

Matthieu Letourneux

Sandokan nel labirinto della morte : permanence des univers de fiction de Salgari dans le dédale des adaptations médiatiques.

L'un des gages de la fortune d'une oeuvre populaire est sa faculté à se prolonger dans des transpositions médiatiques : romans, films, bandes dessinées, mais aussi toute la gamme des produits dérivés (du cahier au sous-verre en passant par le porte-clefs et la carte postale¹) que permettent les caractéristiques de l'univers de fiction. S'il est facile de donner des explications économiques ou sociologiques d'une telle circulation et extension du champ de l'oeuvre, si on peut encore aisément mettre en évidence les relations entre ces pratiques de consommation et les modalités de lecture populaire (à commencer par l'importance donnée à la diégèse et la relative indifférence au style), il faut aussi se demander s'il existe dans l'oeuvre des caractéristiques qui expliquent un tel destin. Pourquoi l'oeuvre de tel écrivain survit-elle là où d'autres sombrent ? La question est connue, mais elle ne se pose pas tout à fait de la même façon lorsqu'il s'agit de légitimation par l'Histoire et de survie à travers des déclinaisons populaires. Qu'est-ce qui est retenu de l'oeuvre adaptée ? Comment l'identifie-t-on dans les différentes interprétations plus ou moins lâches qui en sont offertes ? Qu'en reste-t-il à travers les reformulations de plus en plus stéréotypées qu'on en propose au fil du temps ? Y a-t-il continuité et complémentarité des avatars transmédiatiques ou chaque média génère-t-il un discours spécifique ? Y a-t-il des propriétés de l'oeuvre qui expliqueraient qu'elle connaisse une telle postérité là où d'autres seraient condamnées à décliner ? Il est probablement vain d'espérer répondre à toutes ces questions, et de croire qu'une même analyse puisse être donnée pour l'ensemble des oeuvres. En revanche, on peut aborder plusieurs de ces aspects par le biais d'une oeuvre, ici celle d'Emilio Salgari, en tentant de décrire quelques mécanismes de dissémination médiatiques, leurs conséquences, et ce qu'elles nous apprennent des pratiques d'écriture et de consommation.



I Figli dell'Aria, 1904, Copertina di Rodolfo Paoletti

L'oeuvre d'Emilio Salgari fournit en effet un exemple de cette survivance populaire, à travers les prolongements et déclinaisons qu'ont connus certaines de ses oeuvres. On peut en rappeler succinctement quelques aspects, à commencer par les plus évidents. Ainsi, dans sa *Nuova Bibliografia Salgariana*, Vittorio Sarti ne comptait pas moins de 57 faux romans de Salgari, écrits par ses fils, par Luigi Motta ou par d'autres, et reprenant pour la plupart ses personnages les plus fameux - Sandokan, Yanez, le Corsaire Noir, Testa di Pietra, etc². Outre ces annexions directes du nom et de l'oeuvre de l'auteur, on ne compte pas les plagiats plus ou moins assumés, non seulement en Italie (où la plupart des romans de Luigi Motta peut être

considérée de la sorte)³, mais ailleurs dans le monde⁴. Au XXe siècle, c'est tout naturellement que les nouveaux médias populaires se sont substitués au roman, et les déclinaisons se sont désormais faites sous forme de films (muets, puis parlés), de bandes dessinées, de romans-photos, de séries télévisées et de jeux vidéo⁵. Mais on ne mesure pas totalement le succès de l'oeuvre si on n'évoque pas les nombreux produits dérivés qui ont été proposés pendant un siècle : planches de personnages à découper (Marca Salgari, dans les années 1930), cahiers d'écoliers (années 40-50), images Liebig à collectionner (1964). Les produits dérivés se sont encore multipliés avec les séries télévisées et les versions filmées d'après guerre : les séries télévisées ont ainsi donné lieu à de multiples figurines et poupées (chez Furgo, Mattel, Star Toys, Giochi Preziosi...), jeux de société (chez Editrice Giochi, Clementoni, Miro...), albums d'autocollants (chez Panini), bandes dessinées, romans photo, disques 33 et 45 tours, etc. ; l'ensemble contribuant à constituer les personnages (le Corsaire Noir et, plus encore, Sandokan) en figures de l'imaginaire collectif.

Certes, ce ne sont pas les seuls. La liste est longue des personnages populaires à connaître un tel destin - Tarzan, Zorro, Winnetou en sont des exemples du début du siècle - et le cas de Salgari n'a rien d'exceptionnel. Il serait aisé de donner des explications au développement de personnages ou d'univers de fiction transmédiatiques au début du siècle. La première serait à rechercher dans la montée en puissance du cinéma comme média populaire dominant⁶. Or, le cinéma s'est nourri dès ses débuts des romans populaires nationaux, adaptant, en France, les oeuvres de Dumas ou celles de Bernède, en Grande-Bretagne, celles de Conan Doyle, etc. Rien d'étonnant à ce que Salgari, qui était à l'époque l'un des auteurs de récits populaires à connaître le plus grand succès en Italie, ait figuré parmi les premiers à voir son oeuvre déclinée à l'écran⁷, d'autant qu'au début du siècle, elle ne lui appartenait plus complètement, étant déjà largement pillée par la littérature populaire.

Le fait que les oeuvres de Salgari ont été particulièrement lues par des lecteurs enfants (sans qu'il soit toujours possible de dire clairement qu'elles ont été écrites pour les enfants)⁸, est une autre explication du développement de son oeuvre sur des supports différents. Longtemps, ses récits sont restés les lectures favorites des jeunes garçons, souvent dans des versions tronquées, adaptées, qui participent à la dégradation du sentiment de l'unicité de l'oeuvre au profit de la diffusion de ses thèmes. De même, nombreuses sont les versions médiatiques de l'oeuvre à viser directement les jeunes lecteurs : c'est le cas des bandes dessinées (longtemps destinées aux seuls enfants) ; c'est surtout celui des jouets, qui correspondent à une volonté de tirer parti de cette tendance des enfants à reproduire les récits qu'ils ont lus. En témoignent les planches à découper de Sandokan⁹ ou les cahiers d'écoliers de l'immédiat après-guerre représentant des enfants jouant à Sandokan ou au Corsaire Noir. En outre, comme cela a été le cas pour le roman de Collodi, l'importance des adaptations transmédiatiques de Salgari s'explique probablement par son statut de littérature de transmission - romans que les parents qui les ont lus autrefois lèguent à leurs propres enfants en en faisant un lieu de reproduction culturelle. Ce souci de voir survivre l'oeuvre malgré l'évolution des pratiques de lecture explique en tout cas la multiplication non seulement des adaptations tronquées, mais aussi des versions sur d'autres médias : récits en images, bandes dessinées et bientôt dessins animés, jeux vidéo... toutes ces oeuvres sont en

quelque sorte légitimées parce qu'elles reprennent des « classiques » - ou du moins des titres qui rappellent aux parents leurs lectures d'enfance.

Mais il existe des explications au sort des récits qui tiennent à la nature de l'oeuvre elle-même et au destin particulier qui a été le sien. D'abord, il faut remarquer que les récits de Salgari obéissent à un principe sériel. Les romans ne sont pas isolés, mais s'intègrent dans des cycles (celui des aventures indo-malaises, celui du Corsaire Noir, celui des corsaires des Antilles, celui des aventuriers de l'air, etc.) ; et plutôt que de proposer des oeuvres closes sur elles-mêmes, Salgari ouvre des séries de récits à héros récurrents¹⁰. Au contraire, chaque clôture se dénonce comme illusoire : que Sandokan perde son île et proclame que « le Tigre est mort et pour toujours », et dans le récit suivant, il fera la preuve que ce « toujours » est en définitive tout relatif. Que le Corsaire Noir décide de noyer la fille de son ennemi, et celle-ci reviendra, « reine des Caraïbes » ; que l'un et l'autre, s'engloutissant dans les flots, choisissent d'abandonner l'aventure, et c'est leur fille qui reprendra le flambeau. Cette façon qu'a l'auteur de relancer une oeuvre après son point final est connue dans les pratiques populaires, où l'on n'abandonne pas facilement des personnages qui ont rencontré le succès. Quoi qu'il en soit, elle indique, de façon forte, l'impossibilité de clore le récit ; mieux, elle est une invitation à le relancer inlassablement. Autrement dit, elle tend à faire de l'univers de fiction créé par l'auteur un univers transfictionnel¹¹, invitant à le considérer comme ouvert et en quelque sorte rémanent.

Si cette incitation à continuer le récit par-delà chacune des oeuvres s'est naturellement traduite par des prolongements et que d'autres ont proposé leurs propres aventures des héros de Salgari, la quantité des oeuvres inspirées de l'écrivain s'explique en réalité également par des raisons différentes. D'abord, il faut souligner son isolement dans le champ de la littérature italienne. Tandis que les lecteurs français, anglais ou allemands bénéficiaient d'une longue tradition de romanciers d'aventures, les Italiens n'ont eu entre les mains que des oeuvres d'importation avant Salgari. A contrario, le succès de ses romans a entraîné une véritable vogue dans le pays, produisant ce qu'on pourrait appeler un genre populaire, celui des récits « à la Salgari » au même titre qu'il existe des récits « à la Jules Verne ». Mais contrairement à ce qui s'est produit dans l'oeuvre de Verne, ce ne sont pas seulement les structures ou les thèmes de l'oeuvre qui ont été imités (voyages et machines extraordinaires), ni même les spécificités d'une écriture, mais l'ensemble de l'univers de fiction, jusqu'aux personnages eux-mêmes. Or, ces imitations n'ont pas eu pour unique conséquence de prolonger le cycle des aventures des personnages. Elles tendent à altérer également la réception de l'oeuvre. En effet, elles se traduisent par un affaiblissement des propriétés stylistiques associées aux romans de l'auteur. C'est vrai, de façon frappante, des romans dans lesquels le nom même de Salgari est usurpé par ses fils ou Luigi Motta (*Addio Mompracem*, 1924, *La Tigre della Malesia*, 1927, d'autres encore, sont ainsi présentés comme étant écrits avec Emilio Salgari), ou de celles qui jouent de l'ambiguïté auctoriale (comme lorsque le fils de Salgari signe O. Salgari, voire Salgari, des romans comme *Le ultime imprese del Corsaro Nero*, 1941, ou *Il Corsaro Rosso*, 1941). Mais en réalité, c'est vrai également des oeuvres qui ne jouent pas sur l'ambiguïté, mais sont signées par leurs auteurs (comme les récits d'Emilio Fancelli, *Le Pantere di Timor*¹², 1929, ou *Il Figlio di Yanez*, 1928) : en effet, faire survivre les personnages au-delà des limites de l'oeuvre de leur créateur, c'est inviter le lecteur à laisser de côté les questions d'écriture en privilégiant la

seule unité diégétique (laquelle est maintenue de façon plus ou moins rigoureuse)¹³.

Ces effets de transfictionnalité sont encore renforcés par l'insistance sur une cohésion générique qui s'affranchit cette fois de la stricte unité des univers de fiction : de fait, les auteurs italiens de romans d'aventures contemporains ou postérieurs à Salgari ont repris volontiers certains traits de ses oeuvres : le paysage indo-malais, l'imaginaire pirate, l'association de la barbarie et du raffinement asiatique, la sauvagerie des passions, le ton mélodramatique associé aux paysages... Tous ces traits n'ont pas été inventés par Salgari, et plusieurs études ont déjà pu établir une généalogie bien plus ancienne¹⁴. Mais ce qui importe c'est que tout invite à les identifier comme des propriétés de l'univers d'Emilio Salgari. En témoigne l'usage fréquent dans les titres des

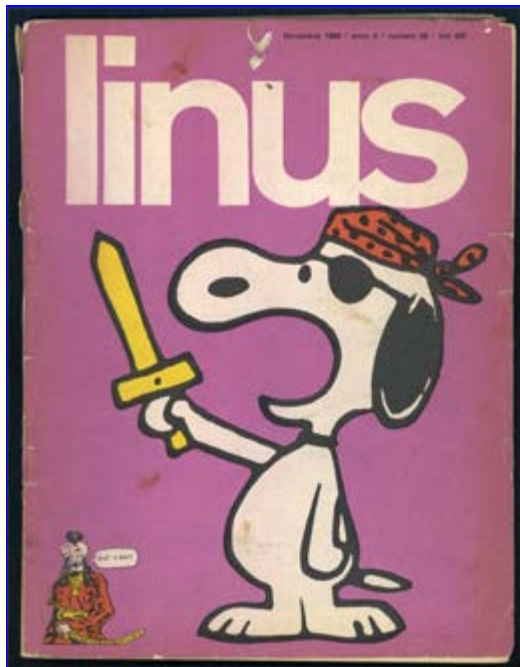


La caverna dei thugs

ouvrages de termes connotant le lien avec l'univers de l'écrivain : les « tigres »¹⁵, les « fils » et « filles »¹⁶, les corsaires de toutes les couleurs¹⁷... Ces efforts pour parasiter l'oeuvre de Salgari ont eu pour conséquence la constitution d'une continuité entre les univers de fiction qui ne paraissent plus tout à fait hétérogènes, même lorsqu'ils ne sont pas liés par des marques explicites de transfictionnalité. Autrement dit, même lorsque Sandokan, Tremal-Naik et Yanez ne sont pas là pour assurer le lien entre les oeuvres, le sentiment d'une unité de l'univers de fiction, d'une continuité entre les récits existe chez le lecteur. Tout se passe comme si les aventures se déroulaient dans le monde de Sandokan et de Yanez, mais en leur absence : les Thugs, les tigres, l'armée coloniale anglaise, les citadelles dans la jungle... rien ne manque de l'univers de fiction original. Certes, ces traits sont également ceux du référent géographique : après tout, il a existé des Thugs, des tigres et une armée coloniale britannique au XIXe siècle dans la péninsule indienne. Mais, dans les oeuvres, tout vise à conjurer le référent réaliste au profit de l'intertexte. C'est en tout cas à une telle interprétation que semble nous inviter par exemple l'ouverture d'*Il Figlio di Yanez* de Fancelli.

« L'India, paese delle cento meraviglie ; culla del misterioso e del fantastico ; patria della più bizzarra e maestosa architettura ; regno delle più atroci miserie e delle ricchezze più regali ; madre di popoli dalle religioni, le costumanze più strane e diverse »¹⁸.

Ici, l'hyperbole n'a pas seulement pour fonction d'installer un univers de fiction propice à l'aventure, mais d'imposer un espace évoqué tout entier à travers des termes occultant tous les repères référentiels (« misterioso », « bizzarra », « strane ») pour leur substituer un espace de la fable (« meraviglie », « fantastico »). Mais si une telle impression est possible, c'est que la description hyperbolique de la « terre des mystères » rappelle surtout l'ouverture fameuse des *Mystères de la jungle noire*, et la présentation qui y est faite des *sunderbunds*. C'est au même intertexte que renvoie Luigi Motta dans sa description liminaire du delta de l'Iravaddi.



Linus

« La vie, au voisinage de ces eaux, est une chose impossible à qui n'a pas l'habitude de l'aventure ; a qui n'a pas, surtout, le corps cuirassé contre les maux que multiplient là les miasmes générateurs de fièvres mortelles.

« Il se produit là, sur toute l'étendue de cet immense delta, comme un frémissement continu des animalcules imperceptibles, qui sont les porteurs de mille et mille fléaux. Ces miasmes délétères sont retenus là par la putréfaction des troncs d'arbre séculaires ; par la corruption aussi d'une foule de cadavres d'animaux de toute sorte [...]

« Le vent qui souffle en ces lieux est un véritable vent de mort [...]

« De tout cela, il résulte que le Bas-Iravaddi est complètement désert. Les indigènes eux-mêmes ne le fréquentent pas. Ils se bornent à le traverser avec leurs embarcations légères [...]

« Ainsi, cette zone se présente comme un désert touffu et sauvage, dans lequel la nature a multiplié les fièvres et où vivent seulement des reptiles et des bêtes sauvages, éternellement en lutte les unes contre les autres »¹⁹.



Romanzo di Emilio Salgari

Ici, le démarcage est évident. Chaque notation trouve sa source non dans une remarque géographique, mais dans un trait de la description liminaire de Salgari. Ce monde qu'il s'agit d'imiter, c'est celui des romans, parce que c'est bien là que le lecteur espère qu'on lui permettra de se rendre. Bien plus, Motta surenchérit ici



Romanzo di Emilio Salgari

par rapport à Salgari, puisqu'il brode sur chaque notation de Salgari (nous nous sommes contenté de reprendre l'amorce de chaque paragraphe). Ce qu'il décrit, c'est un espace imaginaire codifié par Salgari : la terre d'aventures indo-malaise²⁰.

S'ils ne le font pas toujours dès l'incipit, les romans « à la Salgari » (qu'ils reprennent ou non les personnages créés par l'écrivain italien)aturent généralement le texte de termes qui désignent directement leur source :

pas un décor sans prahos, Banians, pas un costume sans parang ou kriss. Et les italiques, comme les guillemets ou les termes en majuscules jouent le rôle de signaux d'une intertextualité. Ainsi, les premiers ne se contentent pas d'identifier les termes étrangers ou les noms de navires, ils les associent à des expressions qui désignent ce pays comme étant le propre de Salgari²¹ ; les termes entre guillemets quant à eux renvoient bien souvent à des expressions stéréotypées empruntées aux oeuvres initiales (tel le « fratellino » dont Giovanni Bertinetti truffe *Il Fantasma di Sandokan*) ; les noms propres quant à eux cartographient une sorte de géographie de l'imaginaire, peuplée de Tigre Bianca, de Tigre della Malesia, de Perla di Labuan, de Pagoda misteriosa... Majuscules, italiques ou guillemets ont en réalité pour fonction de désigner un langage spécifique, celui qui fonde l'univers de fiction qui intéresse les auteurs et les lecteurs. Ici, tout n'est affaire que de langage.

Avec les imitations successives de l'oeuvre de Salgari, les univers de fiction créés par l'auteur cessent en un sens de lui appartenir tout à fait, ils glissent en quelque sorte du propre au commun, mais acquièrent en retour une autonomie qui garantit leur pouvoir de séduction immédiat. Communs, ils le deviennent à plus d'un titre : d'abord, ils appartiennent à tous et, de fait, tout le monde se met à écrire - ou à filmer - des récits « à la Salgari ». A tel point qu'il devient difficile d'établir une liste des films adaptés de Salgari : entre les adaptations de tel ou tel roman si libres qu'elles n'ont plus rien à voir avec la trame de l'oeuvre initiale, et les aventures pirates ou malaises « originales » si proches de l'esprit de Salgari qu'on ne peut s'empêcher d'établir un air de famille, les limites sont souvent difficiles à déterminer. Mais communs, les univers de fiction le deviennent surtout parce que les traits partagés par les oeuvres sont les plus banals, les plus vagues. Dans les représentations picturales, ils se limitent à quelques éléments de costume fétichisés : le turban malais (auquel on substitue d'ailleurs souvent le bandeau), la chemise noire du corsaire, le tigre domestique... A cela, on peut ajouter un catalogue de décors conventionnels : le praho, les banians, les rivages caraïbes... A quelques noms enfin (mais pas toujours), issus des romans originaux : Sandokan, Yanez, Ventimiglia, le Rajah Brooke ou encore Morgan le pirate (dans ces deux derniers cas, les personnages ne sont que des homonymes des référents historiques, tant la version libre qu'en propose Salgari dans ses oeuvres fait office d'écran). Tout le reste peut être altéré dans de larges proportions : les héros

deviennent parfois des modèles coloniaux (à l'instar de Yanez dans *Il Figlio di Yanez* qui se fait offrir un royaume par le Gouverneur des Indes), les Malais et les pirates se transforment dans certains cas en adversaires cruels des colons (comme dans *La Tigre della Malesia*, roman dans lequel Sandokan se fait attaquer par... des pirates malais sur leurs prahos), l'aventure peut quitter le romanesque barbare propre à Salgari pour retrouver les schémas plus traditionnels du roman d'aventures coloniales. Les caractères des personnages eux-mêmes sont souvent altérés : Yanez par exemple est parfois caractérisé à travers les traits élégiaques de Sandokan (comme dans *Addio Mompracem* de Motta) ; parfois, son ironie se transforme en goût de la farce plus proche de celui de Testa di Pietra. Ce qui est vrai des romans l'est plus encore des films, et de façon de plus en plus évidente avec le temps, alors que les adaptations s'éloignent des romans de Salgari : quels liens entretient le culturiste Steve Reeves avec le Sandokan original ? Bien peu en effet, mais ce n'est pas grave, puisque l'histoire n'a elle-même pas grand-chose à voir avec les intrigues originales. Que dire des séries de dessins animés coproduites par la Rai et TF1, dans lesquelles Sandokan est un enfant, plus proche du « voleur de Bagdad » que du terrible Tigre ? Quant à la série *All'arrembaggio Sandokan*, elle condense les traits associés à Sandokan jusqu'à le figurer lui-même littéralement sous les traits d'un tigre, pour mieux raconter les récits de son choix. Il suffit désormais d'un signe, d'un détail, pour que l'on identifie la référence à Salgari : ce sont ces traits qu'évoquent les bandes dessinées parodiques de Jacovitti, d'Altan ou de la série des « Alan Ford ». C'est encore sur cette réduction de l'oeuvre à quelques signes minimalistes que repose la série des fascicules érotiques de la *Corsara Nera* : l'héroïne, aux deux-tiers nue, voit son costume féminisé à travers une simple ceinture et des cuissardes de cuir noir. La version du personnage de Sandokan qu'a proposée le fabricant de jouets Mattel donne un exemple frappant de cet affaiblissement du personnage : la figurine reprend le costume de l'acteur Kabir Bedi, soulignant le lien qui existe entre le héros de Salgari adapté à la télévision et la poupée... du moins en Italie, parce que partout ailleurs dans le monde, la figurine s'appelle Capitaine Flint, lequel n'est plus même malais, mais pirate des Caraïbes. A force d'adaptations transmédias, l'univers de fiction de Salgari se réduit à un simple nom.

Qu'est-ce qui est conservé, en définitive, d'Emilio Salgari dans les nombreuses adaptations qui en ont été proposées ? Si l'on se penche sur les intrigues privilégiées, on se rend compte de leur extrême banalité ; les récits corsaires en particulier ressemblent à tout roman d'aventures maritimes, avec son lot de duels, d'abordages et de tempêtes. Quant aux récits indo-malais, ils offrent leurs lots de conflits, de chasses, de combats contre les bêtes fauves... autrement dit le lot des romans d'aventures géographiques. Aucun de ces éléments n'est propre à l'oeuvre de Salgari. Qu'est-ce qui fait l'unité de l'oeuvre par-delà la garantie du nom ? La question mérite d'être posée aussi bien pour les récits « à la Salgari », que pour les oeuvres faisant explicitement état de liens transfictionnels - qu'il s'agisse de romans, de films... ou de poupées.

La poupée représente l'un des degrés les plus bas tout à la fois de la reprise stéréotypique et de la fiction. Si le personnage est figé, ses accessoires autour de lui, il est destiné à servir de support à des récits improvisés par



Poupée "Gli eroi dell'avventura"

l'enfant ; ce sont ses caractéristiques qui appellent ces futurs jeux de fiction. Autrement dit, la pauvreté des informations offertes par la figurine (son corps, son costume, ses accessoires) a pour revers une grande densité passant par une stéréotypie massive (chaque caractéristique doit suggérer des récits à l'enfant). Peu d'informations inutiles ici, tout fait sens, parce que tout doit inciter au jeu (c'est-à-dire à la fois donner envie de jouer avec la poupée, et suggérer des idées de jeu).

On peut dire que les spécificités d'une poupée (ou de tout jouet qui doit produire du récit - soldats, déguisements, etc.) sont autant de signes destinés à ouvrir (mais aussi à cadrer) des récits potentiels. Les propriétés de la poupée Barbie ne sont pas les mêmes que celles du baigneur parce que les deux jouets ne doivent pas générer les mêmes types d'histoires : ce que dit non seulement leur costume et leurs accessoires, mais aussi leur forme, leurs proportions, leur façon de tenir dans la main, de bouger, etc. De même peut-on envisager que les jouets inspirés des personnages de Salgari (tirés de la série du Corsaire Noir et de celle des Tigres indo-malais) sont une invitation à développer certaines intrigues, certains récits auxquels convient non seulement les traits traditionnels du jouets d'action (mise en avant des caractères virils, insistance sur les armes que la poupée doit pouvoir tenir, etc.), mais de ce jouet particulier qu'est le produit dérivé de l'oeuvre de Salgari (ou des films adaptés de son oeuvre pour les jouets les plus récents). De même que la poupée figurant un cow-boy mettra l'accent sur une panoplie invitant à certains récits (le pistolet appelant la scène du duel, le lasso appelant celle du dressage ou de la capture, etc.) ou que le soldat en appellera d'autres (qu'il ait pour accessoires des grenades, un couteau ou un walkie-talkie et l'enfant ne l'engagera pas dans la même « scène à faire »), de même le personnage de Salgari endosse une panoplie qui doit appeler le développement de récits typiques de Salgari. Autrement dit, par la fonction incitative qu'assure leur forte stéréotypie, les propriétés spécifiques de la poupée désignent l'image collective de l'aventure telle qu'on l'associe à l'oeuvre de l'écrivain italien - même quand on n'a de cette oeuvre qu'une idée très vague.

Ainsi, les poupées, jeux et jouets dérivés de l'oeuvre de Salgari (ou de ses adaptations médiatiques), parce qu'elles sont probablement les réécritures les plus élémentaires et les plus stéréotypées de l'oeuvre de Salgari sont aussi celles qui nous en disent le plus sur sa fortune. Reste que cette simplification est telle que la notion même de réécriture ne paraît pas s'appliquer à ces objets. D'abord, ils ne réécrivent pas directement les romans de l'écrivain italien, au moins dans le cas des versions tardives : ils dérivent d'autres oeuvres (films, dessins animés...), elles-mêmes adaptées du roman. Cette étape intermédiaire



Découpage

explique que les designers des jouets puissent ignorer jusqu'au nom de Salgari, comme c'est probablement le cas des concepteurs de la poupée de chez Mattel. Ensuite, pour parler de réécriture, encore faut-il qu'on ait le sentiment d'être face à un « texte ». Or, le seul texte présent sur les boîtes des figurines de chez Mattel, Furgo, Giochi Preziosi ou de chez Startoy, c'est le nom de Sandokan - et ce nom ne désigne peut-être pas tant le personnage que la série dont le produit est dérivé. Même dans une définition élargie de la notion, on a des difficultés à parler de « texte ». Peu d'images sur la boîte, sinon une reproduction de la figurine ou de son référent (acteur ou traits du personnage du dessin animé), généralement en action (sabre à la main ou poing dressé) ; autour du héros, quelques détails esquissés : un tigre, un praho (Furgo, Star Toys), quelques palmiers aussi, figurant à eux seuls la jungle (Furgo, Star Toys, Giochi Preziosi)... Quant à la figurine elle-même, ses caractéristiques et ses vêtements changent, mais ils proposent eux aussi leur lot d'invariants : la barbe n'est présente que sur les figurines des années 1970, et renvoie à l'acteur qui incarnait le Tigre à l'époque, Kabir Bedi. Les costumes sont plus libres, mais on y retrouve toujours la ceinture de tissu, la tunique et le bandeau dans les cheveux (ou le turban pour les soldats à découper des années 1930) : bref, tous ces éléments connotent l'idée d'Orient (qui explique également les cheveux noirs, seule référence claire à l'origine ethnique du héros). Enfin, on trouve toujours une arme à la ceinture du héros : parfois un pistolet, mais toujours une arme blanche, sabre (le fameux parang), poignard ou kriss. La pauvreté des indices dit aussi leur importance : dans les versions n'ayant pas les moyens de se payer la licence, ce sera eux que l'on convoquera pour rappeler le personnage et son univers en l'absence de son nom, comme dans cette Tombola delle avventure, jeu de loto banal en couverture duquel figure un barbu aux cheveux noirs, en costume oriental et l'épée à la main (en arrière plan, inévitablement, une tête de tigre et quelques branches de palmier), ou cette figurine de la série des *Eroi dell'avventura* de chez Migliorati (série qui comprend également, outre un Tarzan et un Zorro, un Corsaire Noir), sur le boîtier de laquelle ne figure pas le personnage, mais où on reconnaît immédiatement barbe et cheveux longs, tunique, ceinture en tissu et bandeau, le tout étant accompagné d'un parang. En l'absence d'autres informations, le costume du personnage doit figurer à lui seul l'essence du roman de Salgari ; ses invariants vont rejoindre le masque de Zorro et le pagne de Tarzan au royaume des accessoires, et que les fabricants de jouets se sont évidemment empressés de proposer également sous forme de déguisement, offrant bandeau et ceinture de tissu, accompagnés de « l'épée parang incluse ». On est ici dans une

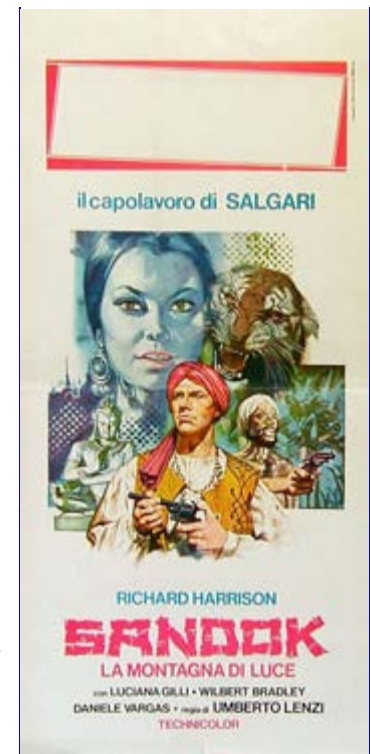
logique de stéréotypie extrême, à la limite de la fétichisation.

Ce costume de l'aventure « à la Salgari » ne se limite évidemment pas aux vêtements ; les designers prennent la peine d'indiquer en quelques traits un décor, par exemple sur l'emballage (jungle et mer des prahos - comme sur cette boîte de jeu de la société Miro sur laquelle Sandokan apparaît sur fond de mer en feu - bandeau dans les cheveux et sabre à la main - qu'on se rassure, le tigre et la jungle sont présents sur une illustration intérieure), une faune (le tigre, parfois le serpent), une flore (le palmier, probablement plus facile à représenter que le banian), et une population (habits rouges des soldats britanniques, loques et turbans des Malais et des Thugs). Dans les boîtes cependant, il n'y a que la figurine, voire le seul costume (voire encore, comme dans le cas du jeu de loto, de simples jetons numérotés). La mer, la jungle, les adversaires, l'enfant devra les imaginer au fil de ses activités. Cela signifie qu'ils découlent en quelque sorte du costume de Sandokan, qui en possède les propriétés en puissance. Enfiler le costume de Sandokan, manipuler la figurine, c'est naturellement faire exister un certain nombre de scènes à faire qu'ils appellent. La rencontre avec le tigre, l'abordage, et les aventures de jungle représentent l'essentiel de ces scènes, et elles n'ont besoin que d'un détail sur l'image pour qu'on les devine déjà (mâchoire de fauve, étendue d'eau et palmier). Ce costume fétichise d'ailleurs des traits signifiants : le vêtement oriental désigne le pays, les cheveux longs, la barbe, souvent les pieds nus évoquent la sauvagerie du personnage, l'arme renvoie à la violence du personnage (l'arme blanche, comme marque d'une forme de barbarie), la pierre précieuse au milieu du turban (ou les broderies sur la chemise) rappellent non seulement que le personnage est un prince, mais surtout que l'aventure indienne est saturée de trésors et de richesses fabuleuses - bref d'une puissance qui se marie assez bien chez Salgari (et dans ses meilleures adaptations) à la sauvagerie du personnage.



Découpage

C'est cette panoplie que l'on retrouve déjà inlassablement reproduite des couvertures de livres aux affiches de films : de Steve Reeves en costume blanc au coeur de la jungle, turban et ceinture de tissu rouges, pierres précieuses, sabre asiatique dans son fourreau, tandis qu'un tigre bondit vers lui (*Sandokan the Great*), à Richard Harrison,, turban rouge, broderies, un bouddha à gauche et quelques palmes à droite, une tête de tigre rugissant au dessus de sa tête, sur l'affiche de cette autre adaptation de Salgari, *Sandok, la montagna di luce*²² (le nom de Sandok étant une tentative d'associer, par effet de paronomase, une oeuvre moins connue de Salgari - La montagna di luce - au cycle le plus



Sandokan: La montagna di luce

fameux de l'auteur). On n'oubliera pas que tous les éléments figuraient déjà sur la couverture des *Misteri della jungla nera* en 1895 : feuilles de palme en arrière-plan, Tremal-Naik au turban, tigre sortant de la jungle. Absents de la première édition des Tigri di Mompracem, ces traits seront rapidement présents, au moins en partie, sur toutes les couvertures du cycle indo-malais. Ici encore, l'image fait figure de panoplie, mais d'une façon légèrement différente de celle des jouets : certes, il s'agit de renvoyer à des scènes à faire, de les promettre au lecteur qui identifie immédiatement à partir des accessoires stéréotypés l'univers d'Emilio Salgari - et l'on est dans ce cas dans la mise en scène d'un pacte de lecture. Mais elle joue aussi le rôle d'une légende, indiquant ce qu'on doit lire, ce qu'il s'agit de considérer comme le plus important. En ce sens, c'est bien un mouvement du texte au genre qu'enregistre l'illustration : certes, d'un roman à l'autre de Sandokan, la généricité ne recouvre qu'un groupe de textes réunis par un univers de fiction commun, celui du cycle ; certes, sur les affiches des films, c'est encore une logique transfictionnelle qui commande (qui échappe donc en partie à l'auteur, mais pas à l'unité postulée de l'univers de fiction). On voit cependant comment se codent ici les principes de ce qu'est le récit « à la Salgari ». En ce sens, les quelques éléments que nous avons identifiés font de leur pauvreté apparente un atout : ils refusent la dissémination de la signification pour insister sur une unité d'autant plus forte qu'elle repose sur peu d'éléments. Autrement dit, ils s'organisent selon une logique de phrase dont la totalité annonce beaucoup plus que chacun des éléments pris séparément : ils renvoient à une cohérence d'ensemble, désignent une vraisemblance de l'oeuvre, annoncent certaines propriétés liées à la fois aux conventions du roman d'aventures (supposant certaines caractérisations de l'espace, certains événements, une forte thématization du schéma actantiel, ou encore une structure épisodique), aux principes du cycle (invitant à prendre en compte l'existence préalable de certains traits des personnages, certains lieux, etc.), et surtout aux stéréotypes spécifiques à l'oeuvre de Salgari. C'est donc à la fois un univers de fiction, une série d'intertextes, des conventions génériques, ou encore des indications sur les modalités de communication, qui sont indiqués, dès la couverture, au lecteur.

Evidemment, ce sont ces propriétés que l'on va retrouver dans les récits « à la Salgari ». Certes, il va de soi que les oeuvres romanesques proposent un système stéréotypique plus complexe dont les codes ne se confondent pas avec ceux du langage pictural. Il n'empêche que le principe reste celui d'un nombre de traits

limités que l'on reprend consciemment pour donner à son récit un air de famille avec ceux de Salgari. Quand la référence aux personnages de Salgari est explicite, l'association du nom, de la panoplie, et des événements est naturelle. Elle est cependant renforcée par des efforts pour conjurer tout soupçon de simple homonymie, en convoquant certaines références qui explicitent le lien : par exemple, des allusions à des épisodes précédents, comme la première perte de Mompracem dans *Addio Mompracem* de Luigi Motta ; certains traits stylistiques - le mélodrame, le goût des atmosphères frénétiques, certaines expressions ou attitudes des personnages - les plaisanteries de Yanez, son goût pour le tabac, la tendance de Sandokan à la déploration... Ici encore, on s'inscrit dans une logique du trait fétichisé, puisqu'il signifie moins par lui-même qu'à travers tout ce vers quoi il fait signe. Que Yanez fume du tabac n'a en définitive qu'assez peu d'incidence sur le récit. Pourtant, il est toujours présenté à travers ce trait : « sul ponte dello yacht si scorgeva un europeo, vestito alla coloniale, il quale fumava placidamente una sigaretta » (Motta, *La Tigre della Malesia*), « due di esse reano sdraiate vicino al castello di prua e fumavano senza scambiarsi parola » (Bertinetti, *Il Fantasma di Sandokan*), « era un individuo più prossimo ai cinquanta anni che ai quaranta [...] Fumava con beatitudine una sigaretta, chiacchierando con l'americano » (Fancelli, *Yanez la Tigre Bianca*)... La présentation du personnage, la cigarette systématiquement à la bouche, joue le même rôle que les déguisements des poupées : il renvoie à l'ensemble des apparitions antérieures du personnage qu'il synthétise ici d'un trait (il fume, c'est-à-dire qu'il est européen, désinvolte avec une certaine élégance distante, etc.). Il correspond également aux expressions figées, véritables épithètes homériques, associées aux différents personnages : « Tremal-Naik, il cacciatore di tigri », « Sandokan, *La Tigre della Malesia* » et Yanez lui-même, « il Rajah bianco ». A chaque fois, l'expression renvoie à un moment clé des personnages - *Les Mystères de la jungle noire*, *les Tigri di Mompracem*, *Alla Conquista di un Impero* - et ces intertextes se substituent avantageusement à toute caractérisation. Dans ce cas, la stéréotypie générique agit comme la panoplie de la poupée : chaque trait est une invitation à envisager des prolongements. Là où l'enfant qui joue actualise ces récits potentiels en s'inspirant librement de ces épisodes qu'on l'invite à reprendre (le combat contre le tigre, l'attaque du praho...), le lecteur attend de l'auteur qu'il réponde à un cahier des charges, mais aussi qu'il sache se l'approprier pour lui offrir une expérience nouvelle à chaque fois.

Dans les romans qui ne reprennent pas explicitement l'univers de fiction de Salgari, certains termes, certaines expressions, affichées dès l'abord, vaudront pour les épithètes homériques des héros dans les romans. Ainsi en est-il de *La Malesia in fiamme*, dont le titre vaut, dans le domaine romanesque, pour l'épithète homérique associé aux personnages : dire « Malaisie », c'est désigner toute une chaîne événementielle à dériver de l'univers de fiction. De fait, les chapitres disent bien cette logique de la panoplie à laquelle obéit le roman : « Un dramma nelle Jungla », « L'assalto delle Tigri », « L'assedio dei Thugs » (reprenant dans le domaine actantiel les fétiches de l'iconographie)... Ni trace de Sandokan, ni de Tremal-Naik dans ces pages, mais d'autres personnages ont endossé leur panoplie, et les Thugs, les tigres et les Anglais peuvent s'affronter dans la jungle sous d'autres noms. Quelle importance si les rôles ont été changés, si les Anglais sont désormais figures positives du roman ? L'essentiel est que le « lion des Sunderbunds » se soit substitué au Tigre « de Mompracem », et que la même « flamme danse dans ses yeux » (*Il Dominatore della Malesia*). Le lecteur reconnaît immédiatement l'air de famille qu'entretiennent ces récits avec ceux de Salgari, comme il reconnaissait celui

des jouets reprenant l'univers de l'écrivain sans y apposer explicitement la marque, parce que, dans les deux cas, il s'agit de signaler le lien pour enrichir l'oeuvre de l'ensemble de l'architexte auquel elle se réfère (avec généralement plusieurs intertextes qui dominant).



Cahier *Le tigre di Mompracem*

Dans toutes ces oeuvres, il y a effectivement un effort manifeste pour exprimer cet air de famille, en insistant sur des traits signifiants, et il se fait dans des modalités très proches dans les jeux d'enfants s'inspirant de l'oeuvre, et dans les romans jouant sur les effets de transfictionnalité. Ce lien, on le trouve exprimé de façon transparente dans des cahiers d'écoliers datant probablement d'après la seconde guerre mondiale. Sur chacun de ces cahiers, une couverture illustrée figurant des enfants mettant en scène dans leurs jeux des aventures extraordinaires : celle des *Tigri di Mompracem*, des *Cacciatori della jungla*, d'*Il terrore dei mari*, et d'*Il Corsaro Verde*. Ce à quoi jouent les enfants, c'est à improviser des récits librement inspirés des oeuvres d'Emilio Salgari. Dans *Le Tigri di Mompracem*, on observe ainsi un garçon en culottes courtes, couteau de cuisine à la main, turban sur la tête et ceinture de tissu à la taille, prêt à poignarder à l'issue d'un combat farouche une peau de tigre, tandis qu'à l'arrière-plan, des enfants jouent autour de deux plantes en pot, dont l'une n'est autre... qu'un palmier nain²³. Le jeu d'enfants apparaît bien, à sa façon, comme une extension générique, une réécriture qui ne peut exhiber son caractère assumé qu'à travers des indices explicites. Les enfants improvisent des récits similaires à ceux de Motta, d'Omar et de Nadir. Ils inventent de nouvelles aventures qui sont autant de façons de raconter, toujours autrement, le même récit. Ces indices n'ont pas besoin ici non plus de reprendre directement l'oeuvre de Salgari pour la désigner. Que des enfants jouent au *Corsaro Verde* (présent certes chez Salgari, mais à travers des allusions du Corsaire Noir) ou d'*I Cacciatori della jungla* (dont le lien avec les romans de l'auteur ne repose pas sur le titre, mais sur la présence d'un garçon (turban, ceinture de tissu et épée en bois) prêt à chasser un tigre (autre peau de bête, portée cette fois par un enfant) dans une forêt aux allures de jungle : l'amateur de Salgari aura immédiatement reconnu Tremal-Naik. Dans ce cas, comme dans celui des romans « à la Salgari », c'est l'oeuvre entière de l'auteur qui inspire plutôt qu'un roman particulier. S'il y a en partie abandon (tout relatif cependant) d'une spécificité auctoriale, c'est au profit d'un jeu et d'un langage communs. Langage commun, parce qu'on est bien face à un système de codes, dont la signification ne peut être partagée que si tous les participants (au jeu, au récit) en connaissent, au moins en partie, les principes : qu'un lecteur de Salgari ou de l'un de ses épigones n'ait jamais tenu une oeuvre de l'auteur entre ses mains, et il ne verra qu'un roman d'aventures sériel parmi d'autres (à condition toutefois qu'il maîtrise le code de cet autre langage !), sans en percevoir ni les principes, ni l'intérêt. Il s'agit également d'un jeu commun, parce que les traits associés à l'univers de fiction déterminent des règles du jeu (une

vraisemblance, des conventions, des stéréotypes), mais aussi les limites possibles à leur transgression²⁴. Car le jeu suppose aussi qu'on « laisse du jeu » (de l'espace) en son sein : entre le code pictural, le code romanesque, le code cinématographique ou celui des bandes dessinées, il y a l'écart qui existe toujours entre des médias différents ; entre les oeuvres du début du siècle (marquées par le modèle du mélodrame), celles de l'entre-deux guerres (dialoguant souvent avec l'idéologie fasciste), celle de l'après-guerre (intégrant pleinement la domination du cinéma de genre - peplum, western, cinéma d'aventures - dans leur mode d'expression), celles encore des années 1970 (remotivant fortement le thème anticolonialiste) ou des années 1990 (tentant d'adapter le roman aux rythmes de la consommation médiatique contemporaine), il y a les transformations que le temps fait toujours subir à un langage ou à un jeu dont les règles ne sont pas fixées, pour en faire qu'on le veuille ou non un discours sur l'époque ; au sein de chaque oeuvre enfin, il y a la relation de l'auteur aux règles : celles qu'il connaît ou ignore, celles qu'il met en avant pour des raisons qui lui sont propres, celles qu'il choisit de négliger (ou qu'il omet simplement), celles qu'il décide de transformer ou de reformuler à sa façon²⁵. Toutes ces décisions reviennent à s'approprier ce « langage » et à faire oeuvre d'auteur tout en le respectant, et ce, de façon plus ou moins volontaire, plus ou moins consciente.

Chaque façon de ressaisir ce langage revient à en réorganiser les composants. On peut choisir, comme certains (Omar Salgari et la plupart des écrivains qui vont jusqu'à effacer leur nom au profit de celui de Salgari), de respecter au mieux le code ; on peut choisir au contraire de se les approprier (comme l'a fait Paco Ignacio Taibo II dans plusieurs de ses livres). En réalité, dans tous les cas, il y a interprétation, puisqu'il y a recombinaison. Or, même quand l'auteur cherche à s'approcher du modèle initial (ou de ce qu'il considère être l'extension générique du modèle initial, puisque nombreuses sont les adaptations médiatiques), les éléments qu'il détermine et privilégie comme étant ceux propres à ce dernier font l'objet d'un choix qui en dit long sur sa vision du monde. Qu'on insiste sur la révolte contre notre monde dans sa dimension romanesque ou dans sa dimension politique ; qu'on mette en avant une sauvagerie synonyme d'exotisme irréductible ou d'altérité à réduire ; qu'on pense l'alliance entre raffinement et sauvagerie comme le signe d'une cruauté plus grande ou d'un merveilleux primitif, dans tous les cas, le discours sur le monde change du tout au tout. De même en est-il du choix de mettre l'accent sur le mélodrame, la rêverie aventureuse ou la dimension ludique du romanesque. Ecriture, vision du monde, sens du récit... Si le genre fonctionne comme un langage aux contours problématiques et soumis à interprétation, alors toute façon de l'aborder est aussi une manière de se l'approprier pour lui faire dire, qu'on le veuille ou non, quelque chose d'unique.

Reste que, dans la mesure où les codes sont ici empruntés à une oeuvre première, et à un univers de fiction référent, la posture des auteurs seconds diffère la plupart du temps de celle d'un écrivain « de genre ». Pourtant, seuls certains auteurs adaptent ou prolongent effectivement l'oeuvre de Salgari, en en faisant la source première de leur récit. Ceux-là peuvent choisir de la transposer fidèlement, de la prolonger dans des suites plus ou moins réussies, ou de se démarquer du récit initial (en choisissant de modifier certains éléments du récit premier). Mais nombreuses sont en réalité les « adaptations » à rester indifférentes aux romans de Salgari ? C'est le cas quand elles s'inspirent d'oeuvres qui sont déjà des adaptations en perdant de vue la référence à l'auteur initial (c'est le cas de la plupart des

produits dérivés tardifs, qui ne renvoient qu'aux oeuvres médiatiques qui les ont inspirées²⁶) ; c'est le cas, plus généralement, quand les oeuvres s'inspirent moins d'un ou de plusieurs romans de Salgari que d'un genre, le « récit à la Salgari », sans référer à l'oeuvre originale (c'est le cas par exemple des films d'Umberto Lenzi, avec Steve Reeves, dans lesquels les aventures du héros évoquent de façon vague à l'ensemble de la tradition des récits, plutôt qu'aux oeuvres de l'écrivain italien - mais c'est le cas également d'un très grand nombre de romans qui ne reprennent qu'une atmosphère commune, sans jamais renvoyer à un modèle particulier).


Ce glissement d'une logique intertextuelle à une logique architextuelle, avec un affaiblissement de la référence à l'oeuvre initiale illustre le changement de nature qui peut survenir dans ces univers de fiction qui ne sont plus alors tout à fait unifiés par l'autorité d'une oeuvre première, mais par le sentiment d'une cohésion générique. De la même façon que le récit de cape et d'épée finit par s'émanciper du modèle de Dumas, ou que le « mystère urbain » oublie sa dette à Sue, de même, le roman d'aventures indo-malais, en se développant, perd de vue Emilio Salgari ; dans chacun de ces cas cependant si, à force de réécritures, le sentiment de l'auteur-source devient confus, son oeuvre joue un rôle fondamental pour faire écran entre les récits de genre et le référent réaliste : l'Ancien Régime mousquetaire de Dumas, la ville-labyrinthe de Sue, ou la péninsule indo-malaise de Salgari, opposent une logique de la fiction aux préoccupations du réel.


Dans tous les cas, aux fluctuations des interprétations d'une oeuvre s'ajoutent les variations qui interviennent dans la connaissance du corpus d'oeuvres auxquelles se réfère l'auteur de genre. Plus l'approche met l'accent sur la généricité, plus la cohérence de l'oeuvre avec le corpus désigné est problématique (dans la mesure où les limites mêmes de ce corpus le sont), plus l'« air de famille » voit s'accroître les variations d'une oeuvre à l'autre. Dans le fond, en quoi les récits « à la Salgari » de Luigi Motta sont-ils plus proches de ceux de l'auteur italien qu'un ouvrage comme *Dans les ténèbres de l'Inde noire* de Gaston-Charles Richard, dont il est difficile de dire s'il s'est inspiré de Salgari ou s'il s'est contenté de reprendre les stéréotypes du roman d'aventures situé dans les Indes ?


Il ne faut pas croire cependant que les adaptations lointaines ont totalement perdu de vue l'oeuvre de Salgari. Bien au contraire : on pourrait dire que la plupart des traits de cette généricité trouvent leur source dans les romans de l'écrivain italien lui-même. En effet, Salgari caractérise déjà ses personnages à travers quelques traits signifiants : la cigarette de Yanez, les dents de tigre de Sandokan, les épithètes homériques, la répétition des expressions et des attitudes sont déjà présents de façon frappante dans son style. C'est chez Salgari encore que se constitue un univers de fiction s'exhibant comme langage, avec italiques, majuscules et termes clés, relativement peu nombreux : si le praho et le banyan renvoient immédiatement à son oeuvre, c'est qu'ils saturent déjà ses récits. Cette cohésion de la fiction (et par la fiction) qui appelle le prolongement en multipliant les règles et donc les variations infinies que ces règles permettent, cette logique matricielle, c'est bien à Salgari qu'on la doit en réalité. Elle est encore renforcée par la tendance qu'a l'auteur à ériger ses univers de fiction en rempart contre la réalité, dans une tension qui explique son goût du mélodrame et de la frénésie. Si malgré leurs échecs, Sandokan et Yanez peuvent inlassablement repartir à la conquête de leurs Empires fabuleux, s'ils peuvent revenir défendre Mompracem, littéralement hérissée de canons, contre les attaques venues de l'extérieur, c'est que,


personnages exhibant leur densité stéréotypique, ils forment eux-même un rempart contre le réel. Les successeurs de Salgari n'ont fait que prolonger ce qu'il a initié dans son oeuvre. Ils l'ont fait, immédiatement après sa mort, parce que l'oeuvre était une invitation à son propre excès. On pourrait dire en un sens que le triomphe de Salgari ne doit pas tant être recherché dans ses prolongements médiatiques plus ou moins habiles, que dans la puissance de l'oeuvre, par ses spécificités mêmes, à générer indéfiniment des suites.


Notes


¹  Voir par exemple les analyses de Jacques Migozzi, « "Du timbre-poste comme lieu de mémoire transmédiatique" », *De l'écrit à l'écran*, Limoges, PULIM, 2000.

²  Vittorio Sarti, *Nuova Bibliografia Salgariana*, Turin, Sergio Pignatone Editore, 1994. Nous n'évoquons même pas (puisque nous l'avons déjà fait dans cette même revue, II, 1, novembre 2002) le cas des réécritures de l'oeuvre (prétendues ou réelles) que propose Paco Ignacio Taibo II dans ses romans.

³  Felice Pozzo a fait le relevé de ces épigones dans son ouvrage *Emilio Salgari e Dintorni*, Naples, Liguori Editore, 2000, ainsi que l'article de Riccardo Barbagallo, "L'aventure dans la littérature populaire italienne, de Mastriani aux 'petits-neveux' de Salgari", *Rocamboles*, n° 21, hiver 2002.


⁴  On en trouve dans les pays hispanophones, en Allemagne, en France même. Nous avons décrit par exemple le cas du plagiat de l'oeuvre que propose Jacques Ribières dans sa série de fascicules *Dans les mystères de la jungle, Les Beaux romans d'aventures*, 1922 ("Emilio Salgari et la France ou les mésaventures du Bousenard italien", in Eliana Pollone et Simona Re Fiorentin, *I miei volumi corrono trionfanti*, Alessandria, Edizioni dell'Orso, 2005).


⁵  On compte une trentaine de films, plusieurs téléfilms, deux séries de dessins animés, au moins un jeu vidéo, et un nombre incalculable de bandes dessinées, aussi bien en Italie, en Allemagne, dans les pays d'Amérique du Sud (avec parfois des revues centrées sur l'auteur ou sur son oeuvre - la revue *Salgari* en Argentine, *Sandokan* en Allemagne, *La Corsara Nera*, revue de bande dessinée érotique italienne, etc.), en France et, probablement dans bien d'autres pays encore. Pour se rendre compte du caractère à la fois diffus et omniprésent de l'influence de Salgari dans le monde de la bande dessinée, on peut par exemple lire Cristiano Daglio, "Emilio Salgari e i fumetti 'western' italiani degli anni'50", *Bollettino della Biblioteca Civica di Verona*, Autunno 1997.


⁶  Pour se rendre compte de l'incidence du cinéma sur la littérature populaire, on peut relire ce qu'en écrit Guy de Thérarmond dans "Comment on écrit un Roman-Cinéma", *Cinémagazine*, 28 janvier 1921.


⁷  On considère d'ailleurs généralement que les films que Vitale de Stefano a


réalisés en 1920 et 1921 d'après les romans du cycle du *Corsaire Noir* sont parmi les premiers serials italiens.


⁸  Sur la question, voir Roberto Fioraso, *Sandokan, amore e sangue*, chapitre XI, Vérone, Perosini Editore, 2004. On remarquera toutefois que cette idée d'un moralisme et d'une euphémisation de la violence qui seraient propres à la littérature de jeunesse, souvent soutenue en France, est en réalité moins évidente qu'elle le paraît.


⁹  Ces planches, entre le jeu et l'activité manuelle, ne sont pas sans rappeler les analyses que Stevenson propose du « théâtre à découper de Skelt » dans son essai « 'Un simple à un sou, un en couleurs, à deux sous' », où il établit un lien entre le plaisir de construire (et donc de préparer) le jeu et le goût des récits stéréotypés (R. L. Stevenson, *Essais sur l'art de la fiction*, pp. 65-72).


¹⁰  Sur cette invitation à prolonger l'oeuvre en l'ouvrant à des modes d'écriture sériels ou cycliques, voir Anne Besson, *D'Asimov à Tolkien : Cycles et séries dans la littérature de genre*, Paris, CNRS littérature, 2004.


¹¹  Richard Saint-Gelais fait le point sur cette question de transfictionnalité dans son essai, "La fiction à travers l'intertexte: pour une théorie de la transfictionnalité", *Frontières de la fiction*, colloque en ligne Fabula 1999-2000, <http://www.fabula.org/forum/colloque99/224.php>.


¹²  Si le titre de l'oeuvre rappelle *Le Pantere d'Algeri*, un roman de Salgari qui, comme son nom l'indique, n'a rien à voir avec le cycle indo-malais, c'est bien autour du personnage de Yanez qu'est construit le récit.

¹³  La valorisation de la diégèse au détriment du style a probablement été accentuée par la tendance qu'ont eue les éditeurs à altérer le texte en y opérant des coupes ou en proposant des réécritures partielles, atténuant encore les spécificités stylistiques.


¹⁴  Par exemple dans le travail de Claudio Gallo, "Salgari e l'Oriente ; Geografie del ciclo indo-malese", *Il testo letterario e il sapere scientifico*, sous la direction de Carmelina Imbroscio, Bologne, CLUEB, 2003.


¹⁵  *La Tigre del Bengala* de Quattrini, 1903, *Le Tigri del Gange* de Motta, 1931 ou encore cette variante, *La leonessa di Serendib* de Renzo Chiosso (1951), sont autant de démarcages des *Tigres de Mompracem* qui renvoient aux univers de fiction de l'écrivain.


¹⁶  *Il Figlio di Yanez* (1928) de Fancelli, *I figli della luce* (1934) de Renzo Chiosso, *Il figlio di Buffalo Bill* (1934) de Motta, sont des démarcages de *I figli dell'aria* ou de *La fille du Corsaire noir* qui ne reprennent pas directement les univers de fiction, mais font appel, par la seule séduction du titre, aux mânes du père spirituel.


17  *Il Corsaro Verde* de Ph. Escurial (1929, avant celui d'Omar Salgari, 1942, publié sous le seul nom de Salgari), *Il Corsaro Giallo*, récit parodique de l'écrivain Yambo, qui parfois tirent parti de l'évocation des frères du Corsaire Noir, parfois non. Sur ces Corsaires de toutes les couleurs, cf. F. Pozzo, *Emilio Salgari e dintorni*, op. cit., II, 15.


18  E. Fancelli, *Il Figlio di Yanez*, op. Cit., 1928, rééd. Turin, Viglongo, 1959.


19  L. Motta, *Saydar le rebelle*, Paris, Jules Tallandier, Le Livre National, 1927. Nous n'avons pas réussi à identifier le roman original.


20  Rappelons que Dans *Les mystères de la jungle* Jacques Ribières poussait l'imitation du modèle jusqu'au plagiat, puisqu'il débutait par cette description : « les Sunderbunds sont les terres comprises entre les différents bras du Gange qui, couvertes d'une jungle inextricable, vont de Calcutta jusqu'au Golfe du Bengale. Elles fourmillent des plus dangereux animaux de la création, non seulement le tigre, la panthère, le léopard s'y rencontrent à chaque pas, mais encore les crotales, les cobracapels, les trigonocéphales, les grands pythons ; le roi de cette région terrible est le mangeur d'hommes, le tigre du Bengale avec lequel, seuls peuvent lutter le rhinocéros et l'éléphant ».


21  Ainsi, dans *La Gloria di Yanez*, la Perla di Labuan (nom d'un navire et d'un amour passé de Sandokan) résonne avec l'amico Yanez et avec l'amok, dont la répétition n'est pas sans rappeler l'ouverture des *Stragi delle Filippine*.

22  Umberto Lenzi, 1965. Le titre de film paraît aussi vouloir tirer parti de la référence à un autre film de Lenzi, *Sandok, il Maciste della giungla* (1964), qui convoquait cette fois, aux côtés de Sandokan, une autre figure populaire italienne, Maciste.

23  Doit-on rappeler ici la phrase fameuse de Stevenson, pour qui « la fiction romanesque est à l'homme adulte ce que le jeu est à l'enfant » ?

24  On pense bien sûr à certaines analyses de Wittgenstein (à qui nous empruntons bien sûr la notion d'air de famille) dans les *Investigations philosophiques* (§ 54 sqq.), sur les relations qui existent entre le langage et le jeu.

25  « We have already observed the play of structural norm and textual deviation which characterizes such analysis at its best [...] the third variable in such analysis is necessarily history itself, as an absent cause », Fredric Jameson dans "Magical Narratives ; On the Dialectical Use of Genre Criticism", *The Political Unconscious*, Londres et New York, Routledge, 1983.

26  Voir par exemple le livre *Sandokan* (1976) publié en France aux éditions Atlas, présenté comme novellisation de la série télévisée (avec photographies des grandes scènes, fiche technique du film, etc.) et proposant une seule référence (dans les

informations légales) à l'oeuvre de Salgari.