

Transcr(é)ation



L'Île au trésor : histoires d'échanges entre les adaptations cinématographiques et en bande dessinée du roman de Stevenson

Marie Enriquez

Volume 2, numéro 1, 2023

L'adaptation – De la bande-dessinée (et comics) aux films et/ou vice versa

Adaptation – From Graphic Novels (and Comics) to Films and/or vice versa

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/1110900ar>

DOI : <https://doi.org/10.5206/tc.v2i1.15548>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Western Libraries, University of Western Ontario

ISSN

2816-8895 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Enriquez, M. (2023). L'Île au trésor : histoires d'échanges entre les adaptations cinématographiques et en bande dessinée du roman de Stevenson.

Transcr(é)ation, 2(1), 1–26. <https://doi.org/10.5206/tc.v2i1.15548>

Résumé de l'article

L'Île au trésor, paru en 1883, a connu, dès la fin du XIXe siècle, un grand succès qui a vite entraîné, au début du XXe siècle, son adaptation dans des médiums de l'image naissants – cinéma (dès 1920) et bande dessinée (dès 1936). Ces adaptations ont pu être favorisées par l'écriture très visuelle de Stevenson. Le roman a connu une douzaine d'adaptations au cinéma, ainsi que plusieurs adaptations en série d'animation. Quant à la bande dessinée, il s'agit à notre connaissance du roman ayant donné lieu au plus grand nombre d'adaptations dans ce médium, avec plus d'une vingtaine d'albums ou fascicules, mais également à des suites ou des réécritures. Loin d'être cloisonnées, les adaptations cinématographiques et « bédéesques » se sont nourries d'échanges mutuels. Cet article se propose d'étudier la manière dont les nombreuses adaptations en bande dessinée du roman de Stevenson (que ce soient des bandes dessinées franco-belges, mais aussi des comics ou des mangas) ont pu subir l'influence des adaptations cinématographiques du même roman, mais également influencer sur la production audiovisuelle. Nous nous questionnerons sur les liens entre l'oeuvre source et les adaptations dans les deux médiums, ainsi que sur les influences mutuelles entre adaptations de médiums différents.

© Marie Enriquez, 2023



Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne.

<https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/>

érudit

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche.

<https://www.erudit.org/fr/>

L'Île au trésor : histoires d'échanges entre les adaptations cinématographiques et en bande dessinée du roman de Stevenson

MARIE ENRIQUEZ

3L.AM, Université d'Angers

RÉSUMÉ

L'Île au trésor, paru en 1883, a connu, dès la fin du XIX^e siècle, un grand succès qui a vite entraîné, au début du XX^e siècle, son adaptation dans des médiums de l'image naissants – cinéma (dès 1920) et bande dessinée (dès 1936). Ces adaptations ont pu être favorisées par l'écriture très visuelle de Stevenson. Le roman a connu une douzaine d'adaptations au cinéma, ainsi que plusieurs adaptations en série d'animation. Quant à la bande dessinée, il s'agit à notre connaissance du roman ayant donné lieu au plus grand nombre d'adaptations dans ce médium, avec plus d'une vingtaine d'albums ou fascicules, mais également à des suites ou des réécritures. Loin d'être cloisonnées, les adaptations cinématographiques et bédéesques se sont nourries d'échanges mutuels. Cet article se propose d'étudier la manière dont les nombreuses adaptations en bande dessinée du roman de Stevenson (que ce soient des bandes dessinées franco-belges, mais aussi des comics ou des mangas) ont pu subir l'influence des adaptations cinématographiques du même roman, mais également influencer sur la production audiovisuelle. Nous nous questionnerons sur les liens entre l'œuvre source et les adaptations dans les deux médiums, ainsi que sur les influences mutuelles entre adaptations de médiums différents.

Mots clés : *Stevenson · bande dessinée · cinéma · adaptation · transmédialité*

Introduction : *L'Île au trésor*, un roman fréquemment adapté au cinéma et en bande dessinée

Lorsque Robert Louis Stevenson publie son premier roman, *L'Île au trésor*, dans le magazine *Young Folks*, en 1882, le succès est mitigé. Il faut attendre la parution en volume, en 1883, pour que le roman connaisse un succès qui ne se démentira plus. Ainsi, l'éditeur Hetzel propose une traduction en français dès 1885. *L'Île au trésor* devient, en quelques années, un incontournable des récits pour adolescents, qui marquera des générations de lecteurs. Dès le début du XX^e siècle, les médiums de l'image naissants, comme le cinéma ou la bande dessinée, friands d'adaptations littéraires, se tournent vers ce court roman d'aventure, sorte de syncrétisme du récit de pirates. Le cinéma s'en empare dès ses débuts, avec le film de Maurice Tourneur (1920), muet et en noir et blanc. La bande dessinée ne demeure pas longtemps en reste : dès 1936, Sven Elven livre pour *New Fun Comics*, puis *More Fun Comics* – un mensuel édité par la National Allied Publications (l'ancêtre de DC Comics) à partir de 1934 – une première adaptation pour le neuvième art, à raison d'une planche par numéro. Si cette première adaptation reste inachevée, le filon est trouvé, et *L'Île au trésor* figure en bonne place de chacune des collections de classiques illustrés, que ce soit aux Etats-Unis ou en Europe. On recense une vingtaine d'adaptations « pures » (sans compter les suites ou les réécritures), avec des parutions très récentes. Quant au cinéma, de nombreuses adaptations en long métrage ont été réalisées, auxquelles il faut ajouter plusieurs séries – animées ou en prises de vue réelle. Dans son article consacré à *L'Île au trésor* au cinéma, Francis Bordat recense « une quarantaine d'adaptations filmées de *L'Île au trésor* (pour le cinéma ou la télévision) entre 1908 et 1998¹ », sans compter que le chiffre n'a cessé d'augmenter depuis. En ce qui concerne la bande dessinée, *L'Île au trésor* fait à notre connaissance partie des œuvres ayant connu le plus grand nombre d'adaptations, si ce n'est la plus adaptée. Thierry Groensteen² parle d'« adaptogénie » pour désigner cette facilité qu'ont certaines œuvres à se voir transposées dans des médiums différents de celui pour lequel elles ont été créées.

Cet engouement pour ce petit roman peut s'expliquer d'abord par son contenu, qui réunit tous les ingrédients d'un récit de pirates (attaque d'une

¹ Bordat, Francis, « L'Image à l'aventure : *L'Île au trésor* au cinéma », *R. L. Stevenson et A. Conan Doyle : Aventures de la fiction*, Rennes : Terres de Brume, 2003.

² Groensteen, Thierry, « La Transécriture : Le processus adaptatif (Tentative de récapitulation raisonnée) », *La Transécriture, pour une théorie de l'adaptation*, Québec : Colloque de Cerisy, Nota Bene, 1998.

auberge, mutinerie, recherche d'un trésor) et qui propose des personnages au fort potentiel visuel (notamment Long John Silver, mais aussi l'aveugle Pew, ou Ben Gunn le marron). De plus, le récit est bref, parfaitement découpé en chapitres courts qui forment autant de séquences autonomes. Mais l'écriture de Stevenson est certainement aussi pour beaucoup dans ce rapprochement avec les genres narratifs en images. En effet, on peut penser, comme Benoît Berthou, que pour qu'une transposition soit réussie, une certaine proximité de l'œuvre source avec le médium d'arrivée est nécessaire. D'après lui, les auteurs de bande dessinée – et de cinéma – seraient plus enclins à s'emparer de textes « entretenant des rapports immanents avec l'image³. » *L'Île au trésor*, comme beaucoup de romans du XIX^e siècle, a été largement illustré dans ses différentes éditions. Mais surtout, Stevenson est un auteur conscient du pouvoir d'évocation des images, qu'il mentionne à plusieurs reprises dans ses essais sur l'art de la fiction, parlant de scènes qui « marque[nt] le récit comme une illustration⁴. » Il s'appliquera donc à créer lui aussi des scènes frappantes dotées d'un fort potentiel visuel. Cela peut tenir dans ses descriptions de personnages, aussi concises qu'irréalistes (ainsi, Silver est décrit comme ayant « un visage en forme de gros jambon⁵ »), dans ses inventions d'éléments mystérieux (comme la marque noire⁶), ou dans l'agencement de scènes très frappantes (le sabre de Bones arrêté par l'enseigne de l'auberge alors qu'il allait s'abattre sur Chien Noir, Jim caché au fond du tonneau de pommes et découvrant la mutinerie en préparation, etc.). Ces passages au fort pouvoir de suggestion font naître des images mentales chez la lectrice, et suscitent, chez les créateurs, une volonté de reproduire ces scènes en images. C'est ce qui explique en partie le grand nombre d'éditions illustrées de *L'Île au trésor* et d'adaptations dans le septième et le neuvième art.

Pour autant, la pratique de l'adaptation ne va pas de soi. Il ne s'agit pas de simplement ajouter des images aux mots du roman, car les différents médiums

³ Berthou, Benoît, « Médiation, figuration, traduction : trois conceptions de l'adaptation d'œuvres littéraires en bande dessinée », *Bande dessinée et adaptation : littérature, cinéma, TV*, Clermont-Ferrand : Presses Universitaires Blaise Pascal, 2015, p. 67.

⁴ Stevenson, Robert Louis, « À bâtons rompus sur le roman », *Essais sur l'art de la fiction*, Paris : Éditions Payot, 1992, p. 210.

⁵ Stevenson, Robert Louis, *L'Île au trésor, Œuvres I*, Paris : Gallimard, coll. « Bibliothèque de la Pléiade », 2001, p. 532.

⁶ Cet élément iconographique – une tache noire sur un morceau de papier blanc – fait partie des inventions de Stevenson qui sont entrées dans le folklore autour de la piraterie. Elle est remise à un traître pour l'informer de son élimination future par l'équipage. Dans *L'Île au trésor*, sa première apparition est entourée d'un halo de mystère, puisque sa découverte semble causer la mort de Bones. On retrouve cet objet symbolique dans d'autres récits de pirates, en particulier *Pirates des Caraïbes* (2006).

ne reposent pas sur les mêmes dispositifs de narration. L'adaptation peut se définir comme une répétition sans reproduction ou quasiment comme une entreprise de traduction, puisqu'il s'agit de réécrire une œuvre dans un autre médium que celui pour lequel elle a été conçue. Passer d'un médium textuel à un médium visuel et sonore comme le cinéma, ou à un hybride texte-image comme la bande dessinée, nécessite le recours à des procédés propres à ces médiums, mais dont certains sont communs. Ainsi, bande dessinée et cinéma ont inventé conjointement l'usage des différents plans et cadrages. Il est alors intéressant de se demander si les adaptations de *L'Île au trésor*, au cinéma ou en bande dessinée, sont cloisonnées, chaque médium se référant uniquement à lui-même, ou bien si elles ont pu se nourrir d'échanges mutuels. Nous réfléchissons d'abord à l'influence éventuelle de l'univers visuel des films sur les adaptations en bandes dessinées, puis aux similitudes de la narration entre les deux médiums, avant de nous pencher sur le cas de deux adaptations – un manga, *Shin Takarajima* (Tezuka, 1965), et le film de Byron Haskin pour Walt Disney (1950) – qui ont engendré une vague d'adaptations dans l'autre médium.

L'influence de l'univers visuel des films sur les adaptations en bande dessinée

L'auteur de bande dessinée qui décide d'adapter *L'Île au trésor* n'est pas vierge de références visuelles. En effet, avant d'être adapté, le roman a été largement illustré par des artistes renommés de la fin du XIX^e siècle et du début du XX^e siècle, tels Georges Roux, N.C. Wyeth, ou encore Edmond Dulac. De plus, les adaptations à l'écran, fréquentes (puisque nous en relevons au moins une par décennie depuis les années 1920) ont permis à des générations d'enfants et d'adolescents de découvrir les aventures de Jim. Plusieurs auteurs de bande dessinée reconnaissent d'ailleurs être venus au roman par l'entremise de ses adaptations cinématographiques ou télévisuelles : on pense à Jean-Marie Woehrel⁷, à Sébastien Vastra⁸, ou encore à Roy Thomas⁹. Il semble donc logique

⁷ « Je l'ai vécu à travers mes yeux d'enfant d'abord par un feuilleton TV, puis par les films hollywoodiens, qui m'ont poussé à lire un jour le livre », Woehrel, Jean-Marie, entretien à propos de son adaptation de *L'Île au trésor*, réalisé par email le 25/06/2015. Voir les annexes de notre thèse de doctorat : <https://theses.hal.science/tel-03517995>.

⁸ « Dans les années quatre-vingt, j'avais également été marqué par l'anime japonais *Takarajima*, une belle adaptation de *L'Île au trésor* », Vastra, Sébastien, « Le Lion et l'odyssée », interview par Laurent Gianati et David Wesel, *BDGest*, février 2015.

que les auteurs de bandes dessinées aient nourri leur imaginaire (concernant l'apparence des personnages, les choix de plans et de cadrage, l'enchaînement des péripéties) des différentes adaptations visionnées. Nous commencerons par recenser quelques ressemblances qui laissent penser que les adaptations à l'écran ont eu une influence sur les adaptations sur papier.

L'apparence physique des personnages

La plus visible des influences du cinéma sur la bande dessinée réside peut-être dans le choix du physique donné aux personnages par les dessinateurs. En effet, à quelques rares exceptions, les personnages du roman ne sont pas décrits par Stevenson. Quand leur apparence est évoquée, cela tient en quelques lignes, comme c'est le cas de cette présentation de Chien Noir : « Il avait le teint terreux et il lui manquait deux doigts à la main gauche. Bien qu'il portât un coutelas au côté, il ne me fit guère l'effet d'être porté sur la bagarre » (Stevenson, p. 499). Plutôt que de longues descriptions réalistes, Stevenson préfère broser des portraits brefs, privilégiant un élément visuel qui frappera l'imagination, comme la cicatrice de Billy Bones :

L'homme était grand, vigoureux et corpulent. Il avait le teint bistre, les cheveux noués en une queue poisseuse qui retombait sur le col d'un habit bleu couvert de taches, des mains rugueuses et couturées, des ongles noirs et cassés et, en travers de la joue, la marque laissée par un sabre, d'un blanc sale et livide (Stevenson, p. 493).

D'autres personnages ne sont pas du tout décrits : c'est le cas du docteur, du châtelain, et de Jim. L'on ne sait rien de ce personnage-narrateur, même pas son âge : est-il un enfant ou un adolescent ? Seules quelques hypothèses sont possibles, basées sur de rares indices laissés par l'auteur. Ainsi, Jim embarque sur l'*Hispaniola* en qualité de mousse, terme qui désigne un jeune marin de moins de dix-sept ans. Ses actions, tout comme son langage, semblent indiquer que l'on a affaire à un adolescent en pleine construction personnelle, ce qui tend à faire de *L'Île au trésor* une sorte de roman d'apprentissage. Cependant, de nombreuses adaptations cinématographiques le représentent comme un petit garçon, d'une douzaine d'années, aux cheveux blonds, symbole d'innocence : si l'on excepte le

⁹ Dans l'introduction de Roy Thomas à *Treasure Island*, on lit: « I first met all of them in the 1950 Walt Disney film version of Robert Louis Stevenson's *Treasure Island*, well over half a century ago, when it first played on the big silver screen. For me, the one-legged pirate will always look, in my mind's eye, like actor Robert Newton... and Bobby Driscoll will always seem the personification of young Jim » (Gully, Mario ; Thomas, Roy, *Treasure Island*, Marvel, coll. « Marvel Illustrated », 2008, p. 4-5).

film de Tourneur, où Jim est incarné par une jeune actrice de vingt ans (Shirley Mason), dans les films de Victor Fleming (1934), de Haskin (1950) ou de John Hough (1973), les acteurs ont entre onze et treize ans. Dans l'ouvrage collectif *100 films : Du roman à l'écran*, Laurent Aknin voit dans ce déplacement de l'âge de Jim une tendance du cinéma américain :

Cette réduction du personnage de Jim à l'état de garçonnet est typique du cinéma américain « classique » dans lequel la figure de l'adolescent n'existe tout simplement pas : on est soit enfant, soit adulte. (...) En supprimant ainsi toute « l'ambiguïté » attachée au personnage de l'adolescent, le film devient d'autant plus consensuel et, dans son sens économique, parfaitement « familial », c'est-à-dire pouvant être vu aussi bien par les enfants que par les adultes qui les accompagnent¹⁰.

Il faut en effet attendre le film de Fraser Heston (1990) et l'interprétation de Christian Bale, âgé de seize ans au moment du tournage, pour que Jim retrouve son statut d'adolescent – le film est justement construit sur cette idée de passage à l'âge adulte. Dans l'adaptation de Steve Barron (2012), l'acteur qui joue Jim a même dix-neuf ans. En même temps que son vieillissement, on observe un « brunissement » du personnage qui perd alors son caractère angélique. Dans les adaptations en bandes dessinées que nous avons étudiées, les deux représentations existent, mais on remarque que les versions les plus récentes tendent de plus en plus à représenter Jim comme un adolescent, en transition entre l'enfance et l'âge adulte (on pense notamment à la version de Vastra (2015), avec des animaux anthropomorphes, où Jim n'est ni un lionceau ni encore un lion adulte à la crinière développée). Cependant, dans la majorité des cas, Jim est bien un petit garçon blond, plein de candeur et de fragilité. On peut donc aisément penser que les auteurs de bandes dessinées ont été influencés par l'aspect physique donné à Jim dans les films qui ont bercé leur jeunesse.

Certains dessinateurs sont allés plus loin et ont donné à leurs personnages les traits des acteurs des adaptations. C'est le cas d'Alex Blum qui, en 1954, a donné à Jim les traits de l'actrice Shirley Mason, qui l'incarnait dans le film de Tourneur, ou d'Hugo Pratt qui s'est inspiré du visage de Wallace Beery pour représenter Long John Silver, allant jusqu'à copier son œil mi-clos (illustration 1). Ces exemples montrent que les auteurs de bandes dessinées sont influencés par leur expérience de spectateur.

¹⁰ Aknin, Laurent, « L'Île au trésor », *100 films : Du roman à l'écran*, Mitterand, Henri (dir.), Poitiers : SCÉRÉN-CNRP, Nouveau monde éditions, 2011, p. 161-162.



Illustration 1 – Silver (Pratt, 1965) et incarné par W. Beery (Flemming, 1934)

On pense également à la série de *comics* consacrée à Long John Silver dans le magazine *Long John Silver and the Pirates* (1956 et 1957) : dans les premiers épisodes, Long John Silver a nettement la face rieuse de Robert Newton dans le film de Haskin (1950). Cependant, les dessinateurs des épisodes suivants prendront de la distance avec le physique de l'acteur, jusqu'à s'en éloigner totalement comme le montre la capture du film, pratiquement recopiée dans la première case de la bande dessinée de Charlton Comics et les changements apportés aux trois autres (illustration 2). Dans les derniers épisodes, il n'est plus reconnaissable que grâce à son habillement (costume rouge et tricorne noir) et ses accessoires (jambe de bois et cache œil dans le dernier numéro), accessoires qui sont d'ailleurs une construction totalement indépendante de la description du personnage dans le roman, preuve que le *comics* s'est peu à peu affranchi de la tutelle du roman, d'abord en s'appuyant sur le personnage de Silver dans le film, puis en le redéfinissant totalement.



Illustrations 2 – Silver incarné par R. Newton (Haskin, 1950) et dans *Long John Silver and the Pirates* (de 1956 à 1957)

Avec ses personnages animaliers anthropomorphes, Vastra propose quant à lui un traitement original des personnages du roman de Stevenson. Cependant, si ce choix est inédit en bande dessinée pour une adaptation de *L'Île au trésor*, le cinéma d'animation a pris ce risque avant lui. En 1965, Osamu Tezuka réalise *Shin Takarajima*, un téléfilm en noir et blanc d'une heure, avec des protagonistes

Transcr(é)ation

animaliers : Jim est un lapin, Silver un loup, Trelawney un cochon, Livesey un cerf, etc. Il ne faut pas confondre cet *anime* avec *Dobutsu Takarajima (Les Joyeux pirates de l'île au trésor)*, long métrage d'animation de Hiroshi Ikeda (1971) où Jim est un enfant humain, tandis que les autres personnages sont des animaux, notamment Silver, représenté sous les traits d'un cochon. Il faut également citer la série britannique *La Légende de l'île au trésor*, diffusée par ITV entre 1993 et 1995 en deux saisons de treize épisodes chacune. Les personnages sont représentés sous les traits de différents animaux (Silver est un renard et Jim un lapin, par exemple) et l'intrigue prend de nombreuses libertés. Mentionnons finalement le film *La Planète au trésor : Un nouvel univers*, long métrage d'animation des studios Disney (2002). Outre la transposition du roman dans un univers *steampunk*, on remarque que plusieurs personnages sont des animaux, comme le capitaine qui devient une chatte ou le docteur qui a une physionomie canine.

Cette pratique de donner des traits animaliers à des personnages n'a évidemment pas été inventée par le cinéma d'animation, puisqu'on peut la faire remonter au genre de la fable. En bande dessinée, le genre tend à se développer également, avec plusieurs séries à succès comme *Blacksad* de Canales et Guarnido, ou *De Capes et de Crocs* de Ayroles et Masbou. Le choix de Vastra s'inscrit donc dans une certaine tradition, mais il en fait une utilisation originale. Dans son adaptation de *L'Île au trésor*, l'attribution d'un animal à tel ou tel personnage est pensée en fonction de sa personnalité, de son rôle dans le roman, et de la symbolique associée à l'animal. Ainsi, il a fait le choix d'un imposant gorille, animal incarnant à la fois la force tranquille et l'agressivité, pour représenter la double personnalité de Silver. Les grands mâles des montagnes africaines sont appelés des « dos argentés », ce qui permet également de faire un jeu de mots avec la signification du mot anglais « silver ». Mais la transposition prend tout son sens lorsque l'on se souvient que Stevenson lui-même utilise des métaphores simiesques pour décrire son personnage, doté d'après lui de l'agilité d'un singe malgré son infirmité. Pour les autres personnages, certains choix coulaient de source : ainsi, Chien Noir est un doberman noir, aux dents acérées et à l'air cruel. Pour d'autres, il a fallu réfléchir à l'animal qui représenterait le mieux leur personnalité : ainsi, le docteur Livesey, l'ami fidèle, est un chien familier, tandis que le capitaine Smolett, à l'air fier et sévère, est un beau rapace. L'identité animalière des personnages est sans cesse rappelée dans les dialogues : « C'est ça, déguerpis la queue entre les pattes ! Et t'avise pas de remontrer ta sale truffe ou je te l'amputerai¹¹ » ou « Sors de là, gamin, ça sent le fauve depuis un

¹¹ Vastra, Sébastien, *Jim Hawkins*, Tome 1 : *Le Testament de Flint*, Roubaix : Ankama Éditions, 2015, p. 18.

moment ! » (Vastra, 2015, p. 14) Mais c'est parfois aussi le texte original qui semble avoir induit cette animalisation des personnages, comme lorsque Chien Noir, comme pour justifier son surnom, déclare : « Ah Bill ! c'est qu'on en a connu tous les deux des aventures, depuis qu'j'ai perdu mes deux griffes » (Stevenson, p. 520). En choisissant des personnages animaliers, Vastra s'inscrit donc dans une tradition de la bande dessinée et de l'animation, mais souligne également l'attention portée au texte source. Alors que ce choix d'animaux anthropomorphes semble davantage répondre à une tendance ou à une mode des séries d'animation de l'époque, Vastra montre sa pertinence par rapport au roman, exploitant l'animalité des personnages.

On remarque donc des choix similaires concernant l'aspect physique des personnages, entre les adaptations en bande dessinée et les adaptations à l'écran. Dans bien des cas, il apparaît que les auteurs de bandes dessinées ont subi l'influence des représentations des personnages dans les adaptations cinématographiques, que ce soit en ce qui concerne le personnage de Jim, non décrit dans le roman, ou Silver, dont la représentation correspond parfois davantage à son apparence dans les différents films qu'à sa description par Stevenson. En ce qui concerne le choix de personnages animaliers anthropomorphes, on remarque toutefois que ce qui apparaissait comme une influence des adaptations animées de *L'Île au trésor* s'apparente plutôt à une lecture attentive et astucieuse du roman.

Les choix de plans et le cadrage

Comme la peinture, la bande dessinée et le cinéma ont en commun le cadre, espace défini de représentation. Tant dans la bande dessinée qu'au cinéma,

le langage se compose d'une succession de plans, c'est-à-dire d'images à cadrage variable, obéissant à une syntaxe : le montage. La planche de bande dessinée correspond sensiblement à la « séquence » cinématographique¹².

Le dessinateur et le réalisateur doivent faire les mêmes choix : que montrer dans le cadre de l'image ? La bande dessinée pratique la répétition des cadres, et c'est cette succession qui crée la narration, là où le cinéma fait varier le cadre en déplaçant la caméra. Si, dans les débuts de la bande dessinée, les cadres

¹² Lacassin, Francis, *Pour un 9^e art, la bande dessinée*, Paris : Union générale d'éditions, coll. « 10/18 », 1971, p. 345.

étaient relativement fixes et ressemblaient à de petites scènes de théâtre (avec des personnages représentés en plan moyen), les auteurs ont très vite innové dans leur variation, alternant les échelles de plan et les points de vue. D'après Francis Lacassin, la bande dessinée aurait fait figure de précurseur dans l'usage des différents plans, notamment le gros plan¹³. De plus, la bande dessinée a l'avantage de pouvoir faire varier la forme du cadre, avec des cases en format portrait ou paysage, panoramique ou pleine page, là où le cinéma compose généralement avec une forme unique. À cet égard, il sera intéressant de comparer l'emploi des différents cadrages dans les adaptations de *L'Île au trésor* en bande dessinée et à l'écran, et de relever d'éventuelles similitudes.

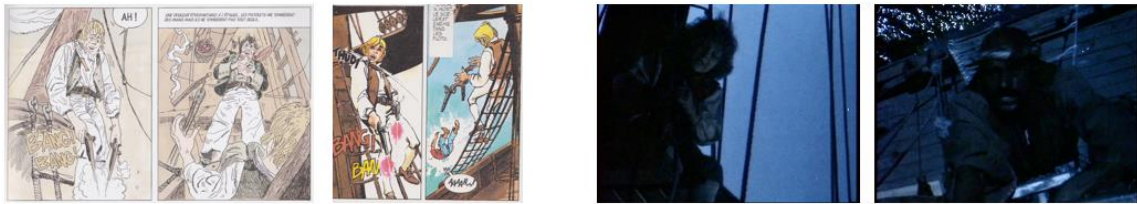
En ce qui concerne le gros plan, les bandes dessinées qui adaptent *L'Île au trésor* en font un usage plus répandu que les films. En effet, elles utilisent le gros plan sur le visage des personnages pour mettre en valeur leurs émotions. C'est particulièrement vrai pour le personnage de Jim : si, dans le roman, le texte renseignait sur ses émotions (puisque'il est le narrateur), en bande dessinée, c'est le gros plan qui va jouer ce rôle. Le visage de Silver pourra aussi être l'objet de gros plans, notamment pour mettre en évidence sa duplicité. Cependant, dans les adaptations à l'écran, les gros plans sur les personnages sont relativement rares et semblent réservés au traitement d'objets importants dans la narration, notamment la marque noire et la carte. On remarque des plans semblables dans les deux médiums concernant le premier, avec un gros plan sur des mains tenant le petit papier marqué d'un rond noir. Quant à la découverte de la carte, on observe fréquemment une alternance entre un plan rapproché sur les personnages, et un gros plan centré sur la carte, comme si la caméra adoptait le point de vue des personnages pour voir ce qu'ils regardent (illustrations 3). Le gros plan fonctionne alors comme un outil de focalisation interne.



Illustrations 3 – La carte chez Hough (1972) et Bugg (1942)

¹³ A propos de Louis Forton, Lacassin écrit : « Après avoir appris à manière format des images, il cadre enfin, en avril 1911, son premier gros plan - peut-être le premier de la bande dessinée française - devant le cinéaste Louis Feuillade de près de deux ans » (1971, p. 351).

Autre usage commun des plans et cadrages entre les médiums : celui de l’alternance de la contre-plongée et de la plongée, notamment dans la scène du mât¹⁴. Il s’agit d’un plan dans lequel le point de vue adopté par la caméra s’éloigne de l’horizontal, créant un certain déséquilibre dans l’image qui va jouer un rôle dans la narration. La scène où Jim est en haut du mât de l’*Hispaniola*, Israël Hands à ses trousses, peut facilement donner lieu à des alternances entre la contre-plongée (orientée en hauteur vers Jim) et la plongée (penchée vers Hands). L’alternance rapide de ces plans produit une impression de vertige tant pour le lecteur que le spectateur, tantôt placés dans la position de Hands montant au mât, tantôt dans celle de Jim regardant vers le vide. On remarquera qu’en bande dessinée, l’usage de cases plus hautes que larges contribue à l’impression de verticalité liée au mât et à la chute (illustrations 4).



Illustrations 4 – La scène du mât chez Pratt (1965), De la Fuente (1973) et Hough (1972)

Dans ces quelques exemples, difficile de dire à qui revient la paternité de l’usage de ces différents plans, entre la bande dessinée et le cinéma. Difficile également d’affirmer que tel dessinateur s’est nourri du visuel d’un film en particulier, ou que tel réalisateur a eu entre les mains un ou plusieurs *comics*. Pourtant, dans le cas de l’adaptation en trois volumes de David Chauvel et Fred Simon (2007 à 2009), le dessinateur semble avoir une solide culture cinématographique et s’être nourri des adaptations de *L’Île au trésor* sur grand écran, en particulier de celles de Fleming et de Hough. On pense à ce plan large en plongée sur l’*Hispaniola* s’éloignant de Bristol (comme chez Hough (illustrations 5)) ou au débarquement des deux chaloupes sur les plages de l’île, vu depuis la terre à travers la végétation, avec le navire à l’arrière-plan (composition qui rappelle un plan de Fleming). On note cependant l’usage de cases panoramiques, qui se prêtent particulièrement au plan d’ensemble et donnent une vue plus large de la situation.

¹⁴ Dans cette scène, Jim est poursuivi par Israël Hands, sur le pont du navire, puis dans les haubans, jusqu’au sommet du mât de misaine.



Illustrations 5 – *L’Hispaniola* chez Chauvel et Simon (2007) et Hough (1972)

Dans d’autres cases encore, le film de Flemming apparaît comme une source d’inspiration visuelle : Jim montant à la poupe de *l’Hispaniola*, Jim encerclé par les pirates lors de son retour au fortin, dans une scène éclairée à la lueur des torches. On pense également à la scène lors de laquelle Jim assiste, caché dans les fourrés, au meurtre de Tom, le marin fidèle, par Long John : la lectrice du roman, comme le public du film de Hough, est d’abord placée du point de vue de Jim, caché dans les buissons, tandis que les personnages de Silver et Tom sont vus à travers la végétation. Puis, dans un champ-contrechamp, le point de vue s’inverse, et l’image se concentre sur le visage de Jim en gros plan, reflétant sa sidération, accentuée encore dans la bande dessinée par le choix du plan panoramique (illustrations 6).



Illustrations 6 – Jim caché chez Hough (1972) et Chauvel et Simon (2006)

Que ces ressemblances soient conscientes ou non importe peu : ces différents exemples illustrent l'influence visuelle à laquelle sont soumis les dessinateurs de bande dessinée. Illustrations du roman, adaptations au cinéma, à la télévision, précédentes adaptations en bande dessinée, le dessinateur n'est jamais vierge de représentations visuelles de *L'Île au trésor*, et des réminiscences transparaissent dans son travail, notamment dans le choix de la composition des images à l'intérieur du cadre de la case.

Des constructions du récit analogues

Les similitudes entre les adaptations en bande dessinée et les adaptations au cinéma ne concernent pas uniquement la mise en image, elles sous-tendent également la narration. Le processus d'adaptation, tous médiums confondus, nécessite des changements par rapport à l'œuvre source, notamment en ce qui concerne la structure du récit. Cela peut venir des contraintes techniques, par exemple en termes de longueur, mais aussi des spécificités du médium d'arrivée.

On remarque une grande disparité en ce qui concerne le volume des adaptations : en bande dessinée, les adaptations en plusieurs tomes, comme celles de Vastra ou de Chauvel et Simon, sont assez rares, et côtoient un grand nombre d'adaptations en album one-shot de 48 pages, voire même en fascicules d'une trentaine de pages. Parmi les adaptations à l'écran, on observe le même écart : ainsi, l'adaptation de Tourneur (1920) ne dure que 76 minutes, contre 132 minutes pour celle de Heston (1990). Si on excepte le téléfilm de Barron, en deux parties de 90 minutes chacune, ainsi que les séries, animées ou non (qui délaient généralement l'intrigue de manière à proposer du contenu nouveau pour chaque épisode), la tendance est plutôt à condenser l'intrigue du roman pour la faire tenir en un nombre limité de pages ou de minutes.

La bande dessinée et le cinéma vont alors avoir recours à l'ellipse, qui passera sous silence certains éléments de l'intrigue et permettra un enchaînement plus rapide des événements. Films et bandes dessinées pratiquent l'accélération narrative (notamment par l'usage de la voix-off, comme dans le film de Hough) ou du récitatif (utilisé par Chauvel et Simon pour raconter en peu de temps les moments de pause narrative, comme l'attente avant le départ, le voyage de retour sans histoire, *etc.*). Cela a l'avantage de faire entendre la voix du narrateur, Jim, qui raconte après-coup ses aventures, comme dans le roman. Souvent, ce sont des épisodes entiers qui sont retranchés de l'intrigue. C'est le cas de l'épisode du roman où Jim et sa mère vont chercher de l'aide au village en prévision de l'attaque de l'auberge et reviennent bredouilles, ou encore de

l'errance en mer de Jim dans son coracle, après qu'il a coupé les amarres de l'*Hispaniola*, et avant qu'il ne parvienne à se hisser à son bord : ces deux épisodes sont fréquemment retranchés des adaptations dans les deux médiums malgré leur rôle symbolique. En ce qui concerne l'aventure en mer de Jim, notamment, elle est dotée d'une symbolique œdipienne forte, qui participe du parcours initiatique du héros. Or, force est de constater que la thématique sexuelle sous-jacente du livre est très fréquemment gommée dans les adaptations en images, au profit des aventures.

Les changements peuvent également venir d'une particularité de la narration du roman, difficilement transposable à l'image. En effet, malgré son apparente simplicité et sa linéarité, le roman de Stevenson utilise la double narration au moment de l'arrivée sur l'île où Jim va vivre des aventures de son côté. Le docteur prend alors le relai pour raconter les événements non vécus par le garçon, dans trois chapitres qui viennent s'intercaler au milieu du récit de Jim : une analepse s'opère pour expliquer comment les gentlemen ont fui le navire et pris possession du fortin avant d'être rejoints par le jeune héros. Si ce procédé fonctionne bien dans le roman, il devient difficilement justifiable dans une narration par l'image, qui permet plus facilement de faire alterner les scènes centrées sur Jim et celles consacrées aux gentlemen. Dans les différentes adaptations, les deux arcs narratifs sont en général traités en parallèle, et les événements sont racontés dans l'ordre chronologique. Cela a certes pour avantage de simplifier le récit mais supprime du même fait l'effet de surprise au moment où Jim découvre le pavillon anglais flottant dans la jungle. Cela atténue aussi le rôle prépondérant du docteur dans le roman de Stevenson, véritable père de substitution pour Jim qui vient le suppléer lorsque son récit est défaillant. On remarque que, dans les deux médiums adaptant, les choix de narration sont sensiblement les mêmes. La tendance va à la simplification de l'intrigue, au resserrement sur l'aventure et la chasse au trésor – thèmes « grand public » – et à une atténuation de la symbolique.

Parfois, les liens entre adaptation en bande dessinée et adaptation au cinéma se font au détriment du lien avec l'œuvre source. Ainsi, des épisodes inventés de l'adaptation cinématographique de Peter Rowe se retrouvent dans l'adaptation de Vastra, *Jim Hawkins*. Sorti en 1999, le film de Rowe est l'une des adaptations qui prend le plus de libertés avec le roman de Stevenson. En effet, dans cette version, les trois gentlemen (le docteur, le châtelain et le capitaine Smolett) ne valent pas mieux que les pirates, et n'hésitent pas à évincer Jim de la chasse au trésor puis à le sacrifier à leurs intérêts. Au contraire, Silver se montre bien moins machiavélique que dans le roman et prend très vite le parti du jeune

garçon. Vastra ne suit pas Rowe dans ce renversement des valeurs, cependant, il réutilise deux scènes assez anecdotiques qui ne figurent pas dans l'œuvre originale et qui ont été inventées pour le film. La première a lieu lors de l'arrivée de Jim à Bristol : alors qu'il erre dans les rues de la ville à la recherche de l'auberge de Silver, Jim est accosté par des prostituées dont il refuse les avances d'un air embarrassé. Cela a pour mérite de souligner le caractère presque-adulte du garçon, son éveil à la sexualité mais, également, son rejet. La deuxième scène ajoutée consiste en un rite de passage par lequel Jim entre dans la « famille » des pirates de l'*Hispaniola*. Dans le film de Rowe, il s'agit d'un tatouage que Silver fait faire au jeune garçon, tandis que chez Vastra, Silver perce l'oreille du mousse. Dans les deux cas, la symbolique est claire : « T'es devenu un vrai gentilhomme de fortune comme nous autres » (Rowe, 1999) et « Te voilà des nôtres, Jim » (Vastra, 2018, p. 26). Ici encore, difficile de dire si ces emprunts sont conscients ou non (d'autant que Vastra ne va pas aussi loin que Rowe dans le renversement de l'allégeance de Jim, des gentilshommes vers les pirates) mais ils témoignent d'un échange entre adaptations de médiums différents, c'est-à-dire d'un imaginaire commun qui s'est construit à partir du roman et au-delà de lui.

Un autre témoignage de cette création commune réside dans les adaptations qui ont fait glisser *L'Île au trésor* vers un autre genre. Très vite, des adaptations à l'écran ont commencé à donner une orientation comique aux aventures de Jim, registre absent du roman. Il faut citer le téléfilm *Shin Takarajima* de Tezuka, qui multiplie les gags sur le modèle des *cartoons* américains et le comique de situation. On pense également au *Muppet Treasure Island*, de Brian Henson (1996), qui revisite le classique à travers les marionnettes des *Muppets*. Même une adaptation assez classique, comme celle de Rowe, verse parfois dans le registre comique, avec des scènes inventées de course-poursuites ou de bagarres ponctuées de gags, visant à faire du film un divertissement familial. La bande dessinée n'est pas en reste, avec les adaptations de Nino (1976), de Chiqui de la Fuente et Carlos Soria (1985) ou de Teresa Radice et Stefano Turconi (2014)¹⁵. Dans ces différentes bandes dessinées, le style graphique « gros nez » prédomine, les expressions des personnages sont outrées, et les aventures sont prétextes à des chutes et autres gags. On est parfois proche de la parodie tant certains événements sont dédramatisés dans le but de faire rire. Il faut également citer les adaptations qui ont transposé le roman dans un autre univers : univers de science-fiction pour la bande dessinée de Fabrice Meddour, *Hispañola* (quatre tomes de 1995 à 2000), ou pour le film d'animation de Walt Disney, *Treasure Planet*

¹⁵ Nino et de la Fuente proposent des adaptations dans le style « gros nez », emblématique de l'école franco-belge, tandis que Radice et Turconi adaptent le roman à l'univers de Mickey.

(2002), où les aventures de Jim sont devenues intergalactiques ; univers contemporain pour le film de Raoul Ruiz (1985) ou pour la bande dessinée de Jean-Philippe Stassen et Sylvain Venayre (2012) qui transposent la chasse au trésor dans un univers moderne et interrogent les règles du genre d'aventure. Ces exemples témoignent de la capacité commune du cinéma et de la bande dessinée à s'approprier une œuvre pour la transposer dans un univers différent, ce qui tend à montrer le caractère universel de l'histoire d'origine.

On observe donc des choix très similaires dans les adaptations en bande dessinée et au cinéma en termes de narration : resserrement sur les aventures, suppression des analepses pour revenir à une narration linéaire, ajout de nouveaux épisodes et transposition de l'intrigue dans un autre univers. Quand ces choix sont faits, c'est souvent pour s'adapter au grand public en rendant l'intrigue du roman plus abordable ou en privilégiant le divertissement. Mais il peut aussi s'agir d'une vraie réflexion sur les ressorts de la fiction d'aventure comme chez Ruiz ou Stassen et Venayre.

Haskin et Tezuka : à l'origine d'une vague d'adaptations dans l'autre médium

Nous terminons notre parcours sur l'étude de deux adaptations qui ont fait date et été à l'origine d'une véritable vague autour de *L'Île au trésor* dans leur pays de création, en plus de lancer une vague d'adaptations dans l'autre médium de l'image : il s'agit du film de Haskin (1950) et du manga de Tezuka (1965).

Le premier cas concerne le film réalisé par Haskin pour Walt Disney. L'univers Disney s'étant largement construit sur des reprises de classiques de la littérature pour la jeunesse, il n'est pas étonnant que le studio se soit intéressé à *L'Île au trésor*. Il s'agit du premier film Disney sans images d'animation et également de la première adaptation en couleur du roman de Stevenson. Le budget du film est colossal pour l'époque (1,8 millions de dollars), mais le succès est mitigé, avec des entrées moins nombreuses que prévu et des critiques sévères. Cependant, la prestation de Robert Newton en Silver est très remarquée et une « silvermania » s'empare de l'Amérique, à tel point que d'autres aventures de Long John Silver se multiplient à partir de 1954¹⁶. Le succès est tel qu'il va se répandre à la bande dessinée. En 1956, l'éditeur Charlton Comics renomme sa célèbre revue de bandes dessinées pour adolescents (*Terry and the Pirates*) en *Long*

¹⁶ En 1954, paraît un deuxième film, *Long John Silver*, également réalisé par Haskin (mais non produit par Disney), puis en 1955, une série télévisée, *The Adventures of Long John Silver*.

John Silver and the Pirates pour trois numéros (n°30, 31 et 32). Parmi les différentes histoires proposées dans ces numéros, neuf sont consacrées à Silver, à qui l'on a donné les traits rieurs de Newton (au moins pour les premiers épisodes). Le premier épisode se présente comme une adaptation d'un passage du roman – ou plutôt du film de 1950 – mais très réécrit : ici, Silver a un rôle bien moins ambigu que dans le roman ou dans le film. Il joue le rôle du « gentil » face aux pirates, alors que les personnages des gentlemen ont été supprimés. Ce résumé lacunaire de l'intrigue de *L'Île au trésor* semble avoir pour fonction de relier le film avec les *comics* puisque les autres épisodes font vivre de nouvelles aventures à Silver. Jim apparaît dans les trois premiers épisodes mais disparaît progressivement, laissant Silver vivre sa propre vie de personnage de *comics* qui s'affranchit de plus en plus de l'intrigue originelle. Ainsi, les épisodes suivants ne sont pas une suite du roman, ni même du film (où Silver est un criminel en fuite), mais bien du premier épisode diffusé dans le magazine (où Silver a repris sa vie dans son auberge, accompagné de Jim). Comme dans le second film réalisé par Haskin, Silver affronte de perfides capitaines espagnols tout en volant au secours de demoiselles en détresse. Le personnage a gagné une seconde vie mais il a perdu sa noirceur et son ambiguïté, devenant une sorte de « Robin des mers ». On peut penser que les auteurs de ces épisodes se sont uniquement référés à l'adaptation cinématographique, avec la consigne de continuer à profiter de la sympathie inspirée par le personnage dans le film pour faire le succès de la revue au détriment du lien avec le roman.

En plus des aventures de Silver, le film de Haskin a également donné lieu, en 1955, à un fascicule de 32 pages proposant une adaptation de *L'Île au trésor* « d'après R. L. Stevenson » (Dell Four Comics ; éditions Edicoq pour la version française (1958)). La couverture et la première page ne donnent aucune indication sur le nom de l'auteur (John Ushler) mais portent la mention « Walt Disney ». La couverture de l'édition originale représente en gros plan le visage de Bobby Driscoll, le jeune acteur vedette qui incarnait Jim à l'écran dans le premier film de Haskin. Ces différents détails indiquent d'emblée qu'il ne s'agit pas d'une adaptation du roman de Stevenson, mais bien du film de Walt Disney, adaptation ayant elle-même pris quelques libertés avec l'œuvre originale. En effet, le réalisateur n'a pas hésité à revoir le schéma des personnages et à supprimer ou inventer des scènes, comme celle du repas dans l'auberge de Silver ou la scène de fin. Ces ajouts se retrouvent tels quels dans la bande dessinée, preuve que cette dernière se base sur le film et non sur le roman. C'est particulièrement frappant dans la scène de fin, très différente de celle du roman. Le réalisateur invente une tout autre histoire, dans laquelle Silver tente de fuir en canot, menace Jim, puis se ravise, avant d'être aidé par le garçon. Une

comparaison des différents plans du film avec les vignettes de la bande dessinée est particulièrement révélatrice du « copier-coller » réalisé par Ushler : les plans, la position des personnages, *etc.* sont identiques (illustrations 7). Tout au plus le dessinateur opère-t-il parfois un retournement de l'image à 180° ou condense-t-il, dans une même image, les personnages regardant et l'objet de leur attention, comme dans le plan qui clôt le récit.



Illustrations 7 – Le « copier-coller » entre Haskin (1950) et Ushler (1955)

On notera cependant une différence notable entre les deux versions : dans la bande dessinée, un récitatif commente l'action de Jim : « Jim ne saura jamais pourquoi il a eu ce geste... Peut-être parce que Silver lui a sauvé la vie... » (Ushler, 1955, p. 33) Or, ce récitatif est totalement inédit puisqu'aucune voix-off n'accompagne cette scène dans le film. On remarque donc une volonté d'explicitation de la part de Ushler dans cette séquence, comme d'ailleurs dans d'autres passages où des dialogues et des récitatifs viennent illustrer des scènes où le film se contentait d'actions sans paroles.

Cependant, son adaptation, bien que cherchant à être la plus proche possible du film, présente également des incohérences de taille. Ainsi, dans la scène de la bande dessinée où Jim surprend la conversation entre Silver et ses hommes à propos de la mutinerie, il n'est pas caché dans le tonneau de pommes alors que c'est une des scènes clés du roman conservée dans le film. Cette omission est d'autant plus étonnante qu'une autre scène de la bande dessinée, se déroulant à l'auberge de Silver, semblait préparer cette fameuse scène : « Les pommes donnent de l'esprit, Trelawney ! Ce n'est pas négligeable ! », dit le docteur, « Ce ne sera pas négligé ! Il y aura des pommes sur l'*Hispaniola* ! »

répond le châtelain (Ushler, 1955, p. 33). Par la suite, le tonneau de pommes ne jouera pourtant qu'un rôle secondaire dans l'intrigue : on voit simplement Silver s'y servir, sans incidence sur la suite de l'action. Un tel choix de la part de Ushler est d'autant plus étonnant que la scène du tonneau de pommes figure bien dans le film, comme une suite logique de la scène de l'auberge. Dès lors, il semble incohérent d'avoir supprimé une scène clé du roman, mais d'avoir maintenu une autre scène dans le film qui ne semble avoir d'autre but que de justifier la première (et donc la présence du tonneau de pommes sur le navire). Peut-être Ushler ne connaissait-il pas le roman et s'est-il appuyé uniquement sur le film pour réaliser son adaptation ? Sous ses airs de « classic illustrated », ce *comics* a davantage pour but de profiter du succès commercial autour des films de Haskin que de véritablement faire connaître le roman. Il faut noter que cette pratique est courante chez Disney, dont les films et animés présentent souvent de grandes libertés par rapport au roman ou au conte adapté. L'opération marketing qui accompagne alors la sortie du film – avec la parution d'albums illustrés ou de bandes dessinées qui reprennent l'intrigue du film – contribue à fausser la connaissance de l'œuvre originelle pour des générations de lecteurs et de spectateurs. Mais en plus, dans le cas de l'adaptation de Ushler, qui a adapté le film sans bien connaître le roman, cela conduit à des incohérences internes à l'adaptation, avec des fils d'intrigue non poursuivis. De toute évidence, la recherche de qualité n'était pas le principal enjeu de ces bandes dessinées adaptées du film de Haskin : il s'agissait plutôt de satisfaire le grand public et le lectorat enfantin en lui fournissant des sortes de produits dérivés autour du film et du personnage de Silver.

Si, aux États-Unis, la sortie d'un film a provoqué la parution de bandes dessinées adaptées de *L'Île au trésor*, c'est le procédé inverse qui s'est produit au Japon : c'est le succès d'une bande dessinée qui va entraîner une invasion des petits et grands écrans par le roman de Stevenson. Lorsque Tezuka publie *Shin Takarajima* (1947), il n'est pas encore considéré comme le père du manga moderne, dont les œuvres (*Astro Boy* ou *Le Roi Léo* pour ne citer qu'elles) ont fixé les codes de la bande dessinée japonaise. Il est encore, à 18 ans, un jeune étudiant en médecine, dans un Japon qui se relève difficilement de la Seconde Guerre mondiale. Tenté par une carrière d'animateur dans le dessin animé, le jeune homme se tourne finalement vers les histoires de papier. C'est la rencontre avec Shinichi Sakai, mangaka déjà établi, qui va lancer sa carrière : ce dernier lui propose d'illustrer un scénario dont une maison d'édition, Ikkuei Shipan, lui a confié l'écriture. Il s'agit d'une réécriture très personnelle de *L'Île au trésor*, certainement inspirée de *Shinsaku Takarajima* (1895), livre publié au Japon douze ans après celui de Stevenson et qui se situe à mi-chemin entre la traduction et

l'adaptation. Tezuka s'approprié le scénario de Sakai, le condense. Certains éléments du roman sont conservés (le jeune garçon, la carte au trésor, les pirates sanguinaires dont le chef a une jambe de bois) mais ils sont mêlés à d'autres intertextes (notamment le personnage de Tarzan qui joue le rôle de Ben Gunn en venant à l'aide des héros). La trame est, quant à elle, complètement réécrite. C'est un succès énorme, puisque le livre se vend à 400 000 exemplaires, qui va lancer la carrière de Tezuka, participer à l'avènement du manga moderne et, surtout, faire de *L'Île au trésor* un élément de la culture populaire japonaise.

Si l'on connaît le goût des Japonais pour les classiques de la littérature occidentale (*Heidi*, *Tom Sawyer* ou *Princesse Sarah*, adaptés en séries animées), le roman de Stevenson occupe une place à part, avec plusieurs adaptations pour le cinéma ou la télévision. En 1965, Tezuka lui-même réalise, avec le studio d'animation Mushi Productions, un téléfilm d'une heure intitulé lui aussi *Shin Takarajima*. Il ne s'agit pourtant pas d'une adaptation de son manga éponyme mais bien du classique de Stevenson, assez fidèle bien que les protagonistes soient incarnés par des personnages animaliers. Le seul lien avec le manga tient dans une sorte de clin d'œil ou d'auto-citation : sur l'île, une des montagnes qui sert de repère pour trouver le trésor a la forme d'un aigle (illustrations 8).



Illustrations 8 – Tezuka (1947 et 1965)

En 1971, une autre version animalière paraît au cinéma, avec *Dobutsu Takarajima* (*Les Joyeux pirates de l'île au trésor*) de Ikeda : dans cette adaptation libre, Jim part à la recherche du trésor avant de s'allier avec la fille de Flint et affronter des pirates menés par un capitaine cochon¹⁷. Il reste à évoquer la série animée de 1978, *Takarajima* (*L'Île au trésor*) d'Osamu Desaki, la plus directe et la

¹⁷ Qui inspirera d'ailleurs à Hayao Miyazaki, qui a travaillé sur le film, le personnage de Porco Rosso.

plus fidèle des relectures japonaises, qui a fait rêver une génération de téléspectateurs, au Japon et à travers le monde. Toutes ces versions n'auraient certainement pas vu le jour sans le manga de Tezuka, qui a permis de faire entrer dans la culture nipponne le roman de Stevenson ainsi que cet univers de pirates et de chasse au trésor, dont se nourrit, de nos jours encore, un manga à succès comme *One Piece* de Eiichirō Oda (depuis 1997).

Conclusion

Les multiples adaptations de *L'Île au trésor* en bande dessinée ou à l'écran constituent donc un exemple intéressant d'intermédialité. Le roman original a connu de nombreuses transpositions dans les médiums de l'image que sont le cinéma et la bande dessinée, depuis leurs débuts jusqu'à nos jours, et avec un rythme de parution très régulier¹⁸. Les médiums ne sont pas étanches et de nombreux éléments attestent de la perméabilité des différentes adaptations aux apports de l'autre médium. En effet, entre les illustrations, les films et les bandes dessinées, un créateur qui adapte *L'Île au trésor* n'est jamais vierge de références visuelles : le grand nombre d'adaptations ancre des références dans l'imaginaire collectif, et elles se répéteront ou s'altéreront à l'infini. Même si l'on peut penser que les médiums se sont influencés les uns les autres, les bandes dessinées ont généralement plus souvent subi l'influence des films, notamment grâce à la plus large diffusion de ces derniers, là où les premières ont une diffusion plus limitée dans l'espace et dans le temps. On remarque alors des similitudes entre les adaptations, que ce soit dans les représentations physiques des personnages, les choix de plans et de cadrage, mais aussi la construction du récit.

Deux exemples illustrent particulièrement bien la perméabilité entre des adaptations de médiums différents. Les bandes dessinées publiées aux États-Unis à la suite du film de Haskin, en 1950, apparaissent comme des sortes de produits dérivés, de qualité moindre et s'affranchissant drastiquement du roman – leur ambition est plus commerciale qu'artistique. Dans un processus inverse, le Japon voit fleurir les adaptations de *L'Île au trésor* au cinéma et à la télévision à la suite de la diffusion du manga *Shin Takarajima*, publié par Tezuka en 1947. Ces exemples sont la preuve qu'une adaptation dans un des médiums de l'image peut créer un phénomène culturel et engendrer une vague d'adaptations, dans un rapport tripartite dépassant le simple lien binaire entre l'œuvre source et l'œuvre cible. Les adaptations de *L'Île au trésor* s'inscrivent donc dans une sorte de constellation à la manière de ce que décrit Richard Saint-Gelais (2011) : on

¹⁸ Nous proposons une chronologie en fin d'article.

observe un nombre très important de récits transmédiatiques, qui ne se limitent pas au genre de l'adaptation mais sont aussi transfictionnels, avec de nombreux livres, films ou bandes dessinées qui proposent des réécritures du roman, des suites ou des préquels. *L'Île au trésor* n'est pas seulement un parfait exemple de l'« adaptogénie » dont parle Groensteen, il ne suscite pas que des mises en images, il est également à l'origine de mises en récit.

Bibliographie

Berthou, Benoît, « Médiation, figuration, traduction : trois conceptions de l'adaptation d'œuvres littéraires en bande dessinée », *Bande dessinée et adaptation : littérature, cinéma, TV*, (Mitaine, Benoît ; Roche, David ; Schmitt-Pitiot, Isabelle (dir.)), Clermont-Ferrand : Presses Universitaires Blaise Pascal, 2015, pp. 61-80.

Bordat, Francis, « L'Image à l'aventure : *L'Île au trésor* au cinéma », *R. L. Stevenson et A. Conan Doyle : Aventures de la fiction*, (Naugrette, Jean-Pierre ; Ménelgado, Gilles (dir.)), Rennes : Terres de Brume, 2003, pp. 351-363.

Groensteen, Thierry, « La Transécriture : Le processus adaptatif (Tentative de récapitulation raisonnée) », *La Transécriture, pour une théorie de l'adaptation*, (Gaudreault, André ; Groensteen, Thierry (dir.)), Colloque de Cerisy, Québec : Nota Bene, 1998, pp. 273-280.

Higuinen, Erwan, « *L'Île au trésor*, une histoire japonaise », *Carbone n°1, Cartes aux trésors*, Paris : Fauns SA, hiver 2018, pp. 162-167.

Lacassin, Francis, *Pour un 9^e art, la bande dessinée*, Paris : Union générale d'éditions, coll. « 10/18 », 1971.

Mitterand, Henri (dir.), *100 films : Du roman à l'écran*, Poitiers : SCÉRÉN-CNDP, Nouveau monde éditions, 2011.

Saint-Gelais, Richard, *Fictions transfuges, La transfictionnalité et ses enjeux*, Paris : Seuil, coll. « Poétiques », 2011.

Stevenson, Robert Louis, « À bâtons rompus sur le roman », *Essais sur l'art de la fiction*, Paris : Éditions Payot, 1992, pp. 205-222.

Vastra Sébastien, « Le Lion et l'odyssée », interview par Gianati Laurent et Wesel David, *BDGest*, février 2015. <https://www.bdggest.com/news-982-bd-le-lion-et-l-odysee.html>

Les adaptations en bande dessinée, au cinéma et à la télévision

Légende : Adaptations bande dessinée ; Adaptations cinéma ou télévision

1883 : Stevenson, Robert Louis, *L'Île au trésor* [1883], (Porée, Marc (trad.)), *Œuvres I*, Paris : Gallimard, coll. « Bibliothèque de la Pléiade », 2001.

1920 : Tourneur, Maurice, *Treasure Island*, États-Unis : Famous Players-Lasky Corporation, 1920, 76 minutes (avec Shirley Mason).

1934 : Flemming, Victor, *Treasure Island*, États-Unis : Metro-Goldwyn-Mayer, 1934, 109 minutes (avec Wallace Berry et Jackie Cooper).

1936 : Elven, Sven, *Treasure Island*, *New Fun Comics*, puis *More Fun Comics*, New York : DC Comics, d'août 1935 à juillet 1936 (inachevé).

1942 : Bugg, Robert, *Treasure Island*, *Famous Stories* n°1, New York : Dell Comics, Western Publishing, 1942.

1945 : Hubbard, Mike ; Clarke, Percy, *Treasure Island*, *Knockout* (n°333 à 350), Royaume-Uni : UK Comic Books, de juillet à novembre 1945.

1946 : Jackson, Peter, *L'Île au trésor* [1946 *Sydney Morning Herald*], *Spirou magazine*, n°565 à 606, Marcinelle, Dupuis, 1949.

1947 : Tezuka, Osamu, *Shin Takarajima* [1947], Paris : Isan Manga, 2014.

1949 : Blum, Alex A., *Treasure Island*, *Classics Illustrated* n°64, First Classics, 1949.

1950 : Haskin, Byron, *Treasure Island*, États-Unis : Walt Disney Production, 1950, 96 minutes (avec Robert Newton et Bobby Driscoll).

1951 : Mendoza, Philip, *Treasure Island*, Royaume-Uni : Thriller Comics Library n°3, UK Comic books, 1951.

1954 : Haskin, Byron, *Le Pirate des Mers du Sud*, États-Unis : Treasure Island Pictures, 1954, 106 minutes (avec Robert Newton).

1955 : Ushler, John et le Studio Walt Disney, *L'Île au trésor* [1955 *Dell Four Comics*], Paris : Edicoq, 1958.

1956 : Anonyme, *Long John Silver and the Pirates*, n°30 à 32, Derby, Connecticut : Charlton Comics, d'août 1956 à mars 1957.

1965 : Pratt, Hugo ; Milani, Mino, *L'Île au trésor* [1965 *Corriere dei Picoli*], Paris : Casterman, 2010.

--- Tezuka, Osamu, *Shin Takarajima (La Nouvelle île au trésor)*, Japon : Mushi Production, 1965, 52 minutes.

1966 : Butterworth, Mike ; Millar Watt, John, *Treasure Island [1965 Ranger]*, United Kingdom : Bear Alley Books, 2013.

1967 : Cerón, Alfonso ; Sales, Vidal ; Antonio, José, *La Isla del Tesoro [1967]*, Madrid : Ediciones El País, coll. « Joyas literarias juveniles », 2010.

1971 : Ikeda, Hiroshi, *Dobutsu Takarajima (Les Joyeux pirates de l'île au trésor)*, Japon : Toei Company, 1971, 75 minutes.

1972 : Hough, John, *Treasure Island*, Royaume-Uni, France, Italie, Espagne, Allemagne : National General Pictures, 1972, 94 minutes (avec Orson Welles).

1973 : De La Fuente, Ramón, *L'Île au Trésor [1973]*, Paris : Fernand Nathan, 1980.

1976 : Nino, *L'Île au trésor*, Paris : M.C.L., 1976.

--- Mantlo, Bill ; Castrillo, Dino, *Treasure Island*, New York : Marvel Classics Comics, 1976.

1978 : Dezaki, Osamu, *Takarajima (L'Île au trésor)*, Japon : Nippon Television, 1978, 26 épisodes de 23 minutes.

1982 : De La Fuente, Chiqui ; Soria, Carlos R., *L'Île au trésor*, Paris : Larousse, 1982.

1985 : Ruiz, Raoul, *L'Île au trésor*, France, Royaume-Uni, États-Unis : Les Films du Passage, 1985, 115 minutes (avec Melvil Poupaud).

1986 : Hagar, Piers ; Kirby, Alex, *Return to Treasure Island*, Royaume-Uni : Disney Chanel, Buena Vista télévision, 1986, 10 épisodes de 55 minutes.

1990 : Heston, Fraser, *Treasure Island*, Royaume-Uni, États-Unis : Turner Pictures, 1990, 132 minutes (avec Charlton Heston, Christian Bale).

1991 : Faure, Michel ; Corteggiani, François, *L'Île au Trésor [1991]*, Paris : Grand West éditions, 2012.

1993 : Athanassiou, Dino ; Ward-Horner, Simon, *The Legends of Treasure Island*, Royaume-Uni : ITV, 1993-1995, 26 épisodes de 25 minutes.

1995 : Meddour, Fabrice, *Hispañola*, 4 tomes, Paris : Vents d'ouest, 1995 à 2000.

1996 : Henson, Brian, *Muppet Treasure Island*, États-Unis : Buena Vista Pictures, 1996, 96 minutes.

1998 : Bravo, Emile, *L'Île au trésor, Je Bouquine*, n°173 et 174, Paris : Bayard Presse, juillet et août 1998.

1999 : Rowe, Peter, *Treasure Island*, États-Unis : Columbia Tristar, 1999, 98 minutes (avec Jack Palance).

2002 : Clements, Ron ; Musket, John, *Treasure Planet*, États-Unis : Walt Disney Pictures, Buena Vista Pictures Distribution, 2002, 95 minutes.

2005 : Hamilton, Tim, *Treasure Island*, Royaume-Uni : Puffin Books, 2005.

2006 : Coleman, Wim ; Perrin, Pat, *Treasure Island*, Minnesota : Stone Arch Book, 2006.

--- Gelev, Penko ; MacDonald, Fiona, *Treasure Island*, Manchester : Book House, Salarya Book Company, 2006.

2007 : Berbérien, Alain, *L'Île aux trésors*, France : BAC Films, 2007, 100 minutes (avec Gérard Jugnot, Alice Taglioni, Jean-Paul Rouve).

--- Chauvel, David ; Simon, Fred, *L'Île au Trésor*, 3 tomes, Paris : Delcourt, coll. « Ex-libris », 2007 à 2009.

2008 : Gully, Mario ; Thomas, Roy, *Treasure Island*, New York : Marvel, coll. « Marvel Illustrated », 2008.

--- Lemoine, Christophe ; Woehrel, Jean-Marie, *L'Île au trésor* [2008, Adonis éditions], Paris : Glénat, coll. « Les Incontournables de la littérature en BD », 2010.

2010 : Harrar, Andrew ; Kohlrus, Richard, *Treasure Island*, Inde : Campfire, 2010.

2012 : Barron, Steve, *Treasure Island*, Royaume-Uni : BskyB, 2012, 180 minutes (avec Donald Sutherland et Elijah Wood).

--- Stassen, Jean-Philippe ; Venayre, Sylvain, *L'Île au trésor*, Paris : Futuropolis, 2012.

2014 : Radice, Teresa ; Turconi, Stefano, *L'Isola del Tesoro*, Firenze : Panini Comics, 2014.

2015 : Vastra, Sébastien, *Jim Hawkins*, 3 tomes, Roubaix : Ankama Éditions, 2015 à 2021.

2019 : Bachelier, Benjamin ; d'Almeida, Aurélien, *L'Île au trésor*, Paris : Casterman, 2019.

Index des illustrations

Illustrations 1 : Pratt, Hugo, *L'Île au trésor*, *op. cit.*, p. 38 ; Fleming, Victor, *Treasure Island*, *op. cit.*

Illustrations 2 : Haskin, Byron, *Treasure Island*, *op. cit.* ; Long John Silver and the Pirates, *op. cit.*

Illustrations 3 : Hough, John, *Treasure Island*, *op. cit.* ; Bugg, Robert, *Treasure Island*, *op. cit.*, p. 12

Illustrations 4 : Pratt, Hugo et Milani, Mino, *L'Île au trésor*, *op. cit.*, p. 81 ; De La Fuente, Ramón, *L'Île au Trésor*, *op. cit.*, p. 51 ; Hough, John, *Treasure Island*, *op. cit.*

Illustrations 5 : Chauvel, David et Simon, Fred, *L'Île au trésor*, Tome 1, *op. cit.*, p. 42 ; Hough, John, *Treasure Island*, *op. cit.*

Illustrations 6 : Hough, John, *Treasure Island*, *op. cit.* ; Chauvel, David et Simon, Fred, *L'Île au trésor*, Tome 2, *op. cit.*, pp. 11 et 12

Illustrations 7 : Haskin, Byron, *Treasure Island*, *op. cit.* ; Ushler, John, *L'Île au trésor*, *op. cit.*, pp. 30 à 33.

Illustration 8 : Tezuka, Osamu, *Shin Takarajima*, *op. cit.*, p. 82 ; Tezuka, Osamu, *Shin Takarajima*, *op. cit.*

Images : Tous droits réservés.

Remerciements aux auteurs et aux éditions Casterman et Delcourt pour leur aimable autorisation de reproduction d'images.

Biobibliographie de l'auteure

Enseignante agrégée dans le secondaire, docteure, chercheuse rattachée au 3.LAM de l'Université d'Angers, Marie Enriquez a soutenu fin 2020 une thèse intitulée *Nouvelles îles au trésor : postérité du roman de Stevenson dans l'univers de la bande dessinée*. Elle consacre actuellement ses travaux de recherche aux genres du roman d'aventure et de la bande dessinée, et aux notions de réécriture, d'adaptation, d'intertextualité et d'intermédialité.