



**HAL**  
open science

**La Planète au Trésor de Ron Clements et John Musker.  
Du classique de Stevenson à l'échec commercial de  
Disney**

Marion Chancerel

► **To cite this version:**

Marion Chancerel. La Planète au Trésor de Ron Clements et John Musker. Du classique de Stevenson à l'échec commercial de Disney. Littératures. 2020. dumas-03105687

**HAL Id: dumas-03105687**

**<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03105687>**

Submitted on 11 Jan 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.

*La Planète au Trésor*  
de Ron Clements  
et John Musker :  
Du classique de Stevenson  
à l'échec commercial  
de Disney

Marion Chancerel

Sous la direction de Christine Prévost

Université d'Artois, UFR Lettres & Arts, Master 2,

Parcours « Textes, auteurs, cultures »

2020



# Sommaire

|   |    |
|---|----|
| Introduction  | 5  |
| I. Tension entre adaptation et œuvre adaptée                    | 11 |
| 1. Mécaniques de l'adaptation                                   | 12 |
| Ce que l'adaptation doit au roman                               | 12 |
| Le roman comme réservoir d'instructions                         | 18 |
| Instructions diégétiques : un nouvel univers                    | 20 |
| Instructions axiologiques : un homme libre ?                    | 26 |
| Instructions narratives : l'abandon du double narrateur         | 31 |
| 2. La méthode Disney  | 34 |
| Raconter en images animées, contraintes et possibilités         | 34 |
| Une ré-organisation nécessaire du récit                         | 43 |
| Le processus d'écriture des studios                             | 49 |
| II. Le contexte dans lequel s'inscrit le processus d'adaptation | 55 |
| 1. Une narration orientée par des modèles génériques            | 55 |
| Influences musicales de la <i>Renaissance</i>                   | 56 |
| <i>Adventureland</i>  | 61 |
| Morale et esthétique de l'aventure                              | 65 |
| 2. Le discours de <i>la Planète au Trésor</i>                   | 72 |
| Valeurs familiales  | 72 |
| L'« archirécit » Disney   | 79 |
| Un contexte de crise créative                                   | 86 |
| Réception et postérité de <i>la Planète au Trésor</i>           | 90 |
| Conclusion  | 95 |
| Bibliographie   | 99 |



# Introduction

En 2020 les studios Disney sont omniprésents dans le paysage médiatique mondial. Ils ont pris une ampleur inédite après avoir phagocyté la société 21<sup>st</sup> Century Fox dont le rachat a été finalisé en 2019. Un catalogue colossal, qui s'étend du blockbuster *Titanic* aux lucratives franchises du *Marvel Cinematic Univers*, est venu s'ajouter à l'empire. La Fox a rejoint Pixar et Lucas Film dans la liste des anciens concurrents désormais intégrés à la Walt Disney Company. L'époque où les productions Disney se résumaient aux films d'animation pour la jeunesse est donc définitivement révolue. Cependant, les *Classiques d'animation Disney*, le canon<sup>1</sup> des studios d'animation, restent au cœur de l'image et de la stratégie de ce qui est devenu un groupe tentaculaire. Les remakes live action se multiplient, revisitant les grands succès des studios d'animation en combinant images de synthèse et prises de vues réelles.

L'empire Disney n'a pas évolué de façon linéaire. Les périodes d'expansion comme celle que nous pouvons observer actuellement, ont été parfois suivies de moments d'errances et de quelques franches baisses de régime. Il est courant de qualifier les différentes périodes de son histoire d'« Âge d'Or » (1937-1942), de « Bronze » (1970-1988) ou encore de « Renaissance » (1989-1999). Dans son ouvrage *Demystifying Disney: A History of Disney Feature Animation*<sup>2</sup>, Chris Pallant cartographie l'histoire des films d'animation du Studio en reprenant ces termes utilisés et popularisés par les critiques et le public. Dans l'introduction de son chapitre *The Disney Renaissance*<sup>3</sup>, il insiste sur la démocratisation du terme: « cette démarcation précise de certains films contemporains de Disney est communément admise (une recherche Google de "Disney Renaissance" renvoie de nombreuses références de blogs, sites de fans, hommages vidéo et wikis) ». Cette *Disney Renaissance*, inaugurée par *La Petite Sirène*<sup>4</sup> (1989), correspond à une période de prospérité inconnue des studios depuis la mort de Walt Disney. Les remakes d'*Aladdin* (2019), du *Roi Lion* (2019) et de *La Belle et la Bête* (2017) inondent avec succès les salles de cinéma et indiquent, une génération plus tard, combien ces films continuent de vivre dans l'imaginaire mondial.

1 – « Feature Films », *Walt Disney Animation Studio*, [En ligne] <https://www.disneyanimation.com/studio/our-films> (page consultée le 7 septembre 2020).

2 – Chris Pallant, *Demystifying Disney, A History of Disney Feature Animation*, Continuum, 2011.

3 – « *this precise demarcation of certain contemporary Disney features is commonly acknowledged (a Google search of "Disney Renaissance" will return numerous blog references, fan sites, video tributes and wikis)* », *Ibid.* p. 89.

4 – Ron Clements (réal.) et John Musker (réal.), *La Petite Sirène* [The Little Mermaid, 1989] [Long métrage] [DVD], Disney, 2014.

Si l'éclatant début de la « Renaissance » Disney est unanimement située en 1989, la formule magique cesse de fonctionner plus progressivement. *Tarzan* (1999) est ainsi inclus dans cette lignée alors que, par son usage des codes du récit d'aventures, on pourrait aussi bien le rapprocher de *Atlantide, l'empire perdu*<sup>5</sup> (2001) et de *La Planète au Trésor : Un nouvel univers* (2002). Ce dernier film, échec colossal au box-office, précipite l'abandon de l'animation traditionnelle au profit des images de synthèse. Il faudra des années à Disney pour rattraper Pixar et Dreamworks sur ce terrain, comme en témoignent des projets laborieux tels que *La ferme se rebelle* (2004) ou *Bienvenue chez les Robinsons* (2007).

Ces deux derniers exemples révèlent combien les studios sont désorientés, en pleine crise d'identité. *La Planète au Trésor*, au contraire, semble suivre point par point le modèle des succès de la Renaissance. On peut en particulier rapprocher cette adaptation de Stevenson de celle de *la Petite Sirène*<sup>6</sup> d'Andersen, les deux projets ayant été portés par le même duo de réalisateurs : John Musker et Ron Clements. James B. Stewart, dans son livre *Le Royaume enchanté*<sup>7</sup>, raconte comment Clements a présenté à Will Eisner, alors CEO de la Walt Disney Company, cette idée d'adapter *L'île au Trésor*<sup>8</sup> dès 1985.

« Eisner envoya des invitations pour l'un de ses "gong shows", une première pour les animateurs. Il leur dit qu'il voulait que chacun d'eux lui donne cinq nouvelles idées. Clements se rendit dans une librairie et commença à feuilleter un livre de contes. L'un d'eux attira son attention : "La Petite Sirène" de Hans Christian Andersen. Même si le conte se terminait mal (la sirène meurt), Clements écrivit un projet de deux pages dans lequel la sirène devient humaine après avoir rencontré son prince. Il adorait aussi la science-fiction à l'époque, et ses autres idées se rapportaient toutes à ce domaine, dont une qu'il intitula "L'Île au Trésor dans l'espace" »<sup>9</sup>

Il semble bien naturel que *L'île au Trésor*, monument de la littérature de jeunesse, ait été porté à l'écran par les studios Disney comme le furent *Alice au Pays des Merveilles* ou *Peter Pan*. Le roman avait d'ailleurs déjà fait l'objet d'une adaptation puisque *L'île au Trésor* (1950) est le premier film en prise de vues réelles tourné par les studios. Mis en œuvre par des vétérans du département animation qui ont fait leurs preuves dans l'exercice, l'échec du film peut donc surprendre à première vue. Il nous semble en tout cas symptomatique de la crise des studios au début des années 2000, qui s'inscrit elle-même dans un contexte culturel où les médias pour la jeunesse évoluent et semblent rendre obsolète une partie de la tradition Disney.

5 – David Trousdale (réal.) et Kirk Wise (réal.), *Atlantide, l'empire perdu* [Atlantis: The Lost Empire, 2001] [Long métrage] [DVD], Disney, 2002.

6 – Andersen, *La Petite Sirène* [Den Lille Havfrue, 1837], Dans *Contes*, Marc Auchet (trad.), Le livre de Poche, 2003.

7 – James B. Stewart, *Le Royaume enchanté* [Disney War, 2005], Barbara Schmidt (trad.), Sonatine, Paris, 2011.

8 – Robert Louis Stevenson, *L'île au Trésor* [Treasure Island, 1883], Jean-Jacques Greif (trad.), éditions Tristram, 2018.

9 – James B. Stewart, *Le Royaume enchanté*, op. cit., p. 107.

Non seulement Pixar et Dreamworks ont pris une avance technique dans le domaine des images de synthèse, mais ils osent aussi proposer des histoires dont le ton tranche avec la candeur de Disney. Malgré tous les liens historiques unissant les studios Pixar et Disney, les tensions entre Steve Jobs et Michael Eisner, leurs CEO respectifs, rendent la collaboration orageuse. Avec Dreamworks, la situation est ouvertement conflictuelle puisque Jeffrey Katzenberg, après une rupture violente avec Disney et Eisner, attaque frontalement. Il n'hésite pas à ridiculiser Disney dans *Shrek* (2001), en décrivant un monde de conte de fées totalitaire et réactionnaire. Le personnage de Lord Farquard, ridicule monarque ivre de pouvoir et d'ambition à la tête d'un royaume parodiant les parcs Disney, semble avoir été inspiré par Michael Eisner lui-même. Dans *Le royaume enchanté*, James B. Stewart retrace une chronique détaillée des vingt ans d'Eisner à la tête de Disney après une minutieuse enquête de terrain. Il y apparaît clairement qu'on aurait bien tort de négliger ces querelles de pouvoir dans l'analyse des œuvres produites par le studio, tant le contexte humain et économique influence toutes les étapes de leur production.

André Gauderault et Philippe Marion, dans *La Transécriture, pour une théorie de l'adaptation*<sup>10</sup>, nomment ce contexte le « déterminant extrinsèque ». Ils terminent l'exploration du processus d'écriture transmédiate des différents contributeurs par une série d'observations. Ils ont ainsi pour ambition de rassembler ce qui leur semble être les principaux enjeux et outils qui peuvent accompagner l'étude des adaptations dans leur diversité. Cet ouvrage, qui guidera assez largement nos analyses, nous invite à ne pas circonscrire l'étude d'une adaptation (Œ2) à la relation que celle-ci entretient avec son hypotexte : l'œuvre adaptée (Œ1). En effet, ce serait faire l'impasse, entre autres choses, sur les nombreuses autres relations d'intertextualités qui irriguent le texte, et sur l'importance des contextes respectifs des deux œuvres.

« l'œuvre Œ1 a été créée au sein d'un "contexte" historique, que nous appellerons son déterminant (extrinsèque). Ce contexte est notamment indissociablement artistique, culturel, social, économique et idéologique. Il informe chacun des déterminés des œuvres. S'agissant en particulier du média, l'œuvre est nécessairement déterminée par la situation du média à un moment historique donné. Elle occupe une position dans un champ de force artistique ; elle reflète et le cas échéant infléchit un état de la création : elle obéit enfin à des contraintes spécifiques liées à une situation de production (financière, technique, juridique, etc.). L'ambition dont témoigne l'œuvre doit être appréciée notamment par rapport à la place reconnue alors au média dont elle relève, dans la hiérarchie implicite et fluctuante des modes d'expression »<sup>11</sup>

10 – André Gaudreault, et Philippe Marion, *La Transécriture, pour une théorie de l'adaptation*, colloque de Cerisy sous la direction d'André Gaudreault et Thierry Groensteen, éditions Nota Nene, Québec, 1998.

11 – *Ibid.*, p. 274.



Non seulement l'étude du contexte et du réseau d'intertexte nous permettra de saisir les enjeux artistiques, culturels et idéologiques de cette adaptation, mais l'étude de *La Planète au Trésor* semble pouvoir ouvrir des perspectives sur le contexte spécifique qui l'a vu éclore. Cette ouverture ne suppose pas de faire l'économie d'une étude minutieuse de *l'Île au Trésor*. Au contraire, la tension entre *la Planète au Trésor* et son hypotexte nous permettra de comprendre quelles directions ont été prises, quelles pistes ont été négligées et ainsi dégager des partis-pris clairs. De cette façon, en s'appuyant sur nos analyses, nous tenterons de dégager une partie des enjeux artistiques, mais aussi idéologiques de l'adaptation d'un classique littéraire sous forme d'un film d'animation Disney. En identifiant ce qu'il y a de Stevenson dans le film d'animation, on voit apparaître en creux une voix caractéristique des productions Disney.

Dans son récent livre *Disney ou l'avenir en couleur*, Christian Chelerbourg s'emploie à cartographier les thèmes qui organisent le vaste « Disneyverse » sous sa forme actuelle. Il y cherche une cohérence et une philosophie globale dans un corpus étendu à toutes les œuvres estampillées Disney (y compris des films qui ont été produits par la Fox avant son rachat). Il y rejette par ailleurs l'idée que le discours de la compagnie s'incarnerait plus qu'ailleurs dans les films d'animation.

« La critique n'a pas manqué, au long des décennies, d'accuser la firme de manipuler la jeunesse, à tout le moins de lui dissimuler le monde dans lequel elle vit, d'entretenir dans son cœur de faux espoirs, de vaines illusions. En ne s'intéressant qu'aux seuls longs métrages animés — la part la plus nécessairement consensuelle de la production —, elle a eu beau jeu de dénoncer un conservatisme en osmose avec les réticences du corps social face aux évolutions des consciences et des mœurs. Élargir la perspective au Disneyverse révèle un tableau beaucoup plus contrasté, nettement moins édulcoré, même s'il reste animé par les mêmes aspirations. »<sup>12</sup>

Il est impossible dans le cadre restreint de ce mémoire de pratiquer un examen exhaustif des productions Disney, ni même de l'ensemble des 58 films du canon des « classiques de l'animation ». À l'inverse, nous choisissons de nous pencher sur un film souvent négligé de la filmographie des studios. C'est que le dialogue avec l'hypotexte littéraire nous semble être un prisme particulièrement fertile pour mettre en valeur une série de choix diégétiques, narratifs et axiologiques qui constituent le film. Ce que nous révèlent ces choix nous informera sur le discours que tient *la Planète au Trésor* à ce moment charnière de l'histoire de Disney. L'examen de nos conclusions au regard de celles de Chelerbourg sera l'occasion de nous interroger sur la cohérence ou les inconstances de la firme.

12 – Christian Chelerbourg, *Disney ou l'avenir en couleur*, Les impressions nouvelles, 2018, p. 20.

Que peut nous révéler l'adaptation d'un roman patrimonial par Disney sur le discours des studios et sur son évolution ? Pour tenter de le déterminer, nous examinerons en premier lieu les rapports qu'entretiennent le film d'animation *La Planète au Trésor* et le roman *L'Île au Trésor*. Il s'agira d'étudier les mécaniques mises en œuvre lors d'une telle adaptation, puis de voir dans quelle mesure la démarche est systématisée et codée au sein des studios d'animation Disney. Ces choix orientent l'écriture et le design visuel, donc la mise en scène, et deviennent ainsi porteurs de sens. Ils révèlent un discours sous-jacent. Il conviendra d'y déceler le rôle des principaux architextes : les appartenances génériques, les liens avec d'autres incarnations du roman ou ce qui relèverait d'un « archirécit » Disney<sup>13</sup>. Il s'agira alors de voir la place que prend *la Planète au Trésor* dans le contexte culturel plus large du tournant des années 2000 et comment ces tensions qui ont agité les productions culturelles pour la jeunesse, trouvent encore des répercussions dans notre paysage culturel contemporain.



# I. Tension entre adaptation et œuvre adaptée

« Si des histoires de marins sur des airs de marins  
Tempête et aventure, chaleur et froid,  
Si goélettes, îles et renégats  
Et flibustiers, or enfoui,  
Et toute la vieille aventure, redite  
À l'ancienne, exactement,  
Peuvent plaire, comme ils me plaisaient jadis,  
Aux enfants plus malins d'aujourd'hui :  
— Ainsi soit-il, et à l'attaque ! Sinon,  
Si la jeunesse studieuse n'a plus faim,  
Ayant oublié ses anciens appétits,  
De Kingston ou Ballantyne le valeureux,  
Ou de Cooper des bois et des vagues :  
Ainsi soit-il aussi ! Et que mes pirates  
Et moi-même partageons la tombe  
Où ils reposent avec leurs créations ! »<sup>14</sup>

Robert Louis Stevenson ouvre *l'Île au Trésor* avec une adresse au lecteur qui place immédiatement le roman dans une longue tradition de romans d'aventures populaires. Cette ambition de proposer un récit intemporel peut en partie expliquer le succès durable d'un récit qui cherche à atteindre l'essentiel d'un genre. Comment un roman d'aventure publié sous forme de feuilleton devient-il un film d'animation Disney ? Il nous faudra avant tout observer le processus de l'adaptation pour comprendre comment la source littéraire peut engendrer le film et tenter d'identifier les procédés mis en œuvre lors de cette transposition médiatique. Les studios Disney puisent dans une longue tradition et déploient des savoir faire transmis entre plusieurs générations d'artistes depuis les origines de la firme. Nous chercherons à examiner les pratiques créatives qui sont mises en œuvre dans la production d'un film comme *la Planète au Trésor*.

14 – Robert Louis Stevenson, « À l'acheteur hésitant », *L'Île au Trésor*, *op. cit.*, p. 9.

# 1. Mécaniques de l'adaptation

## Ce que l'adaptation doit au roman

Une adaptation se doit-elle d'être fidèle à l'œuvre dont elle découle ? Quelles seraient alors les conditions de cette fidélité ? Ce que doit l'adaptation au roman est une question qui se pose de deux façons. On peut s'interroger sur une éventuelle responsabilité éthique des studios au moment d'adapter un classique. En considérant qu'un certain respect est dû aux œuvres du patrimoine littéraire, on pourrait attendre des scénaristes, réalisateurs et producteurs de *la Planète au Trésor* qu'ils soient attentifs à ne pas dénaturer le roman de Stevenson dont ils s'inspirent. Vient alors la question de la fidélité. Peut-être s'agirait-il de décrire une action similaire à celle décrite dans le roman sans rien en omettre. Au contraire, on pourrait souhaiter une adaptation avant tout fidèle à l'esprit de l'œuvre, aux valeurs qu'elle véhicule.

Si l'œuvre adaptée peut trahir ou non différentes facettes du texte, la question de ce que *la Planète au Trésor* « doit » à *l'Île au Trésor* se pose de façon bien plus prosaïque, puisqu'il s'agit alors d'identifier ce qui, dans le film, provient du livre. Par quels moyens peut-on alors raisonnablement établir des comparaisons pertinentes entre les deux œuvres sans éluder la spécificité des médias dans lesquels elles s'incarnent ? Avec quels outils théoriques ?

Le recours au patrimoine mondial des fictions pour la jeunesse est inscrit dans l'ADN des studios Disney depuis les *Alice's comedies*, les premiers succès de Walt Disney et de son associé Ub Iwerks. Le titre du premier épisode, *Alice's Wonderland* (1923), est explicite dans sa référence à Lewis Carroll. Une jeune actrice, accompagnée de son chat Julius, évolue dans des mondes animés qui évoquent tantôt le Far West, tantôt la jungle, tantôt l'Afrique... Il serait abusif de considérer ces courts métrages comme de véritables adaptations d'*Alice au pays des merveilles*. Cette attitude, consistant à puiser des éléments dans des œuvres de fiction, plutôt que de chercher à les transcrire pour les transmettre à un nouveau public, est l'approche historique des studios.

Quand Ron Clements visite une librairie pour y glaner des idées à présenter à Michael Eisner et Jeffrey Katzenberg en 1985, il vient y chercher de la matière première pour un projet. Autrement dit, c'est au service d'un film que le livre est convoqué, il ne s'agit pas de chercher un moyen de transmettre la littérature et de mettre le dessin animé au service du patrimoine. N'y a-t-il pas cependant une certaine responsabilité des créatifs hollywoodiens à l'égard du texte ? Peut-on considérer qu'ils ont, dans une certaine mesure, un devoir de pédagogie et de

transmission, à défaut de quoi ils se contenteraient de piller le patrimoine mondial au lieu de le mettre en valeur. ? C'est une critique qui a souvent été faite à la firme de Burbank : agir en véritable rouleau compresseur de l'imaginaire. Leurs versions des classiques ont tendance à remplacer dans les esprits les versions antérieures.

Il n'est pas neutre idéologiquement de considérer que l'adaptation d'un livre sous forme filmique doit rendre hommage ou respecter l'œuvre littéraire. C'est ce que pointe Thierry Groensteen dans *La Transécriture*.

« Ces questions sont souvent abordées par les créateurs eux-mêmes au cours d'interviews et d'autres interventions. Qu'ils en parlent de façon directe, incidente ou seulement par allusion, presque tous énoncent comme des faits d'évidence universellement valables et reconnus ce qui n'est que des opinions fondées sur une pratique singulière. Ces propos définissent des positions idéologiques sur l'art. »<sup>15</sup>

Ainsi, il ne va pas de soi de placer une source littéraire au-dessus de son adaptation, simplement parce qu'elle est littéraire. Il s'agit même d'une idée qui va de pair avec la notion poussiéreuse d'une hiérarchie entre les différentes formes d'arts.

« [L]e privilège reconnu à la littérature se fonde sur la conviction de sa supériorité naturelle, ontologique sur les autres arts narratifs. Toute adaptation de roman, par exemple à l'écran, serait alors a priori un appauvrissement de l'œuvre. L'adaptation ne pourrait se parer d'aucune autre justification que pédagogique : en vulgarisant les chefs-d'œuvre, elle les fait circuler, les garde vivants, permettant au plus grand nombre d'y être, fût-ce indirectement, exposé. »<sup>16</sup>

On placera instinctivement le roman de Stevenson au-dessus de son adaptation par les studios Disney. Il n'y a pourtant pas lieu de considérer a priori n'importe quel roman comme supérieur à n'importe quel film d'animation. L'absurdité d'une telle hiérarchie apparaît particulièrement évidente dans la mesure où nous nous intéressons à des œuvres adressées à la jeunesse, un champ culturel généralement considéré mineur. Un dessin animé et un roman d'aventures sont des formes éminemment populaires dont les appartenances génériques seraient bien handicapantes si l'on s'employait à classer les formes d'expression selon leur prestige respectif. C'est pourtant ce que nous ferions en affirmant qu'une adaptation doit avant tout transmettre la littérature.

Une fois évacuée la question de la subordination entre médias, la relation entre les deux œuvres reste asymétrique dans la mesure où l'une découle de l'autre. Dans le texte que

15 – André Gaudreault, et Philippe Marion, *La Transécriture, pour une théorie de l'adaptation*, op. cit., p. 20.

16 – *Ibid.*, p. 21

nous citions, Thierry Groensteen convoque le critique d'art Clement Greenberg. Ce dernier a commenté, dans les années 1940, la façon dont les avant-gardes artistiques ont cherché à atteindre une forme de pureté dans chaque discipline. « Chaque art s'est engagé dans la voie d'une purification censée le reconduire à ce qu'il a d'essentiel et d'irréductible, à sa matérialité constitutive. Bref, la "physicité" de l'art s'est vue érigée en ontologie, jusqu'à lui dicter ses fins »<sup>17</sup>. Selon cette logique, la valeur d'un cinéma qui raconte les histoires de la littérature serait moindre, passant forcément à côté de ce qui fait la spécificité du médium. Dans son article de référence, *Pour un cinéma impur*<sup>18</sup>, le critique André Bazin défend l'adaptation et remet en question ce principe selon lequel le cinéma en tant que forme devrait radicalement s'affranchir des autres arts.

À ceux qui voient d'un mauvais œil le commerce de fables entre plusieurs disciplines artistiques, il répond par une série d'exemples qui tendent à démontrer qu'un cinéma inspiré par la littérature n'est pas nécessairement dommageable pour le septième art ; de la même façon, l'influence du cinéma dans la littérature n'est pas particulièrement problématique. Il évoque également le cas particulier de l'adaptation des classiques de la littérature. Dans ce domaine, il distingue une posture qui consisterait à transposer audiovisuellement une œuvre littéraire — en collant au plus près à celle-ci comme pour la traduire — d'un second type d'adaptation : celui que nous étudierons ici.

Cette seconde approche, faisant peu de cas d'une éventuelle fidélité, est celle que privilégient les studios Disney et lui semble d'une ambition artistique moindre. Il ne condamne cependant pas la démarche qu'il ne juge pas totalement dénuée d'intérêt. « Quand on tourne *Madame Bovary* à Hollywood, si grande que soit la différence de niveau esthétique entre un film américain moyen et l'œuvre de Flaubert, le résultat, c'est un film américain standard qui n'a, après tout, que le tort de s'appeler encore *Madame Bovary*. »<sup>19</sup>. Il défend très pragmatiquement cette approche :

« Il est absurde de s'indigner des dégradations subies par les chefs-d'œuvre littéraires à l'écran, du moins au nom de la littérature. Car, si approximatives que soient les adaptations, elles ne peuvent faire tort à l'original auprès de la minorité qui le connaît et l'apprécie ; quant aux ignorants, de deux choses l'une : ou bien ils se contenteront du film, qui en vaut certainement un autre, ou bien ils auront envie de connaître le modèle, et c'est autant de gagné pour la littérature. Ce raisonnement est confirmé par toutes les statistiques de l'édition, accusant une montée en flèche de la vente des œuvres littéraires après adaptation par le cinéma. Non, en vérité, la culture en général et la littérature en particulier n'ont rien à perdre dans l'aventure ! »<sup>20</sup>

17 – *Ibid.*, p. 11

18 – André Bazin, « Pour un cinéma Impur », *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Les Éditions du Cerf, 2011.

19 – *Ibid.*, p. 94.

20 – *Ibid.*, p. 93.

L'argument est imparable : même une trahison absolue de l'œuvre adaptée ne saurait vraiment lui faire du tort. L'attitude qui consiste à se servir, à piller, le roman de Stevenson sans autre horizon que la qualité du film-adaptation semble donc être tout à fait rationnelle. Dans ce contexte : la fidélité, est-ce si important au fond ?

Revenons à *La Transécriture*. Regrettant la place, selon eux trop importante, que prend la question de la fidélité dans les travaux s'intéressant à l'adaptation, André Gaudreault et Thierry Groensteen énoncent dès l'avant-propos leur conviction que « la question de la fidélité à l'œuvre souche » est une approche réductrice des enjeux soulevés par les différentes formes d'écritures transmédias.

« Nous avons voulu sortir de ces limites qui bloquent la réflexion. [...] En évitant autant que possible de nous focaliser sur la question de la fidélité — fidélité à quoi ? Un texte, une essence, des intentions, une structure ?... —, nous avons privilégié deux approches : l'une assurément pragmatique, consistant à décrire au plus près certaines opérations dans leur technicité ; l'autre, peut-être bien philosophique, visant à mieux cerner les véritables enjeux d'une pratique culturelle. »<sup>21</sup>

Cette approche, ainsi que la volonté de ne pas se cantonner à l'étude d'un corpus littéraire et cinématographique mais d'ouvrir également la réflexion vers le clip, la bande dessinée et le théâtre, leur fait préférer le néologisme « transécriture » au terme d'« adaptation » qu'ils jugent galvaudé. Nous utiliserons les deux mots.

Est-ce que reconnaître l'indépendance artistique du film d'animation et mettre de côté l'évasive notion de fidélité condamnerait d'emblée une approche qui consisterait à comparer l'adaptation filmique à son hypotexte littéraire ? Pas nécessairement. Mais il nous faut être attentive lors de l'étude des deux œuvres à ne pas gommer les spécificités de leur média respectif, tout en cherchant un vocabulaire et des concepts communs. Pour nous guider dans cette double analyse, commençons par nous pencher sur la façon dont Thierry Groensteen distingue les différentes propriétés de l'œuvre adaptée (Œ1) et de son adaptation (Œ2). Il dégage dans chaque cas une série de déterminés, des qualités intrinsèques à l'œuvre, et un déterminant, extrinsèque. Les déterminés sont : « la "fable"—ou sujet— que l'œuvre narre et développe, le "média" dans lequel elle s'incarne, le "discours" qu'elle tient explicitement et/ou implicitement, enfin le "texte" qui en constitue la surface phénoménologique (mots, mais aussi bien images, sons, etc.) »<sup>22</sup>. Quant au déterminant, il s'agit du contexte dans lequel

21 – André Gaudreault, et Philippe Marion, *La Transécriture, pour une théorie de l'adaptation*, op. cit., p. 20.

22 – *Ibid.*, p. 273.



l'œuvre a été créée. Similairement « L'œuvre Œ2, adapté de Œ1, possède quatre déterminés et un déterminant analogues, susceptible d'être comparés, un à un, à ceux de Œ1. »<sup>23</sup>

Ainsi notre Œ1, *l'Île au Trésor*, a pour média la littérature, tandis que pour *la Planète au Trésor* c'est le cinéma. Le texte d'Œ1, ce sont les mots que l'on lit en ouvrant sa copie de *l'Île au Trésor*. Celui d'Œ2 correspond aux images animées qui s'affichent sur un écran, accompagnées du son sortant des enceintes à la lecture d'un DVD de *la Planète au Trésor*. Les contextes sont également aisément identifiables, même si leur complexité nécessitera de les explorer plus en détails. Pour l'instant, on peut les résumer radicalement comme étant « l'Écosse en 1882 » et « les États-Unis en 2002 ».

« Il faut d'abord prendre garde au fait que la nouvelle œuvre étant postérieure à la première, le contexte s'est nécessairement transformé dans des proportions plus ou moins considérables. Les choix et les solutions artistiques dont témoigne Œ2 sont, notamment, des réponses au nouveau contexte, et la mesure implicite de l'écart qui le sépare du contexte précédent. C'est ainsi que, plus la situation sociale et le paysage idéologique ont évolué, plus Œ2 tiendra obligatoirement un discours différent de Œ1, quand bien même la fable serait rigoureusement identique »<sup>24</sup>

Justement, dans notre cas, les fables sont loin d'être « rigoureusement identiques ». En ce qui concerne la fable ou le sujet, il y a lieu de débattre du terme utilisé comme le font d'ailleurs les auteurs. Les nuances entre les notions de [syuzhet] et de [fabula] tels que les formalistes russes les conceptualisent sont trop complexes pour que nous nous risquions à en proposer un résumé nécessairement simpliste et incomplet. Mais même en ayant le souci de circonscrire notre arsenal théorique au strict nécessaire, nous ne pourrions tout à fait éviter l'usage cette notion. Nous parlons donc de fable comme nous parlerions d'histoire, ou de récit. Provisoirement, nous regroupons sous ce terme à la fois ce qui se passe dans la fiction et la façon dont cela nous est rapporté.

Les fables de nos deux œuvres sont similaires sans être identiques. En les condensant suffisamment on peut établir un résumé commun :

Le quotidien du jeune Jim Hawkins est bouleversé par l'arrivée dans l'auberge familiale d'un ancien pirate dont le seul bagage est un mystérieux coffre. Le passé du pirate le rattrape quand ses anciens compagnons d'infortune viennent mettre à sac l'auberge, visiblement à la recherche d'un objet précis. Jim et sa mère s'enfuient. Avant leur départ précipité, le garçon a mis la main sur la précieuse carte au trésor convoitée par les pirates.

23 – *Ibid.*, p. 274.

24 – *Ibid.*, p. 274.

Le respectable docteur, chez qui la famille Hawkins se réfugie, monte rapidement une expédition, bien décidé à trouver le trésor légendaire du capitaine Flint. Jim est du voyage et, en tant que mousse, est placé sous la responsabilité du cuisinier du vaisseau, l'affable Long John Silver. Quelques heures avant d'arriver à destination, Jim surprend une conversation entre les marins et apprend que l'équipage prévoit une mutinerie, menée par Silver lui-même. Jim avertit immédiatement le docteur et les derniers hommes de confiance de l'équipage. Avec leur aide et celle d'un ancien compagnon du capitaine Flint, abandonné au même endroit que son trésor, ils déjouent les plans de Silver. Ce dernier, qui s'est pris d'une affection non feinte pour Jim, réussit à s'éclipser pendant le voyage du retour, évitant d'être jugé pour ses crimes comme l'aurait souhaité le docteur.

Ce récit rudimentaire souligne à quel point l'adaptation de Disney partage la fable du roman de Stevenson. Nous verrons cependant que les points sur lesquels les deux textes divergent sont porteurs de sens. Le discours, dernier déterminant de ce modèle, est issu de tous les autres aspects évoqués. L'un des objets de notre étude est justement de tenter de saisir de quoi il est fait. Ce modèle théorique peut ainsi nous permettre d'observer plus en détail les points de contact entre le film et le livre, non pas dans le but de voir si les réalisateurs ont été respectueux de l'œuvre adaptée mais plutôt pour tenter de saisir les enjeux du processus d'adaptation dans toutes leurs complexités. Tout en évacuant relativement la question de la fidélité, l'analyse comparée semble demeurer une piste fertile pour les observer.

## Le roman comme réservoir d'instructions

« [I] ne me paraît pas déraisonnable de supposer, compte tenu des contraintes financières, économiques, professionnelles et artistiques, que le film constitue l'horizon esthétique premier du réalisateur-adaptateur. Pour lui, la question n'est donc pas de savoir comment transposer tel ou tel paragraphe, tel ou tel moment, tel ou tel chapitre du livre, mais plutôt celle-ci : par rapport au film en projet, quelles sont les données du roman qui peuvent être nécessaires, utiles, pertinentes, bref être retenues »<sup>25</sup>

Dans son étude de l'adaptation par le réalisateur Tay Garnett du roman de James M. Cain, *Le facteur sonne toujours deux fois*, André Gradies considère que la démarche de l'auteur qui adapte une œuvre revient à identifier dans l'hypotexte un certain nombre de données, d'informations, qu'il décidera de conserver. Il se propose d'analyser une adaptation filmique en y repérant les « instructions » qui proviennent du livre. Cette approche est cohérente avec la nôtre, consistant à éclater les objets littéraires et cinématographiques pour en étudier séparément les déterminés et déterminants.

« En somme, il ne s'agit pas de concevoir le texte source comme un objet sémiotique plein et unique ayant à passer d'un médium à l'autre grâce à une opération transsémiotique, mais, de façon beaucoup plus pragmatique, comme un réservoir d'instructions, une sorte de banque de données, dans laquelle puise librement le réalisateur-adaptateur. »<sup>26</sup>

Cette approche a pour avantage de partir de l'observation de l'adaptation et non de celle de l'œuvre source. Nous pouvons alors réellement étudier les liens entre les deux sans énumérer les nombreuses pistes qui n'ont pas été explorées par l'adaptation. Un roman, même court, contient plus d'instructions qu'un film de moins de deux heures. Dans ces conditions, il serait injuste de juger que cette perte quantitative sera nécessairement une perte qualitative. « La question à poser n'est donc pas : comment le roman source "génère"-t-il le film (ce qui validerait le fantasme de la paternité) ? Mais : vu depuis le film, comment apparaît le roman source ? »<sup>27</sup> André Gradies invite à séparer différentes natures d'instructions pouvant provenir d'une œuvre, « à titre de proposition, qu'un travail de plus grande amplitude devrait affiner ou compléter, trois niveaux [lui] semblent s'imposer : diégétique, narratif, axiologique. »<sup>28</sup>

À elles seules, les instructions diégétiques correspondent à la fois au monde et aux événements qui s'y déroulent ; c'est à dire au « monde narratif », ou *storyworld*<sup>29</sup> autant qu'aux

25 – André Gardies, « Le narrateur sonne toujours deux fois », *La Transécriture, pour une théorie de l'adaptation*, op. cit., p. 67.

26 – *Ibid.*, p. 68.

27 – *Ibid.*, p. 67.

28 – *Ibid.*, p. 69.

29 – Entrée du terme dans le « Glossaire de Narratologie » du Réseau des narratologues francophones : Anaïs Goudmand, « Monde narratif / Storyworld », *Glossaire du RéNaF*, [En ligne] <https://wp.unil.ch/narratologie/2019/02/monde-narratif-storyworld/> (page consultée le 7 septembre 2020).

personnages et à leurs actions. Le domaine de la critique cinématographique nomme cette notion la diégèse: « le monde narratif supposé ou construit par le film »<sup>30</sup>. Ce type d'instruction englobe donc à la fois la transposition des différents personnages du roman, les points communs entre les synopsis des deux œuvres et le « monde possible »<sup>31</sup>.

André Gardies insiste sur la place du genre dans la constitution de ce monde de référence « dans la mesure où celui-ci commande la présence de diverses composantes du monde diégétique. »<sup>32</sup> Dans l'exemple qu'il étudie, *Le facteur sonne toujours deux fois*, c'est le genre « récit policier noir »<sup>33</sup> qui invite « le policier, la justice, la loi, scènes nocturnes meurtre, etc. »<sup>34</sup>. La double appartenance générique de *la Planète au Trésor* — aventure et science-fiction — convoque ainsi respectivement des instructions du roman adapté (pirates, abordages, exotisme) et y ajoute des marqueurs comme des cyborgs, des créatures extra-terrestres et autres lasers.

Les instructions narratives correspondent quant à elles à la voix qui prend en charge le récit ainsi qu'à l'organisation de celui-ci. La notion de narrateur n'est pas intégralement transposable entre les deux médias étudiés. Toutefois, le passage de la première personne du roman à une narration cinématographique entraîne une série de décisions qui vont, ou non, dans le sens du texte de Stevenson. De façon similaire, la transposition du rythme de la narration écrite à l'écran est réalisée avec plus ou moins de proximité par rapport au texte source.

Les instructions axiologiques correspondent quant à elles aux « diverses valeurs, morales, sociales et idéologiques »<sup>35</sup> et à la façon dont elles sont « prises en compte ou non par le texte-adaptation ».<sup>36</sup> Cet aspect intègre ce que nous appelions plus tôt le discours du film. « Ce niveau d'instructions, par l'amplitude du domaine qu'il couvre, intervient directement sur les effets de sens majeurs du film-adaptation. »<sup>37</sup> Il s'agira pour nous, dans les parties qui suivent, de voir dans quelle mesure les instructions diégétiques et narratives retenues lors du processus d'adaptation entraînent des décalages sur le plan des valeurs avec le texte source.

30 – Dominique Chateau, « Diégèse et énonciation », *Communications*, n°38, 1983. *Enonciation et cinéma*, sous la direction de Jean-Paul Simon et Marc Vernet. p. 121-154. – [En ligne] [https://www.persee.fr/doc/comm\\_0588-8018\\_1983\\_num\\_38\\_1\\_1571](https://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1983_num_38_1_1571), (page consultée le 7 septembre 2020).

31 – André Gardies, « Le narrateur sonne toujours deux fois », *op. cit.*, p. 69.

32 – *Ibid.*, p. 69.

33 – *Ibid.*, p. 69.

34 – *Ibid.*, p. 69.

35 – *Ibid.*, p. 71.

36 – *Ibid.*, p. 71.

37 – *Ibid.*, p. 71.

## Instructions diégétiques : un nouvel univers

Les règles du monde sont établies dès les premières secondes de *la Planète au Trésor*. Un narrateur nous présente un abordage qui reprend tous les codes visuels de l'attaque de pirates telle qu'elle est présentée dans la culture populaire, mais dans un monde futuriste. Dans le commentaire audio du film<sup>38</sup>, les deux réalisateurs explicitent les règles qu'ils se sont fixées pour construire un monde ancré simultanément dans le genre de l'aventure et dans celui de la science-fiction. La logique est similaire à celle du steampunk, ce genre spéculatif décrivant une société inspirée par l'Angleterre victorienne où les machines à charbon côtoient des technologies avancées. Ici, le point de départ a été d'imaginer un dix-huitième siècle uchronique, où l'énergie solaire aurait été développée à grande échelle au dix-septième.

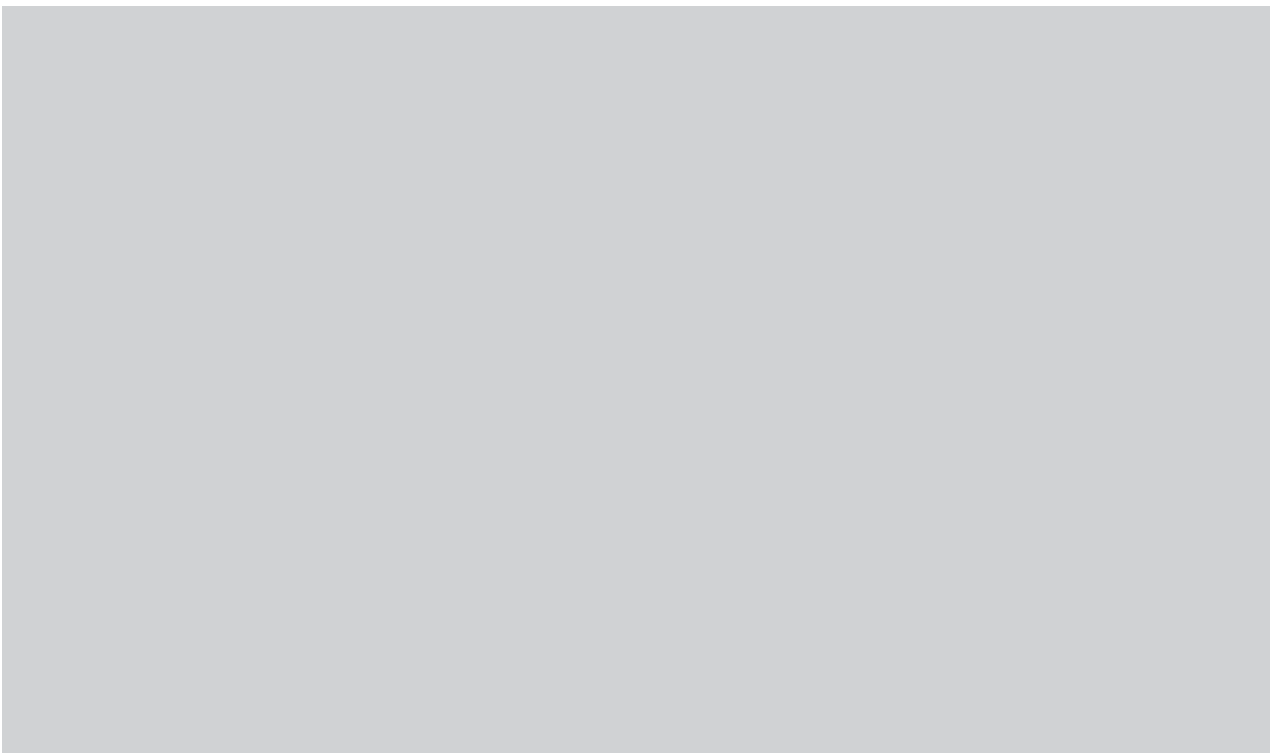
La séquence inaugurale se déroule dans l'espace, qualifié de « voûte éthérée »<sup>39</sup>. Tout au long du film, les navires n'évoluent pas dans un vide froid, mais dans un « éther » où la gravité est artificielle, et dans lequel les personnages peuvent respirer sans être inquiétés. Ce dispositif permet de représenter l'espace en faisant l'économie de fastidieuses combinaisons et de dessiner des vaisseaux spatiaux comme des galions, avec des ponts et des voiles, similaires à ceux que décrit Stevenson. La paternité du concept d'éther est attribuée à Descartes qui, refusant l'existence du vide, imaginait une matière subtile, composée de globules transparents. Elle transmettrait la lumière et guiderait le mouvement des planètes.

Cette théorie du XVII<sup>e</sup> siècle devient cohérente avec les autres décisions qui décalent ainsi les grandes découvertes et les explorations maritimes dans l'espace. Les nombreux rappels visuels qui implantent les designs de *la Planète au Trésor* au XVIII<sup>e</sup> siècle correspondent à une instruction diégétique du roman. Le récit est publié en 1883, mais l'histoire se déroule au siècle précédent. La carte reproduite en ouverture du livre est datée de 1750 et l'auteur rend hommage aux romans avec lesquels il a grandi en situant l'action dans un dix-huitième fantasmé.

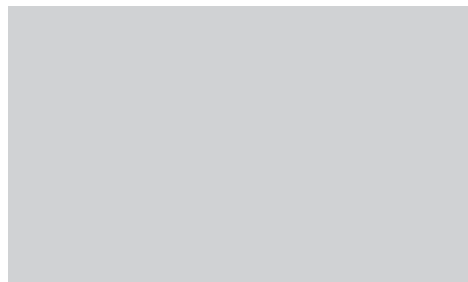
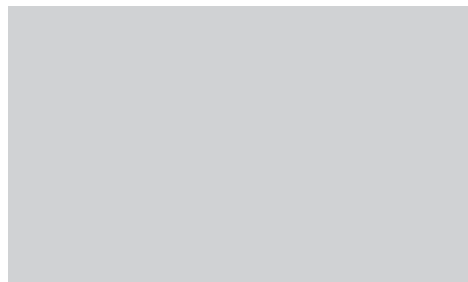
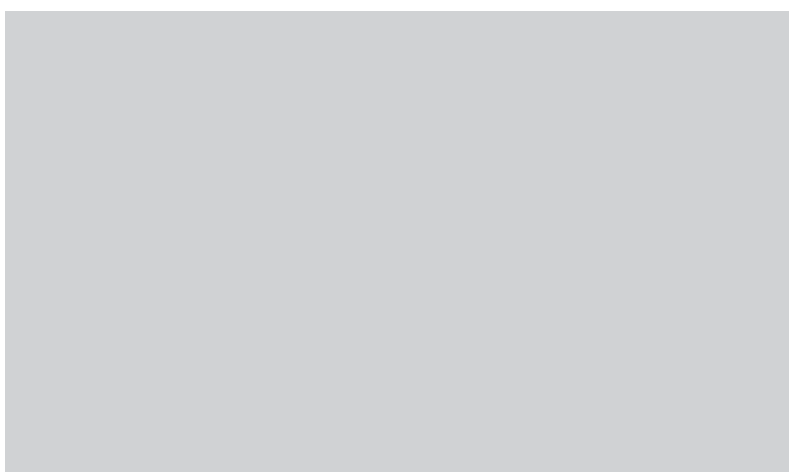
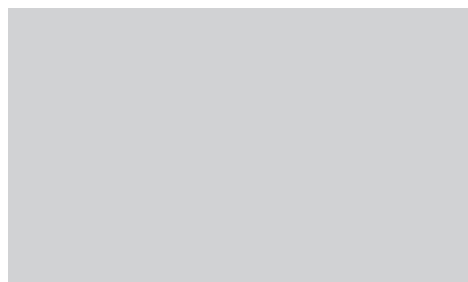
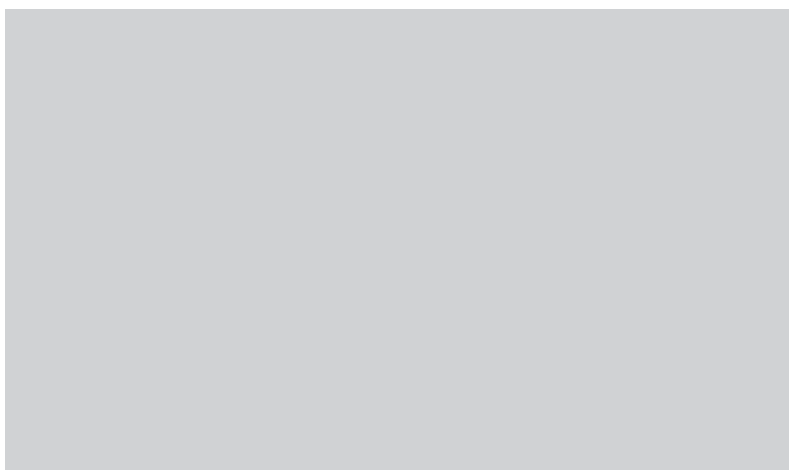
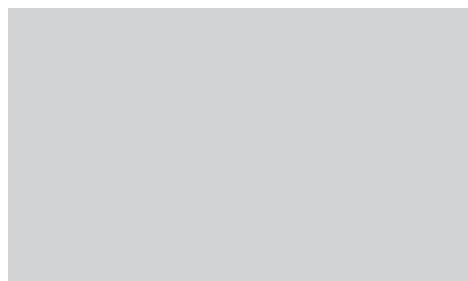
Le design de l'environnement des différentes planètes souligne l'attention particulière qui a été donnée à l'incarnation visuelle de la notion d'exotisme dans le film d'animation. La planète dont est originaire Jim Hawkins est minérale et, dans toutes les scènes, la palette de couleurs y est presque monochrome, construite autour de teintes rouges, roses, jaunes et brunes. Ces choix contrastent avec l'aspect de la planète au trésor qui est verte, végétale, couverte de mousses et de champignons. La couleur verte est uniquement utilisée pour les

38 – Ron Clements (réal.) et John Musker (réal.), *La Planète au Trésor: un nouvel univers*, op. cit.

39 – *Ibid.*, 0:00:04.



^ Extraits du film de Ron Clements (réal.) et John Musker (réal.), *La Planète au Trésor: un nouvel univers*, op. cit.



^ Extraits du film de Ron Clements (réal.) et John Musker (réal.), *La Planète au Trésor: un nouvel univers*, op. cit.

paysages de la planète au trésor et pour sa carte. Ce choix esthétique permet de formaliser l'écart entre le monde habituel du protagoniste et celui de l'exotisme, une dualité constitutive du genre de l'aventure. Le marqueur visuel de l'exotisme se doit d'être très fort, car il résout une impasse créée par le déplacement d'un récit d'aventures maritimes dans un monde de space opera. Là où les distances sont un enjeu crucial et concret dans *l'Île au Trésor*, la transposition de l'histoire dans l'espace demande d'assouplir les règles de la physique.

Les vitesses absurdes permettant de passer d'une galaxie à l'autre en quelques heures sont monnaie courante dans les œuvres du genre. Deux références culturelles avec lesquelles on peut déceler une filiation sont *Star Wars* et *Star Trek*. L'inverse aurait été étonnant : les deux réalisateurs appartiennent à une génération pour qui ces œuvres ont été incontournables. Lors d'une récente prise de parole au festival du film d'animation d'Annecy<sup>40</sup>, Clements et Muskers ont rapidement évoqué ces deux influences. John Musker se souvient être arrivé à Disney « la semaine de la sortie de *Star Wars* ».

Le duo considère qu'une des raisons du succès de leur collaboration tient à la similarité de leurs références culturelles : ils ont exactement le même âge, ont grandi avec les mêmes films et ont emprunté les mêmes livres à la bibliothèque étant enfants. Ils notent une différence majeure : Clements est un fan de *Star Trek* alors que Muskers n'en a jamais vu le moindre épisode et se moque de la passion de son trekkie de collègue. Le genre spécifique du *space opera* fonctionne grâce à une relation assez souple au temps et à l'espace qui permet de dilater ou de contracter la durée des trajets à l'envi. Les instructions diégétiques présentes dans le roman de Stevenson au sujet des distances sont donc largement éludées et le voyage du retour se fait instantanément au moyen d'un portail. Reste la carte.

Dans un article consacré à la carte au trésor des *Mines de roi Salomon*<sup>41</sup>, un roman d'aventures directement inspiré de Stevenson, Kiera Vaclavik interroge le sujet de la carte dans un roman, et se demande si celle-ci « est plus texte ou plus image ? ». La question se pose d'autant plus sérieusement que l'on remarquera que, dans le cas de *l'Île au Trésor*, la carte est systématiquement reproduite, même dans les éditions qui ne sont pas illustrées. C'est par exemple le cas dans les différentes rééditions du texte de la collection Livre de Poche. Dans l'adaptation de 1950 de *l'Île au Trésor* par Disney, la carte est reproduite partiellement en reprenant

40 – ASIFA Hollywood, « John Musker and Ron Clements' Annecy Masterclass and Q&A » [Vidéo en ligne], 2020, [https://www.youtube.com/watch?v=XF\\_V-d-wfU](https://www.youtube.com/watch?v=XF_V-d-wfU) (page consultée le 7 septembre 2020).

41 – Kiera Vaclavik, « Visibilité variable : la carte au trésor des Mines du roi Salomon », *Cahiers Robinson*, n°28, 2010, p. 19-28.



le style graphique de la gravure présente dans les premières éditions du roman. Pour mieux s'adapter à l'écran elle est déformée et les contours sont modifiés pour permettre au dessin d'occuper tout l'écran. La carte est utilisée comme élément graphique dans le générique, ce qui évoque la façon dont elle est souvent imprimée en vis à vis de la page de titre. Plus qu'une illustration, il semble alors qu'elle rejoigne l'adresse au lecteur comme un élément para-textuel. Cette façon d'utiliser la carte dans le générique d'adaptations transmédias est courante : on pense en particulier à la carte du maraudeur qui est intégrée au générique de fin d'*Harry Potter et le Prisonnier d'Azkaban* ou encore au générique de la série *Game of Thrones*. Dans l'adaptation de Clements et Musker, la façon dont l'espace et les distances sont pensées réduisent la carte à son rôle d'objet, et la dimension icono-textuelle que revêt la reproduction du plan de l'île dans le roman n'a plus lieu d'être.

Les séquences de making-of et le commentaire audio de *la Planète au Trésor* signalent que, lors de la production, toutes les équipes ont strictement adhéré à une même règle : 70% XVIII<sup>e</sup> et 30% science-fiction. Ce principe de proportion a guidé le design des décors, des personnages et même de la musique. Le film est à 70% animé traditionnellement en deux dimensions, et à 30% composé d'éléments en 3D générés par ordinateur. Enfin, le personnage de John Silver résume l'esthétique du film : les 70% organiques de son corps sont dessinés à la main en costume d'époque tandis que les 30% de prothèses robotiques qui font de lui un cyborg sont modélisées en images de synthèse.

Le passage d'un John Silver à la jambe de bois à un John Silver équipé de membres bioniques est l'une des nombreuses transpositions qui sont faites. Le port de Bristol, d'où l'expédition lève l'ancre dans le roman, devient un « Spatioport »<sup>42</sup>. Le navire ne s'appelle plus « L'Hispanola » mais devient le « RLS Héritage »<sup>43</sup>, clin d'oeil appuyé à l'auteur de *l'Île au Trésor*. L'iconique perroquet sur l'épaule de Silver devient « Murphy », un « Polymorph » qui change constamment d'apparence. Même le fameux tonneau de pommes devient un tonneau de « Pamplemoude » — des pommes de l'espace.

Dans chacun de ces cas, on peut considérer que les instructions sont reprises dans l'essentiel, avec un simple twist cosmétique qui accompagne le déplacement générique vers la science-fiction. La même logique est partiellement observable dans le cas des changements que subit la galerie de personnages. À l'exception de Jim et de sa mère, tous sont des

42 – Ron Clements (réal.) et John Musker (réal.), *La Planète au Trésor : un nouvel univers*, op. cit., 0:15:37.

43 – *Ibid.*, 0:17:00.

extraterrestres au physique d'animaux anthropomorphisés, une décision créative qui a finalement peu de conséquences sur le récit.

Ce que l'on peut retenir de cette hybridation de l'aventure avec le genre de la science-fiction, c'est qu'il s'agit essentiellement de préoccupations superficielles. Le fait que le navire se déplace dans l'espace et que l'équipage soit constitué d'extraterrestres n'influence pas particulièrement la tension narrative ni l'organisation du récit. Le glissement générique a principalement un impact dans les dernières scènes du film, quand la carte se révèle être une clef qui active un portail permettant aux protagonistes de se déplacer instantanément d'un bout à l'autre de la galaxie.

Néanmoins, cette conclusion qui règle les conflits externes aux personnages reste secondaire par rapport aux tensions interpersonnelles qui organisent le film. Sur le plan du discours, la transposition du récit dans l'espace ne va pas de pair avec l'intégration d'une réflexion sur le progrès ou sur la technologie. De cette nouvelle appartenance générique, l'adaptation appréhende uniquement l'esthétique, sans chercher à aborder ni les thèmes ni les enjeux spécifiques au genre.

## Instructions axiologiques : un homme libre ?

« Prends entre tes mains ton destin  
Mets les voiles dès ce matin  
Pour la planète où tu veux vivre  
Prends le large rien ne te retient  
C'est ta vie elle t'appartient  
Si tu veux être  
un homme libre »<sup>44</sup>

Alors que les changements diégétiques concernant le monde possible de l'histoire ont peu d'impact sur les enjeux axiologiques du film d'animation, certains choix créatifs concernant les personnages, en revanche, recentrent thématiquement le récit autour de quelques enjeux clefs. Un changement qui pourrait être anodin : le père de Jim meurt dans les premiers chapitres de *l'Île au Trésor*. La version de Disney montre une famille Hawkins où le père a quitté sa femme et son fils.

Dans certaines adaptations, le sujet du père de Jim n'est même pas abordé — comme dans la version de 1950 en prise de vues réelles des studios Disney<sup>45</sup>. Mais ici, ce détail prend une importance majeure, puisqu'une grande partie de l'histoire de Jim va tourner autour de son père absent et de la nécessité de retrouver une nouvelle figure paternelle afin de pouvoir devenir un homme à son tour. De plus, Jim Hawkins est plus âgé dans le dessin animé que dans le roman. Enfant d'une douzaine d'années chez Stevenson, il devient chez Disney un adolescent entre 15 et 17 ans.

En évoquant la figure de l'orphelin dans la littérature de jeunesse, Isabelle Nières-Chevrel cite *l'Île au Trésor* comme étant l'exemple de référence d'un jeune héros devenant « plus fort que papa »<sup>46</sup>. Dans le roman, le père de Jim Hawkins est terrorisé par le pirate Billy Bones, au point que Jim confie qu'il est « sûr que ce qu'il ressentait de terreur et de désespoir a hâté grandement sa mort douloureuse et prématurée. »<sup>47</sup> À l'inverse, Jim admet avoir « beaucoup moins peur du capitaine lui-même que les diverses personnes qui l'approchaient. »<sup>48</sup> Confronté à un équipage entier de pirates, Jim fait preuve de sang-froid et de courage.

44 – Paroles de la version française de la chanson de *la Planète Au Trésor*, HALLYDAY, David, « Un Homme Libre » [Enregistrement sonore] [En ligne], 2002, <https://www.youtube.com/watch?v=vhhJb-GVUdE&ab> – (page consultée le 7 septembre 2020).

45 – Byron Haskin (réal.), *L'Île au Trésor*, [Treasure Island, 1950] [Long métrage] [DVD], Disney, 2003.

46 – Isabelle Nières-Chevrel, *Introduction à la Littérature de Jeunesse*, Didier Jeunesse, 2009, p. 182.

47 – Robert Louis Stevenson, *L'Île au Trésor*, *op. cit.*, p.18.

48 – *Ibid.*, p. 13.

« Pour se construire, pour être le fils de ses œuvres, Jim l'orphelin s'est confronté à la toute-puissance masculine, comme démultipliée dans le roman ; et tous ces adultes lui ont témoigné qu'il "valait". Jim a gagné dans l'aventure sa part du trésor, c'est-à-dire son autonomie. Les liens familiaux ne sont plus désormais un enjeu. »<sup>49</sup>

On retrouve en partie cette masculinité multiple dans le film d'animation, mais sous d'autres formes. Là où le jeune Jim du roman s'émancipe de la structure familiale, le protagoniste du dessin animé de Disney doit apprendre à respecter l'autorité d'une nouvelle figure paternelle. L'évènement qui transformera le « délinquant juvénile »<sup>50</sup> en puissance en futur pilote, c'est sa rencontre avec Long John Silver. Il ne s'agit pas pour Jim de se confronter à ses peurs, mais de « travailler » : c'est en obéissant au cuisinier de bord, et non en affrontant le pirate, que Jim grandit. Le film démontre que c'est la soumission à l'autorité paternelle qui lui permet de réaliser son potentiel. Le trajet du protagoniste dans le roman était celui d'un enfant orphelin de père qui s'affranchit de ses liens familiaux. Celui du Jim de *la Planète au Trésor* est à l'inverse celui d'une réconciliation avec sa cellule familiale. Il se trouve un père de substitution alors que la version de Stevenson propose une émancipation des figures paternelles.

Dans le roman, Long John Silver est surtout une figure incarnant des valeurs contradictoires. Le thème du double est récurrent chez Robert Louis Stevenson. L'exemple le plus fameux est probablement celui de la dualité entre Dr. Jekyll et Mr. Hyde. L'ambivalence psychique du Docteur s'y traduit par un dédoublement physique. On peut également penser au roman *Le Maître de Ballantrae*, construit autour de deux frères aux tempéraments opposés. Cette idée de l'homme divisé se concrétise particulièrement dans la figure de Long John Silver.

Ce dispositif consistant à mettre en scène des personnages qui incarnent des postures opposées et complémentaires correspond à une masculinité qu'Isabelle Nières-Chevrel qualifie de « démultipliée ». Outre le personnage de Silver et son double jeu, le roman met également en scène un trio d'autorités masculines constitué du Docteur Livesey, du Chevalier Trelawney et du capitaine Smolett, des gentilshommes qui font face aux pirates : les « gentils-hommes de fortune ». Le jeune Jim se construit entre ces deux pôles, côtoyant un Silver qui synthétise ce que les deux camps peuvent avoir de séduisant.

49 – Isabelle Nières-Chevrel, *Introduction à la Littérature de Jeunesse*, op. cit., p. 183.

50 – Ron Clements (réal.) et John Musker (réal.), *La Planète au Trésor: un nouvel univers*, op. cit., 00:05:02.

En ce qui concerne les instructions se rapportant à ces personnages, l'équipage subit une série de changements intéressants. Dans *la Planète au Trésor*, Livesey et Trelawney sont remplacés par le Dr. Delbert Doppler, et le capitaine Smolett devient capitaine Amélia Smolett. Doppler hérite du titre de docteur, mais il s'agit d'un doctorat en astrophysique et non en médecine. Le docteur Livesey représente un exemple de courage pour Jim dans *l'Île au Trésor*, alors que Delbert Doppler, lui, est un ami de la famille<sup>51</sup> brillant, mais poltron. Il est exalté à l'idée d'une expédition<sup>52</sup>, et dans sa façon de romancer l'idée de l'aventure il fait nettement écho au personnage du chevalier. C'est le confident de la mère de Jim. Son intelligence et sa sensibilité lui vaudront finalement un certain respect de la part de la très stricte et sûre d'elle capitaine Amélia. Dans le roman, le chevalier et le capitaine sont d'abord antagonistes avant d'apprendre à se respecter et à s'estimer. L'adaptation s'inspire de cette évolution pour proposer une romance entre Amélia et Delbert, et présentent même leurs enfants dans la scène finale. Une nouvelle fois, l'adaptation réoriente les enjeux vers la reconstitution d'une cellule familiale.

La dernière scène du film est un happy end, montrant Amélia et Delbert ayant fondé une famille, l'auberge reconstruite avec l'argent du trésor et surtout Jim réconcilié avec la mère et prêt à entamer des études de pilote. Par la fenêtre, on aperçoit les nuages dessinant le visage de John Silver qui fait un clin d'oeil. Le contraste est brutal avec la fin du roman de Stevenson.

« Les armes et les lingots d'argent reposent encore, autant que je sache, là où Flint les a enterrés ; ils continueront certainement d'y reposer, en ce qui me concerne. Des bœufs et des câbles d'attelage ne me ramèneraient pas sur cette île maudite. Et mes pires cauchemars sont ceux où j'entends le ressac marteler ses côtes, ou bien ceux où je me dresse dans mon lit, la voix stridente de Capitaine Flint résonnant encore dans mes oreilles ; "Pièces de huit ! Pièces de huit !" »<sup>53</sup>

On le voit, l'instruction diégétique « Jim rentre chez lui » donne lieu à un grand écart sur le plan des valeurs entre les deux incarnations. Un autre décalage semble dû à l'abandon de la narration à la première personne.

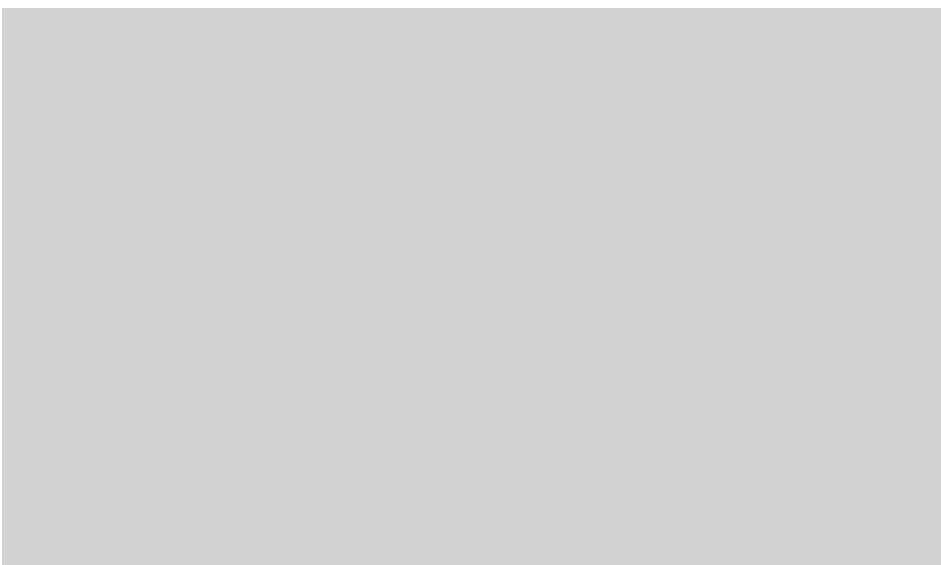
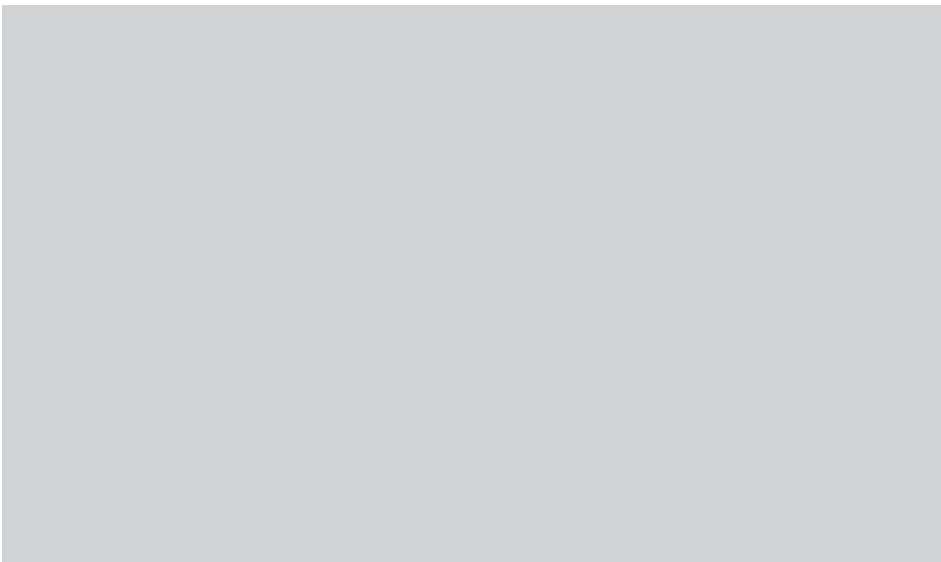
51 – *Ibid.*, 0:05:00.

52 – *Ibid.*, 0:14:40.

53 – Robert Louis Stevenson, *L'Île au Trésor*, *op. cit.* p. 302.



^ Extraits du film de Ron Clements (réal.) et John Musker (réal.), *La Planète au Trésor: un nouvel univers*, op. cit.



^ Extraits du film de Ron Clements (réal.) et John Musker (réal.), *La Planète au Trésor: un nouvel univers*, op. cit.

## Instructions narratives : l'abandon du double narrateur

Dans le livre, le narrateur est le personnage principal : Jim Hawkins. Il relate les événements a posteriori, à la demande de ses compagnons de voyage. Ce dispositif narratif permet toute une série d'effets d'annonce. Ainsi, des bribes d'informations sont données dès le premier paragraphe du récit et créent l'attente. Jim s'engage, par exemple, à « noter toute l'histoire de l'île au trésor, du début jusqu'à la fin, sans rien omettre si ce n'est l'emplacement exact de l'île, et cela seulement parce qu'il s'y trouve encore du trésor »<sup>54</sup>.

L'adaptation de Disney a failli conserver certains aspects de cette instruction narrative. Comme nous l'indiquent les réalisateurs dans le commentaire audio du DVD<sup>55</sup>, une première version du prologue du film était accompagnée d'une voix off appartenant à un Jim Hawkins plus âgé, revenant sur les événements de sa jeunesse. Il a finalement été décidé que cette séquence mettrait en scène la lecture d'un livre par le personnage principal enfant. La raison avancée est de rendre le moment « more storybooky », plus proche de l'univers des livres de contes et des récits enfantins. Ce choix revisite l'un des marqueurs des adaptations de contes de fées par Disney qui s'ouvrent traditionnellement sur l'image d'un volume enluminé dont les pages illustrées présentent l'univers de l'histoire.

Un des rôles de ce prologue est d'orienter les attentes du spectateur. Une première promesse explicite dans la version animée correspond à l'annonce des appartenances génériques. Avant que le personnage principal n'entre de plain pied dans l'aventure et ne sorte de sa zone de confort, on découvre un aperçu de ce à quoi ressemblera le cœur du récit. C'est en effet le moment d'une première évocation de la planète au trésor. On découvre ainsi dès les premières secondes une spectaculaire bataille navale dans l'espace. En plus d'une appartenance aux genres de l'aventure et de la science-fiction, le choix de mettre en abîme ce moment sous la forme d'un livre d'images rattache également le film au genre des adaptations de contes de fées animés de Disney.

La décision de ne pas accompagner chaque scène d'une voix off mimant le narrateur du roman est compréhensible, la transposition de l'intériorité d'un personnage reste souvent un point délicat dans le cas de l'adaptation à l'écran d'un roman. Cependant, le fait de ne pas conserver la narration à la première personne entraîne toute une série de conséquences. Alors que l'utilisation de ce type de narrateur est devenue monnaie courante, Isabelle

54 – *Ibid.*, p.13.

55 – Ron Clements (réal.) et John Musker (réal.), *La Planète au Trésor: un nouvel univers*, *op. cit.*



Nières-Chevrel rappelle que l'« *Île au Trésor* (1883) de Robert Louis Stevenson est le premier grand classique pour la jeunesse fondé sur une narration “à la première personne” prise — presque exclusivement — en charge par un personnage d'adolescent ».<sup>56</sup>

Une grande partie des « instructions narratives » que l'on peut extraire du roman sont solidaires de ce narrateur spécifique. Le récit de *la Planète au Trésor* passe aussi très largement par le regard de Jim, dans la mesure où c'est ce personnage qu'on accompagne et dont on épouse le point de vue. L'écart le plus important avec la narration du roman est la perte du double point de vue du personnage. En effet, dans l'œuvre originale, Jim se remémore chaque fois ses émotions du moment, tout en faisant le récit avec du recul, conscient de ce qui reste à advenir. Il ne s'agit donc pas seulement pour le lecteur d'accéder aux émotions de Jim, mais de mettre en place une tension narrative, insistant sur les dangers à venir. Quand Jim annonce dans les premières lignes qu'il reste encore du trésor sur l'île, un suspense se met en place : comment le récit va-t-il atteindre la situation qu'il annonce ?

Dans le prologue du film d'animation, c'est une dynamique de curiosité qui se substitue au suspense. Le livre que parcourt Jim raconte comment le vaisseau du capitaine Flint semble apparaître et disparaître mystérieusement : « Comment tu crois que le Capitaine Flint s'y est pris ? Comment il a fait pour surgir de nulle part et disparaître sans laisser de traces ? »<sup>57</sup> demande Jim à sa mère. Le spectateur est alors invité à se poser la question avec lui. Cette première scène installe une forte complicité entre Jim et sa mère afin d'insister sur l'écart qui s'est creusé entre eux une fois qu'il a grandi.

Au-delà de la question du narrateur, l'adaptation prend également plus ou moins de liberté avec le rythme et la structure du récit, ce qui correspondent là encore à toute une série d'instructions :

« Ici aussi, il y aurait probablement lieu d'ordonner en sous-rubriques ces diverses instructions narratives. Elles se rapportent, par exemple, aux principes d'organisation du récit : ordre chronologique ou achronies au sens de Gérard Genette. Succession événementielle semblable ou non à celles du texte source, soulignement ou non des moments clés, mises en abyme et effets de duplication, etc. Dans le même ordre d'idée, ce sont les questions de rythme qu'elles concernent : dilatation ou contraction de certains épisodes, travail sur la durée, sur les effets de chute ou d'ellipses, etc. »<sup>58</sup>

56 – Isabelle Nières-Chevrel, *Introduction à la Littérature de Jeunesse*, op. cit., p. 115.

57 – Ron Clements (réal.) et John Musker (réal.), *La Planète au Trésor : un nouvel univers*, op. cit., 0:02:38.

58 – André Gardies, « Le narrateur sonne toujours deux fois », op. cit. p. 70.

L'ordre dans lequel se succèdent les séquences communes au roman et au film est inchangé. Dans l'hypotexte, le narrateur intradiégétique s'adresse au lecteur pour justifier de s'attarder ou non sur certains passages. « Je ne vais pas raconter ce voyage en détail. »<sup>59</sup> annonce d'emblée Jim, qui choisit de se concentrer sur « deux ou trois accidents notables »<sup>60</sup>. Le trajet en bateau, sur lequel le livre passe en effet assez rapidement, occupe près de la moitié du temps du film. Les épisodes de la traversée sont repris et amplifiés dans l'adaptation et les aventures sur la planète elle-même sont réservés au troisième acte du film, afin de se focaliser sur le voyage et ainsi resserrer l'intrigue autour de la relation entre Jim et John Silver.

Même lorsqu'elles sont comparables, les différentes instructions ne voyagent pas entre les deux œuvres telles quelles. L'enseignement de cette première analyse, c'est qu'il ne suffit pas d'identifier les éléments qui sont conservés ou non. Il est également nécessaire d'être attentif au « traitement que reçoivent les instructions en changeant de médium ».<sup>61</sup>

« À l'évidence, les instructions délivrées par le texte source ne sont pas toutes de même nature. Les unes se prêtent aisément à la transécriture, probablement parce qu'elles échappent à l'écriture en se situant en amont ou en surplomb du récit ; les autres, en s'inscrivant au cœur du langage, demandent à être travaillées en fonction des contraintes propres au langage qui les prend en charge. »<sup>62</sup>

Alors qu'un certain nombre de pistes se dégagent concernant la façon dont l'adaptation exploite les ressources que lui fournit l'œuvre source, il devient clair que ces observations doivent être complétées, en étudiant non seulement les points de contact entre les deux œuvres mais également la façon dont ces différentes instructions se déploient dans un nouveau média. Comme le souligne André Gardies « [I]l y a certes quelque trivialité à rappeler que le film, parce qu'il use d'un langage spécifique, doit procéder à un "retraitement" des instructions, mais la manière dont il répond à cette contrainte est susceptible, elle, d'offrir quelque intérêt sur le plan narratologique. »<sup>63</sup>

59 – Robert Louis Stevenson, *L'Île au Trésor*, *op. cit.*, p. 88.

60 – *Ibid.*, p. 88.

61 – André Gardies, « Le narrateur sonne toujours deux fois », *op. cit.*, p. 72.

62 – *Ibid.*, p. 75.

63 – *Ibid.*, p. 72.

## 2. La méthode Disney

### Raconter en images animées, contraintes et possibilités

« [O]n peut qualifier « d'adaptogénie » la propension que manifestent certaines œuvres à susciter des adaptations en grand nombre. Parmi les déterminés de l'œuvre, cette qualité caractérise spécifiquement la fable, mais reste malaisée à définir. On pressent qu'elle procède à la fois du « romanesque » — cet habile composé d'intrigue, de suspense et d'émotion — et d'une capacité à transcender celui-ci pour atteindre à un niveau de plus grande généralité, celui des situations archétypales et des personnages fatals. Le critère de la notoriété de l'œuvre élue n'est évidemment pas à négliger »<sup>64</sup>

À tous égards, la fable de *l'Île au Trésor* semble être particulièrement adaptogénique, pour reprendre le néologisme que Thierry Groensteen introduit dans *La Transécriture*. D'une part parce qu'elle est restée depuis la parution du roman éminemment populaire et qu'un titre connu demeure un ressort efficace pour la promotion d'un film ou d'une pièce adaptée, mais surtout parce qu'au regard des qualités romanesques que Groensteen juge nécessaires, Stevenson est presque imbattable.

Il ne s'agit d'ailleurs pas d'un goût naïf de la part de l'auteur pour le pittoresque, mais bien d'une démarche consciente et revendiquée. Robert Louis Stevenson a écrit de nombreux essais et articles au sujet de la fiction. C'est d'ailleurs en grande partie grâce à l'adaptogénie de son travail qu'il est sollicité par divers magazines après le succès des adaptations théâtrales de *L'étrange affaire du Dr. Jekyll et de Mr. Hyde*<sup>65</sup>. Dans cette série d'articles parus à partir de 1887 dans le *Scribner's Magazine*, comme dans ses autres écrits théoriques, il développe une pensée autour de la littérature populaire et de ses poncifs qu'il souhaite réhabiliter et dont il loue la force évocatrice.

Stevenson rédige *À bâtons rompus sur le roman*<sup>66</sup> en 1882, pendant la période où il termine la rédaction de *l'Île au Trésor*, avant ses plus grands succès. C'est une profession de foi d'où émergent deux axes qui nous semblent correspondre à ce romanesque dans lequel il excelle. D'abord, une exigence qui relève de la narration et de la tension que celle-ci cultive : un roman se doit selon lui d'être palpitant.

64 – – André Gaudreault, et Philippe Marion, *La Transécriture, pour une théorie de l'adaptation*, op. cit., p. 276.

65 – « Arrivé le 7 septembre 1887 à New York... Stevenson y reçut un accueil triomphal. Il est vrai qu'au même moment la pièce tirée de *L'étrange Cas du Dr. Jekyll et de Mr. Hyde* drainait les foules au Théâtre du Madison Square. L'éditeur MacClure lui proposa 10 000 dollars par an (soir environ 200 000 dollars actuels) pour un article par semaine dans son magazine, mais Stevenson, un peu effrayé par la somme, crut plus sage d'accepter la proposition du *Scribner's Magazine* de douze articles payés à l'avance 3500 dollars. » Robert Louis Stevenson, *Essais sur l'art de la fiction*, édition établie et présentée par Michel Le Bris, France-Marie Watkins et Michel Le Bris (trad.), éditions de La Table Ronde, Paris, 1988, p. 61.

66 – *Ibid.*, p. 204.

« Toute lecture digne de ce nom se doit d'être absorbante et voluptueuse. Nous devons dévorer le livre que nous lisons, être captivé par lui, arrachés à nous-mêmes, et puis sortir de là l'esprit en feu, incapable de dormir ou de rassembler ses idées, emporté dans un tourbillon d'images animées, comme brassées dans un kaléidoscope »<sup>67</sup>

La seconde qualité qui définit ce romanesque tel qu'il se déploie dans *l'Île au Trésor* correspond à la présence d'une série de *topos* : des événements, des éléments de la caractérisation des personnages ou des paysages qui, par leur seule évocation, invitent un imaginaire et des émotions. Stevenson se replonge dans ses souvenirs de jeune lecteur :

« Le style et les idées, les personnages et les dialogues n'étaient que des obstacles à écarter, tandis que nous creusions joyeusement notre récit, en quête d'un certain type d'événements, un peu comme des cochons cherchent des truffes. Pour ma part, j'aimais qu'une histoire commençât dans une vieille auberge en bord de route, où « vers la fin de l'an 17. » plusieurs gentilshommes coiffés de tricornes jouaient aux boules. Un de mes amis préférait la côte de Malabar battue par la tempête, avec un bateau luttant contre le vent et un gaillard patibulaire taillé comme un hercule marchant à grands pas sur la plage — celui-là, à coup sûr, était un pirate. »<sup>68</sup>

On reconnaît dans cet article des éléments de *l'Île au Trésor*, dont l'incipit reprend même la date évasive situant l'histoire dans un dix-huitième siècle vague : « Je prends ma plume en cet an de grâce 17— »<sup>69</sup>. On peut observer deux facettes de ce « romanesque » qui ferait de la fable de *l'Île au Trésor* un terrain fertile pour les adaptations. D'une part une tension narrative constante, et d'autre part une certaine poésie de l'évènement qui convoque une série de figures pittoresques que le récepteur de l'œuvre prendra plaisir à reconnaître.

Comment ces qualités résistent-elles à une transposition à l'écran ? L'étude de quelques séquences pivots, transposées plus ou moins directement du roman au film d'animation, permet de clairement identifier des paramètres qui ne peuvent pas être repris tels quels, et qui invitent à une réinterprétation partielle ou complète. La narration visuelle du cinéma et son temps spécifique n'obéissent pas aux mêmes règles que la narration verbale d'un roman. Ce simple fait engendre toute une série de défis et opportunités pour l'adaptation.

Raphaël Baroni, dans *La tension narrative: Suspense, curiosité et surprise*<sup>70</sup>, attire l'attention sur l'aisance avec laquelle un roman peut rester évasif sur l'apparence et l'identité d'un personnage, contrairement au cinéma.

67 – *Ibid.*, p. 205.

68 – *Ibid.*, p. 205.

69 – Robert Louis Stevenson, *L'Île au Trésor*, *op. cit.*, p. 13.

70 – Raphaël Baroni, *La Tension narrative: suspense, curiosité et surprise*, éditions du Seuil, 2007.

« La dynamique de la curiosité est également partiellement entravée au cinéma et dans une représentation dramatique par le fait que, lorsque l'on "montre" l'action, il est beaucoup plus difficile de "laisser dans l'ombre" tout signe distinctif : visage, vêtements ou timbre de la voix ; cela est au contraire très facile dans un récit "verbal" où il suffit de désigner l'agent par un pronom ou un terme neutre. »<sup>71</sup>

La description physique est nécessairement lacunaire en littérature, tandis qu'au cinéma, la dissimulation est possible mais remarquable, et ne passera pas inaperçue auprès du spectateur. Dans de nombreux cas, ce changement devient un obstacle à contourner au moment de l'adaptation. Pourtant, dans le film d'animation qui nous intéresse, on remarque un rare contre-exemple, comme si le texte littéraire anticipait les besoins des metteurs en scène.

Dans *L'Île au Trésor* comme dans *la Planète au Trésor*, Jim Hawkins, le lecteur et le spectateur sont prévenus de la menace que constituent John Silver et les pirates très tôt dans le récit. L'apparition de Long John Silver ou de son équipage se fait sous la forme d'ombres. Dans le dessin animé, Silver a une silhouette suffisamment distincte pour que le spectateur puisse reconnaître le personnage en le retrouvant plus tard, mais une relative ambiguïté permet de garder une part d'incertitude. Comme dans le roman, Jim n'a vu l'équipage que dans l'ombre, c'est pourquoi il ne peut pas identifier les futurs mutins comme étant le même groupe que celui qui a ravagé l'Amiral Benbow.

« [À] la première mention de Long John dans la lettre du sieur Trelawney, une idée effrayante m'avait traversé l'esprit : il pouvait se révéler n'être autre que ce marin à une jambe que j'avais guetté si longtemps à l'Amiral Benbow. Je n'ai pas eu besoin de regarder longtemps l'homme qui était devant moi pour être rassuré. J'avais vu le capitaine, et Black Dog, et l'aveugle Pew, et je croyais savoir à quoi ressemblait un flibustier — une créature bien différente, à mon avis, de cet aimable tavernier. »<sup>72</sup>

La technique éminemment cinématographique consistant à faire d'abord apparaître un personnage sous la forme d'une ombre est déjà présente dans le roman, dans un passage qui illustre combien l'écriture de Stevenson est visuelle — certainement une qualité cruciale pour l'adaptogénie de ses œuvres. En effet, lorsque l'équipage de pirates cherche la carte de Billy Bones en mettant à sac l'auberge des parents de Jim, celui-ci les entend et les observe dans l'obscurité. Toute son attention est mobilisée pour identifier des silhouettes qu'il parvient à « deviner, malgré la brume »<sup>73</sup>.

71 – *Ibid.*, p. 388.

72 – Robert Louis Stevenson, *L'Île au Trésor*, *op. cit.*, p. 72.

73 – *Ibid.*, p. 45.

« J'entendais leurs pas secouer notre vieil escalier, et je me disais que toute la maison devait trembler. Peu après, de nouveaux hurlements de stupéfaction se sont élevés ; la fenêtre de la chambre du capitaine s'est ouverte dans un grand fracas de verre brisé ; et un homme s'est penché, sa tête et ses épaules brillant au clair de lune ».<sup>74</sup>

Cette description minutieuse, construite d'image et de sons perçus d'un point de vue unique et précisément situé dans l'espace, se prête tout à fait à une transposition cinématographique. Cette caractérisation qui joue avec la lumière pour réduire le physique des personnages à des ombres et à des silhouettes est reprise lors de l'adaptation de la scène de l'auberge par Musker et Clements qui saisissent l'occasion de prolonger les idées visuelles du roman.

La façon dont chacun des médias transcrit le doute de Jim au sujet de l'identité de Silver est révélatrice des moyens qui leur sont spécifiques. Dans *l'Île au Trésor*, une tension s'est lentement installée quand Jim a passé toute la première partie du livre à guetter un mystérieux unijambiste pour le compte de Billy Bones : « Il m'avait pris à l'écart, un jour, et m'avait promis une pièce d'argent de quatre pence le premier de chaque mois si "j'ouvrais l'œil et le bon" afin de l'avertir quand je verrai "un marin à une jambe". »<sup>75</sup> Avant que l'aventure à proprement parler ne commence, c'est la crainte de ce personnage qui constitue la principale menace pour le narrateur.

« Je vous laisse imaginer combien ce personnage a pu hanter mes rêves. Les nuits de tempêtes, quand le vent secouait les quatre coins de la maison, quand la houle s'élançait en grondant à l'assaut des falaises, je le voyais sous mille formes différentes, plus diaboliques les unes que les autres. Tantôt la jambe était coupée au genou, tantôt à la hanche ; ou bien c'était une créature monstrueuse qui n'avait jamais eu qu'une seule jambe, en plein milieu de son corps. Dans mes pires cauchemars, il me poursuivait en sautant à cloche-pied par-dessus haies et fossés. Ma pièce d'argent mensuelle me coûtait cher, sous la forme de ces illusions abominables. »<sup>76</sup>

Dans le roman, une scène se déroule à l'auberge de la Longue Vue, à Bristol, où le cuisinier John Silver, doux et affable, joue son rôle suffisamment longtemps pour convaincre Jim qu'il ne peut pas être l'unijambiste qu'il a tellement attendu. La double intériorité du narrateur permet de mettre le lecteur dans une posture intéressante. Celui-ci, aussi jeune et naïf qu'il puisse être, se doute qu'il n'y a qu'un unijambiste dans cette histoire et que le jeune Jim devrait se méfier du cuisinier. Et le Jim narrateur qui raconte son aventure après coup sait très bien que c'est le cas. C'est donc en connivence avec le récepteur du texte qu'il

74 – *Ibid.*, p. 45.

75 – Robert Louis Stevenson, *L'Île au Trésor*, *op. cit.*, p. 15.

76 – *Ibid.*, p. 16.

décrit son aveuglement: « mes soupçons s'étaient réveillés quand j'avais trouvé Black Dog dans la taverne, et j'observais le cuisinier de près. Mais il était trop préparé et trop malin pour moi. »<sup>77</sup>.

Le film d'animation ne dispose pas du temps nécessaire pour laisser cette tension monter de la même façon que dans le roman, et ne peut pas utiliser la double narration pour accompagner le spectateur. La résolution du questionnement de Jim n'aura pas une issue identique à celle du roman dans lequel il est possible de confirmer verbalement la confiance accordée, tout en annonçant à demi-mot la trahison à venir. Cependant, la scène première, véritable apparition de John Silver, illustre la manière dont une narration visuelle efficace peut instantanément traduire une idée.

Dans *la Planète au Trésor*, la rencontre avec Silver a lieu dans la cuisine du vaisseau. Cette scène prend en charge une partie des instructions diégétiques issues du chapitre du roman qui se déroule à l'auberge de la Longue Vue sur le port de Bristol. Jim, guidé par la capitaine, voit d'abord Silver de profil, apparemment inoffensif en train de cuisiner. Puis celui-ci se retourne et l'on découvre que toute une partie de son corps est robotique<sup>78</sup>.

Pendant cette courte scène, le point de vue épouse tout à fait celui de Jim qui étudie le personnage. Il fixe la jambe mécanique, comme l'indique un gros plan<sup>79</sup>, et jauge le cuisinier. Pendant cette première scène lors de laquelle Jim Hawkins et le cyborg partagent l'écran, leurs attitudes physiques sont opposées. Alors que Jim est renfrogné et recroquevillé, le langage corporel de Long John Silver est ouvert et chaleureux. Il lui offre à manger, plaisante et montre comment son bas mécanique ne lui sert que comme un inoffensif ustensile de cuisine<sup>80</sup>. Cette première caractérisation est très proche de celle que le narrateur rapporte dans *l'Île au Trésor*:

« Alors que j'attendais, un homme est sorti d'une pièce sur le côté et un seul coup d'oeil m'a convaincu que ce devait être Long John. Sa jambe gauche était coupée au ras de la hanche et il coinçait sous son épaule gauche une béquille qu'il maniait avec une dextérité merveilleuse, sautillant partout comme un oiseau. Il était grand et fort, avec un visage aussi massif qu'un jambon— un teint pâle et des traits communs, mais un sourire intelligent. En vérité, il paraissait de la plus excellente humeur. Il se glissait entre les tables en sifflotant, et offrait un mot amical ou une tape sur l'épaule à ses clients favoris »<sup>81</sup>

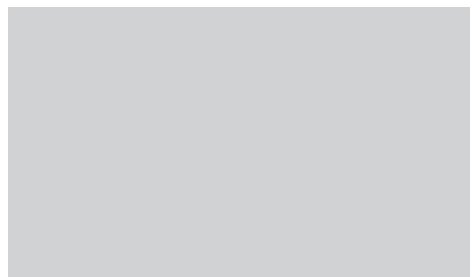
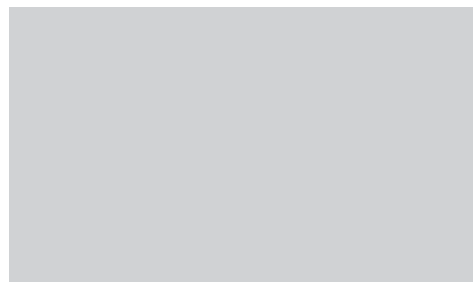
77 – *Ibid.*, p. 75.

78 – Ron Clements (réal.) et John Musker (réal.), *La Planète au Trésor: un nouvel univers*, *op. cit.*, 0:20:03.

79 – *Ibid.*, 0:20:15.

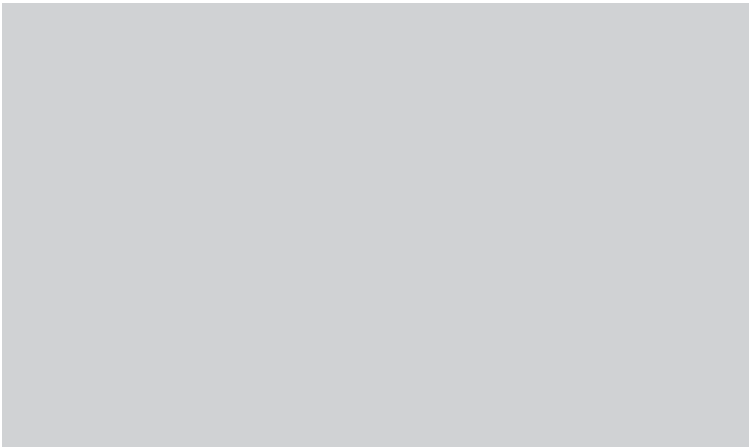
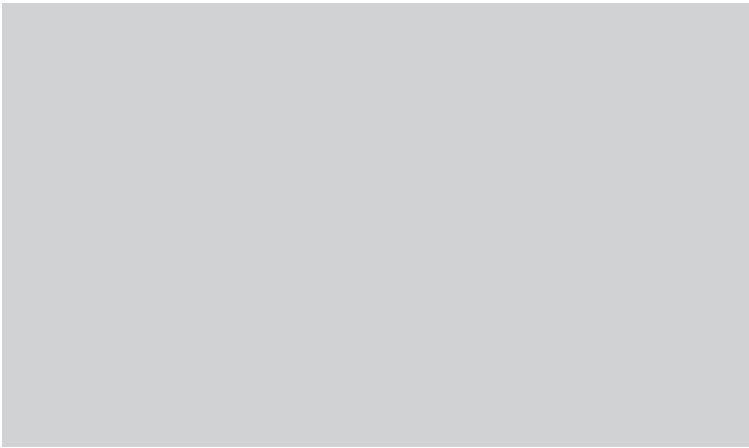
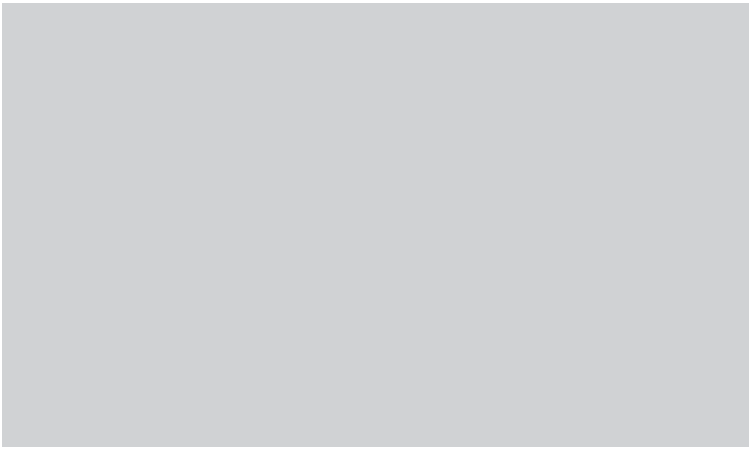
80 – *Ibid.*, 0:20:36.

81 – Robert Louis Stevenson, *L'Île au Trésor*, *op. cit.*, p. 72.



^ Extraits du film de Ron Clements (réal.) et John Musker (réal.), *La Planète au Trésor: un nouvel univers*, op. cit.





^ Extraits du film de Ron Clements (réal.) et John Musker (réal.), *La Planète au Trésor: un nouvel univers*, op. cit.

L'image qui clôt cette scène avec Silver se répétera tout au long du film avec de légères variations : lorsque la capitaine Amélia annonce au cuisinier que Jim sera sous sa responsabilité pendant le trajet, ils protestent tous les deux, adoptant exactement la même posture.<sup>82</sup> Dans le film d'animation comme dans le roman, Jim Hawkins va rapidement accorder sa confiance à Silver. Ce qui va rapidement pousser Jim à oublier ses doutes dans le roman, c'est la conviction qu'après avoir rencontré une série de flibustiers, il pense savoir à quoi ressemble un pirate. Et selon lui, Silver ne ressemble tout simplement pas à un pirate. Même en utilisant une voix off ou en ajoutant un dialogue pour que Jim explicite son raisonnement, il aurait été complexe de traduire à l'écran cette réflexion. En effet, le temps compressé du film ne nous a pas permis de passer plusieurs mois avec le protagoniste à fréquenter Billy Bones ou de rencontrer les effrayants Black Dog et Pew.

Le film d'animation prend alors la tangente et déplace l'enjeu de la relation entre Silver et Hawkins. En les montrant solidaires contre les ordres péremptoires du capitaine et en leur faisant adopter exactement la même posture, le film impose visuellement l'idée d'une similitude entre les deux personnages. On voit apparaître dans cette scène de rencontre un motif visuel qui reviendra dans tout le film : les personnages du mousse et du cuisinier adoptent exactement les mêmes postures, formant sans le vouloir un double parfait l'un de l'autre.

Nous avons déjà évoqué la façon dont les choix de couleurs et les designs des différents environnements permettaient de traduire l'écart entre le quotidien sur la planète où Jim a grandi et l'exotisme de la planète qu'il va découvrir. En quelques secondes, on aperçoit autour de l'auberge des paysages minéraux et une série de machines rouillées qui fonctionnent dans ce qui semble être une zone industrielle automatisée. De la même façon que ces décors révèlent tout ce que le spectateur a besoin de savoir sur le monde de l'histoire, le langage corporel de Jim et de Silver se substitue à une explication verbale pour exprimer leur proximité immédiate.

Le fait que *la Planète au Trésor* soit un film d'animation permet d'utiliser le dessin pour transmettre des informations. Si l'on continue de chercher par quels moyens l'équipe du film a choisi de remplacer le monologue intérieur, on peut en particulier noter l'utilisation d'un élément graphique que les animateurs appellent le « masque »<sup>83</sup> de Jim. Ce signe correspond à une ombre sur le visage de Jim, qui apparaît lorsqu'il est contrarié. L'apparition et la

82 – Ron Clements (réal.) et John Musker (réal.), *La Planète au Trésor: un nouvel univers*, op. cit., 0:22:42.

83 – *Ibid.*

disparition de cette ombre signalent de façon assez binaire si le protagoniste est serein ou non. Le masque s'efface lorsque Jim découvre le vaisseau et le spatioport, puis revient quand il doit obéir à la capitaine.

On perçoit l'étendue des possibilités offertes par un média visuel pour aller dans le sens du texte de Stevenson, d'en prolonger certaines idées et de prendre le relai de la narration à la première personne. Le caractère « pittoresque », et donc littéralement imagée de la fable de *l'Île au Trésor* se révèle effectivement être une qualité précieuse pour la transposition trans-médiatique du récit. En revanche, la façon dont la tension se développe dans le roman semble résister à une incarnation cinématographique. C'est toute l'organisation du récit qui semble devoir être radicalement repensée pour que celui-ci puisse rester palpitant en passant du roman au dessin animé.

## Une ré-organisation nécessaire du récit

« [L]a tension est le phénomène qui survient lorsque l'interprète d'un récit est encouragé à attendre un dénouement, cette attente étant caractérisé par une anticipation teintée d'incertitude qui confère des traits passionnels à l'acte de réception. La tension narrative sera ainsi considérée comme un effet poétique qui structure le récit et l'on reconnaîtra en elle l'aspect dynamique ou la « force » de ce que l'on a coutume d'appeler une intrigue. »<sup>84</sup>

Cette définition que Raphaël Baroni donne de la tension narrative en fait non seulement une qualité permettant à une œuvre de garder l'intérêt d'un récepteur, mais également un élément structurant le récit. Cette tension correspond à une disjonction de probabilité, soit un jeu de diagnostics et de pronostics à partir du moment où « une possibilité est avancée »<sup>85</sup> dans la fiction. Si les mécanismes en restent souvent invisibles, dissimulés dans le tissu du texte, l'auteur donne un exemple où l'articulation est annoncée de façon explicite :

« Et maintenant que vont faire Flash Gordon et Dale ? Zarkov acceptera-t-il l'invitation ? Retourneront-ils sur la Terre ? Ou bien resteront-ils sur la planète Mongo ? »<sup>86</sup>

C'est par ce type de question que se clôturaient les bandes-dessinées de la série Flash Gordon (1934-1940). Plus qu'une simple promotion pour l'épisode à suivre, ces questions rendent visible ce qui demeure généralement implicite.

« [C]ette tradition, inaugurée par les récits d'aventure en bande dessinée des années 1930, qui consiste à formuler parfois explicitement (dans le texte ou le périphrase) les disjonctions de probabilité du récit, nous paraît extrêmement précieuse pour mettre en évidence des stratégies narratives qui restent généralement implicites et pour montrer comment un auteur se figure la manière dont son texte sera interprété. »<sup>87</sup>

Comme le souligne l'auteur, cette figure de style précise trouve ses origines dans « les stratégies commerciales des romans-feuilletons du XIX<sup>e</sup> siècle »<sup>88</sup>. On retrouve donc très logiquement des effets d'annonce similaires dans *l'Île au Trésor*.

Lors de sa première publication, le texte de Stevenson est paru chapitre par chapitre dans le journal pour jeunes garçons *Young Folks*. Les marques de cette structure sont visibles dans le texte, et celui-ci multiplie les effets d'annonce et ménage l'anticipation. Stevenson s'inscrit ainsi clairement dans une tradition du roman feuilleton. Il verbalise les incertitudes dans l'action à venir, et ne réserve pas ce genre de formules à la fin des chapitres. Il crée par

84 – Raphaël Baroni, *La Tension narrative : suspense, curiosité et surprise*, op. cit., p. 18.

85 – *Ibid.*, p. 344.

86 – *Ibid.*, p. 329.

87 – *Ibid.*, p. 331.

88 – *Ibid.*, p. 331.

exemple une anticipation sur un temps très long quand il annonce dans les premières lignes du roman que Jim est bien revenu de l'île mais qu'il y reste du trésor. Lorsque Jim a le loisir d'étudier la carte avant le départ, il s'imagine les événements à venir, invitant forcément le lecteur à faire de même. Il crée l'anticipation en promettant que « rien ne s'est jamais produit dans [s]es rêveries d'aussi étrange et tragique que [leurs] véritables aventures »<sup>89</sup>.

Ces annonces créent des incertitudes et multiplient les attentes. Stevenson ménage également du suspense sur des temps plus courts, comme dans cet extrait, quelques lignes avant que Jim n'apprenne les intentions de Silver alors qu'il est dissimulé dans le tonneau de pommes :

« C'était la voix de Silver et, avant qu'il ait prononcé douze mots, j'avais perdu l'envie de me montrer. Je suis resté là, tremblant et l'oreille tendue, partagé entre une terreur et une curiosité extrêmes ; car ces douze mots m'ont suffi pour comprendre que les vies de tous les honnêtes gens à bord dépendaient de moi et de moi seul. »<sup>90</sup>

Cette façon de créer une attente soutenue tout au long du récit est permise par la littérature d'une façon qui ne peut pas être directement transposée au cinéma. Pourtant si les outils de cette tension sont amenés à changer dans le processus d'adaptation, l'importance de la tension narrative demeure centrale dans un film hollywoodien.

Le travail de Rigollot, cité par Raphael Baroni, propose une analyse du film *Titanic* qui s'incarne visuellement dans une « courbe de tension »<sup>91</sup>. Les incertitudes, les disjonctions de probabilité, s'y auditionnent et font monter le film en intensité. C'est grâce à cette maîtrise de la tension et de son intensité, selon lui, que le film de James Cameron a pu rencontrer un tel succès.

« Rigollot met en évidence le travail de l'attente qui succède au nouement de l'intrigue : "Puis la tension dramatique est étendue dans la durée. Elle est en quelque sorte comme une différence de potentiel, un déséquilibre qui attend d'être rééquilibré." Enfin la tension est ramenée à son niveau d'origine lorsque "la possibilité a été suivie de son exécution effective" »<sup>92</sup>

En passant à l'écran, la fable ne peut plus faire reposer sa tension sur des figures de style propres à la narration verbale. Il s'agit alors nécessairement pour l'équipe chargée de l'adaptation du roman de trouver des alternatives aux effets d'annonces et au suspense créés par la double narration du roman. Cette contrainte implique de revoir largement la structure du récit.

89 – Robert Louis Stevenson, *L'île au Trésor*, *op. cit.*, p. 63.

90 – *Ibid.*, p. 94.

91 – Raphaël Baroni, *La Tension narrative : suspense, curiosité et surprise*, *op. cit.*, p. 347.

92 – *Ibid.*, p. 345.

Les studios Disney sont rompus à l'exercice de l'adaptation animée. Au sein du canon des « Classiques de l'animation Disney », la moitié des films sont issus de la littérature ou des folklores populaires. La façon dont les récits s'organisent à partir des différentes sources patrimoniales s'inscrit dans un processus qui a progressivement évolué au cours de l'histoire des studios. En observant ce qui caractérise l'écriture des productions animées Disney, on peut remarquer combien une adaptation comme celle de *l'Île au Trésor* par Clements et Muskers s'inscrit également dans une tradition plus large, celle de l'adaptation hollywoodienne classique. Dans son article « Questions d'adaptation<sup>93</sup> », Laurent Aknin en rappelle les principes :

« David O. Selznick, le producteur de *David Copperfield* et d'*Autant en Emporte le Vent*, a ainsi posé les règles d'or de l'adaptation hollywoodienne. Celles-ci, consciemment ou pas sont toujours en vigueur. On peut les résumer en plusieurs points fondamentaux : ne pas hésiter à effectuer des coupes drastiques dans le roman ; comprendre que la narration cinématographique obéit à des règles propres ; et surtout couper des chapitres entiers, supprimer des personnages s'il le faut, plutôt que de résumer maladroitement tout le contenu. Identifier les scènes fortes ou fondamentales, celles qu'un spectateur ayant lu le livre serait furieux ou frustré de ne pas voir à l'écran. Ne pas inventer de nouvelles scènes. Par contre, si la narration l'exige, il est possible de prendre des éléments du livre et de les "déplacer" ou de les condenser, de sorte que tout semble provenir de l'ouvrage original. »<sup>94</sup>

Un point clef pour le cas de *la Planète au Trésor* est cette notion de « scènes fortes ou fondamentales », des scènes qui deviennent de véritables piliers de la narration, *tentpoles* en anglais. Ce terme revient régulièrement dans le commentaire audio du film par John Musker et Ron Clements. Ils identifient clairement comme tentpole la scène où Jim surprend la conversation des mutins depuis un tonneau, tout comme celle qui correspond au chapitre de « l'ambassade de Silver » où John Silver tente de négocier avec le Docteur et Jim. On y ajoutera la mise à sac de l'auberge, l'ouverture de la carte au trésor, l'avertissement du capitaine dans ses appartements avant que le bateau ne prenne le large, le « conseil de guerre » lorsque les mutins sont découverts, la rencontre de Jim avec Ben Gunn et la mort d'Israël Hands (devenu « Mr. Scroop » dans le film).

La conservation et la mise en valeur de ces huit scènes en particulier est propre à cette adaptation. Si l'on imagine mal une adaptation du roman de Stevenson privée de la scène du « tonneau de pommes », certaines adaptations choisissent de garder d'autres scènes pivots. L'adaptation de 1950 par Disney conserve par exemple les scènes où Pew et

93 – Laurent Aknin, « Questions d'adaptation », *La revue des livres pour enfants*, n° 230, 2006, p.99-106, – [En ligne] [http://cnlj.bnf.fr/sites/default/files/revues\\_document\\_joint/PUBLICATION\\_6956.pdf](http://cnlj.bnf.fr/sites/default/files/revues_document_joint/PUBLICATION_6956.pdf) (page consultée le 7 septembre 2020).

94 – *Ibid.*

l'aveugle viennent intimider Billy Bones à l'Amiral Benbow, et la première rencontre entre Hawkins et Silver à l'Auberge de la longue vue.

La transposition médiatique invite à repenser la façon dont la fable se déploie dans le temps pour convenir au format standard d'un film. Les chapitres de *l'Île au Trésor* sont rigoureusement calibrés. C'est la conséquence directe d'une prépublication par épisodes, qui implique pour l'auteur un nombre de pages précis à livrer au magazine. Quelques soient les éditions du roman ou ses traductions, les chapitres s'étendent sur sept ou huit pages chacun. Une exception cependant, le chapitre de la mort d'Israel Hands qui s'étend sur une douzaine de pages : soit que la revue *Young Folks* aura accordé quelques pages de plus à l'auteur pour développer un passage chargé émotionnellement, soit que Stevenson aura réécrit ce passage pour la publication en roman de *l'Île au Trésor*. Cette structure régulière, le découpage du livre en parties comparables aux séquences du film et la présence des scènes tentpoles communes aux deux incarnations de la fable nous permettent de schématiser assez simplement les structures des deux œuvres. La représentation graphique comparant *l'Île au Trésor* et *la Planète au Trésor* identifie une série de choix effectués lors de l'adaptation.

Il est intéressant de remarquer que dans le livre, la séquence de l'attaque de l'Amiral Benbow se déroule sur plusieurs chapitres. Il s'y construit une tension qui s'intensifie alors que les personnages se croisent, se dissimulent et essaient de trouver de l'aide. Dans *la Planète au Trésor* il s'agit d'une seule scène au tempo très rapide. Les pirates envahissent et incendient l'auberge en quelques secondes, laissant tout juste le temps aux protagonistes de s'enfuir. Raphaël Baroni émet l'idée selon laquelle le cinéma est le terrain de prédilection d'un « suspense rapide » qui s'incarne dans l'action.

« Mieux que tout autre système sémiotique, le cinéma retranscrit le geste en mouvement, il peut même l'amplifier par l'usage du ralenti et par un découpage stratégique des plans, ce qui rend le 7<sup>e</sup> art insurpassable pour produire un "suspens rapide" celui que Rigollot décrit comme un "geyser" par opposition à "l'infiltration" du suspens long, métaphores qui expriment bien le rapport inverse entre la durée et l'intensité. Ainsi que nous l'avons signalé, le combat physique ou le duel restent donc des séquences privilégiées des récits filmiques. »<sup>95</sup>

Cette tension rapide s'opposerait à « la tension qui dépend d'une incertitude s'étendant sur une échelle temporelle beaucoup plus large, celle qui caractérise par exemple le devenir incertain d'une révolution, d'une relation amoureuse, d'une enquête ou d'une vengeance »<sup>96</sup>

95 – Raphaël Baroni, *La Tension narrative : suspense, curiosité et surprise, op. cit.*, p. 387.

96 – *Ibid.*, p. 338.

# L'Île au Trésor

Robert Louis Stevenson, *L'Île au Trésor*,  
[Treasure Island, 1883] Jean-Jacques Greif  
(trad.), éditions Tristram, 2018.

# La Planète au Trésor

Ron Clements et John Musker,  
*La Planète au Trésor: un nouvel  
univers*, 2002.

| Chapitres  | Séquences   | Tentpoles   |
|--|---|---|
| 1. Le vieux loup de mer à l'Amiral Benbow – p.13   | 1 <sup>ère</sup> partie<br><b>Le vieux<br/>flibustier</b><br>p. 53      | 0:00:00<br>À l'auberge  |
| 2. Black Dog apparaît et disparaît – p. 21         |   |   |
| 3. La marque noire – p. 29                         |   |   |
| 4. Le coffre marin – p. 37                         |   |   |
| 5. La fin de l'aveugle – p. 45                     |   |   |
| 6. Les papiers du capitaine – p. 53                |   |   |
| 7. Je vais à Bristol – p. 63                       | 2 <sup>e</sup> partie<br><b>Le cuisinier<br/>de bord</b><br>p. 63       | 0:15:37<br>Arrivée au port                                      |
| 8. À l'enseigne de la Longue-Vue – p. 71           |   |   |
| 9. La poudre et les armes – p. 79                  |   |   |
| 10. Le voyage – p. 87                              |   |   |
| 11. Ce que j'ai entendu dans le tonneau... – p. 95 |   | 0:19:00 / p. 79<br>Capitaine mets en garde contre<br>l'équipage |
| 12. Conseil de guerre – p. 103                     |   |   |
| 13. Comment mon aventure à terre ... – p. 113      | 3 <sup>e</sup> partie<br><b>Mon aven-<br/>ture à terre</b><br>p. 113    |   |
| 14. Le premier coup – p. 121                       |   |   |
| 15. L'homme de l'île – p. 129                      |   |   |
| 16. Récit continué par le docteur... – p. 139      | 4 <sup>e</sup> partie<br><b>Le fortin</b><br>p. 139                     |   |
| 17. Suite du récit du docteur... – p. 147          |   |   |
| 18. Suite du récit du docteur... – p. 153          |   |   |
| 19. Récit repris par Jim Hawkins... – p. 161       |   |   |
| 20. L'ambassade de Silver – p. 169                 |   | 0:47:51 / p. 95<br>Dans le tonneau de fruits                    |
| 21. L'attaque – p. 177                             |   | 0:50:24 / p.103<br>Conseil dans la cabine du capitaine          |
| 22. Début de mon aventure en mer – p. 187          | 5 <sup>e</sup> partie<br><b>Mon aven-<br/>ture en mer</b><br>p. 187     | 0:53:00<br>débarquement<br>sur la planète                       |
| 23. La marée descend – p. 195                      |   |   |
| 24. La croisière du coracle – p. 203               |   |   |
| 25. J'amène le pavillon noir – p. 211              |   |   |
| 26. Israël Hands – p. 219                          |   |   |
| 27. « Pièces de huit » – p. 231                    |   | 0:56:00 / p. 129<br>Rencontre B.E.N. / Ben Gunn                 |
| 28. Dans le camp ennemi – p. 241                   |   | 1:00:42 / p. 169<br>Silver vient négocier                       |
| 29. Retour de la marque noire – p. 251             |   |   |
| 30. Parole donnée – p. 259                         |   | 1:03:00<br>retour<br>sur le vaisseau                            |
| 31. La chasse au trésor – la flèche ... – p. 269   |   | 1:07:00 / p.229<br>Jim tue Mr. Scroop/Israël Hands              |
| 32. La chasse au trésor – la voix ... – p. 279     |   |   |
| 33. La chute d'un chef – p. 287                    |   | 1:08:16<br>jim capturé<br>par les pirates                       |
| 34. et dernier – p. 295                            | 6 <sup>e</sup> partie<br><b>Le capit-<br/>aine<br/>Silver</b><br>p. 241 |   |
|  |   | 1:29:00 fin   |



qui, elle, s'épanouirait mieux dans la littérature. Proportionnellement, le saccage de l'auberge arrive exactement au même point dans le roman et dans le film d'animation, mais dans le premier cas, le temps est suffisant pour faire monter lentement le suspense, tandis que pour le passage à l'écran, les événements se précipitent.

La comparaison confirme toutefois que le film garde une proximité forte avec le texte de Stevenson, très forte si on compare avec les adaptations Disney en général. La nouvelle structure garde l'essentiel des événements présents dans le livre, même si le temps accordé à chacune des séquences varie et que leur importance respective est modifiée. Le voyage en bateau constitue le coeur du récit de *la Planète au Trésor* alors que c'est sur l'île que se déroule la plus grande partie du roman de Stevenson. De fait, la fable reste proche de celle du roman, pourtant, la réorganisation des séquences déplace le coeur de l'intrigue.

La scène du tonneau de pommes dans *l'Île au Trésor* est terrifiante pour Jim car c'est le début d'une confrontation ouverte avec les mutins. Cette scène introduit ce qui sera le conflit central du roman. La scène correspondante dans *la Planète au Trésor* arrive plus tard, à l'exacte moitié du film<sup>97</sup>. Jim surprend également la discussion de l'équipage qui prévoit une mutinerie, mais les enjeux ne sont pas tout à fait les mêmes que dans le livre : tout tourne autour de Jim. Mr. Scroop accuse Silver d'avoir un faible pour Jim, et le cuisinier répond qu'il ne s'agissait que d'une façade pour le tromper. Le désarroi de Jim est alors moins lié à la mutinerie imminente qu'à la trahison de cette figure paternelle en laquelle il avait confiance. Les modifications de la fable et la réorganisation de la structure décalent alors le discours : ces changements ne sont pas seulement la conséquence de l'écart entre deux médias.

97 – Ron Clements (réal.) et John Musker (réal.), *La Planète au Trésor: un nouvel univers*, op. cit., 0:46:30.

## Le processus d'écriture des studios

Jusqu'à *la Petite Sirène*, les films d'animation Disney n'étaient pas basés sur des scénarios rédigés<sup>98</sup>. Les storyboards étaient réalisés par les deux réalisateurs du film qui se répartissaient les séquences entre eux. À l'époque de Walt Disney, ce dernier était garant de la cohérence de l'ensemble en tant que producteur. Ron Clements et John Musker, les réalisateurs de *la Planète au Trésor*, se souviennent que le mode de production des longs métrages animés avait peu changé entre les débuts du studio et leur arrivée à la fin des années 70<sup>99</sup>. Entre leurs débuts et la sortie de leur dernier long métrage, *Vaïana* en 2016, le duo a assisté de l'intérieur aux mutations de la firme et à leurs impacts sur le processus créatif.

Clements et Musker ont fait leurs armes avec la toute première génération d'étudiants formés à CalArts, le *California Institute of the Arts*, dont le programme d'animation a été conçu sur mesure pour préparer ses élèves à une carrière chez Disney. Dans la première promotion, John Muskers côtoie John Lasseter et Brad Bird ; Tim Burton est diplômé un an plus tard. Ces trois derniers quittent au bout de quelques années le giron de Disney Animation. Le réalisateur Don Bluth démissionne en 1979 et entraîne avec lui une partie de l'équipe d'animateurs<sup>100</sup>.

Ainsi, Clements et Muskers ont à la fois bénéficié des enseignements d'Eric Larson et de Frank Thomas, vétérans du studio, et de l'influence de cette génération de créatifs peu disposés à limiter leur imaginaire et leur ambition pour rentrer dans le rang. Le duo de réalisateurs se retrouve au bon endroit et au bon moment quand, à partir de 1984, la nouvelle direction de Disney impose au département animation un producteur iconoclaste : Jeffrey Katzenberg, le futur fondateur de Dreamworks qui ne possède, à l'époque, aucune expérience dans l'animation.

Quand Michael Eisner est nommé président-directeur général de la société Walt Disney Productions en 1984, il fait figure d'outsider ayant fait ses armes à la télévision (abc) puis à la Paramount. De son propre aveu, il connaît mal l'univers des studios :

98 – James B. Stewart, *Le Royaume enchanté*, *op. cit.*, p. 106.

99 – ASIFA Hollywood, « John Musker and Ron Clements' Anecy Masterclass and Q&A », *op. cit.*

100 – Aljean Harmetz, « 11 Animators Quit Disney, Form Studio », *The New York Times*, 1979, [En ligne] <https://www.nytimes.com/1979/09/20/archives/11-animators-quit-disney-form-studio-loyalty-is-cited.html> (page consultée le 7 septembre 2020).

« Pour être tout à fait honnête, je savais peu de choses sur Disney, peu de choses sur la culture et les films de la société. Si Disney n'avait pas eu le couteau sous la gorge et n'avait pas été menacé de rachat et de démantèlement, je n'aurais jamais passé le cap de l'entretien. »<sup>101</sup>

Cette nouvelle direction est en effet nommée dans une période de crise pour Disney. Eisner, avec le président de Paramount Barry Diller, a produit une série de succès financiers comme *Grease*, *Flashdance* ou *la Fièvre du Samedi soir*, ce qui en fait un choix particulièrement attractif. Il semblait avoir développé une solide capacité à reconnaître les idées et projets les plus lucratifs.

« Il recherchait des histoires avec des personnages convaincants, un conflit et une résolution claire, trois actes aisément identifiables, et des thèmes universels que l'on pouvait résumer (et donc vendre) en une phrase ou deux. Cette approche, surnommée « high concept » dans le jargon d'Hollywood, inspira de nombreux imitateurs, mais peu eurent autant de succès que Diller et Eisner »<sup>102</sup>

Cette vision très codifiée, selon laquelle le succès d'un film tient à sa prémisse efficace et à une structure standardisée, ne s'imposera pas sans heurt dans le département animation. Pour guider les équipes, on nomme Jeffrey Katzenberg, que la presse décrit à l'époque comme « le "golden retriever" de Diller et d'Eisner »<sup>103</sup>, et qui travaille aux côtés de Roy Disney. Ce dernier est le neveu de Walt et il tente de préserver en partie les traditions du studio tandis que Katzenberg souhaite une évolution des productions afin qu'elles puissent rivaliser avec les blockbusters de l'époque.

Dès sa première semaine de travail, il confirme les inquiétudes que nourrissent ses nouveaux collaborateurs. Après le visionnage d'une première version de *Taram et le chaudron magique*, il demande à ce que le film soit complètement re-monté, malgré les protestations du réalisateur. « Les dessins animés ne peuvent pas être coupés au montage, objecta Hale. Il n'y a pas d'images superflues dans un dessin animé, dessiné et colorié minutieusement à la main. On ne peut pas se contenter de couper certaines scènes et d'en ajouter d'autres »<sup>104</sup>. L'incident ne fait pas douter Eisner du bien-fondé de son choix, au contraire :

« Katzenberg symbolisait toutes les craintes des animateurs, qui pensaient que les philistins avaient pris le contrôle de la société, des gens qui n'avaient pas la moindre compréhension de l'animation et des sacro-saintes traditions Disney. Mais lorsqu'il parla à Katzenberg, Eisner semblait amusé par le désarroi qu'il avait provoqué. "Bien, dit Eisner, c'est pour ça que tu es ici" »

101 – Michael Eisner cité par James B. Stewart, *Le Royaume enchanté*, op. cit., p. 38.

102 – *Ibid.*, p. 52.

103 – *Ibid.*, p. 52.

104 – *Ibid.*, p. 104.

C'est dans ce contexte que Clements et Musker réalisent *Basile Détective Privé* (1986). Le duo procède sans script rédigé au préalable :

« Clements, un roux barbu, et Musker, plus grand et plus bavard, installèrent près de cinquante maquettes préparatoires dans tout le couloir et dans diverses pièces du vieux bâtiment d'animation. Contrairement aux films traditionnels, les longs-métrages animés Disney partaient rarement d'un script ; les maquettes préparatoires comprenaient des dizaines de dessins de type bande dessinée présentant l'histoire, et le dialogue était ajouté plus tard par les animateurs au fur et à mesure qu'ils dessinaient. Eisner fut notamment étonné par ce point. "Il faudrait commencer par un script, comme pour nos autres films", insista-t-il »<sup>105</sup>

C'est donc avec un scénario que commencera le travail sur *La Petite Sirène*. *Basile* avait été réalisé selon une méthode où chacun des réalisateurs s'occupait exclusivement de ses propres séquences une fois celles-ci réparties. Clements et Musker avaient tous les deux participé à l'élaboration des story-boards, mais Ron Clements marque le vrai début de leur collaboration avec *La Petite Sirène*<sup>106</sup>. C'est avec ce projet qu'ils ont développé la façon de travailler qu'ils ont conservé pendant tout le reste de leur carrière.

Après une première discussion lors de laquelle ils échangent des idées et échafaudent un premier concept, Musker improvise textes et dessins de son côté. À ce stade, il se soucie moins de la cohérence du film que de laisser le champ libre à son imagination pour explorer autant de pistes que possible. Ensuite, Ron Clements récupère ce matériel brut et s'emploie à rédiger un premier script étayé d'une structure solide. À partir de cette première version, les deux collaborateurs annotent le document qui fait des allers-retours entre eux jusqu'à ce qu'ils soient tous les deux satisfaits du résultat<sup>107</sup>.

Quand il découvre le premier script de *la Petite Sirène*, Katzenberg a profité de ses premiers mois chez Disney pour s'imprégner des écrits de Walt Disney. À la lecture du premier jet rédigé par Clements d'après le conte d'Andersen, il « reconnut immédiatement dans les nouveaux éléments introduits les recommandations de Walt pour les classiques animés : le bien contre le mal, le combat contre le destin pour réaliser un rêve et le dénouement heureux »<sup>108</sup>. On reconnaît là des ingrédients qui ont également été incorporés à la fable de *l'Île au Trésor*.

105 – *Ibid.*, p. 107.

106 – ASIFA Hollywood, « John Musker and Ron Clements' Ancestry Masterclass and Q&A », *op. cit.*

107 – ASIFA Hollywood, « John Musker and Ron Clements' Ancestry Masterclass and Q&A », *op. cit.*

108 – James B. Stewart, *Le Royaume enchanté*, *op. cit.*, p. 150.

Raphaël Baroni le rappelle, les films Hollywoodiens mainstream sont construits en trois actes : le premier correspondant à un quart de leur durée totale, le second à la moitié, et le troisième au dernier quart<sup>109</sup>. Un retournement de situation a généralement lieu à l'exacte moitié du film, au milieu de l'acte II. Cette structure, d'inspiration aristotélicienne, est recommandée par Syd Field dans un ouvrage qui devient, à sa parution en 1979, « la bible des scénaristes » :<sup>110</sup> *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*<sup>111</sup>. Elle est reprise de façon plus ou moins élaborés dans de nombreux manuels de scénario publiés dans le sillage de cet ouvrage.

*La Petite Sirène*<sup>112</sup> obéit strictement à ce modèle. Après le premier quart du film qui établit le monde de l'héroïne et expose son désir de connaître le monde humain de la surface, Ariel aperçoit pour la première fois le Prince Éric<sup>113</sup>. Commence alors le deuxième acte au cours duquel elle tente de le rejoindre. À l'exacte moitié du film<sup>114</sup>, elle se transforme en échangeant ses jambes contre sa voix. Pendant la seconde partie de l'acte II, elle continue d'essayer de se rapprocher du prince. L'acte se termine quand la sorcière Ursula se métamorphose pour épouser elle-même Éric<sup>115</sup>. Le conflit se résout en happy end dans le dernier acte.

Ces quelques observations sur *la Petite Sirène* mettent en lumière de nombreuses similitudes avec *la Planète au Trésor*. Dans les deux cas, le texte adapté est ré-organisé pour se conformer à une structure standardisée. On retrouve un découpage 1/4 - 1/2 - 1/4 : un premier acte qui dure jusqu'à la rencontre entre Jim et Silver<sup>116</sup>, un retournement de situation « dans le tonneau de pommes »<sup>117</sup> à la moitié du film. Enfin, Jim rejoint sous la contrainte les pirates pour le dernier acte<sup>118</sup>. Cette structure illustre une fois de plus à quel point c'est bien la relation entre Silver et Hawkins qui guide l'organisation du récit.

Le parallèle nous semble d'ailleurs être particulièrement pertinent car il nous permet de mesurer combien les choix qui ont été faits dans l'adaptation des sources littéraires sont similaires. Notre hypothèse selon laquelle *la Planète au Trésor* s'inscrit dans la lignée directe des succès de la *Renaissance* semble se confirmer.

109 – Raphaël Baroni, *La Tension narrative : suspense, curiosité et surprise*, op. cit., p. 359.

110 – *Ibid.*, p. 360.

111 – Syd Field, *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*, Dell Publishing, 1979.

112 – Ron Clements (réal.) et John Musker (réal.), *La Petite Sirène*, op. cit.

113 – *Ibid.*, 0:00:20.

114 – *Ibid.*, 0:00:44.

115 – *Ibid.*, 1:00:00.

116 – Ron Clements (réal.) et John Musker (réal.), *La Planète au Trésor : un nouvel univers*, op. cit., 0:23:50.

117 – *Ibid.*, 0:47:51.

118 – *Ibid.*, 1:08:00.

## Conclusion de la partie

Les studios Disney font peu de cas de la préservation de la singularité des sources littéraires car c'est le film d'animation en cours de production qui devient nécessairement la priorité des équipes. Walt Disney lui-même avait ouvertement l'ambition de concilier cultures populaires et érudites, multipliant dans ses productions des références à la peinture académique, aux films expressionnistes et à la musique classique. Cependant, le duo formé par Eisner et Katzenberg est plus ouvertement animé par l'ambition de générer des bénéfices. Eisner avait clairement exposé sa philosophie dans un mémo qu'il a fait circuler à l'époque où il travaillait au sein des studios Paramount :

« Nous n'avons aucune obligation de faire de l'art. Nous n'avons aucune obligation de graver notre nom dans les tablettes de l'histoire. Nous n'avons aucune obligation de faire impression. Mais pour gagner de l'argent, il est souvent important de graver son nom dans les tablettes de l'histoire, de faire de l'art ou de provoquer une impression significative... »<sup>119</sup>

L'adaptation en prise de vues réelles de *l'Île au Trésor* réalisée en 1950 restait aussi fidèle au roman que le changement de média le permettait et reproduisait même une partie de l'adresse au lecteur de Stevenson et sa carte au trésor. *La Planète au Trésor* met de côté cette ambition pédagogique. Elle est ouvertement conçue comme une œuvre indépendante, n'empruntant à l'hypotexte littéraire que ce qui sert le film. Toute une série d'instructions narratives et diégétiques sont laissées de côté. Le lent suspense de la littérature disparaît au profit de scènes d'actions et ainsi, l'organisation du récit évolue. La fable passe de la forme codifiée que constitue le roman feuilleton, à la structure en trois actes du film hollywoodien mainstream.

Une grande partie de l'écart entre roman et film est guidée par le passage d'un média à un autre ; pourtant, certains choix semblent obéir à une autre logique. Alors que de nombreuses instructions esthétiques sont conservées dans l'adaptation, les changements que subit l'histoire décalent le discours de l'œuvre. Après avoir étudié la tension entre l'adaptation et l'œuvre adaptée, il semble que le contexte dans lequel *la Planète au Trésor* a été produit et le réseau d'intertextualité au sein duquel le film s'inscrit peuvent nous éclairer sur le sens de ce déplacement axiologique.

119 – Eisner cité par James B. Stewart, James B. Stewart, *Le Royaume enchanté*, op. cit., p. 53.



## II. Le processus d'adaptation s'inscrit dans un paysage plus vaste

Comme le rappelle André Gardies, le processus d'adaptation ne se réduit pas à une transposition. Il met en jeu une « intertextualité débordant le rapport au texte source »<sup>120</sup> s'inscrivant également dans un contexte spécifique, ce qui oriente chacun des choix créatifs. On peut en particulier identifier l'influence de plusieurs appartenances génériques qui ne découlent pas seulement du roman, mais également de l'histoire des studios Disney. Les rapports qu'entretient *la Planète au Trésor* avec ces différents modèles génériques mettent en lumière les sources du décalage entre les valeurs de *l'Île au Trésor* et son adaptation.

Les discours portés par les productions des studios Disney semblent converger vers un ensemble de thèmes et de principes identifiables. Nous nous intéresserons en particulier à ce système de valeurs sous les angles de la production et de la réception. En examinant ce qui fait la spécificité du contexte dans lequel est réalisé *la Planète au Trésor*, nous chercherons alors à comprendre ce que nous révèlent les mutations du paysage médiatique et culturel sur l'évolution du discours des studios Disney tel qu'il apparaît dans cette adaptation.

120 – André Gardies, « Le narrateur sonne toujours deux fois », *op. cit.*



# 1. Modèles génériques

## Les influences musicales de la Renaissance

Quels sont les modèles génériques identifiables dans *la Planète au Trésor* ? Nous avons déjà évoqué l'aventure ainsi que la science-fiction — essentiellement invoquée comme orientation esthétique dont l'influence sur le récit et ses thèmes reste mince. Il est utile de différencier le genre du roman d'aventures dans lequel s'inscrit *l'Île au Trésor* d'une tradition du film d'aventures pour enfants spécifique aux studios Disney. Il existe en outre une réelle parenté entre toutes les productions animées de firme, et le studio est vigilant à ce que les classiques d'animation Disney ne s'éloignent pas trop des modèles qui ont fait leurs preuves. On retrouve en effet les traces des caractéristiques des succès de la *Renaissance* Disney dans un film comme *la Planète au Trésor*. Il semble en particulier pertinent d'étudier le rôle de la musique dans ce film au regard de ces classiques modernes.

Quand Caroline Klensch écrit au sujet des rapports entre Disney et les comédies musicales, elle insiste sur le fait que, même si le rapport à la musique et à la danse a toujours existé dans les productions du studio, à partir de *la Petite Sirène*, les chansons ne sont plus uniquement des intermèdes dans la narration, mais au contraire, elles contribuent de façon essentielle au récit.

« [C]est l'âme de Broadway qui souffle et s'impose dans les scènes musicales. Jusque-là, la musique introduisait souvent une pause dans le récit, avec des morceaux classiques, souvenirs de ballets et d'opéra, mais avec l'influence du théâtre musical la musique et les chansons contribuent à la dynamique et surtout à la diégèse. »<sup>121</sup>

Précédemment, on a pu remarquer que l'écriture des longs métrages Disney se métamorphose au moment de la *Renaissance* Disney. Ces mutations ne sont pas seulement influencées par les méthodes du cinéma mainstream qu'imposent Eisner et Katzenberg, mais également par une dramaturgie qui vient du monde du spectacle musical.

En détaillant leur processus d'écriture, Musker et Clements insistent sur le fait qu'ils intègrent les scènes musicales dès l'écriture. Ils sont tous les deux fans de comédies musicales, et Ron Clements considère que leur affinité avec le genre leur permet d'opérer des choix intuitifs au moment de décider qu'un personnage fera la transition entre le dialogue parlé et les paroles chantées.<sup>122</sup> Cependant, les deux réalisateurs insistent surtout sur le rôle de mentor qu'a joué pour eux Howard Ashman.

121 – Caroline Klensch, « Adaptez, adaptez ! Il en restera toujours quelque chose... », *Cahiers Robinson*, n°23, 2014, p. 163-170.

122 – ASIFA Hollywood, « John Musker and Ron Clements' Ancestry Masterclass and Q&A », *op. cit.*

Ce dernier a été approché par Jeffrey Katzenberg, interpellé par le succès du spectacle *La Petite Boutique des Horreurs*, une comédie musicale satirique. Séduits par le livret d'Ashman et la musique d'Alan Menken, les studios Disney organisent une rencontre avec les auteurs pour leur proposer une collaboration. Ashman commence rapidement à travailler sur *la Petite Sirène*. Pour Ron Clements, Ashman a vraiment « changé la trajectoire des studios Disney »<sup>123</sup>. Avant qu'il ne décède brutalement du sida en 1991, Menken et lui avaient signé les chansons de *La Belle et la Bête* et *d'Aladdin*. James B. Stewart décrit l'effervescence au sein des studios pendant la production de *la Petite Sirène* lorsque Menken et Ashman ont été installés dans une pièce voisine du bureau de Clements et Musker :

« Les animateurs ne cessaient de passer d'un bureau à l'autre, testant de nouvelles idées. Ashman eut l'idée de structurer la séquence d'ouverture comme un montage sous-marin, pour lequel Menken et lui écrivirent la chanson "Dans les profondeurs de l'océan". Il proposa de mettre en scène "Sous l'océan" sous forme de numéro jubilatoire de calypso. Ashman transforma Ursula en pieuvre trop grosse à la voix rauque qui se déplace de façon aguichante pendant le film dans sa robe noire sans manches, personnage inspiré de Divine, la star travestie de *Hairspray*, *Female Trouble* et autres films cultes bien éloigné du canon Disney. Ashman voulait que le crabe Sébastien soit un Trinidadien blagueur. Le personnage de Sébastien permit aux auteurs d'introduire un élément de comédie et à Menken d'écrire des chansons qui étaient d'intelligents pastiches de morceaux de calypso ou de reggae, de la même façon que *la Petite boutique des Horreurs* avait recyclé les styles pop des années 1950.

Katzenberg fut époustoufflé par les connaissances d'Ashman dans le domaine de la musique et du théâtre, et notamment sa familiarité avec le canon Disney. On eût dit qu'Ashman connaissait déjà tout ce que Katzenberg avait appris au terme de longues heures passées dans les archives de la société. Ashman dominait naturellement le processus de création. »<sup>124</sup>

L'influence d'Ashman sur le département animation a dépassé le cadre de la musique. Il a apporté à la fois un savoir-faire dramaturgique et une certaine dérision qui ont donné un coup de fouet décisif au département animation. Après sa mort, Musker et Clements ont continué de travailler avec Alan Menken sur *Hercules*, film sur lequel il a eu l'idée de mettre en scène des choristes de Gospel pour assurer le rôle d'un traditionnel chœur grec.

Contrairement aux grands succès musicaux de Disney, *La Planète au Trésor* opte pour une utilisation très différente de la musique. La bande originale composée pour le film par James Newton Howard est entièrement instrumentale, et la seule chanson du film est signée par John Rzeznik, le chanteur du groupe de rock *Goo Goo Dolls*. Il s'agit d'un titre très pop, une chanson qui peut fonctionner indépendamment du film, tout comme le récit de *la Planète au Trésor* pourrait se passer de sa scène musicale. Les paroles sont écrites à la première

123 – *Ibid.*

124 – James B. Stewart, *Le Royaume enchanté*, op. cit., p. 150.

personne, du point de vue de Jim. Toutefois, dans la version originale, elles ne sont pas chantées par l'acteur Joseph Gordon-Levitt qui prête sa voix au personnage. Il est courant que des artistes différents doublent les parties parlées et chantées, mais ici, la voix rauque et adulte du chanteur des *Goo Goo Dolls* est clairement différente de celle du personnage de Jim.

*La Planète au Trésor* n'est pas un film musical, mais il semble qu'à ce stade de l'histoire de Disney, la présence d'une chanson intégrée au film fait tout de même partie du cahier des charges pour un long métrage animé. Quant à savoir si la chanson est intradiégétique ou non, si c'est bien le personnage du récit qui s'exprime ou non, la mise en scène est ambiguë. À tel point que, dans la version française, quand David Hallyday qui double Jim, interprète lui-même la chanson, le sens de la scène change légèrement. C'est potentiellement la raison pour laquelle les paroles françaises passent de la première à la troisième personne.

« *And I want a moment to be real  
Wanna touch things I don't feel  
I want to hold on and feel I belong* »<sup>125</sup>

Devient :

« Prends entre tes mains ton destin  
Mets les voiles dès ce matin  
Pour la planète où tu veux vivre... »<sup>126</sup>

Ce passage musical révèle une tension qui existe dans tout le film. En empruntant de nombreux éléments au sous-genre hollywoodien *action-adventure*, il oscille entre la volonté de s'inscrire dans la lignée des grands classiques Disney et celle de s'émanciper des modèles historiques pour cibler un public d'adolescents.

La chanson du film *I'm still here* emprunte à la tradition des « *I want songs* » de Broadway tout en étant utilisée comme toile de fond pour un montage. Dans une interview promotionnelle pour *la Petite Sirène*, Howard Ashman explique le rôle que joue une « *I want song* » comme celle qu'il a écrite pour *la Petite Sirène*, *Partir là-bas* :

125 – Johnny Rzeznik, – « *I'm still here* » [Enregistrement sonore] [En ligne], 2002, [https://www.youtube.com/watch?v=\\_VjPRDDX-Cz4&ab](https://www.youtube.com/watch?v=_VjPRDDX-Cz4&ab) (page consultée le 7 septembre 2020).

126 – David Hallyday, « *Un Homme Libre* » [Enregistrement sonore] [En ligne], 2002, <https://www.youtube.com/watch?v=vhh-Jb-GVUdE&ab> – (page consultée le 7 septembre 2020).

« Dans presque toutes les comédies musicales jamais écrites, c'est habituellement la troisième chanson de la soirée — parfois la deuxième, parfois la quatrième — mais c'est assez tôt. Et l'héroïne s'assoit habituellement sur quelque chose, et elle chante au sujet de ce qu'elle veut dans la vie. Et l'audience tombe amoureuse d'elle, puis espère qu'elle aura ce qu'elle veut pendant le reste de la soirée »<sup>127</sup>

La chanson de *la Planète au Trésor* reprend une partie de ces caractéristiques, la version originale de la chanson utilisant d'ailleurs les paroles « *I want* ». Les aspirations de Jim Hawkins sont cependant beaucoup moins claires que celles d'Ariel qui, dans *la Petite Sirène*, chantait « *I want to be part of your world* », « je veux faire partie de ton monde » déterminée à rejoindre son prince à la surface. Si on en croit les paroles originales, Jim veut « un moment pour être réel », « toucher des choses qu'il ne sent pas » et « s'accrocher et sentir qu'il a sa place ». Il s'agit bien des paroles d'une chanson pop, pas d'un numéro de comédie musicale. Le texte de la chanson n'est pas intégré à l'intrigue, c'est d'ailleurs la raison pour laquelle la traduction des paroles en français ne conserve qu'un vague lien thématique avec la version originale, sans que cela n'ait d'impact sur le sens du film.

La présence d'une scène musicale, tout comme l'introduction du film grâce à l'image d'un livre de contes (de l'espace) ne rapproche *la Planète au Trésor* des classiques de la Renaissance Disney que très superficiellement. Le titre *I'm still here* ne présente donc qu'un lointain air de famille avec les autres chansons dans lesquelles les protagonistes des films Disney expriment clairement leurs ambitions. La firme renoue avec ce procédé plus tard dans son histoire : Raiponce chante « *When Will My Life Begin* », « Où est la vraie vie » et rêve quitter sa tour ; Tiana dans *La Princesse et la Grenouille* chante « *Almost There* », « Au bout du rêve » et projette ouvrir son restaurant ; et Vaïana chante « *How far I'll go* », « Le Bleu Lumière » et aspire à explorer l'océan. Non seulement ce que souhaite vraiment accomplir Jim n'est pas très clair dans *la Planète au Trésor*, mais surtout il ne s'agit pas d'un conte de fées : le film cherche à séduire un public de garçons, et la ballade d'un groupe de rock à la mode semble être un meilleur argument marketing qu'une « *I want song* ».

Clements et Musker sont des maîtres incontestés de la mise en scène de séquences musicales animées. Ils s'en donneront d'ailleurs à cœur joie dans leur dernier film d'animation 2d pour Disney, *La Princesse et la Grenouille*. Pour *la Planète au Trésor*, ils se contentent

127 – « *In almost every musical ever written, it's usually about the third song in the evening — sometimes it's the second, sometimes it's the fourth — but — it's quite early. And the leading lady usually sits down on something and she sings about what she wants in life. And the audience falls in love with her and then root for her to get it for the rest of the night* » Disney Channel, « The Making of The Little Mermaid » [Vidéo en ligne], 1989, <https://youtu.be/luHR5ZOWp-U> (page consultée le 7 septembre 2020).

seulement d'un *montage*, terme que le cinéma américain utilise en français dans le texte pour désigner spécifiquement les scènes constituées d'une succession de courts plans compressant le temps d'un long processus. La figure de style se popularise dans les années 80 dans le sillage de la scène d'entraînement de *Rocky*. Le duo de réalisateurs a justement introduit le gimmick dans le monde de Disney avec leur long métrage *Hercules* (1997). Mais alors que « Zéro en Héro » est chanté par des muses intradiégétiques dans une scène qui pastiche les films sportifs, *la Planète au Trésor* propose une version très premier degré de l'apprentissage de Jim, accompagnée de sa bande son pop-rock torturée.

Les studios cherchent à s'éloigner pour ce projet de l'influence des comédies musicales qui sont associées à un public plus jeune et plus féminin, différent de celui visé par *la Planète au Trésor*. C'est également ce que tente d'accomplir l'équipe qui travaille au même moment sur *Atlantide, l'empire perdu*<sup>128</sup>.

128 – David Trousdale (réal.) et Kirk Wise (réal.), *Atlantide, l'empire perdu* [Atlantis: The Lost Empire, 2001] [Long métrage] [DVD], Disney, 2002.

## Adventureland

La tradition des films d'aventures Disney remonte aux années 1950. *L'Île au Trésor* (1950), mais aussi *20.000 Lieues Sous Les Mers* (1954) ou encore *Les Robinsons des mers du sud* (1960) ont nourri les imaginaires de cette époque. Ces adaptations de romans pour garçons s'incarnent dans des films en prise de vues réelles tandis que les films d'animations sont, à la même époque, imaginés d'après des contes de fées. En 1996, les réalisateurs Gary Trousdale et Kirk Wise viennent de finir de travailler sur *le Bossu de Notre-Dame*. Ils se réunissent dans un restaurant mexicain en compagnie du producteur Don Hahn et du scénariste Tab Murphy pour discuter de leurs envies pour un prochain projet. Rapidement, ils commencent à évoquer leurs souvenirs de spectateurs devant *Star Wars* et *Indiana Jones*, et décident de chercher à créer un film animé qui emprunte à cette tradition.

« Autant nous aimons les contes de fées animés, autant il y a une toute autre tradition chez Disney de faire ces spectaculaires films d'aventures sur grand écran. Comme *20 000 Lieues sous les mers*, *Les Robinsons des mers du sud*, et autres, qui correspondaient à une grande partie de la tradition Disney dans les années 50 et 60. Et beaucoup d'entre nous ont grandi en regardant aussi ces films en les appréciant vraiment. Nous savions que quelque chose comme ça n'avait jamais été fait en animation avant. Vous savez, il y a tout ce royaume de Disneyland qui est dédié à l'aventure, *Adventureland*. Nous avons fait quelques films *Fantasyland*... et nous pensions que ça serait génial de bifurquer et de faire un film *Adventureland* »<sup>129</sup>

Voici ce qu'explique Kirk Wise dans le *making of* d'*Atlantide, l'empire perdu* (2001). Sortis à un an d'écart, *Atlantide* et *la Planète au Trésor* présentent un air de famille indéniable. Pour Wise et Trousdale, l'idée centrale du film est de rassembler un groupe d'experts, en s'inspirant de leur propre expérience collective sur *la Belle et la Bête* et *le Bossu de Notre-Dame* où l'équipe est restée la même. Ils avouent d'ailleurs s'être dépêchés de lancer une nouvelle production pour pouvoir continuer de collaborer avec les mêmes personnes avant que celles-ci ne soient embauchées ailleurs. Quand les studios valident le projet, ils s'empressent d'afficher clairement leurs ambitions pour le film en imprimant des tee-shirts pour leurs collaborateurs sur lesquels on peut lire « Atlantide : moins de chansons, plus d'explosions. »<sup>130</sup>

129 – « *As much as we love the animated fairy tales, there is another whole tradition, of Disney making these great wide screen adventure films. Like 20 000 Leagues Under the Sea, and Swiss Family Robinson, and others, that were a great part of the Disney tradition in the 50s and the 60s, and a lot of us grew up watching those films as well. and really enjoyed them, and we knew that something like that has never been done in animation before. You know there is this entire land of disneyland that's devoted to adventure, it's adventureland. And we made a couple of fantasyland movies... and we thought it would be great to kinda' turn left, and to make an adventurland movie.* » Michael Pellerin, «The Making of 'Atlantis: The Lost Empire' » [Vidéo en ligne], 2002, <https://www.youtube.com/watch?v=tvR9Zdp74fY&ab> (page consultée le 7 septembre 2020).

130 – « *Atlantis: fewer songs, more explosions* », *Ibid.*

*Atlantide et la Planète au Trésor* partagent également une esthétique steampunk, qui correspondrait, pour reprendre l'argumentaire de Kirk Wise au rétrofuturiste *Tomorrowland*, ou sa version à Disneyland Paris « *Discoveryland* », où l'on peut notamment visiter une maquette du Nautilus. On retrouve ces inspirations verniennes dans les designs de *la Planète au Trésor*. Lorsqu'on étudie le rapport de l'adaptation de Clements et Musker avec les genres de l'aventure, il ne s'agit pas seulement d'une instruction diégétique qui vient du roman de Stevenson, mais également d'une tradition des studios Disney. Que ce soit sur le plan de l'esthétique ou sur celui des valeurs, les influences des films d'aventures familiaux des années 1950 et 1960 se confondent avec celle des romans d'aventures du XIX<sup>e</sup>.

Le chercheur Matthieu Letourneux cite les deux critères qui, selon lui, sont constitutifs du roman d'aventures comme genre : « l'accent mis sur une action violente et inhabituelle et le rapport à l'exotisme (aussi bien historique que géographique) ».<sup>131</sup> On a évoqué l'exotisme et les moyens que met en œuvre le film pour le rendre visible à l'écran. Pour ce qui est de la violence, on imagine combien au royaume de Disney elle doit rester acceptable et tout public.

La séquence la plus sombre du roman de Stevenson est celle où Jim Hawkins s'enfuit seul du fortin défendu par le groupe de gentilshommes qui s'est constitué pour résister aux pirates. Désobéissant aux consignes de ses protecteurs, il va à lui tout seul reprendre le bateau aux pirates. Les trois mutins chargés de garder le bateau sont saouls et s'entretuent. Jim se retrouve seul avec Israël Hands qui est gravement blessé. Scène inimaginable dans un dessin animé Disney : Jim, un préadolescent, manoeuvre seul l'Hispanola guidé par un ivrogne qui se vide de son sang alors que deux autres cadavres gisent sur le pont. À la fin du chapitre, Hands attaque Jim :

« Je buvais ses paroles et souriait d'aise, aussi vaniteux qu'un coq sur le mur, quand, en moins de temps qu'il n'en faut pour souffler, sa main droite est partie en arrière et quelque chose a fendu l'air en chantant comme une flèche ; j'ai ressenti un choc et une douleur aigüe, et voilà que j'étais cloué au mât par l'épaule. Sous l'effet de l'affreuse souffrance et de la surprise — je ne peux pas vraiment dire que ma volonté était pour quelque chose, et je suis sûr que je n'ai pas visé consciemment — mes pistolets ont fait feu tous les deux, et m'ont échappé des mains tous les deux. Ils ne sont pas tombés seuls ; avec un cri étouffé, le chef de chaloupe a lâché les haubans et plongé dans l'eau la tête la première. »<sup>132</sup>

Dans l'adaptation de 1950, Jim fait feu sur Hands. Cette scène tentpole est transposée avec une telle fidélité que des lignes de dialogues sont directement reprises du texte de

131 – Matthieu Letourneux, « Présentation générale », [En ligne] <http://mletourneux.free.fr/presentation/Presentation-generale.htm>, (page consultée le 21 mai 2019).

132 – Robert Louis Stevenson, *L'Île au Trésor*, *op. cit.*, p. 229.

Stevenson, comme l'avertissement de Jim : « Un mouvement de plus, Mr. Hands, et je vous fais sauter la cervelle ! »<sup>133</sup> Mais il était impensable de montrer un héros tuant par balle dans un film d'animation Disney en 2002.

Une autre chose qui n'apparaît pas dans le dessin animé est le sang. Alors que Jim, poignardé à l'épaule, en est couvert dans le film de 1950, pas une goutte de sang n'est visible dans *la Planète au Trésor*. Même quand la capitaine Amélia est touchée par une arme, aucune plaie n'est visible : elle ne peut plus marcher, mais il n'y a même pas un accroc sur ses vêtements. Pas de rhum non plus : les pirates de l'espace ne boivent pas. Des nombreuses pipes à tabac mentionnées dans le roman, une seule est passée entre les mailles du filet : lors d'une scène de dialogue avec Jim, Silver tient une pipe à la main. Mais il ne la porte jamais à sa bouche. On voit l'intérieur du foyer rougeoyer, mais aucune fumée n'est visible.

Quel traitement est alors réservé à la scène de la mort d'Israël Hands ? Le personnage de Mr. Scroop prend sa place, et Ron Clements raconte qu'il a trouvé une façon de transformer cette mort semi-accidentelle en « justice poétique »<sup>134</sup>. Le personnage de Scroop fait passer par-dessus bord le second du vaisseau plus tôt dans le film, et lors de la confrontation entre Jim et lui, alors que la gravité artificielle du vaisseau est désactivée, Jim envoie à son tour le pirate dériver dans l'espace. La violence du texte est systématiquement édulcorée, en dépit de la volonté déterminée de la part des scénaristes de ne pas l'éluder complètement.

*La Planète au Trésor* s'inscrit dans un réseau d'intertextualité qui dépasse le roman de Stevenson. Ce passage par *Adventureland*, ainsi que la tradition de films d'aventure Disney, nous permet de noter combien le livre *l'Île au Trésor* fait partie des influences de Disney au-delà de ses adaptations officielles. Les réalisateurs de *l'Atlantide* évoquaient l'influence majeure des films comme *Star Wars* et *Indiana Jones*, qui sont aussi cités comme inspirations par Clements et Musker. Il se trouve que la transcription d'une réunion<sup>135</sup> entre Georges Lucas, le scénariste Lawrence Kasdan et Steven Spielberg, alors qu'ils travaillent tous les trois sur une première version des *Aventuriers de l'Arche Perdue* évoque précisément les parcs d'attractions Disney.

Spielberg, en échafaudant une course poursuite du film, explique sa vision : « Quand les pointes sortent du sol comme ça, il devrait y avoir des restes, des ossements embrochés sur certains d'entre eux, de victimes qui ont été là avant. C'est comme une de ces attractions

133 – *Ibid.*, p. 229.

134 – Ron Clements (réal.) et John Musker (réal.), *La Planète au Trésor : un nouvel univers*, *op. cit.*

135 – Steven Spielberg, George Lucas, et Larry Kasdan, « "Raiders Of The Lost Ark" Story Conference Transcript », 1978,

[En ligne] <https://moedred.livejournal.com/8269.html> (page consultée le 7 septembre 2020).



à Disney Land. »<sup>136</sup> Il revient sur cette idée à plusieurs reprises, convaincu de sa pertinence « Cette séquence devrait être comme un véritable train fantôme, comme une attraction de Disney Land »<sup>137</sup>.

On peut, sans trop s'avancer, faire le lien avec l'attraction *Pirates de Caraïbes*, fameuse depuis sa première version datant de 1967 pour son atmosphère sombre et ses nombreux squelettes inspirée par *les Robinsons des mers du sud* et surtout par *l'Île au Trésor*. La fameuse chanson « *Yo Ho (A Pirate's Life for Me)* » qui accompagne l'expérience s'inspire des paroles que Stevenson fait chanter à Billy Bones à l'auberge de l'amiral Benbow « Quinz' mat'lots sur la malle du mort / Yo-ho-ho, et une bouteille de rhum ! »<sup>138</sup>. Au moment d'adapter l'attraction *Pirates des Caraïbes* au cinéma, ce sont les scénaristes Ted Elliot et Terry Rossio qui sont chargés de rédiger un scénario. Pas de hasard : ils ont participé à l'écriture de *la Planète au Trésor*.

Ce sont des collaborateurs fréquents de Clements et Musker depuis *Aladdin*. Sachant que les réalisateurs planchaient déjà sur leur adaptation de Stevenson à cette époque, on peut se demander si Iago, le perroquet sur l'épaule de l'inquiétant Jafar n'est pas directement emprunté à Long John Silver... À l'exception des deux adaptations déclarées, c'est indéniablement dans les films *Pirates des Caraïbes* que l'on retrouve le plus d'instructions venant de *l'Île au Trésor* : en plus de la chanson de l'attraction, on y retrouve en particulier la marque noire, la mutinerie, et le personnage de Jack Sparrow. Ce capitaine déchu dont la personnalité séduit les innocents protagonistes malgré un sens moral douteux, est largement créé par son interprète (qui impose toute une série de choix créatifs aux producteurs<sup>139</sup>), mais le rôle est clairement inspiré de la figure de John Silver dont il partage même les initiales.

Si *la Planète au Trésor* entretient une relation d'intertextualité privilégiée avec le roman de Stevenson, les deux œuvres sont inscrites dans un réseau d'intertextes qui ne saurait être résumé à une relation de paternité unique et verticale. C'est également le cas des marqueurs du genre de l'aventure, qui peuvent sembler correspondre à des instructions diégétiques provenant directement du roman.

136 – « *When the spikes come out and go like that, there should be remains, skeletal remains skewered on some of them, of victims that have been there before. It's kind of like one of those rides at Disneyland.* », *Ibid.*

137 – « *The piece should be like a real, horror ride, like a Disneyland ride.* », *Ibid.*

138 – Robert Louis Stevenson, *L'Île au Trésor*, *op. cit.*, p. 14.

139 – Chaque proposition de Johnny Depp a été refusé par Disney et l'acteur, soutenu par le réalisateur Gore Verbinski, a tout simplement refusé de prendre en compte les remarques « Depp accepta de réduire les dents en or à seulement trois ; en échange, il gardait la barbiche et l'eye-liner. Mais quand le tournage commença, il en remit quelques-unes. », James B. Stewart, *Le Royaume enchanté*, *op. cit.*, p. 602.

## Morale et esthétique de l'aventure

Thierry Groensteen, dans *la Transécriture*, remarque qu'il est fréquent que des œuvres « sans rapport particulier avec ŒI »<sup>140</sup> (l'œuvre adaptée) influencent et informent le processus d'adaptation. Il évoque également le rôle « des états secondaires (ou formes dérivées) de ŒI »<sup>141</sup> :

« L'adaptation d'un roman pourra ainsi emprunter des éléments à la correspondance ou la biographie de son auteur. Elle pourra aussi tenir compte d'adaptations ou d'illustrations que ce texte a déjà suscité antérieurement »<sup>142</sup>

*L'Île au Trésor* n'a été illustrée ni lors de sa parution dans la revue *Young Folks*, ni lors de sa première édition anglaise — à l'exception de la carte dessinée par Stevenson lui-même. La première version illustrée est celle du français Georges Roux<sup>143</sup>. Pour autant, les images qui ont influencé l'identité visuelle de *la Planète au Trésor* ne sont pas ces gravures. L'équipe du film a choisi de rendre hommage aux illustrations de N. C. Wyeth, l'illustrateur d'une célèbre édition de *l'Île au Trésor* en 1911. Très populaires, ces images en couleurs ont édifié une partie de l'imaginaire visuel autour de *l'Île au Trésor* et ont influencé de nombreuses adaptations, en particulier celle que nous étudions.

Les décors de *la Planète au Trésor* et la palette de couleurs utilisée dans tout le film, fait référence non seulement à l'iconographie de Wyeth, mais également à celle d'un groupe de peintres et d'illustrateurs américains auquel il appartenait : l'école Brandywine. Ces artistes s'inscrivent dans le sillage d'Howard Pyle qui a formé des dizaines de dessinateurs à la fin du XIX<sup>e</sup> dans son école en Pennsylvanie. Il a notamment encouragé ses étudiants à s'inspirer largement de la nature environnante et à créer une imagerie « américaine » au lieu de tenter de reproduire le style des artistes européens.

Les emprunts à ce courant pictural orientent la réception de façon importante, ancrant visuellement le film dans le genre de l'aventure sans aucun doute possible. Là où les images de *l'Atlantide* ont un style graphique contemporain qui évoque les comic books, la direction artistique de *la Planète au Trésor* fait revivre directement les images de la littérature populaire du XIX<sup>e</sup>. La volonté de s'inscrire dans la lignée de ces romans pittoresques pour garçons

140 – André Gaudreault, et Philippe Marion, *La Transécriture, pour une théorie de l'adaptation*, op. cit., p. 277.

141 – *Ibid.*, p. 277.

142 – *Ibid.*, p. 277.

143 – « The first illustrations for treasure island », The RLS Website, [En ligne] <http://robert-louis-stevenson.org/first-illustrations-treasure-island/> (page consultée le 7 septembre 2020).

privilégie les marqueurs visuels du genre et fait en revanche l'impasse sur une tension axiologique caractéristique.

Matthieu Letourneux considère qu'outre son esthétique reconnaissable, c'est l'ambivalence morale qui rend le roman d'aventures singulier. Il parle d'une « mauvaise foi » du récit qui se « nourrirait de valeurs contre lesquelles il semble écrit, comme un reflet de l'attitude du lecteur lui-même. »<sup>144</sup> Ainsi, les jeunes protagonistes agissent souvent en marge des vertus qu'ils prétendent défendre. Et ce sont justement ces transgressions qui sont séduisantes pour les lecteurs.

« Cette "mauvaise foi" du roman d'aventures, qui paraît à la fois servir la morale dominante et aller à son encontre, se retrouve au niveau de la diégèse elle-même. En effet, le héros reproduit dans l'action cette attitude ambiguë que l'on a aperçue dans la lecture. Alors qu'il ne cesse de dire son dégoût pour ce qu'il découvre, il laisse sans cesse percer sa fascination pour ses différents guides sauvages, ou pour ses ennemis à l'inquiétant charisme ; s'il laisse toujours transparaître dès les premières pages un fort désir de partir à l'aventure (et un dégoût, lié, pour la société trop calme où il vit), c'est toujours contraint et forcé qu'il finit par s'engager dans l'aventure (ruine ou mort du père, quiproquo qui le met hors-la-loi, etc. ; mais surtout, il agit en permanence contre sa morale : il laisse parler l'instinct avant la raison, il tue, il ment, mais toujours contre son gré. Lorsqu'il agit ainsi, c'est avant même de réfléchir, ou contraint par les circonstances de le faire. Or, rappelons-le, ce sont ces actions que le lecteur aime à lire dans les romans d'aventures ; c'est même pour avoir le plaisir de les lire que le lecteur se procure de tels ouvrages. C'est donc bien un système entièrement fondé sur une sorte de "mauvaise foi", celle du lecteur comme celle du récit qu'on nous propose de lire. »<sup>145</sup>

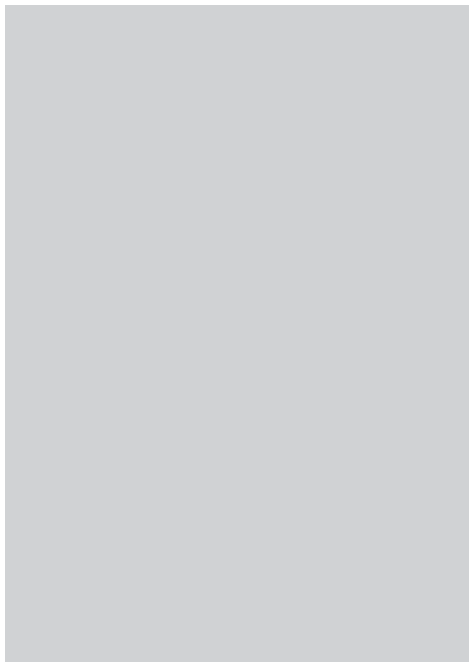
Jim Hawkins ne fait pas exception à la règle. Dans le roman, c'est l'attaque de l'auberge qui le précipite dans l'aventure, la mutinerie des pirates le contraint à se battre et quand il va jusqu'à tuer, c'est encore malgré lui : « Je ne peux pas vraiment dire que ma volonté y était pour quelque chose, et je suis sûr que je n'ai pas visé consciemment. »<sup>146</sup> Avant cela, même si Jim est aussi fasciné qu'effrayé par l'idée de pirates, le personnage du Dr. Livesey est là pour rappeler la loi et les punitions encourues. Lui seul tient tête à Billy Bones signalant qu'il n'est pas seulement docteur mais aussi magistrat et le menace de pendaison : « Si vous ne remettez pas ce couteau à l'instant dans votre poche, je vous promets, sur mon honneur, que vous serez pendu aux prochaines assises. »<sup>147</sup> À la fin de *L'Île au Trésor*, même John Silver est effrayé par la possibilité d'un procès et tente de convaincre Jim de témoigner en sa faveur.

144 – Matthieu Letourneux, « Présentation générale », *op. cit.*

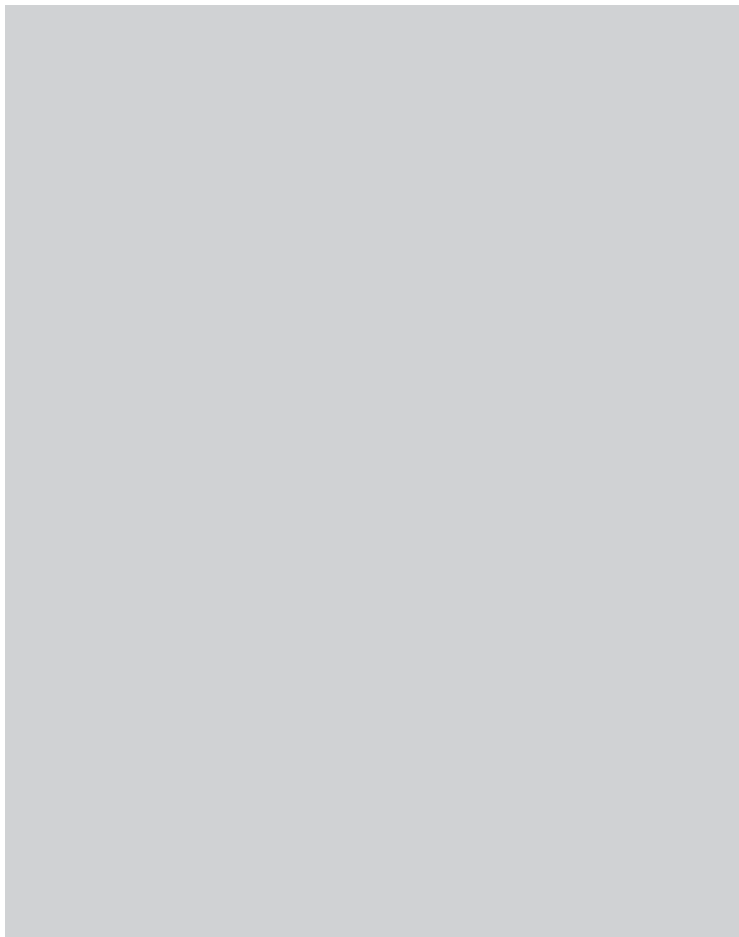
145 – *Ibid.*

146 – Robert Louis Stevenson, *L'Île au Trésor*, *op. cit.*, p. 229.

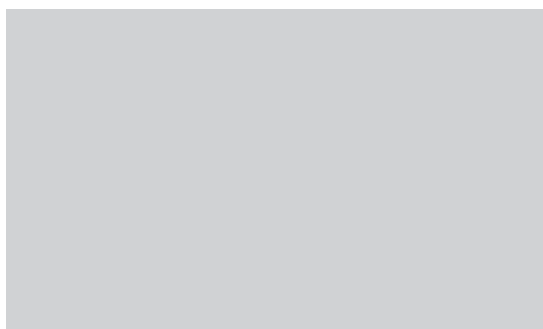
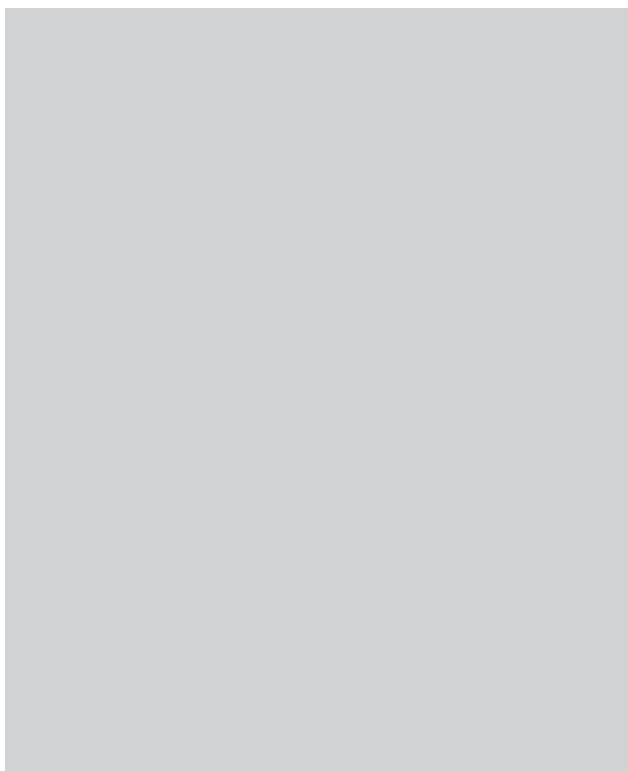
147 – *Ibid.*, p. 20.



^ I



II >



^ IV, V

< III

I – N. C. Weith, illustration pour *Treasure Island*, Charles Scribner's Sons, 1911.

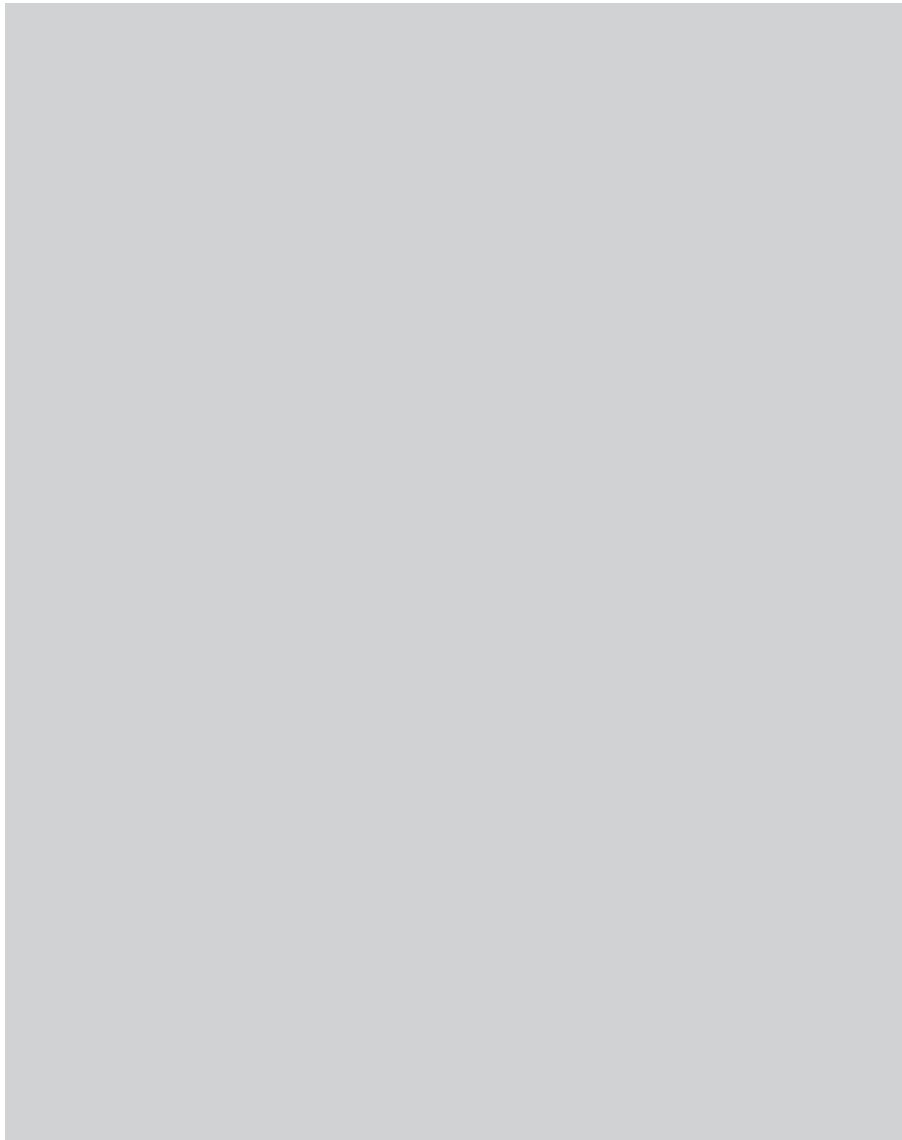
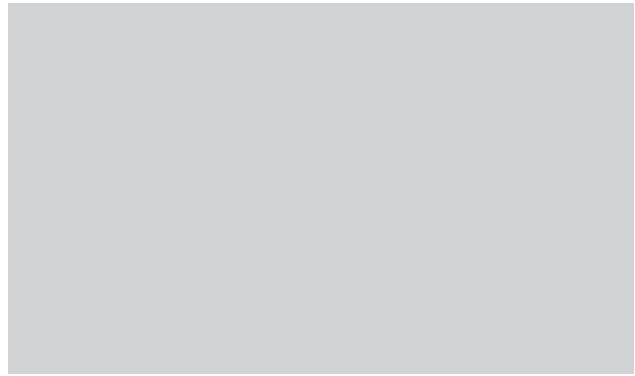
II – « *The hostage* », *Ibid.*

III – « *Jim Hawkins, Long John Silver and his Parrot* », *Ibid.*

IV, V – Extraits du film de Ron Clements (réal.) et John Musker (réal.), *La Planète au Trésor: un nouvel univers*, *op. cit.*

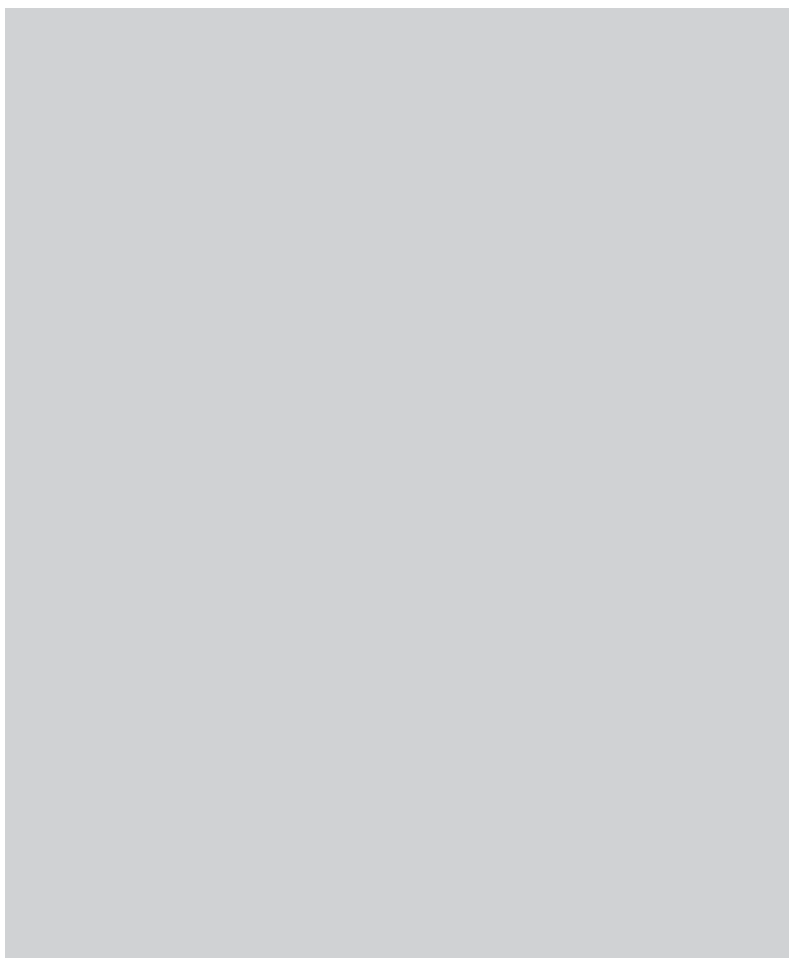
∨ I

II, III >

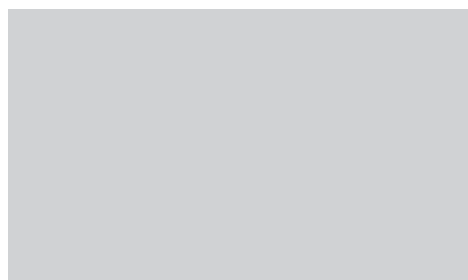


< IV

✓V



✓VI, VII



VIII>

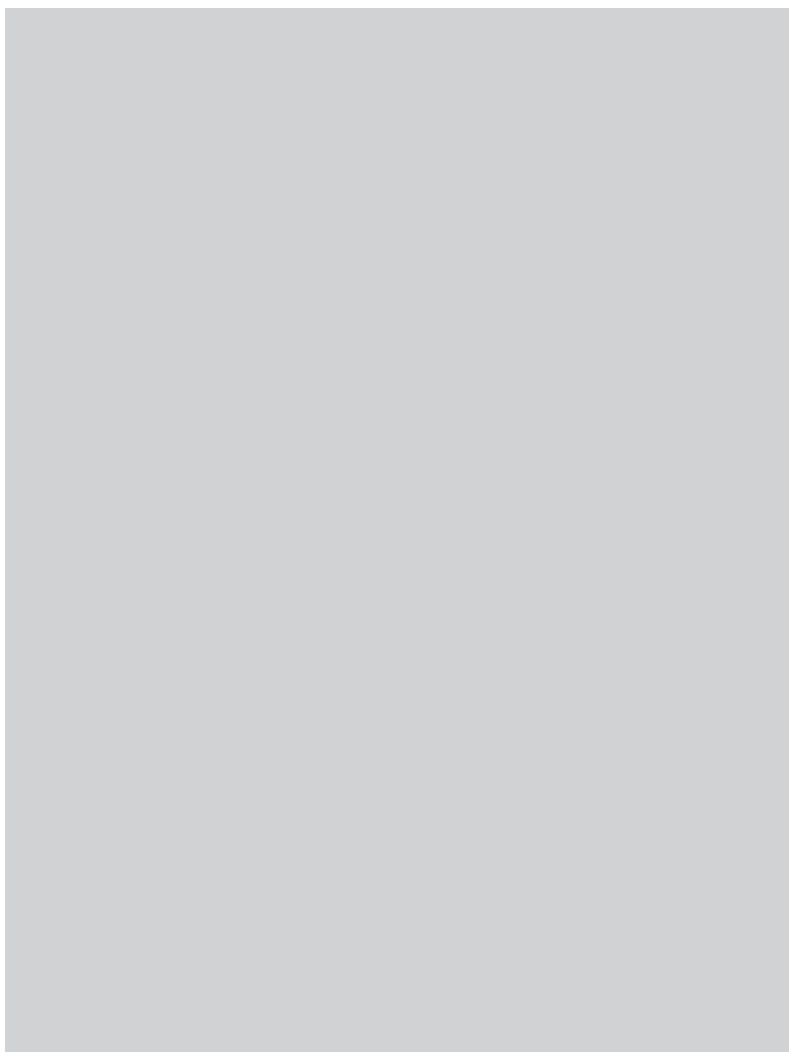


I, II, VI, VII, VIII – Extraits du film de Ron Clements (réal.) et John Musker (réal.), *La Planète au Trésor: un nouvel univers*, *op. cit.*

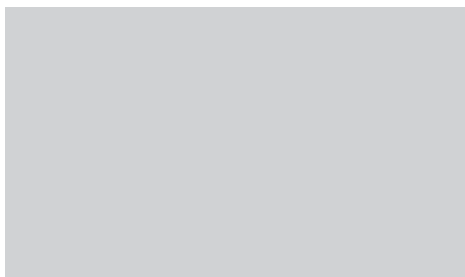
IV – «*Old Pew*», *Ibid.*

V – «*One more step, Mr. Hands, said I, and I'll blow your brains out*», *Ibid.*

∨ I



∨ II, III



< IV



I – Howard Pyle, « *An Attack on a Galleon* », *Harper's Monthly Magazine*, 1905.

II, III, IV – Extraits du film de Ron Clements (réal.) et John Musker (réal.), *La Planète au Trésor: un nouvel univers*, *op. cit.*

En dépit de ces quelques rappels à l'ordre, le texte de Stevenson reste relativement amoral, au point que la première traduction du texte en français a été légèrement adaptée, comme le signale Isabelle Nières-Chevrel :

« La traduction de l'*Île au Trésor* de Stevenson chez Hetzel en 1885 montre que l'absence de dimension morale du roman met André Laurie (ou son éditeur ?) mal à l'aise. André Laurie introduit un développement entre le discours enthousiaste du squire Trelawney, qui s'abandonne à l'idée de cette île où l'on roulera sur l'or, et l'accord que donne le docteur Livesey à cette expédition, afin de doter ces deux adultes de scrupules moraux :

“Quand à cette moitié que la loi nous attribue, poursuit le docteur, convenons, avant de la répartir entre nous, d'en prélever une importante fraction, le tiers, par exemple, au profit d'une fondation charitable, d'un hôpital, d'un asile pour les vieux marins... ce sera la part des pauvres” ! »<sup>148</sup>

Cette même traduction propose une fin alternative au récit. La conclusion laconique qui laisse Jim terrifié face à ses cauchemars est subversive pour une littérature qui, à cette époque, se doit d'édifier et d'instruire :

« André Laurie est également gêné par la fin ouverte du roman. Il prend la liberté d'ajouter un épilogue d'une vingtaine de lignes pour faire dire à Jim Hawkins la joie qu'il éprouva à retrouver sa pauvre mère et le soin que prit le docteur Livesey à assurer son éducation et son avenir. Un roman doit avoir une fin, et un roman pour la jeunesse doit avoir une fin conforme aux attendus du bonheur et de la vertu. »<sup>149</sup>

Il est troublant de remarquer à quel point cet épilogue ajouté par un traducteur du XIX<sup>e</sup>, pour que la morale soit sauve, est proche de la dernière séquence de *la Planète au Trésor*. On y retrouve un Jim apaisé, heureux de retrouver sa mère et l'auberge familiale, habillé de son uniforme de l'école de pilotage dans laquelle il a été admis. Un choix qui suggère une filiation entre les valeurs des studios Disney et celles des premiers éditeurs pour la jeunesse.

Le film conserve de nombreux marqueurs du genre de la littérature d'aventure en surface : de l'aventure on retrouve des topos, une esthétique, mais pas l'ambiguïté morale. À ce double discours, cette « mauvaise foi » intégrale au genre, l'adaptation Disney substitue ses propres valeurs, quitte à saborder la tension entre sauvagerie et civilisation qui est une des caractéristiques cardinales du genre. Les divergences sur le plan des valeurs entre le roman et le film s'incarnent spécifiquement dans la relation entre Jim Hawkins et John Silver.

148 – Isabelle Nières-Chevrel, *Introduction à la Littérature de Jeunesse*, op. cit., p. 195.

149 – *Ibid.* p. 195.



## 2. Le discours de la Planète au Trésor

### Valeurs familiales

« Ah, mais c'est Jim ! Bien le bonjour à toi, Jim. Docteur, à votre service. Ma foi, vous êtes tous réunis ici comme une famille heureuse, façon d'parler »<sup>150</sup>

Dans le roman de Stevenson, Jim admire immédiatement John Silver : d'abord pour sa personnalité chaleureuse, puis parce qu'il réalise que le cuisinier du navire est également cultivé et lettré. Avant de découvrir sa duplicité, il le considère comme « le meilleur des hommes »<sup>151</sup>. Une fois que l'unijambiste dévoile ses véritables intentions, on découvre la raison pour laquelle il devient dangereux : sa capacité à conjuguer l'intelligence d'un gentilhomme avec l'absence de scrupules d'un pirate. Jim, pour triompher des mutins, ne se contente pas de suivre les consignes du docteur, du chevalier et du capitaine. Au contraire, il s'enfuit à plusieurs reprises et défie l'autorité des adultes, au risque de les faire douter de sa loyauté. Matthieu Letourneux insiste sur une particularité du roman d'aventures quand il se fait roman apprentissage. Selon lui, il s'agira nécessairement pour le héros d'apprendre de la sauvagerie— le *wild*.

« [S]i le roman d'aventures prend la forme d'une quête initiatique et que celle-ci se fait à travers la confrontation avec le *wild*, c'est que l'apprentissage est aussi un apprentissage de la sauvagerie : la plupart des épreuves sont explicitement liées à cette sauvagerie, soit que le héros se découvre sauvage, on l'a vu, soit qu'il ait à lutter contre sa propre sauvagerie : pulsions destructrices, laisser-aller, égoïsme, etc. Le guide (l'initiateur) est en général quelqu'un qui appartient à ce monde du *wild*. Dans tous les récits, le héros ne sera devenu un homme à part entière que lorsqu'il aura été initié à la sauvagerie en l'autre, mais surtout en lui-même. »<sup>152</sup>

Jim désobéit d'abord quand il décide subitement de rejoindre une chaloupe de pirates quittant le bateau, ce qu'il considère être « la première des idées folles qui ont tant contribué à sauver [leurs] vies. »<sup>153</sup> Ensuite, il s'enfuit dans la jungle et surtout, il reprend seul le contrôle de l'*Hispaniola*. Quand il se retrouve cerné par les pirates, il leur tient tête et fait l'inventaire de ses succès. Constatant d'abord qu'il les a vaincus à leurs propres jeux, ceux de la dissimulation et de la violence, il annonce qu'il a bien l'intention de triompher une seconde fois selon les règles de la justice anglaise :

150 – Robert Louis Stevenson, *L'Île au Trésor*, *op. cit.*, p. 17.

151 – *Ibid.*, p. 92.

152 – Matthieu Letourneux, « Présentation générale », *op. cit.*

153 – Robert Louis Stevenson, *L'Île au Trésor*, *op. cit.*, p. 118.

« Je ne suis pas si bête que je ne devine pas ce qui m'attend. Si je dois me résigner au pire, cela m'est bien égal. J'ai vu trop de morts depuis que je vous ai rencontré. Mais je dois vous dire une chose ou deux. » Peu à peu la ferveur me gagnait. « La première chose, c'est que vous êtes dans une mauvaise passe : navire perdu, trésor perdu, matelots perdus ; toute votre entreprise naufragée ; et si vous voulez savoir qui l'a fait — c'est moi ! J'étais dans le tonneau de pommes le soir où nous avons vu la terre et je vous ai entendus, vous, John, et vous, Dick Johnson, et Hands, qui est maintenant au fond de la mer, et j'ai répété chacune de vos paroles avant la fin de l'heure. Quant à la goélette, c'est moi qui ai coupé son câble, c'est moi qui ai tué les hommes que vous aviez à son bord, et c'est moi qui l'ai emmenée là où vous ne la reverrez jamais, pas un d'entre vous. Le rire est pour moi ; j'ai eu le dessus dans cette affaire depuis le début ; je ne vous crains pas plus que je ne crains une mouche. Tuez-moi si vous voulez, ou épargnez-moi. Mais je vais vous dire encore une chose, et ce sera tout : si vous m'épargnez, nous oublierons le passé, et quand on vous amènera devant le tribunal pour piraterie, je ferai tout ce que je pourrai pour vous sauver. C'est à vous de choisir. »<sup>154</sup>

C'est cette tirade qui convainc John Silver de sa valeur, et d'ailleurs, c'est à partir de ce moment qu'il considère Jim comme un allié potentiellement précieux. Il prend le risque de le défendre, avec l'espoir que cela leur soit bénéfique à tous les deux.

« Bon, écoute-moi bien, Jim Hawkins, a-t-il dit en un murmure tout juste audible, t'es à une demi-planche d'la mort et, encore pire et de loin, d'la torture. Ils vont m'jeter. Mais, remarque bien, j'te défends quoi qu'il arrive. J'avais pas l'intention ; non, pas avant que t'aies parlé. J'étais peu près désespéré de perdre tout ce magot, et d'être pendu par-dessus le marché. Mais j'vois que t'es un bon gars. J'me dis : tu soutiens Hawkins, John, et Hawkins te soutiendra. T'es sa dernière carte et, tonnerre, John, lui c'est la tienne ! Adossés l'un à l'autre, je dis. Tu sauves ton témoin, et il sauvera ta tête ! »<sup>155</sup>

Isabelle Nières-Chevrel insiste sur le fait que cette victoire de Jim est moins celle du groupe des hommes honnêtes de l'équipage contre les mutins, qu'un triomphe personnel du protagoniste qui a combattu les hors la loi sur leur propre terrain.

« Après avoir entendu le cri de mort d'un homme, assisté à la mort d'un autre, Jim va lui-même donner la mort — sans que l'intention en soit nette — en tuant Israël Hands, le dernier défenseur de l'Hispaniola. Vainqueur des pirates, il amène le pavillon noir et se proclame capitaine de la goélette. Il ne lui reste plus qu'à se défaire de sa gloriole et à repasser du monde des "gentilshommes de fortune" au monde des gentilshommes. »<sup>156</sup>

Cette idée d'un apprentissage qui passerait par la désobéissance est tout à fait absente de l'adaptation de *l'Île au Trésor* par Clements et Musker. Après sa première apparition dans le prologue où il est encore enfant, on retrouve Jim Hawkins « 12 ans plus tard »<sup>157</sup> sur un « surf solaire ». Il est arrêté d'emblée par des robots policiers qui le ramènent à l'auberge familiale. Jusqu'au moment du départ pour l'aventure, le personnage de Jim est alors présenté comme

154 – *Ibid.*, p. 245.

155 – *Ibid.*, p. 249.

156 – Isabelle Nières-Chevrel, *Introduction à la Littérature de Jeunesse, op. cit.*, p.183.

157 – Ron Clements (réal.) et John Musker (réal.), *La Planète au Trésor: un nouvel univers, op. cit.*, 0:03:42.

un « délinquant juvénile », menacé d'être envoyé en « maison de redressement ». Il était apparemment en train de surfer dans une zone dont l'accès était interdit, mais la nature exacte d'éventuels autres délits n'est pas explicite. Jim surprend une conversation entre sa mère et le Dr. Doppler où celle-ci explique qu'il ne s'est « jamais remis du départ de son père »<sup>158</sup>, tout en insistant sur son potentiel gâché. Tout au long du film, la raison pour laquelle l'adolescent est tourmenté se résume au fait que son père soit parti, et les seuls signes visibles de rébellion sont réduits à une posture voutée et une moue préoccupée.

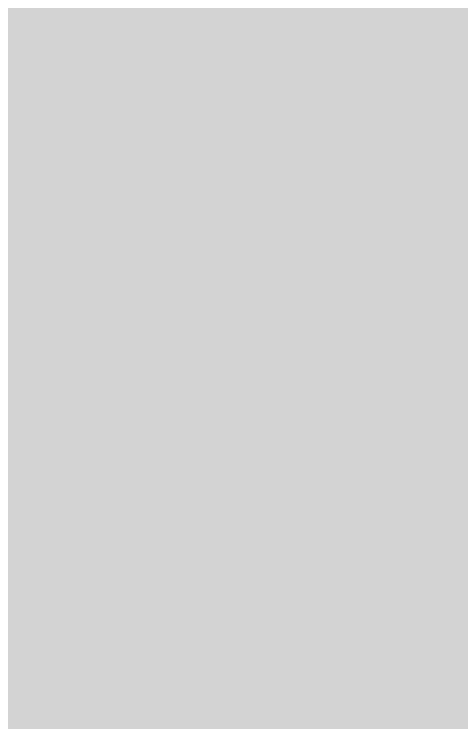
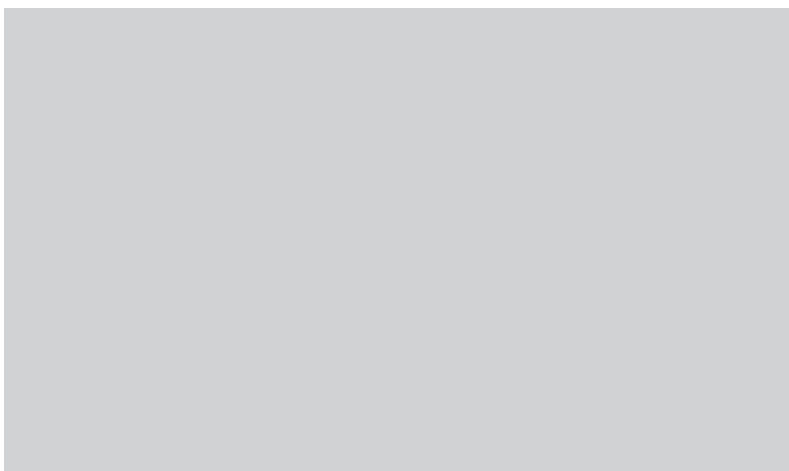
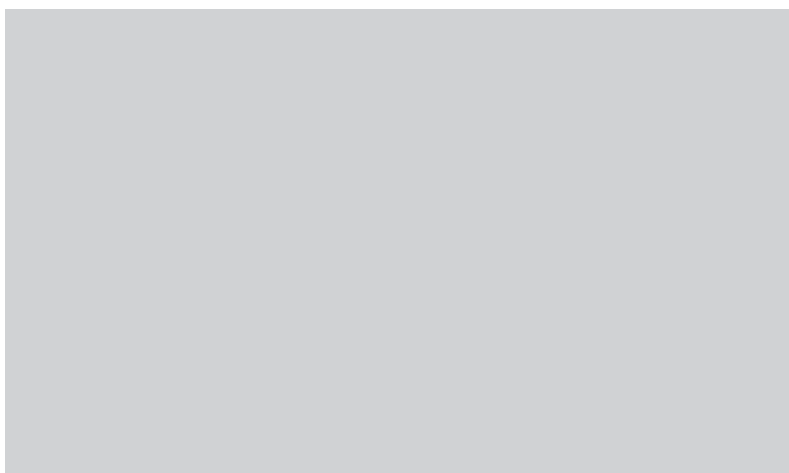
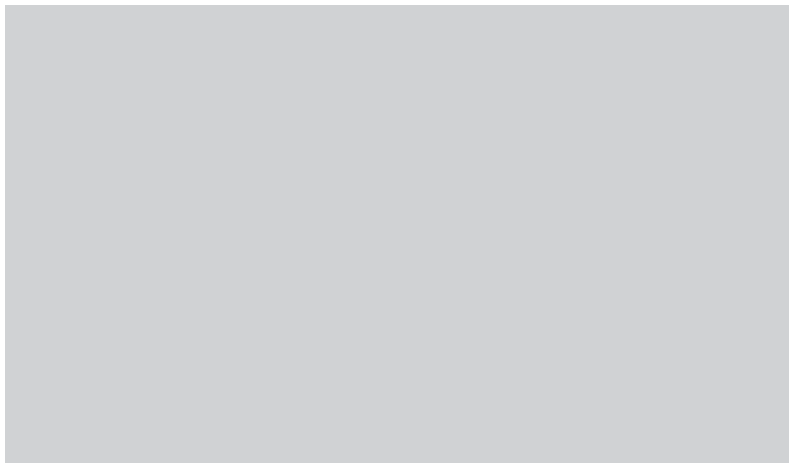
La caractérisation très superficielle du personnage s'appuie principalement sur les intertextes convoqués par le film. Le Jim adolescent que proposent les studios Disney est représenté sous des traits qui évoquent James Dean dans *La Fureur de Vivre*. Le blouson et la posture du héros sont reproduits tels quels pour convoquer un archétype présent dans l'imaginaire collectif. Dans le commentaire audio du film, l'équipe dit également s'être inspirée de la figure d'Holden Caulfield, le protagoniste de *l'Attrape-cœurs*.

Les différents membres de l'équipe avouent qu'ils ont éprouvé des difficultés à concevoir le personnage et à le rendre attachant, évoquant des changements nécessaires jusqu'aux derniers moments de la production. Un détail en particulier semble trahir la fragilité de leur conception du personnage : dans la scène où Jim rentre à l'Amiral Benbow escorté par la police, il devait initialement se disputer avec sa mère et perdre son sang-froid. Dans la version finale de la scène, il s'excuse et aide sa mère à débarrasser les tables de l'auberge. Une attitude qui rend encore plus absurde les affirmations des adultes qui le décrivent comme une « tête brûlée ». Le protagoniste a beau porter la même veste que James Dean, rien dans le film ne vient confirmer sa réputation de rebelle.

Il y a un écart significatif entre ce qui apparaît à l'écran et la façon dont le personnage de Jim a été conçu par les scénaristes et est décrit par les autres personnages. Dans la mesure où le film est censé reposer sur son protagoniste et sur la façon dont il apprend à changer aux côtés de John Silver, ce décalage semble problématique. Ce n'est plus un apprentissage du wild que traverse le mousse. Par rapport au roman, le long métrage de Disney se déroule principalement lors du voyage vers la planète au trésor. Par conséquent, le jeune Hawkins passe beaucoup plus de temps au côté de Silver pendant la période où celui-ci prétend être cuisinier que pendant celle où il agit ouvertement en pirate. Ainsi, ce n'est pas la confrontation à une figure inquiétante qui lui permet de grandir, mais la soumission à son autorité.

158 – *Ibid.*, 0:07:41.

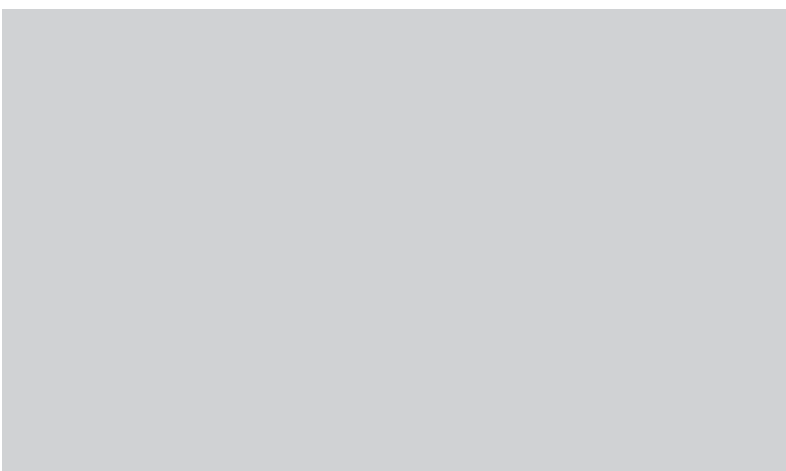
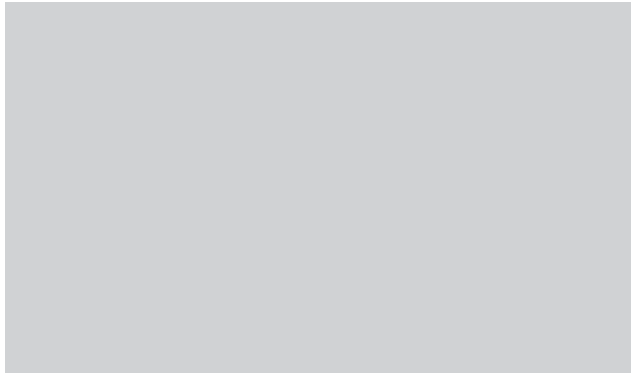
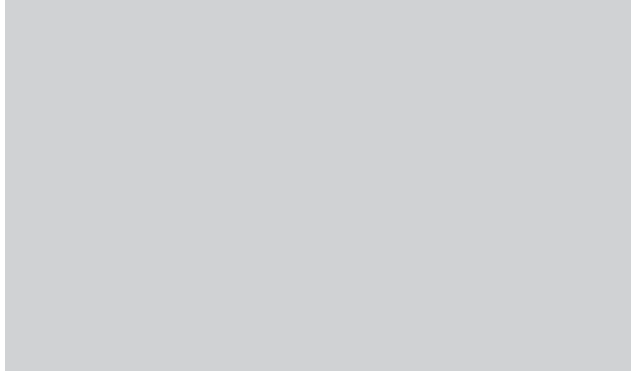
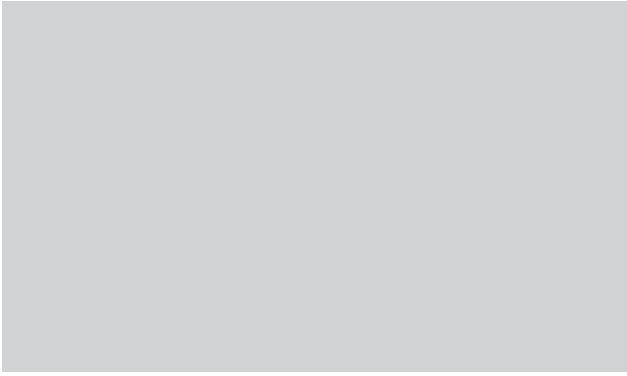
∨ I, II, III



∧ IV

I, II, III– Extraits du film de Ron Clements (réal.) et John Musker (réal.), *La Planète au Trésor: un nouvel univers*, *op. cit.*

IV – James Dean à l'affiche de *La Fureur de vivre* de Nicholas Kay (1955)



^ Extraits du film de Ron Clements (réal.) et John Musker (réal.), *La Planète au Trésor: un nouvel univers*, op. cit.

Cette inversion complète de la dynamique classique du roman d'aventures explique probablement les difficultés que l'équipe du film a rencontrées au moment de concilier les thèmes de Stevenson et les nouvelles incarnations des personnages.

Pendant la scène musicale de montage au cours de laquelle Jim exécute toute une série de corvées pour prouver sa valeur à Silver, on le voit par exemple faire la vaisselle. Le moment fait maladroitement écho au détail ajouté à la dernière minute au début du film où il débarrasse une pile d'assiettes à l'auberge. Comment rendre crédible un changement en profondeur, équivalent à celui que pourrait vivre un enfant face à un équipage de pirates sanguinaires, en montrant un Jim adolescent en train de faire la plonge ? Le fait de quitter l'auberge et sa mère pour d'autres assiettes et un cuisinier paraît soulever des enjeux beaucoup moins romanesques.

Pourtant, c'est un parti pris que *la Planète au Trésor* choisit clairement. John Silver devient explicitement une figure paternelle pour Jim, et c'est le manque d'une telle présence masculine qui est identifiée par l'équipe du film comme la source de tous ses problèmes. Pendant que Jim s'adonne à diverses corvées sur le vaisseau, un montage alterné insère des flash-back de l'enfance de Jim où on le découvre ignoré par son père qui abandonne finalement le domicile familial. Tout le reste de l'intrigue du film est utilisé comme une toile de fond pour que cette relation devienne le cœur du récit.

D'un point de vue scénaristique, l'écriture du personnage de Jim peut étonner, notamment à cause de ses motivations équivoques. Il ne cherche ni à accomplir ni à fuir quoi que ce soit de tangible, comme c'est généralement le cas dans les films d'animation Disney. Les problèmes de Jim, dont la nature n'est jamais définie, semblent disparaître au contact de Silver. Non pas lors d'une confrontation, mais uniquement grâce à sa présence. Le sous-texte du film, assez simpliste, est confirmé par les réalisateurs dans le commentaire audio : Jim avait besoin d'une figure paternelle.

Dans *La Crise de la Masculinité*<sup>159</sup>, Francis Dupuis-Déri tente de revenir aux sources de cette conception selon laquelle l'absence d'une figure paternelle serait la source automatique de toute sorte de maux. Il constate que cette notion selon laquelle l'autorité paternelle est nécessaire au bon ordre de la société relève moins d'observations psychologiques que d'une constellation de croyances et de valeurs. Il note en particulier que le lien entre

159 – Francis Dupuis-Déri, *La crise de la masculinité. Autopsie d'un mythe tenace*, Paris, Remue-Ménage, 2019.

délinquance et absence de père fait régulièrement surface<sup>160</sup> dans des contextes politiques comme judiciaires<sup>161</sup> bien que plusieurs études aient indiqué une absence de corrélation. Son étude démontre que le discours selon lequel « un père violent vaut mieux que pas de père du tout. »<sup>162</sup> est entre-autre largement présent dans le cinéma américain<sup>163</sup>. Le discours de *la Planète au Trésor* semble ainsi être orienté par son contexte d'une façon qui dépasse la censure des pipes à tabac ou de quelques gouttes de sang.

À l'époque à laquelle est publiée *l'Île au Trésor*, l'absence du père est rarement un enjeu, au point que Francis Marcoin considère presque inévitable dans certains contextes d'« effacer d'emblée cette figure, comme l'a fait volontiers la littérature de jeunesse du XIX<sup>e</sup> siècle, ne serait-ce que pour des raisons techniques : il faut tuer les pères pour que vive l'aventure. »<sup>164</sup> En revanche, le thème de la paternité et de la famille en général est important pour les studios Disney, au point que, dans son livre *Disney ou l'avenir en couleur*, Christian Chelerboug en fasse la clef de voute de l'unité thématique des productions Disney.

160 – *Ibid.*, p.175.

161 – *Ibid.*, p. 178.

162 – *Ibid.*, p. 255.

163 – *Ibid.*, p.35.

164 – Francis Marcoin « Figures paternelles », *Cahiers Robinson* n°22, 2007, p. 5-8.

## L'« archirécit » Disney

*La Planète au Trésor* se conclut par une scène de liesse<sup>165</sup> : dans la salle de l'auberge reconstruite, Capitaine Amélia et Docteur Doppler tiennent leurs quatre nouveaux nés dans les bras, Jim rejoint sa mère, resplendissant dans l'uniforme blanc de l'école de pilotage dans laquelle il vient d'être admis. En souriant, il regarde par la fenêtre et, dans le ciel, les nuages forment le visage de John Silver qui lui sourit. Rien dans cette conclusion n'est issu du roman de Stevenson. En revanche, cette happy end est ponctuée par une image qui appartient distinctement au corpus de Disney en citant directement la scène du *Roi Lion* où Simba voit apparaître son père Mufassa dans le ciel.

Il existe une unité au sein des productions des studios Disney et la parenté est particulièrement forte entre les classiques de l'animation. Dans *Disney ou l'avenir en couleur*<sup>166</sup>, Christian Chelerbourg évoque ce phénomène :

« Malgré la diversité des productions Disney, on ne peut qu'être frappé de leur cohérence sémantique. Sous la myriade des récits et des expériences que la Walt Disney Company commercialise à travers ses films, ses séries, ses bandes dessinées, ses parcs, ses jeux, ses produits dérivés, on retrouve toujours une aspiration au *happy end*, un appel à changer le monde pour le rendre meilleur, plus ouvert, plus tolérant, plus propice à l'épanouissement des individus. Les aventures variées, les multiples intrigues se complètent et convergent. On y retrouve la même exhortation à se dresser contre l'injustice afin de modeler la collectivité sur l'idéal de la solidarité familiale. Pour désigner ce discours sous-jacent qui donne à l'ensemble son unité, on pourrait parler d'un archirécit : une histoire qui commande (*arkho*) toutes les histoires, qui leur pré-existe et les détermine (*arkhê-*) d'une certaine manière, cet archirécit constitue la firme en sujet. Il relie entre eux ses différents produits, exactement comme un style, des rêveries des types de personnages, de décors ou de scènes, une certaine représentation du monde caractérisent l'écriture d'un auteur. »<sup>167</sup>

Il réalise une étude au sein du très large corpus des œuvres produites et distribuées par les studios, et cela lui permet de dégager toute une série d'axes récurrents. Il nous semble toutefois risqué de s'appuyer comme il le fait sur des exemples ponctuels issus d'œuvres qui ont parfois très peu de choses en commun — le catalogue de la Walt Disney Company s'étendant des classiques de l'animation comme *Fantasia* jusqu'à la série *Desperate Housewives* de la chaîne abc en passant par *l'Empire Contre Attaque*. Comme Disney a également participé au financement des films de la société Miramax, doit-on alors considérer *Pulp Fiction* comme une incarnation parmi d'autres de l'« archirécit » Disney ? Si la notion nous semble avoir ses limites lorsqu'elle est appliquée à des œuvres aussi diverses, il est pourtant indéniable qu'une

165 – Ron Clements (réal.) et John Musker (réal.), *La Planète au Trésor : un nouvel univers*, op. cit., 1:27:56.

166 – Christian Chelerbourg, *Disney ou l'avenir en couleur*, op. cit.

167 – *Ibid.*, p.267.



certaine vision du monde semble unifier au moins une partie des productions Disney. En effet, on reconnaît tout à fait, dans *la Planète au Trésor*, cette volonté de « modeler la collectivité sur l'idéal de la solidarité familiale » et tout particulièrement dans sa scène de fin.

L'évolution du personnage de Jim est entièrement élaborée autour d'enjeux familiaux. Il apprend à surmonter un conflit avec sa mère, causé par l'absence de son père et résolu par sa rencontre avec une figure paternelle de substitution. Les personnages d'Amélia et de Dilbert Doppler évoluent également pour reformer une cellule familiale. La capitaine, seule figure féminine de l'équipage, est dotée de qualités traditionnellement masculines qui font d'elle le miroir d'un Dilbert trop féminin. L'équilibre est restauré quand elle est blessée et que le docteur doit attraper un pistolet pour la protéger. Le manque de virilité de Dilbert Doppler est un élément comique récurrent tout au long du film. Il est introduit dans une scène où une petite fille l'effraie et lui confisque son repas<sup>168</sup>, et ce schéma revient régulièrement dans des situations où il est incapable de se défendre physiquement. Quand il parvient à se libérer alors que les pirates l'ont ligoté, il note que c'est grâce à ses poignets fins<sup>169</sup>.

Dans un article qui étudie la représentation de la féminité et de la masculinité dans les longs-métrages Disney<sup>170</sup>, Simon Massei remarque qu'un certain type d'humour dans les films des studios Disney est révélateur d'une difficulté à montrer les personnages masculins qui s'expriment en marge d'un certain nombre de stéréotypes genrés :

« L'humour remplit à cet effet dans les longs-métrages Disney un rôle parfois ambigu : en même temps qu'il opère une mise à distance de certains comportements genrés – la virilité ou l'assurance des personnages masculins face à leurs partenaires féminins par exemple –, il justifie leur maintien jusque dans les œuvres les plus récentes. Dans *Raiponce*, lorsque Flynn s'épanche auprès de Maximus en lui confiant qu'il est las de leurs querelles, le comique de la scène tient précisément à ce qu'elle rappelle la retenue émotionnelle exigée des hommes. Dans bien des cas, le comique émerge ainsi quand les personnages sortent de leur rôle de genre, comme si seul le second degré autorisait un éloignement des canons comportementaux masculins ou féminins. »<sup>171</sup>

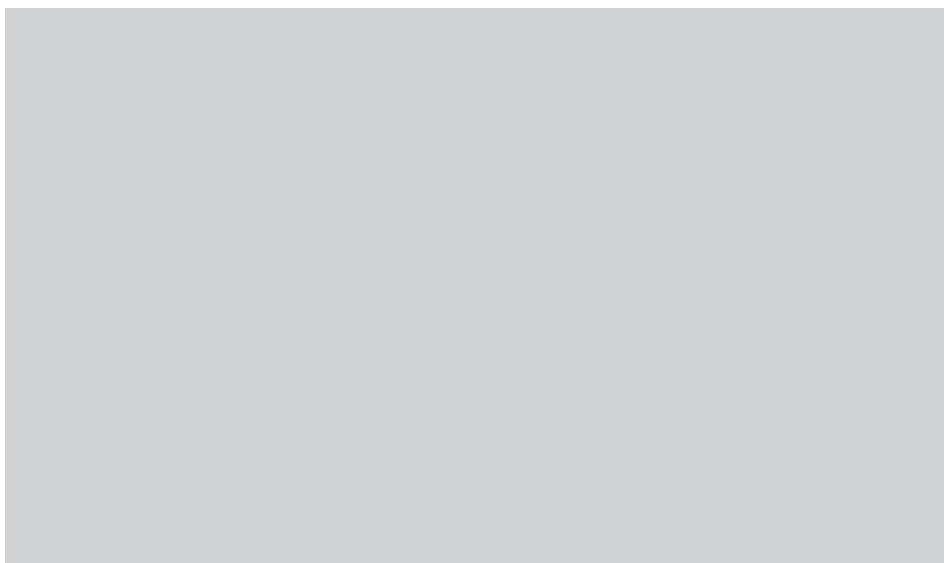
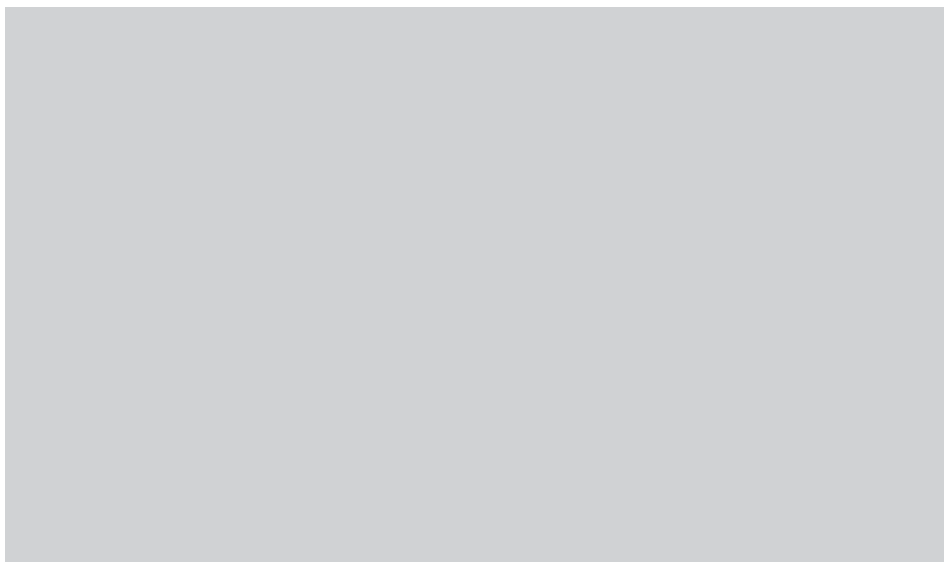
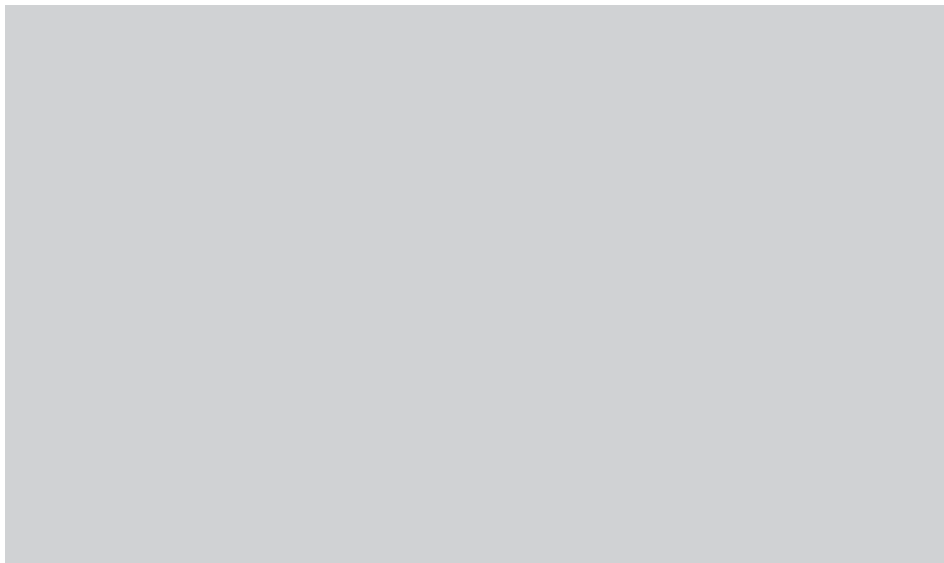
Dans le même article, l'auteur note combien il semble laborieux pour les studios de se détacher de cet idéal du couple hétérosexuel fondant une famille comme étant l'image définitive du bonheur. Si on peut y reconnaître des influences issues des contes traditionnels à

168 – Ron Clements (réal.) et John Musker (réal.), *La Planète au Trésor: un nouvel univers*, op. cit., 0:04:55.

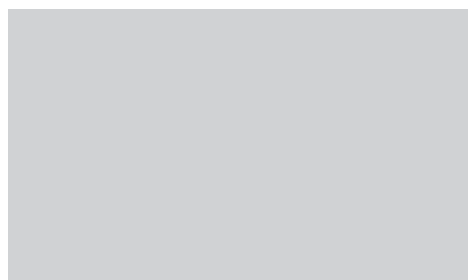
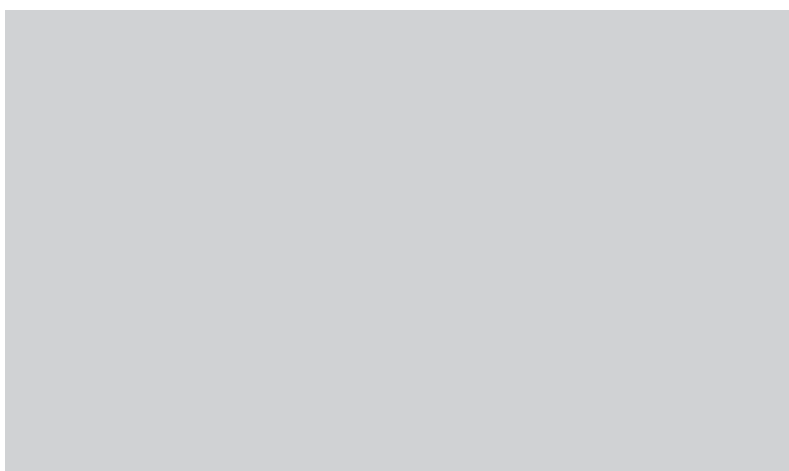
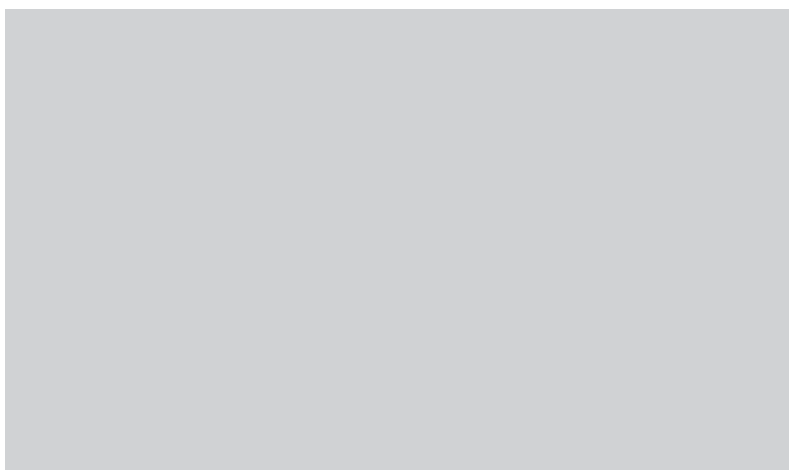
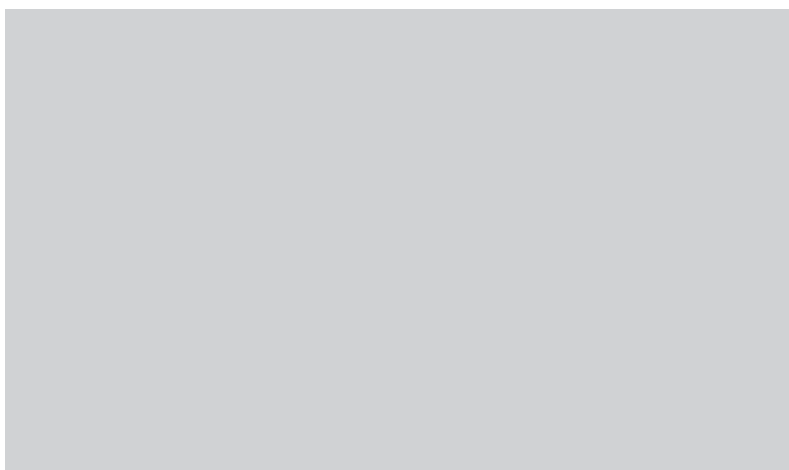
169 – *Ibid.*, 1:16:45.

170 – Simon Massei, « L'esquisse du genre », *Genre, sexualité & société*, n°17, 2017, [En ligne], <http://journals.openedition.org/gss/4015>, (page consultée le 7 septembre 2020).

171 – *Ibid.*



^ Extraits du film de Ron Clements (réal.) et John Musker (réal.), *La Planète au Trésor: un nouvel univers*, op. cit.



^ Extraits du film de Ron Clements (réal.) et John Musker (réal.), *La Planète au Trésor: un nouvel univers*, op. cit.

la fin desquels les héros « vécurent heureux et eurent beaucoup d'enfants », la comparaison entre les sources patrimoniales et les adaptations montrent que Disney force systématiquement le trait en adaptant les récits qui incluent des intrigues sentimentales. Il relève également que les studios ont tendance à ajouter une dimension romantique aux fables qui n'en ont pas, comme c'est le cas de *l'Île au Trésor*.

« L'observation des autres types de sources utilisés par les studios Disney à compter des années 1990 appelle un constat similaire : point n'est question de sentiments amoureux dans la légende de l'Atlantide, dans la ballade de Mulan ou dans l'histoire de Pocahontas. Dans leurs adaptations cinématographiques respectives, ces trois récits font pourtant la part belle à l'amour réciproque, parfois dissimulé, que se portent les deux personnages principaux. »<sup>172</sup>

Pas besoin de créer de toute pièce une histoire d'amour dans le cas de *la Petite Sirène* puisque c'est le cœur du conte d'Andersen. Il est intéressant de remarquer que là encore, le thème de la famille est mis au centre du récit à travers la relation entre Ariel et son père. Le roi Triton n'est que très rapidement évoqué dans la source littéraire, mais prend un rôle de premier plan dans le film de Clements et Musker. C'est ce qu'observent les scénaristes Craig Mazin et John August en analysant *la Petite Sirène*<sup>173</sup>.

Le personnage d'Ariel fait avancer le récit dans toute la première moitié du film où elle poursuit activement ses objectifs jusqu'au sacrifice de sa voix. Après cela, « elle ne choisira plus rien, elle n'apprendra plus rien de tout le film. »<sup>174</sup> À tel point que, selon eux, c'est techniquement Triton qui devient le protagoniste du film car c'est celui qui change le plus, qui fait le choix de sacrifier son âme pour sauver celle de sa fille, et qui, à la fin du film, accepte de la laisser grandir en lui faisant confiance au lieu de choisir à sa place.<sup>175</sup>

On retrouve le même paradoxe dans *la Planète au Trésor*. Le jeune héros du film est relativement passif pendant le climax du film qui représente davantage un test pour Silver. Alors que les motivations et l'évolution de Jim Hawkins restent assez limitées, Long John Silver, après avoir pourchassé le trésor de Flint de longues années, choisit de sacrifier ces richesses lorsqu'il doit choisir entre le butin et sauver la vie de Jim. C'est le personnage qui évolue le plus pendant le film. Il tire les enseignements de son vécu et son choix, face au

172 – *Ibid.*

173 – John August, et Craig Mazin « Scriptnotes, Ep 92: The Little Mermaid — Transcript », *John August*, 2013, [En ligne] <https://johnaugust.com/2013/scriptnotes-ep-92-the-little-mermaid-transcript> (page consultée le 7 septembre 2020).

174 – « *She will not choose anything again. She will not learn anything for the rest of the movie.* », *Ibid.*

175 – « *what we end up with, at the very end, is Triton is like, "I was wrong." He zaps her and gives her legs back so she can live as a human. And the last line is, "I love you, Daddy." Oh, okay.* » *Ibid.*

dilemme final, revêt une portée morale et thématique importante. Comme le roi Triton, il supplante le protagoniste du film.

On pourrait attribuer ces similitudes à l'écriture de Musker et de Clements, les réalisateurs des deux adaptations. Seulement, le commentaire audio de *la Planète au Trésor*<sup>176</sup> révèle que le script qu'ils ont élaboré ensemble n'est qu'un point de départ pour un récit auquel ont collaboré de nombreux intervenants. Les réalisateurs accordent en particulier beaucoup de crédit à John Rippa et à Glen Keane qui animent respectivement Jim et Silver. Selon Keane, *la Planète au Trésor* est un « film d'animateurs », dans le sens où l'expressivité des personnages est centrale au film qui comprend de nombreuses scènes intimistes dont tout l'intérêt repose sur des nuances dans l'animation elle-même.

Les témoignages des différents membres de l'équipe du film montrent à quel point le processus est collaboratif. Une vision selon laquelle le discours de la firme serait verticalement imposée à des artistes, réduits au rôle d'exécutants, ne serait pas cohérent avec la façon de travailler décrite, pas plus qu'un modèle où les réalisateurs auraient le loisir d'imposer complètement leur propre vision. Chaque personnage est animé par un artiste qui est crédité au générique, au même plan que l'acteur qui lui prête sa voix. Une partie des répliques sont improvisées par les comédiens, en particulier dans le cas de personnages de B.E.N., Silver et Dopler. L'actrice Emma Thomson, qui est également scénariste, a réécrit en collaboration avec Ron Clements tous les dialogues d'Amelia qu'elle incarne.

La scène musicale, en particulier, a fait l'objet d'un travail collectif. C'est Glen Keane qui propose l'idée d'intercaler des flash-backs de l'enfance de Jim dans le montage prévu dans le scénario. C'est également lui qui suggère de faire appel au chanteur des *Goo Goo Dolls* pour écrire la chanson du film. Ainsi, l'animateur est largement l'architecte de la façon dont la relation de mentor à élève se déploie dans le film. Il raconte notamment comment il s'est inspiré de sa relation avec un coach de foot qu'il a connu adolescent. De son côté John Rzeznik, après des discussions avec l'équipe du film, écrit les paroles de *I'm Still Here* en puisant dans ses propres expériences. Ayant lui-même grandi avec un père absent, il s'identifie au personnage de Jim.

En dépit de valeurs portées par les studios et de récurrences identifiables dans les récits, les longs métrages Disney ne sont pas pour autant des œuvres dans lesquelles la firme

176 – Ron Clements (réal.) et John Musker (réal.), *La Planète au Trésor: un nouvel univers, op. cit.*

se substituerait aux auteurs. Le flou qui existe historiquement entre le rôle des animateurs et celui des scénaristes, encourage un processus itératif où des voix individuelles peuvent s'exprimer. En évoquant la création du personnage du roi Triton de *la Petite Sirène*, Andreas Deja, qui anime le personnage, avoue s'être très largement inspiré de son père<sup>177</sup>. L'histoire du *Roi Lion* prend ses origines dans une anecdote de Jeffrey Katzenberg au sujet de sa relation avec un mentor<sup>178</sup>. John Pomeroy a mis tellement de lui-même en animant Milo Thatch, le héros de *l'Atlantide*, que sa femme s'est mise à le surnommer Milo.<sup>179</sup> Quant au personnage éponyme de *la Petite Sirène*, Musker et Clements avouent s'être inspirés de la personnalité de Glen Keane et de sa détermination.

L'aspect collaboratif du processus fait partie intégrante de la tradition Disney mais la période à laquelle est produit le film que nous étudions pousse cette polyphonie à l'extrême. Le contenu approuvé par Disney, comme c'est le cas pour les commentaires audio et les bonus présents sur un Dvd, proposent une vision des choses nécessairement positive. Pourtant, ces témoignages de l'équipe relativement calibrés, laissent tout de même transparaître une certaine tension concernant la quantité et la nature des changements effectués tard dans le processus de production. On devine, en lisant entre les lignes, des tensions importantes au sein des studios.

177 – Disney Chanel, « The Making of The Little Mermaid » [Vidéo en ligne], 1989, <https://youtu.be/luHR5ZOWp-U> (page consultée le 7 septembre 2020).

178 – James B. Stewart, *Le Royaume enchanté*, *op. cit.*, p. 220.

179 – Michael Pellerin, « The Making of 'Atlantis: The Lost Empire' » *op. cit.*

## Un contexte de crise économique et créative

*The Sweatbox*<sup>180</sup> est un documentaire qui propose un rare regard indépendant sur le processus créatif des studios Disney. La réalisatrice Trudie Styler a été autorisée à filmer les coulisses de la production du film *Kuzco, l'Empereur Mégalo* dans le cadre de l'accord entre Disney et son mari, le musicien Sting, qui avait été invité à collaborer sur le long métrage. La Walt Disney Company conserve les droits sur le film dont elle a interdit la distribution, mais une version circule illégalement en ligne depuis 2012. On y découvre les coulisses de la production du projet qui s'intitulait initialement *Empire of The Sun*. La production du film a duré quatre ans, et, durant cette période, des projections sont régulièrement proposées aux cadres du studios à l'issue desquelles l'équipe du film doit, à plusieurs reprises, entièrement revoir sa copie. Si *Kuzco* est l'un des rares films d'animation Disney n'ayant qu'un seul réalisateur au générique, c'est que Mark Dindal a commencé à travailler sur *Empire of the Sun* avec Roger Allers alors que celui-ci a fini par abandonner la production.

Les premières scènes de *The Sweatbox* montrent le duo de réalisateurs qui, tout en s'extasiant de la liberté créative dont ils disposent, commencent à collaborer avec Sting pour les musiques du film. Les nombreux changements imposés aux équipes créatives mèneront finalement à une réécriture complète du film, et finalement, aucune des chansons composées par le musicien ne sera utilisée. On voit en particulier Tom Schumacher et Peter Schneider, présidents respectivement de Disney Feature Animation et de Disney Studios, asséner des remarques péremptoires et apparemment arbitraires aux équipes créatives désespérées. Sting, étranger aux méthodes du studio, est particulièrement horrifié par la quantité de travail gâché et le fait que les différents retours plus ou moins contradictoires des différents intervenants vident le film de sa substance. En composant une dernière chanson pour le film, il réalise qu'il doit écrire « quelque chose qui semble avoir du sens, mais en réalité n'en a pas. »

Le producteur Don Han se désole, après une projection, de constater à quel point les différents éléments du film, thèmes ou personnes impliquées, peuvent se révéler extraordinaires séparément, mais ne semblent pourtant pas fonctionner ensemble. Même constat du côté de Roger Allers qui, en démissionnant de son rôle de réalisateur, considère qu'il y a « trop d'ingrédients ». À la projection de ce film, on a l'impression que le résultat final ne tient pas les promesses des différentes parties séparées. D'autres films d'animations Disney de la période, comme *Atlantide* ou *la Planète au Trésor* nous font ressentir le même sentiment. Il faut

180 – John-Paul Davidson (réal.) et Trudie Styler (réal.), *The Sweatbox* [Long métrage] [En ligne] <https://www.youtube.com/watch?v=B4YzAC1d6D0&ab> (page consultée le 7 septembre 2020).

dire que le fossé entre les équipes créatives et les cadres décisionnaires semble s'être creusé depuis la démission du producteur Jeffrey Katzenberg. Malgré ses relations houleuses avec ses collègues, ce dernier est parvenu à guider le département animation de Disney dans une certaine mesure. Toujours est-il que son départ litigieux en 1994 marque la fin d'une période créative fructueuse et économiquement rentable pour les studios.

James B. Stewart chronique cette époque charnière dans son livre *Le royaume enchanté* après une enquête minutieuse sur les vingt ans que Michael Eisner a passé chez Disney. Le décès brutal de Frank Wells, au printemps 1994, a profondément ébranlé la Walt Disney Company dont il était président. Ses relations avec le CEO Michael Eisner étaient parfois tendues, mais les deux hommes étaient parvenus à trouver un équilibre entre la prudence de Wells et les ambitions d'Eisner. Katzenberg était convaincu que le poste de Wells lui revenait de droit après la série de succès des studios dont il s'attribuait le mérite. Pourtant, au lieu de lui proposer une promotion, Eisner décida de prendre en charge lui-même les fonctions de Wells en plus de son rôle de CEO. La rupture avec Katzenberg a été brutale, et suivie d'un procès. Selon les termes du contrat de Katzenberg, la Walt Disney Company devait lui verser un pourcentage des revenus générés par les films sur lesquels il avait travaillé. Personne en 1984 n'avait anticipé les montants exorbitants qu'ont rapportés les films de la Renaissance Disney et leurs produits dérivés. Les studios ont donc tenté de contourner la clause en question au moment de sa démission. A l'issue du procès, les studios Disney ont dû verser un montant estimé à 250 millions de dollars.

Frédéric Martel, en rencontrant Katzenberg pour son livre *Mainstream, enquête sur cette culture qui plaît à tout le monde*<sup>181</sup>, l'interroge directement sur ses rapports avec Disney :

« [I]l me dit tout de suite qu'il ne souhaite pas s'exprimer sur Pixar (désormais un concurrent), ni sur Disney (qu'il a quitté avec fracas après un procès retentissant). Il me dit qu'il n'a pas lu le livre *Disney War* [Le royaume enchanté], un best-seller récent, consacré à son départ de chez Disney, et à cet instant précis je sais qu'il ment. Je lui dis. Il rit. "Pour moi Disney c'est de l'histoire ancienne. Je m'intéresse à l'avenir, pas au passé" prétend Katzenberg. L'avenir pour lui c'est le studio DreamWorks SKG qu'il a fondé. Pour se venger de sa démission de Disney ? Katzenberg sourit une nouvelle fois. Et ne répond pas. »<sup>182</sup>

En effet, la création des studios DreamWorks SKG a ébranlé Disney en proposant des films qui entraient en concurrence directe avec ceux de Disney. Connaissant parfaitement le fonctionnement des studios, Katzenberg propose des rémunérations légèrement plus

181 – Frédéric Martel, *Mainstream: Enquête sur cette culture qui plaît à tout le monde*, Flammarion, 2010.

182 – *Ibid.*, p. 61.



intéressantes aux employés que Disney, contraignant les studios à revaloriser également les salaires de leurs équipes. Plus mesquin, Katzenberg reste en contact avec John Lasseter qui travaille sur le long métrage des studios Pixar *Milles et une Pattes*, co-produit et distribué par Disney. Lasseter ne savait pas que Katzenberg avait pris contact avec la société d'animation numérique PDI, et lancé la production d'un autre film sur le thème des fourmis en s'assurant que celui-ci puisse être projeté avant le film prévu par Pixar. Le film *Fourmiz*, une co-production de Dreamworks et de PDI, est ainsi sorti en salle en 1998, moins de deux mois avant *Mille et Une Pattes*.<sup>183</sup>

Le film *Shrek* constitue une autre attaque frontale de Katzenberg contre Disney. Le premier degré et les tendances moralisatrice des longs métrages d'animations sont directement visés dès les premières images. Le film s'ouvre, comme de nombreux classiques d'animation Disney<sup>184</sup>, par un livre de contes enluminé qu'un narrateur feuillette en racontant l'histoire d'une princesse sur un fond musical instrumental. Enfin, le narrateur éclate de rire, arrache une page et s'en sert comme papier toilette. Après un bruit de chasse d'eau, l'ogre Shrek apparaît à l'écran et la musique change pour passer au rock alternatif du groupe Smash Mouth. Au même moment, chez Disney, on ajoute un livre de conte dans le prologue de *la Planète au Trésor*, pendant que Katzenberg s'assure que la Renaissance Disney dont il a été l'un des architectes appartienne définitivement au passé.

L'humour et les références de *Shrek* ne sont pas seulement destinés aux adultes qui accompagnent leurs enfants au cinéma. Une des décisions prise par Katzenberg, alors qu'il était à la tête du département animation, a été la diffusion massive en vidéo des dessins animés Disney. Alors que, pendant des décennies, le public devait attendre de rares ressorties en salles pour voir les classiques de l'animation Disney, toute une génération a grandi avec la possibilité de les visionner à volonté. Ainsi, en 2001, des spectateurs âgés d'une douzaine d'années sont parfaitement mûrs pour apprécier l'humour méta de Dreamworks. Cette familiarité du public avec les films d'animations et leurs lieux communs oriente la réception, en tension entre le plaisir de retrouver des éléments familiers et la nécessité d'un renouvellement. Raphaël Baroni rappelle que ces savoirs intégrés plus ou moins consciemment par les récepteurs jouent un rôle crucial dans l'actualisation d'une œuvre :

183 – Peter Burrows, « Antz vs. bugs », *BusinessWeek*, 23 novembre 1998, [En ligne] <https://web.archive.org/web/19991128083348/http://www.businessweek.com/1998/47/b3605013.htm>, (page consultée le 7 septembre 2020).

184 – Andrew Adamson (dir.), Vicky Jenson (dir.), *Shrek* [Long métrage], 2001, [Extrait en ligne] <https://www.youtube.com/watch?v=w2jFpdWSOvc&ab>, (page consultée le 7 septembre 2020).

« les interprètes ne s'appuient pas uniquement sur la partie déjà actualisée du récit, sur leur compétences « endo-narratives » et sur de régularités génériques abstraites de nombreux textes, mais également sur la reprise, dans un contexte original, de textes individuels appartenant à leurs expériences interprétatives passées.

Les auteurs de romans policiers, par exemple, doivent nécessairement tenir compte des connaissances de leur lecteurs au sujet des récits antérieurs appartenant au même genre de manière à éviter la répétition de solutions connues qui seraient décevantes. »<sup>185</sup>

Ce réseau de références est effectivement déjà bien en place chez de nombreux enfants, comme le montre une étude consistant à recueillir les impressions de jeunes spectateurs devant un corpus de films d'animation Disney. Jérémy, 10 ans « connaît très bien la trame narrative que suivent traditionnellement tous ces dessins animés : “y'a un moment d'amour, ensuite y'a un moment où le héros a un problème, ensuite à la fin ça se termine toujours bien” »<sup>186</sup>. Les enfants semblent affligés de devoir expliquer des évidences : « à chaque fois dans les Disney, ça parle d'une princesse, elle est bloquée dans un château, y'a un prince qui vient la sauver et patati »<sup>187</sup>.

Si par la suite les studios Disney apprendront à se moquer d'eux même et à déjouer les attentes de leurs spectateurs, au tournant des années 2000, le département animation semble toujours chercher à reproduire ce qui fonctionnait une dizaine d'années auparavant. « On accuse souvent Disney de formater la conscience de ses consommateurs en oubliant un peu vite que la Walt Disney Company est aussi financièrement tributaire de leurs évolutions. » fait remarquer Christian Chelerbourg qui rappelle que « satisfaire le plus grand nombre est un art subtil, qui implique une attention constante au mouvement des esprits. »<sup>188</sup> Et alors que Disney s'embourbait dans une crise de leadership, Frédéric Martel remarque que les querelles internes semblent avoir détourné l'attention des cadres du studio : « Avec son avion privé, ses gardes du corps, ses notes de frais illimitées et son train de vie de chef d'État, Michael Eisner ne s'est pas méfié du seul domaine qui le menaçait : la création. »<sup>189</sup>

185 – Raphaël Baroni, *La Tension narrative : suspense, curiosité et surprise*, op. cit., p. 238.

186 – Simon Massei, « Les dessins animés, c'est pas la réalité. Les longs-métrages Disney et leur réception par le jeune public au prisme du genre », *Politiques de communication*, n°4, 2015, p. 93-117, [En ligne] <https://www.cairn.info/revue-politiques-de-communication-2015-1-page-93.htm>, (page consultée le 7 septembre 2020).

187 – *Ibid.*

188 – Christian Chelerbourg, *Disney ou l'avenir en couleur*, op. cit., p. 10.

189 – Frédéric Martel, *Mainstream : Enquête sur cette culture qui plaît à tout le monde*, op. cit., p. 70.

## Réception et postérité de *la Planète au Trésor*

« Réalisé par la même équipe que *La Belle et la Bête*, *Atlantide* s'éloignait du genre musical, essayant d'attirer un public d'adolescents à travers cette quête d'un continent perdu, avec une aventure à la *Indiana Jones*. *Atlantide* accumula les critiques élogieuses, mais fut inexorablement éclipsé par le succès de *Shrek*, qui s'attaquait directement au standard Disney avec sa parodie irrévérencieuse des contes de fées. *Atlantide* n'arriva pas à couvrir son budget de près de 100 millions de dollars et se rangea dans la longue liste des films décevants de Disney dans le domaine de l'animation. Ces évolutions étaient particulièrement inquiétantes pour John Musker et Ron Clements, qui étaient plongés dans *la Planète au Trésor*, autre tentative d'animation combinant action et aventure. Le public qu'ils ciblaient, composé de préadolescents et adolescents, associait apparemment encore l'animation 2D avec l'enfance et rejetait cet univers. »<sup>190</sup>

La production d'un film d'animation Disney dure quatre ans. Dans le cas de *la Planète au Trésor*, le projet était même en gestation depuis dix-sept ans, comme le soulignent Clements et Musker à la fin du commentaire audio du film pendant que le générique de fin défile. Après l'échec financier d'*Atlantide*, il est déjà trop tard pour en tirer des leçons et rectifier le ton ou les thématiques du film— même s'il est probable que les nombreux changements en fin de production évoqués par l'équipe aient été proposés justement dans ce but. Quand *la Planète au Trésor* sort en salle en 2002, les craintes se confirment. L'un des scénaristes du film, Terry Rossio, se rappelle l'ampleur de la catastrophe :

« Je veux parler du film d'animation Disney LA PLANÈTE AU TRÉSOR. Il n'y a pas de doute que le film ait été un flop commercial. Avec un budget d'environ 140 millions et 40 autres millions dépensés pour la publicité, le film n'a rapporté que 37 millions de dollars lors de sa sortie. Le dernier film d'animation de Disney ayant fait un flop avait récolté plus que le double de ce chiffre. Le lundi suivant la sortie, Disney a dû revoir les prévisions de son chiffre d'affaire pour le trimestre, ce qui a fait baisser la valeur des stocks Disney. Et puisque Disney fait partie des industriels du Dow Jones... et bien disons seulement que c'est une expérience qui remet les pieds sur terre de travailler sur un film qui tire vers le bas toute la foutue économie mondiale. »<sup>191</sup>

En comptant les entrées à l'international, le dessin animé a fini par rapporter 109 millions, ce qui en fait un échec historique. La suite de *la Planète au Trésor*, déjà en développement, a été annulée rapidement après la sortie du film.<sup>192</sup>

190 – James B. Stewart, *Le Royaume enchanté*, op. cit., p. 500.

191 – « I want to talk about the Disney animated film TREASURE PLANET. That the film was a commercial flop is not in question. Budgeted at about \$140 million with another \$40 million in advertising costs, the film grossed just \$37 million dollars in its initial release. That's less than half the previous low for a Disney animated feature. The Monday after it opened, Disney had to downgrade its earnings estimates for the quarter, which dropped the value of Disney stock. And since Disney is a member of the Dow Jones Industrials -- well, let's just say it's a humbling experience to work on a movie that drags down the entire freakin' world economy. » Terry Rossio, « The One Hundred Million Dollar Mistake », *Wordplay*, [En ligne] <http://www.wordplayer.com/columns/wp47.100.Million.Mistake.html> (page consultée le 20 mai 2019).

192 – Josh Armstrong, « Buried Treasure : The ill-fated voyage to Treasure Planet 2 », *Animated Views*, 2014, [En ligne] <https://animatedviews.com/2014/buried-treasure-the-ill-fated-voyage-to-treasure-planet-2/> (page consultée le 7 septembre 2020).

Si le film a été un tel gouffre financier, ce n'est pas seulement parce qu'il n'a pas su trouver son public, mais c'est également parce qu'il a coûté extrêmement cher à produire. *Lilo et Stitch*, également sorti en 2002, a coûté 80 millions de dollars, ce qui en fait un film peu cher pour Disney alors que *Kuzco* et *Atlantide*, avec des budgets avoisinants les 100 millions, étaient considérés comme de lourds investissements. Une des raisons pour lesquelles *la Planète au Trésor* a coûté 140 millions, c'est que les studios ont profité du projet pour développer leur technologie *Deep Canvas*.

Conscients du risque d'être techniquement dépassés par leurs concurrents, les studios voyaient dans *Deep Canvas* — qui permet de concevoir des décors en 3D— une piste qui leur permettrait de s'appropriier les images de synthèse tout en gardant l'esthétique de leurs décors peints historiques. La quasi-totalité des plans de *la Planète au Trésor* exploitent cette nouvelle technique. Dans la scène de rencontre entre Jim et Silver, le point de vue peut ainsi tourner autour des personnages dans un environnement peint. Ces expérimentations visuelles ont permis de déployer dans le film une ambiance qui évoque les peintres de la *Brandywine School* tout en mettant en scène des mouvements de caméra complexes. *La Planète au Trésor* n'a pas permis de rentabiliser ces investissements. Une fois *Frère des Ours* terminé, Disney Animation a mis de côté les films en 2D pour tenter de concurrencer les succès en images de synthèse de Dreamworks et de Pixar.

Dans un article de 2019<sup>193</sup>, le journaliste Bilge Ebiri a interrogé sur le sujet Amid Amidi, rédacteur en chef du site de référence parmi les professionnels de l'animation *Cartoon Brew*. Ensemble, ils reviennent sur la fin de l'animation 2D au sein des studios Disney dans les années qui suivent la sortie au cinéma de *la Planète au Trésor*. Selon Amidi, c'est bien le fonctionnement des studios, et non la fascination du public pour la 3D, qui explique la période d'errance créative de Disney animation dans les années 2000 :

« Pixar était célèbre pour être un studio dirigé par des réalisateurs, où les animateurs et les artistes collaboraient souvent sur les décisions créatives. Ce qui contraste avec Disney qui était administré par des managers, des cadres et des comptables. On pouvait voir la différence dans les films qu'ils faisaient respectivement. »<sup>194</sup>

193 – Bilge Ebiri «Bring Back the Animation», *Vulture*, 2019, – [En ligne] <https://www.vulture.com/2019/07/disney-animated-movies-what-happened-to-them.html> (page consultée le 7 septembre 2020).

194 – « Pixar was, famously, a filmmaker-driven studio, where animators and artists often collaborated on creative decisions. By contrast, Disney was being run by managers, executives, and accountants. You could see the difference in the respective movies they made. », *Ibid.*

Les fondateurs de Pixar, John Lasseter et Ed Catmull prennent le contrôle créatif du département animation quand Disney achète le studio en 2006. Ce sont eux qui ont tenté de raviver la tradition des dessins animés en 2D. Ils ont contacté Ron Clements et John Musker qui ont proposé un retour nostalgique au passé de Disney avec *la Princesse et la Grenouille* en 2009. Mais le film n'est pas un grand succès commercial. En 2013, le département 2D est définitivement éliminé par Lasseter<sup>195</sup>. La nouvelle direction donnée par le fondateur de Pixar permet éventuellement à Disney de renouer avec le succès grâce à des films comme *Raiponce et la Reine des Neiges*.

John Musker et Ron Clements ont signé un dernier film, en 3D, avant de prendre leur retraite. Au printemps 2020, ils décrivent leur expérience sur *Vaiana* en insistant sur le fait que la première partie du travail s'est déroulée exactement comme pour leurs autres films. Ils s'avouent un peu désemparés face à la complexité du processus mais extrêmement fiers du résultat. Ils précisent qu'ils ne peuvent pas dire comment se passent les choses maintenant, puisque la direction du département animation a une fois de plus changé.<sup>196</sup>

C'est Jennifer Lee, co-réalisatrice et co-scénariste de *la Reine des Neiges*, qui a remplacé John Lasseter à la tête de Walt Disney Animation. Son parcours n'a ni commencé dans la production, comme Katzenberg, ni en tant qu'animatrice puisque c'est avant tout une scénariste. Pour elle, le rôle qu'a pris le scénario est l'une des mutations les plus importantes qu'a vécu le cinéma d'animation :

« Ce qui est intéressant avec l'animation c'est que beaucoup de studios n'avaient pas de scénaristes traditionnellement. Les artistes ensemble formaient l'histoire. Et quand on s'y intéresse certaines des histoires était bien plus simples. Ce qui était nécessaire pour construire un long-métrage était bien plus direct. Et sans les prendre de haut, je dirais que c'était une époque différente. Ce que le public veut maintenant ce sont des films plus complexes qui ont ce qu'un scénariste apporte. Et il a fallu un moment pour en convaincre le monde de l'animation. »<sup>197</sup>

195 – Amid Amidi, « Disney Just Gutted Their Hand-Drawn Animation Division », *Cartoon Brew*, 2013 [En ligne] – <https://www.cartoonbrew.com/disney/breaking-disney-just-gutted-their-hand-drawn-animation-division-81043.html> (consulté le 20 mai 2019).

196 – ASIFA Hollywood, « John Musker and Ron Clements' Annecy Masterclass and Q&A », *op. cit.*

197 – « *what's also interesting about animation is a lot of studios didn't have screenwriters traditionally. The story artists together would form the story. And part of it you look at some of the stories were much simpler. What was needed to build a full feature was much more straightforward. And not to belittle them, but just say it was a different time. What audiences want now is much more complex films and that have what a screenwriter brings. And it has taken a bit to convince animation of that* » John August, et Craig Mazin « Scriptnotes, 128 Frozen with Jennifer Lee — Transcript », *John August*, 2014, [En ligne] <https://johnaugust.com/2014/scriptnotes-ep-128-frozen-with-jennifer-lee-transcript> (page consultée le 7 septembre 2020).

## Conclusion de la partie

*La Planète au Trésor* s'inscrit dans un réseau d'intertextualité qui dépasse son hypotexte littéraire. Son appartenance au genre de l'aventure elle-même trouve en partie ses origines au-delà du texte de Stevenson. L'équipe du film a puisé des éléments dans l'iconographie associée au roman, dans des adaptations antérieures ainsi que dans la tradition des studios Disney. Les influences se croisent en démontrant que l'adaptation ne relève pas seulement d'une filiation directe entre deux œuvres, mais s'inscrit dans un dense réseau d'intertextualités. En plus des architextes que constituent les genres, on retrouve également la trace de ce que l'on peut appeler un « archirécit Disney » qui consoliderait un ensemble de valeurs de thèmes récurrents dans les films des studios. En effet, le discours porté par *la Planète au Trésor* est moins proche de celui du roman source que de ceux véhiculés par les autres films de la firme.

Néanmoins, le processus de production d'un long métrage d'animation Disney en fait une œuvre collective au sein de laquelle s'exprime une somme d'individualités. L'élaboration du récit n'est pas linéaire, si bien que sa cohérence est loin d'être garantie. Le manque d'harmonisation entre cadres et équipes créatives est particulièrement problématique au moment de la conception de *la Planète au Trésor*. Des tensions internes, un manque de leadership créatif et une concurrence de plus en plus agressive avec les studios rivaux mettent en difficulté le département animation. Il faudra encore une dizaine d'années à la Walt Disney Company pour mettre tout à fait cette période difficile derrière elle. Compte tenu de l'ampleur des pertes financières, l'échec de *la Planète au Trésor* constitue l'un des symptômes les plus aigus de la crise créative qu'a traversé le département animation après ses années de Renaissance.



# Conclusion

En observant la façon dont le texte de Stevenson apparaît dans *la Planète au Trésor*, on constate qu'en dépit d'une proximité forte entre les fables des deux œuvres, le processus d'adaptation ne se résume pas à la transposition médiatique d'un texte. Le film d'animation de Clements et Musker apparaît bien comme une œuvre indépendante et non comme un simple écho du texte patrimonial. Les nombreuses adaptations que produisent les studios Disney depuis leurs origines ne sont ni des hommages ni des entreprises de vulgarisation de leurs sources littéraires. La comparaison entre les deux œuvres révèle des divergences qu'il n'y a pas lieu de déplorer, mais qui méritent toutefois un examen attentif. Les éléments du texte, exploités ou non, sont effectivement révélateurs des ambitions des studios et deviennent donc porteurs de sens.

Les possibilités et les contraintes d'un récit visuel et sonore dans une nouvelle temporalité impliquent nécessairement de repenser la dramaturgie du récit. Les équipes de Disney ont su perfectionner l'art d'utiliser les possibilités offertes par le cinéma d'animation pour exploiter le potentiel de leurs inspirations littéraires. La période de la *Renaissance* Disney est particulièrement caractérisée par l'influence de normes scénaristiques empruntées au cinéma live action et par des emprunts au monde de la comédie musicale.

Cette nouvelle incarnation des aventures de Jim Hawkins est irriguée par des influences qui dépassent le texte de *l'Île au Trésor*. Outre cet hypotexte, on peut identifier tout un réseau d'influences, et en particulier des liens étroits avec d'autres films du catalogue Disney. Le discours de *la Planète au Trésor* se rapproche indéniablement davantage de celui d'autres classiques d'animation Disney que de celui du roman de Stevenson. À une *mauvaise foi* inhérente au genre du roman d'aventures, se substituent des valeurs familiales chères à la Walt Disney Company. Alors que le jeune héros de *l'Île au Trésor* devient un homme en s'émancipant des adultes et de leurs règles, le protagoniste de *la Planète au Trésor* trouve sa place en se soumettant à l'autorité d'une figure paternelle.

La constance des valeurs transmises par les productions Disney est remarquable, même dans les périodes de crise, comme celle traversée par la firme à l'époque de la production du film. Le récit qui s'incarne à l'écran est le résultat d'un processus accidenté au cours duquel les nombreux membres de l'équipe créative sont en négociation permanente avec les



cadres du studio. Face à une pression économique accentuée par une concurrence de plus en plus âpre, des injonctions parfois contradictoires façonnent, durant cette période, des films qui manquent de cohésion, en dépit de leurs qualités esthétiques, et qui peinent à trouver leur public. Il semble aussi que cette époque soit celle d'un décrochage entre les valeurs de Disney et le contexte culturel du moment.

L'analyse du processus d'adaptation de ce texte patrimonial par Disney nous permet de distinguer que les choix créatifs obéissent à des logiques qui dépassent *la Planète au Trésor* en particulier. Le récit est recentré sur des enjeux familiaux, ce qui est cohérent avec l'hypothèse de Christian Chelerbourg selon laquelle les récits de la firme portent systématiquement l'injonction de « modeler la collectivité sur l'idéal de la solidarité familiale »<sup>198</sup>. Si on établit un parallèle avec l'adaptation de *la Petite Sirène*, on remarque que là aussi les valeurs familiales de Disney sont au premier plan, alors qu'elles sont également absentes de l'hypotexte littéraire.

Une étude systématique de plus grande ampleur serait nécessaire pour cartographier précisément ces valeurs en analysant les nombreuses adaptations au sein du canon des *classiques d'animation Disney*. Toutefois, nos observations semblent confirmer que l'étude du processus d'adaptation est révélatrice des valeurs et du discours des studios. Cette piste paraît particulièrement fertile pour observer les évolutions de la firme, dans la mesure où les décalages entre l'adaptation et son hypotexte s'articulent autour de thématiques récurrentes. « Disney » n'est cependant pas une entité monolithique, et il nous semble essentiel de garder à l'esprit qu'au sein des studios le consensus est rare, et dépend de nombreux individus.

En dépit d'une relative unité thématique et axiologique, le discours de la *Walt Disney Company* est aussi dicté par les personnalités fortes de ses employés. Le producteur Jeffrey Katzenberg, l'auteur Howard Ashman, le fondateur de Pixar John Lasseter, l'animateur Glen Keane ainsi que les réalisateurs John Musker et Ron Clements ont chacun influencé significativement les récits des studios. Leurs propres préoccupations autour de la paternité, de la responsabilité ou de l'autorité sont intégrés aux œuvres auxquels ils ont participé. Chelerbourg pense « Disney » comme une figure qu'il assimile à un auteur, mais on peut également reconnaître dans ce lien qui unit les productions de la firme une logique qui évoque la sérialité. Sous certains aspects, il s'agit simplement de la survie anachronique du système des studios qui caractérisait l'âge d'or Hollywoodien jusque dans les années 1960.

198 – Christian Chelerbourg, *Disney ou l'avenir en couleur*, op. cit., p. 267.

En dépit des crises et des mutations qui ont ébranlé le studio, le corpus des classiques d'animation Disney constitue à cet égard un exemple unique, que ce soit par sa longévité, son ampleur ou sa relative cohésion. La place de ce canon dans l'histoire du cinéma et des industries culturelles en fait un objet d'étude révélateur. De nombreux axes d'analyse sont prometteurs, et on pourrait s'intéresser systématiquement aux évolutions d'aspects précis comme la place des figures paternelles, aux structures des récits ou au rôle de la musique sur l'ensemble des 58 films de ce corpus.

« La relation complexe que l'industrie créative est obligée d'entretenir avec le public en fait un formidable sismographe de l'histoire des idées. Elle enregistre les frémissements qui traversent l'opinion publique, signale les dynamiques qui l'animent, situe les zones de faille, les résistances et la fragilité qui la structurent. C'est en quoi l'étude culturelle des productions de la Walt Disney Company, ne serait-ce que par leur importance économique éclaire le contemporain, et pas seulement celui des enfants et des adolescents. »<sup>199</sup>

Cette idée de Chelerbourg selon lequel les productions Disney agissent en « sismographe de l'histoire des idées » nous semble être particulièrement pertinente si on ne se limite pas à l'analyse des œuvres mais qu'on étend l'étude aux activités concrètes de production, de promotion et de réception de celles-ci. À condition de garder un rapport critique aux différents documents et témoignages, l'étude des mutations des studios Disney prend une dimension nouvelle. Si les contradictions mises en lumière dans l'analyse de *la Planète au Trésor* nous semblent significatives, c'est justement dans la mesure où, à ce moment précis, Disney Animation ne parvient pas à rester en phase avec le contexte culturel de son époque. Les productions de Disney ne peuvent pas être un miroir parfait de leur contexte. C'est pourtant le but que les studios cherchent à atteindre, et les grands échecs de la firme, tout comme ses succès historiques, sont riches d'enseignement sur les mouvements qui agitent les industries culturelles depuis les années 1930 jusqu'à aujourd'hui.



# Bibliographie

## Corpus d'étude

### Corpus principal

STEVENSON, Robert Louis, *L'Île au Trésor* [Treasure Island, 1883], Jean-Jacques Greif (trad.), éditions Tristram, 2018.

CLEMENTS, Ron (réal.) et MUSKER, John (réal.), *La Planète au Trésor : un nouvel univers* [Treasure Planet, 2002] [Long métrage] [DVD], Disney, 2003.

### Corpus secondaire

ANDERSEN, *La Petite Sirène* [Den Lille Havfrue, 1837], Dans *Contes*, Marc Auchet (trad.), Le livre de Poche, 2003.

CLEMENTS, Ron (réal.) et MUSKER, John (réal.), *La Petite Sirène* [The Little Mermaid, 1989] [Long métrage] [DVD], Disney, 2014.

HASKIN, Byron (réal.), *L'Île au Trésor*, [Treasure Island, 1950] [Long métrage] [DVD], Disney, 2003.

RZEZNIK, Johnny, « I'm still here » [Enregistrement sonore] [En ligne], 2002, [https://www.youtube.com/watch?v=\\_VjPRDDXCz4&ab](https://www.youtube.com/watch?v=_VjPRDDXCz4&ab) (page consultée le 7 septembre 2020).

HALLYDAY, David, « Un Homme Libre » [Enregistrement sonore] [En ligne], 2002, <https://www.youtube.com/watch?v=vhhJb-GVUdE&ab> (page consultée le 7 septembre 2020).

## Livres

BARONI, Raphaël, *La Tension narrative: suspense, curiosité et surprise*, éditions du Seuil, 2007.

BAZIN, André, « Pour un cinéma Impur », *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Les Éditions du Cerf, 2011.

CHELERBOURG, Christian, *Disney ou l'avenir en couleur*, Les impressions nouvelles, 2018.

FIELD, Syd, *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*, Dell Publishing, 1979.

GAUDREULT, André et MARION, Philippe, *La Transécriture, pour une théorie de l'adaptation*, colloque de Cerisy sous la direction d'André Gaudreault et Thierry Groensteen, éditions Nota Nene, Québec, 1998.

MARTEL, Frédéric, *Mainstream: Enquête sur cette culture qui plaît à tout le monde*, Flammarion, 2010.

NIÈRES-CHEVREL, Isabelle, *Introduction à la Littérature de Jeunesse*, Didier Jeunesse, 2009.

PALLANT, Chris, *Demystifying Disney: A History of Disney Feature Animation*, Continuum, 2011.

SAMOYAUULT, Tiphaine, *L'Intertextualité, Mémoire de la littérature*, Armand Colin, Paris, 2005.

STEVENSON, Robert Louis, *Essais sur l'art de la fiction*, édition établie et présentée par Michel Le Bris, France-Marie Watkins et Michel Le Bris (trad.), éditions de La Table Ronde, Paris, 1988.

STEWART, James B., *Le Royaume enchanté* [Disney War, 2005], Barbara Schmidt (trad.), Sonatine, Paris, 2011.

## Articles scientifiques

AKNIN, Laurent, « Questions d'adaptation », *La revue des livres pour enfants*, n° 230, 2006, p.99-106, [En ligne] [http://cnlj.bnf.fr/sites/default/files/revues\\_document\\_joint/PUBLICATION\\_6956.pdf](http://cnlj.bnf.fr/sites/default/files/revues_document_joint/PUBLICATION_6956.pdf) (page consultée le 7 septembre 2020).

CHATEAU, Dominique, « Diégèse et énonciation », *Communications*, n° 38, 1983. *Enonciation et cinéma*, sous la direction de Jean-Paul Simon et Marc Vernet. p. 121-154. [En ligne] [https://www.persee.fr/doc/comm\\_0588-8018\\_1983\\_num\\_38\\_1\\_1571](https://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1983_num_38_1_1571), (page consultée le 7 septembre 2020).

- GARDIES André, « Le narrateur sonne toujours deux fois », *La Transécriture, pour une théorie de l'adaptation*, colloque de Cerisy sous la direction d'André Gaudreault et Thierry Groensteen, éditions Nota Nene, Québec, 1998, p.65-80.
- GOUDMAND Anaïs, « Monde narratif / Storyworld », *Glossaire du RéNaF*, [En ligne] <https://wp.unil.ch/narratologie/2019/02/monde-narratif-storyworld/> (page consultée le 7 septembre 2020).
- KLENSCH, Caroline, « Adaptez, adaptez ! Il en restera toujours quelque chose... », *Cahiers Robinson*, n°23, 2014, p. 163-170.
- LETOURNEUX, Matthieu, « Architextualité et séries culturelles », *Cahiers Robinsons*, n°39, 2016, p. 21-33.
- LETOURNEUX, Matthieu, « Présentation générale », [En ligne] <http://mletourneux.free.fr/presentation/Presentation-generale.htm>, (page consultée le le 21 mai 2019).
- MARCOIN, Francis, « Figures paternelles », *Cahiers Robinsons*, n°22, 2007, p. 5-8.
- MASSEI, Simon, « L'esquisse du genre », *Genre, sexualité & société*, n°17, 2017, [En ligne], <http://journals.openedition.org/gss/4015>, (page consultée le 7 septembre 2020).
- MASSEI, Simon, « Les dessins animés, c'est pas la réalité. Les longs-métrages Disney et leur réception par le jeune public au prisme du genre », *Politiques de communication*, n°4, 2015, p. 93-117, [En ligne] <https://www.cairn.info/revue-politiques-de-communication-2015-1-page-93.htm>, (page consultée le 7 septembre 2020).
- PREVOST, Christine, « Disney et la géographie de la nostalgie », *Cahiers Robinson*, n°23, 2014.
- PREVOST, Christine, « Le patrimoine en séries d'animation », *Cahiers Robinsons*, n°39, 2016, p. 119-136.
- TEMKINE, Ariane, « Le Disneyverse, dernier producteur de fiction ? », *Acta fabula*, vol. 20, n° 5, Notes de lecture, 2019, [En ligne] <http://www.fabula.org/revue/document12155.php>, (page consultée le 16 octobre 2019).
- VACLAVIK, Kiera , « Visibilité variable : la carte au trésor des Mines du roi Salomon », *cahiers robinsons*, n°28, 2010, p. 19-28.

## Presse, critique, témoignages et ressources en ligne

AUGUST, John, et MAZIN, Craig « Scriptnotes, Ep 92: The Little Mermaid — Transcript », *John August*, 2013, [En ligne] <https://johnaugust.com/2013/scriptnotes-ep-92-the-little-mermaid-transcript> (page consultée le 7 septembre 2020).

AUGUST, John, et MAZIN, Craig « Scriptnotes, 128 Frozen with Jennifer Lee — Transcript », *John August*, 2014, [En ligne] <https://johnaugust.com/2014/scriptnotes-ep-128-frozen-with-jennifer-lee-transcript> (page consultée le 7 septembre 2020).

AMIDI, Amid, « Disney Just Guttled Their Hand-Drawn Animation Division », *Cartoon Brew*, 2013 [En ligne] <https://www.cartoonbrew.com/disney/breaking-disney-just-guttled-their-hand-drawn-animation-division-81043.html> (consulté le 20 mai 2019).

ARMSTRONG, Josh, « Buried Treasure: The ill-fated voyage to Treasure Planet 2 », *Animated Views*, 2014, [En ligne] <https://animatedviews.com/2014/buried-treasure-the-ill-fated-voyage-to-treasure-planet-2/> (page consultée le 7 septembre 2020).

BURROWS, Peter « Antz vs. bugs », *BusinessWeek* 23 novembre 1998, [En ligne] <https://web.archive.org/web/19991128083348/http://www.businessweek.com/1998/47/b3605013.htm>, (page consultée le 7 septembre 2020).

DREYFUS, Stéphane, « Le monde selon Disney », *La Croix l'hebdo*, 2020, [En ligne] <https://www.la-croix.com/Culture/Cinema/Le-monde-selon-Disney-2020-04-05-1201087902> (page consultée le 7 septembre 2020).

EBIRI, Bilge « Bring Back the Animation », *Vulture*, 2019, [En ligne] <https://www.vulture.com/2019/07/disney-animated-movies-what-happened-to-them.html> (page consultée le 7 septembre 2020).

HARMETZ, Aljean, « 11 Animators Quit Disney, Form Studio », *The New York Times*, 1979, [En ligne] <https://www.nytimes.com/1979/09/20/archives/11-animators-quit-disney-form-studio-loyalty-is-cited.html> (page consultée le 7 septembre 2020).

ROSSIO, Terry, « The One Hundred Million Dollar Mistake », *Wordplay*, [En ligne] <http://www.wordplayer.com/columns/wp47.100.Million.Mistake.html> (page consultée le 20 mai 2019).

SACRÉ, Jean-François, « Bob Chapek, un vétérinaire du divertissement pour coraquer Disney », *L'Echo*, 2020, [En ligne] <https://www.lecho.be/entreprises/divertissement/bob-chapek-un-veteran-du-divertissement-pour-cornaquer-disney/10210894.html> (page consultée le 7 septembre 2020).

SPIELBERG, Steven, LUCAS, George, et KASDAN, Larry, « "Raiders Of The Lost Ark" Story Conference Transcript », 1978, [En ligne] <https://moedred.livejournal.com/8269.html> (page consultée le 7 septembre 2020).

« Feature Films », *Walt Disney Animation Studio*, [En ligne] <https://www.disneyanimation.com/studio/our-films> (page consultée le 7 septembre 2020).

« The first illustrations for treasure island », *The RLS Website*, [En ligne] <http://robert-louis-stevenson.org/first-illustrations-treasure-island/> (page consultée le 7 septembre 2020).

## Sources vidéo

ADAMSON, Andrew (dir.), Vicky Jenson (dir.), *Shrek* [Long métrage], 2001, [Extrait en ligne] <https://www.youtube.com/watch?v=w2jFpdWSOvc&ab>, (page consultée le 7 septembre 2020).

ASIFA HOLLYWOOD, « John Musker and Ron Clements' Ancestry Masterclass and Q&A » [Vidéo en ligne], 2020, [https://www.youtube.com/watch?v=XF\\_V-d-wlfU](https://www.youtube.com/watch?v=XF_V-d-wlfU) (page consultée le 7 septembre 2020).

TROUSDALE, David (réal.) et WISE, Kirk (réal.), *Atlantide, l'empire perdu* [Atlantis: The Lost Empire, 2001] [Long métrage] [DVD], Disney, 2002.

DISNEY CHANNEL, « The Making of The Little Mermaid » [Vidéo en ligne], 1989, <https://youtu.be/IuHR5ZOWp-U> (page consultée le 7 septembre 2020).

PELLERIN, Michael, « The Making of 'Atlantis: The Lost Empire' » [Vidéo en ligne], 2002, <https://www.youtube.com/watch?v=tvR9Zdp74fY&ab> (page consultée le 7 septembre 2020).



## Table des illustrations

CLEMENTS, Ron (réal.) et MUSKER, John (réal.), Extraits du film *La Planète au Trésor : un nouvel univers*, 2002 – couverture, p. 21-22, p. 29-30, p. 39-40, p. 67-70, p. 75-76 et p. 81-82.

KEANE, Glen, recherches pour le personnage de John Silver – p. 10 et p. 98.

KEANE, Glen, recherche pour le personnage de Murphy – p. 94.

PYLE, Howard, « *An Attack on a Galleon* », *Harper's Monthly Magazine*, 1905 – p. 70.

KAY, Nicholas, affiche promotionnelle pour *La Fureur de vivre*, 1955 – p.75.

RIPA, John, recherches pour le personnage de Jim – p. 4 et p. 54.

WEITH, N. C., couverture pour *Treasure Island*, Charles Scribner's Sons, 1911 – p. 67.

WEITH, N. C., « *The hostage* », *Treasure Island*, Charles Scribner's Sons, 1911 – p. 67.

WEITH, N. C., « *Jim Hawkins, Long John Silver and his Parrot* », *Treasure Island*, Charles Scribner's Sons, 1911 – p. 67.

WEITH, N. C., « *Old Pew* », *Treasure Island*, Charles Scribner's Sons, 1911 – p. 68.

WEITH, N. C., « *One more step, Mr. Hands, said I, and I'll blow your brains out* », *Treasure Island*, Charles Scribner's Sons, 1911 – p. 69.