

O'Galop illustrateur de livres pour enfants

Cécile Boulaire

► **To cite this version:**

Cécile Boulaire. O'Galop illustrateur de livres pour enfants. 1895 - revue de l'Association française de recherche sur l'histoire du cinéma, Association française de recherche sur l'histoire du cinéma (AFRHC), 2009, Marius O'Galop / Robert Lortac. Deux pionniers du cinéma d'animation français, pp.124-137. <http://1895.revues.org/3921> . 10.4000/1895.3921 . hal-01165455

HAL Id: hal-01165455

<https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01165455>

Submitted on 19 Jun 2015

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers. L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



OoGalop illustrateur de livres pour enfants. Cécile Boulaire

Les productions de Marius Rossillon, dit OoGalop, dans le domaine du livre pour enfants, et plus largement de l'imagerie enfantine sont assez difficiles à cerner, car les documents manquent. Les éléments conservés à la BNF, complétés par les ouvrages que Valérie Vignaux a su retrouver, grâce à la collaboration de monsieur Marc Faye, permettent toutefois de dégager deux ensembles : d'une part l'imagerie dite d'Épinal, souvent difficile à dater, mais dont plusieurs planches remontent aux dernières années du XIXe siècle. D'autre part, les illustrations d'ouvrages pour enfants, soit au seul titre d'illustrateur, soit comme auteur-illustrateur, et ce plutôt à la fin des années 1920 ô le célèbre *Dirigeable cage-à-mouche n°1* étant une exception, car paru en 1908¹.

Encore cette distinction manque-t-elle de finesse. En effet, bon nombre des images réalisées par OoGalop pour l'édition enfantine empruntent leur graphisme, leurs couleurs, leur ton et même certaines de leurs péripéties à l'esprit des planches d'Épinal, quand ce n'est pas aux planches elles-mêmes. Ainsi, au sein du long récit *Les Aventures d'une poupée*, autobiographie d'une poupée dont le modèle est classique depuis Julie Gouraud², un épisode fait intervenir un lièvre totalement incongru. En réalité, le récit s'interrompt le temps d'une pleine page, comme si OoGalop avait cherché à remplir son histoire (et les pages du livre !) avec une anecdote déjà exploitée dans un cadre d'imagerie ou de dessin de presse. Soudain, la logique du texte illustré cède le pas à une mise en page tabulaire plus caractéristique des illustrés ou d'Épinal, racontant comment un lièvre, fuyant un chasseur, se trouve malencontreusement pris au piège en entrant dans une ferme, et se tire d'affaire très astucieusement en se faisant passer pour un lapin mécanique qui frapperait de deux baguettes sur un carillon (en réalité le haut de la pendule). L'épisode n'a rien à voir avec le fil narratif, dans lequel l'auteur l'insère avec désinvolture, avant de reprendre l'histoire de la poupée. La mise en page hétérogène ainsi que l'absence de lien diégétique révèlent l'emprunt de cet épisode à une autre forme d'édition, emprunt confirmé par ailleurs dans *Janot lapin s'amuse* (s.l.n.d. [1930]), bref album en couleurs de facture très populaire, dans lequel l'épisode revient encore une fois, dans un autre cadre : cette fois, c'est sur un gros champignon que le lièvre frappe de deux baguettes pour égarer le chasseur. Cet exemple me paraît caractéristique de l'art d'OoGalop, artiste aux facettes multiples, qui nourrit chacune de ses pratiques du style et des techniques qu'il a développés pour d'autres supports. Artisan imagier, il n'hésite pas à réemployer pour nourrir ses divers projets. Dessinateur pour la presse comme pour l'édition, pour la publicité comme pour le livre de jeunesse, pour les adultes amateurs de plaisanteries populaires comme pour les petits enfants qu'on dit sages, il cultive quelques préférences pour des personnages, thèmes ou formes favorites qui reviennent d'une œuvre à l'autre et varient peu, quel que soit le support. Il en va ainsi par exemple du lièvre, figure traditionnelle, qu'il s'agisse du personnage des fables de La Fontaine ou du lièvre triomphant du chasseur de l'imagerie populaire.

A cet égard, la chronologie de l'œuvre d'OoGalop est essentielle. En effet, si des récits illustrés humoristiques apparaissent dès le début du XXe siècle (*L'Homme aux cinq jambes*, par exemple), ses livres proprement destinés aux enfants paraissent surtout *postérieurement* aux dessins animés réalisés pour le Pathé-Baby, qui datent pour la plupart des années 1919 à 1925. De sorte que, si OoGalop peut déjà être considéré comme un dessinateur et illustrateur

¹ Je remercie Françoise Lévêque, responsable du fonds ancien de la Bibliothèque de l'Heure Joyeuse, pour son aide précieuse.

² Julie GOURAUD, *Mémoires d'une poupée*. Paris : Ebrard, 1839.

confirmé à la fin du XIXe siècle, il ne se spécialise dans l'édition pour la jeunesse qu'après avoir réalisé des films pour les enfants : ainsi, c'est de réfléchir à la manière de raconter en images dessinées *mobiles* qui lui permet d'inventer une manière de raconter en images *fixes*, et non l'inverse, comme on pourrait le supposer a priori. D'ailleurs, plusieurs de ses albums pour la jeunesse sont en réalité des produits dérivés de ses films : *L'Illustre docteur Méli-Mélo à la ferme*, puis *au Sahara* (Albin Michel, 1927) sont ainsi en réalité des versions papier créées à partir du film de 1919 *Touchatout ami des bêtes*.

Cette chronologie dans la publication, films d'abord puis livres illustrés en second, a une implication sur la manière de construire ses narrations. Il me semble en effet que le début de sa carrière témoigne d'un art axé sur le principe de la blague, « gag » de l'histoire en une ou trois images pensée pour la presse plus que pour le support du livre. De la sorte, dans sa progression narrative, O'Galop est longuement prisonnier de la logique du court terme, caractéristique de la presse qui exige que l'action rebondisse, par un gag ou une mise en suspens, à intervalles extrêmement réguliers. Ses histoires longues, lui qui a commencé par des dessins de presse ou des récits en une seule planche, se réduisent le plus souvent à une narration pauvre, succession de péripéties mal rattachées les unes aux autres, sur le modèle de l'accumulation chronologique. La logique dépasse rarement le principe de l'arroseur-arrosé, et il est bien rare qu'il fil conducteur cohérent guide le lecteur d'un bout à l'autre du récit. O'Galop se cantonne donc dans deux types d'ouvrages, lorsqu'il est auteur-illustrateur : soit des ouvrages découpés en chapitres courts, qui se succèdent sans lien à la manière des épisodes d'un récit sériel ; soit des histoires construites sur le principe d'un parcours, la progression du personnage dans l'espace tenant lieu de structure narrative, et le déploiement spatial servant de support à la progression chronologique.

Ainsi, dans *Les Aventures d'une poupée*, nous suivons les péripéties à rebondissements de la poupée narratrice, depuis l'exposition de jouets dans laquelle elle est mise en vente, toute neuve, jusqu'entre les mains de son dernier propriétaire, qui en fait un épouvantail à moineaux, tant elle a été abîmée par ses multiples aventures. L'histoire progresse de manière fluide et vive, d'avanie en avanie, de bonheurs en périls et de retrouvailles en catastrophes. Pas de temps mort dans ce récit où aucune place n'est laissée à la description ou à la psychologie, et où tout est tendu dans le sens du mouvement et de l'action. La même logique opère dans *Les Mémoires de Coin-Coin*, dans lequel un canard évoque son itinéraire, de l'enfance jusqu'aux retrouvailles avec une petite fermière, en passant par mille et une péripéties, ou encore dans *Le Tour du monde en 80 minutes* (1931), qui raconte l'équipée comique d'un personnage traversant l'Exposition coloniale, de catastrophe en catastrophe. La pauvreté de la construction narrative est ici largement compensée par le dynamisme de l'action, explicitement emprunté à l'esthétique du film burlesque muet : la drôlerie des actions qui s'enchaînent à un rythme endiablé forme tout l'intérêt de l'objet ; tout raffinement diégétique serait inutile car parasitant la dynamique propre aux péripéties.

C'est donc moins avec les outils de l'analyse littéraire que doivent être observées ces fictions, qu'avec le regard d'un spectateur de cinéma de l'époque. Pauvres en regard des possibilités de structuration narrative que permet l'art du récit littéraire, ces albums témoignent à l'inverse de la grande richesse de création des années 1920 et 1930 qui irrigue, outre le domaine naissant du cinéma d'animation, les autres domaines du divertissement, en l'occurrence ici le livre illustré pour l'enfance. La perméabilité des disciplines, et le fait que de nombreux artistes ô O'Galop, mais aussi Emile Cohl ou Benjamin Rabier ô partagent leur art entre divers supports, explique que nous nous trouvions en face d'œuvres en profond bouleversement. C'est en effet moins en référence à l'art des prédécesseurs dans le domaine du livre qu'il faut examiner les ouvrages de O'Galop, mais comme témoins d'une époque qui

voit s'inventer le cinéma d'animation en même temps que se ré-invente le livre illustré ou que s'invente l'album moderne.

Deux questions m'intéressent ici, qui sont intimement liées entre elles. La première concerne l'utilisation, dans l'album, d'une logique cinématique qui n'est pas véritablement appropriée au support livresque, mais qui fait merveille dans le cinéma d'animation. La seconde, connexe, concerne les usages spatiaux de la page.

Les dessins animés réalisés dans les années 1920 par O'Galop ont, pour les plus rudimentaires d'entre eux, une logique d'animation qui joue essentiellement sur la translation, qu'elle soit latérale (le plus souvent) ou verticale. La fable de La Fontaine *Le Lièvre et la Tortue* (s.d.) en est un bon exemple : le fil du récit étant le parcours suivi par les deux animaux, à des allures contrastées, le choix est logique. Mais ce choix résulte aussi de la contrainte technique propre à ce médium. En effet, dans le cinéma d'animation, il peut être économique de n'animer que le personnage, le décor de fond restant permanent. De sorte que les récits dans lesquels l'action consiste en un mouvement sont plus simples à animer. On trouve de très nombreux exemples de cette préférence naturelle de O'Galop pour la logique de la translation (voyage, parcours, locomotion), dans les *Fables* de La Fontaine, mais aussi dans l'aventure automobile *Duchauffart* (s.d.), dans *Le Petit Poucet* (1922 - évidemment pour les scènes de trajet en forêt !) ou encore dans *Bécassote à la mer* (1920). C'est donc tout naturellement que l'artiste, une fois revenu au livre, réemploie ce *topos* comme fil conducteur d'un récit dont le médium a pourtant changé. Les translations abondent donc dans *Les Aventures d'une poupée* (s.d.), dans *Le Dirigeable Cage-à-mouche*, dans *Janot Lapin s'amuse* ou dans *Le Tour du monde en 80 minutes*. Ce détail est très intéressant à étudier dans l'abécédaire *Alphabet des animaux (Grosse bêtes)* paru en 1928. Le principe de cet album est simple : alternent une page d'abécédaire classique, avec à chaque fois trois lettres initiales et le dessin de trois animaux pourvu leur nom, puis une page qui met en scène les trois animaux en interaction. Les trois premiers sont l'âne, le bouledogue et la civette, et l'idée qui vient en premier à O'Galop est de les imaginer se poursuivant en cortège ! «Admirez la stupide vanité de ce sot d'âne qui, placé par hasard à la tête du cortège des lettres, se pavane comme un tambour-major à la tête de son régiment.» Seulement, dans cet album-abécédaire, O'Galop ne semble pas avoir la maîtrise de l'espace de ses pages. La logique graphique ne fonctionne donc pas : tandis que le regard court sur la page de haut en bas et de gauche à droite, les animaux, eux, sont tournés vers la gauche, de sorte que leurs positions respectives dans la page échouent à donner visuellement le sentiment de cette poursuite querelleuse qu'évoque le texte.

Inversement, lorsque O'Galop abandonne cette latéralité des mouvements mal adapté au format vertical des albums qu'il réalise, on le voit trouver des solutions graphiques tout-à-fait convaincantes. Dans le même *Alphabet*, la page consacrée au trio dromadaire-éléphant-furet joue moins sur la poursuite que sur l'enchaînement des catastrophes et des chutes clownesques. L'éléphant est représenté trois fois dans la page, et les quatre figures animales composent un zig-zag dynamique qui mime l'enchaînement des chutes, dans une économie de l'espace vertical qui est parachevée par la sortie de cadre du furet, en bas à droite : on n'en voit que la queue. Ailleurs, c'est la potentialité de la double page que cherche à exploiter O'Galop, tentant de construire une unité visuelle là où le principe de l'abécédaire a tendance à morceler le livre en unités sans liens. Dans la page consacrée aux jaguar-kangourou-loup, les animaux une nouvelle fois se poursuivent. Mais O'Galop a l'idée de dissocier les protagonistes : dans le haut de la page, le jaguar poursuit le kangourou et le couple est représenté deux fois, avec inversion des directions et des rapports de taille, en fonction des règles de la perspective. Quant au loup, il est renvoyé en bas de page, seul, regardant vers le haut à droite. Le texte nous dit : « le loup tourne obstinément la gueule et flaire à la page suivante, tout en haut, où il y a, gras, tendre et tentateur, un » Le suspense invite l'enfant à

tourner la page pour trouver, en effet en haut à droite, un mouton. L'astuce aurait pourtant pu être plus efficace, si O'Galop avait eu la maîtrise totale de la mise en page : son dessin semble en effet avoir été conçu pour que les deux pages se placent en vis-à-vis l'une de l'autre, la pliure centrale servant seule à séparer le loup du mouton. Or dans l'édition imprimée, les animaux sont au recto et au verso du même feuillet, de sorte que l'enfant ne peut pas suivre le regard du loup tendu vers le mouton. Tout indique ici que l'artiste cherche à exploiter les potentialités du médium « livre », de même qu'à travers ses dessins animés il a peu à peu découvert qu'on pouvait abandonner la pure logique de translation pour exploiter par exemple la métamorphose, comme dans *La grenouille qui veut se faire aussi grosse que le bœuf*, ou encore des effets moins spectaculaires et plus expressifs comme il en invente dans *Le Petit Poucet*.

A cet égard, O'Galop semble un maillon intéressant dans la généalogie de l'album moderne. Expérimentateur, dessinateur aux talents multiples, rompu à toutes les techniques et familiers de toutes sortes de contraintes formelles, il vient au livre illustré pour enfants avec des outils expérimentés ailleurs, et ce faisant, contribue à inventer l'album. Dans *Les Aventures d'une poupée*, l'artiste alterne des mises en page de texte illustré très classiques, des pages où il importe le savoir-faire de la bande dessinée de presse, et des pages où il tente d'imposer le fonctionnement d'une planche qui raconte en images. Ainsi, tantôt l'image vient simplement illustrer le texte, donnant à voir ce que le texte raconte ou décrit (« C'est ainsi que j'eus l'honneur de devenir la possession de la petite fille du garde-champêtre, et que j'eus désormais ma demeure au fond d'un petit village tranquille », (p.28), tantôt le texte tente maladroitement de paraphraser ce que l'image séquentielle vient très efficacement de raconter seule (p.29), tantôt encore le bavardage superflu du texte prend un retard de presque une page sur un récit qui continue à avancer par la vertu des seules images (p.30). L'artiste à ce stade ne gère pas conjointement texte et image, en dépit de belles trouvailles graphiques qui témoignent de sa conscience de l'espace matériel comme forme signifiante. Page 35, deux colonnes latérales viennent appuyer le texte, l'une représentant les hauts troncs de la forêt, l'autre un garnement dénichant des corbillons, et ces deux images accentuent le sentiment vertigineux exprimé par la poupée dans le texte. Ailleurs, lorsque la narratrice évoque les fêtes qui précèdent Noël, une page d'une grande jovialité est l'occasion de témoigner visuellement, dans l'assemblage de la typographie et des images, de l'atmosphère joyeuse de ces préparatifs : tandis que des enfants font ronde autour d'un gâteau pyramidal, en bas de la page, quatre petites silhouettes burlesques courent après oie et cochon, avec une nervosité du trait et une fraîcheur qui rappellent la vigueur de *Max und Moritz* en même temps qu'ils préfigurent les recherches typographiques systématiques du Père Castor. (p.38). Enfin les compositions très ornementales qui illustrent la scène du rêve de la poupée, notamment la farandole des grenouilles (p.50) et celle des lapins (p.56), rappellent le travail très articulé de Benjamin Rabier lorsqu'il compose par planches ses versions iconotextuelles des *Fables* de La Fontaine dès 1906.

Le Dirigeable Cage-à-mouches n°1, dont Garnier indique dans sa réédition qu'il date de 1908, témoigne des mêmes balbutiements dans la recherche d'une harmonie texte-image, mais avec quelques réussites visuelles d'une grande poésie, qui expliquent que l'éditeur ait souhaité le rééditer des décennies plus tard. Jeannot Berlingot et son jeune frère, fascinés par le vol, inventent un beau jour une machine volante composée d'une nasse de pêche dans laquelle ils ont introduit des ballons gonflés, et qu'ils munissent d'une tête de cheval mécanique. Voilà l'industrie du jeu détrônée par l'inventivité enfantine, et par un jeu sur l'aérostation et le mouvement qu'on retrouvera abondamment dans les dessins animés, puis dans les albums tardifs de l'auteur. Le dirigeable, immédiatement baptisé « Cage à mouche » à cause de son allure, prend en effet de l'altitude, et emporte les deux enfants dans des

aventures aériennes invraisemblables et, pour certaines, catastrophiques. Le travail de mise en page est parfois encore rudimentaire : les images coupent parfois les lignes typographiques d'une manière qui rompt la lecture. Mais l'album offre aussi de remarquables trouvailles graphiques : ainsi de la page où les enfants, piqués par des abeilles, enflent, ce qui fait remonter l'équipage dans le ciel, et vers le haut de la page, tandis que le bloc typographique, lui, dessine une pointe vers le bas, à la manière des calligrammes. De même, la page où Julot a perdu l'équilibre et se retrouve flottant sur un parapluie retourné, tandis que son frère, restée sur le dirigeable désormais en position verticale, lui tend une corde pour le récupérer. O'Galop a choisi de représenter quatre fois l'engin sur l'espace de la double-page ; l'unité dramatique, avec ses mouvements progressifs, est servie par ce découpage visible à la fois équilibré et spectaculaire. Deux pages plus loin, l'artiste réitère le dispositif, mais en variant la position du dirigeable : page de gauche, il est deux fois en position verticale, car les enfants ont décidé de se servir du parapluie retourné comme d'un filet à poissons ; page de droite, le dirigeable est de nouveau allongé, et se place au-dessus d'une cheminée fumante pour que le parapluie, toujours retenu par une corde, serve de barbecue pour les poissons. La citation de Wilhelm Busch est cette fois manifeste, on reconnaît l'épisode où Max et Moritz se penchent au-dessus d'une cheminée pour attraper à l'hameçon des volailles qui cuisent dans l'âtre (2^e récit). Le récit en images culmine sur la double-page où les enfants et leur dirigeable, projetés haut dans les airs par le jet des pompiers, se retrouvent au milieu des étoiles qu'ils moissonnent alors en se servant du museau de leur cheval, au grand ahurissement des astronomes restés à terre. L'espace paginal est ici utilisé à la fois avec malice (trouvaille graphique de la moisson d'étoiles) et poésie. La page est belle, le bleu pâle semé de grosses étoiles blanches signale que nous sommes à l'apogée de l'aventure onirique des enfants. La double-page suivante sera violente à l'inverse : parce qu'ils l'ont éborgné, le croissant de lune en colère coupe net leur hélice, de sa grande bouche dentée, et c'est la chute qui provoque le réveil des enfants. L'anecdote ici souligne une nouvelle fois les ressorts de la créativité chez O'Galop : en l'occurrence, ici, c'est le célèbre *Voyage dans la lune* de Méliès, daté de 1902, qui forme l'arrière-plan à la séquence finale. Bien avant donc qu'il dessine pour le cinéma, O'Galop dessine *en pensant* au cinéma. Mais on peut aussi penser, en voyant les deux bambins se réveiller dans leur lit-cage au terme de leurs péripéties aériennes, l'une d'eux ayant même dans l'agitation de son rêve renversé un pot d'eau, aux aventures de *Little Nemo in Slumberland* qu'un autre pionnier du dessin animé, Winsor McKay, publie à partir de 1905 et en utilisant, lui, le médium de la bande dessinée naissante.

Le cas d'O'Galop est symptomatique d'une époque où les genres et les médias s'inventent. O'Galop vient au cinéma d'animation avec son passif de dessinateur humoristique pour la presse, son art de l'imagerie publicitaire, et ses expériences de livres illustrés pour enfants. Il n'en est vraisemblablement pas conscient, mais il expérimente dans ces quelques livres antérieurs à la Première Guerre mondiale un art de la mise en page et de la narration texte-image qui sera poussé à la perfection par Jean de Brunhoff dans *Babar*, en 1931. Pourtant, ses récits cadres restent traditionnels et un peu pauvres, et ses narrations encore prisonnières de l'effet à court terme. Puis le passage par le dessin animé lui fait vire d'autres expériences de récit en dessin, de sorte que ses albums de la fin des années 1920 fonctionnent très différemment : encore plus lâches quant à la structure narrative, ils empruntent au burlesque son dynamisme et son esprit facétieux, poussent à la limite la logique du morcellement, propre au court-métrage plus qu'à l'album. Manifestement, ses éditeurs lui demandent d'adapter en livres ses succès de cinéma, d'où les deux albums du Docteur Méli-Mélo, tandis que le *Tour du monde en 80 minutes*, lui, importe dans le livre illustré la dynamique même du cinéma, son allure saccadée, son goût de la chute et du déplacement rapide, sa drôlerie légère. On peut regretter de ne pas y retrouver la poésie

graphique du *Dirigeable*, bien antérieur. Mais chez O'Galop, la dynamique de la création tous azimuts prime manifestement sur l'intérêt porté à la seule forme de l'album pour enfants. Ainsi, c'est peut-être sans s'en rendre compte qu'il a posé les jalons indispensables à l'avènement de l'album moderne, entre tradition et expérimentation.

*

Bibliographie des livres illustrés et albums pour enfants (à l'exception de l'imagerie d'Épinal)

s.d.

Clavigny Georges. *L'Arche de Noé*. ill. O'Galop. Albin Michel [v.1930 ?]

O'Galop. *Les Aventures d'une poupée*, Garnier frères, s.d.

O'Galop. *Janot lapin s'amuse* s.l.n.d. [v.1930 ?]

O'Galop. *L'auto K.6.0.20*. Garnier frères s.d. [v.1910-1930 ?]

Rosnil Jean. *Le Capitaine des Cranequiniers*, ill. O'Galop, Garnier frères [v.1920 ?]

1908

O'Galop. *Le Dirigeable "Cage-à-mouches numéro un"* Paris : Garnier frères, 1908 [d'après fac-simile de 1978]

1925

Rosnil Jean. *Moussette (Mémoires d'une chatte)*. Ill. O'Galop. Gedalge, 1925.

1927

O'Galop. *L'Illustre docteur Méli-Mélo à la ferme*. Albin Michel, 1927.

O'Galop. *L'Illustre docteur Méli-Mélo au Sahara* Albin Michel, 1927.

1928

Bonnaud, Dominique. *La Fontaine pour rire. 15 fables de Dominique Bonnaud*. Ill. O'Galop Delagrave, 1928.

Gozlan, Léon. *Les Émotions de Polydore Marasquin*. ill. O'Galop. Hachette, 1928.

Hinzelin, Émile. *Récits mythologiques. Le Sphinx. Le Troupeau de Circé. Du Lion de Némée au Taureau de Crète. Les Sirènes*. Ill. Benjamin Rabier et O'Galop. Delagrave, 1928.

O'Galop. *Alphabet des animaux (grosses bêtes)*. Albin Michel, 1928.

1929

O'Galop. *Le Monde à l'envers*. Paris : G. Gérardin, 1929.

1930

O'Galop, *Les Mémoires de Coin-Coin*, Albin Michel, s.d. [1930].

1931

Dawson, Francis Warrington. *Les Aventures de Buz et Fury*. Ill. O'Galop. Albin Michel, 1931.

O'Galop. *Le Tour du monde en 80 minutes, les aventures drôlatiques de Marius à l'Exposition coloniale*. Albin Michel, 1931.

1936

O'Galop. *Alphabet des animaux (petites bêtes)* [Albin Michel], 1936.