

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 l'enfance

*Émile Cohl and childhood*

Cécile Boulaire

---



#### Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/1895/2403>

DOI : 10.4000/1895.2403

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 : 128-139

ISBN : 978-2-913758-54-4

ISSN : 0769-0959

#### Référence électronique

Cécile Boulaire, « Émile Cohl et l'enfance », *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/1895/2403> ; DOI : 10.4000/1895.2403

---



Abel Deparc, *Mon ami Polichinelle*, dessins d'Émile Cohl, Paris, Jules Lévy éditeur, c. 1897, p. 11

# Émile Cohl et l'enfance

par Cécile Boulaire

1895 /  
n° 53  
décembre  
2007

Parmi les nombreuses activités d'Émile Cohl, l'illustration de livres pour enfants semble n'avoir été qu'une expérience ponctuelle sans lendemain. Pourtant, à y regarder de plus près, on peut se demander si dans ce travail probablement de commande ne se trouve pas en germe l'imaginaire qu'il déploiera par la suite en toute liberté dans ses premiers films d'animation.

Les multiples talents d'Émile Cohl ne l'ont jamais véritablement porté vers l'enfance. Sa production de caricaturiste et de dessinateur humoristique l'amena cependant à publier quelques dessins d'humour et quelques bandes dans des journaux sinon réservés à l'enfance, du moins lus aussi par les plus jeunes. C'est ainsi qu'il fait paraître, entre 1896 et 1898, quelques dessins dans *la Jeunesse amusante* des frères Fayard, et dans les mêmes années, quelques autres dans *Polichinelle, hebdomadaire humoristique de la famille* publié par Flammarion. Mais ni les thèmes ni le traitement graphique ne se distinguent du reste de sa production, les dessins comiques parus dans *la Caricature* (1887), dans *l'Illustré national* (de 1898 à 1904), dans *la Vie au grand air* (revue sportive, 1898) ou dans *l'Illustré soleil du dimanche*. Le même dessin paraît même en première de couverture de *la Caricature* du 23 juin 1887 et du n° 63 de *la Jeunesse amusante* [1896]. On y voit un pêcheur assis sur un ponton, laissant pendre une ligne dont les circonvolutions dessinent curieusement un visage rieur. Au fond de l'eau, dans une tenue bourgeoise, un père poisson met en garde son jeune fils : le ver accroché à l'hameçon, tout tentant qu'il soit, dissimulerait un danger aussi

129

redoutable que la séduction féminine... Les dessins comiques destinés à la jeunesse reprennent les motifs habituels de Cohl, bien plus inoffensifs que les charges des caricaturistes des générations précédentes, dont celles de Gill, son maître. Les archétypes y règnent (le chauve, le créancier transi dans la neige...), et l'humour visuel tout autant que le comique verbal sont propres à séduire la jeunesse... sans inquiéter.

C'est après le tournant du siècle qu'Émile Cohl se met à proposer à *Nos Loisirs*, le journal-revue de la famille (édité à partir de 1906 par le quotidien vespéral le *Petit Parisien*) des énigmes, casse-tête, illusions d'optiques et anamorphoses qui invitent le lecteur à aiguïser son sens de l'observation, mais aussi à manipuler, plier et découper le journal. Puzzles, jeux de logique, anagrammes, jeux mathématiques... L'ingéniosité de l'auteur semble ne pas avoir de limites et, si quelques indices semblent mettre sur la piste d'un destinataire enfant (tel ce jeu qui évoque les soucis d'un marchand de jouets ayant un pantin à emballer), la difficulté de certains casse-tête suppose une patience et une dextérité d'adulte. Le « concours » hebdomadaire, dont les solutions sont proposées dans le numéro suivant, est signé par Émile Cohl pendant les deux années qui précèdent la création de *Fantasmagorie*. Cette période coïncide par ailleurs avec l'invention, déposée en 1907, d'un jeu pour enfants qu'Émile Cohl intitule *ABCD à la ficelle*. Il s'agit d'une planche en couleurs, que l'on devra sans doute appliquer sur un support de bois ou de carton fort, sur laquelle sont imprimés les emplacements de clous ; il suffira ensuite à l'enfant de suivre les modèles figurant dans la bande marginale pour dessiner, à l'aide d'une ficelle passée autour des clous appropriés, les diverses lettres de l'alphabet ainsi que les chiffres<sup>1</sup>. Ce jeu si astucieux obtient d'ailleurs la médaille de vermeil du Concours Lépine de 1907. La planche porte en en-tête la quadruple devise « Amusement-Travail-Jugement-Dextérité » que l'on aurait tout autant pu appliquer aux « colles » proposées dans *Nos Loisirs*<sup>2</sup>. Le souci pédagogique et psycho-moteur est évident pour Émile Cohl, qui décrit ainsi son invention : « Jeu permettant à un jeune enfant de faire, en s'amusant, les lettres de l'alphabet, les chiffres et des dessins variés au moyen d'une simple ficelle. » Lettres et chiffres, mais aussi jeu graphique « à contrainte », lointain héritier des jeux de ficelle dont les enfants de toutes les cultures ont toujours été friands<sup>3</sup>, cette invention d'Émile Cohl, dans sa dimension ouvertement pédagogique, rappelle aussi les « dons » que le pédagogue Friedrich Froebel, dans les années 1840<sup>4</sup>, invente pour ses jardins

1 Ce jeu se retrouvera en 1910 dans le film *les Beaux-Arts mystérieux*, où clous et ficelles se mettant en place d'eux-mêmes dessineront la silhouette de l'Arc de triomphe.

2 Cf. Yves Rifaux, *les Colles d'Émile Cohl*, Annecy, L'Art de l'enfance, 1997.

3 Joost Elffers, Michael Schuyt, *Jeux de ficelles : cent tours et cent figures*, Paris, Robert Laffont, 1979.

4 Norman Brosterman, *Inventing Kindergarten*, Harry N. Abrams, 1997.

d'enfants (Kindergarten) : des jeux de difficulté progressive invitant l'enfant à expérimen-  
ter son rapport aux formes, du géométrisme élémentaire vers l'élaboration complexe des  
objets culturels. On lit ici, à travers cette porte ouverte sur la créativité graphique de l'en-  
fant, le goût d'Émile Cohl pour le dessin, la schématisation, la dérive analogique qui s'ex-  
prime dans ses planches et dans la presse, et qui trouvera sa pleine mesure dans les films  
d'animation d'après 1908, lorsqu'un bâton de papier roulé devient compas ou un crocodile  
un zeppelin.

Émile Cohl illustrera en 1903 un mince album signé Émile Pech, *Pig et Pug*, recueil de deux  
historiettes comiques qui ont pour cadre le monde du cirque. Dans la première histoire,  
éponyme, un cochon de cirque patriote, Pug, dressé par le clown Pig, remue la queue  
joyeusement lorsqu'on prononce devant lui le mot « France », tandis qu'il se met à grogner  
si l'on évoque devant lui l'Angleterre. Le ressort comique de l'historiette est la chute, un  
soir, de Pug marchant sur un fil ; il tombe sur le visage de son dresseur, lui écrasant le nez ;  
le clown alors lui mord la queue. La seconde histoire est celle de deux clowns, qui engagent  
un pari autour d'un saut périlleux. Le second se ravise au dernier moment. Son compagnon  
l'aide alors d'un vigoureux coup de pied aux fesses, qui le fait tomber sur son séant, non  
sans avoir écrasé son chapeau. Rien de bien singulier dans ces histoires à l'humour rebattu.  
Les trois vignettes qui illustrent chacune accompagnent le découpage de l'action en  
séquences successives. Décontextualisées, elles ne montrent que les protagonistes sans  
souci du détail ni du décor. Les deux illustrations pleine page en revanche, probablement  
réalisées en lithographie, tant le grain du dessin y apparaît soigné, s'attardent sur le  
contexte forain de chaque anecdote : la piste, les gradins, la charpente du bâtiment qui  
semble bien « en dur ». En somme, peu de liberté est ici accordée à Émile Cohl illustrateur,  
qui s'acquitte donc simplement de la tâche d'illustrer sans avoir la possibilité de dévelop-  
per graphiquement un propos qui enrichirait le texte.

Il en va tout autrement de *Mon ami Polichinelle* publié chez Jules Lévy. Le texte, signé  
d'Abel Deparc, auteur par ailleurs d'une saynète pour enfants<sup>5</sup>, est une curieuse mise en  
garde contre les séductions de la lecture, particulièrement la lecture des romans d'aven-  
tures et d'exotisme. Le héros, Marc, est en effet un passionné de Robinson Crusoé. On sait  
que les aventures du marin d'York deviennent au cours du XIX<sup>e</sup> siècle la matrice d'une pro-  
duction romanesque considérable, au point qu'une grande partie des romans publiés en  
direction de la jeunesse peut se ranger sous le vocable de « robinsonnades ». Le roman

<sup>5</sup> Abel Deparc, *l'Affaire Jean-Pierre*, saynète en un acte, Paris, Librairie d'éducation nationale, 1903.

d'aventures, par ailleurs, et ce notamment depuis le succès des *Voyages extraordinaires* de Jules Verne publiés par Hetzel, forme une autre part importante des lectures de l'enfance. Le jeune protagoniste du récit est donc pleinement de son époque : « Depuis deux ans qu'il lisait couramment, il avait pris goût à la lecture des livres de voyages, il ne rêvait qu'aventures extraordinaires et il avait l'ambition de devenir un jour un voyageur célèbre. » (p. 5). Frénésie de lectures qui n'est pas du goût de ses parents, qui « l'engageaient à se distraire autrement qu'avec ces lectures » (p. 5). Une telle méfiance parentale, qui tranche sur le souci actuel de faire lire les enfants coûte que coûte, est pourtant symptomatique de cette fin de XIX<sup>e</sup> siècle où, nous le rappellent Anne-Marie Chartier et Jean Hébrard, l'Église cherche à toute force à canaliser les lectures des fidèles (d'où le succès de l'abbé Bethléem qui publie en 1904 son fameux *Romans à lire et romans à proscrire*), pendant que l'institution scolaire, peu à peu laïcisée, continue à vivre sur l'idée que la lecture est parfois une activité frivole, faisant perdre leur temps à l'écolier et au lycéen<sup>6</sup>. Les jouets délaissés par le jeune Marc vont se faire les porte-parole de cette méfiance latente à l'égard de la lecture, qui détourne des plaisirs jugés plus sains de l'enfance, notamment le jeu. Marc est en effet pris de maux de tête, mais persiste dans sa lecture de *Robinson Crusoé* malgré les injonctions maternelles, et alors qu'il a à sa disposition « une superbe boîte de soldats en plomb » reçue pour ses étrennes, mais aussi « un cheval de bois presque aussi grand que lui, un gros ballon, un jeu de quilles et un grand polichinelle ». « En vérité, il lisait beaucoup trop », conclut le texte, et les chapitres qui suivent ce prologue vont montrer le châtement auquel le petit garçon s'est exposé par son intempérance. Alors qu'il a très péniblement trouvé une position dans laquelle s'endormir, Marc est réveillé en sursaut. À sa grande stupeur, ses jouets ont soudain pris vie. Polichinelle va alors se faire l'avocat des joujoux délaissés, et le mentor de cet incorrigible lecteur à qui il faut donner une leçon : « Tu ne penses qu'à voyager ; j'ai entrepris de te guérir de ton envie et je te guérirai. » Double gageure que s'impose la marionnette : dégoûter l'enfant des lectures et des voyages !

La galerie de personnages rencontrés au cours de cette brève aventure n'a rien de singulier<sup>7</sup>. Les travaux de Michel Manson ont montré la récurrence du motif du jouet s'animant, dans la littérature pour enfants du XIX<sup>e</sup> siècle ; que l'on pense simplement aux *Lettres de deux poupées* de Julie Gouraud, qui donneront matière à d'innombrables reprises. En particulier, la figure de Polichinelle appartient dès le XVII<sup>e</sup> siècle au monde de l'enfant. La

<sup>6</sup> Anne-Marie Chartier, Jean Hébrard, *Discours sur la lecture (1880-2000)*, Paris, BPI/Fayard, 2000 (1<sup>re</sup> édition 1989).

<sup>7</sup> Francis Marcoin, « Polichinelle romantique et enfantin », *Cahiers Robinson*, « Polichinelle », n° 6, 1999, pp. 161-177.

marionnette importée d'Italie par Giovanni Briocci apparaît dans un des *Contes* de madame d'Aulnoy en 1698, *le Serpentin vert* ; or il semble, à la lire, que le personnage, de marionnette animée par un comédien soit d'ores et déjà à cette époque devenu aussi un jouet à qui la manipulation de l'enfant donne vie<sup>8</sup>. La chose est en tout cas clairement attestée au milieu du XVIII<sup>e</sup> siècle : on vend à la foire, parmi d'autres jouets, des polichinelles. Bientôt, le personnage apparaît dans la littérature enfantine<sup>9</sup>. Le polichinelle, héritant en cela de son ancêtre de théâtre, est de tempérament guerrier, de fait un jouet réservé aux garçons ; il fait couple avec la poupée, réservée aux fillettes. Mais au cours du XIX<sup>e</sup> siècle, et particulièrement au tournant du XX<sup>e</sup> siècle, Polichinelle devient une figure ambiguë. Les catalogues de jouets, montre Michel Manson, présentent alors un pantin grimaçant, sardonique, menaçant parfois pour les autres jouets, qu'il semble manipuler lui-même, inquiétant aussi parfois pour les petits enfants. Cette face obscure du polichinelle fait écho au souvenir d'enfance de George Sand, qui reçut à quatre ans un polichinelle qui lui fit faire des cauchemars : dans son rêve, le pantin, laissé sur le poêle, prenait feu et embrasait les autres jouets. Polichinelle, en cette fin de XIX<sup>e</sup> siècle, semble associer à la séduction diurne du jouet la terreur nocturne d'un pantin doté de vie, mauvais garçon et manipulateur.

C'est ce Polichinelle ambivalent que va exploiter l'album illustré par Émile Cohl. Jouet délaissé pendant la journée, il va se transformer, du moins dans le cauchemar subi par le garçonnet, en redresseur de torts cruel. C'est en effet Polichinelle qui mène le jeu, semblant gouverner les autres jouets de la chambre d'enfants subitement animés d'une vie propre. Les soldats de plomb sont sortis de leur boîte, se sont rangés en ordre de bataille ; on se souvient que Polichinelle, dans le conte de madame d'Aulnoy, était déjà le général des armées de la fée Magotine. L'armée montera la garde, dit Polichinelle, pendant le voyage auquel il invite Marc. Se saisissant d'un ballon rouge, pris dans l'armoire, le pantin entraîne l'enfant dans un périple aérien dont, pour l'instant, le petit garçon peut décider des étapes. Le paysage, nous dit le texte « passait sous leurs pieds comme les verres d'une lanterne magique » (p. 10). Toute la panoplie des jeux et amusements de l'enfance est donc convoquée pour lutter contre l'attraction néfaste des lectures...

Les dessins d'Émile Cohl, pour une part de petites vignettes in-texte en noir et une fois par chapitre une grande image pleine page, gravure colorée *a posteriori* en quatre teintes, suivent scrupuleusement le texte. Il semble pourtant qu'il revienne au seul illustrateur de nuancer le message moralisateur appuyé du texte, et d'y apporter un léger correctif en

<sup>8</sup> Michel Manson, « Polichinelle, un jouet pas comme les autres. Quelques pistes de recherche, XVII<sup>e</sup>-XIX<sup>e</sup> siècle », *Cahiers Robinson*, « Polichinelle », n° 6, 1999, pp. 129-160.

<sup>9</sup> Madame d'Épinay, *les Conversation d'Émilie*, Leipzig, 1774, cité par Michel Manson, *op. cit.*

relativisant le rôle de Polichinelle et celui de l'enfant dans la mésaventure onirique. Ainsi, dès l'image en couleurs du frontispice, les deux protagonistes, le jouet et l'enfant, sont présentés à égalité. Comme sur la scène d'un théâtre, avec lequel, tout jouet qu'il soit, Polichinelle n'a jamais totalement rompu, le pantin et le garçon viennent saluer. Tous deux dépourvus de fils, ils ont pourtant la même raideur de posture, la même fixité d'expression. Une manière de souligner que l'enfant n'est pas plus libre de ses mouvements qu'un pantin qu'on anime de l'extérieur, et que ses désirs, ici celui de lire librement, ne lui sont pas davantage autorisés qu'ils ne le seraient à une marionnette ? Le visage grimaçant de Polichinelle, ajouté en médaillon près du titre, donne l'avantage à ce dernier, de fait représenté deux fois sur cette page. Son nez fortement busqué, son menton volontaire, son regard mi-malicieux mi-inquiet qui n'observe pas frontalement le lecteur, sous le sourcil charbonneux, tout suggère déjà le machiavélisme d'un personnage qu'on ne peut désormais considérer comme un inoffensif joujou.

La seconde image pleine page représente l'envol des deux protagonistes. Le ballon d'un beau rouge rosé entraîne dans les airs, agrippés à son fil, Polichinelle d'abord, puis Marc. Les corps des deux personnages sont tordus par le balancement et, s'ils apparaissent tous deux également désarticulés, il semble bien que, placé plus haut, Polichinelle « tire les ficelles ». Émile Cohl va donc systématiquement, dans ses images, accentuer le rôle manipulateur ambigu du pantin, vecteur ici de la volonté parentale, éloignant l'enfant des lectures et du désir d'évasion, de découverte et de surprise qui caractérise cet âge.

Les diverses étapes du voyage en ballon mènent nos protagonistes d'abord dans une Amérique désertique où alternent pampas et forêts vierges, et où ils manquent de se faire écraser par un éléphant (!) furieux. À quelques pas de là, une hutte les attire, mais aussitôt un grand sauvage anthropophage se saisit d'eux et les mène vers un feu sur lequel on projette de les cuire. Heureusement, la présence d'esprit de Polichinelle et la grande sottise des sauvages leur permettent de fuir par une fenêtre de la cabane. Ils retrouvent leur ballon, épargné par les sauvages qui le prennent pour une planète tombée du ciel, et le voyage se poursuit.

La seconde étape est lapone. Le ballon s'échappe lors de l'atterrissage sur la banquise. Nos compagnons découvrent assez vite ce qu'ils prennent pour « une espèce de tortue » et qui se révèle être une habitation partiellement souterraine. Les Lapons, selon Polichinelle, sont bien plus accueillants que les habitants des pampas. En effet, un petit bonhomme recouvert de peaux de bêtes les introduit dans son logis où toute la famille est assise autour d'une table où fume « une espèce de bouillie » au fort goût d'huile. Polichinelle et Marc sont conviés à partager ce repas, au terme duquel tout le monde se lèche les doigts après





Abel Deparc, *Mon ami Polichinelle*, dessins d'Émile Cohl, Paris, Jules Lévy éditeur, c. 1897, p. 19

1895 /  
n° 53  
décembre  
2007

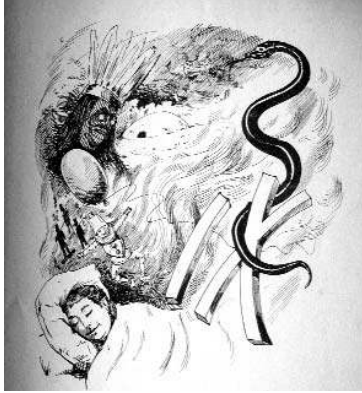
135

Émile Cohl  
et l'enfance

les avoir trempés dans les écuellen. Malgré cette hospitalité, le froid qui règne chez les Lapons pousse Marc au désir du retour. Polichinelle roule donc Marc dans une peau d'ours, le ficelle comme un paquet et, tandis que l'enfant s'évanouit, le pantin enfourche un renne sauvage.

L'enfant ne se réveille que lorsqu'ils sont près d'un ruisseau, sur une île déserte proche de la côte d'Afrique, selon Polichinelle. Passons sur la géographie étrange de ce périple. Marc se sent prêt à jouer le Robinson, bien que ses parents lui manquent : « Je sens que, sans eux, je ne pourrai jamais être tranquille » (p. 30). Alors que Polichinelle, se félicitant de ces nouvelles dispositions de l'enfant, propose de se rendre à la côte où il a aperçu une barque, leur route est barrée par un énorme serpent qui se dresse vers eux. On y reconnaît le reptile qui s'oppose à Pinocchio dans le vingtième chapitre des aventures de l'indocile pantin italien, bien qu'il soit peu probable qu'Émile Cohl ait connu à cette date le roman italien. Mais, tandis que le serpent inventé par Collodi feignait d'être mort pour mieux piéger le pantin, qu'il envoyait ensuite basculer dans la boue du chemin, ici le pantin Polichinelle parvient sans peine aucune à se rendre maître du reptile. L'image à cet égard souligne le renversement du pouvoir. À la page 31, un monstrueux serpent dressé surplombe nos deux compagnons et darde vers eux sa langue fourchue, dessinant un « S » vigoureux. Au verso, le cul-de-lampe dessiné par Cohl montre le reptile soumis par Polichinelle : alors que le petit couteau qu'il a jadis offert à Marc s'est avéré impuissant à entailler la peau écailleuse de l'animal, c'est la corde qui auparavant a tiré Marc enroulé dans la peau d'ours qui va ici servir de lasso au pantin pour capturer le serpent. La taille de l'animal, sur ce second dessin, est réduite au tiers de ce qu'elle était précédemment, et Polichinelle le tire par le cou comme il le ferait d'un chien en laisse. Le serpent, désormais roulé en boucle, est entièrement soumis au pantin. Ce qui tranche sur ce que nous dit le texte : « Polichinelle tira fortement, la bête s'abattit étranglée en faisant entendre un sifflement aigu » (p. 32). Émile Cohl occulte donc le meurtre, pour mettre l'accent sur la manipulation dont est capable une nouvelle fois le pantin, jouet désormais libéré des fils qui faisaient de lui une marionnette, et doté dans cet épisode onirique d'une puissance d'action qui lui permet au sens propre de tirer toutes les ficelles.

Le retour, en barque (et l'on pense encore à Pinocchio partant sur la mer démontée à la recherche de son père), offre aux deux protagonistes l'occasion d'affronter tempête et naufrage. Le texte prête ainsi ironiquement à Polichinelle ces propos, témoignant de sa bonne connaissance des *topoi* romanesques : « Un naufrage nous manquait et pour terminer notre escapade, nous serons bien servis » (p. 34). Alors qu'il s'enfonce avec terreur dans les eaux... Marc se réveille, dans son lit, chambre rangée, et réalise qu'il a fait un mauvais rêve. Sa résolution est prise : il écouterait ses parents et se défiera de la séduction des romans : « Il fut guéri de la rage des lectures de voyages, il sut mieux ses leçons, et son Polichinelle est devenu son ami. Chaque fois qu'il est tenté de lire un voyage quelconque, il court jusqu'au pied de son lit, va



Abel Deparc, *Mon ami Polichinelle*, dessins d'Émile Cohl, Paris, Jules Lévy éditeur, c. 1897, p. 36

retrouver son compagnon du rêve et lui dit dans un sourire : « Merci, mon ami Polichinelle » (p. 38, fin).

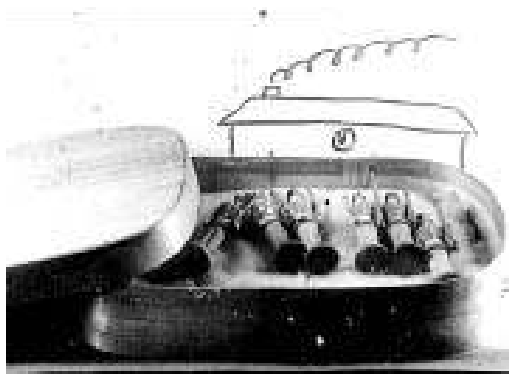
L'illustration de ce dernier bref chapitre ne manque cependant pas de semer le trouble dans l'esprit du lecteur. Le bandeau en tête de chapitre, occupant les deux tiers de la page 37, montre un enfant endormi et souriant, surplombé d'images tourbillonnantes évoquant les diverses péripéties de son cauchemar, le tout accompagné de grands chiffres romains en volume, dansants, qui sont la manière pour Cohl de numéroter les chapitres. Une courbe descendante fait se succéder une image des aventuriers en barque, puis la forme de l'igloo, le visage grimaçant du chef anthropophage, le ballon, les silhouettes des soldats de plomb se rangeant en ordre de bataille, et enfin Polichinelle redevenu tout petit, les membres figés comme le sont ceux d'un simple joujou actionné par des ficelles. En haut les aventures, en bas les jouets, la ficelle du ballon dessinant une frontière ondulante et fragile entre les deux règnes, celui de l'imaginaire romanesque enfiévré, malsain, désormais éloigné de l'enfant, et celui du jeu inoffensif, proche de sa tête.

Pourtant, Cohl a tenu à ajouter la figure du serpent, qui tient un rôle mince dans le voyage des deux aventuriers. Et, à la manière d'un caducée, l'illustrateur a enroulé la bête autour des chiffres du titre de chapitre (IX), de telle sorte qu'elle semble s'élever en ondulant vers le haut de la page, finissant par rejoindre le dessin qui figure la barque. La langue du reptile menace donc encore les rameurs, alors même que le cauchemar prend fin. Ce qui surprend ici, tandis que l'image semble établir une dichotomie ferme entre le bien et le mal, c'est que la forme du serpent enroulé, s'élevant au-dessus du titre de chapitre, fait écho de manière troublante à la signature de Cohl lui-même. L'artiste en effet signe ses images de son nom complet, « Émile COHL », que ponctue un tracé sinueux à la verticale, zig-zag paraissant gratuit, ou dessinant parfois malicieusement un profil, comme c'est le cas dans la vignette finale. En quelque sorte, ajoutant ce serpent sinueux à sa composition de tête de chapitre, Cohl « signe » ce dessin, venant presque contredire le message restrictif du récit. L'illustrateur, à travers cette figure totémique du serpent, se place du côté de l'imagination, du rêve, fût-il cauchemar par instants, de la fantaisie libératrice du trait...

Ainsi, lorsqu'il clôt l'album par deux représentations de Polichinelle, nous invite-il à prendre du recul par rapport aux valeurs que le pantin a incarnées durant tout le récit. En cul-de-lampe, célébrant le retour à un confortable ordre établi, Polichinelle est représenté nous

fixant de face, assis de manière symétrique et équilibrée dans un fauteuil, souriant sereinement de l'air de qui est parvenu à ses fins. Tandis qu'en vis-à-vis, en manière d'épilogue, le pantin cette fois tout en sinuosité, présenté de profil, fait danser en équilibre sur sa canne tendue les trois lettres du mot « FIN », signalant par-là que non content d'avoir été le mentor du petit garçon, il est aussi le maître d'œuvre du livre lui-même. Figure de l'auteur tout-puissant, porte-parole de l'ordre établi voulu frileusement par les parents du petit Marc (et les acheteurs du livre lui-même), Polichinelle place le lecteur sous sa férule, le menant où il veut. Le lecteur en effet est comme pris sous le feu de son regard fixe, depuis le médaillon de frontispice jusqu'au face-à-face du dernier cul-de-lampe, en passant par la pleine page représentant la navigation en barque. Sur cette image, tandis que l'enfant rame à l'avant de l'embarcation, Polichinelle se retourne à demi et jette un regard par en-dessous au lecteur, comme pour le garder sous son emprise, de même que les péripéties gardent Marc sous l'influence de son pantin.

La légère distorsion introduite par les illustrations de Cohl vient fort à propos contrebalancer l'ambiguïté d'un livre pour enfants qui célébrerait la mort du livre pour enfants et le triomphe matérialiste du jouet. Cohl, à l'intention du jeune lecteur, dédouble le personnage de



Émile Cohl, *le Petit Soldat qui devient dieu* (1908)

Polichinelle, qu'il est dès lors difficile de considérer comme « l'ami » désigné par le titre. Fourbe manipulateur au regard aigu, Polichinelle ne convoque l'aventure que pour la faire haïr, et se complaît dans la double posture finale du mentor content de lui, solidement installé dans son fauteuil, et du maître de jeu virtuose qui entend plier le monde et les lettres, celles qui composent le récit littéraire, à sa seule fantaisie – une fantaisie dénuée de *fantasy*, terne, réaliste et casanière. Polichinelle est l'ennemi désigné de la littérature et de l'imagination. Celle que Cohl, quelques années plus tard, va déployer dans ses films d'animation à la fantaisie débridée.

On retrouvera ainsi en 1908, dans *le Petit Soldat qui devient dieu*, et en 1910 dans *les Beaux-Arts mystérieux*, la boîte de soldats de plomb prenant vie, comme si l'expérience de cet album avait laissé à la fois la trace de ses motifs, et l'insatisfaction d'un déroulement narratif avorté, puisqu'Abel Deparc professait la haine de l'aventure. Dans le premier de ces films, l'un des soldats-joujoux, après l'exercice, tarde à rentrer dans la boîte et est donc délaissé. Il part seul sur un frêle bateau de papier, à travers les égouts puis sur la Seine... jusqu'à échouer sur la berge d'un fleuve africain (?) où un enfant basané en gandoura rayée le ramasse et le porte à sa tribu. Celle-ci, une demi-douzaine d'adultes grimés au cirage, fait fête à la figurine. Celui qui visiblement incarne le chef lèche le petit soldat, semble entrer en transe puis meurt subitement. Son successeur est alors immédiatement couronné, et paraît faire de la figurine une divinité vénérée. Le dérangement initial, qui faisait du petit soldat oublié un déclassé solitaire, s'achève en apothéose comique, loin du moralisme bien-pensant de *Mon ami Polichinelle*.

Dans *Rêves enfantins*, en 1909, c'est cette fois le motif du coucher de l'enfant bourgeois qui est repris et détourné par rapport à l'album. Père et mère s'empressent affectueusement auprès du petit enfant, dans la chambre garnie de jouets et de livres laissés ouverts. Resté seul, le petit récupère un ours en peluche qu'on avait posé hors de sa portée, et il s'endort, à demi assis, en le tenant amoureusement serré dans ses bras. L'ours, devenu entre-temps marotte, est la figure initiatrice du rêve, dans lequel se succèdent les métamorphoses typiques du fonctionnement onirique. Muni d'une paire de ciseaux, il découpe dans une feuille blanche la première figure, amenée ensuite à se changer en beaucoup d'autres, au gré de la fantaisie de l'artiste, par glissements analogiques, plastiques et thématiques. Au cours du rêve, l'une des péripéties montre un bonhomme schématique poursuivi par un très long serpent articulé, qui finit par se réduire lui-même à néant en se dévorant par la queue, ce qui est beaucoup plus drôle que de finir tenu en laisse. L'un des avatars nés de ce découpage s'envolera à bord d'un zeppelin, de même que le soldat voyageait en bateau de papier. Aucun des motifs repris ici par Émile Cohl ne va dans le sens de la mise en garde qui organisait *Mon ami Polichinelle*. Tous au contraire célèbrent l'aventure, dans une fuite en avant des métamorphoses qui n'a jamais de fin, une forme entraînant une autre, un motif appelant son complément, les stéréotypes s'entrechoquant avec un sens audacieux du contraste. La brève carrière d'Émile Cohl illustrateur de livres d'enfants semble n'avoir pas eu d'autre conséquence que de libérer la fantaisie frondeuse de l'artiste, peu à l'aise dans le rôle subalterne de l'illustrateur, qu'il troquera visiblement sans regret contre celui de réalisateur, maître de toutes les fantaisies qu'il donnera à voir.

1895 /  
n° 53  
décembre  
2007

---

139