Document généré le 16 juil. 2025 07:54

ETC

Le Mythe de Fanfreluche
Miroir de l'imaginaire technologique

Véronique Bellemare Brière

Numéro 41, mars–avril–mai 1998

Art et science

URI : https://id.erudit.org/iderudit/438ac

Aller au sommaire du numéro

Éditeur(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

ISSN

0835-7641 (imprimé)
1923-3205 (numérique)

Découvrir la revue

Citer cet article

Bellemare Brière, V. (1998). Le Mythe de Fanfreluche : miroir de l'imaginaire technologique. *ETC*, (41), 17–20.

Tous droits réservés © Revue d'art contemporain ETC inc., 1998

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne.

https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche.

https://www.erudit.org/fr/

Le Mythe de Fanfreluche
Miroir de l'imaginaire technologique

Eve Ramboz, *L'Escamoteur*, 1991. Courtoisie Mikros Image.

« Dans le riche environnement sensoriel de l'enfance, le corps ne faisait qu'un avec le monde (...) L'arrivée des nouvelles technologies permettrait-elle la reconquête du paradis terrestre ? » [1]

À chaque époque, les découvertes scientifiques et technologiques ont été tantôt moteurs, tantôt miroirs de l'imaginaire. L'alliance entre la science et les arts a donné lieu à des imaginaires féconds : la science-fiction, Jules Verne, les Futuristes italiens, etc. Depuis les mythes antiques en passant par Jérôme Bosch, les surréalistes, la littérature, le théâtre, l'art ludique et le concept d'utopie épousant l'ère industrielle, ce désir profond de « conquérir le rêve, de pénétrer un monde parallèle » se manifeste constamment.

Selon Claude-Gilbert Dubois, c'est au cours du XVIe siècle que l'on constate « que la force imaginante appliquée à l'objet, qui a pour fin la matérialisation du désir, va s'instituer en science, c'est-à-dire se doter d'une forme, créer des voies d'approche du réel suivant une méthode »[2]. En cette fin du XXe siècle, avance Gilbert Durand, cette corrélation entre les « axes de la poésie » et « les axes de la science » constitue le moment épistémologique que nous avons appelé « l'après-Bachelard ». Bien proche des figurations holistiques de l'Hermétisme, de la Renaissance ou des *Naturphilosophien* romantiques, celui-ci se présente comme un nouveau savoir global qu'on pourrait appeler « gnose », intégrant sur un plan d'égalité heuristique le « savoir rationnel » et le « savoir imaginaire »[3]. Encore embarassé par les liturgies scientistes de Prométhée et les désespoirs d'Orphée, le mythe d'Hermès devient le mythe pilote du « grand changement » de notre temps[4].

L'arrivée récente et encore renouvelée de technologies de fine pointe dans le grand champ des arts visuels (infographie, réalité virtuelle, dispositifs interactifs, télématique...) semble vouloir marquer une apogée dans la matérialisation de ces mondes parallèles ou du rêve, plus spécifiquement par la transposition d'imaginaires reliés à l'enfance — lesquels ont de tout temps fasciné et inspiré les créateurs . De nouvelles relations se tissent ainsi entre l'imaginaire enfantin, l'œuvre, l'artiste et le spectateur, aux niveaux conceptuel, citationnel et perceptif.

La photographie

Considérée comme le premier venu des arts dits « technologiques »[5] actuels, la photographie, par tant d'aspects de son histoire, de ses opérations, de ses images, fut souvent perçue comme une machination contre l'imaginaire. L'ère du mythique serait menacée dès l'instant où Ulysse prolongerait ses yeux par l'appareil-photographique ![6] Pourtant, tel que le dira Walter Benjamin, la « passion du palpable », de « posséder de l'objet la plus grande proximité possible », ne multiplie-t-elle pas ses activités et ses projets ? Selon l'expression de J. H. Lartigue, les « boîtes de conserve » photographiques du monde sont aussi des boîtes de congélation du temps. Congeler le temps, n'est-

Nicolas Reeves, *La première corde de la harpe keplerienne*, 1997.
Présentée dans le cadre du Symposium d'arts visuels d'Abitibi, à Amos, juillet 1997.

ce pas, justement, conserver et proclamer l'imaginaire ?

C'est ainsi, tel que l'explique Bruno Duborgel, que se tracent deux tendances de perception de l'appareil-photo : instrument mimétique par excellence ou opérateur de lumière. Source de fascination et de mystère, l'appareil-photographique devient en quelque sorte une boîte à surprise, *un jouet devant lequel l'enfant s'émerveille.*

Grand pionnier de la photographie, Félix Nadar, militant de l'aérostation, prit la première photo aérienne (1858) en survolant Paris depuis son ballon. Conquérir le monde et l'espace constituent, selon Duborgel, des célébrations prométhéennes de la prouesse et de la performance techniques, incarnant le mythe du Progrès. Nadar est devenu figure mythique : il symbolise l'omnivoyance divine qui domine l'espace-temps. La conjonction des univers technique et mythologique est donc éminente. Elle s'associe aussi au *rêve de grandeur* de l'enfant.

« La photo pré-figure une mutation de la manière de se représenter le réel », poursuit Duborgel. « Le monde qui s'imprime en elle, n'est plus d'abord substance, matière, choses, mais énergie, radiation, émanation vibrations et productivité lumineuses »[7]. « Ce n'est plus la matière qui doit fournir la première leçon, c'est la radiation. C'est la lumière. L'échec du matérialisme spatial est complet. Il ne faut plus expliquer la lumière par la matière, il faut expliquer la matière par la lumière, la substance par la vibration. »[8]

L'émergence de mondes enfantins dans les arts intégrant les technologies nouvelles

Cette nouvelle manière d'appréhender le monde avec la photographie en annonçait d'autres. Déjà, en 1865, le célèbre conte de Lewis Carroll, *Alice au pays des merveilles* reflétait brillamment l'imaginaire enfantin, tout en se faisant étrange prémoniteur des nouveaux mondes utopiques technologiques.

Entraînée par un lapin semi-humain, Alice est précipitée dans un monde où les lois familières de l'espace, du temps et du langage sont transformées. Aussi, les métamorphoses menaçant l'unité de sa personnalité (elle est tour à tour naine et géante) ne l'effraient pas car, comme le dit Lucia Kramik, « le fond de sa nature est une confiance naïve et inaltérable ». L'héroïne représente donc ici la force incroyable de l'imaginaire enfantin, en plus de démontrer la croissance psycho-physiologique de l'enfant vivant « une crise d'opposition avec le monde adulte » (J. Gattegno).

N'est-ce pas, justement, cette opposition entre le monde de l'enfant et celui de l'adulte qui est appelée à s'atténuer dans les arts intégrant les technologies nouvelles ? Ne seraient-ils pas, tous deux, réunis dans le rêve qui tend à se réaliser ? Car, si nous pouvons dire que l'univers d'Alice — qui mettait déjà en cause les structures logiques de la raison et du bon sens pratique au profit d'un imaginaire sans bornes — se rapprochait déjà des possibilités extraordinaires offertes par les nouvelles technologies, les outils dont nous bénéficions actuellement semblent vouloir dépasser le rêve.

Le cinéma et la télévision pour enfants avaient auparavant tenté ces rapprochements. Ainsi, la célèbre et inoubliable poupée Fanfreluche[9] s'amusait follement, au petit écran, à violer toutes les lois du rationnel. Bavarder avec les personnages enfouis dans un livre d'histoires, le pénétrer physiquement pour les y rejoindre, avoir le pouvoir d'agir et de changer le cours du récit, voyager de par le monde à la vitesse de l'éclair, voilà autant de fantasmes surréalistes que réalisait tout bonnement la poupée-enfant. Des fantaisies utopiques qui se faisaient, sans préméditation consciente, la métaphore étonnante des nouveaux univers technologiques : interactivité, réalité virtuelle, télématique... Pouvons-nous donc affirmer que nous sommes maintenant sur le point de « matérialiser » l'imaginaire ?

Citer, (re) créer, transposer, appréhender l'imaginaire enfantin dans les arts intégrant les technologies nouvelles

De nombreux artistes se sont ainsi inspirés de rêves d'enfant pour les « matérialiser » via les nouvelles technologies. Choisissant l'infographie, Eve Ramboz a pu exaucer, dans *L'Escamoteur* (France, 1991), son désir d'enfant de voir s'animer en temps réel l'univers pictural de Jérôme Bosch. Illustration parfaite de ce qu'il est possible de faire aujourd'hui en « image composite », *L'Escamoteur* entremêle des scènes tirées de prises de vue réelles et d'autres,

Extrait de l'émission Fanfreluche (Cendrillon), SRC, 1968.
Documentaire de Véronique Bellemare Brière : *Le mythe de Fanfreluche : Miroir de l'imaginaire technologique*, 1997.

purement fictives, animées grâce à une imagerie de synthèse en 3D. Il en résulte une image riche et enchanteresse, qui échappe à l'effet électronique de la vidéo pour constituer un véritable tableau vivant. Pour sa part, Robert Cahen a utilisé la vidéo et ses effets spéciaux afin de mettre en mouvement les cartes postales de sa jeunesse. Quant à elle, Char Davies, avec *Osmose* (Canada [Québec], 1994-1995), cherche à transposer, avec la réalité virtuelle, une vision réelle l'ayant marquée dans son jeune âge.

De son côté, l'artiste Tamàs Waliczky se sert de la réalité virtuelle afin de construire entièrement un univers adapté à l'enfant. Dans *The Garden* (Hongrie-Allemagne, 1992), il crée une sorte de monde-jeu où les objets sont tantôt très petits, tantôt très grands, de sorte que l'échelle corresponde aux mouvements et aux intérêts de l'enfant qui évolue dans ce monde clos. Pour créer cet univers, Waliczky a inventé un système de « perspective goutte d'eau », qui fait que ce qui est intéressant aux yeux de l'enfant grossit tandis que ce qui ne l'est pas reste petit. L'environnement se modèle uniquement en fonction des désirs de l'enfant qui y participe.

Dans les années '60 au Québec, les installations de Maurice Demers présentaient un type de village cybernétique invitant le spectateur à expérimenter un monde ludique et multisensoriel issu de l'utopie de la science et de l'imaginaire. Plus près de nous, *La Première corde de la harpe keplerienne*, de Nicolas Reeves (Québec, 1997) est une symbiose art-science des plus concluantes : un orgue architectonique prenant appui dans le ciel, d'où émane une musique composée à partir des signaux captés par le balayage des nuages. Leurs paramètres (densité, altitude...) sont transcrits en modes concertants grâce à un rayon laser pointant vers l'éther. Issu de jeux informatiques complexes générant sa forme et son fonctionnement, l'instrument mystérieux devient une gigantesque boîte à surprises devant laquelle l'enfant s'émerveille. *Faire chanter les nuages*, n'est-ce pas, là encore, une idée propre à l'imaginaire illimité de l'enfant ?

Nous pourrions mentionner encore, entre autres, les univers théâtraux multimédias de Michel Lemieux ou de Robert Lepage, les vidéo-sculptures de Gisèle Trudel (*Diamond Cutter*, 1995), de même que les installations interactives de Luc Courchesne, qui sont autant d'appels à l'imaginaire, et plus particulièrement à celui de l'enfance, soit dans la thématique elle-même ou dans le rapport que le dispositif établit avec le spectateur.

L'artiste-enfant, le spectateur-enfant

Devant la puissance encore méconnue des nouvelles technologies, l'artiste et le spectateur ne deviennent-ils pas enfants à leur tour ? En regardant les images de synthèse, explique Patrick Tacussel, nous pouvions nous demander si nous étions en présence de l'aboutissement esthétique de vagues artistiques précédentes qui avaient buté sur l'absence de moyens techniques aussi sophistiqués. L'éclatement de l'espace par la propagation des images à distance détruit les notions de durée, de lieu, de dedans et de dehors, de l'infiniment grand ou de l'infiniment petit.[10]

Imposants par leur forme et leurs possibilités, les nouveaux dispositifs (casques de visualisation à cristaux liquides, capteurs, simulateurs, hyper-écrans...) sont perçus comme de véritables *jouets* permettant de « matérialiser » l'imaginaire. L'artiste, séduit par *l'effet*, la magie de la machine, a parfois tendance à en abuser, en favorisant un contenant sensationnel au détriment d'une profondeur de contenu. Fasciné par ces nouveaux médiums dont il ignore encore l'ensemble des propriétés, il surcharge, colore à outrance et assemble parfois maldroitement les composantes de l'œuvre, à la manière de l'enfant, dans l'ébauche de ses créations. Le voilà qui balbutie, hésite ou s'emporte, et les effets spéciaux fusent, quelquefois assommants, comme s'il ne savait que faire de tous ces jouets.

Certains s'alarmeront donc devant l'aspect ludique qui plane fréquemment sur les arts intégrant les technologies nouvelles. Mais cette étape d'apprivoisement n'est-elle pas propre à l'arrivée de tout nouveau médium ? Ayant outrepassé le charme et les essais théoriques nécéssaires aux premiers moments, les arts intégrant les technologies nouvelles se rajusteront sans doute, comme tous les autres, à des idées plus épurées, mieux maîtrisées. À moins que ce ne soit le spectateur qui, époustouflé par tant de renouveau technologique, ne soit encore apte à voir un deuxième niveau de lecture à l'œuvre ? Que ce ne soit lui qui, « formé par les jeux vidéo, les arcades et les micro-

Eve Ramboz, *L'Escamoteur*, 1991. Courtoisie Mikros Image.

ordinateurs », comme l'a déjà mentionné Anne-Marie Duguet, soit toujours avide de « gadgets » plutôt que de « messages » ? Et quelle est la nécéssité d'un message ? S'il devenait pur divertissement (ce qui n'est pas le cas actuellement), cet art serait-il moins valable ?

Devant des œuvres aussi imposantes que les robosculptures d'eau de Steve Pevnick ou l'immense jardin magique d'Eric Staller, le spectateur ne peut qu'être renversé, sentir son intérieur d'enfant interpellé, ses émotions pures mieux saisies que son intellect. Par ailleurs, des œuvres comme *Le Rendez-vous de Cluny* restent davantage des expérimentations impressionnantes que des porteuses de messages.

Suite à l'invention du *sensorama* par Morton Heilig en 1961 (cet appareil simulait grossièrement la vue, l'odorat, le mouvement, le son, la sensation de température et du vent), on pénètre, avec les nouvelles technologies, dans une nouvelle dimension qui permet de « matérialiser » le rêve. Toutefois, Paul Virilio s'opposera fermement à cette croyance voulant que l'art du virtuel « ne soit qu'un effet, une drogue pour les *yeux* ... » « On avait quatre dimensions, là on en a quatre et demi », souligne-t-il[11]. « Le virtuel, c'est le monde non pas fait image, mais c'est l'image qui devient un monde »[12].

***

Le mariage des arts et des sciences, qui s'augurait complexe, aura donc été l'acteur d'une rencontre inégalée avec l'imaginaire enfantin. Les rêves qui nous habitaient jadis avec Alice ou Fanfreluche semblent maintenant vouloir se concrétiser. Mais que trouverons-nous de l'autre côté du miroir ? Devant tant d'utopies *réalisées*, que deviendra l'imaginaire enfantin dans les années à venir ? Inspiré de celui-ci, que deviendra l'imaginaire de l'adulte ?

Inéluctablement, dans ce monde où la réalité remplace le rêve, un renouvellement de l'imaginaire individuel et collectif et des mythologies s'effectuera au gré des expérimentations, tant de la part de l'artiste que du spectateur, qui se réapproprient chacun à leur façon l'essence même du monde. Car, comme dit l'adage, « L'homme se définit par ce qu'il fait et non par ce qu'il rêve. »[13]

VÉRONIQUE BELLEMARE BRIÈRE

NOTES

[1] Ne Art, « Les Arts du virtuel » (GRAM, TELUQ et TV Ontario).

[2] Claude-Gilbert Dubois, *L'Imaginaire dans les Sciences et les Arts*, p. 40.

[3] Gilbert Durand, *ibid*, p. 12.

[4] Gilbert Durand, *ibid*, p. 7.

[5] Il n'y a pas en réalité « d'art technologique », encore moins « d'art médiatique » (c'est un pléonasme en soi) mais plutôt un art intégrant les technologies nouvelles. L'art de de Vinci était tout autant (sinon plus) « technologique » que celui dont nous parlons ici. À chaque époque, donc, son art et sa technologie, qui s'imbriquent différemment chacun à leur tour.

[6] Bruno Duborgel, *Imaginaires à l'œuvre*, p. 67.

[7] Bruno Duborgel, *Imaginaires à l'œuvre*, p. 83.

[8] Gaston Bachelard, « Lumière et substances » in *Études*, Vrin, Paris, 1970, p. 75.

[9] Inventée et incarnée par Kim Yaroshevskaya, la poupée Fanfreluche était l'héroïne d'une série d'émissions pour enfants produite au Québec par Radio-Canada jusqu'en 1972.

[10] Patrick Tacussel, *L'Imaginaire dans les Sciences et les Arts*, p. 109.

[11] Paul Virilio, Ne Art, « Les Arts du virtuel » (GRAM, TELUQ et TV Ontario).

[12] Philippe Quéau, Ne Art, « Les Arts du virtuel » (GRAM, TELUQ et TV Ontario).

[13] Le *Nouveau Petit Robert* (1993) p. 1134.

Bibliographie :

DUBORGEL, Bruno; *Imaginaires à l'œuvre*, Éditions greco, Paris, 1989.

LAMBERT, J.-Clarence; *Le Règne imaginal*, Éd. Cercle d'Art, Paris, 1991.

MOURIER, Maurice; *Comment vivre avec l'image*, Éd. Presses Universitaires de France, Paris, 1989.

CAHIERS de l'Imaginaire; *L'Imaginaire dans les Sciences et dans les Arts*, Éd. Privat, Toulouse, 1988.

Série Ne Art, « Les Arts du virtuel » et « Les Arts interactifs » (GRAM, TELUQ et TV Ontario).