



HAL
open science

La bande dessinée comme scène psychique : entre séquentialité et dé-mesure

Juliette Marotta, Christian Bonnet, Guy Gimenez

► To cite this version:

Juliette Marotta, Christian Bonnet, Guy Gimenez. La bande dessinée comme scène psychique : entre séquentialité et dé-mesure. *Cliniques méditerranéennes*, 2018, 97 (2018/1), pp.257-270. 10.3917/cm.097.0257 . hal-02481932

HAL Id: hal-02481932

<https://amu.hal.science/hal-02481932>

Submitted on 17 Feb 2020

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Juliette Marotta,
Christian Bonnet,
Guy Gimenez

*La bande dessinée comme scène psychique :
entre séquentialité et dé-mesure*

Manuel est un jeune patient qui va et vient toute la journée dans les couloirs de l'hôpital. Pour accompagner ce mouvement perpétuel il a un casque audio vissé sur les oreilles. Certains jours, la musique est assez forte pour laisser passer quelques bribes des sons répétitifs soutenus par des basses très présentes. Lorsque que l'on s'adresse à lui, Manuel enlève son casque et les sonorités jusque-là devinées se répandent dans l'espace de l'échange qui se remplit d'une musique électronique très répétitive. La cadence de ce type de musique s'impose comme un espace sonore dense, enveloppant, et pétri d'une temporalité paradoxale : à la fois chronométrée, mesurée et infinie.

Le rythme et la mesure sont au centre de toute composition musicale, qui leur donnent une profondeur acoustique et les rendent facilement appréhendables. Pour autant, la musique n'est pas le seul domaine où le rythme peut se déployer, et ce dernier peut prendre des formes diverses : graphique, kinesthésique, psychique, le rythme est présent dans tous les interstices et les manques.

Juliette Marotta, psychologue clinicienne et doctorante, université d'Aix-Marseille, Laboratoire de psychopathologie clinique, langage et subjectivité, LPCLS - UA 3278, 29 avenue Robert Schuman, F-13621 Aix-en-Provence Cedex 1, marotta.juliette@gmail.com

Christian Bonnet, psychologue clinicien, docteur en psychopathologie et maître de conférences, université d'Aix-Marseille, Laboratoire de psychopathologie clinique, langage et subjectivité, LPCLS - UA 3278, 29 avenue Robert Schuman, F-13621 Aix-en-Provence Cedex 1, xtian.bonnet@gmail.com, christian.bonnet@univ-amu.fr

Guy Gimenez, psychologue clinicien, professeur en psychopathologie clinique, université d'Aix-Marseille, directeur du Laboratoire de psychopathologie clinique, langage et subjectivité, LPCLS - UA 3278, 29 avenue Robert Schuman, F-13621 Aix-en-Provence Cedex 1, guygimenez@me.com, guy.gimenez@univ-amu.fr

C'est par des planches de BD réalisées par Manuel, lors d'un groupe à médiation par la bande dessinée, que cette question de la rythmicité psychique va se rendre sensible et pouvoir être appréhendée cliniquement : à travers la question de la spatialité, du temps vécu, et de leurs possibles inscriptions et transformations dans l'espace de la planche et des cases, en articulation avec des mouvements projectifs.

Pour faciliter la lecture du présent article, un appui visuel par les planches de Manuel aurait été idéal mais n'est pas rendu possible par la forme de cet écrit. Une description littéraire de ses planches sera donc proposée au lecteur tout au long de l'article.

Questionnements préalables et problématique

Dans la réalisation d'une planche, le rythme est étroitement lié au passage entre le scénario et le story-board, qui se fait par un découpage spatial et temporel du récit. Groensteen¹ dit à ce sujet que « les vignettes peuvent être assimilées à des prélèvements métonymiques opérés sur un plan d'ensemble virtuel, qui renfermerait la séquence dans sa totalité, à la fois spatiale et temporelle » (1999). Ce passage ouvre sur nombre de questionnements concernant la solidarité entre spatialité (découpage) et temporalité (rythmicité), et plus spécifiquement, sur la manière dont Manuel va venir inscrire dans ses planches son rapport à l'espace et au temps. Ainsi, aux prémices de ce travail de recherche, plusieurs questions sont posées : de quelle manière Manuel va-t-il découper le temps et l'espace de la planche ? Qu'est-ce que son investissement de l'espace pictural peut venir nous dire de son rapport au corps, symbolique et sexué ? Quel rapport dialectique se noue entre corporéité et temporalité chez Manuel ? Comment va-t-il créer une trame narrative continue à partir de séquences discontinues ? Où va venir se loger la temporalité ?

La structure formelle de la bande dessinée se caractérise également par la répétition de motifs iconiques contenus dans des vignettes, pour autant, cette répétition n'est pas gage de temporalité. Dans *Regard, parole, espace* (1973), Maldiney différencie d'une part le rythme, qui serait un inducteur de discontinuité et de mesure, et d'autre part la cadence, qui s'apparenterait davantage à un comptage sans variation, à une infinie répétition. On peut alors se demander de quelle manière Manuel va investir cette répétition ? Si cette dernière va être source de rythmicité ou de fixité/cadence ? Si elle va être porteuse de continuité ou de discontinuité ?

1. Auteur de nombreux ouvrages sur l'histoire, l'esthétique et la sémiologie de la bande dessinée.

En somme, nous interrogeons la manière dont la structure formelle et narrative de la bande dessinée va mettre en lumière le vécu de la spatialité et de la temporalité psychique de Manuel.

Serge Tisseron est l'un des rares chercheurs à avoir éclairé les liens possibles entre bande dessinée et psychopathologie, au rapport que le lecteur entretient avec ses albums fétiches, et à ce qui se joue pour le dessinateur dans le recours au dessin et à sa répétition de case en case. Son approche s'apparente à une psychanalyse appliquée au contenu narratif spécifique qui organise la bande dessinée, et que Tisseron traite comme le langage du rêve. Son attention se porte essentiellement sur l'œuvre titanesque et énigmatique d'Hergé, dont les albums deviennent des rébus qui demandent à être déchiffrés. Ainsi, décryptant ce qui, des mots devient image et ce qui, de l'image fait signe ou métaphore, Tisseron s'attache à rendre compte du contenu inconscient qui parsème les planches des albums de Tintin, en s'appuyant essentiellement sur les effets de répétitions et de résonances qui les traversent. Cette lecture psychanalytique de la bande dessinée et de son discours a donné lieu à des découvertes étonnantes de justesse en ce qui concerne l'histoire familiale d'Hergé et les secrets relatifs à sa filiation (1985, 1992). Toutefois, dans la recherche qui nous concerne, nous prendrons un chemin différent de celui de Tisseron, puisque c'est dans une perspective structurale appuyée sur l'une de nos recherches précédentes (Bonnet et coll., 2014), mais aussi par un angle phénoménologique, que la BD a été proposée aux patients du groupe et à Manuel, dans le but d'approcher toute la singularité de ses vécus spatiotemporels. En effet, la bande dessinée, par l'utilisation de planches et de cases, délimite des espaces et des instants iconiques différenciés, répétés, créateurs de discontinuités et de rythmicités qui la constituent, possiblement, comme une surface projective révélatrice des vécus corporels et temporels de son auteur.

PLANCHES, CADRES ET NARRATION

Manuel et le dispositif du groupe bande dessinée

Manuel participe à un groupe à médiation bande dessinée, qui s'inscrit dans le projet de soin d'un hôpital de jour. Il s'agit d'un groupe fermé, co-animé par une infirmière, un infirmier et une psychologue stagiaire² ayant une pratique de la bande dessinée, et supervisé par la psychiatre du service. Les séances sont hebdomadaires et accueillent cinq patients adultes ayant

2. Juliette Marotta, article écrit d'après son mémoire de master 2 et d'après son travail de thèse actuel.

entre 26 et 50 ans. Manuel est le plus jeune d'entre eux. Les patients du groupe doivent réaliser, individuellement, deux planches de bande dessinée (format A3). L'histoire est libre, elle doit toutefois comporter un début et une fin.

Pendant les séances Manuel était souvent « là » physiquement tout en paraissant « ailleurs » psychiquement. Il parlait très peu, sa posture et son regard étaient souvent figés, comme s'il était tout à la fois absent à lui-même et étrangement habité. Il pouvait alors regarder en direction des co-animateurs du groupe sans les voir, les confrontant au paradoxe d'éprouver son regard là où leurs subjectivités n'existaient plus. Ainsi, dans la clinique presque muette qui est celle de Manuel, la parole sera avant tout une parole graphique, un « style » au sens de Barthes³. Quant à la dynamique transférentielle, elle sera appréhendée au regard des impressions sensorielles et des images que la relation à Manuel, dialectisée par le travail autour de ses planches, a suscitée chez les co-animateurs du groupe.

Signe iconique, structure formelle et structure narrative

Le signe est défini par Ferdinand de Saussure comme « une entité psychique à deux faces » (1916) qui peut être représentée par la figure signifiant/signifié. Conscient de l'impossibilité de se saisir du réel, F. de Saussure précise que le signifié n'est pas la chose même, mais le concept de la chose telle qu'elle a pu être appréhendée par les sens. Ce concept va alors se trouver représenté par un signifiant, qui est une image acoustique, une dénomination psychique du concept. Ce contenu et ce contenant, qui nouent, a priori, des liens arbitraires, forment le signe linguistique.

Sur cette question de l'arbitraire, le signe iconique diffère du signifiant puisqu'il se définit généralement par un rapport de ressemblance avec la réalité. Toutefois, cette définition ne laisse que peu de place à l'altérité et à la séparation nécessaire à un travail de symbolisation. Ainsi, sous couvert d'une relation de ressemblance ou d'isomorphisme avec l'objet qu'elle se propose de représenter, l'image est souvent considérée d'emblée comme iconique. Pourtant, dans le champ de la sémiotique le statut iconique de l'image ne fait pas consensus et a amené Umberto Eco, ainsi que le groupe μ^4 , à s'interroger sur la nature même du signe iconique.

3. Défini dans *Le degré zéro de l'écriture* (1953) comme un débit, un lexique naissant du corps et du passé de l'artiste, devenant peu à peu les automatismes de son art. C'est un langage autarcique qui plonge dans la mythologie personnelle et secrète de l'auteur.

4. Centre d'études poétiques de l'université de Liège. Le groupe a notamment écrit, en 1992 le *Traité du signe visuel ? Pour une rhétorique de l'image*.

Ainsi, ces penseurs s'accordent à rejeter tout lien de ressemblance entre l'image et son objet de référence : « Les signes iconiques ne possèdent pas les mêmes propriétés physiques que l'objet, mais mettent en œuvre une structure perceptive "semblable" à celle que déclenche l'objet » (Eco, 1992). D'autant plus que le signe se définit par sa fonction de représentant : il est mis « à la place » de son objet de référence, sans pour autant le dédoubler puisque, justement, « il n'est pas l'objet ».

Ainsi, seul certains traits de l'objet sont signifiés et conservés dans la production du signe, ceux qui sont les plus saillants pour l'auteur et pour la mise en sens. Le groupe μ propose un modèle triadique pour comprendre la production du signe : il envisage le signe comme un médiateur, possédant certains caractères de l'objet dit « référent » et certains caractères appartenant au « producteur du signe ». Enfin, le recours à un « type », soit à un modèle intériorisé qui permet de garantir une équivalence entre l'objet de référence et la manière dont il est perçu et transformé, permet la production d'un signe individuel et partageable. Ce modèle n'est pas sans rappeler le processus transitionnel tel que défini par Winnicott (1975), entre perceptions internes, sujet individuel et culturel et perceptions externes. Le signe iconique, tout comme le signe linguistique ou l'objet transitionnel, sont dans un rapport holistique aux éléments qui permettent leur émergence et ne se résument pas à leur simple coprésence. F. Saussure illustre ce dépassement de la juxtaposition par une image tirée de la chimie : « On pourrait penser plus justement à un composé chimique, l'eau par exemple ; c'est une combinaison d'hydrogène et d'oxygène ; pris à part, chacun de ces éléments n'a aucune des propriétés de l'eau » (1916). Il en est de même pour le signe iconique qui transcende sa référence à un signifié et son recours à un signifiant, pour s'ériger en un objet singulier au système signifiant autonome, dont il faut pouvoir appréhender les spécificités et les modalités de fonctionnement.

À travers ce bref passage par le signe en sémiotique il apparaît que l'image s'inscrit dans une logique du signifiant et non du double isomorphe, et peut, potentiellement, représenter ce qui se passe psychiquement pour le sujet dans ses relations au monde.

Outre l'image unique et fixe, la bande dessinée s'inscrit également dans un système narratif complexe qui s'organise autour de deux niveaux imbriqués que nous nommerons structure formelle et structure narrative. Bien que dans des rapports d'emboîtement, des définitions différenciées de ces deux termes semblent indispensables.

Ainsi, la *structure formelle* de la bande dessinée correspond à un ensemble d'éléments qui constituent l'identité et l'armature de ce média. Elle s'apparente à ce que Groensteen nomme la « spatio-topie », qui correspond

à « l'espace tel que la bande dessinée se l'approprie et l'aménage » (1999). Le premier espace est celui de la vignette, qui va être mis en relation avec d'autres vignettes par un système de cadres imbriqués les uns dans les autres, que Groensteen nomme « multicares » (strip, planche, double page et album). Les blancs inter-cases sont également partie prenante dans cette armature, ils opèrent un travail de séparation et de liaison d'espaces potentiellement porteurs de sens et significatifs les uns par rapport aux autres.

Complémentairement, *la structure narrative* constitue l'un de nos axes privilégiés d'analyse, en référence aux travaux de Bonnet, Petit et Pasquier (2011), et Bonnet, Pechikoff et Petit, (2014). En lien avec ces travaux, nous définissons la structure narrative de la bande dessinée, comme ce qui supporte et permet à des vignettes fixes et dispersées de créer un mouvement narratif et d'être liées entre elles par un procédé de mise en sens d'espaces séparés par des multicares. La structure narrative se rapproche du concept d'« arthrologie » (Groensteen, 1999) qui renvoie aux différents types d'articulations existants entre les vignettes, et qui permettent à une « solidarité iconique⁵ » d'exister et de créer de la narration.

RÉPÉTITION ET FIGURE DU DOUBLE DANS LES PLANCHES DE MANUEL

Pour sa bande dessinée, Manuel imagine une histoire courte, une sorte de scénario idéal sans rebondissement ni imprévu, où les personnages réalisent leurs désirs de voyage et de fortune sans encombre. Ainsi, deux amis décident de se rendre ensemble à Las Vegas pour y jouer 1 000 dollars chacun, ils prennent l'avion pour s'y rendre, jouent et gagnent 500 000 dollars qu'ils partagent, puis rentrent chez eux.

Ces deux planches sont frappantes de géométrie et de symétrie, les cases sont toutes tracées à la règle, font la même taille et s'organisent en quadrillage. Chaque planche est composée de huit cases, remplies de motifs géométriques qui représentent la ville, qui est traversée par deux personnages identiques, dessinés sur le modèle du bonhomme bâton, sans visage ni vêtements.

Deux niveaux structurels de la bande dessinée sont touchés par cette question du double : la structure formelle de la planche, qui présente une symétrie et une géométrie quasi parfaites, laissant entrevoir un espace paginal et iconique rigoureusement dédoublé. Ainsi que la structure narrative, organisée autour de deux personnages au physique identique, que rien

5. « On définira comme solidaires les images qui, participant d'une suite, présentent la double caractéristique d'être séparées et d'être plastiquement et sémantiquement surdéterminées par le fait même de leur coexistence. »

ne différencie. Outre leur corps, leur voix, leurs mouvements, leurs intentions se confondent et se répondent comme un écho.

Nous travaillerons avec l'hypothèse que ces deux niveaux sont infiltrés d'un même processus psychique de dédoublement, dont nous interrogeons la place dans l'économie psychique de Manuel.

Dédoublement formel de la planche et « je » en miroir

La structure formelle des planches de Manuel, dans la manière dont les multicadres ont été investis et disposés, illustre cette question du dédoublement : les planches et les cases se déploient autour d'un axe central/vertical bien plus épais que les blancs intercases qui se situent au-dessus et en dessous des vignettes. Cet axe semble créer un écart entre les deux côtés de la feuille et, si nous en venions à plier la feuille sur cet axe central, nous constaterions une symétrie entre les espaces à droite et à gauche de la planche. Les vignettes sont disposées de manière répétitive, les unes en dessous des autres, côte à côte, ouvrant sur une forme de balancement du regard entre les cases de gauche à droite. Cette disposition correspond à ce que Peeters nomme une « utilisation conventionnelle ou régulière » de la planche, et qu'il définit comme « un système fortement codifié, où la disposition des cases dans la planche, à force de se répéter, tend à devenir transparente. [Poussée] jusqu'au bout cette constance du cadre pour aboutir à une sorte de plan fixe déroulé sur la page » (2003).

Il est possible d'envisager l'axe central qui organise les planches et les cases de Manuel comme un axe « miroir », qui scinderait l'espace en deux identiques, et où cohabiteraient deux mondes plaqués à l'espace plan du miroir. Les dessins de Manuel ouvrent sur des perspectives qui sont peu présentes, comme si tout avait été aplati sous une surface indifférenciatrice, laissant une étrange sensation d'un espace bidimensionnel. Ainsi, la première case représente les deux personnages assis dans un hall d'aéroport, sur une rangée de sièges tous similaires. Ils se trouvent au centre de la vignette, sur un fond constitué d'un quadrillage/sol qui en aplanit la perspective.

L'ombre du jumeau et le dédoublement narratif

La figure du double est centrale dans le scénario et le graphisme de Manuel, qui met en scène non pas un mais deux héros aux physiques identiques. Leur similarité est telle qu'on pourrait les croire jumeaux, partageant la même image corporelle et les mêmes pensées. Dans leurs échanges, la dynamique relationnelle est toujours égale, l'un des personnages énonce et le second double cet énoncé d'une affirmation : « J'ai hâte d'arriver à l'hôtel »

– « L’hôtel a l’air super » – « Tu comptes mettre combien ? Moi 1000 \$ » – « Moi aussi ^{6!} »

Les réponses ne supportent aucun écart, les deux personnages pourraient être intervertis, ou fusionnés sans qu’aucun conflit différenciateur n’émerge. D’autant plus qu’ils n’ont aucune existence nominative, seul le pronom personnel « tu » laisse supposer un autre, mais qui se présente ici comme identique, révélant le paradoxe d’être à la fois le même et différent.

En 1932 O. Rank traite de cette figure du double : à travers les mythes qui entourent l’ombre, qui emprunte les contours du corps qui la porte, sans se soumettre aux limites de la chair. Selon le texte de Rank, cette division du Moi en une partie mortelle et une partie immortelle serait une tentative de préserver le narcissisme de l’individu de sa propre disparition. Peut-être les personnages de Manuel présentent-ils deux faces d’un même personnage saisi par la dialectique mortel/immortel, par le corps de chair et son ombre qui n’a de cesse de le suivre. D’autant plus qu’ils ne sont que contour, sans détails à l’intérieur des formes qui délimitent leurs corps. Attachons-nous à une autre figure du double traitée par O. Rank, celle du jumeau qui fait doublement corps : « Le jumeau paraît être l’homme qui, en venant au monde, a amené son double immortel, c’est-à-dire l’âme et de ce fait il est devenu indépendant de toutes les autres idéologies concernant l’immortalité, y compris la filiation sexuelle avec ses parents » (1932). Si Manuel n’avait pas précisé que ses personnages sont des amis, il aurait été facile de les imaginer jumeaux ou frères siamois : corporellement, rien ne les différencie, ils ne portent aucun vêtement et n’ont pas de visage. Le corps seul semble les préfigurer comme des êtres humains, encore imprécis, sans âge et sans genre. Au détour du dédoublement et de la gémellité, émergent des questions liées à la filiation et à l’inscription dans l’ordre des générations.

Ces questionnements sont étroitement liés à la sexualité dans son prototype infantile (au sens freudien [1905]), en tant qu’elle suppose l’émergence du manque, de ce que l’autre possède et qui ne nous appartient pas, stoppant net toute illusion de totalité et d’omnipotence : « *Tu n’es que cela, ce seul corps, ce seul sexe, ce seul possible, et là se profile la dimension mortelle* » (Graber, 1987). Plus jamais il ne sera possible d’être unique, d’être la mesure de toute chose, sauf à renoncer à la différenciation, à se fondre et à se confondre dans le monde. Les personnages en double de Manuel viennent peut-être révéler, par l’espace de la planche et une dynamique projective, cette indifférenciation, ce corps qui se refuse et se dérobe au sexuel. La sexualité/

6. Extrait de dialogue entre les deux personnages des planches de Manuel.

sexuation confronte également à la question de la différence des générations, notamment au travers de la procréation : projetant le sujet dans un avant, en devenant ancêtre de cet après qu'il vient de mettre au monde. Avant, après, passé et futur, il n'est plus possible de nier la linéarité et l'aspect irréversible et mortel du temps. Les personnages de Manuel, sans âge, ne semblent pas s'inscrire dans une filiation particulière, hormis celle de la fratrie, qui est une filiation que l'on pourrait qualifier de plate ou de nivelée.

Cet effet d'aplatissement pourrait être mis en lien avec le concept de « double transitionnel » (Jung, 2012), qui envisage l'émergence de la figure du double en externe (hallucination, dépersonnalisation, « inquiétante étrangeté »), comme un signe de rupture dans le transitionnel. Soit du fait d'un événement psychique particulier, soit du fait d'un trouble identitaire qui « met à l'épreuve la capacité à distinguer les termes des oppositions qui sous-tendent l'identité » (dedans/dehors, fini/infini, irréversible/réversible, linéaire/circulaire). Émerge alors ce que J. Jung nomme « double négatif », figure dé-transitionnalisée qui correspond à la rencontre avec son double, comme tentative de figurer en externe le paradoxe identitaire d'être à la fois le même et différent.

Les personnages de Manuel s'organisent sur le prototype du « double négatif », en étant mêmes/identiques, jusqu'à parler d'une même voix dans la deuxième planche, où une seule main se tend pour demander à échanger 2 000 \$ contre des jetons de casino, qui sont attribués aux personnages dans un même gobelet. « Deux en un », ce pourrait être le titre de cette case, voire des planches de Manuel dans leur intégralité. La question du négatif s'illustre tout particulièrement dans une case où le signe « \$ » est représenté à l'envers, en négatif d'un « endroit » dont seule persiste cette inversion. Nous sommes passés de l'autre côté du miroir.

L'endroit et l'envers du dédoublement, un espace en 2D

La notion de miroir peut se rapprocher de ce que D. Meltzer (1975) nomme la « bidimensionnalité psychique », qui correspond à une modalité de relation à des objets appréhendés comme pure surface en deux dimensions, sans intérieur ni épaisseur : soit comme (longueur x largeur), sans la profondeur (LxLxP) nécessaire à l'avènement de la 3D. Seuls l'endroit et l'envers sont alors envisageables pour penser cet espace bidimensionnel.

Le choix de Manuel, concernant le lieu de l'intrigue pour son histoire, est une illustration parfaite d'un espace en deux dimensions. Subterfuge à la limite du réel, Las Vegas emprunte de multiples identités, de multiples inscriptions historiques et de multiples lieux, sans la profondeur qui leur est

associée. Ainsi, la tour Eiffel y côtoie Marilyn Monroe, le King et la pyramide de Khéops, dans une confusion des époques et des lieux qui aplanit toute notion de différenciation et de séparation. La ville est un amoncellement de doubles qui ne vit qu'à la nuit tombée, quand l'espace échappe au regard et que les indicateurs de temps disparaissent. À la mesure de ces trois vecteurs (3D), la tiercéité induite par l'organisateur psychique fondamental qu'est le complexe d'œdipe semble absente dans les planches de Manuel. L'autre différent, le tiers, la troisième dimension de la relation d'objet, n'apparaît à aucun moment dans le jeu de double qui se joue entre les deux personnages principaux, qui, insoumis à la castration, s'immortalisent l'un et l'autre dans un jeu de miroir sans fin.

Nous pouvons maintenant nous interroger sur la question de la temporalité psychique : quel rapport dialectique se noue entre corporéité et temporalité chez Manuel ? Comment va-t-il créer une trame narrative continue à partir de séquences discontinues ? Où va venir se loger la temporalité dans ses planches ?

MANUEL, UNE TEMPORALITÉ PSYCHIQUE INFINIE

Rythme ou cadence ?

Ce qui frappe en premier lieu quand Manuel dessine, c'est son « assurance » : dès son scénario terminé, il se saisit d'une feuille A3 et dessine une ou deux cases maximum, puis les remplit de dessin. Main levée, sans hésitation, il trace des formes, des personnages, des paysages. Le rendu visuel est surprenant. Ce n'est pas tant le contenu iconique des vignettes qui est frappant, c'est son aspect extrêmement répétitif, rythmé, où la géométrie s'impose comme leitmotiv, fascinant.

Dans la première planche, une case représente l'intérieur d'un avion, qui se dessine tout en répétition de sièges géométriquement identiques, rangés les uns à côté des autres. On retrouve les deux personnages principaux marchant au centre de ces rangées. Les cases suivantes représentent la ville de Las Vegas qui ressemble à un jeu de Lego, où chaque bâtiment serait le résultat d'un assemblage de pièces géométriquement emboîtées. La plupart des cases sont saturées de quadrillages et de traits, tracés avec soin et régularité pour constituer un fond ou un sol. De manière plus générale, l'organisation tout entière de la page s'agence autour d'une répétition de cases disposées en « gaufrier⁷ ».

7. « Par gaufrier, on désigne l'agencement d'une page, c'est-à-dire sa découpe en 3 ou 4 bandes horizontales, chacune étant divisée en 3 ou 4 cases » (Groensteen, 2011).

Il est alors possible de s'interroger sur la nature de cette répétition iconique et formelle. Nous permet-elle d'interroger la temporalité psychique de Manuel ?

Dans la bande dessinée de Manuel, la répétition est très présente, et semble être porteuse non pas de rythme mais de cadence tel que l'a définie Maldiney. Les motifs formels ou iconiques qui constituent ses planches donnent l'impression de se reproduire à l'infini, dans une cadence que nous décidons de nommer : une dé-mesure. La dé-mesure nous ramène du côté de ce qui est béant, gigantesque et sériel. Métaphore des reflets de reflet, elle se manifeste par un temps/présent qui ne cesse de se réactualiser dans une boucle vertigineuse, au sein de laquelle il n'est pas possible de distinguer une origine et une fin. La dé-mesure est ce qui se dépasse et se dévore, dans une présence continue, en trop-plein.

La musique électronique, qui emplit l'univers auditif de Manuel, induit une temporalité paradoxale : à la fois décomptée, minutée, et d'une infinie répétition, hypnotique. Les formes répétitives que l'on retrouve dans les planches de Manuel (cases, quadrillages, formes géométriques) ouvrent sur un paradoxe similaire, celui de les suivre du regard en s'attachant à les décompter, pour finir par se perdre dans l'infini de leur répétition. Ainsi, à certains endroits, le quadrillage qui constitue le fond de l'image ne s'arrête pas à l'espace de la case mais semble avoir été prélevé dans un espace plus vaste où, pourrait-on imaginer, il continuerait à se répéter sans interruption. Suivant le même mouvement, les cases se trouvant en bas des planches ne sont pas fermées, et semblent elles aussi ouvrir sur un espace-temps qui « continue » en dehors de la feuille.

L'horloge, un temps social porteur de hors-temps

Dans les productions de Manuel, le temps social apparaît comme une donnée factuelle, sans profondeur, qui érigerait les heures et les minutes comme une preuve de l'existence du passage du temps. En effet, dans la deuxième planche, un des personnages énonce qu'il est 20h ; cet énoncé est soutenu par la représentation d'une montre dont le cadran comporte une heure de trop, de ce fait il n'est pas vraiment 20h mais une heure qui devient indéfinie et impartageable. On retrouve les personnages trois cases plus loin devant une horloge qui affiche 19h... Comme si le temps s'était brisé, puis était revenu en arrière ou comme si vingt-quatre heures s'étaient passées en dehors de toute conscience temporelle. Dans tous les cas, la continuité du temps social semble ici n'être que simulacre. Ainsi, même le temps social le plus communément partagé semble pris dans une tension paradoxale, une torsion temporelle qui ne laisse de place qu'à l'étrangeté par manque de repères et de continuité.

Les processus elliptiques⁸, qui se logent habituellement dans les blancs intercases, et dont le lecteur et le dessinateur de bande dessinée se saisissent pour constituer une totalité, un récit, à partir de séquences iconiques distinctes, sont eux aussi teintés d'étrangeté. Dans les planches, rien n'indique s'il fait jour ou nuit (le ciel n'est jamais représenté) et les personnages louent une chambre d'hôtel où ils ne semblent pas passer la nuit. Cette temporalité pourrait se rapprocher de ce que Morhain (2006) nous dit sur le temps du Moi chez les schizophrènes, qui serait « inerte » et « immobile », rendant bien compte de l'impression laissée par la question de la temporalité dans les planches de Manuel, où la représentation de l'horloge et du cadran est avant tout marquée par l'immobilité. Comme si, ici, chaque case se faisait la représentante d'un actuel figé, sans cesse répété et qui n'arriverait pas à s'inscrire dans une continuité temporelle autre que celle induite par l'obligation narrative, qui en fait une temporalité de surface.

CONCLUSION

Il semble que Manuel se soit saisi du média bande dessinée et de ses spécificités spatiales et narratives, comme support de projections pour venir signifier son rapport au monde (*Dasein*), aussi bien dans ses vécus corporels que temporels. Le vécu spatiotemporel de Manuel semble pétri d'immortalité et d'infini, représentés par la répétition et la cadence, qui inscrivent ses productions graphiques dans une forme de dé-mesure. Toutefois, cette infinie répétition est parfois habitée de « trouées », de hors-temps qui rompent la cadence ; la planche est alors comme en suspension et la narration semble disparaître. Les planches de Manuel se constituent donc comme des signes cliniques et iconiques précieux, pour appréhender son « être là au monde », la manière dont il habite son corps et le temps qui le traverse.

Le média bande dessinée semble encore receler bien des richesses cliniques qui invitent, tout comme les bandes dessinées qui se constituent en série de plusieurs tomes, à conclure sur un « à suivre ».

BIBLIOGRAPHIE

- BARTHES, R. 1953. *Le degré zéro de l'écriture*, Paris, Le Seuil.
BINSWANGER, L. 1971. *Introduction à l'analyse existentielle*, Paris, Les Éditions de Minuit.
BONNET, C. ; PECHIKOFF, S. ; PETIT, L. 2014. « De l'exposition du héros aux blasons du corps adolescent », *Topique*, n° 126, p. 25-38.

8. Théorisés par McCloud, 1993.

- BONNET, C. ; PETIT, L. ; PASQUIER, A. 2011. « Portrait de l'adolescent en héros à la cicatrice », *Psychologie clinique*, n° 38.
- BRUN, A. ; CHOUVIER, B. ; ROUSSILLON, R. 2013. *Manuel des médiations thérapeutiques*, Paris, Dunod.
- ECO, U. 1992. *Le signe*, Paris, Biblio essai.
- ECO, U. 1992. *La production des signes*, Paris, Biblio essai.
- FREUD, S. 1900. *L'interprétation des rêves*, Paris, Puf, 2012.
- FREUD, S. 1905. *Trois essais sur la théorie sexuelle*, Paris, Puf, 2010.
- FREUD, S. 1919. *L'inquiétante étrangeté*, Paris, Gallimard, 1988.
- FREUD, S. 1932. *Nouvelles conférences d'introduction à la psychanalyse*, Paris, Gallimard, 1989.
- GRABER, J.-L. 1987. « Réflexion sur le double et l'identité spéculaire », *L'enfant, la parole et le soin*, 2004, p. 107-114.
- GROENSTEEN, T. 1999. *Système de la bande dessinée*, Paris, Puf.
- GROENSTEEN, T. 2011. *Bande dessinée et narration. Système de la bande dessinée*, 2. Paris, Puf.
- JUNG, J. 2012. *Le double transitionnel, trajectoire identitaire et organisation réflexive*, thèse de doctorat, université Lumière Lyon 2.
- JUNG, J. ; ROUSSILLON, R. 2013. « L'identité et le "double transitionnel" », *Revue française de psychanalyse*, n°27, p. 1042-1054.
- MALDINEY, H. 1973. *Regard, parole, espace*, Lausanne, L'âge d'homme.
- MALDINEY, H. 1997. *Penser l'homme et sa folie*, Paris, Jérôme Million.
- MCCLLOUD, S. 1993. *L'art invisible, comprendre la bande dessinée*, Paris, Vertige Graphic.
- MELTZER, D. 1975. *Exploration dans le monde de l'autisme*, Payot, Paris.
- MINKOWSKI, E. 1933. *Le temps vécu*, Paris, Puf.
- MORHAIN, Y. 2006. « Le temps rompu. Le cas d'une schizophrène », dans *Temps et symbolisation*, Paris, Dunod.
- PEETERS, B. 2003. *Case, planche, récit. Comment lire une bande dessinée*, Paris, Flammarion.
- RANK, O. 1932. *Don Juan et le double*, Paris, Payot.
- SAUSSURE (de), F. 1916. *Cours de linguistique générale*, Paris, Payot, 1978.
- TISSERON, S. 1985. *Tintin chez le psychanalyste*, Paris, Aubier.
- TISSERON, S. 1992. *Tintin et les secrets de famille*, Paris, Aubier.
- TISSERON, S. 2000. *Psychanalyse de la bande dessinée*, Paris, Flammarion.
- WINNICOTT, D.W. 1975. *Jeu et réalité*, Paris, Gallimard.

Résumé

Cet article s'attache, dans une perspective psychopathologique, à rendre compte des spécificités phénoménologiques, formelles et narratives de la bande dessinée, qui a été proposée comme médiation artistique dans le cadre d'un groupe thérapeutique mené dans un hôpital de jour pour adultes. C'est par les productions de Manuel que des mouvements projectifs suscités par le format de ce média, en termes d'inscriptions spatiales et temporelles, ont pu se laisser saisir et nous offrir de précieuses indications cliniques concernant la réalité psychique de ce patient. La bande dessinée s'est constituée comme un support favorisant l'émergence de certains vécus psychiques, en termes de corporéité d'une part, saisissable ici sous la figure du double qui s'appuie

sur la séquentialité de la bande dessinée, et en termes de temporalité psychique d'autre part, qui se laisse appréhendée dans les productions de Manuel comme circulaire et infiniment cadencée.

Mots-clés

Bande dessinée, structure formelle, structure narrative, spatialité, temporalité, double, dé-mesure.

COMICS AS PSYCHIC SCENE: BETWEEN SEQUENTIALITY AND MEASURELESS

Abstract

This article seeks, in a psychopathological perspective, to account for the phenomenological, narrative and formal characteristics of the comic, which has been proposed as artistic mediation as part of a therapeutic group conducted in an adults day hospital. Manuel's productions allowed us to apprehend projective movements generated by the format of the media, in terms of spatial and temporal inscriptions, were able to leave and enter offer us valuable clinical informations about the psychic reality of the patient. The comic was formed as a support promoting emergence of some psychic experiences, in terms of corporeality on the one hand, grasped under the figure double that relies on the sequentiality of comics, and in terms of the other psychic temporality on this other hand, who lets itself be apprehended in Manuel's productions as circular and infinitely liling.

Keywords

Comics, formal structure, narrative structure, double, measurless.