

# LA BANDE DESSINÉE ET SES SYMBOLES

**Application de la pensée de C. G. Jung  
à l'interprétation des bandes dessinées<sup>1</sup>**

**Joël Saucin<sup>2</sup>**

## **1. Introduction**

La pensée de Carl Gustav Jung a une influence non négligeable sur la psychologie moderne. Des mots aussi familiers que complexe, introversion, extraversion, archétype, sont des concepts élaborés par le célèbre psychiatre suisse. Mais la plus grande contribution de Jung au développement de la psychologie est la notion d'un inconscient, considéré non pas, à l'instar de l'inconscient freudien, comme seulement le débarras des désirs refoulés, mais comme une partie aussi importante de la vie de l'individu que celui du moi conscient.

L'inconscient joue un rôle de compensation par rapport à nos inhibitions. Il est la source de nos dynamismes évolutifs et créateurs. L'inconscient, chez Jung, se subdivise en inconscient personnel (l'inconscient de Freud) qui contient les désirs refoulés, mais aussi

---

<sup>1</sup> Cet article a été rédigé dans le cadre d'une épreuve de doctorat passée en mai 1995 au Département de communication de l'Université catholique de Louvain.

<sup>2</sup> Chargé de cours à l'Institut des Hautes Études des Communications Sociales de Bruxelles.

toutes les potentialités non exploitées par l'individu, et en inconscient collectif, "c'est à dire la partie de la psyché qui retient et transmet l'héritage psychologique commun à toute l'humanité"<sup>1</sup>.

Le langage et les personnages qui peuplent ce monde sont des symboles, et nous communiquons avec lui par l'intermédiaire des rêves<sup>2</sup>.

## **2. La méthode d'amplification et la libre association d'idées**

Comme nous l'enseigne la sémiologie, le signe est toujours moins que le concept qu'il représente. Il est fabriqué. Si fantastique soit-il, le signe est rattaché à la pensée consciente qu'il signifie. Quant au symbole, il renvoie toujours à un contenu plus vaste que son sens immédiat et évident. Il est un produit naturel et spontané. Le symbole est un terme, un nom ou une image qui possèdent des implications, qui s'ajoutent à leur signification conventionnelle et évidente. Il implique quelque chose de vague, d'inconnu ou de caché pour nous.

Notre perception de la réalité comporte des aspects inconscients. Les phénomènes perçus sont transposés du domaine de la réalité dans celui de l'esprit. Ils deviennent des réalités psychiques où interviennent un nombre indéfini de facteurs inconnus ainsi qu'une série de complexes. Ces complexes sont "des thèmes affectifs refoulés, susceptibles de provoquer des troubles permanents dans notre vie psychique, ou même les symptômes d'une névrose"<sup>3</sup>. Carl Gustav Jung, en s'attachant aux rêves, s'est efforcé de mettre au point une technique qui permet d'atteindre ces complexes : la méthode des associations libres. Ces "libres associations", ainsi que les "tests d'association verbale", permettent de découvrir ces complexes qui provoquent les troubles névrotiques d'un malade. Cette méthode consiste donc à prendre une à une les différentes images d'un rêve et à réunir au sujet de chacune d'elles toutes les idées qui se présentent à l'esprit du rêveur en corrélation avec cette image.

---

<sup>1</sup> J. HENDERSON, "Les mythes primitifs et l'homme moderne", in C. G. JUNG et alii, *L'homme et ses symboles*, Paris, Robert Laffont, 1964, p. 107.

<sup>2</sup> J. FREEMAN, "Introduction", in C. G. JUNG et alii, *L'homme et ses symboles*, Paris, Robert Laffont, 1964, p. 12.

<sup>3</sup> *Ibidem*, p. 27.

Jung remarque cependant que “Si, à partir d'un point de départ quelconque, on établit une chaîne d'associations, on aboutit immanquablement à un complexe, sans avoir besoin d'un rêve pour cela”<sup>1</sup>. Nous pourrions utiliser aussi bien un jeu de cartes ou une page de dictionnaire et aboutir, grâce aux associations libres, à l'un ou l'autre de ces complexes qui sommeillent en chacun d'entre nous. Ce raisonnement l'amène à conclure que seules les images et les idées qui font manifestement parties du rêve doivent être utilisées pour son interprétation. Jung abandonne sa méthode des associations libres et crée un procédé qu'il appelle “amplification”, “association circulaire”, ou “association surveillée”. Au lieu d'une chaîne d'associations en ligne droite et se prolongeant sans fin, cette “association surveillée” effectue un mouvement circulaire autour des divers éléments du rêve. Le rêve originel demeure au centre du processus. Ainsi, chaque maillon de la chaîne n'est pas seulement rattaché au précédent: il reste aussi en rapport radial avec l'élément correspondant du rêve lui-même. Tous les éléments du rêve forment eux-mêmes une structure radiale proche du rhizome<sup>2</sup> ou de l'hypertexte<sup>3</sup>.

L'amplification utilise tel élément particulier d'un rêve moins pour découvrir des complexes que pour essayer d'établir le sens précis et particulier de cet élément dans le contexte du rêve<sup>4</sup>. L'amplification est un travail d'association délimité, cohérent et dirigé, qui ramène toujours à la quintessence du rêve et qui cherche à l'élucider en l'éclairant de tous les côtés possibles<sup>5</sup>. L'amplification consiste en un élargissement et un enrichissement du contenu onirique au moyen de toutes les images analogues possibles. Chaque motif onirique se voit adjoindre des images, des symboles, des légendes, des mythes, de signification semblable ou analogue, ce qui permet de reconnaître ces motifs dans toutes leurs nuances, dans tous les aspects de leur sens possibles, jusqu'à ce que la signification soit mise en pleine lumière. Chacun des éléments, chaque parcelle de sens est fixée de cette

---

<sup>1</sup> C. G. JUNG, *L'Homme à la découverte de son âme. Structure et fonctionnement de l'inconscient*, Paris, Albin Michel, 1987, p. 277.

<sup>2</sup> G. DELEUZE & F. FUATTARI, *Capitalisme et schizophrénie. Mille plateaux*, Paris, Éd. de Minuit, coll. Critique, 1980, p. 9-37.

<sup>3</sup> P. LÉVY, *La machine univers. Création, cognition et culture informatique*, Paris, Éd. du Seuil-La Découverte, coll. Points Sciences, 1992, n° 79. P. LÉVY, *Les technologies de l'intelligence. L'avenir de la pensée à l'ère informatique*, Paris, Éd. du Seuil-La Découverte, coll. Points Sciences, 1993, n° 90.

<sup>4</sup> *Ibidem*, p. 48-49.

<sup>5</sup> J. JACOBI, *La psychologie de C. G. Jung*, Neuchâtel, Delachaux et Niestlé, p. 95-96.

manière et reliée au suivant, jusqu'à ce que toute la chaîne des motifs oniriques apparaisse clairement et puisse être soumise entièrement dans une unité à une dernière vérification<sup>1</sup>. Trois aspects sont à prendre en compte:

- l'amplification doit s'appliquer à tous les éléments du contenu onirique;
- chaque analogie, dans la mesure où elle comporte en soi des aspects archétypaux du motif onirique à pénétrer, précise, éclaire et renforce l'interprétation;
- les images et les analogies suscitées doivent toujours se trouver dans un rapport plein de sens et plus ou moins étroit avec le contenu onirique à interpréter.

Sous cette forme, l'amplification constitue une méthode qui peut s'avérer féconde pour l'étude des psychologèmes, mythologèmes et produits psychiques de toute nature, dont les bandes dessinées.

### 3. Les plans d'interprétation

Le désaccord entre Adler et Freud amène Jung à réfléchir sur les raisons de cette rupture<sup>2</sup>. Il découvre qu'il existe deux grandes tendances dont les centres d'intérêt sont totalement divergents. Ainsi, il divise les individus en deux catégories psychologiques:

1. les introvertis, tournés vers l'intérieur. Ils possèdent une tendance à l'introspection (Tertullien, Anselme, Zwingli... Adler);
2. les extravertis, tournés vers l'extérieur. Ils sont davantage attirés par les objets extérieurs (Origène, Roscelin, Luther... Freud).

Tenant compte de la différence entre les introvertis et les extravertis, Jung distingue deux plans d'interprétation : l'interprétation sur le plan du sujet et l'interprétation sur le plan de l'objet.

Au plan du sujet, les figures et faits oniriques s'interprètent symboliquement, en tant que reproductions de facteurs et de situations psychiques internes du rêveur. Les personnages du rêve représentent alors des tendances ou des fonctions psychiques du rêveur et la situation onirique, son attitude envers lui-même et envers la réalité psychique donnée. Ainsi compris, le rêve indique certaines données intérieures de la personne.

<sup>1</sup> *Ibidem*, p. 95-97.

<sup>2</sup> C.G. JUNG, *Psychologie de l'inconscient*, Genève, Georg & Cie, 1978, p. 83-84.

Au plan de l'objet, l'interprétation implique que les motifs oniriques comme tels doivent être considérés de façon concrète et non symbolique. Ce sont des signes ou des effets-signes<sup>1</sup>. Ils représentent l'attitude du rêveur à l'égard des faits et des personnes extérieures avec lesquels il est en relation. Ils tendent à démontrer de façon purement objective l'autre aspect des choses que nous avons considérées consciemment seulement d'un certain point de vue, ou à nous révéler ce que nous n'aurions absolument pas remarqué jusqu'ici<sup>2</sup>.

Si nous distinguons ces deux plans, ainsi que les rêves à caractère personnel (petits rêves) et les rêves à caractère collectif (grands rêves), nous obtenons quatre grilles de lecture distinctes:

	Plan de l'objet (A)	Plan du sujet (B)
Petits rêves 1	Il s'agit du point de vue de l'extroverti. L'œuvre et ses éléments sont interprétés comme représentatifs d'eux-mêmes et analysés du point de vue conscient de l'auteur. Cette interprétation se base sur des motifs en fonction des principes de plaisir et de réalité (interprétations freudienne, kleinienne ou lacanienne). La méthode utilisée est celle des associations libres. Le symbole est ici considéré comme un effet-signe.	Il s'agit du point de vue de l'introverti. L'œuvre et ses éléments sont interprétés comme autant de facettes propres à l'inconscient de l'auteur. Cette interprétation se base sur une finalité (principe de synchronicité et processus d'individuation) (interprétations adlérienne et jungienne). La méthode utilisée est celle de l'amplification personnelle. Le symbole est considéré comme une imago ou une image archétypale.

<sup>1</sup> Dalbiez signale que Freud utilise le mot *symbole* dans le sens d'*effet-signe*, ce qui réduit le champ infiniment ouvert du symbolisme. En effet, le symbole subit chez Freud une double réduction à laquelle répond la double méthode : la méthode associative et la méthode symbolique. Par la nature déterministe qui joint toujours un *effet psychique* (par exemple les images du rêve) à la *cause* suprême du psychisme, à savoir la libido, le symbole freudien reconduit toujours en dernier ressort à la sexualité (*pansexualisme*). Toutes les images, tous les fantasmes, tous les symboles se *réduisent* à des allusions imagées des organes sexuels mâle ou femelle. L'enfance et les étapes de la maturation sexuelle seraient le *réservoir causal* de toutes les manifestations de la sexualité, de tout le polymorphisme des satisfactions sexuelles. (R. DALBIEZ, *La Méthode psychanalytique et la doctrine freudienne*, vol. 2, Desclée de Brouwer, 1949, p. 124 et G. DURAND, *L'imagination symbolique*, Paris, P.U.F., coll. Initiation philosophique, 1976, p. 42-47).

<sup>2</sup> J. JACOBI, *op. cit.*, p. 103.

Grands rêves 2	L'œuvre et ses éléments sont interprétés comme représentatifs d'eux-mêmes et analysés du point de vue du lecteur et/ou de l'analyste. Il s'agit, non plus d'interprétations, mais d'analyses. Celles-ci sont basées sur des signes univoques ou des allégories. Les méthodes utilisées sont l'analyse, l'inférence, la description, la représentation basées sur le raisonnement, le principe de causalité et la logique aristotélicienne (sémiologie, structuralisme, sémantique, sociologie...).	L'œuvre et ses éléments sont interprétés comme des mythologèmes et analysés comme autant de facettes propres à l'inconscient collectif. Les interprétations sont basées sur les symboles plurivoques et ambivalents. Ceux-ci renvoient à un ou plusieurs mythèmes ou mythologèmes. Les méthodes utilisées sont la mythanalyse, l'herméneutique de Durand, Ricœur ou Éliade, les rêveries de Bachelard. Elles reposent sur des synthèses et le mode analogique.
-------------------	--	--

Prenons l'histoire ou le rêve suivant: un jeune homme ne peut voir sa fiancée, car son père la garde prisonnière dans une tour. Si nous reprenons les quatre niveaux d'interprétation présentés ci-dessus, nous obtenons les analyses suivantes:

A1 = les trois personnages sont des représentations de personnes bien réelles. Le psychanalyste dénoue les noeuds relationnels entre le jeune homme, son beau-père (considéré comme un Surmoi qui interdit), et sa fiancée (objet du désir), en ramenant à la conscience les facteurs qui ont détérioré les diverses relations et qui furent refoulés dans l'inconscient du patient. Pour Freud, chaque élément du rêve est de l'ordre du désir (motif). Le jeune homme désire sa fiancée. Son beau-père s'y oppose. Il s'ensuit un conflit dont l'issue (l'effet) sera d'obtenir l'objet du désir (la fiancée). Les symboles sont ici interprétés comme des effets-signes. L'effet-signe est une représentation qui trouve son origine dans l'objet perçu par la conscience et qui est ensuite oublié et/ou refoulé dans l'inconscient personnel. Pour qu'un effet-signe puisse surgir, il faut que l'individu ait vécu l'expérience du miroir (c'est le moment de l'identification imaginaire) et soit devenu un sujet à part entière (qu'il soit conscient de lui-même et des autres). Il faut que l'individu soit capable d'élaborer des dichotomies. La catégorie des effets-signes reprend l'ensemble des symboles, tels qu'ils furent décrits par Sigmund Freud, Sandor Férenczi, Mélanie Klein et Jacques Lacan. Comme l'affirmait Jacques Lacan, ces symboles s'articulent entre eux selon les deux grandes catégories rhétoriques : la métaphore (ou condensation) et la métonymie (ou déplacement).

L'inconscient personnel ne peut avoir la structure radicale du langage que si le sujet conscient a déjà accédé à ce langage.

B1 = les trois personnages sont également des facettes de l'inconscient du rêveur. Le jeune homme est un héros, la fiancée, une anima, et le beau-père est une imago paternelle, c'est-à-dire une image de père que le rêveur a reconstruite au cours de son enfance et de son adolescence, et qui est sa vérité du vécu. Ces diverses facettes peuvent éventuellement détériorer les relations avec les personnes représentées (par projection de ces images intérieures), mais le rêveur doit d'abord comprendre que ces divers aspects sont des parties refoulées ou inconnues de lui-même. Pour Jung, s'il reconnaît que chaque élément du rêve pourrait être de l'ordre du désir (motif + rêve de compensation), il nous dit avec insistance qu'il faut prendre ces éléments comme partie intégrante de l'inconscient du sujet avec une référence au Soi. Chaque élément du rêve est la description exacte d'une situation psychique affective. C'est la primauté donnée à la finalité. Chaque symbole renvoie à une imago ou une image archétypale. L'archétype en soi n'est pas représentable. Il trouve son origine dans le sujet et non dans l'objet. Son essence échappe à la conscience. Mais ses effets concrets se manifestent au travers d'images. Ces images sont les représentations archétypales. Elles dérivent de l'archétype qui, pourtant, ne se réduit pas à l'une d'entre elles. L'archétype serait la structure qui tend à faire de nous un être universel, les images qu'il véhicule recèlent notre singularité. L'archétype se forme dans l'inconscient collectif. Celui-ci ne possède pas la structure du langage, mais fonctionne davantage selon les lois de la physique relative aux énergies et à la thermodynamique. L'inconscient collectif est en interaction avec l'inconscient personnel.

A2 = tous les éléments sont des signifiants qui renvoient à un nombre déterminé de signifiés. La signification de chacun de ces signes est relativement univoque. Seuls le contexte et les relations entre ces éléments engendrent une certaine ambivalence au niveau du sens. Les trois personnages sont des prototypes ou des stéréotypes du héros, de l'héroïne et du mauvais. Les divers éléments sont ici analysés comme des signes ou des allégories. Le signe est une convention collective plus ou moins arbitraire pour représenter un objet. Il est constitué du signifié et du signifiant. Cet élément est relativement univoque. Suivant que la relation implique ou n'implique pas un rapport existentiel avec celui qui en use, Jung distingue le symbole de

l'allégorie. L'allégorie est un symbole mort, c'est-à-dire qu'elle ne renvoie plus qu'à un seul signifié.

B2 = tous les éléments sont des signifiants (symbolisants) qui renvoient à un nombre indéterminé de signifiés (symbolisés). Les significations de chacun de ces symboles sont relativement pluri-voques. L'amplification, le contexte et les relations entre ces symboles permettent d'interpréter le sens de ces éléments. Les trois personnages sont des images archétypales représentatives de certaines facettes de l'inconscient que l'analyste partage avec le rêveur. Les différents éléments sont autant de mythologèmes. Celui-ci est, soit une image archétypale issue de l'inconscient collectif, soit un effet-signe issu de l'inconscient personnel, qui se révèle au travers des mythes, des contes ou des légendes. Cet élément, tout en demeurant ambivalent et pluri-voque, est reconnu socialement et culturellement. On peut en dégager la symbolique grâce aux amplifications et associations libres ou en recourant aux différents dictionnaires des symboles.

Le symbole est l'acception généraliste regroupant les effets-signes, les imagos, les images archétypales et les mythologèmes. Il peut être interprété au plan de l'objet et/ou au plan du sujet, d'un point de vue individuel et/ou collectif. Nous savons que les symboles n'apparaissent pas seulement dans les rêves. Ils interviennent dans toutes sortes de manifestations psychiques. Il y a des pensées et des sentiments symboliques, des actes et des situations symboliques. Il existe de nombreuses histoires, telles que les mythes ou les contes de fées, qui contiennent nombre de symboles. Ces symboles, parmi les plus importants, ne sont pas individuels mais collectifs, à la fois dans leur nature et leur origine. Ce sont des "représentations collectives", émanant des rêves et de l'imagination créatrice primitive. "En tant que tels, ils sont des manifestations involontaires, spontanées, qui ne doivent rien à l'invention délibérée"<sup>1</sup>.

C'est ce type de symboles que je propose de découvrir au travers des bandes dessinées. Bien qu'ils ne puissent être totalement dissociés de l'inconscient individuel de l'auteur, ils s'adressent également à la psyché du lecteur.

En interprétant ces symboles, le lecteur pourra, le cas échéant, retrouver la signification profonde qu'ils possèdent au niveau de l'inconscient de l'auteur, mais il découvrira, ou ressentira à coup sûr,

---

<sup>1</sup> C. G. JUNG, "Essai d'exploration de l'inconscient", in C. G. JUNG et alii, *L'Homme et ses symboles*, op. cit., p. 55.

la signification qu'ils peuvent avoir pour lui-même. En découvrant ces symboles, c'est une partie de son propre inconscient qu'il s'apprête à découvrir. En effet, comme le conte, la bande dessinée est une création poétique réalisée par un conteur populaire, qui puise son inspiration dans l'inconscient collectif.

Comme le conte, la bande dessinée se définit par son caractère de fiction avouée, même si l'affirmation de vérité est utilisée pour capter l'attention du lecteur. Elle est à la fois une création anonyme issue de la mémoire collective qui possède une même structure narrative (la morphologie des contes merveilleux décrite par Vladimir Propp<sup>1</sup>) et la création d'un artiste qui actualise le récit, sans en bouleverser le schéma narratif. Comme le conte, toute bande dessinée exerce quatre fonctions: ludique<sup>2</sup>, psychologique<sup>3</sup>, éducative<sup>4</sup> et initiatique<sup>5</sup>. Dès lors, il nous paraît intéressant de relever les images archétypales véhiculées par les bandes dessinées afin de mieux cerner les rôles initiatique et psychologique qu'elles jouent au niveau de l'imaginaire des enfants.

De même que pour l'étude des rêves, seules les images et idées manifestement présentes dans l'œuvre étudiée devront être utilisées pour son interprétation. Alors que l'association "libre" nous entraîne toujours plus loin des matériaux originels, la méthode préconisée par Jung nous amène plutôt à effectuer une sorte de démarche circulaire sous forme de spirale (*circum ambulacio*) qui aurait l'image issue de la bande dessinée pour centre.

Chaque symbole sera à la fois interprété du point de vue individuel (auteur et lecteur) et du point de vue collectif, de manière introvertie (plan du sujet) et extravertie (plan de l'objet). Les diverses interprétations seront ainsi articulées selon le schéma suivant:

---

<sup>1</sup> V. PROPP, *Morphologie du conte*, Paris, Éd. du Seuil, coll. Points Sciences humaines, 1970.

<sup>2</sup> F. FLAHAULT, *L'interprétation des contes*, Paris, Denoël, 1988, p. 22.

<sup>3</sup> M.-L. VON FRANZ, *L'interprétation des contes de fées*, Paris, Dervy-Livres - La Fontaine de Pierre, 1987, p. 9-33.

<sup>4</sup> S. LOISEAU, *Les pouvoirs du conte*, Paris, P.U.F., 1992, p. 19.

<sup>5</sup> D. BOYES, *Initiation et sagesse des contes de fées*, Paris, Albin Michel, coll. Spiritualités vivantes, 1988.

	Plan de l'objet	Plan du sujet
Modes	Associations libres.	Associations contrôlées.
Temps	Date précise de l'histoire. Temps chronologique.	Période indéterminée, intemporelle. Temps circulaire.
Lieux	Lieux connus (conscience).  Conception géographique. Topiques freudiennes.	Lieux naturels et mystérieux (inconscient).  Conception psychique (conscience, inconscient personnel, inconscient collectif).
Nombre de personnages au début et à la fin	Symbolique des nombres du point de vue psychanalytique.	Symbolique des nombres au niveau archétypal et en tenant compte des fonctions psychiques représentées par ces personnages.
Dramatis personae	Instances liées au ça, au moi et au surmoi. Pulsions. Principes psychiques. Points de vue liés aux motifs <sup>1</sup> .	Imagos et archétypes. Points de vue liés au principe de synchronicité.
Autres symboles	Principes, pulsions, manques et désirs. Points de vue liés aux motifs et au principe de causalité.	Imagos et archétypes. Points de vue liés au principe de synchronicité.
Peripeteia et lysis	Comparaison avec des récits imaginaires ou historiques dus à des auteurs précis. Comparaison avec le complexe d'Œdipe et le roman familial.	Comparaison avec des récits mythologiques, des légendes, des contes et des rêves.
Conclusions	Synthèse en tenant compte des relations, du co-texte et du contexte.	Synthèse en tenant compte des relations, du co-texte et du contexte.

Par l'amplification de ses thèmes, nous laissons s'explicitier l'œuvre, en prenant pour point de départ l'idée qu'il s'agit d'un mystère vécu par un auteur qui tente de communiquer aussi bien qu'il le peut. Scrutant chacune des images, son contexte, et le lien qu'elle a avec les

<sup>1</sup> La psychanalyse est une science exégétique, portant sur les rapports de sens entre les objets substitués et les objets originaires de la pulsion. Elle se rapporte à une réalité psychique et nous parle de *motifs* et non de *causes* ; néanmoins, son explication ressemble à une explication causale, sans jamais se confondre avec elle. On pourrait parler de *motivation alléguée* ou *rapportée*, à condition de "déplacer" cette *motivation* dans un champ analogue à celui de la réalité physique. C'est ce que fait la topique freudienne (P. RICŒUR, *De l'interprétation. Essai sur Freud*, Paris, Éd. du Seuil, coll. Points Essais, p. 378-380).

autres, nous essayons d'en dégager le sens spécifique et la logique interne. Cette interprétation est relative et n'est pas une vérité dernière. Elle est une façon de raconter des histoires, afin d'alimenter notre imaginaire, de nous interpeller au fond de nous-même, et de jeter un regard neuf sur des lectures maintes fois compulsées. Nous ne désirons pas présenter notre interprétation comme si elle était définitive: ce serait un mensonge, voire de l'abus de confiance. Le seul critère véritable sera : l'interprétation est-elle satisfaisante et trouve-t-elle un écho en nous-même et chez les autres? Si oui, nous savons que notre interprétation est féconde et que nous avons interprété le matériel de façon satisfaisante. Mais avant de réaliser une quelconque amplification, il nous faut encore développer un dernier point, celui des images archétypales perçues durant le processus d'individuation.

#### **4. Archétypes et symboles rencontrés durant le processus d'individuation**

L'enfance est une période durant laquelle l'individu prend peu à peu conscience du monde et de lui-même. Ses premiers rêves se manifestent souvent sous la forme symbolique de la structure fondamentale de la psyché. L'enfant peut ainsi voir en rêve un motif circulaire, quadrangulaire ou nucléaire qui symbolise le centre de la psyché. L'inconscient peut être également symbolisé par des couloirs ou des labyrinthes.

Le processus d'individuation proprement dit, c'est-à-dire l'accord du conscient avec son propre centre intérieur (noyau psychique) ou Soi, naît en général d'une blessure infligée à la personnalité, et de la souffrance qui l'accompagne. Ce choc initial est une sorte d'"appel", bien qu'il ne soit pas souvent reconnu comme tel. Au contraire, le moi se sent frustré dans sa volonté ou son désir et projette la cause de cette frustration sur quelque objet extérieur<sup>1</sup>.

L'individu peut ainsi accuser le monde entier ou souffrir d'un ennui mortel, qui fait que tout lui paraît dénué de sens et vide. Dans les mythes, le remède qui chasse le mal et délivre le Roi ou son pays de leurs maux est toujours un être ou un objet unique et difficile à

---

<sup>1</sup> M.-L. VON FRANZ, "Le processus d'individuation", in C. G. JUNG et alii, *L'homme...*, op. cit., p. 166.

découvrir. Il en est de même pour la crise initiale qui marque la vie de l'individu. Le remède n'est guère facile à trouver. Une seule attitude semble donner un résultat : se tourner vers les ténèbres de son inconscient afin de voir ce qui ne va pas en soi.

Carl Gustav Jung, en analysant les rêves de ses patients, s'est rendu compte que l'évolution des images symboliques pouvait se produire dans l'esprit inconscient de l'homme moderne tout autant que dans les rites des sociétés anciennes. Les rêves présentent des aspects de l'initiation à la vie dans les mêmes formes archétypales que l'initiation à la mort. Ce lien entre les mythes primitifs et les symboles produits par l'inconscient lui a permis d'identifier et d'interpréter ces symboles dans un contexte qui leur confère une perspective historique en même temps qu'un sens psychologique. Ainsi, certains symboles concernent l'enfance et le passage à l'adolescence, d'autres la maturité, d'autres encore la vieillesse quand l'homme se prépare à une mort inévitable. Avant d'analyser chacun de ces archétypes, il y a lieu de noter que :

(...) tout complexe, toute structure générale, ou tout archétype (selon le nom qu'on lui donne) étant un système polarisé, possède un côté lumineux et un côté ténébreux. On pourrait se représenter un archétype comme composé de deux sphères, l'une claire et l'autre obscure<sup>1</sup>.

Ainsi, l'archétype de la Grande Mère contient d'une part la sorcière, la mère diabolique, la marâtre ou la Mort, et d'autre part la fée marraine, la vieille femme sage, la déesse de la fécondité, la déesse mère ou la déesse nourricière. Dans l'archétype de l'esprit, il y a le vieux sage ou senex, mais aussi le sorcier destructeur ou démoniaque. L'archétype du Roi représente souvent le symbole de la conscience collective et peut signifier la fécondité et la puissance d'une ethnie ou le vieux monarque tyrannique qui étouffe toute vie nouvelle. Finalement, le héros lui-même peut incarner le renouvellement de la vie ou être le grand destructeur. Chaque figure archétypale porte donc sa propre ombre. Comme nous le verrons, les thèmes des jumeaux (twins) ou des androgynes éclairent ce phénomène de dédoublement – ils sont une conjonction d'opposés, dont l'un des termes est extraverti, l'autre introverti, ou l'un est mâle, l'autre

---

<sup>1</sup> M.-L. VON FRANZ, *L'ombre et le mal dans les contes de fées*, Paris, La Fontaine de Pierre-Dervy-Livres, 1980, p. 57.

femelle, l'un est du côté de l'esprit, l'autre du côté de l'animal— sans que l'un ou l'autre soit moralement supérieur. Le sens d'une image archétypale ne devient évident que lorsqu'elle a reçu une valeur de position et de signification parmi le contexte total. Dès lors, comme les images archétypales d'un conte de fées, chaque personnage de la bande dessinée sera considéré comme l'ombre de tous les autres. Ces personnages devront ainsi être mis en relief et comparés les uns par rapport aux autres, car tous ont une fonction compensatrice.

## 4.1. Les images de l'idéal du moi

### 4.1.1. *La persona*

Le terme *persona* désigne, dans le théâtre antique, le masque porté par les acteurs. De même, l'individu se crée une enveloppe que Jung appelle sa *persona*, son masque. La *persona* n'est cependant qu'un masque qui dissimule une partie de la psyché collective dont elle est constituée. La *persona* donne l'illusion de l'individualité. Ce masque fait penser aux autres et à soi-même que nous sommes devenus des individus à part entière, alors qu'au fond nous jouons simplement un rôle à travers lequel ce sont des données et des impératifs de la psyché collective qui s'expriment. La *persona* n'est qu'une formation de compromis entre l'individu et la société, en réponse à la question de savoir sous quel jour le premier doit apparaître au sein de la seconde. Comparée à l'individualité du sujet, sa *persona* n'est qu'une réalité secondaire, un simple artifice auxquels d'autres participent souvent bien davantage que l'intéressé lui-même. Bien que le moi conscient s'identifie tout d'abord à la *persona*, le Soi inconscient ne saurait être réprimé<sup>1</sup>.

### 4.1.2. *Le mythe du héros*

Le mythe du héros est le plus répandu et le mieux connu. Nous le trouvons dans la mythologie classique de la Grèce et de Rome, dans les mythologies celtique et nordique, dans les diverses épopées du moyen âge, en Extrême-Orient, parmi les tribus amérindiennes, au

---

<sup>1</sup> *Ibidem*, p. 81-83.

sein des peuplades africaines, et, bien entendu, dans la plupart des récits évoqués par nos médias actuels. Il suscite non seulement des comportements, mais provoque d'innombrables créations imaginaires, de l'Iliade à Superman. La littérature héroïque, c'est non seulement les fictions des bandes dessinées, mais aussi celles des chansons de Geste, des romans et des films d'espionnage, policiers ou de cape et d'épée. Le héros apparaît aussi dans nos rêves et se révèle d'une importance psychologique profonde. Ces mythes varient considérablement au niveau des détails, mais leur structure générale demeure fort semblable.

Ils ont une forme universelle, bien qu'ils aient été élaborés par des groupes ou des individus qui n'avaient pas de contacts culturels directs, par exemple, les tribus africaines et les Indiens de l'Amérique du Nord, les Grecs et les Incas. Sans cesse, on entend la même histoire décrivant la naissance miraculeuse, mais obscure du héros, les témoignages précoces de sa force surhumaine, son ascension rapide à la prééminence ou au pouvoir, sa lutte triomphante contre les forces du mal, sa défaillance devant la tentation d'orgueil (*hybris*<sup>1</sup>) et son déclin prématuré, à la suite d'une trahison, ou par un sacrifice "héroïque" qui aboutit à sa mort<sup>2</sup>.

Le héros mythique est "l'incarnation (historique ou non) exemplaire de l'archétype du héros : accomplissant des exploits extraordinaires et périlleux, il est la projection de l'idéal du moi de l'homme ordinaire. Car l'homme, tout homme est le héros psychologique de son combat pour l'autonomie : l'archétype du héros, activé dans la psyché, suscite des émotions, images et motivations qui peuvent être projetées sur le héros mythique, amplifiant, exaltant et glorifiant l'épreuve que vit le moi<sup>3</sup>.

La fonction essentielle du mythe héroïque est le développement, chez l'individu, de la conscience de soi. Il lui permet de faire face aux tâches ardues que la vie lui impose en prenant conscience de ses propres forces et faiblesses.

<sup>1</sup> Mot grec signifiant 'démésure'.

<sup>2</sup> J. HENDERSON, "Les mythes primitifs et l'homme moderne", in C. G. JUNG et alii, *L'homme...*, *op. cit.*, p. 110.

<sup>3</sup> L. JADOT, "L'archétype et le mythe dans la psychologie analytique de C.G. JUNG", in *Les notions essentielles de la psychologie de C. G. Jung. Cours de 1ère année destiné aux analystes en formation*, Bruxelles, document interne de la Société Belge de Psychologie analytique, vol. 1, 1984, p. 134.

Étudiant la mythologie winnebago, le professeur Paul Radin relève quatre cycles distincts dans l'évolution du mythe du héros. Comme les Winnebagos<sup>1</sup>, il les a baptisés cycle du trickster ou fripon, cycle du hare ou lièvre, cycle de la red horn ou corne-rouge, et cycle des twins ou jumeaux<sup>2</sup>.

Le cycle de trickster (le fripon) correspond à la première période de la vie. Trickster est un joueur de tours, un bouffon, ou encore un petit fripon. C'est un personnage dominé par ses appétits. C'est le dieu Pan de la mythologie. Il conserve la mentalité d'un enfant et son but principal est la satisfaction de ses besoins les plus élémentaires. Il est tout instincts, sans aucune inhibition. Dans certaines histoires, il apparaît sous les traits d'un animal (par exemple, dans *Le Roman de Renart*, *La Belle et la Bête*, ou encore *Le singe* de la mythologie chinoise) et s'amuse en commettant divers petits larcins. Petit à petit, ce chenapan se transforme et commence à prendre l'apparence humaine. Au cinéma, la métamorphose subie par l'un des Gremlins qui s'exprime énormément dans le deuxième épisode de cette saga produite par Spielberg est assez évocatrice de ce type de personnage. En bande dessinée, on retrouve le trickster entre autres sous les traits de personnages tels que Pirlouit de Peyo (*Le lutin du bois aux roches*), Obélix dans *Astérix le Gaulois* d'Uderzo et Goscinny, ou par certains côtés Gaston Lagaffe de Franquin. Il apparaît également dans certaines oeuvres sous les traits d'un animal (par exemple, dans *Renart le Goupil* de Cabanes et Forest, *Cubitus* dans *Du meilleur tonneau de Dupa* ou encore *Le singe* de Manara) et subit parfois une mutation lente durant laquelle il acquiert l'apparence humaine (par exemple, *Lambique* dans la série *Bob et Bobette* de Vandersteen ou *Dogbull* dans *Les aventures de Chick Bill* de Tibet).

Le hare (le lièvre) peut également avoir une forme animale. Il marque cependant un progrès très net sur trickster. Il représente en quelque sorte le fondateur ou le créateur de la culture. Il en est également le sauveur. Ce personnage corrige les impulsions instinctives et enfantines qui dominent dans le cycle de trickster. Prométhée est manifestement l'exemple le plus connu de ce type de héros. En bande dessinée, il se manifeste parfois au travers de personnages comme le

---

<sup>1</sup> Les Winnebagos sont des Indiens du Moyen-Wisconsin et du Nebraska-Oriental (Amérique du Nord) qui parlent la langue sioux.

<sup>2</sup> C.G. JUNG, CH. KERÉNYI & P. RADIN, *Le fripon divin. Un mythe indien*, Genève, Georg & Cie, 1958, p. 87-145.

Chninkel de Rosinski et Van Hamme dans *Le grand pouvoir du Chninkel* ou Ergün l'errant de Comès dans *Le dieu vivant*.

La red horn (la corne rouge) est l'archétype du héros qui triomphe des épreuves telles que la guerre ou la course. Son pouvoir surhumain apparaît lorsqu'il l'emporte sur des géants, soit par la ruse, soit par la force. Il peut apparaître sous les traits d'un jeune adolescent et est alors accompagné d'un personnage dont la force compense ses défaillances éventuelles. C'est Hercule, le héros-dieu de la mythologie latine. C'est Luke Skywalker dans *La Guerre des étoiles* de George Lucas. En bande dessinée, on le retrouve sous les traits de personnages tels que Johan de Peyo, Astérix d'Uderzo et Goscinny, Tintin de Hergé, Spirou de Rob Vel, Thorgal de Rosinski et Van Hamme, ou encore Superman de Shuster et Siegel.

Les twins (les jumeaux) figurent les deux aspects opposés de la nature humaine: l'ego et l'alter ego. L'un, Flesh, représente l'introverti. Il est conciliant, doux et sans initiative. Sa force principale réside dans sa faculté de réflexion. L'autre, Stump, représente l'extraverti. C'est l'homme d'action capable de grands exploits. Il est dynamique et toujours prêt à la révolte. La mythologie classique regorge de ces jumeaux demeurés célèbres tels Castor et Pollux, ou Romulus et Remus. Ces héros finissent par être victimes de l'usage abusif qu'ils font de leur pouvoir. Il ne reste plus de méchants ou de monstres à combattre, et leurs débordements entraînent finalement leur châtiement. Ayant dépassé les bornes, ne respectant plus rien, ils reçoivent souvent la mort comme punition. À moins que ces deux types de héros ne consentent à vivre dans un état de repos permanent, où les deux aspects contradictoires de la nature humaine retrouvent leur équilibre, c'est dans le cycle des twins que nous trouvons les thèmes du sacrifice et de la mort du héros considérés comme nécessaires à la guérison de l'hybris, l'aveuglement et l'orgueil. En bande dessinée, ces jumeaux peuvent être symbolisés par divers couples de héros tels que Blake et Mortimer d'E.-P. Jacobs, Corentin et Kim de Paul Cuvelier, Spirou et Fantasio de Jijé, Alix et Enak de Jacques Martin, Astérix et Obélix d'Albert Uderzo et René Goscinny, ou Tintin et Milou (puis Haddock) de Hergé.

Nous pouvons tracer un parallèle entre le type de héros et le développement psychologique de la personne:

trickster	hare	red horn	twins
Pirlouit, Cubitus, Obélix, Milou	Le Chninkel, Fantasio, Gaston	Johan, Thorgal, Tintin, Spirou, Astérix	Blake et Mortimer Johan et Pirlouit Tintin et Milou
----- ----- ----- -----			
0 à 3 ans	3 à 12 ans	12 à 18 ans	>18 ans
Fusion avec la mère "on" indéterminé	Identification assujettis- sement social et prise de conscience de l'ego ("je")	Opposition prise de conscience des valeurs ("je" >< "ils")	Coopération rencontre avec l'autre ("nous" inclusif)
Cherche à assouvir ses désirs	Accède au langage et à la culture	Essaie de s'affirmer	Accepte les différences (amour)
petite enfance	enfance	adolescence	adulte

## 4.2. Première rencontre avec l'inconscient: la découverte de l'ombre

Les rêves nous familiarisent avec des aspects de notre personnalité que nous avons laissés de côté. Cette partie inconsciente de notre moi se manifeste le plus souvent dans nos rêves sous une forme personnifiée. Cette ombre "est constituée par les attributs et qualités inconnus ou peu connus du moi, qui font partie des aspects personnels de la psyché, et pourraient aussi bien être conscients"<sup>1</sup>. L'ombre représente le côté ténébreux et vulnérable de la personnalité du moi. Elle englobe nos potentialités inexploitées, mais aussi tous les aspects de nous-mêmes qui furent refoulés à la suite de notre éducation et de divers interdits sociaux ou religieux. Elle est la représentation de certains aspects de l'individualité inconsciente. Elle exprime le côté obscur, non vécu ou refoulé du complexe du moi. L'ombre, dans un premier stade, représente tout simplement l'inconscient dans son entier.

Voir son ombre, c'est découvrir ses propres défauts, ses tendances, ses "poutres" et "fétus de paille" que l'on perçoit dans

<sup>1</sup> *Ibidem*, p. 168.

l'œil du voisin, sans clairement les accepter pour soi. Faute de les avoir conscientisés, nous les projetons sur les autres<sup>1</sup>.

L'ombre possède en fait deux aspects, l'un dangereux, l'autre précieux. Elle n'est pas uniquement une impulsion destructrice, elle contient aussi des forces constructives, créatrices, qui peuvent être mises à profit après que le moi a pris conscience de son ombre. Vishnu, dans la mythologie hindoue, incarne cette dualité: dieu bienveillant, il peut apparaître également sous un aspect démoniaque.

Dans les contes et les mythes, nous retrouvons cette part de nous-mêmes sous la forme de personnages mauvais, de monstres ou de démons. Ce personnage, comme tous les archétypes, peut évoluer entre les deux pôles négatif et positif et se métamorphoser lentement en un autre archétype. Ainsi, dans le film de Spielberg, *Gremlins II*, deux petits monstres (l'intellectuel et la femelle) apparaissent plus sympathiques que les autres *Gremlins* et se transforment d'une certaine manière en *tricksters*. Alors que dans le même film, un autre *Gremlin* devient plus monstrueux en se métamorphosant en araignée, image symbolique de la mauvaise mère. En bande dessinée, pour camper le personnage d'Olrik dans *Les aventures de Blake et Mortimer*, E.-P. Jacobs n'hésite pas à se prendre lui-même pour modèle. Dans la représentation de cette ombre par Olrik, E.-P. Jacobs y voit "plutôt un schématisme indispensable, à moins de doubler chaque personnage, d'un Mr. Hyde"<sup>2</sup>. Les aventures de Lefranc, de Jacques Martin, témoignent également du caractère ambigu de notre personnalité. Ainsi, les rapports antagonistes entre Lefranc et Axel Borg dépassent largement la simple anecdote manichéenne comme l'affirme à plusieurs reprises Axel Borg lui-même:

Nous sommes vraiment comme deux molécules qui s'attirent et se détruisent mutuellement (...) Un whisky?... Ah! c'est vrai, j'oubliais! Vous ne buvez pas d'alcool! Vous ne fumez pas, vous ne mentez jamais, vous ne jouez pas et trichez encore moins ; bref, vous êtes parfait! Le vrai redresseur de torts, le

<sup>1</sup> "Ne jugez point, ainsi vous ne serez point jugés. Le jugement que vous portez, on le portera sur vous, et l'on vous mesurera avec la mesure dont vous vous servez. Pourquoi regardes-tu la paille qui est dans l'oeil de ton frère, et ne vois-tu pas la poutre qui est dans le tien? Comment peux-tu dire à ton frère : Laisse-moi ôter la paille de ton oeil, alors qu'il y a une poutre dans le tien? Hypocrite! Ote d'abord la poutre de ton oeil, et ainsi tu y verras pour ôter la paille de celui de ton frère." (Matthieu, 7: 1-5).

<sup>2</sup> E.-P. JACOBS, *Un opéra de papier. Les mémoires de Blake et Mortimer*, Paris, Gallimard, 1981, p. 104-105.

jeune premier sans reproche! ... Dites, cela doit être assomant de ne pas avoir de défauts?<sup>1</sup>

Curieux rapports que les nôtres : nous nous repoussons tels des pôles, et en même temps nous nous attirons comme des aimants<sup>2</sup>.

Cette relation équivoque entre le moi et son ombre, Jacques Martin la développe encore davantage dans une autre série où Jhen, le héros, a pour meilleur ami Gilles de Rais, le sanguinaire personnage qui se console de ses méfaits auprès d'une statue de la Vierge:

Ma bonne Vierge, tu es de retour. Quel bonheur!... Je vais te remettre où tu pleures le mieux pour mes péchés. Nous allons désormais passer vie ensemble tout près l'un de l'autre et si tu te languis contre ce mur, j'irai souvent me consoler près de toi. Nous voici donc inséparables<sup>3</sup>.

Les problèmes éthiques que pose la rencontre avec l'ombre sont illustrés dans de nombreux livres de Sagesse. C'est le sens de la discussion entre Arjuna et Krishna dans le chapitre deux de La Bhagavad-Gîtâ<sup>4</sup>. C'est aussi l'objet de la discussion du XVIII<sup>e</sup> Livre de Coran. Moïse y rencontre l'ange Khidr. Celui-ci a un comportement destructeur qui surprend Moïse. Ce dernier apprend par la suite que Khidr a agi de la sorte pour éviter des catastrophes beaucoup plus graves. Cette histoire illustre bien la méfiance que nous devons avoir à l'égard des jugements hâtifs. La réalité psychique n'est pas toujours aussi simple qu'elle n'y paraît.

Reconnaître et accepter l'existence de ces qualités négatives en soi-même entraîne la renonciation à certains idéaux et à certaines normes de "savoir-vivre". Cela nous oblige à beaucoup plus de pondération et de réflexion si l'on veut éviter des conséquences néfastes. C'est prendre aussi connaissance des éléments collectifs liés à notre inconscient. Il s'agit de certaines qualités incompatibles avec

---

<sup>1</sup> J. MARTIN, *Lefranc. Le mystère Borg*, Paris-Tournai, Casterman, 1982, p. 47, v. 3.

<sup>2</sup> J. MARTIN & J. PLEYERS, *Lefranc. L'arme absolue*, Paris-Tournai, Casterman, 1965, p. 31, v. 7-8.

<sup>3</sup> J. MARTIN & J. PLEYERS, *Jhen. Barbe-Bleue*, Paris-Tournai, Casterman, 1984, p. 48, v. 5.

<sup>4</sup> SHRI AUROBINDO, *La Bhagavad-Gîta*, Paris, Albin Michel, coll. Spiritualités vivantes, 1970.

les normes de notre civilisation et qui sont dès lors réprimées par notre éducation.

En ce sens, toute civilisation, toute culture possède sa propre ombre. Cette ombre collective est personnifiée dans les systèmes religieux par les figures du diable ou d'esprits malfaisants. Satan, Belzébuth, Le Baphomet, Méphistophélès, Baal sont autant de personnifications exemplaires de l'ombre collective. Celle-ci est souvent liée à la fonction psychique collectivement refoulée. Il existe des rituels religieux ou magiques destinés à rendre le groupe conscient de son ombre. Ce sont des fêtes de libération de l'ombre telles que les messes noires, la fête des fous ou encore le carnaval. Quelques fois, un membre du groupe est obligé d'endosser cette ombre : c'est le fils indigne, la brebis galeuse, le bouffon, ou encore le bouc émissaire<sup>1</sup> qui sera ignoblement sacrifié sur l'autel de la vertu. Dernière remarque : dans les histoires qui ne contiennent pas à proprement parler de figure incarnant l'ombre, il y a dédoublement d'une figure archétypale, chaque moitié de celle-ci constituant l'ombre de l'autre<sup>2</sup>.

### 4.3. Les imagos parentales

Les imagos parentales procèdent d'une double appartenance, les influences des parents d'une part (plan de l'objet) et les réactions spécifiques du sujet d'autre part (plan du sujet). L'imago est à la fois subjective et objective. Elle est objective parce qu'elle se rapporte à un objet. Elle est subjective parce qu'elle exprime les réactions du sujet. L'imago est donc une image qui ne reproduit son modèle que de façon fort conditionnelle. La plupart des gens sont néanmoins convaincus que leurs parents sont tels qu'ils se les représentent et que leurs parents se confondent avec l'image qu'ils s'en font. L'image intérieure se trouve inconsciemment projetée. Lorsque les parents viennent à mourir, cette image demeure active et dynamique, comme si elle était un esprit existant en soi. Les imagos parentales peuvent prendre d'autres aspects que ceux des parents. Par exemple, les traits de l'imago épouseront ceux d'une vieille institutrice, d'un thérapeute plus âgé ou d'un éventuel directeur. Plus le champ de conscience d'un

---

<sup>1</sup> R. GIRARD, *Le bouc émissaire*, Paris, Grasset - Le livre de poche, coll. Biblio Essais, 1986, n° 4029.

<sup>2</sup> M.-L. VON FRANZ, *L'ombre...*, *op. cit.* p. 57.

enfant est limité, plus ses contenus psychiques lui apparaîtront avec un caractère d'externalité, sous forme par exemple de magiciens et de sorcières. Il existe une imago maternelle et une imago paternelle<sup>1</sup>.

#### 4.3.1. *L'imago maternelle*

Le premier réceptacle de l'image de l'âme pour l'homme est pratiquement toujours la mère. C'est pourquoi l'émancipation du fils et la séparation d'avec la mère représentent un tournant évolutif très délicat. A chaque stade du développement humain, la mère est perçue comme une bonne et une mauvaise mère. Pour le nourrisson, elle est à la fois cette image nourricière et protectrice dont l'absence ou le manque sont vécus comme de véritables terreurs. L'adolescent doit choisir entre la protection étouffante de la mère et un certain éloignement libérateur. L'arrivée à l'âge adulte et la séparation extérieure de la mère ne suffisent pas. Il faut encore diverses épreuves, initiations et cérémonies opérant une renaissance, pour parfaire efficacement la séparation de l'individu avec sa mère et avec son enfance (par exemple, Perceval et la quête du Graal). L'adolescent qui grandit dans la civilisation actuelle se voit privé de ces mesures initiatiques. Il s'ensuit que l'anima, en jachère sous forme de l'imago maternelle, va être projetée en bloc sur la femme. L'homme qui vit en couple devient enfantin, sentimental, dépendant et servile, ou, dans le cas contraire, rebelle, tyrannique, susceptible et préoccupé de sa prétendue supériorité virile. Il modèle inconsciemment son idéal du couple de telle sorte que sa compagne assume le rôle magique de la mère. Il cherche au plus profond de lui-même protection auprès d'une mère et tend la perche à l'instinct possessif de la femme. La mère est dès lors perçue comme un facteur de plus en plus étouffant, qui ne permet pas à l'individu de s'épanouir<sup>2</sup>. Comme tous les archétypes, l'imago maternelle se subdivise ainsi en deux pôles: la bonne et la mauvaise mère. Durant l'enfance, la bonne mère épousera très souvent les traits de la mère réelle ou prendra le visage d'une très jolie fée. De même, la mauvaise mère prendra, par exemple, les traits d'une vilaine sorcière (mère absente), d'un dragon, d'un serpent ou d'une araignée (mère

---

<sup>1</sup> C. G. JUNG, *Dialectique du Moi et de l'Inconscient*, Paris, Gallimard, coll. Idées, 1964, p. 134.

<sup>2</sup> *Ibidem*, p. 159-164.

étouffante). Dans les bandes dessinées, nous retrouvons quelques fois cette double facette de l'imgo maternelle. Par exemple, La jeune et la vieille Calendula dans Isabelle de Will, Franquin, Delporte et Macherot incarnent la bonne et la mauvaise mère. La mère d'Iris, de Comès, présente à elle seule les deux aspects. Soucieuse de protéger sa fille, son amour maternel se révèle finalement destructeur. Dans Comès encore, Violante et Sara sont la mère et la belle-mère de Silence. Maléfique au départ, Sara deviendra aussi l'éveilleuse et l'amante du héros. Chez Roger Leloup, Dai Loon, le dragon de Hong Kong, se sacrifie pour protéger la petite Rosée. Volga, dans Le grand pouvoir du Chninkel de Rosinski et Van Hamme, offre tous les attraits de la mère chtonienne. Des imagos maternelles plus classiques sont également représentées. C'est le cas chez Hergé de Mme Legrand, la mère de Jo et Zette, ou chez Jean Graton de Mme Vaillant, la mère de Michel et Jean-Pierre Vaillant. Notons que la figure maternelle n'est pas toujours celle du héros. Elle peut être incarnée par l'héroïne elle-même (Yoko Tsuno, de Leloup, est la mère adoptive de Rosée). Elle peut aussi représenter la mère de l'ombre (Ma Dalton de Morris), la mère des enfants du héros (Aaricia dans Thorgal de Rosinski et Van Hamme ou Chinook de Derib) ou la mère de l'anima (Madame Henderson, la mère de Kate, dans Les aventures de Jonathan de Cosey). Il arrive également qu'une tante se substitue à la mère. C'est le cas de tante Sidonie dans Bob et Bobette de Vandersteen ou de tante Ursule et Calendula dans Isabelle.

En résumé, nous pouvons tracer une échelle<sup>1</sup> sur laquelle nous situerons différentes figures de l'imgo maternelle en fonction des deux pôles (négatif et instinctuel / positif et sentimental).

Dragon, serpent, araignée, rat	Gorgone, Chimère, Sorcière, marâtre	Fée	Visage maternel
Volga	La vieille	La jeune	Mme Vaillant
Dai Loon	Calendula	Calendula	Mme Legrand
le Yéti	Sara, Tanatah		

<sup>1</sup> Comme toutes les échelles figurant dans cet article, celle-ci fournit une série d'images primordiales ambivalentes dont la succession est donnée à titre indicatif et ne doit pas être interprétée de façon trop rigoriste.

#### 4.3.2. *L'imago paternelle*

Alors que la mère constitue pour l'enfant une sauvegarde contre les dangers qui peuvent surgir des mondes obscurs de l'âme, le père, en protégeant l'enfant contre les dangers de la vie extérieure, devient un modèle de la persona. Le père est un modèle et un lien au monde extérieur. Il est à la fois protecteur et conquérant. Il incarne aux yeux de l'enfant la légitimation. Il rend l'être grandissant légitime, malgré l'individualité et la ségrégation individuelle. Il assure en lui la pérennité du sentiment d'appartenance au groupe<sup>1</sup>. Le père représente le monde des ordres et des défenses morales. Il obtient de force la prohibition de l'inceste. Il est le représentant de l'esprit qui barre la route à la puissance instinctuelle. C'est là le rôle archétypal qui lui revient, indépendamment de ses qualités personnelles. Plein de contradictions comme la mère, qui donne la vie et la reprend en tant que mère "terrible" ou "dévorante", le père est l'instinctivité sans entrave bien qu'incarnant la loi restrictive de l'instinct. Aussi est-il souvent l'objet des angoisses névrotiques du fils. Contre lui se dresse la loi paternelle avec la violence impétueuse de la force virile<sup>2</sup>. L'idée d'une divinité créatrice mâle paraît être dérivée de l'imago paternelle. Celle-ci tend à remplacer les relations infantiles avec le père pour que soit facilité à l'individu le passage du cercle étroit de la famille à celui plus vaste de la société humaine<sup>3</sup>. Si l'individu ne parvient pas à briser le cercle familial, il demeure infantile. Il s'est insuffisamment ou ne s'est pas du tout libéré de son milieu familial et de son adaptation aux parents. C'est pourquoi, face au monde, il réagit comme un enfant en présence de ses parents. Il cherche toujours à obtenir amour ou récompense sentimentale immédiate. Identifié à ses parents, l'infantile se comporte comme son père et comme sa mère. Il n'est pas à même de vivre sa propre vie ni de trouver le caractère qui est le sien<sup>4</sup>. Pour la jeune femme, l'animus, en jachère, se présente sous forme de l'imago paternelle. C'est cette imago qu'elle va projeter en bloc sur le bien-aimé (cf. *La Belle et la Bête* ou *Neige Blanche et Rose Rouge*). En bande dessinée, il existe également diverses figures paternelles. Comme l'imago maternelle, cette figure peut présenter les

---

<sup>1</sup> *Ibidem*, p. 160.

<sup>2</sup> C. G. JUNG, *Métamorphoses de l'âme et ses symboles. Analyse des prodromes d'une schizophrénie*, Genève, Georg & Cie, 1967, p. 437-439.

<sup>3</sup> *Ibidem*, p. 102.

<sup>4</sup> *Ibidem*, p. 471.

deux facettes. C'est le cas du père de Ric Hochet de Tibet et Duchateau. C'est aussi le cas du Roi Arthus dans *Les aventures de Chevalier Ardent* de François Craenhals. Et que dire de l'homme-cerf dans *Iris* de Comès. Ce dieu de la fertilité est le père et l'amant de sa fille. La bande dessinée nous présente aussi l'imago paternelle sous les traits d'un père adoptif, comme celui d'Alix de Jacques Martin ou Nerio Winch de Francq et Van Hamme. L'imago paternelle d'un auteur transparait également dans la figure d'un personnage. François Schuiten s'inspire de l'image de son père pour créer l'architecte Robick dans *Les cités obscures*. L'imago paternelle peut s'incarner dans le héros (Buddy Longway de Derib, Thorgal de Rosinski et Van Hamme). Elle peut être un oncle (l'oncle Félicien dans *Philémon* de Fred) ou un beau-père (Abel Mauvy dans *Silence* de Comès). Il peut s'agir d'une figure paternelle plus classique, tels que le père Vaillant, dans *Les aventures de Michel Vaillant* de Graton, ou celui de Line, l'héroïne de *Cuvelier*. Nous pouvons également tracer une échelle sur laquelle nous situerons différentes figures de l'imago paternelle en fonction des deux pôles (négatif et instinctuel / positif et intellectuel).

Python, lion, taureau, ours, cerf	Sorcier, ogre, géant	Magicien	Visage paternel, image de Dieu
----- ----- ----- -----			
L'homme-cerf	La Mouche, Abel Mauvy	L'oncle Hermès Félicien	L'ingénieur Legrand, le père Vaillant

#### 4.4. L'anima et l'animus

Un troisième personnage surgit dans le sillage de l'ombre. Si le rêveur est un homme, il découvre une personnification féminine de son inconscient; si c'est une femme, ce sera une personnification masculine. Jung a appelé ces figures masculine et féminine l'animus et l'anima.

##### 4.4.1. L'anima

L'anima est la personnification de toutes les tendances psychologiques féminines de la psyché de l'homme. Comme l'ombre et les

imagos parentales, l'anima se situe entre deux pôles : positif (bienveillant) et négatif (maléfique). Au départ, elle est issue de l'imgo maternelle. Les figures de dragons, de sorcières ou de marâtres<sup>1</sup> sont autant d'expressions révélant l'emprise de l'image maternelle et son côté étouffant. La femme fatale, la Reine des Neiges, les Sirènes, la Lorelei personnifient d'autres aspects dangereux de l'anima. Dans le film *L'Ange bleu*, Marlène Dietrich interprète le rôle d'une chanteuse de cabaret qui use de son charme pour dégrader un professeur et le transformer en bouffon dans son spectacle de cabaret. Ce personnage est un symbole clair d'une anima négative. On retrouve ce type de femme fatale dans de nombreux films.

L'anima se manifeste aussi sous forme de fantasmes érotiques. Les hommes sont amenés à nourrir ces fantasmes en regardant des films, des spectacles de strip-tease ou en rêvant sur des livres pornographiques. C'est un aspect grossier de l'anima qui se manifeste chez l'homme qui n'a pas suffisamment cultivé ses relations affectives qui sont demeurées infantiles.

Les aspects positifs de l'anima sont aussi importants. Par exemple, l'anima va provoquer la naissance du sentiment d'amour le plus puissant chez l'homme qui va rencontrer la femme porteuse de sa projection d'anima. Elle peut l'aider également à discerner certains aspects de l'inconscient. Lors de l'analyse, au niveau du voyage initiatique intérieur, elle assume un rôle fort important d'inspiratrice (la Muse), d'indicateur, de guide (Ariane et son fil), de médiateur, entre le moi et le monde intérieur. Elle peut représenter un cheminement vers le Soi.

Il y a donc une fonction créatrice de l'anima qui peut permettre à l'homme de développer sa spiritualité. La dame que le chevalier du moyen âge servait en accomplissant des exploits héroïques est une personnification de ce type d'anima.

En bande dessinée, la Castafiore d'Hergé dans *Les aventures de Tintin*, Sécotine de Franquin dans *Les aventures de Spirou et Fantasio*, Zaïla de Cuvelier dans *Les aventures de Corentin Feldoë*, Clara et Carmen dans *L'Amerzone* de Sokal, ou Lady X de Hubinon dans *Les aventures de Buck Danny* sont autant de figures d'anima belles ou caricaturales qui sont bien connues du petit monde des bulles.

---

<sup>1</sup> La reine, dans *Blanche-Neige*, est à la fois marâtre et sorcière. La belle-mère de *Cendrillon* symbolise aussi le côté obscur de la mauvaise mère.

Il existe quatre stades plus positifs du développement de l'anima qui sont liés au développement psychique de l'homme. Le premier peut être symbolisé par Eve. Cette figure représente des relations purement instinctuelles et biologiques. Le second est incarné par Hélène de Troie ou Marguerite dans Faust. Elle personnifie le niveau romantique et esthétique, encore caractérisé par des éléments sexuels. Le troisième stade peut être représenté par la Vierge Marie<sup>1</sup>, la fille de Mahomet, Fatima, la déesse hindoue Shakti, la déesse égyptienne Isis, ou encore la déesse chinoise Kwan Yin. C'est une figure dans laquelle l'amour (Eros) atteint à l'altitude de la dévotion spirituelle. Le quatrième et dernier stade est celui de La Sagesse (Sophia). Cette figure transcende la sainteté et la pureté. Elle est symbolisée par la Sulamite du Cantique des Cantiques.

En résumé, nous pouvons tracer une échelle<sup>2</sup> sur laquelle nous situerons les différents stades de développement de l'anima en fonction des deux pôles (négatif et instinctuel / positif et sentimental).

Dragons	Sorcières	Femme	Eve	Marguerite	Isis,	Sophia
Araignées	Marâtres	fatale	sex symbol	Hélène	Vierge (noire) Fatima	bonne fée
-----> -----> -----> -----> -----> ----->						
Le Yéti	Sara, La Castafiore	Lady X Clara	Chihuahua a Pearl	Carmen Kate	Hanima <sup>3</sup>	Zaïla statue <sup>4</sup>
Nidhogg <sup>5</sup>	Slive	Valnor	Valnor	Aaricia		Gardienne des clés

<sup>1</sup> Il s'agit ici de l'image (ou les traits) de la Vierge et non de la Vierge Marie, elle-même, en tant que personne réelle. Idem pour Fatima et les autres personnes ayant réellement existé.

<sup>2</sup> Afin de montrer la continuité entre les différentes images archétypales, l'échelle présentée combine à la fois des images liées à l'*imago maternelle* et des images propres à l'*anima*.

<sup>3</sup> Dans la série *John Difool* de Moebius et Jodorowsky, les divers personnages représentent *volontairement* les différentes figures archétypales. Les auteurs ont une bonne connaissance de l'œuvre de C. G. Jung et s'en sont fortement inspiré pour réaliser cette série.

<sup>4</sup> La statue de FRANK & BOM, *Broussaille. Les sculpteurs de lumière*, Marcinelle-Charleroi, Dupuis, 1987.

<sup>5</sup> Toutes les images présentées sur cette ligne sont tirées d'une seule série: *Thorgal* de Rosinski et Van Hamme dont l'album *La gardienne des clés* est à lui seul un condensé des diverses formes que peut prendre l'*anima*.

Un homme infantile possède, en règle générale, une figure d'Anima maternelle ; pour l'homme adulte, ce sera la figure d'une femme plus jeune<sup>1</sup> (...) La figure de l'Anima a aussi des rapports avec les animaux qui symbolisent ses qualités. Ainsi, le serpent ou le tigre, ou un oiseau, peuvent apparaître<sup>2</sup>.

Tous ces aspects de l'anima, comme pour l'ombre, peuvent être projetés, en sorte qu'ils apparaissent à l'individu comme des qualités que posséderait telle femme réelle. C'est cette projection de l'anima qui est entre autres à l'origine du coup de foudre et inversement<sup>3</sup>.

#### 4.4.2. L'*animus*

L'*animus* est la personnification masculine de l'inconscient chez la femme. Cet *animus* présente, comme l'*anima* ou l'ombre, des aspects positifs et des aspects négatifs.

De même que l'*anima* d'un homme est façonnée par la mère, l'*animus* se construit autour de l'image du père de la femme. Ainsi, les images archétypales d'*anima* et d'*animus* sont parasitées par les images archétypales parentales, surtout durant l'enfance et la jeunesse.

L'*animus* négatif peut se manifester au niveau de l'inconscient sous l'aspect d'un bel étranger ou d'un démon de la mort qui détourne la femme de toutes relations humaines, et particulièrement de tous contacts avec les hommes.

Dans les mythes et les contes de fées, il apparaît sous les traits du voleur ou du meurtrier. Barbe-bleue, qui tue secrètement ses femmes, en est un exemple. Sous cette forme, l'*animus* personnifie toutes les réflexions à demi-conscientes, froides et destructrices, qui viennent à envahir la femme, surtout lorsqu'elle s'est soustraite à une nécessité dictée par le sentiment<sup>4</sup>.

L'*animus* négatif peut également prendre la forme d'une bande de brigands romantiques mais dangereux. Un magnifique exemple nous

<sup>1</sup> Il s'agit de la *Korè*, qui correspond à une image archétypale liée au *Soi* (cf. *puella aeterna*) ou à l'*anima* (C. G. CUNG & CH. KERENYI, *Introduction à l'essence de la mythologie*, Paris, Payot, 1953, p. 188-211).

<sup>2</sup> *Ibidem*, p. 208.

<sup>3</sup> R. CAHEN, "Adresse aux polytechniciens", in *Carl Gustav Jung*, Paris, Éd. de l'Herne, coll. Les Cahiers de l'Herne, 1984, p. 506.

<sup>4</sup> M.-L. VON FRANZ, "Le processus d'individuation", *op. cit.*, p. 191.

en est donné en bande dessinée par l'oeuvre de D. Lapière et Marc-Renier, *Le cœur mangé*, parue chez Lombard. L'héroïne, kidnappée, tombe amoureuse du chef de ses ravisseurs. L'animus, sous son aspect négatif, est également illustré par Anthracite ou Anathème de Macherot. Nous retrouvons également la figure du brigand sous les traits de François dans *Légende et réalité de Casque d'or* d'Annie Goetzinger.

Comme l'anima, l'animus n'a pas seulement des caractéristiques négatives telles que la brutalité, la témérité, la tendance au bavardage, la rumination silencieuse et obstinée d'idées malveillantes. Il a aussi des aspects positifs précieux ; il peut aussi jeter un pont vers le Soi grâce à une activité créatrice<sup>1</sup>.

Si une femme se rend compte de la nature de son animus et de l'influence qu'il exerce sur elle, et si elle essaye de l'intégrer au niveau du conscient, il peut devenir un précieux compagnon qui lui communiquera les qualités masculines d'initiative, de courage et de sagesse spirituelle.

Dans de nombreux mythes et contes de fées, un prince, transformé par une sorcière en monstre ou en bête sauvage, ne peut être délivré que par l'amour d'une jeune fille. Ce thème symbolise le processus d'intégration de l'animus à la conscience<sup>2</sup>. En bande dessinée, une des plus belles figures d'animus est celle du Boucanier dans *Les aventures de Line* de Paul Cuvelier. Dans *L'arbre-cœur*, Comès nous présente également une belle galerie d'animus.

L'animus, comme l'anima, comporte quatre stades positifs de développement. Le premier stade personnifie la simple force physique. Tarzan en est une magnifique représentation. Au stade suivant, il représente " le romantique " ou " l'homme d'action ". Les rôles interprétés par Gérard Philippe, Richard Gere, Alain Delon, Kevin Costner ou Harrison Ford en sont autant d'illustrations. Il possède l'esprit d'initiative et la capacité d'agir d'une façon organisée. Au troisième stade, l'animus devient le " verbe " et apparaît sous les traits d'un prêtre ou d'un professeur. L'image d'Einstein pourrait être représentative de ce stade, celle de Robin Williams (John Keating) dans *Le cercle des poètes disparus* également. Au quatrième stade, il incarne la " Pensée ". Il devient le médiateur de l'expérience religieuse

<sup>1</sup> *Ibidem*, p. 193.

<sup>2</sup> *La Belle et la Bête* est un magnifique exemple lié à ce thème.

et donne à la femme une fermeté spirituelle, un soutien intérieur invincible, qui compensent sa faiblesse apparente. L'image du Christ<sup>1</sup> ou celle de grands sages tels que Gandhi sont représentatives de cette ultime étape. Comme pour l'anima, nous pouvons tracer une échelle sur laquelle nous situerons les divers stades de développement de l'animus en fonction des deux pôles (négatif et force physique / positif et pensée).

Monstres	Diabole	Brigand	Tarzan	Hô d'action	Intellectuel	Logos
Rats	Barbe-bleue	Bel inconnu	Athlète	Romantique	Einstein	Christ
	-----> -----> -----> -----> -----> -----> ----->					
Anthracite	Karl <sup>3</sup>	François		Taboum	Boucanier	
Anathème <sup>2</sup>				Hoël et John <sup>4</sup>		

#### 4.5. Le Soi : les symboles de totalité

Lorsque l'individu ne s'identifie plus à son anima ou à son animus, l'inconscient change d'aspect et apparaît sous une nouvelle forme symbolique, représentant le noyau le plus intérieur de la psyché: le Soi.

Dans les rêves d'une femme, ce noyau est généralement personnifié par un personnage féminin supérieur, prêtresse, magicienne, terre-mère, déesse de la nature ou de l'amour. Dans le cas d'un homme, il se manifestera sous la forme d'un initiateur ou d'un gardien (le guru des Hindous), d'un vieux sage, d'un esprit de nature, etc.<sup>5</sup>.

Dans la mythologie grecque, le Soi apparaît sous les traits de la déesse-mère Déméter ou du dieu Hermès. Dans les contes de fées, le Soi féminin sera symbolisé par une vieille femme secourable, une

<sup>1</sup> Comme le souligne Eugen Drewermann, il ne faut cependant pas confondre la personne du Christ et l'image archétypale qu'il évoque (E. BLATCHEN, "Eugen Drewermann", in *Noms de dieux*, Liège, RTBF, 1994).

<sup>2</sup> Anthracite et Anathème sont des personnages de R. Macherot.

<sup>3</sup> Monsieur Karl dans *Les aventures de Yoko Tsuno. L'orgue du diable* de Roger Leloup.

<sup>4</sup> Hoël et John sont les compagnons des deux héroïnes des *passagers du vent* de F. Bourgeon.

<sup>5</sup> *Ibidem*, p. 196.

marraine, ou une fée<sup>1</sup>. Dans les légendes arthuriennes, le Soi masculin prendra le visage de Merlin l'enchanteur. En bande dessinée, nous retrouvons ce premier aspect du Soi dans les diverses figures de sorcières, savants et magiciens qui secondent le héros : la Belette et Noël dans *La Belette de Comès*, Panoramix dans *Les aventures d'Astérix*, le professeur Tournesol dans *Tintin*, le Vicomte de Champignac dans *Les aventures de Spirou*, Homnibus dans *Johan et Pirlouit*, le professeur Barabas dans *Bob et Bobette*, l'oncle Félicien dans *Les aventures de Philémon de Fred*, Narréddine dans *Les aventures de Corentin*<sup>2</sup> de Paul Cuvelier, etc.

Toutefois, le Soi n'emprunte pas toujours les apparences d'un vieux sage ou d'une vieille femme. Ces personnifications sont des essais pour exprimer une entité qui se situe partiellement hors du temps, à la fois jeune et vieille.

Chez un homme mûr, le Soi peut être représenté sous les traits d'un jeune homme ou d'un enfant (le *puer aeternus*)<sup>3</sup>. Ce dernier symbolise l'élan vital et le renouveau de vie. En bande dessinée, on le retrouve derrière les visages d'une série de jeunes adolescents, dont Sophie de Jidehem, Tintin d'Hergé, Spirou de Franquin ou Johan de Peyo. C'est également Jolan et l'étrange Alinoë dans *Thorgal* de Rosinski et Van Hamme, la petite Rosée dans *Yoko Tsuno* de Leloup ou Aaron dans *L'ombre du corbeau* de Comès.

[II] est le médiateur, symbole d'une nouvelle attitude en laquelle les opposés se rencontrent. C'est un enfant, un garçon comme le *puer aeternus* antique, exprimant par sa jeunesse la renaissance et le retour de ce qui avait été perdu<sup>4</sup>.

Cet enfant représente également, chez Nietzsche, le stade ultime, celui du surhomme. De même chez une femme, le Soi peut se manifester sous la forme d'une jeune fille (*puella aeterna* ou la *Korè*) possédant des dons surnaturels.

<sup>1</sup> Par exemple, la fée "marraine" de *Cendrillon*.

<sup>2</sup> Cette image du *Soi* est tout à fait extraordinaire. Pour rappel, Corentin est conduit vers Narréddine par une image d'*anima* (P. CUVELIER, *Corentin. Le prince des sables*, Bruxelles, Lombard, 1974, p. 18-26).

<sup>3</sup> Le *puer aeternus*, la *puella aeterna* ou la *Korè* peuvent représenter une évolution psychique importante, comme ils peuvent représenter un développement immature, infantile.

<sup>4</sup> C. G. JUNG, *Types psychologiques*, Genève, Georg éditeur, 1986, p. 263.

Le Soi peut encore se manifester sous la forme de l'Homme Cosmique. Celui-ci apparaît dans de nombreux mythes et enseignements religieux. Il se manifeste sous les traits d'Adam (Kadmon), de Krishna, du Bouddha, du Christ, du Léviathan de Hobbes, du Gayomart perse, du Purusha hindou.

Certaines traditions affirment que l'Homme Cosmique est le but de la création. Par exemple, dans la religion chrétienne, nous sommes tous appelés à devenir membres du Christ, le Fils de l'Homme. Pour les Hindous, le monde extérieur et le flot discursif des diverses représentations du moi liées aux désirs se dissoudront un jour dans le Grand Homme originel pour laisser place à l'Homme Cosmique (La Baghava Gîta).

Les multiples exemples qui nous viennent des civilisations et des époques les plus diverses démontrent l'universalité du symbole du Grand Homme. Son image se présente à l'esprit des hommes comme une sorte de but, ou d'expression du mystère fondamental de l'existence. Et parce qu'il est le symbole de la totalité et de la plénitude, il est souvent conçu comme bisexué<sup>1</sup>.

Cette image bisexuée sera reprise par les alchimistes des XVI<sup>e</sup> et XVII<sup>e</sup> siècles. L'Hermaphrodite réconcilie l'un des couples d'opposition principaux de la psychologie: l'élément mâle et l'élément femelle, le yin et le yang. Cette union peut également se manifester au rêveur sous la forme d'un couple divin ou royal.

La forme humaine –quel que soit son âge– n'est d'ailleurs qu'une des multiples apparences empruntées par le Soi, qui peut même prendre la forme d'un animal:

Le Soi est souvent représenté par un animal symbolisant notre nature instinctive et ses relations avec le milieu (...) Cette relation du Soi avec la nature environnante, et même avec le Cosmos, vient probablement du fait que l'"atome originel" de notre psyché participe en quelque façon du monde entier, intérieur et extérieur<sup>2</sup>.

Le noyau intérieur de la psyché peut ainsi apparaître sous la forme, par exemple, d'un couple de lions. Tant que l'image de la totalité s'exprime sous cette forme, elle implique encore une passion

---

<sup>1</sup> M.-L. VON FRANZ, "Le processus d'individuation", *op. cit.*, p. 203.

<sup>2</sup> *Ibidem*, p. 207.

dévorante. Sitôt que les deux lions se sont métamorphosés en roi et en reine, le processus d'individuation atteint le niveau de la prise de conscience et peut être désormais compris par le moi.

L'oiseau peut également représenter ce processus où l'aspect spirituel devient visible et acquiert une forme purifiée, celle d'un liquide ou d'un solide, ce qui, psychologiquement, représente un processus de réalisation, d'intégration, ou d'incarnation.

De multiples exemples existent dans l'histoire des religions, dans les mythes et dans les contes de fées. Ainsi, le Saint-Esprit apparaît sous la forme d'une colombe. Le Christ est souvent comparé au phénix qui renaît de ses cendres, tandis que dans l'histoire d'Hassan Pacha, un conte du Turkestan, l'oiseau appelé Angha-Kouch porte des sentences de sagesse inscrites sur ses plumes. Angha est l'équivalent arabe du persan Simourg, et il joue le même rôle que le griffon des contes de fées germaniques. C'est un oiseau-véhicule qui transporte le héros au bout du monde et l'en ramène.

Sous la forme d'oiseau, c'est une sorte d'envolée spirituelle, une réalisation mentale dans un moment d'extase plus ou moins prononcée, ce que les Pères de l'Eglise appelaient "le vol de l'âme" (*raptus animae*). L'image évoque une expérience intérieure qui reste plus ou moins transitoire si elle ne revient pas à terre, si on ne retombe pas sur ses pieds<sup>1</sup>.

Baucoup de gens font ainsi l'expérience d'une réalité excessivement importante, d'une forte émotion où ils sentent que désormais un accomplissement a eu lieu ; mais d'une certaine façon, cette extase ne dure pas et les misères de la vie les ligotent de nouveau. C'est pourquoi l'oiseau n'est pas la totalité de l'expérience intérieure, mais seulement son commencement : c'est un véhicule y menant. Cela veut dire que l'expérience intérieure, l'émotion spirituelle, est en cours et pourra peut être se consolider et se changer en une réalisation, c'est-à-dire devenir une réalité intérieure. Se métamorphoser en une pierre philosophale, forme la plus différenciée de la réalisation, au-delà du stade du volatil(e).

Il existe des différences entre les oiseaux. Le poulet ou l'autruche peuvent ainsi traduire un état de fixation assez avancé du volatil(e).

---

<sup>1</sup> M.-L. VON FRANZ, *La voie de l'individuation dans les contes de fées*, Paris, La Fontaine de Pierre-Dervy-Livres, p. 289.

Les soufis, dont Attâr, le grand poète persan du XII<sup>e</sup> siècle, enseignent que les oiseaux s'anéantissent dans le Simourg et que l'ombre se perd ainsi dans le soleil<sup>1</sup>.

C'est un degré de développement de la matière première, mais non encore le but. Cela explique pourquoi, dans le conte du Bain Bâdguerd, il faut abattre l'oiseau pour découvrir le diamant de Gayomart. Le diamant représente la réalisation définitive, l'expérience intérieure du Soi au stade où elle est devenue absolument réelle, ne se "volatise" plus et ne peut plus se perdre après un moment d'exaltation<sup>2</sup>.

La pierre symbolise l'expérience de quelque chose d'éternel, que l'homme peut éprouver dans un moment où il se sent immortel et inaltérable. Les pierres, précieuses ou autres, sont ainsi des images fréquentes du Soi, parce qu'elles sont achevées et durables. Il ne faut dès lors pas s'étonner si beaucoup de religions utilisent la pierre pour représenter Dieu, ou marquer le lieu du culte. Les dolmens et les menhirs chez les Celtes, la pierre que Jacob plaça à l'endroit où il eut son fameux rêve, la Ka'aba, la fameuse pierre noire de la Mecque, la pierre philosophale des alchimistes du moyen âge, et, enfin, selon le symbolisme chrétien, le Christ lui-même est la pierre rejetée par les bâtisseurs et qui devint la pierre d'angle. Dans beaucoup de rêves, le noyau psychique apparaît également sous la forme d'un cristal.

Parmi les représentations mythologiques du Soi, on trouve fréquemment les quatre coins du monde, et dans beaucoup d'images, le Grand Homme figure au centre d'un cercle divisé en quatre. Jung utilisait le mot Hindou mandala (cercle magique) pour désigner une structure de cet ordre, qui est une représentation symbolique du noyau originel de la psyché, dont l'essence nous est inconnue<sup>3</sup>.

Pour Aniéla Jaffé, la rondeur (le motif du mandala) symbolise l'intégrité naturelle, alors que la forme quadrangulaire représente la prise de conscience de cette totalité<sup>4</sup>. Ainsi, "les manifestations naturelles et libres du centre psychique sont caractérisées par la quaternité,

---

<sup>1</sup> F. U. ATTAR, *Mantic Uttair* ou *Le langage des oiseaux*, Paris, Éd. d'aujourd'hui, coll. Les introuvables, 1976.

<sup>2</sup> M.-L. VON FRANZ, *La voie de l'individuation...*, *op. cit.*, p. 290.

<sup>3</sup> M.-L. VON FRANZ, "Le processus d'individuation", *op. cit.*, p. 213.

<sup>4</sup> A. JAFFÉ, "Le symbolisme dans les arts plastiques", in C. G. JUNG et alii, *L'homme et ses symboles*, *op. cit.*, p. 230-271.

c'est-à-dire par une division en quatre, ou par d'autres structures fondées sur les séries numériques 4, 8, 16, etc."<sup>1</sup> En fonction du processus d'individuation (intégration au niveau de la conscience des parties inconscientes du Soi), nous pouvons également établir une échelle des différentes figures (volatil/permanent).

Hermès	Puer	Homme	Couple	Herma-	Oiseau	Pierre	Man-
vieux	Aeter-	Cosmi-	d'	phrodite	(volatil)	Bijou	dala
sage	nus	que	animaux	andro-		Cristal	Quater-
Magi-	Puella		Couple	gyne		(perma-	nité
cien	Aeterna		d'hu-			nent)	
Déméter	Korè		mains				
Grande			Reine				
Mère			/Roi				
	-----> -----> -----> -----> -----> -----> ----->						
Tourne-	Tintin	Super-	Laure-	Solune		bijoux	pierre du
sol	Johan	man	line +	dans		de la	Chninkel
Homni-	Spirou		Valérian	L'Incal		Castafiore	Piège
bus	Jolan						diabologique
Champi-	Alinoë						
gnac,							
Panora-							
mix							

## Conclusion

Dans le cadre de notre thèse, *Le conte au milieu des images*, nous avons appliqué la méthode d'amplification à six bandes dessinées bruxelloises<sup>2</sup>. Cette méthode nous a permis de dégager un certain nombre d'éléments. Tout d'abord, au niveau du temps, chacune des histoires étudiées renvoie à une période indéterminée. Seule, *Tintin au Tibet* contient une date bien précise. Le temps narratif de la BD est celui du présent immobile. Au niveau spatial, nous retrouvons dans chaque histoire des lieux qui peuvent représenter la conscience et l'inconscient. Ce dernier se subdivise parfois en conscience personnelle et conscience collective. Chacune des histoires commence et

<sup>1</sup> M.-L. VON FRANZ, "Le processus d'individuation", *op. cit.*, p. 200.

<sup>2</sup> Les six œuvres sont: *La marque jaune* de E.-P. Jacobs, *Tintin au Tibet* de Hergé, *Panade à Champignac* de Franquin, *Le pays maudit* de Peyo, *L'Amerzone* de Sokal et *La Tour* de F. Schuiten et B. Peeters.

finit avec un nombre différent de personnages. Cependant, pour chacune d'elles, nous avons au début des personnages masculins (fonctions pensée et sensation), parfois des animaux (instincts) et une chimère (le Marsupilami = fonction intuition). Les trois auteurs les plus âgés nous proposent une finale constituée uniquement d'éléments masculins, tandis que les autres auteurs font également intervenir une ou deux fonctions féminines.

Au niveau des personnages, chaque histoire contient les images archétypales suivantes : héros, vieux sage ou senex, ombre, Soi. L'image de l'autre est absente chez Sokal et Schuiten. L'image de l'anima est absente chez Jacobs et Franquin. Chez Hergé, elle apparaît vaguement à travers le côté maternant du Yéti, tandis que, chez Peyo, elle est représentée par une femme âgée peu visible. Une fois encore, les auteurs les plus vieux ne manifestent guère de fonctions "féminines". Cependant, ces quatre auteurs font parfois intervenir une anima dans d'autres albums :

- Pour Jacobs, Agnès dans *Le Piège diabolique*;
- Pour Hergé, la Castafiore dans *Le sceptre d'Ottokar* et *Les bijoux de la Castafiore*;
- Pour Franquin, Seccotine, M<sup>elle</sup> Jeanne et Sonia dans les aventures de Spirou ou de Gaston;
- Pour Peyo, la princesse Anne dans *Le lutin du bois aux roches* et Geneviève de Boisjoly dans *Le sortilège de Maltrochu*.

Chaque histoire exprime une recherche de soi, un voyage initiatique. Toutes nous racontent bien une partie du processus d'individuation tel qu'il est présenté par M.-L. von Franz:

- Chez Jacobs, nous avons affaire à une conscience collective dominée par la fonction pensée. Le processus prend la forme de l'Ouroboros, qui symbolise un cycle d'évolution psychique refermé sur lui-même. S'il y a prise de conscience, il n'y a pas cependant d'intégration au niveau psychique. Le cycle semble d'ailleurs être répété à travers toute la série.
- Chez Hergé, nous sommes confronté à la figure du puer aeternus (Tintin, Tchang) et aux imagos parentales (Haddock, le Yéti). Le conflit entre le senex et le puer ne peut être résolu que par l'anima. Les rapports au père et à la mère sont laborieux. Il y a cependant quelques progrès au niveau de

l'imago paternelle (évolution de Haddock au fil de la série). Le problème lié à l'imago maternelle et à l'anima demeure (même si le Yéti se transforme en Castafiore, celle-ci est encore représentée, dans L'Alph'Art, sous les traits d'un oiseau de proie).

- Chez Franquin, vu l'hégémonie des fonctions " masculines " (pensée et sensation) au niveau du conscient collectif, le processus d'individuation semble de prime abord totalement stoppé. Fantasio sombre dans la déprime et, avec lui, tous les personnages restent totalement figés. Heureusement, le Soi (Champignac), l'instinct et l'intuition (Marsupilami) sont là pour désamorcer la crise au prix d'une longue période de stagnation (dépression nerveuse de l'auteur et stagflation au plan socio-économique).
- Chez Peyo, les fonctions " masculines " sont également prédominantes. Le Roi, symbole de la conscience collective, se languit. Comme chez Franquin, la dépression est également en l'air. Finalement, tout semble bien se terminer, mais le château (conscience) est submergé par les eaux de l'inconscient.
- Chez Sokal, nous sommes en plein dans la déprime. Nous avons affaire à un certain nombre de perturbations psychiques, tant au niveau du conscient (coups d'État) qu'au niveau inconscient. Malgré l'attitude cynique et " aquaboniste " du héros, il demeure une certaine espérance liée à une apparition problématique d'une image archétypique du Soi. Cette fois, l'anima est partie prenante, mais elle demeure néanmoins prisonnière d'un certain nombre de contraintes.
- Chez Schuiten, tout le système psychique (La Tour) élaboré laborieusement par la fonction pensée s'écroule. Le héros ne peut que constater les dégâts. Il est maintenant accompagné de son anima. L'avenir paraît plus coloré, mais nécessitera obligatoirement une dynamique sous forme de conflits intra- et extrapsychiques. A moins que l'anima ne soit à jamais figée... Ce qui supposerait alors une nouvelle domination de la fonction pensée et un cycle d'évolution psychique refermé sur lui-même : l'Ouroboros, qui tourne indéfiniment sur lui-même, sans pouvoir s'élever à un niveau psychique supérieur.

Au niveau collectif, ces visions ne sont guère encourageantes. Mais, après tout, l'Europe occidentale et la Belgique en particulier ne sont-elles pas soumises à ces diverses problématiques depuis la seconde guerre mondiale. Notre société a parié sur un matérialisme (les machines de F. Schuiten) à tout crin. Les technocrates et ingénieurs civils ou commerciaux président à nos destinées. La fonction pensée domine. Les maîtres mots de la pensée unique<sup>1</sup> sont économie, finance (l'argent est une écriture comptable liée à la fonction pensée), rentabilité, rationalisation, informatisation, automatisation, robotisation, etc. Ces mots ne laissent guère de place aux fonctions "féminines" et tendent à robotiser l'homme lui-même (Guinea Pig ou Zorglhomme). L'angoisse des artistes est finalement un reflet de l'angoisse vécue actuellement par tout un chacun. A travers les œuvres de Jacobs, Hergé ou Franquin, nous comprenons que la crise psychique était présente bien avant la crise économique.

Ces interprétations ont mis en exergue le rôle prédominant des fonctions "masculines". Comme l'interprétation des rêves, l'analyse des œuvres médiatiques s'avère psychologiquement intéressante. Elle nous révèle un certain nombre de causes inconscientes liées à nos problèmes et à nos crises actuels.

---

<sup>1</sup> La *pensée unique* est la traduction, en termes idéologiques à prétention universelle, des intérêts d'un ensemble de forces économiques. Elle a été formulée et définie dès 1944, à l'occasion des accords de Bretton-Woods. Ses sources principales sont les grandes institutions économiques et monétaires. Le premier principe de la *pensée unique* est la primauté de l'économique sur le politique. Les concepts-clés sont le marché, la concurrence, la compétitivité, le libre-échange, la mondialisation, la division internationale du travail, la monnaie forte, la déréglementation, la privatisation et la libéralisation. Trois mots d'ordre: moins d'État, un arbitrage constant en faveur des revenus du capital au détriment de ceux du travail et une indifférence à l'égard du coût écologique (I. RAMONET, "La pensée unique", in *Le monde diplomatique*, janvier 1995, p. 1).