



**Fabula / Les Colloques**  
Le début et la fin. Roman, théâtre, B.D.,  
cinéma

---

# Les rêves de Jimmy : divagations sans frontières dans la bande dessinée contemporaine

**Jacques DÜRRENMATT**

---



## **Pour citer cet article**

Jacques DÜRRENMATT, « Les rêves de Jimmy : divagations sans frontières dans la bande dessinée contemporaine », *Fabula / Les colloques*, « Le début et la fin. Roman, théâtre, B.D., cinéma », URL : <https://www.fabula.org/colloques/document899.php>, article mis en ligne le 17 Octobre 2007, consulté le 25 Avril 2024

---

# Les rêves de Jimmy : divagations sans frontières dans la bande dessinée contemporaine

**Jacques DÜRRENMATT**

---

La bande dessinée en tant que récit s'apparente, traditionnellement, plus à la nouvelle qu'au roman du fait de sa brièveté. Le temps de lecture relativement court que demandent la plupart des albums, et notamment ceux de la grande tradition américaine ou franco-belge (avec ses normes éditoriales précises en termes de format et de nombre de pages, voire de cases), permet aisément une vision totale dans le cadre d'un acte de lecture continu. Les liens entre *incipit* et *excipit* sont ainsi plus aisément visibles, d'autant que les deux lieux sont eux-mêmes souvent particulièrement codifiés, la série des Astérix constituant, en l'occurrence, une forme de comble quasi parodique avec son immuable banquet final. Hergé s'ingénie, quant à lui, à refermer la plupart de ses albums par une image qui fait parfaitement écho à celle d'ouverture. J'en prendrai trois exemples à trois moments de sa carrière<sup>1</sup> : en 1945, *L'Oreille cassée* commence avec l'entrée dans le musée ethnographique d'un personnage venu de la droite et s'achève par l'entrée de Tintin, ramenant la statuette, par la gauche cette fois mais avec le même cadrage ; en 1953, le rêve d'os de Milou qui ouvre *Le Crabe aux pinces d'or* et débouchera sur la découverte par Tintin de la boîte de crabe qui va enclencher l'intrigue trouve écho dans l'image finale où Milou figure de façon frontale et doté d'un os impressionnant sous le mot FIN ; en 1968, *Vol 714 pour Sidney* s'ouvre sur l'atterrissage d'un avion qui semble entrer dans l'image par la gauche et se ferme sur la montée des personnages en file indienne dans le même appareil qui paraît prêt à repartir dans la direction d'où il est venu, le format allongé de la vignette étant parfaitement conservé<sup>2</sup>.

On notera enfin que *Les Aventures de Tintin au pays des Soviets* s'ouvraient et se fermaient déjà sur une image de Tintin et Milou dans un train. Cette circularité s'inscrit bien dans la logique d'un récit particulièrement verrouillé dans lequel peu de place est laissé au hasard et qui fait de la clôture un élément déterminant de la réussite esthétique.

---

<sup>1</sup> Tous publiés chez Casterman.

<sup>2</sup> On remarquera que ce format de la case étendue au strip est courant en *incipit* et *excipit*. Deux exemples très différents, parmi beaucoup d'autres, *Fable de Venise* d'Hugo Pratt (Casterman, 1981) et *Total souk pour Nic Oumouk* de Manu Larcenet (Dargaud, 2005).

La bande dessinée contemporaine « indépendante » ne peut que s'inscrire dans une relation critique à une telle conception, en s'en dégageant totalement ou en la poussant jusqu'à l'absurde. L'exemple le plus radical est, on pouvait s'y attendre, fourni dans le cadre de l'Oubapo, pendant bédéique de l'Oulipo, par *Cercle vicieux* d'Étienne Lécroart<sup>3</sup> : pensé comme palindrome, l'album voit ses cases se distribuer de façon parfaitement symétrique et sans modification de dialogue de chaque côté d'une image centrale elle-même traitée en miroir de part et d'autre d'un axe central virtuel.

L'album s'ouvre puis se referme sur quelques dizaines de pages d'une façon, pour autant, pas pleinement convaincante dans la mesure où artificialité des dialogues et faiblesse du scénario sont loin d'être compensées par un tour de force technique dont on peut toutefois goûter la force parodique. Deux ans plus tard et chez le même éditeur, l'album de Killofer intitulé *Six cent soixante-seize apparitions de Killoffer* semble reprendre partiellement le procédé avec deux dernières pages qui sont quasi identiques aux deux premières mais la logique du geste de création est en réalité, par delà le jeu avec la contrainte, fondamentalement autre et caractéristique d'un des aspects les plus intéressants de la fiction contemporaine, sa fascination pour les difficultés de la représentation de ce qu'on pourrait qualifier de *marges* du réel. Le travail élaboré sur les carrés et rectangles qui reprennent en abyme les cases et pages de l'album (cf. notamment la grille sur la porte et les séries de cadres enchâssés de la sixième vignette de la première page)

---

<sup>3</sup> L'Association, 2000.



est en complet contraste avec la prolifération de formes courbes qui envahissent l'évier, autre cadre, et contaminent Killofer dans *l'incipit* pour permettre sa multiplication monstrueuse par 676. Pensée comme une sorte de comble de la bande dessinée autobiographique, l'œuvre n'aura dès lors de cesse d'enchaîner visions relativement réalistes et résolument cauchemardesques sans que le lecteur puisse déterminer s'il est confronté à de *vrais* souvenirs d'un voyage à Montréal ou à ce que l'on qualifiera ici de *divagations*, sans donner au terme de valeur péjorative s'entend. La réutilisation des deux mêmes planches en *excipit* mais, cette fois, sans prolifération finale peut se lire comme une reprise de l'épisode initial de retour au domicile mais sans déclenchement du cycle hallucinatoire, comme si le livre entier n'était qu'une parenthèse qui se déploie à l'intérieur d'une micro-séquence a priori banale. Ce déploiement de tout un monde imaginaire à partir et comme à l'intérieur

d'un bref épisode suggestif fait penser bien entendu à Proust mais *À la Recherche du temps perdu* se présente comme un déploiement mémoriel :

Un azur profond enivrait mes yeux, des impressions de fraîcheur, d'éblouissante lumière tournoyaient près de moi et, dans mon désir de les saisir, sans oser plus bouger que quand je goûtais la saveur de la madeleine en tâchant de faire parvenir jusqu'à moi ce qu'elle me rappelait, je restais, quitte à faire rire la foule innombrable des wattmen, à tituber comme j'avais fait tout à l'heure, un pied sur le pavé plus élevé, l'autre pied sur le pavé le plus bas. Chaque fois que je refaisais rien que matériellement ce même pas, il me restait inutile; mais si je réussissais, oubliant la matinée Guermantes, à retrouver ce que j'avais senti en posant ainsi mes pieds, de nouveau la vision éblouissante et indistincte me frôlait comme si elle m'avait dit : « Saisis-moi au passage si tu en as la force et tâche à résoudre l'énigme du bonheur que je te propose ». Et presque tout de suite je le reconnus, c'était Venise, dont mes efforts pour la décrire et les prétendus instantanés pris par ma mémoire ne m'avaient jamais rien dit et que la sensation que j'avais ressentie jadis sur deux dalles inégales du baptistère de Saint-Marc, m'avait rendue avec toutes les autres sensations jointes ce jour-là à cette sensation-là, et qui étaient restées dans l'attente, à leur rang, d'où un brusque hasard les avait impérieusement fait sortir, dans la série des jours oubliés.<sup>4</sup>

La répétition de l'expérience déclenche des sensations ou impressions qui demandent à être lues comme repères à partir desquels peut se réorganiser un passé revenu à la connaissance. Chez Killofer, indépendamment du déplacement parodique de l'espace noble vers un évier immonde, il s'agit plutôt d'effacer les frontières entre réel et imaginaire et plonger le lecteur dans une incertitude totale qui n'est pas sans rappeler tant *Le Horla* de Maupassant que *Mulholland Drive* de Lynch mais avec un retour affirmé à un cadre de réalité qui n'existe pas dans les deux œuvres en question. Le récit ne relève pas pour autant du rêve mais plutôt de l'hallucination ou du fantasme ; il conserve une forme de cohérence narrative qui permet de maintenir une relation plus étroite avec les conventions habituelles de représentation narrative.

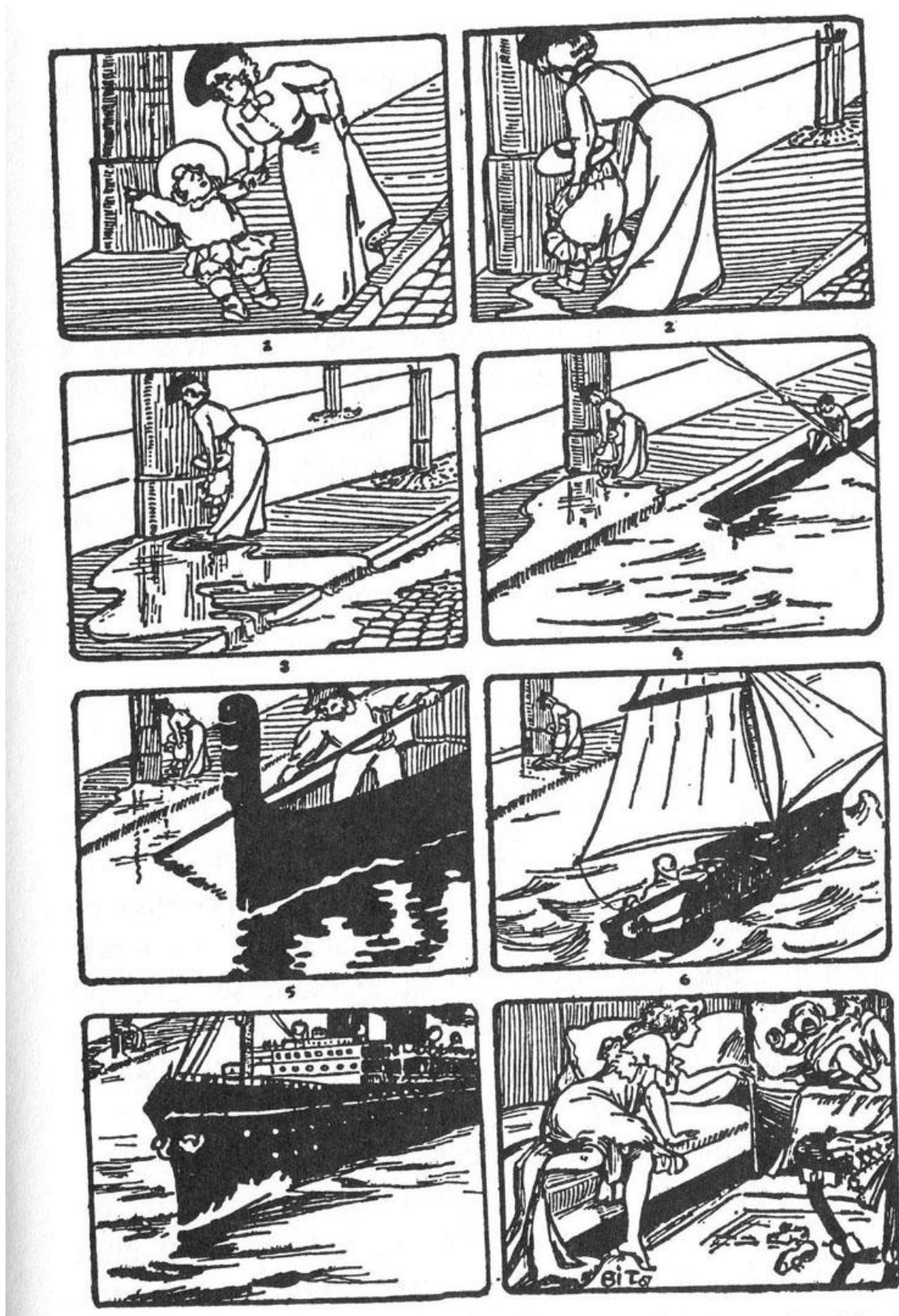
C'est la présence affirmée de la divagation, en tant que forme particulière d'hallucination au sein des pratiques bédéiques contemporaines qui nous intéressera ici et plus particulièrement la tension entre les frontières qui la délimitent.

Depuis la longue série de planches partiellement autonomes qui constitue le *Little Nemo in Slumberland* de Winsor McCay, le récit de rêve apparaît comme une forme reconnue de la bande dessinée, à tel point que la seule illustration qui figure dans

---

<sup>4</sup> Marcel Proust, *Le Temps retrouvé*, dans *À la recherche du temps perdu*, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque de la Pléiade, 1989, t. IV, p.445-446.

*L'Interprétation des rêves* de Freud est la célèbre représentation en huit cases de la symbolique urinaire de l'inondation<sup>5</sup>.



<sup>5</sup> Reproduite et commentée par Benoît Peeters dans *Lire la bande dessinée*, Paris, Flammarion, 1998, p.33-36.

La planche s'achève par une image de réveil, convention qu'on retrouve dans *Nemo* et dans de nombreuses séquences de bandes dessinées ou de films : aujourd'hui, le dormeur ne tombe plus du lit ; les modalités de clôture jouent de l'imbrication entre fin de rêve et retour à la réalité comme dans telle planche de Fabrice Neaud<sup>6</sup> dont les deux tiers gauche sont occupés par une grande case représentant la remontée du corps du rêveur de l'obscurité vers la lumière avec dans le coin inférieur droit une série d'onomatopées qui prend sens grâce à la verticale très claire à droite qui reproduit trois fois l'image d'un téléphone mural. Procédé qui reprend nombre de raccords sans rencontrés au cinéma.

À la différence de tels rêves clairement bornés et susceptibles d'acquérir un statut autonome comme en témoignent des albums récents comme *Hanté* de Philippe Dupuy ou *Les Complots nocturnes* de David B.<sup>7</sup>, la divagation a ceci de particulier qu'elle ne se repère en tant que telle que lorsqu'elle parvient à son terme même si un certain nombre d'indices surviennent très vite qui posent problème dans leur manière de contrer les attentes du lecteur ou du spectateur en matière de comportement raisonnablement acceptable. Maurice Dayan propose de dissocier hallucination et rêve dans la mesure où, selon lui,

une hallucination à l'état de veille trouble le réel perçu qui ne disparaît pas et qui ne cesse d'entourer l'objet halluciné – ou d'être débordé par lui. Le fond de réalité sur quoi se détache cet objet ainsi mis en relief négativement, en relève la présence qui se révèle par là même insoutenable. [...] Or la dialectique de la réalité psychique non refoulée mais projetée dans un milieu extérieur, d'où elle revient pour assaillir et persécuter l'être éveillé qui a cherché par ce moyen à s'en défaire, n'est pas celle du rêve. Ce dernier est entièrement soustrait à ce milieu de veille ; il dispose jusqu'au bout d'un espace imaginaire clos où la représentation, s'arrogeant sans coup férir le privilège du réel, se voit justement exemptée de l'examen de réalité.<sup>8</sup>

On conçoit dès lors le statut très particulier de ce type de séquence, magnifiquement mis en scène par Genet à la fin des *Bonnes* mais, par ailleurs, peu exploitée jusque là tant au cinéma, sinon peut-être par le Buñuel du *Charme discret de la bourgeoisie*, le Kubrick de *Eyes Wide Shut* (titre révélateur) ou le Lynch de *Lost Highway*<sup>9</sup>, que dans la bande dessinée, nettement plus dans l'album pour enfants<sup>10</sup>. Prenons une séquence moderne de rêve comme celle, célèbre, qui occupe le centre de *Fable de Venise* d'Hugo Pratt<sup>11</sup>.

---

<sup>6</sup> *Journal (4)*, Angoulême, ego comme x, 2002, p.207.

<sup>7</sup> Cornélius et Futuropolis, 2005.

<sup>8</sup> Maurice Dayan, *Le Rêve nous pense-t-il ?*, Paris, PUF, 2004, p.108.

<sup>9</sup> Alors que ce sont plutôt les rêves qui sont travaillés dans *Belle de Jour*, *Shining* et *Mulholland Drive*.

<sup>10</sup> Le célèbre *Max et les maximonstres* de Maurice Sendak (1967) a montré la voie, en ce domaine, à des créateurs aussi inventifs que Claude Ponti ou Corentin.

Pierre Sterckx en a donné récemment la lecture suivante :

Corto Maltese chute et déclare : « J'ai l'impression de tomber vers le haut ». C'est le contraire de la chute du damné ou de celle de la Mort. Le héros plane, lutte contre l'angoisse du sevrage [cesser d'être un enfant volant et libre]. Victor Hugo à l'envers, en une légèreté ivre et ascensionnelle. Et aussi quelque chose du *Hussard sur le toit* de Jean Giono lorsque Corto marche sur les tuiles, passant d'une toiture à une terrasse, survolant Venise au ras des chambres closes et des « cases » sérielles. Mais dans quoi Corto choit-il ? Coup de génie de Pratt : son héros chute dans de l'écriture. L'image se ramasse en son ennemie linguistique. Mais cette écriture-là ne lui impose nulle typographie réductrice. Elle émane de Venise même, de ses reflets incessants, de sa peinture aquatique.<sup>12</sup>

On laissera de côté les références littéraires et l'idée d'une guerre entre texte-image qui relèvent d'une vision passéiste de ce qu'est véritablement la bande dessinée. Ce qui intéresse ici est la façon dont la séquence glisse quasi imperceptiblement dans l'onirique : c'est la troisième case avec la transformation de Corto en ombre chinoise, accompagnée d'un texte qui délie le personnage d'une réalité mortifère (la balle reçue est finalement inoffensive), qui inaugure le détachement dont parle M. Dayan mais la chute qui suit atténue le passage en figurant littéralement un retour sur terre. L'inversion du mouvement et la transformation progressive des contours dessinés et flous en caractères calligraphiques ne donnent pas seulement à voir une de ces régressions chères au cerveau rêvant mais manifeste la façon dont ironiquement l'appartenance à une œuvre écrite fait retour dans l'espace imaginaire au point de laisser entendre à Corto que son destin de figure est indissociable de la lettre.

Gipi, qui représente pour beaucoup le renouveau de la bande dessinée italienne, a repris récemment dans ses très remarquées *Notes pour une histoire de guerre* cette image de héros enjambant les toits<sup>13</sup> mais en l'assimilant non à Corto, référence absente pour ses personnages adolescents, mais à un ninja.

---

<sup>11</sup> Casterman, 1981, p.48.

<sup>12</sup> *Bang !* n°3, Casterman, 2006, p.53.

<sup>13</sup> Trad. H. Dauniol-Remaud, Actes Sud BD, 2005, éd. non paginée (1ère éd. : Bologne, Coconino Press, 2004).





Il n'empêche qu'on assiste à un retardement comparable dans l'interprétation de la séquence non comme hallucination mais comme rêve. Pendant un court moment, la dernière case de la page, Stéphane acquiert un caractère quasi divin dans cette façon libre de traverser le strip sans pour autant que la vraisemblance soit immédiatement interrogée ; c'est dans l'organisation de la page suivante en quatre bandes que se construit un espace imaginaire en grande partie détaché du réel (personnage simultanément actif et spectateur, immeubles élevés, redoublement du personnage en loup) avec pour finir la séquence, en ouverture de la page suivante, une représentation traditionnelle de réveil (« J'étais en train de faire un rêve de folie »).

Dans un ouvrage récent sur le destin esthétique de l'ombre, Max Milner revient sur la difficulté, déjà analysée par Starobinski, qu'ont rencontrée les peintres pour représenter le rêve : « le problème est de distinguer suffisamment l'espace dans lequel le rêve se déroule de celui dans lequel se trouvent le dormeur ou la dormeuse en insérant le premier dans le second, tout en veillant à ne pas créer une discordance stylistique trop forte entre ce qui appartient à la réalité et ce qui appartient au monde du rêve. La solution la plus banale consiste à ouvrir, dans l'obscurité de l'univers nocturne où se trouve le personnage endormi, un espace lumineux dans lequel sont enclos les êtres du rêve »<sup>14</sup>, comme dans *Le Rêve du berger* de Füssli ou *Le Songe d'Ossian* d'Ingres<sup>15</sup>. Mais lorsqu'on prend les exemples les plus célèbres, on se rend compte que c'est tout simplement la représentation d'un dormeur qui suffit à expliciter les présences mystérieuses qui l'accompagnent, le plus souvent en le surplombant<sup>16</sup>. La différence de représentation du songe de Joseph par Rembrandt et *La Tour*<sup>17</sup> est pour autant exemplaire d'une possibilité de brouillage qui reste ouverte.

Chez le peintre hollandais, la composition s'organise sur une diagonale qui relie l'ange, comme amené par la lumière et au bas du corps estompé, à Joseph puis Marie endormis l'un comme l'autre. Rien ne s'éloigne de la représentation traditionnelle du songe. *La Tour* pense la scène de façon radicalement différente : rien ne signale chez lui la nature angélique de l'envoyé divin. Placée au même niveau que Joseph et éclairé par la même bougie, la figure n'a rien de rêvée, sinon par la lumière qui se reflète sur son visage. Il suffit de comparer au *St Joseph charpentier* du Louvre pour trouver d'évidentes ressemblances avec celle que d'aucuns identifient au Christ enfant. L'ambiguïté de la représentation abolit donc

---

<sup>14</sup> Max Milner, *L'Envers du visible*, Paris, Seuil, 2005, p.186.

<sup>15</sup> Londres, Tate Gallery et Montauban, Musée Ingres.

<sup>16</sup> Cf. *Le Songe de Constantin* de Piero della Francesca (Arezzo, San Francesco), *Le Cauchemar* de Füssli (Detroit, Institute of Arts) ou *Le Rêve* de Puvis de Chavannes (Paris, Musée d'Orsay).

<sup>17</sup> Budapest, Musée des beaux-arts et Nantes, Musée des beaux-arts.

les frontières entre espaces réel et rêvé de façon à favoriser la proximité du spectateur avec le divin mais surtout, et ce à la faveur d'un clair-obscur qui permet le dépouillement, de tout concentrer sur la vie intérieure d'un personnage dont les certitudes vacillent, qu'il s'appelle Joseph, Madeleine ou Job<sup>18</sup>.

À la suite du succès public et critique d'*American Beauty* de Sam Mendes (1999), le scénariste Alan Ball a imposé la séquence hallucinatoire comme constituant obligé de la fiction psychologique en créant en 2001 la très inventive série *Six Feet Under*. L'abandon du fondu ou du zoom comme indices traditionnels d'entrée dans la pensée du personnage produit des effets particulièrement perturbants. Les signes de rupture avec la réalité sont d'ordre multiple et viennent toujours tardivement, obligeant le spectateur à réinterpréter *in extremis* la séquence dont il venait déjà de tirer toute une série de conclusions. Prenons deux exemples empruntés aux épisodes 8 et 9 de la 4<sup>ème</sup> saison (2004) : dans le premier<sup>19</sup>, David, à la messe, voit le prêtre qui prêche pour le pardon inconditionnel soudain pris en otage par celui qui l'a lui-même violemment agressé quelques semaines plus tôt, et intervient avec brutalité pour tuer finalement l'agresseur. On récupère en montage cut Dave parfaitement immobile à sa place immédiatement après le coup de pistolet. Rien ne permet de déterminer à coup sûr à quel moment précis du prêche David est entré dans la rêverie éveillée, de sorte que c'est tout le discours du prêtre qui se trouve frappé d'irréalité, tandis que s'expriment visuellement des désirs refoulés de vengeance qui n'ont pu nulle part s'exprimer dans l'univers particulièrement contraint où évolue le personnage. Dans le deuxième exemple<sup>20</sup>, Brenda rentre chez elle pour découvrir Nate, l'homme qu'elle aime et qui vient de rompre leur relation, assis, l'air désespéré. Sur sa demande, il se lance dans un violent discours auto-dépréciatif auquel elle oppose une déclaration d'amour. Au moment où le spectateur, en empathie avec Brenda, attend une déclaration réciproque, le visage de Nate change brutalement pour une diatribe particulièrement violente contre la jeune femme. Au moyen d'effets de réverbération, la bande son prépare alors le retour à la réalité qui s'effectue finalement à travers le gros plan du visage torturé de Brenda qui attendait le passage d'un feu au vert et se fait réveiller par le klaxon de la conductrice qui la suit, à laquelle elle renvoie du coup l'insulte qui concluait le discours imaginaire de Nate. Cette fois-ci, c'est toute la séquence qui se révèle ainsi hallucinatoire. Mais elle l'est tant pour Brenda que pour un spectateur sommé de déceler ainsi ses attentes scénaristiques « à l'eau de rose » et de s'en méfier<sup>21</sup>.

Sous la condition du sommeil, les événements imaginés n'ont pas l'apparente docilité des fantaisies conscientes de l'état vigile qui ne surprennent jamais leur auteur. Les scénarios

---

<sup>18</sup> Cf. l'introduction du catalogue de l'exposition Georges de La Tour, Paris, Réunion des musées nationaux, 1997, p.35.

<sup>19</sup> 7ème minute.

<sup>20</sup> 20ème minute.

oniriques n'ont d'ailleurs pas d'auteur, ils s'imposent à l'ego rêvant en s'improvisant à travers lui et en le désignant ça et là sous les oripeaux d'un ego rêvé. Cette improvisation anonyme est telle que le terme même de *scénario*, couramment emprunté au discours de la veille – où il implique un dessein, un commencement et une fin – se révèle ici inadéquat.

On voit que notre deuxième séquence s'éloigne de cette distinction posée par M. Dayan<sup>22</sup>. Un scénario peut s'élaborer lors de l'hallucination qui n'est pas, loin s'en faut, totalement maîtrisé par son auteur. S'il ne s'agit pas d'un « train d'images » qui « emmène le rêveur, qui le prend toujours en marche et qui ne sait nullement où il va », le rêveur éveillé peut-il être lui aussi « assailli "de l'intérieur", sans pouvoir se dégager ni se détourner de ce qui lui advient »<sup>23</sup> ? Ou cinéma et bande dessinée inventent-ils une forme sans légitimité réelle pour les besoins de leurs programmes esthétiques spécifiques ? La conservation totale ou quasi totale des paramètres constitutifs de la réalité, qu'ils soient physiques, biologiques, économiques ou historiques, en empêchant la séparation trop évidente du réel et de l'imaginaire ne permet-elle pas, en effet, de produire des effets particulièrement intéressants pour la caractérisation mais aussi la dynamique d'ensemble du récit ?

Dans *Mother, Come Home*, Paul Hornschemeier, un des représentants les plus inventifs de la nouvelle BD américaine, insère une longue séquence rêvée ? imaginée ? par l'enfant narrateur<sup>24</sup>. De subtiles différences stylistiques manifestent immédiatement le caractère particulier de la séquence : couleurs et organisation géométrique des cases restent semblables à ce qui précède mais le dessin est plus stylisé, jusqu'au schématisme, et la graphie des bulles passe de la capitale à la minuscule. En ce qui concerne le récit, la parfaite coopération des infirmières avec l'enfant peut sembler ironique de leur part jusqu'aux deux dernières cases de la seconde page : la pensée de l'enfant s'y trouve en effet distribuée entre l'infirmière (« Time passes ») et lui-même (« Awkwardly »), avec, par ailleurs, une posture parallèle des deux bustes. Il ne s'agit donc pas de représenter un non-réel (une des spécialités par ailleurs d'Hornschemeier qui recourt avec bonheur au nonsense dans les volumes 1 et 5 de ses *Forlorn Funnies*<sup>25</sup>) mais de permettre à la rêverie diurne de « se déployer dans l'irréel, précisément parce que celui qui s'y adonne reste environné d'une réalité matérielle qu'il n'est pas en mesure d'oublier ni de

---

<sup>21</sup> Il en ira autrement dans une nouvelle séquence d'hallucination d'apparence pourtant très similaire dans le 3ème épisode de la 5ème et dernière saison (2005) : le glissement de Nate vers l'injure s'accomplit au cours d'un repas et vient révéler la façon dont Brenda interprète en profondeur (à tort ou à raison) le comportement en apparence parfaitement policé de celui qui est devenu entre temps son époux.

<sup>22</sup> Maurice Dayan, *Le Rêve nous pense-t-il ?*, op. cit., p.83.

<sup>23</sup> *Ibid.*, p.83-84.

<sup>24</sup> Milwaukie, Dark Horse Books, 2003, éd. non numérotée, début de la « section three ». Traduction disponible chez Actes Sud BD sous le titre d'*Adieu, maman* (2006).

<sup>25</sup> *Absence of Ink*, 2002 et 2004.

suspendre »<sup>26</sup>, réalité réinventée telle qu'imaginable par l'enfant à partir de l'expérience « vraie » passée du narrateur adulte, qui connaît effectivement les lieux décrits. La distorsion partielle de la représentation est progressivement annulée lors de la lecture, du fait de la parfaite cohérence du récit, et c'est la mise en scène impossible de la fin qui en établissant la toute puissance de l'enfant narrateur, capable de se distribuer à travers les figures qu'il organise, réussit à briser l'illusion. La force émotionnelle autant qu'esthétique du procédé est patente et est rendue possible par la spécificité même de la bande dessinée au sein des arts institutionnalisés.

On en donnera un dernier exemple, plus radical encore, tiré d'un album qui, cinq ans après sa sortie, est déjà considéré comme un classique du genre, au même titre que le *Maus* de Spiegelman ou le *Péplum* de Blutch, *Jimmy Corrigan* de Chris Ware<sup>27</sup>. Les rêves de Jimmy ont parfois une fin, jamais de début. Au début de l'album, lors de la rencontre du personnage avec un père qui l'a abandonné enfant et dont il n'a aucun vrai souvenir, le récit est mené de façon particulièrement complexe et donne une large place à des séquences hallucinatoires. Dans le passage qui nous intéresse plus particulièrement<sup>28</sup>, la confrontation muette des deux figures en champ/contrechamp est brutalement suivie d'une vision, forcément imaginaire, du père en train de faire l'amour alors que vient du hors champ une bulle qui enclot un texte sans relation et en apparence parfaitement inoffensif (« Entre donc et assieds-toi un moment – J'ai encore une heure avant de finir de travailler ») à moins de s'interroger sur le travail en question (le père est et reste au lit) et sur l'ouverture avec le verbe *come* dont on connaît la signification sexuelle et qui rentre en résonance allusive avec l'onomatopée finale en gras. La position de Jimmy comme témoin de la scène primitive à droite de la case est une reprise de l'image située immédiatement au dessus qui s'inscrivait, elle, clairement dans le réel.

---

<sup>26</sup> M. Dayan, *Le Rêve nous pense-t-il ?*, op. cit., p.88-89.

<sup>27</sup> New York, Pantheon Books, 2000, édition non paginée. Traduction chez Delcourt en 2002.

<sup>28</sup> P.43-44 en numérotant depuis la couverture.



Le contraste de couleur bleu/vert rend d'autant plus brutal le changement d'espace alors que la neige que l'on aperçoit à travers la fenêtre maintient le lien avec une réalité apparemment distordue. La planche suivante semble débiter avec un retour à la normale mais dès la fin du strip la réapparition dans le lit de la figure féminine, identifiée à la mère jeune, est suivie d'une série d'agressions de plus en plus violentes à l'égard d'un père qui ne se défend pas mais se contente de constater l'efficacité de son fils, capable effectivement d'ouvrir en deux, de façon impassible, un corps avec un mug cassé : dans « Christ you really got me there », le verbe *get* peut signifier aussi bien « toucher émotionnellement » que « se venger de », voire « tuer » et cette polysémie n'est pas sans ironie face à la simplicité de la réplique de Jimmy tortionnaire (« I brought you a basket of fruit »). On ne peut ici que revenir à ce que M. Dayan dit de la façon dont le rêve réussit à nous permettre de nous penser :

Le réel n'en est pas moins présent au rêveur, comme identique à ce qu'il est en train de découvrir et qui implique toujours sa vie propre, ramassée et transmuée dans l'espace et dans le temps internes à la dramaturgie onirique. Cette implication et cette contraction

dessinent une figure de la vie singulière qui paraît souvent plus réelle qu'une vie de veille résumée dans une biographie. Non que l'objet factuel d'une description de ce genre s'y trouve prodigieusement condensé : le rêveur, même s'il va plus vite que le veilleur empêtré dans ses réflexions, n'est pas un autobiographe particulièrement inspiré. Ce n'est pas sur ce plan-là qu'il opère, mais sur celui de la parabole qui met en relation l'expérience vécue et autre chose qu'elle-même, à travers un mode d'animation des images qui valent seules pour le réel de l'instant.<sup>29</sup>

L'insistance du dialogue sur la *réalité* de ce qui se joue à l'image alors que tous les signaux sont désormais présents pour penser l'inverse (« That's REAL », « you're really gonna ») et réussir ainsi à supporter le spectacle d'un parricide froid et systématique me semble une preuve que Ware pense la séquence hallucinatoire comme un moyen de poser de façon extrêmement économique tout un univers mental qui, comme pour le David de *Six Feet Under*, ne pourrait pas se dire ni même se penser : si réalité il y a, c'est celle des sentiments qu'éprouve Jimmy pour le père qui l'a abandonné et les jeux élaborés de double sens avec le langage autant que les distorsions des images vont dans le sens d'une révélation de Jimmy à lui-même que la page suivante de l'album va reformuler de façon radicalement distancée à partir d'une série systématisée de recadrages qui isolent Jimmy dans la marge droite.

Il s'agit de *square*<sup>30</sup>, aux sens propres et figurés, la douleur de la séparation et ce qu'elle engendre de perturbations à travers le traitement comme mécanisé et impersonnel d'une image muette.

Parce qu'elle s'inscrit à l'intérieur de frontières instables, la séquence d'hallucination possède donc au cinéma ou dans la bande dessinée un statut comparable en apparence à la digression qui, comme elle, inscrit un déplacement plus ou moins prévisible, déplacement du sujet – à penser non en termes d'objet de discours ou de pensée mais de sujet pensant, imaginant. La question centrale est dès lors d'envisager moins ses seuils que sa fonction ou encore d'interroger sa fonction à travers ses seuils. Car il va de soi que la « divagation » ne correspond pas à la digression telle que la conçoit Randa Sabry quand elle pose que « c'est seulement au moment où la valeur fictionnelle d'une séquence devient problématique, flottante, douteuse et même contradictoire, que naît l'effet »<sup>31</sup>. Indépendamment d'évidentes fonctions narratives, la divagation défait nos modes d'organisation habituels des unités complexes, remet en cause nos attentes de lecteurs, perturbe notre croyance dans l'image. C'est en cela qu'elle intéresse au plus haut point la forme en devenir qu'est la bande dessinée, genre qui se rêve syncrétique mais a

---

<sup>29</sup> M. Dayan, *Le Rêve nous pense-t-il ?*, op. cit., p.90.

<sup>30</sup> *To square* signifie aussi bien 1) rendre carré que 2) ramener à un bon angle, 3) multiplier au carré, 4) ajuster selon un principe ou une loi, 5) équilibrer, ou 6) rendre acceptable.

<sup>31</sup> Randa Sabry, *Stratégies discursives*, Paris, Éd. de l'EHESS, 1992, p.241.

Les rêves de Jimmy : divagations sans frontières dans la bande dessinée contemporaine

encore le plus grand mal à réussir à obliger son lectorat à poser un regard critique sur sa pratique, contre la consommation effrénée, pour se rêver adulte.



## PLAN

---

## AUTEUR

---

Jacques DÜRRENMATT

[Voir ses autres contributions](#)

Courriel : [jdurrenmatt@neuf.fr](mailto:jdurrenmatt@neuf.fr)