

Captures

Figures, théories et pratiques de l'imaginaire



C A P T U R E S
Figures, théories et pratiques de l'imaginaire
revue interdisciplinaire

Le corps augmenté dans la bande dessinée

Présentation du dossier

Marion Haza and Denis Mellier

Volume 4, Number 2, November 2019

Le corps augmenté dans la bande dessinée

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/1068767ar>

DOI: <https://doi.org/10.7202/1068767ar>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Figura, Centre de recherche sur le texte et l'imaginaire

ISSN

2371-1930 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this document

Haza, M. & Mellier, D. (2019). Le corps augmenté dans la bande dessinée : présentation du dossier. *Captures*, 4(2). <https://doi.org/10.7202/1068767ar>

Article abstract

On multiple media — comics, cinema or literature — there are representations of a beyond the normed body. Those are the representations of a neo-corporality made of augmentations, mutations, a whole prosthetic imaginary that sculpt, in the images, the invention, half-fascinated, half-worried, of a corporeal becoming that is no longer just science fiction. Its outlines appear every day more precisely...

© Marion Haza et Denis Mellier, 2020



This document is protected by copyright law. Use of the services of Érudit (including reproduction) is subject to its terms and conditions, which can be viewed online.

<https://apropos.erudit.org/en/users/policy-on-use/>

Érudit

This article is disseminated and preserved by Érudit.

Érudit is a non-profit inter-university consortium of the Université de Montréal, Université Laval, and the Université du Québec à Montréal. Its mission is to promote and disseminate research.

<https://www.erudit.org/en/>

Le corps augmenté dans la bande dessinée

Marion Haza

Denis Mellier

Résumé :

Sur de multiples supports — la bande dessinée, le cinéma ou la littérature — s'exposent des représentations d'un au-delà du corps normé, commun. Ce sont les représentations d'une néo-corporalité faite d'augmentations, de mutations, de tout un imaginaire prothétique qui sculptent, dans les images, l'invention, mi-fascinée, mi-inquiète, d'un devenir corporel qui ne relève plus de la seule science-fiction. Ses contours se manifestent tous les jours de façon plus précise...

On multiple media — comics, cinema or literature — there are representations of a beyond the normed body. Those are the representations of a neo-corporality made of augmentations, mutations, a whole prosthetic imaginary that sculpt, in the images, the invention, half-fascinated, half-worried, of a corporeal becoming that is no longer just science fiction. Its outlines appear every day more precisely...

Sur de multiples supports — la bande dessinée, le cinéma ou la littérature — s'exposent des représentations d'un au-delà du corps normé, commun, d'un état ancien du corps humain. Ce sont les représentations d'une néo-corporalité faite d'augmentations, de mutations, de tout un imaginaire prothétique qui sculptent, dans les images, l'invention, mi-fascinée, mi-inquiète, d'un devenir corporel qui ne relève plus de la seule science-fiction. Ses contours se manifestent tous les jours de façon plus précise : implants, puces de surveillance médicale, performance de la biométrie, interprétations des données corporelles à partir des informations que nous consentons de plus en plus à fournir dans des relations d'hyperconnexion toujours plus performantes ou intrusives, c'est selon.

La bande dessinée offre un large éventail de représentations corporelles : s'y côtoient des dessins de corps simplifiés (*Peanuts*, *Astérix*, Lewis Trondheim), des corps académiques (Enki Bilal, Moebius) et des corps transformés, mutants, déformés (*Blast* de Manu Larcenet, *SuperDupont* de Gotlib et tous les superhéros de *comics* américains, entre autres). Aussi, des gueules cassées de la Première Guerre mondiale aux corps fantasmés contemporains de la transhumanité, des corps réparés revenus de lieux de conflits armés telle la guerre d'Irak au corps appareillé de l'athlète Oscar Pistorius, le corps augmenté viserait à répondre à toutes les déficiences ou défaillances du corps biologique. Cette réponse nous confronte à des propositions spectaculaires, parfois sidérantes et effrayantes. Dans les œuvres, ces corps peuvent être soumis à la censure quand leur représentation heurte trop le public ou la morale commune. Cette fascination de l'humain pour une

amélioration de ses capacités s'exprime, dans la bande dessinée, à travers toute une histoire visuelle et graphique, par laquelle s'affirme le besoin de réparer, modifier, suppléer et augmenter un corps abîmé, mutilé, mais aussi structurellement et naturellement imparfait et limité.

Les formes héroïques et super-héroïques figurent autant d'exceptions, d'extensions et de versions de néo-corporalités servant aussi bien un imaginaire de la puissance corporelle, qu'un désir de dépassement des limites du corps humain, du schéma corporel et de sa finitude. Mais gagner ou perdre en corporel entraîne des coûts et des conséquences tant collectives qu'individuelles, et cela aussi bien sur le plan des utopies sociétales que des fantaisies psychiques, voire psychopathologiques, chez ceux qui découvrent les possibilités et limites de l'augmentation et font l'expérience d'une corporalité alternative — littéralement ou fantasmatiquement.

Une approche interdisciplinaire

Les contributions de ce dossier ont d'abord été présentées lors d'un colloque qui s'est tenu à la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image d'Angoulême (France) à l'hiver 2017, dans la continuité de la réflexion interdisciplinaire, entamée en 2014 à l'Université de Poitiers, sur les rapports de la bande dessinée et du corps. Ici, l'attention est portée sur les relations que les corps entretiennent avec leurs appareillages, on y envisage les modifications visuelles et narratives qu'ils subissent dans toutes les formes de récits graphiques séquentiels interrogeant les imaginaires de l'augmentation corporelle, de la trans- et de la post-humanité. Les contributions présentées au sein de ce numéro de la revue *Captures* posent non seulement la question des possibilités pour les dessinateurs et scénaristes, dans une création graphique sans limites, de représenter un corps virtuel, fantasmé, imaginaire ou idéal qui dépasse les frontières de l'humain, mais aussi celle des effets potentiels de cette variété de propositions sur les lecteurs. Comment sont mises en images les transformations corporelles et psychiques intrinsèques au sujet? De quoi — fantômes, projections, discours, idéologies — sont-elles l'expression? Quels sens, quelles portées ont-elles? On peut ici penser par exemple aux mutants qui, dans les mangas pour adolescents, figurent le passage pubertaire. L'œuvre, par le truchement des dessins et libres expériences graphiques de représentations de corps, peut se donner comme une manière de récit autobiographique. Ces corps mutés et augmentés permettraient alors de s'affranchir des normes codifiant les identités culturelles, sociales, le genre, la sexualité... tout ce qui délimite et limite le sujet. Les personnages de fiction constituent alors autant de figures expressives et symboliques, dont les évolutions dans l'histoire de la bande dessinée doivent être examinées. C'est aussi dans l'histoire personnelle de ces personnages ou héros que la question de l'augmentation corporelle peut être posée, car c'est bien souvent à partir du scénario de la compensation d'un manque ou d'une souffrance que se manifestent les usages ambivalents des modifications corporelles.

Les études réunies ici visent à aborder le sujet de l'augmentation corporelle à travers l'histoire culturelle et l'analyse des normes et des genres dans les *comics* et mangas, ainsi que dans les différentes formes de présentation de l'hybridation. Le dossier fait place également à l'évocation des corps extrêmes et des pratiques, notamment érotiques ou horrifiantes (*body horror*), qui leur sont attachées.

Figures du corps augmenté

Ce numéro consacré aux formes du corps augmenté s'ouvre avec une analyse de l'œuvre d'Alejandro Jodorowsky, qui présente un abondant répertoire de corps mutilés, appareillés, augmentés. L'imaginaire *space-héroïque* et violent de sa science-fiction sert l'articulation complexe d'une surpuissance martiale et d'une expérience psychique libératrice, dont l'amputation et l'augmentation constituent des étapes essentielles. Les cycles des *Métabarons* et des *Technopères*, ou encore la série *Mégalex*, offrent les exemples d'une conception articulée, et très conséquente chez leur auteur, des rapports du corps et de la machine. Le discours de Jodorowsky trace des lignes de force, reprises à travers ses différents cycles qui font apparaître des variations significatives que la contribution de [Denis Mellier](#) se propose d'analyser. Processus de formation, rituel d'initiation ou sacrifice à consentir pour accéder au statut désiré : la mutilation et l'amputation — notamment volontaire — débordent le geste violent d'un héroïsme de la négativité et de la surpuissance pour interroger les formes mêmes de la génération et de la transmission, jusqu'à formuler des négociations entre principes masculins et féminins, entre figures paternelles et maternelles.

Dans ce qu'il nomme un exercice de pensée tabulaire, [Thierry Hoquet](#) propose une typologie comparatiste des formes néo-corporelles telles que les imaginaires de la science-fiction et de l'anticipation, du fantastique et de l'horreur, les déploient dans le manga contemporain. Il ne s'agit pas d'enfermer les personnages dans des cases figées, mais, au contraire, d'examiner le sens de leurs variations, de leur proximité, de la façon dont les principes qui guident ici leur caractérisation critique les associent ou les différencient. Un robot n'est-il qu'un contre-humain ou bien s'affirme-t-il aussi comme aspirant humain? Comment comprendre les propositions qui émanent des représentations du manga dans la nuance des scénarios néo-corporels qu'elles contribuent à créer par le jeu des figures réassemblées ou inventées? Les catégories discutées ici montrent notamment que les formes connues de représentations de la mutation corporelle dans la science-fiction ou les œuvres d'anticipation s'adaptent aux discours (positifs ou inquiets) rattachés au corps dans la société contemporaine, et tirent profit des projections ou expériences de pensées proposées par la fiction graphique pour tendre — au-delà des identités assignées et des constructions genrées — vers une corporalité débordant les binarismes qui l'arraisonnent d'ordinaire. C'est là une réflexion qui s'inscrit chez Hoquet dans le prolongement de son ouvrage *Cyborg philosophie. Penser contre les dualismes* (2011).

La contribution d'[Alexandra Aïn](#) aborde le rapport du corps et de l'augmentation à partir de la notion de

« techno-orientalisme », qui envisage les transformations corporelles dans la perspective spirituelle d'une quête de soi. Les mangas comme *Ghost in the shell*, *Gunnm*, *Lain* ou les adaptations graphiques des romans d'Hiroshi Mori, interrogent la conservation d'une subjectivité et d'une identité dans l'expérience du corps augmenté. Cette perspective permet, d'une part, de problématiser les projections que l'Occident effectue sur les relations du corps et de la machine représentées dans les mangas orientaux et, d'autre part, d'en envisager une lecture sortant de la dysphorie ou de la négativité communément attachée à la perte d'humanité et de subjectivité au profit d'un machinisme post-humain froid et sans conscience.

S'il est bien quelque chose comme un « corps manga », il constitue de fait un défi à la rationalité occidentale, y compris en matière de composition tératologique. Le manga offre dans son répertoire de corps augmentés des agrégats d'ordres et de règnes hétérogènes, une prolifération d'hybridations et de possibilités dessinant de nouveaux états et figures dans lesquels les formes du monstrueux organique et mécanique font trembler les limites de la représentation anthropomorphique. C'est à partir d'une lecture du manga *Parasite* d'Hitoshi Iwaaki qu'[Antonio Dominguez Leiva](#) s'interroge sur la façon dont sont traitées les tensions entre l'horreur corporelle et les perspectives qu'offre le devenir post-humain. *Animes* et mangas constituent un véritable laboratoire d'expérimentations graphiques où se pensent et se représentent des formes. Obsolescence du corps humain et trauma de sa perte au profit de formes plus violentes ou performantes de néo-corporalités sont les expressions d'une psychopathologie qui « littéralement vient d'ailleurs », un « *estrangement* » radical qui n'a de limites que celles de l'imaginaire informant les scénarios graphiques du post-humain. Dans son étude, Dominguez Leiva propose de s'écarter des modes de création corporelle du manga que sont le devenir cyborg ou la désincarnation dans l'intelligence artificielle, pour se concentrer sur les possibilités qu'offre la mutation virale et le privilège expressif du « *body horror* ». Replongeant dans les formes classiques de l'*ero guro* japonais, mais aussi dans les expressions d'un nouveau grotesque analysé par Mark Dery (1999), Dominguez Leiva explore, à travers sa lecture de *Parasite*, les complexes négociations entre liquidation post-humaine (en finir avec la catastrophe qu'a représenté l'aventure humaine), mutation virale (la relance que le parasite peut produire dans un corps limité), et persistance paradoxale d'une inscription humaine.

En se tournant, quant à lui, vers le corpus super-héroïque américain, [Camille Baurin](#) montre comment, depuis une trentaine d'années, l'imaginaire de l'augmentation corporelle y est l'objet de discours contradictoires. Corps superlatif, le superhéros du *comicdom* connaît aussi une expérience de la perte, de la crise, voire du délitement de sa puissance. C'est au travers d'une typologie des conceptions du corps super-héroïque qu'il convient d'interroger les valeurs idéologiques qu'expriment ces personnages et leurs capacités spécifiques. On constate alors que, si les scénarios des *comics* accentuent à divers moments une crise des valeurs et des missions super-héroïques, celle-ci est profondément liée au traitement graphique des corps, qui expose les aléas de la puissance et de la défaillance. Baurin nous invite à nous interroger sur une réflexivité des corps, qui

apparaît tout à la fois comme le vecteur d'une critique ironique de la grande forme super-héroïque, et la possibilité de sa recharge ou de sa reprise partielle dans la production contemporaine.

La question super-héroïque et son transfert corporel sont également abordés par Marion Haza, qui décline avec divers exemples les avancées médicales actuelles qui rendent possible l'imaginaire fantasmé : un corps réparé et réparable à merci, transformé et augmenté. L'article discute des enjeux psychiques de ces modifications, en les rapportant par analogie aux modifications corporelles de la bande dessinée ou des mangas. Quand le corps humain se pare de superpouvoirs ou de prothèses de héros de science-fiction, comment le sujet continue-t-il à penser sa finitude? L'exemple des performances de Stelarc est analysé pour saisir les fantasmes des *hackers* corporels. Les questions éthiques liées à ces avancées post-humaines sont également examinées.

Mais la puissance super-héroïque est souvent la conséquence ou la contrepartie d'un manque, d'une faille psychologique que le corps appareillé ou augmenté compense. Dans son article, Florian Houssier s'intéresse aux relations qu'Iron Man entretient avec son armure technologique. Il développe l'idée de l'armure comme une peau, engageant des liens régressifs. Ces relations fusionnelles entre l'humain et la machine appellent une lecture empruntant des concepts à la psychanalyse et aux théories sur l'autisme précoce. Ces concepts inspirent une réflexion dans laquelle le corps super-héroïque, par le déploiement d'une violence qui lui permet de se constituer tout en se différenciant, offre l'expression de ce que Houssier envisage ici comme une multiplicité identitaire et un jeu de substitutions narcissiques. C'est alors à une interrogation sur les catégories du double et de l'altérité que conduit la lecture métapsychologique de ce corpus.

L'article de Johann Chateau-Canguilhem aborde la dimension érotique des corps augmentés en étudiant trois bandes dessinées : *Le Déclat* de Milo Manara, *Ghost in The Shell* de Masamune Shirow et la série *Druuna* de Paolo Eleuteri Serpieri. Son analyse traite particulièrement du grotesque corporel, explore le potentiel érotique des transformations et revient sur la notion d'*ero guro*. La bande dessinée offre des représentations d'un érotisme techno-assisté dans lequel l'excès de jouissance interroge l'intégrité psychique des personnages visant un dépassement de ces nouveaux états de la chair. L'excès et le burlesque produits par le registre du grotesque corporel servent alors l'expression d'une conception du vivant comme mouvement, qui s'oppose à la normativité sociale et au poids de ses discours sur le corps et la sexualité.

Ce volume s'achève avec une contribution d'Aarnoud Rommens. L'auteur s'intéresse à la temporalité corporelle de la lecture de la bande dessinée, cela dans des œuvres qui sont sensibles à la question du temps profond et à une compréhension de notre époque comme « anthropocène ». Qu'advient-il des formes corps projetées dans un temps minéral qui suggère un effacement et une fossilisation à venir, tels que l'imaginaire partagé du post-apocalyptisme les a diffusés dans la culture fictionnelle contemporaine? En regard

des corps technologiques de la post-humanité augmentée, la face blanche du zombie annonce, par exemple, un tout autre corps d'après l'humain. C'est en articulant l'abstraction avec la notion de « graphiation » chez Philippe Marion (1993) — comprenant les traces graphiques comme des expressions temporelles qui débordent le confort diégétique attachant l'action au temps humain — que l'étude de Rommens participe à la réflexion sur le corps et ses extensions ou nouvelles dispositions. Pour ce faire, l'article examine la politique de la forme chez un auteur comme Diniz Conefrey, la stratégie de « contre travail précaire » dans les œuvres d'Alberto Breccia ou du collectif WREK. En ce sens, la réflexion développée ici, à la marge de l'augmentation, fait apparaître qu'il est impossible de penser la question des états du corps contemporain en dehors du contexte technologique, politique, économique et écologique.

Bibliographie

DERY, Mark. 1999. *[The Pyrotechnic Insanitarium. American Culture on the Brink](#)* New York : Grove Press, 304 p.

HOQUET, Thierry. 2011. *[Cyborg philosophie. Penser contre les dualismes](#)* Paris : Seuil, 356 p.

MARION, Philippe. 1993. *[Traces en cases. Travail graphique, figuration narrative et participation du lecteur](#)*. Louvain-la-Neuve : Academia, 291 p.