

Eléonore Hamaide
Université Marne-la-Vallée

Paul Cox ou le codex imaginatif

Paul Cox fait figure de touche-à-tout, aussi bien intéressé par le graphisme, le design, la peinture que les livres pour enfants. Aussi surprenant que cela puisse paraître pour un homme du monde de la peinture, l'horizon d'attente qu'il trace dans un blogue rédigé en parallèle à une exposition présentée au centre Georges Pompidou¹ est celui d'un homme de lettres, un autodidacte jamais rassasié de savoir. Ses références sont certes picturales mais conjointement littéraires : « Il y a beaucoup de choses dont j'aimerais parler plus tard : les cartes géographiques, les auteurs que j'aime — Töpffer en particulier, la musique, le hasard, la promenade, la lecture...² ». Paul Cox se décrit presque davantage, selon nous, comme un lecteur que comme un artiste. Il se dessine, dans ses

1. L'adresse du blogue « Paul Cox : jeu de construction » est <http://www.paulcox.centrepompidou.fr/> (20 septembre 2005).

2. Billet du 9 février. On utilise bien l'expression « lire des cartes », « lire la musique »...

propos, une image très valorisante des livres tant dans ses lieux — les bibliothèques publiques ou privées, les librairies — que dans les références qui accompagnent Paul Cox dans son travail : Sterne, Carroll, Borgès... Le modèle qu'il se propose de suivre est celui du peintre lettré chinois, homme de la peinture et de l'écriture³. Les divers livres pour enfants qu'il publie depuis une quinzaine d'années ont pris des formes très variées. Les premiers, assez traditionnels tant dans leur approche graphique que dans leur lien entre le texte et les images, contrastent avec ses dernières créations qui à la fois inscrivent le livre pour enfants dans le domaine plus vaste de l'art et incitent à interroger la notion d'imaginaire comme de lecture. Nous soulignerons comment Paul Cox exhorte à la lecture ou comment il introduit dans ses œuvres une démarche de réflexion vis-à-vis de la lecture et plus largement de la tradition artistique et littéraire.

À travers l'analyse de quelques œuvres précises, nous tenterons de montrer plus particulièrement comment Paul Cox construit une figure du lecteur spécifique, à travers un imaginaire singulier. Nous interrogerons son rapport à l'image comme pré-texte, puis l'inscription de la lecture et des autres pratiques culturelles dans son œuvre. Nous chercherons aussi à souligner son envie de renouveler les genres littéraires et enfin nous verrons comment jeu et humour participent de sa création.

L'image comme texte

Peintre, graphiste, illustrateur : autant de voies explorées par Paul Cox qui ne pouvait que s'intéresser aux images et aux liens qu'elles établissent avec un texte éventuel. Ces trente dernières années, on a considéré que les enfants avaient certes besoin de livres spécifiques⁴, mais leur lecture

3. Paul Cox s'arrête sur son idéal dans *Coxcodex*, Paris, Seuil, 2003, p. 26 : « Outre la beauté esthétique de certaines peintures, l'imbrication du texte et de l'image surgit d'un même pinceau, d'un même geste, m'intéresse évidemment. »

4. C'est ainsi que l'on peut lire certaines des remarques liminaires d'Henriette Zoughebi, fondatrice du Salon du livre jeunesse de Montreuil dans *La littérature dès l'alphabet*, Paris, Gallimard jeunesse, 2002, p. 7-11 : « Offrir à chacun les chances de développer son imaginaire pour grandir et construire son rapport au monde est un enjeu de société important en ce début de siècle. [...] La littérature offre un théâtre pour la mise en scène des conflits intérieurs que l'enfant doit résoudre, elle aide l'enfant à écrire son roman personnel et familial, à lire son propre livre psychique ».

— sans doute comme leur imaginaire — devait être guidée d’une main ferme. Ainsi, nombre d’adultes se sentent troublés par des livres sans texte, perturbant leur rapport habituel à la lecture⁵. Les maisons d’édition multiplient pourtant ces dernières années ce type de publication. Les albums sans texte sont valorisés comme autant de plaidoyers en faveur de l’exploration et de la liberté d’interprétation⁶. Anne Brouillard, Sara et Paul Cox s’emparent de ces formes dans des directions aussi diverses que personnelles. Dans ses premières créations pour enfants, Paul Cox réinvestit d’abord ses propres souvenirs de lecteur, sans faire preuve d’une grande originalité puisque la série des Archibald fait volontairement écho à des albums devenus des classiques, tels Babar, dans le choix de l’écriture cursive, des images et du textes mêlés, sans cadre, ou encore le format de Bécassine⁷...

Cependant, très tôt dans sa création, Paul Cox évoque son goût pour les livres d’images :

J’ai adoré les scrapbooks de ma grand-mère quand j’étais petit. C’est quelque chose vers quoi j’aimerais tendre, aussi dans mes livres. Il s’agissait d’albums qu’elle nous envoyait à Noël, et dans lesquels elle collait toutes sortes de coupures de magazines. *J’aimerais beaucoup faire des livres comme ça où tu n’aurais pas de structure narrative, ou alors une ou plusieurs*

5. Paul Cox s’est expliqué sur l’horizon d’attente des parents et sur les propositions qu’il fallait faire par ailleurs, en répondant aux questions de Gégène dans la revue *Citrouille*, n° 38, juin 2004, p. 22 : « Des livres que les parents attendent, qui répondent à un besoin peuvent être très importants. Mais il faut aussi des œuvres sans public visé, des livres “inutiles” ou “à côté de la plaque”. Ceux-là à mon avis élargissent le domaine de la littérature jeunesse et font changer l’état d’esprit. [...] Outre la distraction, le divertissement ou la drôlerie, l’intérêt d’une figuration par le livre est d’introduire la richesse, cohérente ou non, d’un monde, d’un style qui permet de lire et de comprendre le monde réel. »

6. Nous renvoyons pour cette question à l’article de Sophie Van der Linden qui dresse un panorama historique des livres d’images dans « Ces albums qu’on dit sans texte », *Aeiou*, n° 4, décembre 2003, p. 4-9.

7. Si les premiers albums de Paul Cox connaissent un certain succès au point d’être adaptés en dessins animés, sans doute est-ce parce que les prescripteurs adultes sont en terrain connu, comme le souligne Jean-Baptiste Coursaud dans son article « Tachez-moi ce livre que je ne saurais voir! », *Aeiou*, *op. cit.*, p. 22.

structures cachées, ou diluées dans les images, où tu n'aurais par exemple, pas du tout de texte, ou un texte qui ne soit pas linéaire, ou des images qui soient toutes de styles différents... Ces envies trouvent sûrement leur racine dans ces scrapbooks, qui étaient vraiment un support d'imagination fantastique. On regardait cela avec mon frère et ma sœur, je ne sais même pas si on racontait une histoire, mais il y avait un plaisir à regarder les formes, à comparer, à trouver des correspondances, sans du tout se choquer que telle image n'eût pas de rapport évident avec l'image suivante. C'est une chose que j'adorerais faire⁸.

Cette citation un peu longue ne fait que souligner combien, une dizaine d'années après, Paul Cox est habité des mêmes intentions. Les termes « imagination », « correspondance » et « observation » apparaissent de manière récurrente dans les commentaires sur son œuvre⁹. Son livre *Cependant...*¹⁰ est un livre d'images assez épais sans texte aucun ni pagination. Cette accumulation d'images illustre un panel d'activités quotidiennes réalisées aux divers endroits de la planète. Le sous-titre, « livre le plus court du monde », se joue au premier abord du lecteur. Comment comprendre cette qualification pour un livre volumineux tandis que son pendant, *Le livre le plus long du monde*¹¹, ne compte que quatre pages? Le temps de la narration ne dure qu'un bref instant, le temps du regard : on voit aussi bien une mère nourrir son enfant, que des éléphants transporter du bois en Inde, des gens au téléphone, en train de rêver, de travailler, de chercher de l'or ou de faire du sport... Cette accumulation d'images ne semble pas proposer de narration, quelques horloges indiquent des heures différentes et figurent les divers fuseaux horaires, soulignant la simultanéité des actions. Sans doute faut-il y voir une invitation à élargir son imaginaire — les objets du quotidien comme ceux très éloignés du contexte européen trouvent leur place —, à poursuivre cette liste et à inventer aussi sa propre diégèse.

8. Élisabeth Lortic, « Tête-à-tête avec Paul Cox », *La Revue des livres pour enfants*, n° 155-156, hiver 1994, p. 61. Nous soulignons.

9. Nous renvoyons ici au petit livre préfacé par Franck Mallet, *Paul Cox*, Paris, Pyramyd, 2003.

10. Paul Cox, *Cependant : le livre le plus court du monde*, Paris, Seuil, 2002.

11. Paul Cox, *Le livre le plus long du monde*, Paris, Les Trois Ourses, 2002.

En tout cas, un double rapport au temps s'instaure à la lecture de ces œuvres. En effet, comme le précisait Katy Couprie, elle aussi auteur, en collaboration avec Antonin Louchard, d'un livre d'images intitulé *Tout un monde*¹², qui a fait date dans la production de livres pour enfants, une telle proposition est riche de sens. Dans les deux cas, des créateurs donnent à lire, en images, le monde. Ils cachent derrière un support propre à une lecture traditionnelle un livre qui met l'accent sur les retours en arrière, sur les effets de prolepse et de répétition des images. Le temps de la lecture interrompt le cours de la chronologie, enjambe les époques comme les supports, initie et invite au voyage dans les matières, dans l'espace et dans le temps. Ce que Katy Couprie déclare, à propos de *Tout un monde*, entre en résonance avec la démarche de Paul Cox :

Ce livre est une écriture du quotidien en images, une déambulation poétique qui laisserait des traces de son parcours. Entre inventaire et concaténation, les images s'articulent par association d'idées, analogies, métaphores, complémentarité, suite logique ou temporelle, changements d'échelle ou de contexte [...]. Dans le choix du point de vue subjectif et dans la déambulation proposée, on entre d'emblée dans un rapport à l'imaginaire et à l'écriture, tout texte induit¹³.

En effet, à l'instar d'un texte, l'image décline sa propre grammaire faite de couleurs, de formes géométriques s'harmonisant en structures afin d'instaurer un dialogue possible entre artiste et lecteur, entre la subjectivité de l'un et l'imaginaire de l'autre. Des liens se nouent entre les différentes couleurs dominantes de quelques doubles pages, entre certains dessins qui, par exemple, se répondent en miroir comme cette femme au téléphone qui dessine la même ellipse, chère à Paul Cox, qu'un homme, également au téléphone, quelques pages plus loin. Le lecteur remarque un changement de point de vue que l'image, comme aurait pu le faire un texte, souligne par la reprise d'une même scène dessinée deux fois : des joueurs sur un terrain sont repris dans la même position sur un

12. Katy Couprie, Antonin Louchard, *Tout un monde : le monde en vrac*, Paris, Thierry Magnier, 1999.

13. Katy Couprie, « Des images pour ouvrir le monde », Henriette Zoughebi [éd.], *La littérature dès l'alphabet*, op. cit., p. 108.

écran de télévision, tout comme cet homme, qui descend en courant des marches, que l'on retrouve dans une posture similaire, cette fois sous l'œil d'une caméra. Parfois, enfin, un même motif permet d'établir des liens entre deux images d'une double page et de justifier leur juxtaposition : un nouveau-né dont le cordon ombilical sort du cadre de la page est placé en vis-à-vis d'un cosmonaute rattaché sans doute à sa navette par un fil semblable : fil de vie, amorce d'une écriture graphique commune, premier pas vers une histoire.

Le lecteur peut ou non choisir de construire une narration à partir de ces images, mais il a recours aux mêmes mécanismes que ceux de la lecture en établissant des passerelles entre les illustrations, en s'obligeant à des retours en arrière. Il répond avec plus ou moins d'inspiration aux sollicitations de l'illustrateur, mais il s'approprie de la sorte le temps de la lecture, comme le souligne Katy Couprie : « Immédiatement le jeu s'installe entre l'image qui la précède et celle qui suivra, et dans cet écart s'inscrit le temps du livre suspendu¹⁴. »

Avec Cependant..., Paul Cox interroge le rapport au temps : temps quotidien certes, mais également temps de la lecture. Dans sa matérialité, la spirale du livre qui relie les différentes pages, sans début ni fin, puisqu'il n'y a pas de couverture, inscrit cet ouvrage dans un non-temps cyclique que viennent rompre la capacité imaginative du lecteur comme sa mémoire, instaurant une temporalité de la lecture. Paul Cox joue d'ailleurs sur la notion de temps. Le titre de son ouvrage *Cependant...* suggère une simultanéité temporelle. Grâce à cette conjonction, une amorce de narration est esquissée, suggérant des liens entre les pages que chacun est pourtant libre d'isoler. Le choix graphique joue aussi d'une ambiguïté : chaque page s'apparente à un point de croix, activité inscrite dans une durée. Toutefois chaque point de croix est en réalité un pixel d'ordinateur, qui autorise une autre lecture du temps, temps de l'instantanéité. Paul Cox proposerait ici une double image du lecteur, Pénélope moderne qui devant sa tapisserie ferait le choix de construire ou non un ouvrage littéraire,

14. *Ibid*, p. 107.

de lier entre elles les images et de défaire aussitôt les histoires à peine engagées. C'est dans le temps enfin que la figure du lecteur se révèle : c'est en lisant que l'on devient lecteur. Ainsi, tout en laissant le champ libre à l'imaginaire du lecteur, il nous semble qu'avec *Cependant...* une initiation par l'image est faite des grands enjeux du processus lectoral : par son activité « d'anticipation, de structuration et d'interprétation¹⁵ » vis-à-vis des images, le lecteur amorce les démarches décrites par Vincent Jouve à propos du lecteur de textes littéraires.

Ces quelques remarques concernent les ouvrages de Paul Cox qui utilisent le seul langage graphique, cependant l'auteur de *Mon amour* soumet aussi à ses lecteurs des ouvrages aux entrées doubles, textes et dessins alliés à de plus hauts desseins : proposer une confrontation aux autres arts.

La lecture et les autres pratiques

Comme il le souligne lui-même lors d'une interview avec Véronique Bourmet-Aubertot, Paul Cox n'hésite pas à mettre en avant, dans un ouvrage intitulé *Coxcodex* qu'il présente comme un équivalent aux livres de travaux édités régulièrement par Dubuffet sa vie durant, la variété de ses goûts artistiques et de sa production :

Le projet est en effet de montrer très honnêtement, au risque de paraître épars, la diversité de la production, avec ses digressions, ses diversions. J'espère montrer la coexistence possible de différentes applications, de différents styles et son caractère éventuellement stimulant, fécond. Je n'instaure pas de hiérarchie ni d'octroi de suzeraineté à une forme par rapport à une autre, chacune s'avérant l'avatar d'un tout¹⁶.

Cette entreprise de totalisation se retrouve certes dans ses créations mais également dans le choix des titres de certains de ses ouvrages,

15. Vincent Jouve, *La lecture*, Paris, Hachette, coll. « Contours littéraires », 1993, p. 10.

16. Paul Cox, *Coxcodex*, *op. cit.*, p. 25.

suggérant l'appréhension globale d'un domaine : c'est le cas des *Œuvres romanesques complètes* ou encore *d'Histoire de l'art*. Dans le premier ouvrage, Paul Cox se place dans la position d'un romancier ayant achevé sa production et en mesure de présenter ses œuvres complètes, là où la combinatoire lui a permis de produire, à partir d'un matériau restreint, une variation tendant vers la totalité — cent dix volumes obtenus à partir des mêmes textes et images, mais assemblés dans des ordres différents et aléatoires. Le contenu du second livre est déceptif : contrairement à l'horizon d'attente tracé par le titre, la lecture n'autorise en aucune manière la convocation de références précises au monde de l'art, pas d'allusions non plus aux grands noms des peintres. Ainsi l'ouvrage n'est pas une encyclopédie exhaustive, mais un récit se déroulant dans un milieu artistique. Cependant, il peut aussi être lu comme une confrontation de la lecture avec d'autres formes d'art : la narration interroge la notion d'artiste, s'arrête sur la création et peut-être aussi autorise une réflexion autour du pouvoir de l'image sur le récit.

Sous une forme anodine — son livre prend la forme du conte —, Paul Cox dessine le cheminement de l'esthète et parallèlement celui du lecteur. Dans cet ouvrage, le peintre Luco Pax est amoureux d'une princesse que son père a enfermée. Par la maîtrise de son art, il va réussir à la délivrer. Au lieu clos du château, lieu où règne un roi qui passe ses journées à manger des glaces devant la télévision, Paul Cox oppose deux lieux ouverts, l'atelier du peintre et le musée. Le peintre se transforme en un guide avisé pour son peuple. Le message est ici d'autant plus clair que le nom de l'artiste Luco Pax n'est rien d'autre que l'anagramme de son propre créateur, Paul Cox. Dans les formes narratives de plusieurs de ses ouvrages, le peintre d'une part, et le détective¹⁷ d'autre part, c'est-à-dire deux hommes qui privilégient le regard, tiennent le premier rôle. Le bon lecteur serait celui qui reprend à ces deux professions leurs exigences : savoir avant tout bien regarder, déchiffrer les signes comme les images.

17. En effet, dans la série des quatre *Archibald*, le personnage principal est un détective qui s'acquitte de toutes les enquêtes en faisant preuve d'observation et de rigueur.

Le sujet d'*Histoire de l'art* n'est rien d'autre que la création en acte : le peintre imagine des choses, c'est le seul apparemment qui rêve, c'est-à-dire qui a une création nocturne, dont le lecteur voit les images. Paradoxalement, son imaginaire se révèle un moyen d'accès à la réalité. Telle est la leçon que semble vouloir transmettre le peintre à ses sujets. À partir du moment où les habitants du royaume ont du temps pour l'art, ils apprécient mieux leur propre univers :

Les habitants du royaume, qui jusqu'alors n'avaient jamais eu tellement le temps de regarder autour d'eux, découvrent, grâce aux tableaux de Luco Pax, comme le monde qui les entoure est beau. Le lendemain de l'exposition, les gens ont l'impression de voir pour la première fois ce monde qu'ils avaient pourtant l'habitude de voir quotidiennement¹⁸.

Les motifs du cadre, de la clôture, l'abondance des lignes quadrillées tels des barreaux envahissent l'espace graphique de la page et s'offrent comme autant de reflets de l'enfermement de tout un peuple. Pour souligner cette ouverture que constituent l'art et la lecture possible du monde, Paul Cox choisit de faire littéralement entrer les gens dans le tableau, comme si cette intrusion dans l'art n'était qu'un moyen comme un autre d'interroger son existence, de même que les personnages peints sortent de leurs cadres pour explorer la réalité. Les deux mondes se répondent, sont construits sur le même modèle. Le procédé ne souligne que de manière plus probante le rapport entre art et réalité. Luco Pax est un roi plébiscité car ses sujets voient en lui un homme clairvoyant, un artiste cernant, avec plus de talent qu'un autre, la réalité quotidienne. L'artiste est celui qui sait lire le monde pour l'intégrer à son imaginaire et le rendre accessible à ses « lecteurs ».

En tant que peintre, cependant, Paul Cox sous-entend la primauté de l'image sur le texte, du moins dans cet ouvrage où les portraits du peintre deviennent vivants, sortent de leur tableau pour influencer le cours de la narration : n'est-ce pas aussi une façon de souligner que l'image possède son propre langage, ses propres codes?

18. Paul Cox, *Histoire de l'art*, Paris, Seuil, 1999, p. 160-161.

Paul Cox, se rapprochant de cette façon d'un Umberto Eco affirmant que « l'univers textuel est par définition toujours inachevé¹⁹ », rappelle que l'œuvre est aussi faite par celui qui la regarde. L'épilogue d'*Histoire de l'art* en fait la démonstration sous forme d'un clin d'œil en laissant le roi s'éclipser du tableau tandis que les visiteurs quittent le musée :

Cher lecteur, qui avez suivi cette histoire avec passion, si vous allez un jour dans un musée où le guide vous dit : « regardez ce tableau, c'est si bien peint, on dirait qu'il vous regarde, ses yeux vous suivent quand vous vous déplacez », vous saurez désormais que ce n'est pas une impression et que le portrait vous regarde autant que vous le regardez²⁰.

En s'appuyant sur des conventions stéréotypées, le texte programme sa réception. *Histoire de l'art* répond aux normes d'écriture d'un conte. Paul Cox rédige son histoire en obéissant aux canons du genre, jouant sur des notions de quête, d'opposants, d'adjuvants définis par Propp dans sa *Morphologie du conte*²¹. Pourtant, en plaçant la figure de l'artiste au cœur du conte, les épreuves mises en avant touchent à la création. Ainsi, cet ouvrage souligne-t-il les nombreuses tentatives que l'artiste doit faire pour aboutir à un résultat qui le satisfait : l'essentiel est peut-être dans cette trace qu'il laisse apparente, dans le processus de création qui exhibe ses techniques de fabrication, dans ses essais, ses brouillons et ses ratés parfois. N'est-ce pas aussi une façon encore de peindre son lecteur qui, avant d'être accompli, doit déjouer certaines difficultés : c'est par l'appropriation progressive de la lecture, des divers imaginaires qu'il conquiert le sien. Aussi le lecteur idéal se doit d'être en intimité avec lui.

Ce qu'il décrit comme un idéal n'est rien d'autre que le portrait du bon lecteur à l'image de celui de Vincent Jouve ou de Michel Picard : un lecteur capable de comparaison. Dans son blogue, Cox signale que « c'est

19. Umberto Eco, *Lector in fabula : ou la coopération interprétative dans les textes narratifs*, Paris, Grasset, 1985, p. 29.

20. Paul Cox, *Histoire de l'art*, op. cit., p. 165-166.

21. Vladimir Propp, *Morphologie du conte*, Paris, Gallimard, 1970.

amusant d'essayer de toujours tout comparer, de faire des rapprochements inhabituels entre ce que l'on observe et ce que l'on conserve dans sa mémoire ». Paul Cox prolonge cette remarque par une citation du livre de Jacques Rancière *Le maître ignorant* :

l'élève doit tout voir par lui-même, comparer sans cesse et toujours répondre à la triple question : que vois-tu? qu'en penses-tu? qu'en fais-tu? et ainsi à l'infini. [...] Qui cherche trouve toujours. Il ne trouve pas nécessairement ce qu'il cherche, moins encore ce qu'il faut trouver. Mais il trouve quelque chose de nouveau à rapporter à la chose qu'il connaît déjà²².

C'est sans doute dans cette optique que Paul Cox a cherché à se réapproprier des formes existantes en les actualisant.

Le renouvellement des genres

Paul Cox fait certes « à la manière de », mais garde toujours un pied dans la marge (gribouillée, tachée, maculée, sale). Il se marginalise et crée de l'anarchie. [...] Autrement dit, ce ne sera jamais entièrement beau et réussi. De même, les enquêtes d'Archibald, basées sur un incident pour le moins grotesque, sont écrites avec une langue désuète « à la manière de », qui s'envisage aussi comme un pied de nez aux modes de narrations d'autrefois²³.

Cette remarque d'un critique s'arrêtant sur les conceptions artistiques de Paul Cox souligne l'étendue des domaines de prédilection d'un artiste — « une main dans le travail bien fait d'autrefois, un doigt dans l'expérimentation radicale²⁴ » —, qui s'inspire d'une tradition pour la détourner, la renouveler, la sublimer. Nombreux sont les exemples du travail de Paul Cox cherchant le renouvellement des genres : dans sa série

22. Billet du vendredi 11 février 2005, « 3 les raviolis de Harpo ».

23. Jean-Baptiste Coursaud, « Tachez-moi ce livre que je ne saurais voir! », *Aeiou*, op. cit., p. 26.

24. *Ibid.*, p. 22.

des aventures d'Archibald le détective²⁵, il s'est beaucoup intéressé aux sociétés utopistes chères aux philosophes du XVIII^e siècle; il a proposé, avec un jeu de dominos illustrés, une nouvelle carte du tendre ou, plus récemment encore, il relatait dans son blogue la naissance de ses toiles de Jouy version 2005. Nous nous arrêterons ici sur son imagier *Ces nains portent quoi???* *????* Tout d'abord, la double démarche revendiquée, dès l'abord du livre, intrigue. Paul Cox répond à une sollicitation d'une classe de maternelle qui lui a demandé de lui fabriquer un imagier : il s'inscrit donc dans une tradition bien ancrée dans le livre pour enfants. La couverture, avec les nains, ainsi que la dernière page qui précise « ces nains portent tout cela pour aller l'offrir à Blanche-Neige dont ils sont éperdument amoureux²⁶ » soulignent que l'artiste a intégré le système de valeurs de ses destinataires — tous les enfants connaissent Blanche-Neige et peuvent aussi s'être interrogés sur la nature des relations entre la princesse et les sept nains²⁷ —, mais en même temps, il invite ses lecteurs à décaler leur regard par le jeu de mots qu'il fait entendre avec le titre, « c'est n'importe quoi ». Faut-il entendre qu'il a fait n'importe quoi dans cet imagier, qu'il remet en cause les contraintes du genre ou le genre lui-même? Le titre est à la fois une invitation ludique à la lecture, mais également un garde-fou face à l'adhésion trop rapide du lecteur, dont la capacité critique est ici mise à l'épreuve.

Le principe d'un imagier est de proposer une diversité d'images, tirées le plus souvent de l'univers familier de l'enfant, et d'associer, à chaque objet représenté par l'image, le mot qui lui correspond. Un regard rapide pourrait laisser croire que Paul Cox se conforme à ce cahier des charges, cependant, il propose à son lecteur les bases de la lecture littéraire :

25. Ce sont ses quatre premiers albums dont l'histoire récurrente du détective Archibald se complexifie à travers les divers tomes : *Les Aventures d'Archibald le koala sur l'île de Rastepappe : le mystère de l'eucalyptus*, Paris, Albin Michel Jeunesse, 1987, *Les Aventures d'Archibald le koala sur l'île de Rastepappe : l'énigme de l'île flottante*, Paris, Albin Michel, 1988, *Les Aventures d'Archibald le koala sur l'île de Rastepappe : l'affaire du livre à taches*, Paris, Albin Michel, 1991, *Le secret du parfum chinois*, Paris, Albin Michel, 1995.

26. Paul Cox, *Ces nains portent quoi ??? ????*, Paris, Seuil, 2001, p. 118.

27. Nous en voulons pour exemple la notation de Michel Tremblay citée dans l'article de Gérard Langlade.

reconnaître une norme et intégrer les écarts éventuels, ce que Picard appelle la « subversion dans la conformité²⁸ » : en effet, si l'écharpe, la chaise, une maison, un chapeau sont certainement des objets attendus dans un tel ouvrage, très rapidement Paul Cox joue des effets de surprise en glissant un poisson dans la pantoufle qu'il a dessinée, s'amuse des homonymes en dessinant « une lettre²⁹ », sous la forme du caractère A et « une autre lettre » symbolisée cette fois par une enveloppe. Il invite le lecteur à l'imaginaire également là où on attendrait une reproduction concrète; « une grue démontée dans une boîte³⁰ » n'est rien d'autre qu'un gros carton, « un cheval derrière un mur³¹ » pourrait être un clin d'œil au mouton de Saint-Exupéry puisque l'on ne voit que le mur et pas l'animal. Le lecteur est convié à s'interroger sur la représentation en art : sur une double page figurent à la même échelle un canard géant et une oie naine, la même illustration représente « un dessin » et « un arbre ». Les dés sont pipés dans ce livre — on aperçoit effectivement trois dés dont certains ont des faces blanches, d'autres deux fois le même chiffre ou encore le chiffre 9, alors que les dés ont six faces —, l'artiste cherche une confrontation à la réalité qui ne soit pas engoncée dans des préjugés, mais qui s'ouvre sur la diversité et la complexité du monde. Les homophones « verre à pied », « ver de terre » et la couleur verte sont associés dans une même double page. En plus de la nécessité d'une certaine vigilance par rapport à la lecture et au langage, Paul Cox dit aussi le jeu possible dans les représentations qui ne sont parfois que pure convention en art : dans son imagier, la fraise est verte tandis que le cornichon est rouge, la salade est appelée banane et inversement. Le même dessin sert à représenter un tas de neige et un tas de sucre. En outre, les pages sont mal numérotées et elles comportent aussi des gribouillis sur les livres : tout ce que l'on interdit aux enfants de faire d'ordinaire!

28. Michel Picard, *La lecture comme jeu*, Paris, Éditions de Minuit, coll. « Critique », 1986, p. 49.

29. Paul Cox, *Ces nains portent quoi ??? ????*, op. cit., p. 10.

30. *Ibid.*, p. 11.

31. *Ibid.*, p. 14.

Ainsi, en travaillant sur l'image et sur des termes relativement simples, Paul Cox fait sentir ce que peut être la lecture littéraire : une subversion dans la conformité, « une élection du sens dans la polysémie » et aussi une « modélisation par une expérience de réalité fictive³² ». Le lecteur est amené à compléter la série, il ressent sans doute une certaine jouissance à la vue des traits de crayon sur le livre que l'on lui a appris à respecter mais peut-être intègre-t-il d'une manière plus personnelle en quoi consiste un imagier. L'appropriation du monde se fait aussi par ses choix : l'enfant peut « à loisir décider de ce qu'il voit, d'autant que ne sachant pas lire, il ne reconnaîtra pas forcément ce que l'adulte lui indique³³. » Bien plus qu'une reproduction réaliste de la réalité, cet imagier développe en même temps que les capacités de lecture l'imaginaire du lecteur. Chacun est incité à repousser les limites de son univers par un imaginaire inventif et ludique.

Jeu et humour ou la lecture comme jeu

Paul Cox serait avant tout un artiste qui aime jouer avec les images, se jouer des conventions, de la langue. C'est en tout cas l'image que donnait de lui la présentation de l'artiste proposée au centre Pompidou sur les dépliants édités pour la visite de « jeu de construction », l'exposition-jeu montée par l'artiste :

Dans sa peinture, dans ses livres ou dans ses travaux graphiques, Paul Cox construit souvent ses images à partir d'un vocabulaire limité. Pour lui, la contrainte est libératrice. Il aime l'utiliser comme règle du jeu, comme déclencheur pour se mettre à l'œuvre et faire des trouvailles. Elle fait songer au but visé par le poète Raymond Queneau qui, observant ses règles du jeu auto-imposées, cherchait à « sortir de l'inspiration », confiant que la richesse des combinatoires lui permettrait peut-être de découvrir de nouvelles formes³⁴.

32. Michel Picard, *La lecture comme jeu*, *op. cit.*, respectivement p. 101 et p. 127.

33. Jean-Baptiste Coursaud, « Tachez-moi ce livre que je ne saurais voir! », *op. cit.*, p. 25.

34. Brochure de présentation de l'exposition Paul Cox, *Jeu de construction*, Paris, Centre Pompidou, 16 février - 9 mai 2005.

Si ce rapide portrait insiste sur les rapprochements possibles entre Paul Cox et l'Oulipo, il est tout aussi vrai que les contraintes et leur sérieux ne sont convoqués que pour susciter le jeu. Tout devient ludique et matière à transformation. L'alphabet se fait véritable matériau à assembler. Dans un de ses ouvrages, *A cyphered message*³⁵, chaque lettre est incarnée par un objet commençant par cette même lettre en anglais — le Y est symbolisée par un yeti, le C par le dessin d'un château (*castel*)... Chaque page est composée de dessins, dont les initiales composent une courte phrase. De petits numéros placés sur les dessins doivent permettre au lecteur de reconstituer l'ordre de lecture et donc la phrase de départ. Il y a souvent contradiction entre ce que l'image donne à voir et à lire. Ainsi, un paysage de banquise où le lecteur voit un yeti s'approcher d'un igloo équivaut à la déclaration d'amour, *I love you*, peu lisible sur la page! Le jeu consiste ici d'abord à deviner la signification de l'illustration sans la légende récapitulant toutes les lettres de l'alphabet et les dessins leur correspondant.

De même, lorsque dans *Trois abécédaires*³⁶, Paul Cox propose, à partir d'un alphabet d'objets, de recomposer les prénoms de vingt-six de ses amis, seule la lecture de l'index permet de retrouver le prénom qui est écrit en pendant. Mais bien au-delà de l'exercice, ne peut-on considérer que sous ce procédé simple, voire simpliste, il y a un grand appel à l'imaginaire? L'enfant peut s'interroger sur le choix initial des objets mais aussi sur l'adéquation entre les objets représentés et la personne décrite. Ainsi, les objets dont les initiales autorisent l'écriture du prénom Aude sont une ampoule, un unijambiste, un doigt, et un éclair : faut-il déduire qu'Aude est gourmande de gâteaux, qu'il lui manque un doigt ou une jambe mais qu'elle est particulièrement douée en électricité ou intelligente, suivant l'expression « c'est une lumière » d'autant que l'éclair au chocolat peut être assimilé par le jeu de la polysémie à un éclair... de génie? Quelles autres hypothèses s'offrent à nous quand on

35. Paul Cox, *A Cyphered message*, Paris, Paul Cox, 1997. On trouve certaines pages reproduites dans *Coxcodex*, *op. cit.*, p. 274-275.

36. Paul Cox, *Trois abécédaires*, Paris, Paul Cox, 1996. Certaines pages sont reproduites, à titre d'exemples, dans *Coxcodex*, *op. cit.*, p. 266-267.

sait que le prénom Aude est aussi celui de la femme de Paul Cox³⁷? Au lieu de limiter les interprétations, ce type de jeux alphabétiques, très prisés par les enfants, ouvre des pistes. Le jeu sur les mots et les associations participe d'un travail de création, d'imagination bien plus que de lecture linéaire. Cette création met finalement en exergue les propres lectures de Cox, qui inspirent son travail, comme le souligne une fois encore son blogue, très riche en références picturales et littéraires. Dans sa livraison du lundi 28 février 2005, il mentionne qu'il a mis en exergue de son ouvrage *Trois abécédaires* un extrait d'*Anna Karénine* où Tolstoï décrit le jeu du secrétaire :

Il s'agit d'écrire à son partenaire un message réduit aux seules initiales des mots qui le constituent — à l'autre d'essayer de le déchiffrer. Notre jeune séducteur, donc, tente le message suivant (si compliqué qu'il se dit, rassuré, que sa jeune amie ne le comprendra jamais) « q t m a d n, e c p a s, o p t? » (quand tu m'as dit non, était-ce pour aujourd'hui seulement ou pour toujours?) or « j'ai compris, dit-elle, en rougissant un peu³⁸. »

Le jeu est finalement multiple. Il porte aussi bien sur la forme que sur le contenu. Les lettres deviennent autant de pièces d'un jeu sans fin. Les enfants non lecteurs jouent avec les images, les sons apparemment sans signification. Il s'institue en outre une connivence avec un lecteur cultivé, un clin d'œil au lecteur adulte qui partage sa lecture avec un enfant, bien évidemment incapable de saisir la référence à Tolstoï. Jeu de l'amour et des mots, du hasard et des règles transgressées.

« Dans les champs de l'observation, le hasard ne favorise que les esprits préparés ». Cette phrase de Pasteur, que Paul Cox cite à plusieurs reprises dans son blogue, pourrait être un guide de lecture à son œuvre. Celui-ci sait se servir des contraintes matérielles, du jeu du hasard et des combinatoires pour proposer des livres exigeants. Ses

37. Plusieurs publications récentes s'arrêtent sur les intimes des illustrateurs, sans donner plus de détails aux lecteurs. Nous pensons notamment à Béatrice Alemagna, *Portraits*, Paris, Seuil/ CIELJ, 2004.

38. Blogue de Paul Cox, « 17 Entropologie », (lundi 28 février 2005).

diverses productions ont presque toutes à voir avec le format du livre, sa conception, son impression, qui influent sur le cours de l'histoire³⁹. En effet, Paul Cox souligne, à plusieurs reprises, son goût pour le palindrome. Son admiration l'incite à appliquer cette contrainte dans son livre *Krolik is hungry* d'une manière assez originale. Le palindrome ne concerne aucunement le texte, mais les images et la matérialité du livre justifient surtout la mise en œuvre d'un palindrome. Ces contraintes sont légitimées par les exigences de la rédaction du livre simultanément en japonais et en anglais, avec un sens de lecture double, de droite à gauche et de gauche à droite, si bien que la première illustration est identique à la dernière, la deuxième à la pénultième... Chaque création n'est qu'un nouveau jeu qui fait correspondre aux éclats de génie du créateur les éclats de rire de ses lecteurs.

Dans ces différents ouvrages, Paul Cox ne fait qu'affirmer sa volonté de développer en même temps que l'imaginaire de son lecteur, la capacité de celui-ci à lire des images comme des textes. Un travail intéressant à mener serait de voir comment le blogue, tout en exhibant les références littéraires et picturales utilisées par Paul Cox, au lieu d'appauvrir la lecture, incite à la fois à un retour vers ses propres œuvres, mais aussi vers celles, parfois inconnues ou oubliées, de ses prédécesseurs. En tout cas, à travers l'analyse de quelques exemples, nous espérons avoir montré comment Paul Cox propose en premier lieu une initiation à la lecture littéraire, essentiellement par le biais d'images offertes à l'imagination de l'enfant. Puis, soumettant son modèle de lecteur idéal, l'artiste invite ce dernier à s'emparer d'une diversité de références culturelles pour appréhender chaque nouvelle œuvre avec une aptitude plus grande, prêt à percevoir le renouvellement d'un genre. Pourtant, le mot d'ordre de Paul Cox semble surtout de ramener le lecteur du côté de l'imaginaire et du jeu, quitte à utiliser les contraintes, même les plus exigeantes, pour le plaisir de

39. On se rappellera d'ailleurs que Paul Cox souligne combien la fabrication du livre devient matière à écriture voire ressort dramatique, dès les premiers ouvrages, lorsqu'Archibald découvre, par un procédé de mise en abyme, dans *l'Affaire du livre à taches*, que l'impression de ses propres aventures a été malencontreusement ratée : les couleurs sont décalées, les polices de caractères mélangées, les illustrations mises à l'envers ou tachées...

la lecture. Ne pourrait-il, finalement, faire sienne cette remarque d'une fillette qui justifie face à Archibald le détective le détournement, par tous les enfants de l'île, de nombreux objets appartenant à leurs parents pour se construire, avec beaucoup d'ingéniosité et d'efforts, un bateau pirate : « Et lorsqu'Archibald, surpris et fier de leur exploit, demanda pourquoi ils s'étaient donné tant de peine, elle leur dit : "pour s'amuser"⁴⁰ »? N'est-ce pas justement le propre de la lecture?

40. Paul Cox, *L'énigme de l'île flottante*, *op. cit.*, p. 33-34.