



HAL
open science

Adaptation ou réécriture : du roman *The King's Damosel* de Vera Chapman au film d'animation *The Magic Sword: a Quest for Camelot* de Frederik Du Chau

Marie Hamel-Martinenghi

► **To cite this version:**

Marie Hamel-Martinenghi. Adaptation ou réécriture : du roman *The King's Damosel* de Vera Chapman au film d'animation *The Magic Sword: a Quest for Camelot* de Frederik Du Chau. *Acta Iassyensia Comparationis*, 2020, Rescriere și reinterprețare / Rewriting & reinterpretation / Réécriture et réinterprétation, 2 (26), pp.91-101. <10.47743/aic-2020-2-0010>. <hal-03021915v2>

HAL Id: hal-03021915

<https://hal.science/hal-03021915v2>

Submitted on 8 Jun 2023

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.



Distributed under a Creative Commons CC BY 4.0 - Attribution - International License

Adaptation ou réécriture : du roman *The King's Damosel* de Vera Chapman au film d'animation *The Magic Sword: a Quest for Camelot* de Frederik Du Chau

Adaptation or Rewriting: from Vera Chapman's Novel *The King's Damosel* to Frederik Du Chau's Cartoon *The Magic Sword: a Quest for Camelot*

MARIE HAMEL-MARTINENGHI
 CÉRÉdI, Université de Rouen

Mots-clés

chevaleresse ;
 handicap ; Matière
 de Bretagne ;
 fantasy arthurienne ;
 remédiation ; littérature
 anglophone ;
 film d'animation.

Keywords

female knight; dis-
 ability; Matter of
 Britain; Arthurian
 romance; remedia-
 tion; English lan-
 guage literature;
 cartoon.

Avec son roman *The King's Damosel* – premier de la trilogie *The Three Damosels* – Vera Chapman propose une réécriture de la Matière de Bretagne d'un point de vue féminin, celui d'une chevaleresse. En effet, elle donne sa propre interprétation du personnage de Linet – la « demoiselle sauvage » inventée par Thomas Malory – dont elle imagine les aventures non relatées dans *Le Morte Darthur*. À son tour, le film d'animation de la Warner Bros. *The Magic Sword: a Quest for Camelot* réalisé par Frederik Du Chau est une remédiation du roman de Vera Chapman, dont il conserve certaines caractéristiques – notamment la présence d'une héroïne forte – tout en renouvelant presque entièrement l'intrigue. Ce changement d'intrigue s'accompagne également de la mise en avant d'un personnage secondaire : le jeune ermite aveugle, Lucius, qui passe au premier plan de la diégèse, en devenant Garrett. À travers ce personnage est amorcée une réflexion sur le handicap.

With *The King's Damosel* – the first novel of *The Three Damosels* trilogy – Vera Chapman offers a rewriting of the Matter of Britain in a womanly point of view, the point of view of a female knight. Indeed, she gives her own interpretation of Linet's character – the “damosel Savage” created by Thomas Malory – and imagines her adventures, which are not told in *Le Morte Darthur*. In turn, the Warner Bros. *The Magic Sword: a Quest for Camelot* cartoon, directed by Frederik Du Chau, is a remediation of Vera Chapman's novel, of which it keeps some characteristics – such as a strong female as the main character – while renewing nearly the entire plot. The plot change is accompanied by the promotion of a secondary character: Lucius, a young blind hermit, who is foregrounded in the diegesis under the name of Garrett. A reflection on disability is primed through this character.

« Les auteurs féminins ont souvent pris le parti d'examiner la légende du point de vue des femmes, à commencer par Vera Chapman (dans le cycle *The Three Damosels*) » (Baudou, 2005 : 19). Premier roman de la trilogie, l'ouvrage *The King's Damosel*, paru pour la première fois en 1975, répond à cette intention en développant le personnage de Lynett, créé par Malory, autant dans ses aventures passées que présentes (Chapman, 2007 : iv)¹. Chapman s'inscrit ainsi parmi les nombreux auteurs d'*arthuriana* contemporains, qui enrichissent le répertoire collectif constitué de nombreuses réécritures (Besson, 2013 : 14-15). À son tour source d'inspiration, son roman a donné lieu à une adaptation très libre, le film d'animation *The Magic Sword: a Quest for Camelot*, réalisé par Frederik Du Chau.² Celle-ci aurait pu laisser penser à une utilisation commerciale de la notoriété du roman (Stalloni, 2017 : 47), toutefois la modification de titre invite à lui accorder une intention plus solide esthétiquement³. Si les changements mineurs ne sont pas exceptionnels dans le cadre d'une adaptation à l'écran, les choix réalisés pour le film *The Magic Sword: a Quest for Camelot* sont suffisamment significatifs pour soulever la question des raisons qui les ont motivés et interrogent le lien entre les deux œuvres : *The Magic Sword: a Quest for Camelot* est-elle une adaptation ou une réécriture du roman *The King's Damosels* ?

Une trame narrative différente

Les adaptations audiovisuelles d'œuvres littéraires résultent de choix tant scénaristiques que scénographiques qui font que l'œuvre adaptée se révèle plus ou moins fidèle à la première. Toutefois dans la plupart des cas la trame narrative est respectée, ce en quoi le film *The Magic Sword: a Quest for Camelot* est différent. En effet, la trame narrative du roman correspond à une succession d'intrigues et peut être découpée selon trois parties. La première partie, pouvant être qualifiée d'analeptique, relate l'enfance de l'héroïne, l'éducation de garçon manqué qu'elle reçoit⁴, le traumatisme du viol par Baudemagus jusqu'à son mariage arrangé avec Gaheris. La deuxième partie est constituée par le début de l'apprentissage de Lynett en tant que messagère du roi, apprentissage qui l'oblige à affronter ses traumatismes enfouis et à les surmonter. Enfin la troisième partie met en scène l'accomplissement de la jeune femme que ce soit par son amour pour Lucius, un jeune ermite aveugle, ou par sa réussite de la plus noble des quêtes : la quête du Graal. L'intrigue du film d'animation ne reprend pas la trame narrative du roman puisqu'elle consiste en une quête menée par Kayley et Garrett⁵ pour ramener au roi son épée Excalibur et déjouer le complot de Ruber. Légèrement différente de celle du roman dans

¹ L'intrigue de *The King's Damosel* est elle-même une réécriture du septième livre de *Le Morte Darthur* de Thomas Malory (Malory, 1893 : 128-161). Vera Chapman a souhaité imaginer les aventures de celle que Malory surnomme la « demoiselle sauvage ». Elle interprète ce surnom comme signifiant que la demoiselle se conduit comme un garçon et non conformément à ce que la société attendrait d'une dame.

² Il est fréquent chez les auteurs d'*arthuriana* contemporains de mentionner leurs sources, car cela leur permet de s'inscrire dans le *corpus* arthurien et d'établir un « contrat » avec leur lectorat (Besson, 2013 : 14).

³ Lorsqu'une œuvre audiovisuelle souhaite tirer profit du succès d'une autre œuvre, la conservation du titre est recommandée afin de bénéficier de son « capital de notoriété » (Rousset-Rouard, 2018 : 15).

⁴ « [H]e [Sir Lionel] had put his younger daughter into the place of the son he would never have » (« [L] [Sire Lionel] donna à sa fille la place du fils qu'il n'aurait jamais » [Notre traduction]) (Chapman, 2007 : 8).

⁵ Bien que les prénoms aient été changés, Kayley correspond au personnage de Lynett et Garrett à une combinaison entre le Gareth du roman et Lucius. Nous verrons ce point plus en détail par la suite.

laquelle elle n'est qu'une péripétie, l'intrigue concernant Ruber constitue l'élément perturbateur principal du dessin animé. Une des raisons de cette différence narrative entre les deux récits peut reposer sur un événement central du récit romanesque : le viol de Lynett par Bagdemagus. Le récit du viol constitue une page pendant laquelle Lynett comprend trop tard les mauvaises intentions du chevalier et tente de lui échapper. Quant à l'acte du viol, il est pudiquement relaté en une unique phrase « En disant cela, il la saisit et prit ce qu'il voulait, violemment et brutalement »⁶. Le lecteur est informé du traumatisme de l'héroïne, qui est régulièrement évoqué dans la suite du récit, mais la violence de l'acte est en partie épargnée au lecteur par le récit court et évasif. Il est compréhensible que Frederik Du Chau n'ait pas voulu représenter la scène de viol, ni même l'évoquer dans un film d'animation destiné au grand public et donc à un public plus jeune que celui visé par le roman.⁷ Le viol étant un leitmotiv important dans le reste du récit romanesque, difficile de garder la même trame narrative en en faisant fi. De la même manière, d'autres scènes majeures du roman, comme le passage des retrouvailles entre Lynett et Bagdemagus,⁸ mettant en scène de la torture⁹ et une exécution,¹⁰ sont difficilement représentables dans un film pour enfants. La dureté de certains passages de l'intrigue romanesque explique le choix d'opter pour une intrigue différente. Ce choix permet également une simplification en optant pour une unité d'action plutôt qu'une succession d'intrigues, choix considéré comme plus adapté du fait du large public visé. Multiplier les actions allongerait nécessairement la durée totale du film qui dure déjà une heure vingt, durée classique pour un dessin animé.

Le choix de la dénomination des personnages

Au changement significatif de l'intrigue s'ajoute le changement des noms des protagonistes qui rend plus difficile le rapprochement pour le lecteur et/ou spectateur entre le roman et son adaptation. En introduction du roman, Vera Chapman propose un arbre généalogique d'une partie des personnages, précisant quels sont les personnages du cycle arthurien qu'elle emprunte à Malory et quels personnages sont issus de son imagination (Chapman, 2007 : III). La plupart des personnages de *The King's Damosel*, premier roman du cycle *The Three Damosels*, reprennent directement les personnages de Malory, notamment Lynett, Leonie, Gareth, Gaheris et Bagdemagus. D'autres personnages, comme celui de Lucius, ont été inventés par

⁶ « *With that, he seized her and took what he wanted, roughly and brutally* » [Notre traduction] (Chapman, 2007 : 19).

⁷ Dans son analyse d'un large corpus de réécritures arthuriennes écrites par des femmes, Roberta Davidson considère l'œuvre de Vera Chapman comme écrite à destination des adultes. Si la violence est bien présente dans l'intrigue, sa description est réduite au strict minimum, ce qui nous semble tout de même convenir pour un public adolescent averti. Toutefois, il est certain que le public du livre est nécessairement plus âgé que celui visé par le film d'animation (Davidson, 2012 : 8).

⁸ Ce passage du récit est important, car pour que la jeune femme soit prête à découvrir le Graal, elle doit affronter ses traumatismes passés et pardonner à son agresseur, se libérant ainsi du poids de ses souvenirs.

⁹ « *The pain was atrocious. She screamed at the full stretch of her lungs, because she couldn't help it. The pain stopped – and then began again. At the third touch she fainted.* » (« La douleur était atroce. Elle cria de toutes ses forces, car elle ne pouvait s'en empêcher. La douleur cessa – puis reprit à nouveau. La troisième fois, elle s'évanouit » [Notre traduction]) (Chapman, 2007 : 75).

¹⁰ « *And Lancelot swung his bright sharp sword downward. It shore throught everything – the man's head rolled on the ground, setting free a torrent of blood under Lynett's feet.* » (« Et Lancelot abaissa son épée brillante et tranchante. Elle fendit tout – la tête de l'homme roula sur le sol, libérant un flot de sang sous les pieds de Lynett » [Notre traduction]) (Chapman, 2007 : 82).

Vera Chapman pour les besoins de sa réécriture « plus humaine et moderne »¹¹. Le choix de conserver le nom des personnages de Malory permet une référence plus claire pour le lecteur à la matière de Bretagne. Dans le film d'animation de Du Chau, certains noms ont été conservés selon la même logique. C'est le cas des personnages d'Arthur et de Merlin, personnages arthuriens par excellence pour les spectateurs. En revanche, la protagoniste change de prénom dans le dessin animé, pour être rebaptisée Kayley, un prénom plus moderne, sans doute pour favoriser la *captatio benevolentiae*. Comme Gareth, Garrett chevauche avec Kayley, mais l'objectif de la chevauchée est différent. Le Gareth du roman est semblable à celui des hypotextes médiévaux qui vient en aide à Lynett pour sauver sa sœur. Garrett, pour sa part, accompagne Kayley dans sa quête pour retrouver Excalibur et sauver Camelot du complot de Ruber. Comme Lucius, Garrett est un jeune ermite aveugle qui vient sauver Kayley, mais, contrairement à Garrett, Lucius ne prend pas part à l'aventure aux côtés de Lynett lorsque cette dernière part en quête. Garrett ne correspond ni totalement à Gareth, ni à Lucius, mais emprunte des caractéristiques aux deux personnages. Le choix de conserver le prénom Garrett malgré les différences significatives avec son homonyme de la Matière de Bretagne résulte peut-être d'une volonté de conserver la référence arthurienne malgré tout.

En raison du changement de la trame narrative de nombreux personnages du roman disparaissent dans le dessin animé, comme Leonie, Gaheris ou encore les chevaliers Percival, Gwalchmei, Lancelot et Bors, qui accompagnent fidèlement Lynett dans sa mission de messagère du roi, puis dans la quête du Graal. La réduction du nombre de personnage permet comme pour l'unité d'action de focaliser l'attention du spectateur. Toujours dans un objectif de simplification narrative, le personnage de Lady Juliana change de rôle : de nourrice de Lynett, elle devient mère de Kayley. De même le faucon, s'il garde un rôle d'adjuvant majeur dans les deux récits, change de prénom : Jeanne dans le roman, il est rebaptisé Ayden dans le film ; ainsi que de caractéristique : seul animal doté de la parole dans le roman, il devient le seul animal à en être dépourvu dans le dessin animé.

Si plusieurs personnages ont été supprimés de l'intrigue, quelques personnages ont été créés pour le film d'animation. Il s'agit de Griffin, le griffon accompagnant Ruber, Bladebeak – un poulet au bec de fer – et du dragon bicéphale répondant aux prénoms Devon et Cornwall. Ces personnages sont l'occasion d'intermèdes comiques dans l'intrigue parfois angoissante et effrayante (Du Chau, 1998 : 00:17-00:21) – si les passages violents du roman ont été supprimés du film d'animation, certaines scènes, comme celle où Ruber transforme ses soldats en monstres armés, peuvent être impressionnantes pour les plus jeunes spectateurs, d'où l'importance de ces personnages comiques.

La mise en avant d'une chevaleresse

Nous avons évoqué les différences de l'intrigue romanesque et de celle de son adaptation cinématographique, mais les deux œuvres partagent une caractéristique commune essentielle : la mise en avant d'une chevaleresse. Traditionnellement, dans la légende arthurienne les femmes se partagent trois rôles : la vierge, l'épouse ou la sorcière (Smith, 1994 : 131). Toutefois, les attentes du public ayant changé, les auteurs ont souhaité proposer une vision plus moderne des personnages féminins, bien qu'anachronique (Breton, 2019 : 350). D'après

¹¹ « *This gave me the idea [...] of treating the Arthurian stories from a more human and modern point of view than Tennyson or William Morris.* » (« Cela m'a donné l'idée [...] de raconter les récits arthuriens d'un point de vue plus humain et moderne que Tennyson ou William Morris » [Notre traduction] (Chapman, 2007 : IV).

Jeanette C. Smith, les femmes peuvent occuper quatre rôles dans les réécritures modernes de la Matière de Bretagne : donner un point de vue féminin, incarner une femme de tête indépendante, incarner le retour de la Déesse et mener une vie amoureuse libre (Smith, 1994 : 135). Le personnage de Chapman répond à trois de ces quatre catégories : bien qu'elle ne soit pas dans une position de dirigeante, elle est une femme forte et indépendante, par ses pensées elle intègre un point de vue féminin à la narration et, bien qu'officiellement unie à Gaheris par un mariage d'intérêt, elle choisit de vivre son amour pour Lucius. Bien que moins marquée, cette catégorisation s'applique également au personnage de Kayley du film d'animation.

Le roman de Vera Chapman est entièrement en focalisation interne autour de Lynett, faisant de cette dernière l'unique protagoniste du récit et réduisant les autres personnages au rôle de simples opposants ou adjutants plus ou moins importants pour l'intrigue. Le réalisateur du film d'animation n'a pas fait le choix de la focalisation interne, mais plutôt d'un point de vue omniscient. Le spectateur n'a pas accès aux pensées de Kayley, contrairement au lecteur du roman, et plusieurs scènes du film ne mettent pas du tout en scène la jeune femme. Néanmoins, ce choix d'omniscience permet au spectateur de mieux comprendre l'héroïne – comme dans la scène relatant le décès de son père – ou plonge le public dans une situation de suspense, en l'informant de la progression des opposants de Kayley. Toutefois, dans le film Kayley partage sa place de protagoniste avec Garrett, les deux personnages étant tout deux récompensés pour leur bravoure lors de la scène finale d'adoubement, dont les codes ne sont pas sans rappeler avec humour le mariage des protagonistes, dénouement classique des contes de fées¹².

Le prénom n'est pas la seule différence entre Lynett et Kayley qui n'ont pas non plus les mêmes caractéristiques physiques. Elles ont bien toutes les deux les yeux bruns (Chapman, 2007 : 1) et les cheveux raides (Chapman, 2007 : 2). Toutefois, les cheveux décrits par Vera Chapman comme « noir[s] comme la nuit¹³ » (Chapman, 2007 : 2) sont bruns dans le film d'animation. Bien qu'il soit difficile de définir objectivement la beauté, Lynett est à plusieurs reprises qualifiée de « laide¹⁴ » (Chapman, 2007 : 9) et c'est également ainsi qu'elle se considère (Chapman, 2007 : 16). Sa silhouette est qualifiée de « décharnée et anguleuse¹⁵ » (Chapman, 2007 : 9), ce qui n'est pas le cas de celle de Kayley, fine sans pour autant être trop maigre. Un seul personnage du roman apprécie explicitement la beauté de la jeune femme : son amant Lucius qui, au moment où il recouvre la vue, lui répète à plusieurs reprises qu'elle est belle

¹² Dans cette scène, l'héroïne, coiffée d'une couronne de fleurs, s'avance au milieu de l'assemblée pour rejoindre le roi Arthur et Garrett, qui l'attendent. Alors que les spectateurs pensent assister au mariage entre les deux protagonistes, il s'agit en fait de l'adoubement des deux jeunes héros par le roi Arthur. Les auteurs jouent ici avec les lieux communs relatifs au mariage – la robe blanche, la couronne de fleurs, la jeune femme qui s'avance au milieu de l'assemblée et le jeune homme qui regarde avancer sa promise – ainsi qu'avec les attentes narratives du public du *happy end* de conte de fées : « ils se marièrent et eurent beaucoup d'enfants ». Le jeu d'analogie entre l'adoubement et la classique scène de mariage ne s'arrête pas au moment de l'adoubement lui-même, car les dernières minutes de l'intrigue se déroulent comme si la scène avait véritablement été celle d'un mariage : la cérémonie est suivie d'une fête, on assiste au baiser des deux protagonistes et ces derniers s'enfuient sur le destrier de la jeune femme à la queue duquel est attaché un panneau mentionnant « *Just knighted* », clin d'œil au message « *Just married* » qui est accroché à l'arrière du véhicule des jeunes mariés anglo-saxons (Du Chau, 1998 : 01:22-01:34).

¹³ « *Black as night* » dans le texte.

¹⁴ « *[U]gly* » dans le texte.

¹⁵ « *[G]aunt and angular* » dans le texte.

(Chapman, 2007 : 171). La beauté de Lynett – que le narrateur qualifie d'ailleurs de « grâce du jeune animal sauvage »¹⁶ (Chapman, 2007 : 9) – pourrait être qualifiée de différente des standards de son époque. Dans le dessin animé, Kayley est loin d'être laide et correspondrait plutôt aux standards de beauté actuels, ses formes féminines sont soulignées et ses traits fins. Toutefois, comme Lynett, Kayley semble n'accorder aucune importance à son apparence. Ses cheveux sont négligemment attachés en queue de cheval et elle préfère porter une tenue de garçon aux coloris ternes. Ainsi, d'un point de vue physique, Kayley n'est pas complètement fidèle au portrait que Vera Chapman fait de Lynett. Toutefois, les deux personnages partagent bien le même caractère : toutes deux pouvant être qualifiées de courageuses, braves et intrépides. Le père de Lynett l'a élevée comme un fils et elle-même assure à Bagdemagus qu'elle aurait préféré être un garçon (Chapman, 2007 : 8). Bagdemagus félicite Sir Lionel d'avoir un « brave petit garçon manqué »¹⁷ (Chapman, 2007 : 11). Ce trait de caractère se retrouve dans le film d'animation notamment à travers le dialogue entre Lady Juliana et sa fille. Alors que Lady Juliana affirme à sa fille que « [partir à la recherche d'Excalibur] est un travail pour les chevaliers et non pour une jeune fille¹⁸ » (Du Chau, 1998 : 00:14), Kayley lui répond vouloir être un chevalier et explique par la suite combien elle trouve les tâches ménagères « ennuyeuses¹⁹ » (Du Chau, 1998 : 00:15). Bien que, dans un premier temps,

Lady Juliana semble opposée au projet de Kayley, qu'elle juge inconvenant pour une jeune fille la suite de l'intrigue montre que la mère est parfaitement consciente des qualités de sa fille et de sa nature aventureuse puisqu'elle la charge de partir prévenir Arthur des plans de Sir Ruber (Du Chau, 1998 : 00:19-00:20). Cette scène fait écho au roman lorsque Lynett est chargée de se rendre à Camelot pour demander de l'aide au roi Arthur – toutefois dans le roman c'est Lynett elle-même qui se porte volontaire. Sa sœur ne réagit ni positivement, ni négativement à ce projet, en revanche sa gouvernante, Lady Juliana, s'y montre particulièrement réticente (Chapman, 2007 : 32-33). Contrairement à Lynett qui se montre déterminée face à l'épreuve, Kayley, qui souhaitait pourtant peu avant partir à l'aventure, est en proie aux doutes et hésite à laisser sa mère seule avec l'armée de Sir Ruber. Alors que le précédent désir de partir chercher Excalibur passait pour un caprice égoïste, cette mission lui est assignée par une figure d'autorité : celle de sa mère. Comme Lynett, Kayley commence alors un parcours initiatique lui permettant de réaliser son rêve et de devenir chevalier. Si l'héroïne est bien le personnage central des intrigues romanesque et filmique, une autre figure présente un traitement intéressant dans ces deux intrigues : la figure du malvoyant.

L'importance de la figure du non-voyant

Connaître le handicap passe par la parole des personnes qui en sont atteintes, mais peut également passer par les œuvres de fiction qui permettent d'étayer la réflexion du lecteur/spectateur à ce sujet, en « [l'atteignant] différemment, en [le décentrant] et en [l'aidant] parfois à sortir d'une certaine sidération » (Van den Driessche, 2012 : 122) face à une personne en situation de handicap. Le roman de Vera Chapman met en scène un personnage non voyant, Lucius, qui inspire celui de Garrett dans le film de Frederik Du Chau. Des parallèles existent bien entre les deux personnages. La rencontre entre Lynett et Lucius et celle entre Kayley et Garrett correspond, dans le roman comme dans le film, à une scène de sauvetage de

¹⁶ « *[G]race of a young wild animal* » dans le texte.

¹⁷ « *Brave little tomboy* ».

¹⁸ « *That's [going after Excalibur] a job for the knight not for a young girl.* » dans la version originale.

¹⁹ « *Boring* » dans la version originale.

Lynett/Kayley par Lucius/Garrett et se déroule en milieu aquatique. Toutefois, dans le roman la scène a lieu dans un lac sous-marin duquel Lucius sauve Lynett de la noyade (Chapman, 2007 : 112-114), tandis que Garrett sauve Kayley de ses poursuivants alors qu'elle est tombée dans un lac de la forêt dans laquelle il vit en ermite (Du Chau, 1998 : 00:25-00:26). Le lac dans lequel Kayley tombe maladroitement n'est pas profond et, contrairement à Lynett, Kayley ne court pas le risque de se noyer. Le handicap des personnages, pour Lucius comme pour Garrett, leur donne un avantage qui permet de sauver les jeunes femmes. Aveugle, Lucius n'est pas désorienté par l'absence de visibilité dans le noir profond du lac souterrain, au contraire de Lynett. De plus, il connaît chaque recoin des galeries souterraines pour les avoir parcourues à de nombreuses reprises et s'y promène avec facilité, ce qui lui donne la possibilité de ramener Lynett à la surface. Grâce à sa parfaite connaissance des lieux et des pièges que le lac souterrain contient, Garrett parvient à venir à bout des adversaires de Kayley, avec l'aide des indications de guidage que lui fournit le faucon Ayden. L'aisance dont il fait preuve lors de cette scène en fait presque oublier sa cécité ; Kayley elle-même met quelques minutes à constater l'infirmité de son sauveur (Du Chau, 1998 : 00:26).

La scène du sauvetage est constituée d'une succession de plans, allant du plan mi-moyen au plan rapproché (Du Chau, 1998 : 00:25-00:26). Toutefois, lorsque le plan rapproché est centré sur Garrett, la prise de vue est en contre-plongée (Du Chau, 1998 : 00:26), ce qui permet à la fois de représenter le point de vue de Kayley, qui observe le combat entre ses assaillants et l'inconnu depuis le sol, et de dissimuler en partie les yeux du personnage qui apparaissent très clairs, mais ne sont pas assez visibles pour que le spectateur y constate la pâleur caractéristique des yeux de certains non-voyants. Au contraire, dans la scène de la révélation du handicap du personnage, les yeux de ce dernier sont positionnés au centre du cadre, attirant l'attention du public sur eux, afin d'intensifier la surprise du spectateur à la suite de cette révélation (Du Chau, 1998 : 00:26).

Le personnage de Lucius joue un rôle d'adjuvant du personnage principal. Il la sauve, lui redonne confiance en elle grâce à l'amour que les deux personnages vont développer l'un pour l'autre et il est sa principale motivation pour partir en quête du Graal, espérant que ce dernier pourra guérir son amant et lui rendre la vue. Toutefois, seule Lynett part à l'aventure, Lucius demeure au second plan de la diégèse. La place accordée à Garrett dans le film d'animation est plus importante. La romance entre les deux personnages est conservée comme le révèle la chanson « À travers tes yeux²⁰ » (Du Chau, 1998 : 00:48-00:51), ainsi que le baiser final échangé par Kayley et Garrett. Mais Garrett n'est pas limité au rôle d'amoureux puisqu'il prend une part active dans la quête de l'héroïne. Une réflexion sur la maladresse est établie à travers ce personnage. Alors que le spectateur s'attendrait à voir Garrett éprouver des difficultés dues à son handicap, il constate lors de la chanson « Je vis en solitaire²¹ » (Du Chau, 1998 : 00:27-00:30), combien le jeune homme est dans son élément dont il « [connaît] chaque rocher et chaque pierre²² » (Du Chau, 1998 : 00:27), tandis que Kayley, bien que pouvant s'appuyer sur sa vue, parvient difficilement à le suivre, trébuchant sur les obstacles de la forêt interdite. À la suite de la chanson, ce jeu de contraste entre la maladresse du personnage valide et l'adresse du personnage en situation de handicap est amplifié lorsque Garrett protège Kayley des pièges qu'elle déclenche en avançant insouciamment. Le comique de la situation est d'autant plus

²⁰ « *Looking through your eyes* » dans la version originale.

²¹ « *I stand alone* » dans la version originale.

²² « *[k]nown each rock and stone* » dans la version originale.

marqué que la jeune fille, rêveuse, ne se rend pas compte des dangers qu'elle frôle, trop absorbée par ses propres paroles. Elle semble avoir perdu non seulement la vue, mais aussi l'ouïe, puisqu'elle n'entend pas les coups donnés par Garrett pour désamorcer les pièges (Du Chau, 1998 : 00:30). Les attentes du spectateur sont ainsi déjouées pour mettre en avant la manière dont Garrett est parvenu à dompter un environnement hostile et dangereux, malgré son handicap. Il est intéressant de noter que le seul adjuvant de Garrett avant l'arrivée de Kayley est un faucon, Ayden, dont Garrett semble comprendre les pépiements comme s'il s'agissait de mots, tandis que les autres personnages et le spectateur n'ont aucune compréhension des paroles du faucon. Plusieurs figures animales – même s'il s'agit de figures imaginaires – ont la capacité de parler : Griffin, le griffon de Ruber, Devon et Cornwall, le dragon bicéphale, et Bladebeak, le poulet à bec de fer. Le rôle d'Ayden dans la diégèse est équivalent à celui de Devon et Cornwall. Nous pouvons voir dans le choix de ne pas doter ce personnage de la parole une façon de pourvoir Ayden d'un handicap : comme Garrett est privé de la vue, Ayden n'a pas la capacité de s'exprimer autrement que par sifflements ce qui l'empêche d'être compris des humains. Garrett et Ayden vont apprendre à se connaître au-delà de leur handicap et compenser chacun le handicap de l'autre : Ayden remplace les yeux de Garrett²³ pour l'aider à éviter les obstacles et les dangers, tandis que Garrett traduit en mots humains les sifflements d'Ayden pour les rendre compréhensibles à Kayley et au spectateur.

La quête principale des deux protagonistes du film d'animation est bien de retrouver Excalibur, la ramener à Camelot et déjouer le complot de Ruber, mais une quête métaphorique se présente en arrière-plan de la diégèse. Cette quête concerne seulement Kayley, qui doit ramener Garrett à la civilisation. On peut supposer que les derniers mots de Merlin à destination de son faucon, Ayden, en regardant en direction des deux jeunes personnages²⁴, concerne cette mission dont l'oiseau a été l'entremetteur. C'est en effet Ayden qui a permis la rencontre des deux personnages et qui les a guidés tout au long de leur quête. La scène de contraste entre l'adresse de Garrett et la maladresse de Kayley dont nous avons précédemment parlé peut aussi être perçue différemment, car si Garrett semble parfaitement à sa place dans cet environnement qu'il connaît par cœur, il est possible de noter que la forêt ne s'attaque pas à lui, mais aux autres personnages, dont Kayley, comme si la forêt protégeait Garrett du monde extérieur. La forêt peut donc être métaphoriquement perçue comme la protection que Garrett a construite autour de lui pour s'abriter du monde extérieur, qui l'a blessé. Par ailleurs, Garrett explique qu'il n'a pas toujours été non voyant et que son handicap est dû à un accident.²⁵ Suite à la mort de la seule personne qui croyait en lui malgré son handicap, Garrett a alors décidé de vivre en ermite dans la forêt interdite. La façon dont Garrett se perçoit ressemble à ce que Henri Jacques Sticker décrit comme « la seule évocation de l'infirmité, du handicap comme l'on dit aujourd'hui, provoque une image de disqualification, de mépris, de peur, qui, aux yeux même de ceux qui en sont les victimes, les prive de l'estime de soi » (Sticker, 2012 : 85). Son retour à la civilisation passe d'abord par l'acceptation de Kayley dans son monde et la lutte dans laquelle Garrett protège Kayley des pièges de la forêt peut être vue comme une lutte intérieure

²³ Le personnage explique à Kayley « *With Ayden as my eyes I can survive everything.* » (« Ayden remplace mes yeux. Grâce à lui, je peux survivre à tout » [Notre traduction]) (Du Chau, 1998 : 00:44).

²⁴ « *Well done Ayden.* » (« Bien joué Ayden. » [Notre traduction]) (Du Chau, 1998 : 01:13).

²⁵ Comme pour Lucius, la cécité de Garrett n'est pas un handicap de naissance ; en revanche, concernant Lucius, ce dernier est devenu progressivement aveugle du fait de son enfermement pendant plusieurs années dans l'obscurité complète, tandis que pour Garrett la perte de la vue a été aussi soudaine que violente, ce qui explique le désarroi psychologique dans lequel se retrouve le personnage face aux conséquences de son accident.

entre son envie de se cacher en continuant sa vie d'ermite et son envie de reprendre contact avec le monde extérieur. Une à une, Kayley démonte les barrières dressées entre Garrett et elle. C'est en révélant l'identité de son père, un être cher pour Garrett car le seul à avoir cru en lui après son accident, que Kayley gagne suffisamment la confiance du jeune homme pour que ce dernier lui raconte les circonstances de son accident et de son exil (Du Chau, 1998 : 00:42-00:44).

Le second événement déterminant pour ramener Garrett à Camelot est également, bien qu'indirectement, lié à Kayley. Lors d'une première tentative, Kayley essaie de convaincre Garrett de la suivre, mais ce dernier refuse, en prétextant qu'« il n'y [a] pas de place pour lui²⁶ » (Du Chau, 1998 : 00:58) à Camelot, car il « n'[appartient] pas à ce monde²⁷ » (Du Chau, 1998 : 00:58). Ayden essaie alors de le convaincre, mais Garrett refuse d'y retourner par peur que Kayley ne le voie, hors de son monde protégé, en se fiant au regard des autres. Toutefois, le fait d'apprendre que Kayley est en danger fait tomber toutes les réticences qu'il pouvait avoir à retourner à Camelot et, par amour, il quitte la protection de sa forêt pour réintégrer le monde des hommes (Du Chau, 1998 : 01:02).

Il est intéressant de constater que Garrett apprend à accepter son handicap et le regard des autres sur ce dernier, à la différence de Lucius. En effet, lorsque Lynett lui rapporte le Graal, Lucius doit faire un choix : guérir et vivre auprès de sa bienaimée, mais en demeurant aveugle, ou retrouver la vue, mais mourir peu de temps après. Lucius choisit de recouvrer la vue plutôt que la santé afin de voir de ses yeux celle qu'il aime (Chapman, 2007 : 170-171). La cécité est pour Lucius plus grave que la mort. La différence de traitement dans le dessin animé montre une vision plus optimiste selon laquelle le handicap peut être surmonté et n'est pas une fatalité puisque la fin ouverte laisse à penser que les deux protagonistes vivront heureux ensemble malgré le handicap, tandis que l'histoire d'amour entre Lynett et Lucius prend fin peu de temps après que ce dernier a retrouvé la vue avec la mort du jeune homme, laissant Lynett repartir seule à l'aventure.

Si *The magic sword: a quest for Camelot* peut s'apparenter à une simple adaptation du roman de Vera Chapman, *The King's Damosel*, le film, en est davantage une réécriture ou plutôt une adaptation dans le sens original du terme. En effet, les adaptations audiovisuelles sont aujourd'hui jugées comme si elles se contentaient de n'être que des traductions d'une œuvre écrite. Yves Landerouin rappelle qu'à « partir du moment où une œuvre signale, par son titre notamment, sa parenté avec une autre, le récepteur ne peut s'empêcher de l'accueillir comme une image plus ou moins déformée de cette autre » (Landerouin, 2015 : 121). Toutefois, cet argument ne semble pas pertinent pour l'adaptation en film de l'œuvre de Vera Chapman, étant donné que le roman est paru en 1975, tandis que le dessin animé qui en est inspiré n'est sorti qu'en 1998. Une majorité du public de l'œuvre audiovisuelle, notamment les plus jeunes, n'avait sans doute pas connaissance de l'hypotexte, en visualisant l'œuvre secondaire. Le fait d'utiliser le terme « adaptation » pour évoquer la transposition dans un format audiovisuel d'un classique textuel insinue de plus « une dévalorisation du produit “dérivé”, qui, dans bien des cas, mérite pourtant d'être considéré comme un chef d'œuvre » (Fischer, 2015 : 11-12). De plus, étymologiquement, le terme latin *adaptio* consistait en une traduction, mais avec un certain degré de créativité ; puis, au xiii^e siècle, le terme « adaptation » sous-entendait transformation,

²⁶ « [T]here [is] no place for me » dans la version originale.

²⁷ « I don't belong to that world » dans la version originale.

ajustement et appropriation (Lhermitte, 2004 : 28). Comme le rappelle Genette, « aucune traduction ne peut être absolument fidèle, et tout acte de traduire touche au sens du texte traduit » (Genette, 1982 : ch. xli §2). Toutefois, dans le cadre de la remédiation de l'œuvre de Chapman, il ne s'agit pas uniquement d'une traduction dans un nouveau format se permettant des libertés vis-à-vis de la diégèse d'origine, car les diégèses des deux œuvres présentent trop de dissemblances. En se référant à la typologie dressée par Yves Landerouin, la transposition sur écran de l'œuvre de Chapman ne répond pas à une concentration – ce qui selon Landerouin correspond à la réduction genettienne (Landerouin, 2015 : 122). Elle ne peut pas non plus être qualifiée d'extension²⁸ – l'extension ou expansion genettienne – car l'œuvre cinématographique de Frederik Du Chau ne complète pas l'œuvre de Chapman, il la prend en source d'inspiration pour raconter une autre intrigue dans le même esprit. En fait, le dessin animé *The Magic Sword: a Quest for Camelot* est une modulation de *The King's Damosel*, dont il reprend certaines caractéristiques, au rang desquelles la mise en avant d'un personnage féminin – une héroïne forte souhaitant devenir chevalier – en tant que protagoniste, ainsi que la présence d'un personnage en situation de handicap à ses côtés. En remédialisant l'œuvre de Vera Chapman, Frederik Du Chau conserve la façon de Vera Chapman de traiter la matière de Bretagne et notamment la quête du Graal d'un point de vue féminin, mais réactualise l'œuvre en y ajoutant une réflexion plus poussée sur le handicap et la société.

BIBLIOGRAPHIE :

Bibliographie principale

CHAPMAN, Vera (2007). *The King's Damosel* [1975]. Londres : Pollinger.

DU CHAU, Frederik *et al.* (1998). *The Magic Sword: a Quest for Camelot*. [s.l.] : Warner Bros.

Bibliographie secondaire

BADOU, Jacques (2005). La fantasy après Tolkien. In J. BADOU (coord.), *La fantasy* (pp. 50-68). Paris : Presses Universitaires de France. URL : <https://www.cairn.info/la-fantasy--9782130551584-page-50.htm> [consulté le 19/11/2020].

BESSON, Anne (2013). Le retour d'Arthur au xx^e siècle. Une histoire infinie. *Le Débat*, 177, 15, 133-144. URL : <https://www.cairn.info/revue-le-debat-2013-5-page-133.htm> [consulté le 19/11/2020].

BRETTON, Justine (2019). *Le Roi qui fut et qui sera : Représentations du pouvoir arthurien sur petit et grand écrans*. Paris : Classiques Garnier.

DAVIDSON, Roberta (2012). When King Arthur is PG 13. *Arthuriana*, 22, 3, 5-20.

Fischer, Caroline (2015). Intermedia et intermédialités. In C. Fischer (coord.), *Intermédialités* (pp. 7-18). Paris : SFLGC.

GENETTE, Gérard (1982). *Palimpsestes : la littérature au second degré*. Paris : Éditions du Seuil.

LANDEROUIN, Yves (2015). Pour une typologie générale des procédés de transformation intermédiaire. In C. FISCHER (coord.), *Intermédialités* (pp. 119-139). Paris : SFLGC.

LHERMITTE, C. (2004). Adaptation as Rewriting: Evolution of a Concept. *Revue LISA*, ii, 5, 26-44. URL : <http://journals.openedition.org/lisa/2897> [consulté le 19/11/2020].

MALORY, Thomas (1893). The Seventh Book. In W. CAXTON & E. STRACHEY (Eds.), *Le Morte Darthur : Sir Thomas Malory's Book of King Arthur and of his Noble Knights of the*

²⁸ En ce qui concerne l'œuvre de Chapman, elle peut être perçue comme une extension de l'œuvre de Malory, puisque Chapman raconte ce que Malory tait à propos du personnage de Lynett.

AIC

Round Table [1470] (pp.128-161), Londres : Macmillan and Co. URL : <https://www.gutenberg.org/files/46853/46853-h/46853-h.htm#b7> [consulté le 19/11/2020].

ROUSSET-ROUARD, Yves (2018). La création. In Y. ROUSSET-ROUARD (coord.), *Les cent mots du cinéma* (pp. 5-16). Paris : Presses Universitaires de France. URL : <https://www.cairn.info/les-cent-mots-du-cinema--9782130801559-page-5.htm> [consulté le 19/11/2020].

SMITH, J. C. (1994). The Role of Women in Contemporary Arthurian Fantasy. *Extrapolations*, 35, 2, 130-144.

STALLONI, Yves (2017). Cinéma. In Y. STALLONI (coord.), *Les 100 mots du roman* (pp. 5-115). Paris : Presses Universitaires de France. URL : <https://www.cairn.info/les-100-mots-du-roman--9782130792895-page-5.htm> [consulté le 19/11/2020].

STIKER, Henri-Jacques (2012). Glissement progressif de la normalité ou il suffit d'une petite différence : représentation du handicap chez quelques peintres. In S. KORFF-SAUSSE (coord.), *Art et handicap. Enjeux cliniques* (pp. 81-92). Toulouse : Éres. URL : <https://www.cairn.info/art-et-handicap--9782749236056-page-81.htm> [consulté le 19/11/2020].

VANDEN DRIESSCHE, Luc (2012). Le handicap dans les romans de Simenon. In S. KORFF-SAUSSE (coord.), *Art et handicap. Enjeux cliniques* (pp. 121-132). Toulouse : Éres. URL : <https://www.cairn.info/art-et-handicap--9782749236056-page-121.htm> [consulté le 19/11/2020].