

# Pour une rhétorique de la représentation fantastique

*Françoise Lepage*

**Summary:** *Françoise Lepage distinguishes the French tradition of "fantastique" from the English "fantasy", which is a type of artistic invention entirely imaginary. The "fantastique", defined by anthropologists such as Roger Caillois, is instead the eruption of the imaginary within the confines of the real world. Françoise Lepage examines the role of the illustration in "fantastique" literature, looking at works by Suzanne Duranceau, Ginette Anfousse, Marie-Louise Gay, and Marc Mongeau.*

Amateurs et spécialistes de la littérature fantastique disposent d'un ensemble important d'ouvrages critiques qui éclairent les diverses facettes de cette forme littéraire. Quand on se tourne vers l'image fantastique, la situation est tout autre. Bien sûr, il existe de nombreux livres, sortes d'anthologies de l'art fantastique organisées selon les thèmes, la chronologie ou les goûts personnels de l'auteur, mais aucun ne s'interroge sur les points communs qui unissent ces formes si différentes de fantastiques.

Deux articles ont également retenu notre attention dans le cadre de cette recherche, tous les deux écrits par Jean Arrouyé. Tout intéressant qu'il soit à plus d'un titre, le premier<sup>1</sup>, qui porte sur l'illustration fantastique, reste très général. Par ailleurs, l'auteur, qui juge l'image fantastique à partir de critères empruntés à la littérature, accorde trop peu de pouvoirs à l'image. Il est bien évident que l'image ne dispose pas des mêmes moyens d'expression que le texte, mais elle en a d'autres, que J. Arrouyé ne relève que très partiellement.

Dans le second article, plus récent<sup>2</sup>, sur les architectures fantastiques dans la bande dessinée, J. Arrouyé reconnaît que "l'image n'[est] pas la servante soumise des scénarios", mais il maintient encore que "par nature, [l'images est] incompatible avec le fantastique," lui déniait apparemment tout pouvoir de suggestion, de connotation, la signification de l'image se limitant, selon lui, à ce qu'elle montre concrètement.

Aussi, notre ignorance des mécanismes du fantastique reste-t-elle à peu près entière. Toutefois, avant d'aborder cette question, il n'est peut-être pas inutile de rappeler brièvement ce que recouvre la notion de "fantastique", car il n'est sans doute pas de terme plus galvaudé que celui-là, fréquemment employé pour désigner tout ce qui est surprenant, insolite, effrayant ou simplement étrange. En réalité, le fantastique ne peut être qu'une perturbation par rapport au réel

et à l'ordre établi, et une perturbation dérouterait qui fait chanceler les certitudes. Selon Roger Caillois,

Tout le fantastique est rupture de l'ordre reconnu, irruption de l'inadmissible au sein de l'inaltérable légalité quotidienne, et non substitution totale à l'univers réel d'un univers exclusivement miraculeux<sup>3</sup>.

Cette dernière partie de la définition revêt une importance particulière, dans la mesure où elle permet d'exclure ce que R. Caillois appelle le fantastique d'institution, c'est-à-dire l'imagerie peinte, la mythologie, les contes de fées, dont l'univers s'inscrit entièrement dans l'irréalité et qui n'est crédible que grâce à une convention établie entre l'auteur et le lecteur, l'artiste et le contemporain. R. Caillois refuse également le qualificatif de fantastique à certaines œuvres pourtant toujours présentes dans les anthologies du fantastique, telle celle de Jérôme Bosch, car "le fantastique n'est fantastique que s'il apparaît scan-dale inadmissible pour l'expérience ou pour la raison." À partir du moment où la volonté d'étonner s'érige en système, le fantastique disparaît pour laisser place à un nouvel ordre des choses qui ne provoque plus ni angoisse ni surprise. Et R. Caillois d'ajouter:

En fait, le monde de Bosch est précisément un monde systématique. (...) À la fin, cet univers apparaît si bien inversé, déslogé, brouillé (...), que l'insolite n'y a plus de place, parce qu'il est partout. (...) d'explicative, quant à moi, par cet empire sans partage du chaotique et de l'aberrant dans les tableaux de Jérôme Bosch, le fait que, paradoxalement, ils n'apportent pas à un degré proportionné à l'éventail et à l'énormité des moyens mis en œuvre le suraut d'irréductible étrange<sup>4</sup> que d'autres provoquent, plus intense, plus tenace, à de bien moindres frais<sup>5</sup>.

On voit donc que le fantastique s'enracine dans une réalité reconnaissable qu'il vient insidieusement perturber, et c'est en ce sens qu'il diffère de la *fantasy* anglaise, qui peint des univers totalement imaginaires. Comme

L'art fantastique doit introduire des terreurs imaginaires au sein du monde réel (...) [et qu'il] exige l'irruption d'un élément surnaturel dans un monde soumis à la raison<sup>5</sup>,

il ne peut y avoir de fantastique dans l'art abstrait.

On ne s'étonnera donc pas de ne pas trouver dans cet article beaucoup de références à l'illustration des contes merveilleux ou folkloriques, pas plus qu'à des images souvent rapidement qualifiées de fantastiques, telles celles de Jean-Christiaan Kraff, par exemple. Un album comme *Au cœur du bonbon<sup>6</sup>*, qui se situe entièrement dans l'imaginaire, ne peut présenter cette subversion du réel nécessaire à l'apparition du fantastique. Par ailleurs, comme on l'a déjà remarqué pour la littérature, le sujet traité ne suffit pas à créer le fantastique. La représentation d'un monstre ou d'un dragon ne donne pas nécessairement

une image fantastique, car il est des dragons affables, comme Archibaldo?, qui ne songent qu'à amuser les petits enfants. Malgré des sujets de prédilection, le fantastique naît essentiellement de la manière de les traiter.

Après avoir examiné un grand nombre d'illustrations et d'oeuvres picturales, il nous a semblé possible de déceler des constantes de l'image fantastique, qui permettent de poser les bases d'une véritable rhétorique de la représentation fantastique dans l'art occidental. Nous ne présentons cette théorie qu'à titre d'hypothèse car le champ d'investigation est immense et il est impossible, dans le cadre d'un simple article, de prendre en compte la totalité des oeuvres pertinentes. Nous espérons cependant susciter une réflexion sur les moyens d'expression du fantastique iconique, réflexion qui permettrait éventuellement de préciser ou de compléter cette première approche.

Chaque fois que possible, nous avons pris nos exemples dans l'illustration d'albums québécois pour la jeunesse, qui nous intéresse ici au premier chef. Les références à des artistes ou à des oeuvres universellement reconnus visent uniquement à éclairer ou à corroborer notre propos.

Au cours de nos recherches, il nous est apparu que la représentation fantastique recourait à trois constantes: la théâtralisation, la distorsion et la mutation, chacune d'elles s'exprimant par le biais d'un certain nombre d'éléments constitutifs. Il arrive aussi que ces éléments soient si intimement imbriqués qu'il est difficile de les différencier: la distorsion, en effet, affecte fréquemment la théâtralisation et contribue à produire l'effet de mutation. Elle peut donc éventuellement, mais non nécessairement, infiltrer les deux autres caractéristiques; c'est pourquoi nous lui avons donné une position centrale dans notre exposé. Elles est en quelque sorte le pivot de la représentation fantastique.

Selon le Petit Robert, on qualifie de théâtral ce qui a "le côté insolite du décor par des architectures étranges ou des effets lumineux de type scénique. Lorsque nous parlons d'architectures, nous pensons bien entendu aux architectures construites de main humaine, à ces châteaux étranges dignes de Louis II de Bavière, bâtis sur un pic rocheux surplombant de vertigineux précipices, et qui sont légions dans les bandes dessinées, mais aussi à ces amoncellements minéraux ou végétaux, architectures naturelles qui contribuent à créer un climat d'étrangeté.

Plus efficaces encore, les effets lumineux scéniques constituent un élément fréquent dans la représentation fantastique. Lumière crue des illustrations de science-fiction, accentuation des contrastes entre l'ombre et la lumière, effets de contre-jour comme dans *Voyage au clair de lune* de Marie-Louise Gay<sup>8</sup>, allongement des ombres et lumière artificielle, en particulier dans la deuxième illustration de *Monsieur Jean-Jules*<sup>9</sup>, et nous ne citons-là que quelques cas, car la liste n'a de limite que celle de l'imagination des artistes.

Si la théâtralisation n'affecte que la composition de l'image, la distorsion constitue un élément plus fondamental du fantastique dans la mesure où elle affecte une gamme plus vaste d'éléments, en particulier le graphisme (distor-

sion de la ligne et des formes) et la composition (distorsion des proportions, de la perspective et des rapports spatiaux).

La définition même de la distorsion, "déséquilibre entre plusieurs facteurs entraînant une tension", constitue un indice du rôle de premier plan qu'elle peut jouer dans la subversion du réel, génératrice d'incertitude et d'angoisse.

La distorsion de la forme résulte essentiellement de l'angularisation ou de l'incurvation des lignes. Elle peut nous faire percevoir le malaise du personnage représenté, et, à ce titre, elle a été fréquemment utilisée par les peintres expressionnistes. Que l'on songe au tableau de Munch intitulé *Le cri*, où le visage du premier plan, avec ses orbites agrandies et vides, évoque non seulement une tête de mort, mais aussi le drame intérieur du personnage, dont l'expression est renforcée par une certaine turbulence des effets plastiques. La bande dessinée recourt depuis toujours à la distorsion pour exprimer la peur, la tristesse ou l'angoisse éprouvée par les personnages.

Dans *L'hiver ou le bonhomme Sept-Heures*<sup>10</sup>, Ginette Anfosse déforme le visage du bonhomme Sept-Heures essentiellement dans les gros plans, ne laissant d'immédiatement reconnaissables que les gros yeux noirs de l'effrayant personnage. L'illustratrice recourt au même principe de la distorsion dans les représentations en pied du bonhomme qui approche. On y relève une angularisation agressive, surtout pour un enfant, du vêtement, du nez, des doigts et



des pieds du bonhomme, ainsi que des arbres de l'arrière-plan, qui se font aussi menaçants que le personnage.

La distorsion peut aussi se manifester sous la forme d'une incurvation des lignes, selon le principe du miroir convexe, dont l'idée remonte à 1523, quand Francesco Mazzola, dit le Parmesan, se plaça devant un miroir convexe pour peindre son autoportrait, dont "le premier plan est dominé par une main géante, assez insolite, il est vrai, du point de vue anatomique<sup>11</sup>." Plus près de nous, Marc Mongeau exploite ce principe pour peindre les visages des étranges personnages de *La machine à rêves*<sup>12</sup>, régulièrement arrondis de part et d'autre de l'arête du nez.

Outre les lignes et les formes, la distorsion peut affecter les proportions.

Nous pensons ici essentiellement au grossissement d'un objet ou d'un personnage par rapport au reste de l'image (champignons ou insectes géants, comme *L'araignée souriante* d'Odilon Redon), ou au grossissement d'une seule partie d'un objet ou d'un personnage sous forme d'une excroissance. *L'horreur*, dessin d'Alfred Kubin, illustrateur de Poe, Nerval, Strindberg et Kafka, pour ne citer que quelques-uns de "ses" auteurs, montre, à deux pas d'un frêle navire, le démon des mers avec son long cou surgi des flots, au bout duquel se dandine une tête de mort dont un des yeux constitue une excroissance aussi redoutable



que repoussante. On peut inclure dans cette catégorie de distorsion certaines formes d'hyperréalisme qui transforment l'objet "en quelque chose de plus lui-même que lui-même"<sup>13</sup>, qui en exaspère les caractéristiques. On trouve un bon exemple de cette forme de grossissement dans l'illustration de Suzanne Duranceau pour le poème "Le crapaud"<sup>14</sup>, où les cloques sur les dos des crapauds prennent, par leur netteté et leur réalisme qui contrastent avec le flou de l'arrière-plan, un aspect peu invitant.

Caspar David Fredrich recourt fréquemment à ce procédé de séparation du proche et du lointain qui "traduit, par sa tension, l'existence [de] deux mondes"<sup>15</sup>.

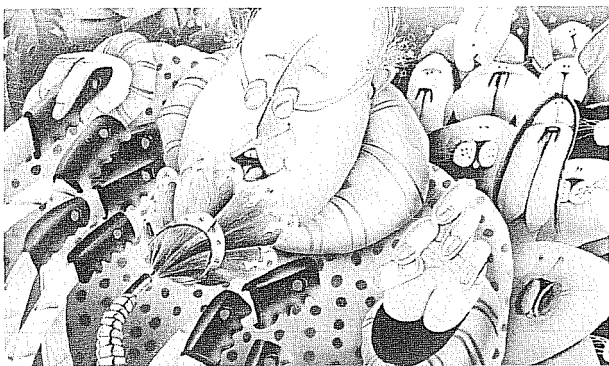
Cette même illustration de Suzanne Duranceau témoigne aussi d'une certaine distorsion des rapports spatiaux par le vide inquiétant de la rue qui fait songer à une ville morte, soudainement envahie par des créatures indésirables, crapauds, moustiques et compagnie. Car, comme le souligne Marcel Brion,

l'obsession du plein et l'obsession du vide, qui paraissent contradictoires, sont en réalité, les symptômes d'un déséquilibre spatial de nature identique (...). Chez l'artiste capable de donner une affabulation plastique à ce déséquilibre des rapports – disons à cette rupture d'équilibre des rapports –, l'espace devient, en soi, un élément de fantastique, et le vide apparaît comme le signe, traduit en symboles variables, de cette angoisse provoquée par la désharmonie entre l'être et son espace<sup>16</sup>.

Le vide est une composante fréquente du fantastique de type onirique. Il permet de traduire le côté fluide du rêve, d'accentuer la solitude et l'angoisse du rêveur dans un univers où rien ne viendra amortir une chute éventuelle, et où tout devient possible.

Inversement, la surcharge de l'image, "l'obsession du plein", est également source de fantastique. Le foisonnement est facteur d'indétermination, les

foules sont anxiogènes. Dans *La machine à rêves*, les illustrations de Marc Mongeau nous font sentir mieux que le texte le côté inquiétant et fantastique de la maison de M. Machin-Chouette enhavie par les chiens, les chats et les machines, au point de gêner la perception du réel, d'imposer leur loi à l'être humain et de le menacer dans son intégrité.



Enfin, la distorsion peut affecter la perspective et provoquer la fusion des différents plans de l'image, comme dans le tableau de Magritte intitulé *La condition humaine II*, qui représente un tableau sur un chevalet installé sur la moitié droite d'une porte ouverte. Le paysage marin peint sur le tableau se fond entièrement avec le paysage réel, les deux plans se confondent, provoquant la mystification du spectateur et le vacillement des certitudes.

Les oeuvres de Chirico, de la période dite "des portiques", qui nous donnent ce sentiment si prenant "d'inquiétante étrangeté", doivent leur côté angoissant au vide de ces places de villes mortes, mais surtout à une distorsion de la perspective, à un éclairage théâtral qui projette des ombres trompeuses et à un décor en lui-même théâtral (portiques, statues). Dans ce cas, le fantastique naît de la distorsion très subtile de la réalité et de la théâtralisation.

Naturellement, toute distorsion n'est pas nécessairement productrice de fantastique et on distinguera entre la distorsion qui vise à produire un effet particulier et celle, fréquente de nos jours chez les peintres de la Nouvelle Figuration et chez certains illustrateurs comme Philippe Béha, qui témoigne simplement de la vision de l'univers de l'artiste. La théâtralisation et la distorsion relèvent toutes les deux de la forme du message inconique. Le troisième élément, la mutation, nous amène à parler du fond.

Naturellement, toute distorsion n'est pas nécessairement productrice de fantastique et on distinguera entre la distorsion qui vise à produire un effet particulier et celle, fréquente de nos jours chez les peintres de la Nouvelle Figuration et chez certains illustrateurs comme Philippe Béha, qui témoigne simplement de la vision de l'univers de l'artiste. La théâtralisation et la distorsion relèvent toutes les deux de la forme du message inconique. Le troisième élément, la mutation, nous amène à parler du fond.

On entend par mutation un changement de nature de la chose représentée et pas seulement un changement de forme, bien qu'un changement de forme (dégradation de la matière, par exemple) puisse contribuer au fantastique. Dans cette catégorie d'images fantastiques entrent toutes les représentations d'êtres hybrides, mi-humains, mi-robots de la science-fiction ou mi-humains, mi-animaux du fantastique traditionnel. Le fantastique le plus convaincant est généralement celui où l'artiste sait nous faire pressentir et craindre le processus de changement plutôt que de nous en montrer le résultat final, celui qui "rend visible l'invisible". Certaines compositions végétales (racines d'arbres, par exemple) ou minérales (coulées de lave volcanique), par les figures

qu'elles dessinent, le grouillement qu'elles évoquent, nous portent à douter de leur nature et à craindre quelque soudaine naissance monstrueuse.

Présente de toute éternité dans l'imagination humaine, la hantise de la mutation de l'humain en animal est liée primitivement à l'idée du mal, de la bête qui sommeille en chacun de nous, et cette hantise se reflète dans les contes populaires, les sculptures des églises romanes et dans d'innombrables oeuvres de tous les temps, où pullulent les êtres hybrides. Pour être efficace sur le plan du fantastique, l'hybridation doit être essentiellement formée d'éléments inquiétants, sous peine de tomber dans le grotesque. C'est ce qui arrive aux hybrides imaginés par Jean-Marie Poupart et représentés par Suzanne Durancé dans *Nuits magiques*<sup>17</sup>, qui causent quelque surprise à première vue, mais remettent d'autant moins en cause notre qualité d'humains que la petite fille qui les imagine reconnaît immédiatement son compagnon de classe, puis demande à la sorcière, pour s'amuser, de faire subir le même sort à ses autres camarades<sup>18</sup>. Les visages réjouis des enfants désamorcent immédiatement le côté inquiétant de la métamorphose, lui retirant toute possibilité de fantastique. Par contre, le bonhomme Sept-Heures de Ginette Anfousse, "couvert de poils hideux, rêches et piquants", aux mains et aux pieds griffus comme ceux d'un ours, éveille des doutes sur la nature même de son être et permet de craindre le pire de ce personnage mi-homme, mi-bête.

Le passage de l'animal à l'humain semble infiniment moins fréquent, d'autant que représentant une élévation dans l'échelle des êtres vivants il ne génère guère d'inquiétude. Dans *Le voyage de la vie*, Darcia Labrosse nous offre une belle image de ce type de mutation, lorsque Poissonne, avec son visage déjà humain, aborde la terre à l'aube d'une mutation qui, on le sent, ne saurait se limiter au visage<sup>19</sup>. L'effet de fantastique est renforcé par d'autres caractéristiques, déjà mentionnées, de la représentation fantastique: vide de l'immensité, lumière intense et artificielle, décor stylisé d'une scène de théâtre.

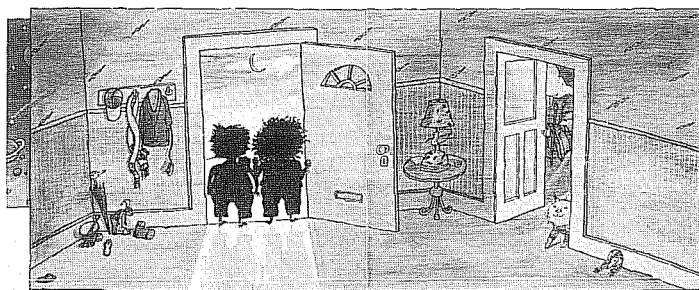
Le fantastique évolue avec le temps et avec les angoisses humaines. Le monde moderne amène un autre type d'appréhension, celle de la transformation de l'être humain en machine ou de la domination de l'humain par la machine. Les bandes dessinées, les albums et les illustrations des ouvrages de science-fiction exploitent abondamment ces thèmes. Marc Mongeau nous présente, dans *La machine à rêves*, des êtres qui, par leur visage extraordinairement régulier, lisse et brillant comme le métal, la dégénérescence de leur chevelure et leur insertion dans un univers de machines, évoquent une humanité en voie de robotisation.

Il n'est pas indispensable que les trois constantes relevées – théâtralisation, distorsion et mutation – soient simultanément présentes dans une image pour que celle-ci soit fantastique, mais aucune des trois ne suffit, à elle seule, à faire naître le fantastique. Tout au plus produit-elle une certaine étrangeté. Le fantastique naît de la conjonction d'au moins deux des caractéristiques de représentation énumérées, et il est probable que plus une image comprend de

ces éléments, plus elle est fantastique. Par ailleurs, le fantastique se manifeste avec d'autant plus de force que ces divers éléments sont utilisés avec plus subtilité.

Un examen de la production d'albums québécois des dix dernières années nous a permis de voir que le véritable fantastique, tel que nous l'avons défini plus haut, est une denrée rare<sup>20</sup>. L'action de la plupart des albums dont les illustrations pourraient passer pour fantastiques se situe entièrement dans l'imaginaire. C'est le cas des histoires fantaisistes, des contes merveilleux et des contes populaires. De plus, la tendance actuelle est aux versions édulcorées des contes fantastiques qui retirent des récits traditionnels tout ce qu'ils pouvaient contenir d'inquiétant. Si l'on transforme les voyageurs de la chasse-galerie en bons pères de famille qui vont porter des cadeaux à leurs enfants la nuit de Noël, "l'odeur de soufre" de l'original disparaît pour laisser place à l'insipide. La même dégénérescence du fantastique se produit, nous l'avons vu, avec les hybrides de Suzanne Duranceau. Seul l'humour de la dernière scène sauve l'album du ridicule où il risquait de s'enliser, et nous ne sommes pas loin de penser, avec Bruno Bettelheim<sup>21</sup>, qu'à trop vouloir expurger les textes, on aboutit à des fadaises qui ne remplissent plus leur rôle dans l'imaginaire et la formation de la personnalité de l'enfant, lequel se hâte de créer ses propres monstres ailleurs. Par contre, on qualifie d'illustrations pour enfants des graphismes aux lignes excessivement agressives, sans trop se préoccuper de l'effet qu'ils produisent. Des recherches restent à faire en ce domaine. On croit, sans doute à tort, que le fantastique, par l'inquiétude qu'il suscite, n'est pas le genre qui convient le mieux aux jeunes enfants. Pourtant, comme le souligne B. Bettelheim, "[les contes de fées aussi] racontent des histoires angoissantes, graves, mais qui finissent bien"<sup>22</sup>, et deux de nos auteures-illustratrices, Ginette Anfousse dans *L'hiver ou le bonhomme Sept-Heures* et Marie-Louise Gay dans *Voyage au clair de lune*, ont su tempérer l'inquiétude que certaines images pourraient causer à leurs jeunes lecteurs en les faisant alterner avec des images plus rassurantes.

*Voyage au clair de lune* mériterait certainement le prix du meilleur album fantastique pour enfants, s'il fallait en décerner un. Il s'agit bien entendu de fantastique onirique, mais l'auteure arrive subtilement à brouiller les repères



Tu viens, Rose ?

Tu viens jouer ?



spatio-temporels et à créer un univers à la fois fluide et syncrétique, où on ne distingue plus très bien le réel de l'imaginaire, où le ciel, la terre, l'eau et l'air s'interpénètrent et se confondent. Par ailleurs, le dehors empiète constamment sur le dedans, par la fenêtre ouverte (le vent souffle les rideaux dans la chambre) et par la porte ouverte qui projette l'ombre des enfants vers l'intérieur. Sur cette même image, où la silhouette des deux enfants se découpe en ombres chinoises, on dirait que le ciel se poursuit sur le cadre de la porte et même sur le mur, ce qui a pour effet de diluer la matérialité de l'univers solide. Il y a donc là une forme de distorsion de la perspective puisque l'arrière-plan semble envahir le premier plan, tout en minant la réalité matérielle (mutation de la matière). Cette immatérialité est évidemment accentuée par la légèreté et la transparence des encres et de l'aquarelle et l'application horizontale de la couleur qui aplatit, nivelle les aspérités et favorise l'interpénétration des éléments.

Le lecteur est également frappé par le vide de l'espace (distorsion des rapports spatiaux), fréquent dans le fantastique onirique. Le vide est un élément angoissant

parce que qui dit vide dit possibilité d'une irruption soudaine, imprévue, de nature terrible, ou, au moins, surprenant. Le vide est le siège de l'épouvante parce que l'absence de toute horreur manifeste y rend licite l'invasion des horreurs possibles<sup>23</sup>.

Enfin, il est impossible de ne pas remarquer l'étrange distribution de la lumière (théâtralisation). Si l'histoire est censée se dérouler la nuit, à partir de "Allons jusqu'au vieux pommier", l'image semble démolir cette certitude car l'illustratrice joue sur les deux registres du jour et de la nuit. Le paysage du premier plan est baigné de lumière, tandis que les arbres du fond, éclairés en contre-jour par la lune, dressent leurs silhouettes massives et sombres qui évoquent l'obscurité de la nuit. Cette ambiguïté perturbe nos repères temporels et contribue à renforcer le climat d'étrangeté. On pense ici à la célèbre toile de Magritte, *Le royaume des lumières*, où l'on voit une maison plongée dans la nuit alors que le ciel qui la recouvre est un ciel diurne.

Ce ne sont là, à propos de ce magnifique album, que quelques notations qui visent à faire ressortir la présence des constatnes de la représentation fantastique que nous avons dégagées plus haut. Une analyse des illustrations de Marc Mongeau pour *La machine à rêves*, déjà amorcée dans le corps de cet article, permettrait de mettre en relief la présence d'une distorsion des formes (miroir convexe) qui évoque la robotisation des personnages (mutation); enfin certaines images de *L'hiver ou le bonhomme Sept-Heures* de Ginette Anfousse agissent par la distorsion des traits du visage et par la manière d'insinuer que le personnage participe de l'animal (mutation).

Il serait intéressant de confronter cette théorie à d'autres corpus d'art graphique ou pictural. Advenant le cas où, comme nos propres recherches nous portent à le croire, cette théorie se vérifierait, les divers éléments constitutifs

de la représentation fantastique constitueraient un point commun, donc un trait d'union entre toutes les images fantastiques du monde occidental, pourtant si diverses quand on en restè au simple niveau des thèmes. Car si les thèmes du fantastique varient avec les époques, exprimant les angoisses et les mythes propres à chacune d'elles, les constantes de leur représentation permettraient de mieux cerner la nature même de ces angoisses et de ces mythes, qui apparaîtraient comme liés au changement et à la conscience des limites humaines.

## NOTES

- 1 Jean Arrouyé, "L'illustration fantastique". *Europe*, no. 611 (mars 1980), p. 123-136.
- 2 Jean Arrouyé, "Architectures en mal d'histoires", *Europe*, no. 720 (avril 1989), p. 66-79.
- 3 Caillois, Roger. *Au coeur du fantastique* (Paris: Gallimard, 1965), p. 161.
- 4 *Ibid.*, p. 32.
- 5 Louis Vax, *L'art et la littérature fantastique* (Paris: Presses Universitaires de France, 1963 (Que sais-je? 907), p. 6 et 10.
- 6 Marie Décaray, *Au coeur du bonbon*. Illus. Jean-Christian Knaff. Montréal, La courte échelle, 1983.
- 7 Louise Vanhee-Nelson, *Archibaldo le dragon*. Illus. Philippe Béha. Montréal, Paulines, 1983.
- 8 Marie-Louise Gay, *Voyage au clair de lune*. Montréal, Héritage, 1986.
- 9 Pierre Foglia, *Monsieur Jean-Jules*. Illus. Richard Parent. Montréal, La courte échelle, 1982.
- 10 Ginette Anfousse, *L'hiver ou le bonhomme Sept-Heures*. Montréal, La courte échelle, 1988.
- 11 Gustave René Hocke, *Labyrinthe de l'art fantastique. Le maniérisme dans l'art européen* (1<sup>ère</sup> éd. 1957. Paris: Denoël/Gonthier, 1967 (Médiations, 154)), p. 11.
- 12 Henriette Major, *La machine à rêves*. Illus. Marc Mongeau. Laval, Mondia, 1984.
- 13 Marcel Brion, *L'art fantastique* (Verviers, Gérard, 1968 (Marabout Université, 152), p. 31.
- 14 Dans *Crapauds et autres animaux* (Montréal, La courte échelle, 1981), p. 2.
- 15 Philippe Roberts-Jones, *La peinture irrationnelle au XIXe siècle* (Paris, Bibliothèque des arts, 1978), p. 34.
- 16 Marcel Brion, *op. cit.* p. 134.
- 17 Jean-Marie Poupart, *Nuits magiques*. Illus. Suzanne Duranceau. Montréal, La courte échelle, 1982.
- 18 Sur les rapports entre fantastique, satire et grotesque, on se reportera à l'article de Tomasz Gryglewicz, "Termin 'groteska' a sztuki plastycznej," [Le terme "grotesque" et les arts visuels], *Folia historiae artium*, XIX (1983), p. 5-29. L'auteur montre que le grotesque est fait d'éléments effrayants et d'éléments comiques et que la prédominance de l'un par rapport à l'autre fait naître le fantastique ou la satire, le démon ou le bouffon.
- 19 Marie-Francine Hébert, *Le voyage de la vie*. Illus. Darcia Labrosse. Montréal, La courte échelle, 1984. Nous faisons ici référence à la double illustration centrale du livre.
- 20 En fait, nous n'avons retenu que trois albums dont l'image est réellement fantastique: *la machine à rêves*, *L'hiver ou le bonhomme Sept-Heures* (pour quelques images seulement) et *Voyage au clair de lune*. D'autres comme *Les rêves de Sarah* de

Robert Baronet ont un texte qui pourrait être considéré comme fantastique, mais les images ne le sont pas. On pourra comparer cet album illustré par Christine Hone avec celui de Marie-Louise Gay pour mieux apprécier, si besoin est, le talent de cette dernière.

- 21 "Bruno Bettelheim juge l'école". Propos recueillis par Elizabeth Hall. *Psychologie*, oct. 1981, p. 10-17.
- 22 *Ibid.*, p. 13.
- 23 Marcel Brion, *op. cit.*, p. 335.

**Françoise Lepage** a enseigné la littérature pour la jeunesse pendant plusieurs années et a publié de nombreux articles sur la littérature québécoise pour la jeunesse et sur l'illustration.