceaux lumineux, les écrans, les objets lumineux et les éléments de mobiliers réfléchissants échangent leurs propriétés, de sorte que, pour le spectateur, la contamination figurative entre les objets proprement dits et les effets de lumière et de couleur engendre un régime de croyance figurative instable, où la même « foi perceptive » est sollicitée pour toutes les figures, sans distinction véridictoire et axiologique. A tout moment, grâce à un changement d'angle de prise de vue, grâce à un déplacement de personnages, ces régimes de croyance instables peuvent basculer, l'objet lumineux se révélant soit comme un véritable objet concret du décor, éclairé de l'intérieur, soit comme un pur effet de lumière projetée.

Cette situation, où les figures-objets peuvent à tout moment changer de rôle et de statut figuratif, est bien connue des anthropologues et des folkloristes car, dans les contes et légendes, elle signale en général une crise des valeurs, et elle prépare un remaniement axiologique dont l'un des personnages sera le responsable élu, et au terme duquel un nouvel ordre de valeurs sera

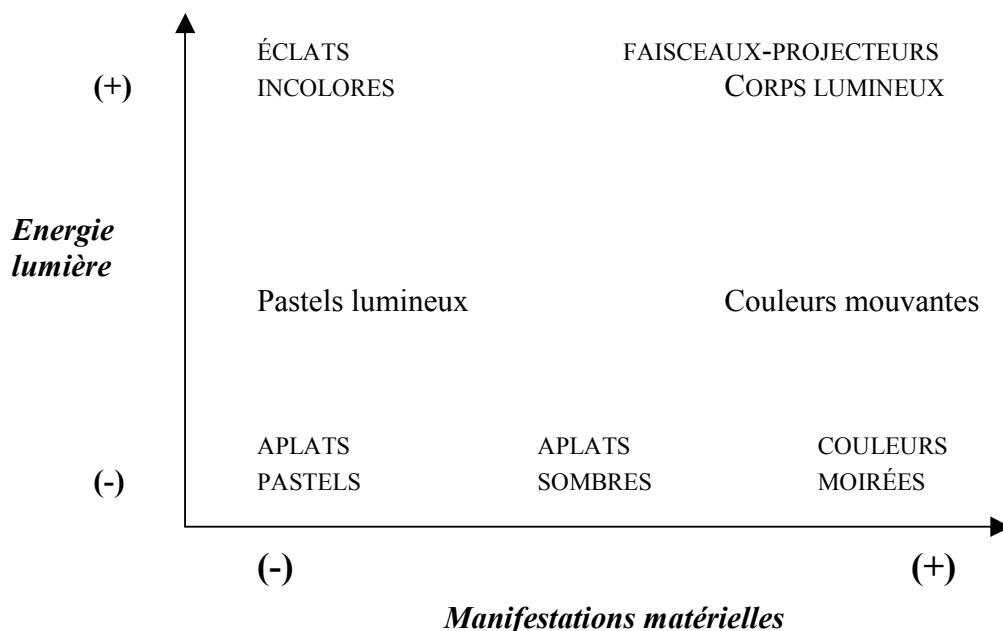
instauré. A cet égard, l'instabilité du régime de croyance figurative constitue une manipulation perceptive du spectateur, qui le prépare à admettre les « règles du jeu » et les systèmes de valeurs imposés par l'émission à laquelle il assiste. Sur le plateau où règne une telle confusion des régimes de croyance figurative, l'animateur joue alors le rôle du héros élu, voire celui du démiurge, qui décide d'un nouvel ordre de valeurs et de normes.

Les tensions du style chromatique

On peut donc en conclure que TF1 explore les relations entre matière et lumière, à travers une série de « figures chromatiques » indépendantes des tons ; chacune des « figures chromatiques » consiste à faire percevoir, selon le cas, plutôt la lumière, ou plutôt la matière, à travers le traitement chromatique :

- ainsi, le *moiré* fait percevoir la matière par un mouvement de lumière instable et atténué,
- le *faisceau-projecteur* fait percevoir à la fois la lumière et la matière, en donnant un corps matériel à un cône coloré, et en cela, introduit de l'incertitude dans la perception figurative.
- les *aplats pastels* affaiblissent à la fois la perception de la lumière et celle de la matière, alors que les *couleurs sombres et profondes* manifestent la matière (grâce au mélange de noir), et enfin
- les *éclats de lumière* les plus forts neutralisent tout effet matériel en affaiblissant également non seulement la perception des tons, mais, comme on l'a vu, l'ensemble de l'organisation spatiale en profondeur.

Une tension organisatrice apparaît donc ici, qui permet d'expliquer pourquoi et comment l'intensité de la lumière peut être régulée ou combattue par le déploiement figuratif matériel. Dans la perspective d'une confrontation inverse entre les deux, quand la première l'emporte, elle neutralise tout « effet d'objet », mais elle peut néanmoins perturber, si elle se répand sur l'écran, la représentation et la lecture de l'espace où sont disposés les autres objets ; quand la seconde l'emporte, la lumière n'est plus qu'un « faire valoir » des effets de matières et de surface propres aux objets. Dans la perspective d'une régulation et d'un renforcement réciproque entre les deux, en revanche, on obtient ces situations de collusion instables où la lumière nous fait croire à l'existence d'objets irréels, ces « corps lumineux » qui caractérisent le style visuel (et les stratégies axiologiques et perceptives) de TF1. La structure tensile permet de réunir ces deux modes de fonctionnement en un seul diagramme et, en jouant sur le caractère graduel des deux axes de l'intensité lumineuse et du déploiement matériel, de situer plusieurs autres cas de figure possibles.



La comparaison avec d'autres chaînes généralistes montre que : (i) TF1 est la seule à exploiter le rapport *couleur, matière & lumière* ; (ii) FR2 et FR3 utilisent plutôt le rapport entre *couleur & lumière*, avec les conflits inhérents entre l'éclat et la perception des contrastes ; (iii) M6 utilise systématiquement le rapport entre *surface & couleur*, car sa charte graphique est fondée sur les aplats de couleurs claires ou pastel, voire légèrement désaturées.

Ce dernier cas est particulièrement intéressant, car il permet, en contraste avec TF1, de comprendre comment le choix d'une tension de base (ici, pour M6, entre surface et couleur) engendre une série de contraintes à partir desquelles se décline une identité visuelle tout entière. En effet, le choix des aplats pastels impose (i) de ne pas les combiner avec des éclats de lumière, qui neutralisent les contrastes chromatiques les plus faibles ; (ii) de reporter l'essentiel des moyens expressifs sur le rapport entre la forme géométrique de la surface colorée et le ton de l'aplat ; et (iii) éventuellement, d'ajouter des bords (une ligne d'entourage) à chaque plage colorée (voir le générique de *Popstars*), puisque la seule articulation qui survit à ce choix est celle qui oppose la plage colorée en aplat, au mieux à sa voisine, mais en général à ce qui n'est pas elle, à son entourage.

L'opposition entre ces deux styles visuels, celui de TF1 et celui de M6, est donc maximale, et elle se traduit par leurs positions dominantes respectives sur la structure tensive, diamétralement opposées, l'une située plutôt dans la partie supérieure droite du schéma, et l'autre, en bas à gauche du schéma (aplats, couleurs franches et pastels)

Le style visuel de TF1, tout comme celui de M6 par ailleurs, met en péril les canons ordinaires de la représentation tridimensionnelle, mais le premier de manière plus problématique que le second. En effet, l'aplatissement des perspectives, imposé par les aplats colorés de M6, ne produit finalement que des constructions en 2D $\frac{1}{2}$, constructions visuelles déjà bien connues, et suffisamment proches de médias largement diffusés (le magazine papier, la BD, etC.) pour qu'elles ne perturbent pas autrement le spectateur. En revanche, l'instabilité des régimes de croyance figurative, les conflits entre les espaces de représentation et les éclats de lumière éblouissants, la concurrence entre les objets colorés irréels et les éléments de mobilier sont autrement déstabilisants, mais, d'une certaine manière et comme nous l'avons déjà suggéré, au profit de l'invention de nouveaux régimes de croyance, et du pouvoir axiologique que celle-ci confère à l'animateur...

Décors, mobiliers et écrans

L'étude du style visuel, dans le cas de la chaîne TF1, semble inséparable de celui du décor, et notamment des divers mobiliers qui le composent, mais, plus généralement, des procédures de « mise en espace » de l'énonciation de chaque émission. On a vu comment, selon le cas, les effets lumineux et chromatiques structuraient ou déstructuraient l'espace du plateau, en facilitaient, en imposaient ou en perturbaient la lecture. On a vu aussi comment ces mêmes effets intervenaient dans la composition du décor, comment ils interféraient avec les autres éléments de ce décor, mobiliers, cloisons et écrans.

Dès lors la question se déplace du « style » visuel vers celle de l'énonciation télévisuelle. En effet, le décor dans son ensemble met en scène une ou plusieurs instances énonciatives, notamment par la place et les positions respectives qu'il accorde à l'animateur, aux autres intervenants et au public. Mais, plus précisément encore, il comporte, tout particulièrement dans les émissions de TF1, un élément qui relève explicitement de l'énonciation énoncée : les écrans-répliques, plaqués au mur, insérés dans le mobilier, derrière ou devant l'animateur, à droite, à gauche ou au fond du plateau.

LES RÔLES DE L'ÉCRAN-RÉPLIQUE

L'écran-réplique est donc un motif particulièrement représentatif



des rôles énonciatifs attribués au décor. En effet, présents dans le décor à titre de mobilier, mural ou central, ces écrans jouent trois types de rôles.

Pour commencer, ils permettent de mettre en abyme l'écran principal (ici, dans *Combien ça coûte*) celui qui occupe directement l'écran du poste de télévision, mais avec une grande variété de prises de vue ; à cet égard, les écrans-répliques procurent aux invités ou à l'animateur une véritable ubiquité, une présence sous plusieurs points de vue dans le même écran. Ce rôle et cet usage de l'écran-réplique contribuent à brouiller la lecture de l'espace de la représentation, suspend les règles de la profondeur tridimensionnelle classique, notamment cinématographique et narrative, et libère les acteurs du plateau de la contrainte imposée par la position perspective attribuée au spectateur. Ce dispositif doit être rapproché de la confusion axiologique induite par le mélange entre les objets réels et les objets irréels sur le plateau : la représentation se défait sous les yeux du spectateur, il n'en a plus la maîtrise ; il est le seul acteur, en somme, qui soit limité à une position unique et figée, mais, en même temps, on lui donne à voir la multiplicité et l'ubiquité des acteurs du plateau.

Ensuite, dans certains cas, les écrans-répliques accompagnent ou indiquent les changements de régime de croyance ; par exemple dans 7 à 8, l'émission commence par l'évocation d'un sujet de reportage par la présentatrice-animateur, et elle se poursuit par la projection en plein écran de ce même reportage ; entre les deux, sur un mouvement et un regard de la présentatrice vers un écran-réplique mural, la projection du reportage commence sur ce même écran. On assiste donc non seulement au *débrayage* énonciatif – la présentatrice renonce à la parole et la délègue au reporter – mais, en outre et surtout, au changement de régime de croyance : de l'émission et de ses artefacts, on passe au témoignage et au documentaire. A l'inverse de l'usage précédent, ce type d'écran-réplique, en reproduisant la classique distinction journalistique entre le commentaire et l'information, a valeur d'authentification, et de tri entre les régimes de croyance.



Enfin, dans le même type d'émissions (que les professionnels classent dans le genre *infotainment*, « information-divertissement »), on rencontre un dernier usage de l'écran-réplique, à l'intérieur de ce segment typique, le « sommaire » (ici, dans *Plein les yeux*) : parallèlement à la présentation résumée par l'animateur, quelques plans, un montage très bref du sujet ou du reportage apparaît sur l'écran-réplique. Ce dernier apparaît alors comme un outil de citation-sommaire, une sorte de figure du discours télévisuel rapporté, et qui serait, eu égard au reportage lui-même, en position d'*embrayage* par rapport aux instances d'énonciation de l'émission ; du même coup, cet embrayage citationnel rapproche le sujet traité du spectateur, en l'intégrant à une relation de communication directe entre le présentateur et ce dernier.

Quels que soient les rôles qui lui sont attribués, mise en abyme, citation ou délégation de parole, quels que soient les effets axiologiques qui en découlent, stabilisateurs ou déstabilisateurs, quelle que soit l'orientation de l'opération énonciative qu'il porte, débrayage ou embrayage, l'écran-réplique est un élément-clé du dispositif énonciatif dans le décor, qui gère au plus près le régime de croyance, ainsi que les procédures de captation et d'identification proposés au spectateur.

En d'autres termes, l'écran-réplique accomplit des actes d'énonciation, ou accompagne et emphatise l'accomplissement d'actes d'énonciation. Faisons un pas supplémentaire, et formulons l'hypothèse suivante : c'est l'ensemble des éléments du décor, mobiliers, écrans et objets lumineux et colorés compris, qui accomplissent de tels actes énonciatifs. En somme, et par hypothèse, le décor serait porteur de « prédicats », et notamment de prédicats portant sur l'espace du plateau, traité comme espace énonciatif, des prédicats qu'il nous faut maintenant identifier.

QUELQUES PRÉDICATS TYPES

L'organisation de la partie centrale du plateau, qui accueille l'animateur et les invités, ne connaît que deux types de motifs figuratifs, les sièges et les tables. Mais, elle présente d'un point de vue visuel et spatial un plus grand nombre de variables pertinentes : les sièges peuvent être continus ou discontinus, bas ou élevés, ainsi que les tables ; ces dernières peuvent être arrondies ou anguleuses, multi-symétriques ou mono-symétriques. La combinaison de ces différentes propriétés engendre des dispositifs relativement stables et récurrents : des canapés arrondis et allongés autour d'une table basse ; des sièges individuels autour d'une table haute, arrondie et allongée ; des sièges individuels autour d'une table qui ne comporte qu'un bout principal (celui de l'animateur) et des côtés symétriques ; ou encore des pupitres, avec ou sans siège élevé. On rencontre enfin un type de mobilier spécifique, le podium, qui peut soit se combiner avec les précédents, pour surhausser l'emplacement des acteurs, soit occuper la quasi totalité du plateau.

Chacun de ces dispositifs, qui relèvent du plan de l'expression visuelle, correspond à un prédicat et à une modalité d'énonciation particulière, qui en forment le plan du contenu.



1) Ainsi le dispositif conçu à partir d'un canapé circulaire, selon un motif stéréotypé du mobilier domestique, est destiné à *accueillir* et *honorer* des invités ; c'est le cas dans *Y à que la vérité qui compte*, mais aussi, sur FR2, de *Vivement dimanche*.

2) En revanche, une table allongée, quelle que soit sa forme, entourée de sièges individuels, est destinée à faciliter les échanges et les prises de parole, et à mettre en scène une conversation ou des face-à-face ; le cas le plus typique appartient à une autre chaîne, FR3, dans l'émission *On ne peut pas*



plaire à tout le monde, dont les *interactions* multiples et désordonnées sont célèbres.

3) Mais, à l'intérieur même de ce dispositif, selon que la forme de la table est multi ou mono-symétrique, la modalité d'énonciation change : autour d'une table oblongue et arrondie, les interactions possibles sont multiples, et le dispositif n'indique pas, en principe, de position clé, de contrôle ou de régulation ; en revanche, autour d'une table globalement triangulaire, et donc mono-symétrique, la position située sur l'axe de symétrie est réservée à l'animateur, et la parole circule prioritairement en passant par cette position-clé : questions, relances, interpellations et distribution des tours de parole. *Sans aucun doute* à TF1, *Tout le monde en parle* à FR2, utilisent ce dispositif qui soumet l'entretien à plusieurs participants au contrôle permanent et direct de l'animateur. Dans ce cas, le dispositif favorise la *participation* des intervenants, mais pas leurs interactions.



4) Quand la table est suffisamment haute et étroite pour constituer un pupitre, elle manifeste une position dominante de *contrôle* et de *gestion centralisée* de l'émission tout entière, et plus seulement de l'échange entre les participants : c'est le cas, notamment, de *Confessions intimes*, de 7 à 8, ou de *Le grand concours des enfants* (cf. l'illustration ci-contre)



5) Quant au podium, il a pour rôle de surhausser les acteurs et de les *donner en spectacle* à un public présent dans la salle : le cas est évident dans *Rêve d'un jour*, *Rêve d'un soir* (illustration ci-contre) ou de *Star Academy*, mais on le retrouve aussi à M6, dans *Drôle de zapping* ou à FR2, dans *Le plus grand cabaret du monde*. Les divers intervenants, animateurs ou invités, ne sont plus alors de simples participants, mais des acteurs en scène, dont la performance est d'abord adressée à un public avant d'être offerte au téléspectateur.

Ces différents dispositifs ne préjugent en rien du genre de l'émission, de la présence d'un public sur le plateau, et du rôle des divers intervenants. Ils ont pour rôle de modaliser les relations entre tous ces partenaires, de les hiérarchiser, et de mettre en scène une certaine structure de communication, réglée par des actes énonciatifs dominants.

Accueillir, interagir, participer, contrôler, donner en spectacle sont ces principales modalités énonciatives. A chacune correspond un mode de communication dominant :

- dans l'*accueil*, c'est l'échange entre l'animateur et chaque invité qui prédomine ;
- dans l'*interaction*, c'est l'échange généralisé et croisé qui prévaut, mais limité aux divers intervenants ;
- dans la *participation*, c'est l'échange de chaque intervenant avec le téléspectateur qui est médiatisé par l'animateur ;

- dans le *contrôle*, c'est l'instance d'énonciation globale de l'émission qui est représentée par délégation sur le plateau, par l'animateur ;
- dans le *spectacle*, enfin, les acteurs se donnent un public interne, celui du plateau transformé en salle de spectacle.

Tout comme les écrans-répliques tout à l'heure, les dispositifs visuels du plateau opèrent donc des *embrayages*, en faisant assister le spectateur directement aux échanges et aux conversations, et des *débrayages*, en installant des instances de contrôle, de médiation ou de public sur le plateau. Les écrans-répliques eux aussi proposaient des interactions multiples, en jouant sur l'ubiquité des acteurs et la diversité des angles de vue, ou des délégations de contrôle, de narration ou de médiation. Derrière la diversité des moyens d'expression visuelle, derrière l'apparente hétérogénéité des modalités énonciatives, apparaît en somme une grande régularité des opérations élémentaires, et des valeurs qui les sous-tendent.

LES VALEURS PROPOSÉES

En effet, si on revient à la source de tous ces dispositifs, nous avons convenu que, quel que soit le mode d'expression, ils avaient pour principe de gérer la relation entre les différents acteurs du plateau. « Gérer la relation », cela signifie plus précisément lui appliquer une modalité énonciative dominante qui, elle-même, procède d'une valeur sous-jacente. Car l'hypothèse que nous faisons maintenant pourrait être formulée ainsi : comme ces dispositifs ne décident ni de la présence, du nombre et de la diversité des intervenants, ni même, finalement, de ce qui peut se produire de fait ou de droit, sur le plateau, ils auraient pour fonction essentielle de manifester et de rendre immédiatement visible et accessible au spectateur le type de valeur de référence, proposée pour les interactions, et inscrite dans l'organisation visuelle du décor et du plateau.

- Les espaces d'accueil et de convivialité présupposent une *égalité* de traitement entre les acteurs, mais avec une distribution inégale de la valeur (puisque les invités sont plus ou moins « honorés »).
- Les espaces spectaculaires proposent une forme de « transcendance », et par conséquent une relation de domination irréductible, notamment visuelle et de rapport spatial ; en cela, ils consacrent une *inégalité* présupposée.
- En revanche, les espaces interactifs et de conversation introduisent, tout en ménageant une différence de statut entre acteurs, une possibilité d'échanges multiples, mais d'échanges qui, ne reposant pas sur l'égalité des statuts, feraient appel soit au *mélange* (dans le cas des espaces interactifs), soit à la *consécution ordonnée* (dans le cas des espaces participatifs).
- Enfin, les espaces de contrôle et de gestion centralisée consacrent non pas une inégalité, mais une séparation ou une *distinction* entre les statuts : chacun reste figé et cantonné dans

son rôle, et le bon déroulement de l'émission dépend de cette séparation.

Rapportés à ces valeurs élémentaires, les différents effets lumineux et chromatiques semblent alors participer du même système axiologique, au moins du point de vue des opérations énonciatives.

Nous avons en effet rencontré des configurations chromatiques et lumineuses qui stabilisent des hiérarchies en profondeur, et des localisations indexicalisées. Dans ce cas, l'animateur occupe une position de médiation ou de contrôle dans le dispositif spatial du plateau, et dispose d'écrans-répliques pour les embrayages et débrayages sur les sujets de reportage. Les hiérarchies chromatiques et lumineuses sont respectées, les plans sont *séparés*, les rôles sont *distingués*.

Nous avons aussi longuement établi et commenté les configurations qui engendrent la confusion figurative, l'incertitude sur le statut des objets, et qui fonctionnent donc sur le principe du mélange. En brouillant les hiérarchies, en déstabilisant les frontières catégorielles, ces configurations contribuent à *l'égalisation* générale des rôles et des statuts.

Il n'est pas jusqu'à la transcendance spectaculaire qui se retrouve dans les éclats aveuglants qui, venant du fond du plateau, neutralisent la profondeur perspective destinée au téléspectateur, qui lui interdisent de saisir la hiérarchie et l'organisation de l'espace telle qu'elle lui est en principe destinée, pour lui donner à voir à la place le rapport de présence immédiate, sans profondeur et fascinante, entre les acteurs et le spectacle, éclatants et saisissants, d'une part, et le public de la salle, d'autre part. Alors que la profondeur perspective permet de « mettre en commun » les espaces respectifs de l'énonciation et de l'énoncé, ces éclats éblouissants apparaissent au contraire comme la manifestation presque traumatisante de la transcendance spectaculaire.

Le système que nous construisons peu à peu depuis le début de cette enquête se stabilise



peu à peu, ne serait-ce qu'en raison de la congruence qui apparaît entre les divers modes d'expression : en effet, ce sont sur les mêmes plateaux que nous rencontrons à la fois les éclats éblouissants et les podiums les plus spectaculaires (ex : *Rêve d'un jour*) ; ou encore, les mêmes plateaux usent de l'ubiquité des participants (écrans-répliques), des dispositifs d'interaction (*Les sept péchés capitaux*, illustration ci-contre), des chocs chromatiques et de la confusion entre les différents types figuratifs ; enfin ce sont aussi les mêmes plateaux qui proposent à la fois des structures conviviales et d'accueil, et des choix chromatiques reposant sur les dégradés délicats et les camaïeux (cf. *C'est quoi l'amour*, illustration ci-contre).

A titre d'exemple plus précis de cette congruence bien venue,

revenons un instant au plateau de *Vis ma vie*, où nous avons tout particulièrement examiné les tensions et l'équilibre entre d'un côté le camaïeu et les dégradés de bleu, et, de l'autre, le choc chromatique entre ce même bleu et le rose fuschia. Nous faisons observer que le premier



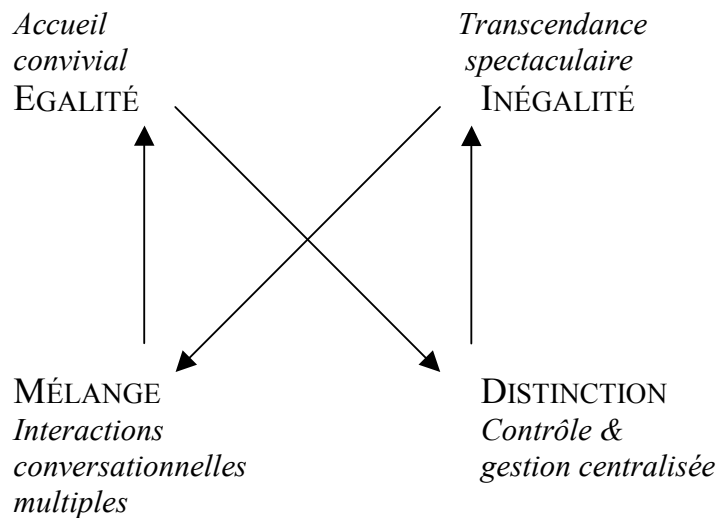
contribuait à la manifestation de la profondeur et à une distribution hiérarchisée des plans et des objets qui les occupent ; en revanche, le rose était dit « localisateur » et « indexical ».

Mais, à y regarder de plus près, on s'aperçoit que les deux usages du rose coïncident avec deux des ressorts énonciatifs de l'émission : d'une part, sous la forme d'un cercle au sol, le rose délimite la zone des échanges entre les participants sur le plateau, grâce à sa forme circulaire qui circonscrit l'ensemble des sièges et de la table, et l'isole du reste du plateau, beaucoup plus vaste ; d'autre part, sous la forme de spots lumineux et colorés qui ponctuent et entourent la zone des écrans-répliques à l'arrière plan, ces mêmes écrans grâce auxquels l'animatrice peut « envoyer » le sujet avant même qu'il n'apparaisse en plein écran au spectateur.

Nous avons donc affaire à un véritable réseau de corrélations, beaucoup complexe qu'un simple système semi-symbolique, mais qui, tous comptes faits, fonctionne sur le même principe, c'est-à-dire celui d'une stabilisation iconique de rapports entre des expressions et des contenus. La profondeur perspective est offerte au spectateur, pour une représentation stable et conviviale ; mais le choc chromatique vient perturber cette représentation pour rendre sensible et indexicaliser deux zones critiques des opérations énonciatives de second degré : l'embrayage conversationnel d'un côté, et le débrayage narratif de l'autre.

Conclusion : le système de valeurs des dispositifs visuels

Les premières hypothèses que nous avons formulées à propos des fonctions sémantiques des effets lumineux et chromatiques se trouvent donc ici confirmées, et enrichies, d'une manière qui était imprévisible au départ, par les congruences inattendues avec les dispositifs de plateaux et les utilisations des écrans-répliques. Nous pouvons donc maintenant, pour conclure, proposer le modèle organisateur du système axiologique sous-jacent.



La disposition des valeurs sur ce schéma, qui obéit aux règles de construction d'un carré sémiotique (contrariétés, contradictions et implications) est conforme aux relations intuitives entre les différentes figures de chaque mode d'expression.

Par exemple, entre l'inégalité spectaculaire et le mélange interactif, la relation de *contradiction* peut être portée sans difficulté par les oppositions suivantes : (i) podium VS table commune, (ii) séparation scène/public VS ubiquité multi-perspective des acteurs sur les écrans-répliques, (iii) éclats aveuglants VS mélanges figuratifs et chocs chromatiques multiples. De même, entre l'accueil convivial et la position de contrôle, l'autre relation de contradiction et portée par les oppositions suivantes : (i) canapé arrondi et continu VS sièges discontinus et individuels ; absence d'écrans-répliques VS écrans-répliques de débrayage/embrayage ; camaïeux et profondeur perspective dans l'échange VS distribution indexicale des chocs chromatiques sur les zones d'opérations énonciatives critiques.

Par ailleurs, les contraires sont susceptibles d'être confrontés dans le même espace sémiotique, pour des contrastes porteurs de transformations narratives, et c'est bien le cas, aussi bien pour les contraires (accueil convivial & transcendance spectaculaire) que pour les subcontraires (interactions multiples & contrôle et gestion). Il faut tout de suite préciser que ces cas mixtes, et comportant des transformations internes, sont peu représentés à TF1. Pour en rencontrer en abondance, il faut se tourner vers la concurrence. De la cohabitation des subcontraires, nous n'avons rencontré qu'un seul cas à TF1, c'est *Vis ma vie*, qui procède à la fois par échanges sur le plateau, avec le dispositif adéquat, et par débrayage de sujets sur écrans-répliques, sur un geste et une déclaration-envoi de l'animatrice : nous avons déjà commenté plus haut la congruence de cette duplicité structurelle avec le double usage des couleurs.

En revanche, pour la cohabitation entre les contraires, il faut chercher à FR2, où la mise en espace de *Vivement Dimanche*, ou de *Le plus grand Cabaret du monde*, autorise une telle cohabitation : grâce à une division du plateau en deux parties et en deux fonctionnements distincts, la convivialité spatiale y est sans cesse confrontée avec un dispositif contraire de type spectaculaire. Et, de ce fait même, ces deux émissions sont scandées narrativement par le changement régulier de dispositif, et par des transformations entre deux types de communication, deux types d'actes d'énonciation, et deux systèmes de valeurs différents. Selon le type d'émission, le passage de l'un à l'autre de ces dispositifs est assuré par une simple présentation-transition, par un mouvement général des regards, ou, en outre, par le changement de lieu et de statut d'un des acteurs.

A TF1, la position « convivialité » est rarement occupée. De même, la position « interactions multiples » est faiblement représentée, notamment en raison du dispositif spatial et du rôle de l'animateur dans les émissions du genre « infotainment », qui font dériver les interactions vers une simple participation médiatisée par l'animateur, et donc vers la position de « contrôle ».

En revanche, la position « contrôle & gestion centralisée » est fréquemment utilisée, que ce soit dans sa version « faible », celle de la « participation » des intervenants par un animateur, ou aussi bien dans sa version « forte », où l'animateur, quasiment seul sur le plateau, contrôle directement le lancement de tous les sujets à l'écran. Elle y est même utilisée pour le genre « reportages » (7 à 8), ce qui est plus rare encore dans les autres chaînes généralistes (*Envoyé Spécial*, par exemple, à FR2, adopte en ce cas la position « interaction et conversation »). Enfin, les effets de « transcendance spectaculaire » sont bien représentés, mais en général en rapport avec la personnalité ou le style d'un animateur.