

1895

1895. Mille huit cent quatre-vingt-quinze

Revue de l'association française de recherche sur
l'histoire du cinéma

53 | 2007
Emile Cohl

Émile Cohl et les « histoires en images » : le corps au pied de la lettre

Émile Cohl and 'stories in images': the body taken literally

Alain Boillat



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/1895/2393>

DOI : 10.4000/1895.2393

ISBN : 978-2-8218-0997-0

ISSN : 1960-6176

Éditeur

Association française de recherche sur l'histoire du cinéma (AFRHC)

Édition imprimée

Date de publication : 1 décembre 2007

Pagination : 110-127

ISBN : 978-2-913758-54-4

ISSN : 0769-0959

Référence électronique

Alain Boillat, « Émile Cohl et les « histoires en images » : le corps au pied de la lettre », *1895. Mille huit cent quatre-vingt-quinze* [En ligne], 53 | 2007, mis en ligne le 01 décembre 2010, consulté le 23 septembre 2019. URL : <http://journals.openedition.org/1895/2393> ; DOI : 10.4000/1895.2393



Émile Cohl, « ...ation », c. 1891-1892. [autoportrait d'Émile Cohl en voleur de bottes]

Émile Cohl et les « histoires en images » : le corps au pied de la lettre

par Alain Boillat

1895 /
n° 53
décembre
2007

Émile Cohl n'est traditionnellement pas cité parmi les « précurseurs » de cette forme d'expression narrative que l'on qualifiera ultérieurement, dans l'espace francophone, de « bande dessinée », alors que les historiens de ce médium mentionnent fréquemment certains de ses contemporains comme Christophe ou Caran d'Ache qui œuvraient dans des conditions éditoriales analogues, celles du dessin de presse¹. Le peu d'attention prêtée par les historiens de la bande dessinée aux productions de Cohl qui ne ressortissent pas spécifiquement à la caricature – entendue au sens d'un dessin de presse satirique se présentant sous la forme d'une vignette unique – tient probablement à l'inexistence chez Cohl de personnages récurrents permettant d'inscrire les parutions périodiques dans une série telle *la Famille Fenouillard* de Christophe, et, plus généralement, à l'absence de publications plus pérennes rassemblant ses productions. En effet, ce type de compilations, à l'instar des *Albums* qu'Emmanuel Poiré fait paraître chez Plon à partir de 1889, témoignent d'une volonté de constituer une « œuvre » par-delà les réalisations éparses des journaux. Par ailleurs, la proclamation de Cohl en tant qu'« inventeur » du dessin animé n'a probablement pas encouragé son intégration à l'historiographie du médium bédéique. Or, pour une

¹ Significativement, les auteurs du *Dictionnaire mondial de la bande dessinée* (Patrick Gaumer et Claude Moliterni, Paris, Larousse, 1997) consacrent une rubrique à George McManus ou à Christophe, mais ne le font pas pour Émile Cohl. Ce dernier est exclusivement mentionné lorsqu'il est question de dessins animés, les auteurs relevant l'influence de ses films sur ceux de McCay ainsi que sa collaboration avec McManus pour la réalisation des *Baby Snookum*. En outre, le nom de Cohl n'apparaît pas aux côtés de Caran d'Ache, de Steinlen et de Rabier sous la rubrique « bande muette », ce qui ne se justifie que partiellement au vu de la nature de sa production, où, selon les cas, la conception pantomimique dont il est question dans cette rubrique préside tout autant chez lui à la représentation de l'action que chez les auteurs contemporains cités par le *Dictionnaire*. Notons également que David Kunzle ne cite pas non plus Cohl dans les deux tomes de son ouvrage, *History of the Comic Strip* (Berkeley, University of California Press, 1973-rééd.1990), véritable somme qui est certes axée sur la production américaine, mais qui couvre un large champ de références.

111

démarche de légitimation artistique privilégiant la spécificité, les historiens de la bande dessinée ont en effet tendance à craindre que l'étude de leur objet ne soit vampirisée par celle d'autres moyens d'expression comme le cinéma.

Thierry Groensteen mentionne pourtant Cohl parmi les auteurs appartenant à une « troisième génération d'auteurs de bande dessinée » apparue autour de 1880 et caractérisée par une inscription massive de leur travail dans la presse illustrée. Néanmoins, pour Groensteen, ce contexte eut pour conséquence de faire de la séquentialité propre à la BD « une simple variante du dessin d'humour », de sorte qu'elle n'a dès lors plus constitué « le critère définitoire d'un genre narratif distinct² ». L'opposition entre l'ambition romanesque d'un Töpffer et le caractère plus anecdotique des séquences d'images proposées par les illustrés de la fin du XIX^e siècle n'interdit cependant pas de s'interroger sur le fonctionnement de ces dernières, qu'elles reposent sur un agencement de type narratif ou obéissent à d'autres logiques organisationnelles. Dans l'introduction à son excellent ouvrage sur Cohl, Donald Crafton souligne d'ailleurs d'entrée de jeu que cet artiste intervient à une époque qui connaît un bouleversement décisif, lié à la transition de la « caricature traditionnelle vers un mode d'exposition narrativisé³ ». C'est pourquoi il me paraît pertinent de prolonger la réflexion de Crafton dans une optique narratologique, ainsi que je me propose de le faire ici sur la base d'un corpus de dessins d'Émile Cohl principalement issu des archives familiales Courtet-Cohl⁴. Le fonds considéré est en majorité composé d'extraits d'illustrés parisiens datant de la période 1898-1903.

La question du fonctionnement du récit dans les « BD » de Cohl doit être envisagée à mon sens sur deux plans dont on verra combien ils sont particulièrement interdépendants chez cet artiste. L'un est strictement visuel et convoque deux niveaux qui interagissent. Il y a en effet une première « couche » de narrativité qui résulte de la composition de la case, et une seconde qui tient à la séquentialisation. Au vu de la relative autonomisation des vignettes que l'on observe chez Cohl, je mettrai principalement l'accent sur le premier de ces niveaux.

2 Thierry Groensteen, *les Années Caran d'Ache*, Angoulême, CNBDI, 1998, p. 17. Voir aussi du même auteur « Naissance d'un art », Thierry Groensteen et Benoît Peeters (dir.), *Töpffer. L'invention de la bande dessinée*, Paris, Hermann, 1994, p. 136.

3 Donald Crafton, *Émile Cohl, Caricature, and Film*, Princeton, Princeton University Press, 1990, p. XXI (je traduis). À propos de l'année 1896, Roland Cosandey écrit également dans sa rubrique biographique que la production dessinée de Cohl « s'oriente décisivement vers un genre adapté à l'évolution du marché de la presse illustrée, l'historiette développée en plusieurs vignettes » (Roland Cosandey et Carlo Montanaro, *les Beaux-Arts mystérieux. Catalogue descriptif de l'œuvre préservée d'Émile Cohl*, 1990 (pré-publication), p. 24).

4 Je remercie Valérie Vignaux pour m'avoir facilité la consultation de ces documents.

L'autre plan concerne le rôle endossé par le langage verbal, présent à l'extérieur des images sous la forme de dialogues ou d'un récitatif⁵. L'étude du signe linguistique nous conduira à observer la prégnance chez Cohl d'un mode d'organisation non narratif qui appelle néanmoins la multiplication d'images au sein d'une série : il s'agit de l'énumératif, structure qui convient bien à l'esthétique de l'inventaire, du bric-à-brac ou du puzzle qui caractérise ses productions.

Dynamisation interne à l'image

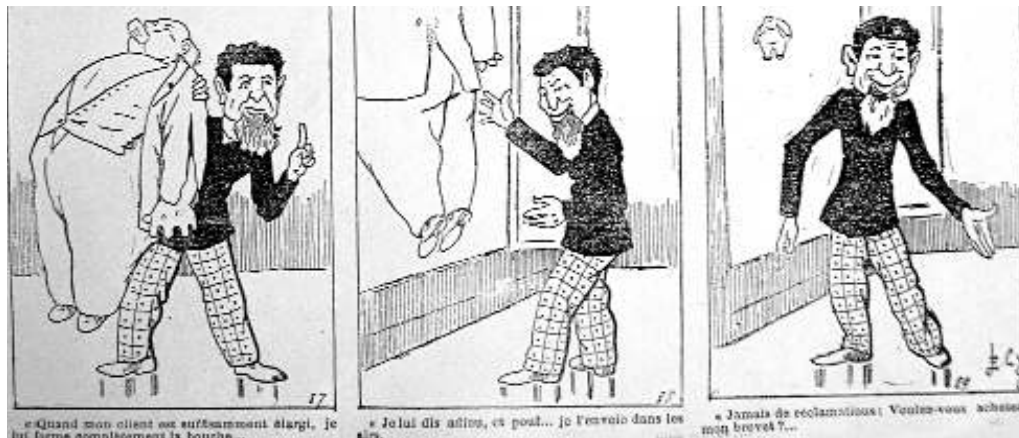
Ainsi que l'ont montré les narratologues, tout récit postule un enchaînement d'événements effectués par un acteur constant. La figuration narrative repose donc à un niveau minimal sur une série de *mouvements* (ou de *gestes* lorsque le sujet de l'action est anthropomorphisé) qui s'articulent en une *action* ; à un niveau supérieur qui correspond en bande dessinée à la mise en séquence des vignettes, diverses actions se succèdent temporellement et s'aboutent en vertu de liens de causalité. Il me paraît intéressant de s'attarder sur le premier niveau si l'on veut discuter la narrativité dans de brèves séries d'images comme celles que réalisa Cohl à partir de 1887.

En ce qui concerne la suggestion du mouvement, on observe rarement chez Cohl l'insertion d'éléments graphiques non figuratifs qui reposent sur une convention (« lignes de mouvement⁶ »), et jamais d'imitation par le trait de la décomposition opérée par la chronophotographie ou le cinéma au niveau photogrammatique (« effet stroboscopique »). Cohl prête plutôt attention aux gestes qu'il assigne à ses personnages, croqués dans un instant prégnant (au sens de Lessing) qui permet au lecteur de recomposer l'avant et l'après du point temporel fixe représenté par l'image. Cette activité de lecture ressortit à la reconnaissance de ce que Paul Ricœur appelle le « réseau conceptuel de l'action » (buts, motifs et agents)⁷ : dans un contexte donné, la figuration de gestes pertinents est suffisante pour

⁵ Contrairement à ce que l'on trouve dans les *comics* américains de la même époque (chez Outcalt, Dirks, McCay, etc.), les bulles sont extrêmement rares et ponctuelles dans les bandes francophones. Inscrivant son travail dans la filiation de l'imagerie populaire « muette » et de l'illustration de presse, Cohl ne déroge pas à cette règle. Certains commentateurs ont fait du phylactère un critère définitoire de la BD, par exemple Jacques Marny dans *le Monde étonnant des bandes dessinées* (Éditions du Centurion, 1968, p. 35) ; je ne partage pas cette vision restrictive aujourd'hui contestée par de nombreux théoriciens de la BD (Scott McCloud, Harry Morgan, etc.), mais il est évident que cette discussion permet de pointer des problèmes terminologiques. C'est pourquoi j'ai systématiquement mis le terme « bande dessinée » (qui ne se généralise en France comme synonyme de *comic strip* que dans les années 1940-1950) entre guillemets lorsque je l'applique aux séquences d'images de la fin du XIX^e et du début du XX^e siècle.

⁶ Parmi les séquences d'images examinées, seule « Fantaisie rotatoire » fait exception. Le mouvement giratoire qui y est représenté s'apparente à ce que l'on trouvera dans certains *strips* de Winsor McCay.

⁷ Paul Ricœur, *Temps et récit 1 (L'intrigue et le récit historique)*, Paris, Seuil, 1983, pp. 108-110.



Émile Cohl, « Encore une invention américaine » [extrait], *Illustré national*, n° 46, 25 décembre 1898

que le lecteur puisse reconstituer l'intégralité d'un processus dans son développement temporel, première étape pour une compréhension narrative plus globale.

114

Dans la typologie qu'il établit pour rendre compte de la production de Cohl, Donald Crafton identifie notamment un genre d'anecdote qu'il nomme « pantomime » et qu'il définit comme le résultat d'une « tentative manifeste d'analyser les phases du mouvement⁸ ». Ces saynètes inspirées des micro-récits développés sur les planches des théâtres populaires de l'époque se résument en effet à une action burlesque dont le comique réside en grande partie dans les postures, parfois spectaculaires ou disgracieuses, qu'adoptent (ou sont contraints d'adopter) les personnages. La suggestion d'une continuité de l'action dessinée en phases successives est renforcée par la référence à l'intertexte de la performance scénique. Il ne faut toutefois pas occulter la dimension verbale de ces « pantomimes », car Cohl s'inspire souvent de genres comiques comme celui du *monologue*, dont il illustra précisément certaines parties de versions publiées sous forme d'ouvrages par des auteurs de théâtre appartenant aux Incohérents comme Coquelin Cadet ou Galipaux⁹. Ici, le langage verbal est présent à travers les paroles adressées par un personnage

⁸ Donald Crafton, *op. cit.*, p. 70 (je traduis). Ce type de réalisation préfigure le travail effectué par Cohl pour les dessins animés, genre qu'il définissait, dans une rubrique de dictionnaire que l'on s'accorde à lui attribuer, comme une « suite de dessins (ordinairement de naïfs bonshommes [...]) qui analysent toutes les phases successives du mouvement, et qui, cinématographiés, paraissent, à la projection, doués de la mobilité des êtres vivants » (*Larousse mensuel*, n° 222, tome 6, août 1925, cité dans R. Cosandey, *les Beaux-Arts mystérieux*, *op. cit.*, p. 11 ; article signé sous le pseudonyme J.-B. de Tronquières ; je souligne). Cohl manifeste cet intérêt pour la décomposition du mouvement une dizaine d'années avant son premier film, par exemple dans ses croquis pour un théâtre d'ombres chinoises (cf. Crafton, *op. cit.*, p. 122).

⁹ Par exemple, Coquelin Cadet, *Pirouettes*, Paris, Lévy, 1888 ; Félix Galipaux, *Encore des Galipettes*, Marpon et Flammarion, Paris, 1889.

dans l'image à un auditoire virtuel : avec de tels *showmen* – à l'instar du « médecin » qui regarde le lecteur auquel il adresse son discours grâce au pronom personnel « vous »¹⁰, on retrouve le caractère présentationnel des « attractions », au sens où des théoriciens comme Tom Gunning ont proposé de concevoir le cinéma des premiers temps¹¹.

Dans le second *strip* de cette série d'images intitulée « Encore une invention américaine », deux modes d'expression de la temporalité coexistent, chacun correspondant à l'un des personnages : l'action du présentateur est définie par la durée supposée de la profération du texte figurant sous la case ; en ce qui concerne le « patient » qui s'élève dans les airs après avoir été transformé en baudruche, l'écoulement du temps est suggéré par l'éloignement instauré par rapport au lieu d'où la scène nous est montrée. Lorsque Danièle Méaux discute les modalités de manifestation du narratif dans l'image fixe, elle soutient que « la perception d'un éloignement par rapport à soi appelle l'idée d'un déplacement virtuel, inscrit dans la durée¹² ». Émile Cohl, comme plusieurs de ses contemporains (dont Christophe), use fréquemment de l'insertion d'éléments dans la *profondeur du champ* pour suggérer des prédicats actionnels, et cela d'autant plus que le cadrage n'est souvent pas modifié lors du passage d'une vignette à une autre – récurrence d'un même cadre qui ne provoque pas, ainsi que le pratiquait Winsor McCay dans sa série *Little Sammy Sneezes*, de prélèvement à intervalles réguliers d'instantanés quelconques. En deçà de la séquentialité, l'action est donc signifiée chez les auteurs de « bandes dessinées » de la fin du XIX^e siècle à l'intérieur d'une image unique, alors qu'à cette même époque, la représentation cinématographique d'une action ne nécessitait (presque) aucun montage¹³ dans des films « uniponctuels¹⁴ ».

10 Nous reproduisons ici les trois dernières cases d'une bande qui en comprend six. Le titre renvoie de façon ironique au contexte de présentations orales de dispositifs technologiques telles qu'elles se multiplièrent à la suite d'innovations comme le phonographe ou les différents appareils de projection d'images animées – il s'agit pour le cinéma de ce que Tom Gunning a appelé la *novelty period*, où l'appareillage importait plus pour les spectateurs que le contenu des vues (« The Scene of Speaking : Two Decades of Discovering the Film Lecturer », *Iris*, n° 27, p. 73).

11 Notamment dans « The Cinema of Attractions. Early Film, its Spectator and the Avant-Garde », texte originellement publié dans *Wide Angle*, vol. VIII, n°s 3-4, 1986, et traduit en français par Franck Le Gac, 1895, n° 50, décembre 2006, pp. 55-85.

12 Danièle Méaux, *la Photographie et le temps*, PUP, Aix-en-Provence, 1997, p. 102.

13 Je n'entends bien sûr pas assimiler une case de BD à un photogramme de film, mais il est vrai que l'identité des cadrages appelle un tel rapprochement du point de vue de l'utilisation de la profondeur du champ qui, au cinéma, implique également une profondeur de champ. On peut penser à l'*Arroseur arrosé* des frères Lumière dont l'intrigue naît d'une inter-action entre l'avant-plan et l'arrière-plan (l'adulte s'empresse d'ailleurs de faire venir l'enfant sur le « devant de la scène », dans « son » espace, pour le punir). Or cette vue est inspirée d'un motif courant dans les images d'Épinal de l'époque : Christophe en fit par exemple une version où le garnement apparaît à l'arrière-plan pour manipuler la sortie d'eau qui alimente le tuyau d'arrosage (cf. Yves Frémion, « Dessinateurs à la caméra », *CinémAction*, hors-série « Cinéma et bande dessinée », été 1990, p. 164).

14 Je reprends l'expression utilisée par André Gaudreault (*Du littéraire au filmique*, Paris/Québec, Armand Colin/Nota Bene, 1998 [1988]) pour qualifier les films constitués d'un seul plan (en apparence du moins, puisque l'auteur a contesté ultérieurement l'absence de coupe dans certaines vues Lumière).

Pour illustrer cette question de la dynamisation de l'image fixe, je vais m'appuyer sur trois dernières vignettes d'une série d'images¹⁵. Cette séquence au trait réaliste raconte comment un voleur réussit à dérober des bottes chez un marchand avec l'aide d'un complice qui, feignant de l'humilier en lui jetant un objet au visage, lui permet de fuir en simulant une poursuite. Comme la fenêtre dans l'exemple discuté ci-dessus, la porte esquisse dans l'avant-dernière case, un *cadre dans le cadre* qui délimite l'espace de l'arrière-plan. La composition de l'image souligne les relations entre les différents actants, permettant ainsi au champ de constituer ce que Danièle Méaux nomme un « espace d'interaction » qui assure la mise en place de « rapports duels [qui] s'instaurent par le biais des gestes ou des regards », où « les acteurs figurés s'inscrivent dans un processus d'influence mutuelle, identifiable et nécessairement étalé dans le temps »¹⁶. Les lignes de force de l'image résultent en effet de postures et de gestes représentés avec précision. Dans une des dernières vignettes, le coude fléchi du voleur croise la verticale du montant de la porte en empiétant sur l'espace extérieur, annonçant la sortie future du personnage, alors que la position des doigts de son complice (partie du corps visible et détaillée pour chacun des protagonistes) suggère la fin d'une préhension (il vient de lancer le projectile). Le rejet hors champ¹⁷ de l'extrémité du pied de l'auteur du méfait connote un déplacement qui sera repris, après une brève ellipse temporelle, dans l'avant-dernière case. Dans cette vignette, la ligne du regard du commerçant croise celle qui est décrite par le mouvement (virtuel) de recul de la tête de son client, et se prolonge jusqu'au visage du compère, alors que, sur le mur, deux traits parallèles destinés à esquisser la surface de la paroi s'inscrivent précisément dans cette ligne de regard. L'image associe le statisme suggéré par l'importance des verticales – les trois protagonistes sont dessinés côte à côte en pied, tandis que le bras ballant du négociant renforce la verticalité introduite par le montant de porte – et une dynamisation sur l'axe horizontal. La case suivante, en nous faisant passer le seuil et découvrir la rue, opère une dynamisation supplémentaire grâce aux lignes transversales et à une construction fortement perspectiviste. La présence du fuyard à l'arrière-plan prolonge explicitement « l'espace d'interaction » et exploite les connotations temporelles évoquées par Méaux à propos de l'étagement d'actants dans la profondeur de l'image. L'écartement des jambes du voleur permet non seulement de mettre en évidence l'objet de son larcin, mais de renforcer grâce

15 Série de dessins communiquée par Raymond Maillat à Pierre Courtet-Cohl, c. 1891-1892.

16 Danièle Méaux, *op. cit.*, p. 48.

17 Au sens de ce que Noël Burch identifiait au cinéma comme le « sixième segment » de l'espace hors-champ, soit « tout ce qui se trouve derrière le décor (ou derrière un élément du décor) : on y accède en sortant par une porte, en contournant l'angle d'une rue, en se cachant derrière un pilier... » (*Une praxis du cinéma*, Paris, Gallimard, 1986 [1967], p. 39). La conception essentiellement centripète de la vignette qui domine chez Cohl interdit que l'image suggère l'au-delà des quatre bords du cadre.



Émile Cohl, « Un sauvetage », Vues pelliculaires pour projections lumineuses, Paris, Librairie Larousse, s. d.

à l'orientation de la botte gauche la ligne de fuite visualisée par le bord du trottoir. Le négociant pointe quant à lui du doigt la direction du mouvement, tout en demeurant immobile, ce qui préfigure l'expression d'impuissance de la dernière case où le protagoniste, passif, est montré seul (le champ cesse définitivement d'être un espace d'interaction), centré dans une image à la composition symétrique où le sujet est montré de façon frontale. Cette façon de montrer le personnage contraste avec toutes les cases antérieures, permettant ici une clôture qui n'est pas sans rappeler le regard adressé par l'acteur au public à la fin des représentations scéniques : comme dans la dernière vignette de « Encore une invention américaine », on pourrait imaginer que le rideau tombe sur ce « spectacle ».

Les principes de composition que j'ai relevés dans l'analyse de cette séquence de vignettes s'appliquent à la plupart des histoires en images réalisées par Cohl où domine l'action. On retrouve par exemple la présence à l'arrière-plan, occupé dès la première image, dans une série de vues fixes réalisées pour des projections lumineuses¹⁸. Intitulée « Un sauvetage », cet ensemble d'images pourrait évoquer l'un des sujets privilégiés de l'un des principaux représentants de l'institutionnalisation de la narration au cinéma, D.W. Griffith, mais ici, contrairement à ce que pourrait laisser penser la seconde vue, la situation n'occasionne pas d'alternance entre la personne en danger et le sauveteur. À l'observateur impuissant introduit dès la première image s'ajoute dans la dernière, au troisième plan, un personnage qui se bidonne, sorte de double diégétique du spectateur de la projection. On retrouve par exemple une telle mise en scène d'un regard porté par un personnage situé à distance sur l'action du premier plan à la fin de la séquence de pantomime intitulée « Jeux de clowns ». La particularité de « Un sauvetage » réside néanmoins dans la mise en place d'un double regard : l'héroïque cul-de-jatte destine son sourire complice d'une part à l'homme qu'il vient de sauver (*coda* de l'historiette), d'autre part au « lecteur » de l'image. Cette motivation

¹⁸ Il ne faut bien sûr pas perdre de vue qu'il s'agit ici d'un dispositif passablement différent de la « bande dessinée », dans la mesure où chaque vue est perçue de façon autonome (contrairement à la vignette lue en même temps que la page), où la présence de la parole orale est fréquente et où le rythme du défilement des images n'est pas déterminé par le spectateur (le temps de projection de chaque vue est variable).

diégétique apparaît dès lors comme le lieu d'une conciliation de la narration et de l'attraction. Notons enfin l'importance de cet « actant » qu'est le cul-de-jatte, figure *a priori* incongrue dans un récit de poursuite que l'on trouve ailleurs chez Cohl (où le dialogue suggère la fuite), comme il apparaîtra dans le film *Entr'acte* (René Clair, 1924). Ce personnage s'inscrit à mon sens dans l'intérêt plus général que semble manifester Cohl pour le morcellement des corps.

Le présence ou le surgissement d'un personnage à l'arrière-plan constitue souvent un élément clé du déroulement de l'anecdote, à l'instar de la méprise racontée dans « Les bons pâtissent pour les mauvais » et rythmée par l'avancée progressive de la future victime, ou de l'apparition à la troisième case d'un homme qui met fin au mouvement rotatoire de garnements aux prises avec le treuil d'un puits. Dans « L'horrible crime de la rue du Pont-Neuf », où l'action se construit dans la profondeur de l'image grâce au déplacement du passant inattentif, l'agent de police qui surgit à la troisième case demeure au même endroit (le second plan délimité par la marche du trottoir) dans la suivante, alors que le texte précise qu'il « accourt ». Certes, l'action est entravée par un jeu sur le récit qui propose un commentaire ironique sur le sensationnalisme des faits divers rapportés dans la presse (avec un ton qu'imitera Tardi, dont le récent *Secret de l'étrangleur* présente également des fins alternatives) ; ce n'est toutefois pas avant la dernière vignette que la seconde version de l'histoire est donnée dans le texte, provoquant d'ailleurs la disparition du policier. Ces quelques exemples illustrent une volonté constante d'Émile Cohl d'exploiter le potentiel de narrativisation qui résulte de certaines modalités de contamination des espaces.

Le motif du démembrement

La série « L'horrible crime de la rue du Pont-Neuf » convoque deux aspects qui me semblent apparaître avec une certaine constance dans la production dessinée de Cohl, et qui ont des conséquences sur la façon dont les histoires sont contées : d'une part la confusion entre l'animé et l'inanimé (ou le passage de l'un à l'autre) à travers la figure du mannequin décapité – simulacre de l'humain associé à la vitrine d'un négoce, à un monde d'objets –, d'autre part la déclinaison de variantes associées à des énoncés linguistiques compris de différentes manières. La réification de l'humain occasionne souvent chez Cohl des démembrements, le corps apparaissant comme un amalgame d'objets composites : ainsi, dans une série d'images qui ne « racontent » rien d'autre que la désagrégation physique d'un individu, un bourgeois accueille son nouveau domestique qui l'aide à se dévêtir en se séparant progressivement de différentes parties de son

corps, activité qui suscite chez son valet une terreur croissante. En dépit de l'évolution induite par l'attitude du domestique, dont les réactions sont dépeintes, comparativement aux attitudes rigides (et pour cause) du vieil homme, avec un dynamisme précartoonesque (il est plus proche des personnages de Tex Avery que de l'imagerie populaire du XIX^e), et par le processus de soustraction qui interdit la permutation de l'ordre des vignettes (une fois le bras enlevé, le personnage en est privé dans les cases suivantes), leur succession repose sur une logique plus énumérative que narrative. Il y a dans cette succession une systémativité qui consiste à répéter une figure donnée d'emblée, mais en augmentant son coefficient d'in vraisemblance. Cette saynète de déshabillage rapproche le protagoniste d'un mannequin démontable, et préfigure les corps triturés des films d'animation. Le motif du démembrément traverse à dire vrai la grande majorité des exemples dont je traite ici, et s'avère un trait fondamental du travail cohlén, qu'il s'agisse du niveau diégétique (celui des actions représentées, comme le travestissement, la mutilation, etc.) ou de la technique utilisée (notamment celle du « papier découpé » dans les films d'animation, qui permet la représentation de silhouettes protéiformes).

Si les personnages de Cohl ont fréquemment le goût du déguisement, c'est que cette activité constitue l'une des modalités de transformation de l'apparence physique : ainsi un vagabond échange-t-il ses guenilles contre une tenue de soirée qu'il croit appartenir à un épouvantail, alors qu'elle a été momentanément déposée sur un poteau par un bourgeois – échange d'habits qui est aussi une inversion carnavalesque des statuts sociaux. Un même principe sous-tend à mon avis ces divers procédés comiques : la *transformation*. J'aimerais examiner à quels niveaux elle se joue, et quelles sont ses implications sur les modalités du récit dans les bandes d'Émile Cohl.



— Ah !... ah !... ah !... hi !... hwa !...
 — Grand Dieu ! auriez-vous appris que votre femme vous trompait depuis un an avec Ernest ?...
 — Non, mon ami ! L'Opéra-Comique a ouvert ses portes...
 — Rigueur ! Faut pas un la faïre, hein !...

Émile Cohl, « Les gaietés de l'actualité » [extrait], *Illustration nationale*, n° 45, 18 décembre 1898

1895 /
 n° 53
 décembre
 2007

119

Transformation et narration

Dans un ouvrage qui conjugue une réflexion sur le cinéma des premiers temps avec l'élaboration d'un modèle de l'énonciation narrative au cinéma, André Gaudreault fait d'un critère identifié préalablement par Todorov ou Bremond, celui de la transformation (du passage d'un état à un autre), la composante définitoire de la narrativité (mais non de la narration filmique)¹⁹. Cette conception du récit nous intéresse d'autant plus que, dans le cas d'une succession d'images fixes, cette narrativité n'est pas intrinsèque comme au cinéma (le mouvement qui résulte du défilement photogrammatique induisant d'incessantes transformations), et donc que ce premier plan de la narrativité n'est pas acquis. En ce qui concerne le travail de Cohl, la pertinence de cette notion dépasse l'explication du fonctionnement minimal de la séquentialité tout en demeurant liée à de tels enjeux narratologiques : la transformation concerne en effet chez lui bien souvent non seulement le passage d'une case à une autre, mais aussi le niveau même du représenté.

La métamorphose des éléments figurés peut ne résulter d'aucune volonté de raconter une histoire, mais simplement d'exhiber l'ingéniosité ou la virtuosité du dessinateur, la juxtaposition des images ne subsumant pas l'autonomie de chacune d'elles, mais obéissant à la logique attractionnelle du « truc ». Lorsqu'un éléphant se mue progressivement en un photographe, il ne s'agit pas d'une action à inscrire dans le continuum d'une temporalité diégétique, mais d'un jeu que l'auteur établit avec son lecteur, à l'instar des performances scéniques d'un McCay qui, plus tard (à partir de 1906), fera deviner au public des théâtres de vaudeville ce que représentent ses dessins à différents stades de leur réalisation en les faisant évoluer de façon inattendue. La surprise ne porte pas sur les événements d'un récit, mais sur la performance du dessinateur. C'est probablement dans ce type de dessins séquentialisés que le lien avec la pratique de la caricature est le plus fort : dans une série intitulée « Photographie d'après nature d'un représentant du peuple pendant les différentes phases de sa vie parlementaire », le choix du gros plan ne permet pas d'illustrer à travers des actions types les « phases » d'une biographie, mais cantonne la représentation de l'évolution à une série de portraits. En dépit de l'acteur constant, il n'y a point d'action : il s'agit plus d'une suite de variations physiognomoniques à visée satirique que d'un récit en images. La transformation qui est au cœur de la stylisation opérée par le caricaturiste

¹⁹ Ainsi note-t-il : « La transformation nous livrerait donc la définition même du récit. Essayons d'épuiser le sens de cette proposition : la transformation (au sens de modification) pourrait, à la limite, être considérée comme la seule et unique condition de la narrativité puisque, étant par définition un procès, elle implique toujours-déjà la succession. », (A. Gaudreault, *Du littéraire au filmique*, op. cit., p. 50).

qui accentue les traits des visages (et donc les modifie tout en s'assurant qu'ils soient reconnaissables) se verra donc redéployée par Cohl à travers divers usages de l'image séquentialisée, chaque occurrence présentant un degré de narrativité variable qui est fonction de la diégétisation de l'opération de transformation. Lorsqu'une série d'images nous révèle qu'un campanile est en fait un moine, on pourrait y voir les deux niveaux de narrativité évoqué ci-dessus : le « clocher » s'approche, inscrivant la découverte dans un mouvement diégétique qui provoque l'animation de l'inanimé ; les trois phases pourraient correspondre à la structure narrative minimale discutée par les théoriciens depuis Aristote. Il n'en reste pas moins que ce qui prime dans cette série d'images, c'est la capacité du dessinateur à nous « faire prendre des vessies pour des lanternes ». Le caractère attractif du dessin et la « performance » de son auteur en dépendent. Plus qu'une succession, c'est un aller-retour qui s'effectue pour le lecteur du *strip* entre la fin et le début, l'image conclusive étant en quelque sorte contenue dans la première vignette²⁰.

On pourrait dire qu'Émile Cohl, dans de telles séquences d'images, provoque au niveau perceptif un effet de découverte similaire à celui qui résulte de la compréhension d'un jeu de mots. Cette comparaison n'est pas fortuite, puisque, chez lui, le langage verbal est fréquemment à la source d'images insolites. Il me semble que le principe même de la transformation au sens de l'exploitation poétique d'une identité fluctuante s'origine dans un certain

²⁰ Il y a là le plaisir d'une lecture ludique qui rejoint celui que suscitent les *Upside-Downs* de Gustave Verbeek, œuvres presque contemporaines des productions de Cohl discutées ici où le lecteur, arrivé à la sixième vignette, poursuit en retournant la page et en lisant à l'envers les cases qu'il a déjà lues : des transformations s'opèrent (notamment lorsqu'une menace animale surgit là où la même case représentait des humains) qui ne renvoient pas à la diégèse, mais à l'activité même de la lecture (et réciproquement à la dextérité et à l'imagination de l'auteur). Les *Upside-Downs* furent publiés entre le 11 octobre 1903 et le 15 janvier 1905 dans le supplément dominical du *New York Herald*. Ils ont été édités en français dans *Dessus-dessous*, Paris, Pierre Horay, 1978.



Émile Cohl, « Photographie d'après nature d'un représentant du peuple », *les Chambres comiques* n° 9, 30 novembre 1886

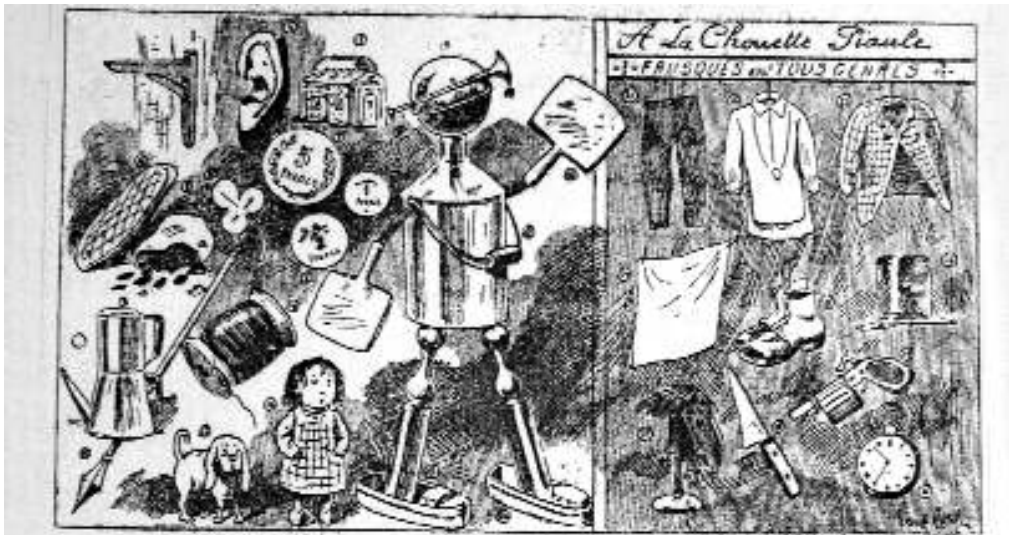
rapport à la « polysémie » d'expressions verbales – un même terme (ou une même image) en contient d'autres – qu'il me paraît indispensable d'envisager dans le travail de Cohl.

Du mot à l'image : quand le verbe sous-tend la figuration

Carlo Montanaro a souligné combien, dans les dessins animés de Cohl, le texte des inter-titres étaient une composante décisive de leur esthétique et ouvraient la voie à des travaux d'avant-garde ultérieurs comme ceux de Marcel Duchamp²¹. Il est vrai que la visualisation littérale d'un terme argotique comme celui que repère François Albera dans le film *Entr'acte* (René Clair, 1924, avec notamment Duchamp)²² n'aurait pas déplu à Émile Cohl, dont l'œuvre graphique a constamment témoigné de son intérêt pour les expressions fleuries de la langue populaire. Albera souligne dans sa contribution au présent ouvrage l'influence de la poétique des Incohérents et des Zutistes sur le travail de Cohl, où la représentation iconique procède parfois directement du langage verbal. Une illustration de 1903 intitulée « La langue du progrès » offre une véritable clé de lecture de la démarche cohlienne en ce qui concerne la référence au langage, et en particulier à l'argot (valorisé par le titre de cet encart). Le rapport qui s'instaure entre les diverses appellations mentionnées dans la légende et les objets dessinés est de l'ordre de la pure illustration, mais le référent verbal est double : on nous dit qu'une « bobine » signifie « tête » en argot, mais seule la première se voit représentée, dans le sens courant du terme. On retrouve une déshumanisation qui est fréquente chez Cohl, notamment à travers la figure du « mannequin », associée ici à l'idée d'un habillement disparate. Le bazar qui illustre le texte sur l'argot condense cette esthétique de bric et de broc qui caractérise les représentations graphiques du dessinateur. L'élément le plus intéressant de cette composition est à cet égard celui qui est désigné par l'expression « portrait d'un bourgeois ». Cette formule est révélatrice d'une évolution dont témoigne le travail de Cohl, parti de la caricature traditionnelle pour aboutir dans les dessins animés à une représentation schématique d'individus chosifiés. Ce « portrait » nous montre une sorte de robot dont les éléments constitutifs résultent de la transposition argotique des mots désignant les parties corporelles correspondantes. Considérée indépendamment des explications de la légende, la représentation iconique prend les atours d'un assemblage d'éléments hétéroclites ; la rencontre fortuite entre un bidon et une trompette sur une péniche n'est pas moins saugrenue que celle, chère aux surréalistes, d'un parapluie et d'une machine à coudre sur une table de dissection. Dans de tels cas, la

²¹ *Les Beaux-Arts mystérieux*, op. cit., p. 4.

²² François Albera, *L'Avant-garde au cinéma*, Paris, Armand Colin, 2005, p. 80.



LA LANGUE DU PROGRÈS

L'Académie française, qui fait la sucrée, refuse d'admettre le mot : cocotte... Consolons-nous, elle en verra bien d'autres. le progrès sidant; ainsi aujourd'hui on ne dit plus un nez, mais un tasseton (1); une oreille, c'est une esgourde (2); des yeux, des châsses (3); de l'argent est devenu de la galette (4), de la braise (5), du trèfle (6); ne dites plus une pièce de cinq francs, mais une thène (7); quarante sous, un larantéqué (8); un franc, un liné (9); une tête, c'est une bobine (10) ou une caletière (11); la pluie est devenue la lance (12); un chien, un clebs (13); un enfant, un loupist (14); et voilà le portrait d'un bourgeois de nos jours : la tête est une boule (15), la figure une trompette (16), le ventre un bidon (17), les mains des battoirs (18), les jambes des quilles (19) et les pieds des péniches (20)! Le nom de ce mannequin, c'est : À la bonne maison, vêtements en tous genres; un pantalon devient un grim pant (21), une chemise, une liquette (22), un habit, une pelure (23), un mouchoir, un blavin (24), des souliers, des ribouis (25), un chapeau, un galurin (26), une perruque, une réchauffante laite avec des vrais tiis (27), un couteau, un lingue (28), un revolver, un rigelo (29), et enfin une montre, une tôteante (30). C'est beau le progrès!

Émile Cohl, « La langue du progrès », *Illustré national*, n° 13, 29 mars 1903

transformation a lieu en deçà du représenté visuel, dans le substrat linguistique dont il procède. Lorsque Cohl écrit qu'un « pantalon *devient* un grim pant », il renvoie à un processus de *transformation* exploité à partir de la transposition en argot. De tels détournements sont fréquents dans les images séquentialisées de Cohl, chaque vignette permettant de visualiser un gag verbal (calembour) appartenant à une série définie par un même procédé. Ainsi l'isotopie maraîchère traverse le texte des dialogues d'un *strip* sans affecter l'image, ou des expressions latines sont introduites dans les cases d'une double bande. La séquentialisation ne procède que peu du narratif, mais, comme souvent chez Cohl, elle permet d'exposer plusieurs cas de figure similaires sur un mode énumératif (ainsi de la séquence de douze images « Le sport de M. Mollasson²³ », où l'énonciateur verbal présente

²³ *La Vie au grand air* (non daté, vraisemblablement de 1898).

diverses activités sportives, illustrées dans chaque case par une situation où le sportif est en mauvaise posture). C'est pourquoi les calembours sont encore plus fréquents dans les images uniques, où l'entière de la représentation visuelle est au service de l'illustration du nouveau sens créé par homophonie, à l'exemple du mot « l'étranglé » (« être anglais ») visualisé dans une image d'agression. Le niveau lexical convoqué par ce type de jeux de mots ne favorise pas la représentation d'actions, à moins qu'il ne s'agisse d'énoncés plus longs (expressions idiomatiques, métaphores lexicalisées) ou de mises en relation des mots concernés (métaphores filées, calembours multiples dans un texte continu, etc.).

L'utilisation de l'argot, langage plus « imagé », doit être rapprochée chez Cohl d'une entreprise plus générale de littéralisation d'expressions figurées qu'il initie en 1886 avec l'« Abus de métaphore » pour le *Catalogue illustré de l'exposition des Arts incohérents* et qu'il poursuit, cette fois sous forme de *strips*, dans de nombreuses productions pour la presse illustrée, à l'instar des « Aventures métaphoriques ». Ainsi la représentation d'un individu aux bras sectionnés qui apprend stupéfait une nouvelle, motif indépendant du verbal de la légende (mais récurrent chez Cohl, dont les personnages sont fréquemment mutilés), a-t-elle probablement été constituée à partir de l'expression « les bras lui en tombent ». En exploitant le principe de la métaphore plus que la figure constituée, c'est-à-dire, comme le dit Paul Ricœur, son « pouvoir de "redécrire" la réalité²⁴ », Émile Cohl, revivifiant par le biais de la mise en images des métaphores verbales « mortes » (passées dans le langage quotidien), crée un univers visuel des plus fantaisistes, peuplé d'objets soumis à des métamorphoses qui prennent parfois racine au cœur même de la trans-sémiotisation verbo-iconique.

Les *Pieds Nickelés* : notes sur les « adaptations » filmiques de Cohl

Pour achever cette exploration succincte des liens qu'entretient Émile Cohl avec la « bande dessinée », j'aimerais avancer quelques remarques sur l'adaptation cinématographique des *Pieds Nickelés* de Forton²⁵ qu'il réalise en 1917-1918 pour la firme Éclair. Dans la série de Forton, l'argot coloré, les jeux de mots, la fantaisie débridée, les péripéties burlesques, le ton irrévérencieux (voire anarchisant) et les perpétuelles scènes de fuite effrénée témoignent d'une communauté d'inspiration certaine entre l'univers de cet auteur et celui d'Émile Cohl. Donald Crafton, qui n'a pas pu disposer des copies des trois films aujourd'hui conservés²⁶,

²⁴ Paul Ricœur, *la Métaphore vive*, Paris, Seuil, 1975, p. 10.

²⁵ Les bandes de Louis Forton parurent dans *l'Épatant* à partir du n° 8 de 1908.

²⁶ Voir Donald Crafton, *op. cit.*, note 113, p. 333.

souligne le fait que les adaptations de Cohl ne s'inspirent aucunement du contenu narratif des histoires contées par Forton, mais qu'elles se contentent d'en reprendre les personnages et de s'inspirer de leur ton. Même si les récits développés par Forton autour de héros roublards penchent souvent plus ostensiblement du côté de l'attraction que de la narration, il est vrai que les intrigues sont ostensiblement plus fantaisistes dans les versions filmiques, dont « l'intrigue » se résume à une série de péripéties violentes où le corps des protagonistes est mis à mal : les protagonistes chutent, glissent, s'engouffrent dans des cavités étroites et doivent se soumettre aux caprices d'un univers changeant. Croquignol, Ribouldingue et Filochard ne sont, chez Cohl, pas tant les héros d'un roman picaresque que les sujets d'une aventure graphique. Si les transformations qui affectent les personnages de Forton demeurent soumises à des impératifs narratifs (on se travestit pour fuir, ou on substitue un objet par un autre afin d'humilier un tiers²⁷), elles sont par contre dictées chez Cohl par des motivations extérieures à la diégèse, d'ordre purement visuel ou rythmique. Dans la veine de ce que l'on a observé dans ses dessins de presse du début du siècle, Émile Cohl renforce la mise à mal de l'intégrité corporelle des personnages qu'il emprunte à Forton. Dans *les Aventures des Pieds Nickelés n° 3* (1917), le déplacement d'une tête décapitée en direction de la « caméra » évoque par exemple les « films à trucs » de Méliès (*l'Homme à la tête en caoutchouc*, 1901). Cette dimension destructrice est présente de façon emblématique à la fin de ce film, lorsque le détective Zigouillot – personnage absent des récits de Forton, mais qui permet ici de centrer les actions sur un couple d'actants (sujet/opposant) nettement définis – est écrasé par un morceau de palissade : les fragments de son corps sont dispersés dans les airs, traçant les contours ondoyants d'une masse allongée qui se densifie, se mue en boule puis se voit rejointe par la canne avant de se scinder en deux formes distinctes qui occupent d'abord les deux côtés du champ, ensuite se délitent pour reformer le personnage au centre de l'image. Afin de créer cette dynamique du morcellement et de la reconstitution, Émile Cohl exploite les propriétés matérielles de la technique utilisée, celle du « papier découpé ». De telles métamorphoses n'ont jamais lieu dans l'univers tout de même plus réaliste de Forton, et, en dépit des pluies d'obus qui s'abattent sur les héros dans les publications contemporaines de la guerre, le démembrement des personnages y est chose rare²⁸. Le corps figuré par l'assemblage de morceaux à la fin des *Aventures des Pieds Nickelés n° 3* annonce plutôt la marionnette cubiste de Charlot (qui possède, comme Zigouillot, melon et badine)

²⁷ Ainsi les Pieds Nickelés remplacent-ils par exemple une pièce d'artillerie lourde par un jouet miniature (*les Pieds Nickelés s'en vont en guerre*, Paris, Henri Veyrier, 1979 [1913-1915], p. 57, case 7), de véritables chevaux par des chevaux de bois (*id.*, p. 15, case 10) et le cheval d'un général totalement ivre par une construction combinant un tonneau et des accessoires trouvés dans une ferme (*id.*, p. 68-69).

²⁸ On citera toutefois deux cases des *Pieds Nickelés à Berlin* (*L'Épatant n° 406*, 27 avril 1916), reprises dans *les Pieds Nickelés s'en vont en guerre*, *op. cit.*, p. 13, case 10 et p. 51, case 8.



Émile Cohl, *les Aventures des Pieds Nickelés* (1917-1918)

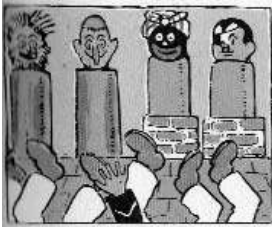
réalisée par Fernand Léger pour *le Ballet mécanique* (1924). L'obsession que nourrit Cohl pour les corps mutilés ou éclatés est à rapprocher des effets dévastateurs des guerres que la France a connues au cours du XIX^e siècle (campagnes napoléoniennes, Commune, guerre de 1870) et dont les séquelles sont encore présentes dans la société qu'il dépeint. La déshumanisation de l'individu par la mécanicité atteint un paroxysme avec la guerre de 1914-1918 – l'œuvre de Léger en est d'ailleurs profondément marquée –, mécanicité que la technique cinématographique met en jeu pour produire la représentation des films d'animation²⁹.

En dépit d'un cadre narratif fort différent, on notera dans les films de Cohl l'emprunt de quelques motifs à la bande dessinée de Forton. Par exemple, de même que le détective recourt dans le troisième dessin animé de la série à un énorme aspirateur pour capturer les fuyitifs, les *Pieds Nickelés* de Forton, mettant leur malice au service des poilus dans les parutions contemporaines de la Grande Guerre (contexte patriotique totalement absent des bandes de Cohl pourtant réalisées en 1917-1918), utilisent un appareil de nettoyage par le vide pour extraire les soldats allemands des tranchées³⁰. Généralement, Émile Cohl semble plutôt s'inspirer des aventures plus anciennes du trio – non pas tant en termes de contenu narratif que de motifs visuels ou d'actions types –, notamment lorsque les escrocs gagnent un appartement voisin en jetant une planche entre deux immeubles³¹.

29 Rappelons qu'après la guerre de 1914-1918, Louis Lumière établira en quelque sorte une filiation entre la technique d'entraînement de la pellicule (restitution illusoire du mouvement) et les appareils mis au service des mutilés (reconstitution factice de l'intégrité corporelle) en concevant une main prothétique que Dominique Païni décrit comme « une mécanique se substituant à une partie manquante du corps humain, le dotant d'un mouvement efficace et donnant l'illusion de complétude du corps handicapé, [...] fascinante pince anthropomorphe digne de l'imagination d'un David Cronenberg » (« Le cinéma au risque de l'exposition », *Cinéma 06*, automne 2003, p. 88). La référence à ce prolongement contemporain qu'est l'univers de Cronenberg s'impose d'autant plus à propos d'Émile Cohl puisque, ainsi que j'ai tenté de le montrer dans « La métaphore vivante, pierre angulaire de la création chez Cronenberg » (*Hors-Champ*, n° 8, 2002, pp. 25-31), le cinéaste canadien procède fréquemment, à l'instar du dessinateur français, à une entreprise de littéralisation du métaphorique.

30 *Les Pieds Nickelés s'en vont en guerre*, op. cit., pp. 52-53.

31 On trouve en effet une version certes moins acrobatique de cette scène des *Aventures des Pieds Nickelés* n° 3 dans *les Pieds Nickelés arrivent*, Paris, Henri Veyrier, 1982 [1908-1912], pp. 56-57.



Comme il achevait cette réflexion, quatre diabolés, tels des diables à ressort sortant de leur boîte, apparurent soudainement au sommet des cheminées se posant sur des hurlements effroyables. En notant ces cris qui n'avaient rien d'humain, les trois agents décrochèrent, stupéfaits, ahuris, faillirent se perdre l'équilibre et redescendirent du toit beaucoup plus vite qu'ils n'y étaient montés!



Tandis que les représentants de l'autorité battaient prodromement en retraite, Croquignol, Ribouldingue et Filochard, sans oublier Manoussou, gagnaient, sans perdre de temps, le toit d'un immeuble voisin et se trouvaient bientôt hors d'atteinte. Encore une fois les Pieds Nickelés, de par leur rouillardise, avaient échappé aux griffes de la police et avaient réussi à changer en victoire une aventure qui commençait de s'achever dans une de ses villegatitudes qu'ils auraient d'ailleurs bien méritée.

Louis Forton, *les Pieds Nickelés s'en vont en guerre*, Paris, Henri Veyrier, [1913-1915], 1979

Un autre exemple de reprise révèle à mon sens les profondes différences existant entre l'œuvre bédéique et ses « adaptations » (ou plutôt ses prolongements) filmiques. Il s'agit d'une scène où les trois bandits, prenant l'apparence de cheminées, réussissent à échapper à la police qui les poursuit sur les toits de la ville. La situation du camouflage est commune aux deux productions, mais la réification est plus radicale dans le film. En effet, chez Cohl, ce sont les corps mêmes des protagonistes qui, subitement, possèdent une forme tubulaire, ainsi que le découvre le spectateur lorsqu'ils basculent en arrière, tandis que dans la bande dessinée, Forton nous fait comprendre que les fuyards se munissent préalablement de cheminées en carton-pâte dénichées dans l'atelier d'un décorateur de théâtre³². La motivation réaliste du gag visuel (« diables à ressort sortant de leur boîte », comme le dit la formule du récitatif, récurrente chez Forton) disparaît dans le film, Cohl prenant au mot l'idée d'une « cheminée humaine » : on retrouve là son goût pour les métamorphoses réifiantes des individus, et pour l'actualisation surréalisante de la transformation dans le monde décrit, ainsi qu'il l'opère souvent à partir du langage verbal.

Malgré les changements de moyens d'expression ou de technique, on observe chez Cohl une indéniable permanence de motifs associés au démembrement des corps et du langage. Ses réalisations cinématographiques lui permettent de déployer plus amplement la dynamique de fragmentation présente dans ses productions destinées à la presse illustrée, puisqu'il peut insuffler dans ses films le mouvement qu'il se contentait auparavant de suggérer par la composition et la juxtaposition des cases, et par la représentation de processus transformationnels. Ainsi la « bande dessinée » constitue un maillon essentiel dans l'évolution du langage créatif d'Émile Cohl dont l'œuvre parcourt le spectre tracé par les pôles du fixe et de l'animé, notamment à travers la représentation d'un univers instable, en perpétuelles mutations, et en cela « drôlement » fascinant.

32 *Id.*, pp. 60-61.

1895 /
n° 53
décembre
2007

127