

## Hugo Pratt — Visages de l'aventure et silences de la narration

Serge Jongué

Volume 25, Number 99, Summer 1980

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/54637ac>

[See table of contents](#)

### Publisher(s)

La Société La Vie des Arts

### ISSN

0042-5435 (print)

1923-3183 (digital)

[Explore this journal](#)

### Cite this article

Jongué, S. (1980). Hugo Pratt — Visages de l'aventure et silences de la narration. *Vie des Arts*, 25(99), 46–48.

L'univers de Pratt s'annonce comme un confluent, un va-et-vient continu entre le mythe et l'histoire, entre des civilisations différentes enfantant des personnages hybrides

# HUGO PRATT

## VISAGES DE L'AVENTURE ET SILENCES DE LA NARRATION

Les bandes dessinées d'Hugo Pratt ont la dimension, l'écho qui caractérisent la grande littérature, de même que la liberté et la témérité de la peinture. Voici de véritables romans pictographiques dans lesquels histoire et légende, réel et onirique, expressionnisme et abstraction, ironie et discours politiques se côtoient grâce à une narration qui instaure des liens originaux entre le récit et le dessin. Hugo Pratt est un novateur. Son style marque un retour à la jeunesse de la bande dessinée, à l'audace des dessinateurs du début du siècle qui inventaient ce médium de toutes pièces. Son travail est caractérisé sur tous les plans par un grand ludisme, une grande liberté. Incorrigible voyageur, jaloux de son indépendance, Pratt, en quelque trente ans, a travaillé dans des maisons d'édition des quatre coins du monde. La grande cohérence de l'univers qu'il a développé, univers aux abondantes récurrences visuelles et littéraires, la continuité de son style, font de lui l'un des premiers auteurs — au sens littéraire du terme — de l'histoire de la bande dessinée. Cet artiste amène au cours des années soixante-dix une alternative nouvelle au problème de la représentation de la réalité dans la bande dessinée d'aventures.

Pratt fait partie de la lignée d'artistes qui, dans ce médium, réservent le premier rôle au visuel. Il est un épigone génial de l'Américain Milton Caniff qui, à la fin des années trente, inaugure une tendance de l'histoire d'aventures accordant une approche impressionniste à la représentation fondée sur une esthétique du noir et blanc où le travail au pinceau acquiert un rôle primordial.

Ce «smart set», comme les historiens de la bande dessinée se sont plu à baptiser ce mouvement, amène une première révolution dans la conception de la bande dessinée d'aventures. Du côté graphique, il s'écarte du modèle pictural de la composition classique, de l'anatomie, bref de la ressemblance, pour se porter vers une représentation interprétée de la réalité, représentation inspirée de la photographie et des films noirs de l'époque. Du côté des thèmes, il délaisse le poncif, l'intrigue en vase clos, pour lier ses fictions à l'actualité. Nous sommes alors à l'orée de la seconde conflagration mondiale dans laquelle Caniff trouvera un univers dramatique tout tracé. Caniff devient ainsi le pionnier de toutes ces fictions guerrières qui, aujourd'hui encore, représentent en quantité une grande partie de la production destinée au libraire et au cinéma.

1945! L'euphorie de la libération donne aux Européens l'occasion d'une rencontre plus concrète avec cette civilisation américaine qui jusqu'alors tenait plus du mythe que de la réalité. Pour Pratt, avec le coca-cola et la musique de jazz, ceci veut dire aussi le retour des bandes dessinées bannies par le Duce en 1942, la découverte du modernisme de Caniff et ses premières armes dans la bande dessinée. Pratt va quitter Venise pour l'Argentine où la bande dessinée connaît un boom dont les Salinas, Del Castillo et plusieurs autres maîtres du noir et blanc seront le fruit. A Buenos-Aires, il met à profit la leçon impressionniste de Caniff, ce choc visuel des grands aplats de noir, et publie *Ernie Pike*. Mais, alors que la volonté d'impact graphique de Caniff se cantonne à la



**Le Pavillon International de l'Humour de Montréal**

1968. Montréal inaugure la *Terre des hommes*, exposition culturelle qui succède à l'exposition universelle de 1967. Un pavillon dédié à l'humour y est ouvert, pavillon qui va présenter, avec la collaboration des plus grands musées du monde, une rétrospective de 6000 ans d'humour, de la civilisation sumérienne à nos jours. Ce pavillon va aussi, dès cette première saison, héberger le Salon International de la Caricature, manifestation née en 1964 par l'opération du caricaturiste-peintre Robert LaPalme, directeur actuel du Pavillon et membre de l'Académie Royale du Canada. Depuis, à raison de 300,000 visiteurs par an, ce pavillon en a reçu jusqu'ici quelque 4 millions.

En 1980, le Pavillon International de l'Humour fait peau neuve et s'installe dans le spacieux pavillon des Pays-Bas. Il y présentera, de juin à septembre, le dix-septième Salon de la Caricature qui réunira près de 800 cartoons, bandes dessinées, caricatures, dessins d'humour d'artistes représentant plus de soixante pays, ainsi que diverses expositions d'humour en trois dimensions, de provenance européenne, américaine et canadienne.

Reconnu depuis belle lurette comme un centre international d'exposition d'humour graphique et plastique réputé, le Pavillon International de l'Humour se double d'un centre d'information qui est en relation avec le monde entier.

description prosaïque, Pratt met cette même esthétique au service d'une vision philosophique. Cette première œuvre est un réquisitoire véhément contre la guerre. Elle est à l'image de toute la période sud-américaine de Pratt, période qui, au travers de la dénonciation du naturalisme de l'univers caniffien, est une remise en cause et une transformation des thèmes classiques de l'aventure dans la littérature populaire occidentale. Les aventures africaines de *Ann de la jungle* (1959), comme les épisodes de la colonisation américaine de *Wheeling* (1962), sont une dénonciation du manichéisme des récits d'aventures, des stéréotypes ethniques et du héros conçu comme l'incarnation exemplaire des diverses épopées



expansionnistes de l'Occident. Les personnages de Pratt, dans une démarche très sartrienne, sont de plus en plus conçus comme des individualités aux prises avec une situation et des contradictions historiques qui les dépassent et à l'intérieur desquelles chacune vise un but différent. A cette introduction de la psychologie dans la bande dessinée correspond, du point de vue du dessin, une importance nouvelle et, nous le verrons, cruciale, donnée aux visages et à leur différenciation. Toute cette époque représente une période d'essais graphiques pendant laquelle Pratt devient un virtuose du pinceau et de l'abréviation graphique.

Le retour de Pratt en Europe est ponctué par la publication du premier roman de la bande dessinée, *La Balade de la mer salée*. Une histoire de 170 pages qui a pour cadre les mers du Sud chères à Conrad. Avec la maturité graphique, s'y fait sentir l'ébauche de la maïeutique de Pratt. Cette description et cette mise en forme artistique du choc des civilisations, des époques, du conflit entre le cartésianisme occidental et les religions naturelles, qui donne lieu à la création d'une frange de réalité où histoire, mythe, légende se côtoient, réalité dans laquelle aventuriers gentilhommes et canailles, militaires et autochtones se lient et se délient dans une ronde infernale où intérêts personnels et collectifs viennent constamment inverser les règles du jeu. L'univers de Pratt s'annonce comme un confluent, un va-et-vient continu entre mythe et histoire, entre

1. Hugo PRATT  
Expressionnisme du mouvement.  
En haut: *Samba avec tir fixe* (Publicness, 1971); en bas: *Rendez-vous à Babia* (Publicness, 1971); à droite: *La Macumba du Gringo* (Dargaud, 1978).

2. Notion d'espace  
A gauche: *Buz Sawyer* (King Features Sublicate-Opera Mundi);  
A droite: *A l'Ouest de l'Eden* (Dargaud, 1979).

3. Expression graphique  
De haut en bas: *Terry and the Pirates* (Chicago Thibune); *D'autres Roméos et d'autres Juliettes* (Casterman, 1978); *Les Hommes-léopards du Rufigi* (Casterman, 1978).



**La bande dessinée, justement parce qu'elle est un art narratif, se prête à merveille à une véritable conjugaison graphique où le motif représentatif est à chaque instant susceptible de se transmuier en tache autonome...**

civilisations différentes enfantant des personnages hybrides. Le moine Raspoutine, Cranio, Corto Maltese enfin, qui nous entraînera dans une saga planétaire de laquelle sortiront des théories de personnages, sont les premières créatures à la mesure du souffle expressionniste de l'artiste. L'œuvre de Pratt est tout entière centrée sur l'individu qui, à son tour, devient le confluent d'influences diverses. L'univers graphique de Pratt s'ordonne à partir de cette idée maîtresse.

L'atavisme de la bande dessinée commande que récit comme dessin tendent vers la même immédiateté de perception, le même caractère elliptique et immanent. C'est en ce sens que, pour camper ses grandes fresques guerrières, Caniff reprenait la technique du clair-obscur classique revue à la lumière du cinéma et de la photo, ceci afin d'atteindre à une unité d'image satisfaisante. Pour exprimer des réalités moins palpables: psychologie, légende, magie, rêves, Pratt a besoin, lui, d'une technique d'expression graphique plus essentialisée. Alors que chez Caniff, plume et pinceau, c'est-à-dire ligne et tache tendaient vers une réalisation, un tout indifférencié, chez Pratt plume et pinceau vont avoir des fonctions complémentaires certes, mais surtout autonomes. Ligne et tache vont être les unités minimales de sa création et exprimer chacune un espace différent mais toujours abstrait. La réflexion de Caniff était une réflexion sur l'impression visuelle. Celle de Pratt, plus abstraite, tient à l'expression graphique elle-même.

À l'exception du *Dick Tracy* de Chester Gould, il est rare de voir un auteur de bandes dessinées d'aventures utiliser l'exagération, qui est un des moyens propres à la caricature, pour la représentation de son univers et de ses personnages. C'est le cas chez Pratt et c'est sans doute la caractéristique première de la force et de l'originalité de son style. Tous ces visages très typés pourraient être qualifiés de caricatures, puisque beaucoup ont été inspirés de personnes réelles rencontrées par Pratt au gré de ses voyages. Pourtant, il semble plus à propos de parler ici de dessin expressif car, s'il y a déformation, exagération des traits du visages, ce n'est jamais dans un but comique-mais plutôt dans le but de différencier les personnages, d'exprimer leur psychologie propre sans donner dans le manichéisme, de souligner leur appartenance ethnique sans tomber pour cela dans le stéréotype. Ceci donnera lieu à la plus belle galerie de portraits que la bande dessinée ait jamais connue, galerie où les traits du chef Ottawa Pontiac, ceux du bédouin révolutionnaire Cush, dont le patronyme évoque les plus anciennes pyramides construites en Afrique, et ceux de Banshee O'Finnucan, militante du Sinn-fein, sont lourds de leur civilisation respective. En outre, le dessin expressif offre à Pratt la seule possibilité esthétique de suggérer cet univers où se mêlent le royaume des mortels et celui des ombres, le prosaïque et le magique, l'histoire et le mythique. Ainsi, tant le très réel Haïlé Sélassié que

Shamaël, le fantôme, *L'Ange déchu*, le chagrin de Dieu participent de la même vérité. «Décoratif n'est pas péjoratif», disait Matisse. Cette force expressionniste des visages s'essentialise avec l'apparition fréquente de motifs abstraits, décoratifs. L'attrance de Pratt pour le motif pur, sa passion pour les faciès, les crânes et les masques apparaît comme un aboutissement logique, dans l'abstraction, de toute cette recherche sur les visages.

L'expressionnisme du mouvement vient prolonger celui des visages. Les moments d'action intense sont gouvernés par une conception dynamique de l'anatomie tout entière au service du mouvement, tout entière tournée vers l'expression du geste. Là encore, on assiste à cette propension de l'artiste vers l'abstraction. Le geste hypertrophié, grâce aux nombreuses séquences oniriques présentes chez Pratt, se transforme en un double autonome: l'ombre en mouvement, pour tendre ensuite vers l'ectoplasme, voire l'arabesque.

Il y a bien chez Pratt une réévaluation constante des rôles de la ligne et de la tache, un jeu dialectique où l'un se substitue à l'autre. Par conséquent, on ne trouvera pas de perspective d'atmosphère dans ses images, mais plutôt un espace abstrait. Le jeu entre ces deux unités fait osciller ses dessins tantôt vers la gravure et tantôt vers le tableau. Aux paysages esquissés dans lesquels mille traits foisonnent, succèdent des visions éthérées où point, ligne, plan, s'agent et témoignent d'une recherche sur la forme. A cette dialectique de la distance où la ligne tend toujours vers le plan, correspond une dialectique de la perception où le dessin expressif, le trait de contour devient, par mutations successives, silhouette puis négatif, mettant en valeur une structure dans laquelle blanc et noir alternent pour donner lieu à un exercice où la page est conçue tantôt comme support et tantôt comme surface. La bande dessinée, justement parce qu'elle est un art narratif, se prête à merveille à cette véritable conjugaison graphique où le motif représentatif est à chaque instant susceptible de se transmuier en tache autonome, en motif graphique totalement abstrait mais qui, pris dans la narration, participe quand même du récit. Les bandes dessinées de Pratt sont un éternel tango-hésitation entre le représentatif et le formel.

Le ludisme graphique et thématique se traduit, sur le plan de la narration, par une ironie omniprésente. Telle aventure de Corto Maltese dans une république de bananes occupée par les États-Unis débute par un dialogue entre fusils. De la même façon, toute l'histoire de *La Lagune des beaux-songes*, dans la plus pure tradition des narrateurs multiples chers aux récits de Gide, est représentée du point de vue du délire du personnage principal. On ne s'étonnera pas non plus que le narrateur des chroniques des *Scorpions du désert* soit justement un personnage qui est mort au début de l'histoire!

Il reste beaucoup à dire sur l'œuvre de Pratt, où l'ironie atteint des sommets remarquables. Un univers où le mythe et l'histoire se fondent dans un récit proche de la nouvelle, ou mieux, de la fable, un univers où l'on rencontre Jack London, Hemingway, D. H. Lawrence, Don Quichotte, les Gozzi, un univers où les vers de Rimbaud voisinent avec les sourates du Coran, où les rites maçonniques succèdent aux oracles de la Macumba et où les silences de la narration n'ont d'égal que la magie des titres et des noms.



4. Expressionnisme des visages.

De gauche à droite, et de haut en bas: Shagai-Li (*Corto Maltese en Sibérie*, Casterman, 1979); Duchesse Marina Semenova (*Corto Maltese en Sibérie*); Cush (*Les Scorpions du désert*, Casterman, 1977); Ottawa Pontiac (*T. Enderoga*, Editorial Frontera, 1957; *Fort Detroit*, Revue Phenix, 1971); Brukoï (*Les Éthiopiennes*, Casterman, 1978); Raspoutine (*Corto Maltese en Sibérie*).

5. À gauche: *Les Hommes-léopards du Rufigi* (Casterman, 1978); à droite: *A l'Ouest de l'Éden* (Dargaud, 1979).