

Introduction – Adaptations animées, bien plus que des dessins qui bougent

AUDREY LOUCKX

Université de Mons

Mots clés : adaptation · animation · adaptation animée · intertextualité · transdisciplinarité

Introduction – Adaptations animées, bien plus que des dessins qui bougent

Comme l’a exposé Paul Wells lors d’une récente conférence à l’université de Mons (mai 2025), l’adaptation en animation est comme une « seconde nature »¹. D’abord parce que le médium de l’animation est, par nature, protéiforme et s’adapte donc aisément à tout type de représentation – qu’elle soit narrative ou conceptuelle, fictionnelle ou documentaire. Ensuite parce que lorsque, au moyen de l’animation, un texte est adapté, transposé dans une nouvelle forme – qu’il s’agisse d’un court ou d’un long métrage, d’un produit cinématographique ou télévisuel, d’une réalisation artistique ou conceptuelle –, il se trouve transformé par une série d’adaptations techniques, presque organiques, inhérentes aux procédés de production d’un film d’animation. Wells nous dit :

Un scénario devient une esquisse, qui, elle, devient une conception artistique, qui, ensuite, peut se transformer en marionnette, en modèle, ou en maquette, que l’on pourra alors habiller et installer dans différents décors ou adapter à différentes exigences techniques. Mis en scène et joué, il devient alors un personnage (vivant)².

En rappelant ces étapes, Wells souligne l’adaptabilité naturelle de l’animation constituée par la richesse même des techniques auxquelles elle peut faire appel. Que l’adaptation animée soit un dessin, une modélisation de synthèse en 2 ou 3D, une création *stop-motion*, ou tout autre format technique qui produit le mouvement, la création originale qui en découle passera inmanquablement par des transformations héritées des étapes de production établies dès les débuts de l’histoire de l’animation³.

Cette seconde nature, Wells la définit également par la « réalité de second ordre, fondamentalement rhétorique »⁴ que crée l’animation. Cette réalité prend

¹ Wells, Paul, « Animation, Adaptation and “Second Nature”: The Da Vinci Mode » [Conférence], Les Processus de vulgarisation des langues de spécialité dans la culture populaire, UMONS, Mons, Belgique, 6-7 mai 2025. Comme la présentation était en anglais, c’est moi qui traduis.

² « A script may become a sketch which may become a formal design, which in turn may become a puppet or model, which in turn may be necessarily costumed and propped for differing contexts or technical requirements. It may be staged and perform, and become a (living) character. »

³ Rappelons peut-être brièvement ici que l’appellation « animation » a été proposée dès les débuts de sa tradition académique dans le but de pouvoir y inclure la très large de gamme de techniques et pratiques créatives que des termes tels que « dessin animé » ou « cinéma d’animation » ne permettaient pas de désigner.

⁴ « The inherently rhetorical second order reality of the animated form. »

sa forme dans la manière dont l'animation *crée* le mouvement, par opposition au cinéma en prise de vue réelle qui, lui, l'enregistre. Cet acte créateur insuffle nécessairement au mouvement animé une nature double : le mouvement en animation fait sens *et* raconte. L'adaptation en animation, parce qu'elle génère un mouvement qui *raconte* et *donne du sens* à une nouvelle réalité, serait donc à approcher comme une pratique transdisciplinaire qui a trait aux textes, aux techniques et aux transitions qu'elle présuppose.

Ces observations mènent Wells à présenter l'adaptation animée comme une forme de « fiction historicisée ». La réalité créée par l'adaptation animée se trouve recontextualisée par le prisme de l'interprétation qu'en donne l'adaptateur : la trame narrative initiale renaît dans un nouveau contexte spatio-temporel. Dès lors, l'adaptation animée *raconte une histoire* (à entendre ici dans son double sens historique et narratif) qui portera inmanquablement la trace des traditions dont elle découle. Cette nouvelle fiction se trouve « historicisée » en s'inscrivant dans une tradition transdisciplinaire évoquant l'histoire des arts, du cinéma et de l'animation mais aussi une histoire culturelle et politique.

Les articles de ce dossier abordent tous à leur manière des exemples concrets qui viennent confirmer ces récents postulats. En s'intéressant à une multiplicité de genres, de contextes culturels et de formats d'animation, chacune des contributions prouvent qu'approcher l'adaptation en animation requiert nécessairement d'engager un questionnement qui implique texte, technique et transformation, mais aussi tradition. Les travaux de ce dossier ont donc été organisés en deux temps : le premier interroge les relations entre adaptation animée, tradition littéraire et pop culture ; le second aborde l'adaptation animée comme une série de pratiques résolument culturelles ouvrant la voie aux rapports entre tradition, inter- et transculturalité.

Les trois premiers articles, de John Harbour, Elizabeth Heaney et Tatyana Carillo, abordent chacun la relation intrinsèque entre tradition littéraire (voire canonique) et pop culture, que l'adaptation animée met en perspective. Harbour, dans « L'arche de Noé : Une pluie de dessins animés des années 1920 et 1930 adaptés du récit du Déluge », s'interroge sur la profusion dans les premiers temps du cinéma d'animation (1923-1959) d'adaptations du récit biblique du Déluge. Il propose des explications à la fois techniques et culturelles qui inscrivent ces réitérations d'un texte fondateur et canonique dans l'essor de nouvelles pratiques ancrées dans la production et la consommation de la culture populaire. Elizabeth Heaney et Tatyana Carillo se sont chacune penchées sur l'adaptation du conte d'E.T.A. Hoffman, *Casse-noisette et le roi des souris*. Ce conte, que le public connaît

souvent mieux par l'adaptation en ballet-féerie par Tchaïkovsky, prend ici de nouvelles formes, celle d'un épisode d'une série télévisée mettant en scène l'inénarrable Mickey Mouse et ses amis, et celle du premier d'une série de long-métrages dans lesquels Barbie, poupée iconique, devient personnage en mouvement. Dans « The Problem with Mickey Mouse – Perceptions of Narrative and Aesthetic Value in Children's Animated Television Adaptation », Heaney propose une lecture plus inclusive de l'adaptation animée en mettant en avant le ton ironique et les prouesses métafictionnelles et réflexives de l'adaptation de *Casinoisette* dans l'épisode éponyme de la série du début des années 2000 *Mickey Mouse House*. Dans « From Prose to Pas De Deux – *Barbie in the Nutcracker* (2001) and the Refashioning of The Nutcracker Narrative into a Piece of Barbie's Legacy », Carillo propose une lecture résolument transdisciplinaire de la manière dont Mattel a aujourd'hui pu faire de Barbie une icône des pratiques de narration transmédia ancrées dans la consommation de la pop culture.

Les quatre articles qui suivent d'Anaïs Cabart, Oriane Sidre, Marie Pascal et Kimberly Clough abordent quant à eux l'adaptation de textes ancrés dans un contexte culturel distinct et dont la transposition en fiction historicisée témoigne d'une réappropriation du médium artistique et cinématographique ou d'un geste résolument transculturel voire politique. Dans « Par-delà le réel : l'adaptation animée de *Perfect Blue* », Cabart traite de l'adaptation *anime* par le réalisateur Satoshi Kon du roman Japonais *Perfect Blue : Métamorphose d'une idole* de Yohikazu Takeushi. *Perfect Blue* (1997) est un film qui a fait date dans l'histoire de l'*anime* et la lecture qu'elle en propose souligne comment le réalisateur, en construisant sa réinterprétation de l'intrigue initiale, en fait une œuvre méta-cinématographique construite sur une mise en abyme de l'expérience de la protagoniste, Mima Kirigoe, l'érigeant en l'héroïne tout spécifiquement réaliste d'un thriller psychologique. Dans « Savez-vous bien ce que c'est ? Une esthétique pour changer l'apprentissage : la quête polysémique de l'adaptation animée *Train de nuit dans la voie lactée* (1985) », Sidre propose, elle aussi, l'analyse d'une adaptation ancrée dans la tradition japonaise, celle de *Train de nuit dans la voie lactée*, nouvelle poétique et éminemment métaphorique de l'auteur Kenji Miyazawa. Ce texte publié à titre posthume est adapté en 1985 par Gisaburô Sugii. Sidre nous en donne une lecture qui met en avant l'importance pour les visées pédagogiques de l'adaptation d'à la fois dévoiler le sens tout en laissant également libre court à l'interprétation. Ceci passant parfois par un effort de réitération de l'illisibilité ou de l'hermétisme du texte adapté. Dans « Le Futurisme autochtone, de la survivance à la résurgence – *Petit tonnerre* (2009), *Lumaajuuq* (2010) et *La montagne de SGaana* (2017) », Pascal aborde la nature libératrice et amplificatrice de l'adaptation animée. En proposant

une lecture de trois adaptations de légendes autochtones, elle démontre que l'animation offre un tremplin technique et artistique à des concepts, tels que le futurisme autochtone, la survivance et la résurgence, qui sous-tendent la pensée décoloniale de ces films. Enfin, dans « The Erasure of Women's Activism in Nora Twomey's *The Breadwinner* », Clough aborde l'adaptation de *Parvana : Une enfance en Afghanistan* de Deborah Ellis, adapté en 2017 par Nora Twomey, l'une des fondatrices du studio irlandais Cartoon Saloon. Le film, salué par la critique, est fidèle à l'esthétique stylisée du studio et donne à sa réitération de la trame du roman une nouvelle profondeur diégétique. Clough en offre cependant une lecture éclairée par les questions de genre et y voit un appauvrissement du motif de l'émancipation collective des femmes présent dans le roman. En donnant au roman d'Ellis une nouvelle interprétation par une perspective interculturelle, certaines spécificités de la réalité afghane, telle que le texte la désignait, se trouvent transformées.

Les sept contributions de ce dossier démontrent donc chacune la pertinence d'une approche transdisciplinaire de l'adaptation en animation. Ces fictions historicisées ne peuvent être appréhendées dans toute leur richesse que par le biais de questionnements qui les abordent en accueillant leur complexité. Ceci passe par l'éclaircissement nécessaire du nexus des traditions textuelles, techniques, artistiques, culturelles et politiques dans lequel elles s'inscrivent.

Référence

Wells, Paul, « Animation, Adaptation and "Second Nature": The Da Vinci Mode » [Conférence], LSP2025 - Les Processus de vulgarisation des langues de spécialité dans la culture populaire, UMONS, Mons, Belgique, 6-7 mai 2025.

Biobibliographie de l'auteure

Audrey Louckx est chargée de cours à la Faculté de Traduction et d'interprétation (FTI-EII) de l'Université de Mons (UMONS) en Belgique. Elle a obtenu son doctorat en littérature Américaine contemporaine en 2013. Ses recherches actuelles portent sur l'adaptation cinématographique et l'intermédialité dans la littérature et la pop culture américaine. En tant que membre de Disnet – le réseau Disney, Culture and Society, et de plusieurs associations de pop culture aux États-Unis, elle travaille également sur les références intertextuelles et intermédiales (aussi appelées Easter eggs) et la notion de nostalgie dans les films Disney. Sa publication la plus récente sur l'utilisation transtextuelle des Easter eggs chez Disney a été publiée dans *The Journal of American Culture* (2024, vol. 47, n°2, pp. 131-142).