



HAL
open science

**”HISTORICITE ET JEU DES SIGNES DANS CORTO
MALTESE: LA COUR SECRETE DES ARCANES,
ADAPTATION DE CORTO MALTESE EN SIBERIE,
D’HUGO PRATT”**

Philippe Bourdier

► **To cite this version:**

Philippe Bourdier. ”HISTORICITE ET JEU DES SIGNES DANS CORTO MALTESE: LA COUR SECRETE DES ARCANES, ADAPTATION DE CORTO MALTESE EN SIBERIE, D’HUGO PRATT”. Bande dessinée et adaptation (Littérature, cinéma, TV), 2015. hal-03227054

HAL Id: hal-03227054

<https://hal.science/hal-03227054>

Submitted on 16 May 2021

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.

**“HISTORICITE ET JEU DES SIGNES DANS CORTO MALTESE : LA COUR SECRETE
DES ARCANES, ADAPTATION DE CORTO MALTESE EN SIBERIE, D’HUGO PRATT”**

Philippe Bourdier

Université d’Orléans

Jean-Antoine Dominique Ingres, dans ses *Ecrits sur l’art*, estimait que « dessiner ne veut pas dire simplement reproduire des contours ; le dessin ne consiste pas simplement dans le trait : le dessin c’est encore l’expression, la forme intérieure, le plan, le modèle » (Ingres 41). En exprimant ce qui n’était pas une évidence esthétique de son temps, Ingres soulignait combien la dimension visuelle ne se réduit pas à son contenu figuratif immédiatement perceptible à l’œil, mais aussi combien l’acte créatif exigeant du peintre, qu’est le travail du dessin, cache d’autres arcanes qui sollicitent l’attention et le talent de l’artiste.

Ce discours vaut aussi pour la bande-dessinée, pour laquelle la dimension narrative est apparue très tôt comme un supplément d’âme de l’image, lié à la définition de ce mode de création artistique (Blanchard 1969, Lacassin 1982). La pertinence de ce discours est aussi avérée quand la création cinématographique est considérée d’un point de vue génétique comme « un espace d’expérimentation du visible et des formes » (Rancière 89). C’est pourquoi d’un point de vue sémiologique, la complexité des formes qui constituent les films se prête à des essais de signification comme à des analyses³.

Cette nécessité d’ouvrir le champ des regards sur l’œuvre dessinée ou filmée s’impose particulièrement lorsque l’on examine une forme de création cinématographique qui revendique son origine dans l’antériorité non seulement d’une écriture, mais plus encore dans celle d’une création discursive, visuelle et narrative que constitue une bande-dessinée. La

³ Voir, par exemple, *Analyser un film* de Laurent Jullier.

genèse du film est-elle empreinte des formes et des choix qui constituent la bande-dessinée ? Dans quelle mesure le film revendique-t-il, révèle-t-il, trahit-il ou non sa filiation ?

Je souhaite répondre à quelques unes de ces questions à partir de l'examen d'une adaptation d'une bande-dessinée de Hugo Pratt, *Corto Maltese en Sibérie*, parue en France en 1979, et pré-publiée en Italie de janvier 1974 jusqu'à juillet 1977 dans la revue mensuelle de bande-dessinée *Linus*. La particularité de cette adaptation tient au fait que la 24^e aventure de Corto Maltese a été portée à l'écran, non en film joué, mais en film d'animation de long métrage, par Pascal Morelli en 2002. Dès lors, comment le franchissement des genres, de la bande-dessinée au film d'animation, de l'espace iconoverbal à l'espace visuel, narrativisé et sonore du film cinématographique est-il opéré ? Comment, s'agissant d'une figure de héros de la bande-dessinée, affectionnée par un lectorat adulte, souvent expert, le film *Corto Maltese : la cour secrète des arcanes*, propose-t-il des équivalences sémiotiques entre la bande-dessinée, marquée par une ligne claire pratienne, et le film d'animation pour un public qui ne se limite pas aux enfants ?

Ces interrogations peuvent trouver quelques éléments de réponse théorique en envisageant le travail d'adaptation cinématographique des bandes-dessinées comme le résultat de contraintes économiques qui s'exercent : choix de la technique en fonction de son coût de mise en œuvre, casting retenu, définition du public cible, montage conforme aux formats de diffusion télévisée, etc. ; autant de contraintes qui s'imposent, comme pour tout film. C'est pourquoi l'on doit en reconstituer l'historicité pour tenter de mesurer leur importance. Mais la particularité de cette adaptation, qui établit une contiguïté entre deux espaces iconiques, invite également à reprendre la question rémanente de la fidélité de l'adaptation cinématographique, à partir d'une hypothèse dictée par des travaux sémiotiques.

C'est pourquoi, dans un premier temps, j'avancerai que cette adaptation est marquée par le contexte économique et culturel dans laquelle elle s'inscrit. Il semble aussi que l'adaptation

d'une bande-dessinée en film d'animation offre un jeu de glissements de signes qui donne sens à la réception par le public de ce type de film. C'est à partir des caractéristiques visuelles, puis enfin celles de la bande son du film, que les problèmes théoriques de l'adaptation de la bd au cinéma seront envisagés selon une perspective sémiologique.

L'adaptation cinématographique d'une bande-dessinée tributaire de son historicité

Lorsque Pascal Morelli entreprend son long métrage d'animation, à la demande de Robert Réa, producteur des studios Ellipsanime, pour adapter la bande-dessinée de Pratt, il sait qu'il lui faudra surmonter des difficultés ou bien faire des choix⁴ qui, pour une part, proviennent du passage de la bande-dessinée au film mais qui sont aussi suscités par l'œuvre particulière de Pratt. Ce dernier donna son accord pour ce qui devait être le premier film d'animation tiré de ses *Corto Maltese*, quelques années plus tôt, avant même 1997 et les débuts de la production du film, pour une telle adaptation. Mais, en guise de défi, il mentionna une condition vague: « je veux bien que tu fasses Corto, si tu le fais mieux que les *Tintin* ⁵ ». Pour autant, cette condition exigeante, dictée au réalisateur, comme au producteur Robert Réa, tous deux amateurs de l'œuvre de Pratt, ne semble pas avoir régi la contiguïté visuelle adoptée pour le film (du dessin de bande-dessinée au dessin animé), puisque le projet de ce mode d'adaptation préexistait à la condition formulée par H. Pratt et dans la mesure où Pratt, décédé en 1995, ne semble pas avoir eu une connaissance plus précise de ce projet.

Jusqu'alors, Pascal Morelli travaillait à la réalisation de séries de films d'animation pour la télévision : *Sophie et Virginie* (1990), *Gadget boy and Heather* (1995) et *Les Exploits d'Arsène Lupin* (1996). Son intérêt personnel pour l'œuvre de *Corto Maltese* est né, selon ses dires, d'un rapport privilégié noué dans l'enfance :

⁴ Bonus du DVD.

⁵ *Ibid.*

Comme beaucoup de garçons de ma génération, j'ai découvert Corto Maltese vers douze ans dans *Pif Gadget*. Au départ, je n'aimais pas mais je n'avais bien entendu jamais essayé de le lire. [...] Pratt m'avait entrouvert la porte sur un monde confus, parfois illogique et contradictoire mais fascinant : les monde des adultes.⁶

Dans un premier temps, en 1997, ce projet a été décliné sous deux formes, en raison de la complexité de sa production : une série pour la télévision et, en parallèle, un téléfilm pour la RAI. La production de ce film a pris ensuite une plus grande ampleur, au point de permettre un long métrage d'animation dans la mesure où un contexte favorable à la création de l'animation française s'est installé à partir de 1998. *La Cour secrète des arcanes*, comme *Les Triplettes de Belleville* (Sylvain Chomet, 2003), *La Prophétie des grenouilles* (Jacques-Rémy Girerd, 2003) mais aussi *Les Enfants de la pluie* (Philippe Leclerc, 2003), ont alors bénéficié d'aides importantes du CNC et d'avances sur recettes. La prise de conscience de l'importance naissante de ce qui sera appelé ensuite « la french touch » dans l'animation, le succès d'audience⁷ de la série télévisée franco-canadienne qui a osé adapter en films d'animation l'œuvre archétypale d'Hergé, *Les Aventures de Tintin* (1991-1992),⁸, produits par Robert Réa, ont incité à donner de grands moyens à Morelli pour mener à bien son film : 400 collaborateurs pendant cinq ans, plus de 1000 plans, nécessitant 500 000 dessins.

Le projet, comme celui des *Aventures de Tintin*, est destiné à toucher un large public. Il s'inscrit dans un contexte historique particulier de la production française, marquée par l'adaptation de BD dont la notoriété est forte. L'aide à la réalisation de films d'animation a constitué par ailleurs un facteur important dans l'apparition d'une adaptation d'une bande dessinée, marquée par sa grande ampleur narrative, sa complexité romanesque, mais surtout

⁶ Bonus du DVD.

⁷ La diffusion de l'adaptation animée des *Aventures de Tintin* était alors un événement pour Fr3. Le 5 mai 1992, première diffusion, puis la chaîne a programmé la série en *prime-time* le mardi soir, entre mai et novembre 1992. Chaque épisode était présenté par l'animateur vedette de la chaîne Vincent Perrot. La chaîne a même organisé un week-end entier à la rediffusion de la série, où les journalistes et animateurs phares (C. Ockrent, E. Lucé, Fabrice, etc.) réinscrivaient la série dans l'expérience collective marquante d'une découverte de l'œuvre de Hergé durant leur enfance.

⁸Suite de vingt-et-un épisodes de 45 minutes, dont trois ont fait l'objet de plusieurs montages pour correspondre au format temporelle de diffusion à la télévision.

par la valeur paradoxale de l'aventure qu'elle propose. Le héros est en effet énigmatique. Il est à la fois aventurier et peu en mouvement dans les cases de la bande-dessinée. Plongé au fil des albums dans des contextes violents, il semble serein dans cette aventure qui se déroule pourtant dans un continent asiatique plongé dans le chaos. La Russie, la Sibérie, la Mandchourie de 1919 sont en effet traversées par des trains blindés qui transportent l'or des tsars déchus. Détenu par un gouvernement contre-révolutionnaire, cet or suscite toutes les convoitises : celle d'une duchesse perverse, celle de généraux cupides et cruels, mais aussi celle d'autres personnages aux motivations plus incertaines et violentes que politiques. Des sociétés secrètes agissent au cœur de l'Histoire ; des aventuriers animés par le désir de s'emparer d'un énorme trésor, semblent agir sans plan précis, selon les désirs du moment, parfois contradictoires avec leurs agissements antérieurs.

Le héros lui-même n'échappe pas à cette construction d'un univers peuplé de personnages troubles : sa complicité avec Raspoutine, sorte d'ami insaisissable qui s'affranchit des relations habituelles de camaraderie sincère, défie les habitudes de lecteurs habitués à de réseaux de personnages plus schématiques, plus manichéens où l'ami fidèle, dans les récits d'aventure, ne menace pas constamment le héros : « Je pourrais te tuer Corto Maltese / Oh ! Tu me tueras une autre fois » (DVD 6 : 30).

La créativité de Pratt est liée à l'exercice d'une liberté qui conduit à construire un monde fictionnel où la confusion entre les personnages existe, où les réactions sont parfois illogiques, inattendues. Elles s'affranchissent souvent des liens habituels qui unissent le héros et les protagonistes, tels que Joseph Campbell (2010), par exemple, a pu les formaliser : le héros, Corto Maltese, répond bien à un appel à l'aventure et s'éloigne du lieu où il se réfugiait. Cependant, a contrario des caractères archétypiques de l'aventurier définis par Campbell, il ne rencontre pas en Raspoutine un mentor qui le guide dans un monde plus « spirituel » qui lui permet de se dépasser et de dépasser son modèle.

Celles-ci ont fasciné des générations de jeunes lecteurs qui ont pu y voir la préfiguration d'un monde adulte à la fois âpre, paradoxal et marqué par une nostalgie à laquelle le héros échappe grâce à l'aventure. Pour autant, ce qui était prisé¹⁰ par des lecteurs d'albums imposants (126 pages pour *Corto Maltese en Sibérie*), peut-il rencontrer dans le film d'animation des formes d'équivalence, dans la mesure où le film a été pensé d'emblée comme un long métrage, gouverné par des impératifs de rentabilité et d'adhésion d'un public le plus large possible ? La liberté, la singularité de cette œuvre de bande-dessinée, « l'avancée tout en digression des personnages, où les énigmes restent non résolues, fait partie du charme des histoires de *Corto Maltese* » selon Morelli (2), pour autant peut-elle constituer une source de créativité cinématographique, rencontrer l'assentiment d'un large public de spectateurs, et pas seulement de quelques lecteurs passionnés et fidèles ? Ces questions, que font naître les choix cinématographiques de Morelli, suscitent une réflexion plus générale sur l'adaptation de la bande-dessinée en film d'animation et sur le fameux concept de fidélité, qu'une approche sémiotique peut enrichir.

Quelques problèmes théoriques soulevés par l'adaptation d'une bande dessinée en film d'animation

Cette approche sémiotique du concept d'adaptation, déclinée à partir du cas de l'adaptation d'une bande-dessinée en film d'animation, peut en effet permettre d'explorer les caractéristiques de l'adaptation à l'œuvre. De ce point de vue, le groupe μ offre, avec sa conception du signe iconique, un cadre conceptuel qui a renouvelé la conception du signe visuel, pour la complexifier. En effet, c'est parce que le « référent n'est pas un objet de la réalité, mais toujours et d'emblée, un objet culturalisé » (Groupe μ 141) qu'il convient de l'envisager comme un objet complexe. Pour tenter de le décrire, le groupe μ invite à

¹⁰ Entre 1979 et 2009, l'album a fait l'objet de cinq rééditions.

considérer le signe iconique comme le résultat d'une relation entre trois éléments : le signifiant iconique, le type et le référent. Signifiant et référent sont marqués par le fait que tous deux ont des caractéristiques spatiales, « commensurables » (Groupe μ 141) qui appellent des transformations. Si l'on étend cette conception du signe iconique au régime des images cinématographiques provenant de bandes-dessinées, c'est cet ordre de relation qui peut jouer dans l'appréciation des adaptations cinématographiques : le film donne-t-il à voir les mêmes lieux, les mêmes personnages, le même univers ? C'est à partir de cet ordre de pensée qu'est aussi conçu le problème de la fidélité à l'œuvre source. Généralement présent dans les premiers discours de réception du film, la question de la fidélité de l'adaptation fait souvent l'objet d'une généralisation et d'une caractérisation abrupte, comme l'a souligné R. Stam :

« Quand nous disons qu'une adaptation a été infidèle à l'original, la violence même du terme donne à l'expression un sens intense de trahison, nous sentons quand une adaptation cinématographique ne parvient pas à capturer ce que nous voyons comme le récit fondamental, les thèmes et l'esthétique de sa source littéraire. » (Stam : 2005, p. 14).¹⁵

Ce sentiment et cet ordre de discours correspondent à ce que *Le Traité du signe visuel* nomme la « puissance » du canal visuel, qui aboutit à « l'élaboration de constructs paraissant aller de soi (comme la ligne, la surface, le contour, la forme, le fond) » (63). De ce point de vue, le film de Morelli peut être apprécié de manière diamétralement opposée, selon que le spectateur a été un lecteur ancien ou récent des éditions de *Corto Maltese* en Sibérie.

L'album, paru initialement en noir-blanc sur un papier épais qui mettait en valeur les formes à l'encre noire, a été, comme souvent chez Casterman, réédité à plusieurs reprises en couleurs à partir de 1982, avec des couvertures différentes. Dans la première édition en couleurs, préfacée par Oreste Del Buono, ami de Pratt et critique cinématographique, la couleur est adjointe au moyen d'aquarelles de Pratt, reprises ensuite dans l'édition de 2000. Ces particularités éditoriales peuvent avoir suscité des choix chromatiques pour l'image du

film qui imposent d'être pensés en termes de fidélité à l'album, pour ne pas dérouter les spectateurs lecteurs de *Corto Maltese*. Selon que l'on a lu l'album en noir et blanc ou bien ses rééditions en couleurs, le rapport diffère entre les constructions cognitives que les images cinématographiques développent lors de la réception et les spécificités visuelles de BD source qui servent d'ancrage mémorielle à la réception. Cette réception s'inscrit dans un réseau de comparaisons incessantes entre la BD et le film dans la mesure où, pour le groupe μ , l'énoncé du film établit des systèmes par des jeux d'oppositions.

Ainsi en est-il également du tracé des dessins, ou combinaison de la « texture » et du « formème de position », selon la terminologie sémiotique. Le tracé *rough* de Pratt, qui s'apparente à une esquisse, faite d'un geste sûr, où le tracé revient sur lui-même pour s'épaissir et dessiner des contours nets, l'apparentent à ceux d'une ligne claire. Or, sans avoir cédé aux choix de réaliser un film joué, qui fonde autrement une réflexion sur les choix d'adaptation des images (de l'image dessinée pour la planche, à l'image dessinée pour le plan), comme le feront d'autres films français peu après¹⁷, Morelli semble avoir pensé les images de son film dans un rapport de fidélité, mais aussi d'émancipation, avec celui de l'album de BD. Ces choix correspondent à une réponse différente de celle que procure un film d'animation à la question essentielle des rapports entre le cinéma et l'œuvre dessinée, ou peinte, que Joëlle Moulin pose plus généralement : « d'où vient cette jouissance du regard qui nous saisit devant l'écran de nos salles de cinéma, à la fois familière et inconnue, comme si l'image projetée exposait une autre image, exaltait une autre présence ? » (1).

Cette autre présence, que l'image cinématographique pourrait exalter, serait celle de l'image première, aisément reconnaissable, tant le personnage est connu, qui figure dans les vignettes, et les planches de *Corto Maltese en Sibérie*. Elle pourrait aussi assimiler le film au résultat d'une tension entre l'image matricielle et l'image cinématographique, entre le récit

¹⁷ L'on songe à *Michel Vaillant* (Louis-Pascal Couvelaire, 2003) et *Largo Winch* (Jérôme Salle, 2008).

premier et le récit créé pour le cinéma. Ce dernier, dans une entreprise d'adaptation, serait le « point d'ancrage significatif » et l'écriture cinématographique « le mouvement de production-destitution signifiante », selon le mot de Marie-Claire Ropars-Wuilleumier (67). Cette tension peut être éclairée si l'on convoque la deuxième relation sémiotique, celle qui existe pour tout signe iconique entre le référent et le type. Le type est défini comme « une classe de percepts groupés dans un mouvement qui néglige certains caractères jugés non pertinents » (Groupe μ 143). Il s'agit là d'un processus qui opère des opérations de stabilisation et d'abstraction : repérage des caractéristiques de l'image par cumul qui constitue alors un paradigme. Ou bien, lorsque le type est confronté au référent, la question essentielle devient la conformité du détail à l'ensemble, et dans le cas de l'adaptation, de l'œuvre cinématographique à la BD. Prenons, le seul cas du héros du récit.

Dès le début de l'entreprise, le personnage très connu de Corto Maltese a dicté au réalisateur et à son équipe une nécessaire fidélité²⁰. Thierry Thomas, auteur du scénario, a mesuré d'emblée que ce marin romantique, nécessite un travail respectueux pour ne pas heurter les spectateurs qui découvrent pour la première fois une telle adaptation. Le personnage doit se trouver dans une sorte de conformité avec son modèle, si bien que le paradigme constitué par les détails visuels qui forment le héros se constitue indéniablement : même forme, même silhouette, même dominance, même luminance. Si la saturation des couleurs est plus forte dans le film, elle peut être mise sur le compte du changement de média. Ainsi en est-il dans la plus grande partie du film ; mais pas toujours. Sur le plan du contenu (ce que le groupe μ désigne par l'expressivité), le film diffère parfois sensiblement de la BD.

Alors que dans l'album le héros est rarement dans des scènes d'actions violentes qui nécessitent des traits mouvementés, faisant perdre à Corto Maltese sa stature altière, dans le film au contraire, à partir de l'épisode de la jonque, le héros est en mouvement, montré dans

²⁰ Bonus du DVD.

des actes de combat féroce sur la jonque, dans la neige, dans le train. Le type visuel de l'aventurier impliqué dans des batailles est alors confronté au héros référent de la bande-dessinée qui est plus souvent témoin qu'acteur de la violence. Cela correspond-il à une prise en compte des critiques adressées quelques années plus tôt à la série des Tintin, produite pas le même Robert Réa, à laquelle on a reproché d'expurger la part de violence physique qui pouvait se trouver dans l'œuvre de Hergé ? Ou bien cela révèle-t-il l'emprise de stéréotypes des scènes de déplacements, de combats, largement présents dans l'animation pour enfants dès le début des années 1990 ? Dans cet écart, il est possible également de voir une caractéristique forte d'un choix d'adaptation qui paradoxalement tombe dans une forme de conformisme.

Car la troisième relation qui constitue le signe iconique éclaire cette forme de récupération esthétique du choix d'adaptation de la BD. Le signifiant entretient également une relation avec le type, au sens où le signe iconique entraîne une confrontation d'un « objet singulier » (l'ensemble des traits qui constituent le héros) à un « modèle général ²¹», en l'occurrence celui d'un aventurier belliqueux. Le développement des séquences de bataille au cinéma, l'expansion dans le temps du film des représentations visuelles des combats différent de la BD. Cela modifie l'image du héros qui correspond alors au type d'aventurier le plus en vogue au cinéma du moment. Cependant, cette rupture n'est que labile, car ces séquences sont encadrées par d'autres, où les signes iconiques conventionnels associés au Corto des albums sont retrouvés. Ainsi, derrière la figure du marin élégant on peut déceler un des avatars d'Ulysse, si nombreux dans la littérature au fil des siècles, mais l'on peut y voir aussi une incarnation moderne d'un héros mythique, ayant renoncé à toute épreuve glorifiante qui fait sens pour autrui, animé seulement par une forme d'énergie individualiste, sans autre forme d'idéal que de parvenir à des fins que le héros se fixe et auxquelles il parvient grâce à d'autres

personnages, croisés au fil des déplacements, dans un monde chaotique. Est-ce cette force du personnage qui incarne les errances de l'homme et en offre une représentation rassurante, qui pourrait rendre possible la transposition d'un album de BD en film ? Est-ce cette force du personnage qui nécessite un subtil travail d'adaptation des images, ni trop visible pour ne pas perdre l'attachement du spectateur au mythe originel, ni trop absent, ce qui destituerait alors le personnage comme mythe acceptant des incarnations dans d'autres récits.

Les choix artistiques d'une adaptation : « Une ligne forte peut se changer en ligne faible et une ligne faible se change en ligne forte »²²

La composante visuelle du film d'animation repose en effet sur un fonctionnement sémiotique qui oscille entre fidélité et invention. Celui-ci est annoncé dès l'ouverture du récit pour former une signature plastique du film, dans un rapport de filiation avec les choix artistiques que Pratt a effectués pour ses albums. Tandis que Pratt marque de son empreinte l'image de la planche en inscrivant de manière valorisante la silhouette de son héros dans des cadres très composés, le film procède à des choix d'animation qui soulignent l'importance de la succession d'images cinématographiques, dans un rapport de tension avec l'œuvre source. Ceci est annoncé de manière insistante dès les premières minutes du film, plus particulièrement lorsque l'action du récit est amorcée, soit après le prologue, au moment où, dans la bande-dessinée, le récit exhibe ses débuts :

Il y a plusieurs façons de commencer à raconter une histoire. Celle de Corto Maltese et du Baron Roman Von Ungerne-Sternberg, qui du reste était fou, peut commencer par une ligne brisée qui veut dire : « non » dans le jeu du « I-King », le livre des mutations (Pratt 30).

²² Je renvoie le lecteur à l'édition la plus récente et la plus aisée à trouver dans le commerce de Corto Maltese en Sibérie, soit celle en couleurs, parue chez Casterman en 2010.

Cette phrase, qui souligne combien le récit a partie liée à la dimension visuelle de l'album, disparaît dans le film au profit d'un carton précisant simplement : « Hong-Kong 15 février 1919 » (DVD 2 : 20). Mais c'est pour mieux mettre en avant, dans le plan suivant, le contenu textuel de l'autre bulle qui figurait dans l'album : « Le S en vertu du changement devient une ligne entièrement mobile ». La voix prononce ces mots énigmatiques et poursuit : « une ligne forte se change en ligne faible, et une ligne faible se change en ligne forte... » ; soit le texte de la bulle de la case suivante. La valeur métaphorique de ces phrases est d'une part à rapporter à l'errance du personnage de Corto Maltese dans le récit, mais elle peut aussi s'interpréter comme un manifeste esthétique de l'adaptation de l'image dessinée à l'image animée. La ligne sinueuse du S, placée dans un autre contexte visuel, deviendrait un tracé animé. Quelle meilleure et plus épurée définition de l'adaptation de l'image fixe à l'image animée, un réalisateur de film d'animation pourrait-il livrer dès l'incipit du récit ?

Le film donne à voir de manière annonciatrice ce qui constituera le premier mode de transposition de choix visuels d'adaptation de la bande-dessinée au film : le mouvement qui naît à l'écran de l'image fixe même. Dans la séquence, l'encre, en se diluant dans l'eau claire, crée insensiblement une image nouvelle, comme une sorte de doux précipité qui donne mouvement à une image première, faisant passer de l'image fixe à l'image animée (DVD 2 : 28). Débuter le récit par un plan qui donne à voir une image animée se constituant dans la fixité, dans le mouvement d'une dilution, fait passer le lecteur d'un tracé acéré et figé dans les vignettes de la bande-dessinée, à l'empreinte d'une image qui devient peu à peu, presque insensiblement, animée. Ce procédé, qui fait advenir le mouvement au sein de plans longs et lents qui s'apparentent à des images fixes, constitue, dans ce début de récit filmique, le moyen privilégié de ménager le passage de la bande-dessinée au film d'animation.

On le voit donc, l'adaptation d'une BD en film d'animation bouleverse le système « spatio-topique »²⁴ de l'image, même si le début du film semble ménager une transition. Avec le film d'animation, il y a perte de l'importance de la marge, de la double-page, de l'espace additionnel constitué par les bulles, caractéristiques de la BD, au profit d'un autre ensemble d'images, celles du film de cinéma. Dans celui de Morelli, l'ordre du quadrillage caractéristique de la BD, soit « la prise de possession de l'espace paginal par le dessinateur » (Groensteen 171), est supplanté par une exploitation des potentialités des décors présents dans l'album de Pratt. Les décors, chez Pratt, se réduisent à peu de détails, ou bien à des personnages ou à des objets emblématiques. Or, ils deviennent dans le film des composantes visuelles importantes. Des ajouts de décors, allant dans le sens d'une inscription du héros dans une réalité socio-historique, sont fréquents : des plans sur des cours, des rues peuplées de petites gens qui s'affairent, des mouvements de foules qui vaquent à leurs occupations ordinaires, etc. Ces décors humanisent le héros ; ils confèrent un entourage à Corto Maltese, ils inscrivent la présence, les actions du héros dans un contexte socio-historique plus précis encore que dans la bande dessinée. Là où les vignettes montrent le héros de manière privilégiée, grâce à sa silhouette et à la couleur singulière de sa tenue, les plans du film le révèlent parmi la foule et le font advenir peu à peu à l'image.

L'animation des lignes des images cinématographiques use aussi d'un procédé, peut-être repris à la peinture de la Renaissance puisqu'il s'apparente au sfumato²⁶. Il semble incompatible avec la ligne claire prattienne. Pourtant, l'équipe de Morelli parvient à en user au profit d'une construction d'un exotisme visuel, particulièrement pour les décors. De l'aveu même de Morelli, « pour ce qui concerne les décors, il n'y a quasiment aucune base de départ : Pratt n'en faisait pas et c'est suffisant pour la bande dessinée. Pour nous, cela a été un

²⁴ Voir le chapitre 1 de *Système de la bande dessinée* de Thierry Groensteen.

²⁶ Dans la peinture de la Renaissance ce procédé désigne une représentation vaporeuse obtenue par la superposition de couches de peintures délicatement posées qui donnent aux objets des contours incertains ou doux.

travail de recherche historique et graphique, mais ça ne ressemble pas à ce qu'il a fait »
(*Paroles* 3).

Cette rareté du décor dans la bande dessinée permet aux paysages inventés de figurer dans un espace historique précis, sous des formes peu reconnaissables pour le spectateur. Ainsi, le port de Hong-Kong de 1919 peut-il être représenté en privilégiant la lumière automnale du début du film qui enveloppe de manière vaporeuse les arêtes des bâtiments (DVD 4min. 14). À d'autres moments du film, ce sfumato consiste à inscrire de manière insistante dans le décor des effets de fumée qui s'élève, de poussière qui virevolte (DVD 4 :12), de brume qui se disperse ou de neige qui se répand (DVD 43 : 42) que de lents mouvements panoramiques de caméra magnifient. Ce sont autant de signes iconiques assemblés qui distendent les liens de deuxième relation entre les constituants sémiologiques du signe iconique de la BD et celui du film d'animation : le référent et le type. En d'autres termes, le profilmique permet ici de mettre en avant la spécificité du médium. Plus exactement, c'est le type associé à l'activité d'aquarelliste de Pratt qui constitue le point de jonction avec le référent du film. L'ensemble de ces choix plastiques relève d'un travail artistique d'adaptation qui ne cède pas à la tentation du film joué, ni même à la nécessaire fidélité du film à l'œuvre originale, mais plus aux choix de l'aquarelliste que Pratt était par ailleurs. Les effets vont dans le sens d'une plus grande complexité et d'une plus grande humanité du mythe Corto Maltese, construit par Hugo Pratt. Mais en est-il de même lorsque l'on envisage le corpus oral que constitue le dialogue du film en l'envisageant au regard de celui des bulles de la bande-dessinée ?

Le film, la bande-dessinée et l'oralité

Morelli souligne avec beaucoup de précision les choix cinématographiques d'ordre visuel qui lui ont permis d'adapter l'œuvre de Pratt. Dans les bonus des DVD, dans ses

entretiens ou dans les notices promotionnelles du film, il évoque rarement la dimension narrative du film assurée par le corpus oral que constituent dialogues et dimension sonore du film. Tout semble se passer comme si l'animation cinématographique de l'œuvre de Pratt visait d'abord et surtout à penser la dimension visuelle de l'œuvre. Est-ce parce que l'adaptation n'engage aucun choix important de ce point de vue ?

L'adaptation du corpus verbal, que constitue le texte des bulles de la bande dessinée, en dialogue pour le film, participe néanmoins d'une actualisation des caractères du héros par le langage. Quand on compare les dialogues de la bande dessinée et celui du film, de prime abord, peu de changements. Mais à y regarder de plus près, les variations sont de deux ordres. D'une part, elles modernisent fréquemment les formulations. Ainsi, une bulle de la bande-dessinée : « Tu as toujours envie de blaguer. Mais le livre des mutations n'est pas une blague », devient dans le film : « Tu as toujours envie de plaisanter Corto, moi je ne plaisante pas » (DVD 3 : 06). Le changement de terme (plaisanter au lieu de blague), correspond à un usage plus contemporain. D'autre part, les éléments ésotériques dans la BD (le livre des mutations) disparaissent au profit d'une prise en charge du propos par un personnage représenté visuellement à l'écran ; Longue vie dit : « moi je ne plaisante pas ».

Ces variations entre les deux médias qui communiquent le même récit sont minimales lorsque l'on examine le corpus écrit des bulles, en le comparant au corpus oral du dialogue du film. Si les adaptations marquées par une recherche de la concision, par une modernité et par une accessibilité plus grande du langage de Corto Maltese apparaissent dans le film, toutefois cela ne semble pas être le trait le plus significatif du travail d'adaptation cinématographique de la matière verbale composée par la bande-dessinée.

En effet, cette adaptation réside moins dans la teneur du discours des personnages que dans des choix de prise en charge des dialogues, au moyen de voix particulières d'acteurs qui identifient fortement les personnages en les opposant. On mesure à présent l'importance de

choix cinématographiques voco-centrés depuis les travaux sur la bande-son des films. Michel Chion, dans ses travaux systématiques sur les sons au cinéma, a montré que ceux-ci constituaient un domaine très disparate, dont les composantes nouaient des relations de nature différente avec le champ visuel selon les individus. Il a montré combien la voix dans les films pouvait poser des questions de réception : à qui s'adresse les voix et à qui appartiennent-elles ? (Chion 1984) Dominique Sipièrè a souligné combien le cinéma fixe dans les mémoires des spectateurs et livre tout à la fois une double trace des visages : celle des images et celle des voix des acteurs. (Sipièrè 2011). Ces théories trouvent bien des illustrations dans les doublages des films d'animation actuels : le grain de la voix des acteurs, le tempo imprimé à la diction, l'interactivité des échanges importent considérablement dans la transposition des contenus des bulles en corpus oral dialogué du film, puisqu'elle donne vie au texte. Dans le cas de *La Cour secrète des arcanes*, la voix de Richard Berry pour le personnage de Corto et celle de Patrick Bouchitey pour Raspoutine, non seulement permettent d'un point de vue pragmatique de dire le texte du dialogue, mais construisent aussi une identité sonore reconnaissable qui rend singulière à l'oreille du spectateur ce qui diffère d'un personnage à l'autre dans les images. A posteriori, Morelli lui-même souligne l'importance des voix :

Richard Berry est Corto. Il fallait quelqu'un de charmant, de charmeur, avec une nonchalance et toujours une pincée d'humour et d'ironie. Pour Raspoutine, Patrick Bouchitey est parfait parce que Raspoutine est quelqu'un d'insaisissable. On ne sait jamais ce qu'il va dire, ce qu'il va penser, il surprend tout le temps. Bouchitey est un roi de l'improvisation ; il est capable d'être effrayant, drôle, caustique, il a tous les registres. Marie Trintignant est la Duchesse, un personnage au charme fatigué, à l'élégance d'un autre temps (*Paroles 3*).

Les caractéristiques vocales des voix des acteurs sont recherchées en raison de leur coïncidence avec les caractères des personnages que les actions, les traits visuels et les dialogues constituent dans la bande dessinée. Raspoutine, l'imprévisible et insaisissable allié de Corto, a une voix aussi surprenante que sa présence dans l'action et à l'image. Il apparaît

dans le récit pour la première fois sous la forme d'une main isolée qui s'avance vers le héros. Il disparaît ensuite régulièrement dans le récit pour réapparaître de manière inexplicée, après avoir surmonté de grands périls. La voix de Bouchitey, gutturale, allant dans les graves, puis soudain dans les aiguës, est en accord avec le caractère surprenant du personnage. Elle confère identité, singularité au personnage et provoque la surprise pour le spectateur. Quand ce dernier la reconnaît, il l'associe aux nombreuses improvisations de cet acteur qui a prêté sa voix à de nombreux films et même à des documentaires animaliers humoristiques³¹ qui ont une forte notoriété.

D'un point de vue sémiologique, elle constitue un contrepoint à celle de Corto Maltese, sensuelle, grave, monocorde et contribue à la création d'un duo de personnages agissant dans l'aventure par contrastes visuels et sonores. Ainsi, la distinction opérée par Dominique Sipièrre entre le personnage, la *persona* et la personne joue pleinement son rôle dans l'adaptation cinématographique d'une bande-dessinée célèbre sous la forme d'un film d'animation. Le personnage de Corto Maltese est connu, celui de Raspoutine aussi, tant d'un point de vue onomastique que littéraire. Les voix des personnages principaux sont familières, possèdent une identité forte, construite grâce à d'autres films qui les apparentent à des *persona* : on imagine mal R. Berry autrement qu'avec une voix grave et charmeuse, P. Bouchitey autrement qu'avec cette voix prête à toutes les fantaisies. Et sous les traits des personnages de papier, les voix renvoient enfin aux personnes, aux acteurs. Car, « tout semble possible dans une écriture de l'artifice. Ce sont la diégèse et le récit qui permettent l'assemblage de tels "visages" » (Sipièrre 165). Pour le spectateur, ces données de la bande-son estompent dans le film le souvenir de la BD. Elles établissent une distance entre la BD et son adaptation cinématographique en imposant d'autres systèmes de référence (la familiarité des voix, la personnalité, le souvenir du physique des acteurs) qui contrebalancent l'importance de la BD.

³¹ À partir de 1990, la série *La Vie privée des animaux*.

En somme, comme pour tout film, ces caractéristiques esthétiques peuvent être interprétées différemment selon les spectateurs et surtout le contexte culturel dans lequel elles s'inscrivent (Altman 1999, Esquenazi 2007³³). Les valeurs attribuées aux voix et aux sons, les effets suscités par les images n'échappent pas à cette règle. Cependant, si l'on envisage d'un point de vue sémiologique l'adaptation comme « une transmutation de cette matière, arrachée aux conventions d'un imaginaire historiquement daté pour être réinterprétée, réancrée dans une architecture et une substance mythiques » (Serceau 93), l'adaptation réalisée par l'équipe de Morelli modifie le paradigme du héros. Elle semble construire l'idée d'un Corto Maltese qui traverse une page de l'Histoire contemporaine, reconnaissable par des actions historiquement datées, mais surtout par l'ajout de plans d'ensemble qui contextualisent ses faits et gestes dans l'espace et la société. Là où, chez Hugo Pratt, Corto Maltese apparaît comme un aventurier rimbaldien indépendant, qui lie momentanément son sort individuel à l'Histoire collective pour des motifs mystérieux, le film constitue le héros en un personnage moins centré sur lui-même. Du mythe mystérieux construit par la bande dessinée au moyen de quelques épithètes visuelles de nature (uniforme vestimentaire, attitude altière marquée par de nombreux profils, casquette, col relevé, cigarette), le film semble proposer un héros plus inscrit dans un décor, entrant de manière plus soutenue en relation avec d'autres personnages ; ce qui l'humanise.

De façon plus générale, le film d'animation comme forme d'adaptation d'une bande-dessinée pose avec acuité la question de la fidélité dans la perception des signes iconiques proches : le dessin du plan du film, perçu dans la contiguïté du dessin de la planche. On l'a vu, grâce à l'étude sémiologique des contours du héros dans le film de Morelli, le jeu de variations et de reproductions dans le plan cinématographique du dessin de la planche, repose sur une relation complexe entre le signifiant iconique, le type et le référent. Celle-ci présente

³³ Voir en particulier la première partie, chapitre 3, p. 75-89 sur l'interprétation, la description et son jugement.

une complexité d'autant plus grande dans le cas du film d'animation que la parenté des images avec la BD peut abuser ou décevoir le spectateur. Si toute action de spectature met en relation un sujet et un objet de désir, le sujet que constituent les aventures de Corto Maltese, comme la figure particulière de ce héros, peuvent être retrouvés au cinéma. Mais dans l'adaptation d'une bande dessinée en film d'animation, l'objet du désir constitué par l'image filmique est modifié. Si les personnages peuvent être les mêmes, les actions semblables, leur découpage, leur mise en scène identiques, il n'en demeure par moins que le système spatio-topique n'est plus le même : la vignette, l'hypercadre, la marge, les jeux sur les fonctions du cadre, la mise en page ne s'y retrouvent plus. Si bien que pour beaucoup de lecteurs de *Corto Maltese en Sibérie*, le visionnement de *La Cour secrète des arcanes* est voué à s'accomplir sur un arrière plan sémiologique différent, celui de la bande dessinée. Dans le cas de l'adaptation d'une BD en film joué, la rupture sémiologique est plus forte et la référence à l'œuvre première mise à distance, comme une sorte de traduction qui est autorisée à prendre plus ou moins de liberté. Mais dans le cas du film d'animation, la rupture s'apparente plus à une évolution du système de signe qui doit laisser des traces visibles de son origine iconique : donner à voir, dans le mouvement ininterrompu des images du film, la fixité originelle de ces images. De là peut-être le recours à d'autres formes d'équivalences, celles des voix entendues-reconnues et non déformées, associées aux personnages dessinés, qui contribuent à rompre une illusion référentielle du film et à signifier la part d'arbitraire dans les choix d'adaptation cinématographique d'une bande dessinée, surtout lorsque celle-ci est fameuse.

Ouvrages cités

Campbell, Joseph. *Le héros aux mille et un visages*, Paris : Oxus, 2010.

Chion, Michel. *La Voix au cinéma*. Paris : Cahiers du Cinéma, 1984.

---. *Un Art sonore, le cinéma*. Paris : Cahiers du Cinéma, 2003.

- Corto Maltese : La Cour secrète des arcanes*. Mise en scène. Pascal Morelli. Canal+, 2002. DVD. Studio Canal, 2003.
- Esquenazi, Jean-Pierre, *Sociologie des œuvres-De la production à l'interprétation*, Paris : A. Colin, 2007.
- Groensteen, Thierry. *Système de la bande dessinée*. Paris : PUF, 1999.
- Groupe µ. *Traité du signe visuel. Pour une rhétorique de l'image*. Paris : Seuil, 1992.
- Ingres, Jean-Antoine Dominique. *Ecrits sur l'art*, Paris : La bibliothèque des Arts, 1994.
- Jullier, Laurent. *Analyser un film : De l'émotion à l'interprétation*. Paris : Flammarion, 2012.
- Moulin, Joëlle. *Cinéma et peinture*. Paris : Citadelles & Mazenod, 2011.
- Paroles du réalisateur Pascal Morelli*. Documentation de AFCAE, Association Française des Cinémas d'Art et Essai. Paris : AFCAE-CNC, 2002.
- Pratt, Hugo. *Corto Maltese en Sibérie*. Paris : Casterman, 2010 [1974].
- Rancières, Jacques. *L'Inconscient esthétique*. Paris : Galilée, 2001.
- Ropars-Wuilleumier, Marie-Claire. *Le Texte divisé*. Paris : PUF, 1981.
- Serceau, Michel. *L'Adaptation cinématographique des textes littéraires*. Liège : Céfal, 1999.
- Sipièrre, Dominique. « La voix au cinéma, divorce et retrouvailles ». *Tropisme* 17 (2011) : 159-72.
- Stam, Robert et Alessandra Raengo. *Literature and Film: A guide to the theory and practice of film adaptation*. Malden, MA : Blackwell Publishing, 2005.

Résumés :

Comment le franchissement des genres, de la bande dessinée au film cinématographique est-il opéré ? Comment, s'agissant d'une figure de héros de la bande-dessinée, affectionnée par un lectorat adulte souvent expert, le film *Corto Maltese : la cour secrète des arcanes*, propose-t-il des équivalences sémiotiques entre la bande dessinée, marquée par la ligne claire prattienne, et le film d'animation ? L'article livre des éléments de réponse, à partir d'analyses sémiologiques qui portent sur les choix visuels mais aussi sonores du film de Morelli. Il apparaît que le film semble pensé comme un espace d'expérimentation, où le geste de création visuelle est mis en exergue, où les décors sont conçus comme le moyen d'un renouvellement de la représentation du héros, mais aussi comme un moyen d'établir une

filiation avec un autre pan de la production artistique de Pratt. Il apparaît enfin que l'influence des choix de la postsynchronisation, comme moyen d'inventer des équivalences du tracé caractéristique de Hugo Pratt, participe d'une humanisation du héros de la bande-dessinée. Penser ces caractéristiques permet de penser plus généralement les questions de l'adaptation cinématographique de bande-dessinée en film d'animation.

How crossing genres, from comic to film movie is it made? How, in the case of a hero of the comic, affectionate by an adult readership often expert, the film *Corto Maltese: the arcane secret court*, he offers semiotic equivalence between comics, marked by pratt clear line, and animation? The article provides some answers, from semiotic analyzes that focus on visual choice but sound film Morelli.

It appears that the film seems designed as a space for experimentation, where the act of visual design is highlighted, where the sets are designed as a means of renewal of the hero, but also as a means of establish an affiliation with another piece of the artistic production of Pratt. Finally, it appears that the influence of the choice of dubbing, as a means to invent equivalents of characteristic pattern of Hugo Pratt, is part of a humanization of hero comics. These characteristics suggests more generally issues the film adaptation of comic in animation.

Bourdier, P. (2015). "Historicité et jeu des signes dans *Corto Maltese : La cour secrète des arcanes*, adaptation de *Corto Maltese en Sibérie*, d'Hugo Pratt", *Bande dessinée et adaptations : littérature, cinéma, tv*. Presses universitaires Blaise Pascal, pp. 230-245.