



**HAL**  
open science

## Les adaptations de littérature jeunesse au cinéma.

Adrienne Boutang

► **To cite this version:**

Adrienne Boutang. Les adaptations de littérature jeunesse au cinéma.. Lecture Jeune, 2012. hal-03478847

**HAL Id: hal-03478847**

**<https://hal.science/hal-03478847>**

Submitted on 14 Dec 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.

## Les adaptations de littérature jeunesse au cinéma.

Adrienne Boutang

### Les enjeux de l'adaptation : Films familiaux versus *teen movies*

Ce n'est plus un secret pour les sociétés de production, en particulier Outre Atlantique : l'adaptation au cinéma d'œuvres destinées aux adolescents est un secteur juteux... Mais aussi périlleux, car ces adaptations sont soumises à une double exigence, parfois contradictoire, de fidélité à l'œuvre source, et d'indispensable élargissement du public d'origine. C'est aux États-Unis, où la segmentation du public en publics multiples, répartis par catégories d'âges et de sexes, est une habitude commerciale intégrée depuis longtemps, que cet engouement pour les films adaptés de la littérature pour adolescents a surgi. Le film événement de l'année n'est autre que *Hunger Games*, (réalisé par Gary Ross d'après la trilogie de Suzanne Collins) adapté d'un bestseller pour adolescents - avant lui, il y avait eu la série des *Twilight*, tirée de la saga de Stephenie Meyers. Si le phénomène n'a rien d'inédit, (on peut penser, bien sûr, au fameux *Outsiders* adapté par Francis F. Coppola du roman de Susan Hinton) l'est davantage la volonté de convertir des bestsellers pour adolescents en blockbusters destinés aussi à des adultes – sans perdre le public de départ. Adapter un ouvrage pour adolescent au cinéma, c'est se livrer à un double travail de transposition : d'un médium à un autre, bien sûr, mais aussi d'un public de départ à un autre public, plus large. A priori, les adaptations d'ouvrages pour adolescents *Le Monde de Narnia*<sup>1</sup> *Hugo Cabret*<sup>2</sup>, *Cheval de Guerre*<sup>3</sup>, *Twilight* et *Hunger Games*, sembleraient devoir se fondre harmonieusement dans un genre cinématographique tout trouvé : le *teen movie*, genre cinématographique hybride, essentiellement nord américain, ayant pour seule unité générique de cibler un public adolescent, en rejetant à la fois les codes du film « à voir en famille » encore trop proches de l'enfance, et ceux du film pour adultes. Cependant, entre les livres pour adolescents, et les *teen movies*, rien ne garantit que le passage se fasse de manière fluide. Les *teen movies* ciblent prioritairement les adolescents, et décrivent cet entre-deux émotionnel complexe qu'est l'adolescence, excluant à la fois l'univers enfantin et les responsabilités

---

<sup>1</sup> D'après la série écrite par Clive Staples Lewis.

<sup>2</sup> 2011, Adaptation par M. Scorsese du roman de Brian Selznick.

<sup>3</sup> 2011, adaptation par S. Spielberg du roman de Michaël Morpurgo.

adultes. Inversement, les films familiaux ont pour objectif de réunir la famille entière autour d'une intrigue fédératrice : les univers y sont plus lisses que dans les *teen movies*, la recherche des origines, et la nécessaire reconstitution d'une famille, plus présentes.

### Films familiaux

*Narnia*, *Hugo Cabret*, *Percy Jackson*<sup>4</sup>, ont été conçus comme des films familiaux, unissant parents et enfants autour d'un retour dans le monde enchanté de l'enfance. Si ces films mettent leurs jeunes héros face à des responsabilités au dessus de leur âge, ils constituent des échappées vers des univers merveilleux, où les soucis du quotidien (conflits avec les parents, regards des pairs, interrogations sur l'apparence et l'identité) s'effacent provisoirement, éclipsés par des problèmes plus urgents... On est davantage dans la tradition des contes à la Dickens, avec des orphelins cherchant à retrouver leurs parents, structurés par une quête initiatique. Les personnages s'y répartissent de manière manichéenne entre « bons » et « méchants », et si les héros « se trouvent », c'est à force de fuir dans des aventures épiques ou fantastiques qui font le sel des récits. Passant brutalement du statut de jeunes gens impuissants et soumis à une autorité adulte excessive abusive (variations sur le modèle de la marâtre de contes de fées) à celui de héros tous puissants plongés sans transition dans des univers d'adultes (*Cheval de guerre*) les personnages parviennent souvent à acquérir la maturité et la confiance qui leur manquaient, mais en faisant précisément l'économie des déchirements psychologiques de la puberté<sup>5</sup>. Si les enjeux propres à l'adolescence s'immiscent peu à peu dans les récits, (nécessité, parfois, autant que choix, à mesure que les jeunes acteurs grandissent, en même temps que le public) lorsque des romances s'ébauchent entre les personnages grandissants, c'est par surplus, l'accent restant mis sur les aventures, et, de manière implicite, la (re)constitution d'une famille (*Hugo*, *Percy Jackson*), ou du moins d'une fratrie (*Narnia*)<sup>6</sup>. Il est significatif qu'à la fin du premier volume de *Narnia* les

---

<sup>4</sup> Le film *Percy Jackson* a été adapté en 2010 des œuvres de Rick Riordan.

<sup>5</sup> Le jeune Robert, dans *Cheval de Guerre*, est brutalement confronté à la réalité de la guerre - une ellipse dans le récit va le faire passer de 14 à 18 ans, âge « légal » pour s'engager dans l'armée. Dans *Le monde de Narnia*, quatre frères et sœurs, envoyés à la campagne loin de leur mère dans un manoir sinistre pendant la guerre, vont basculer dans un royaume enchanté où ils sont accueillis comme des sauveurs. On les retrouvera, toujours à la faveur d'une ellipse, devenus de jeunes adultes à la fin.

<sup>6</sup> Le héros de *Hugo Cabret*, orphelin de mère au début de l'histoire, va perdre son père, puis son oncle, mais c'est pour trouver à la fin une nouvelle famille chez un certain « papa Georges », qui n'est autre que Georges Méliès ; Percy rencontre son père,

personnages, devenus des jeunes gens d'une vingtaine d'années, aient littéralement esquivé la phase problématique de l'adolescence. Si élargissement de public il y a, c'est de la catégorie du livre pour enfant à celle du film familial, s'adressant aux adultes soucieux de revenir en enfance, dans un univers qui peut être dur, voire assez brutal, « grand spectacle » oblige, mais reste quand même sensiblement moins sombre que celui qu'on trouvera, par exemple, dans *Hunger Games*. L'échec de l'adaptation cinématographique de *Percy Jackson* peut s'expliquer par un léger tâtonnement dans le ciblage du public. De nombreux fans ont protesté contre la suppression de l'intrigue impliquant Cronos <sup>7</sup> parce que le comportement d'un des jeunes personnages, explicable, dans le livre, par des jeux d'alliance complexes, était ravalé au statut de « banale » rébellion adolescente contre son père. Or ce sont précisément ces thèmes banals, conflits avec les parents, amours naissantes, enjeux d'apparence et de construction de soi sous le regard des pairs, qui sont au centre des *teen movies*.

### ***Teen movies* : resserrement psychologique.**

Là où l'univers de *Narnia* est fondé sur l'évasion dans un monde merveilleux, celui des *teen movies* peut être caractérisé par le resserrement psychologique sur l'intériorité des personnages, en pleins tourments identitaires. Les *teen movies*, films à la fois sur et pour adolescents, ont en commun d'être – à l'image de leurs héros et de leur public-cible, nombrilistes, focalisés sur les déchirements intérieurs de jeunes adolescents, dans un monde qui suspend les valeurs adultes, non pas pour les retrouver harmonieusement à la fin, mais pour ériger les angoisses existentielles et affectives propres à l'adolescence à leur place. Si les figures adultes y sont souvent absentes ce n'est pas dans l'attente d'une émouvante recomposition familiale, mais pour laisser les adolescents aux prises avec leurs propres démons - là où les enfants de *Narnia* cherchent des parents de substitution, ceux des *teen movies* les fuient plutôt - pas de place pour le lion bienveillant de *Narnia*, ni pour la figure paternelle bougonne de Georges dans *Hugo Cabret*.

---

Poséidon, à la fin du film ; la fratrie de *Narnia*, initialement divisée, se réunit, sous le regard bienveillant du lion, évident substitut paternel.

<sup>7</sup> Le film a presque supprimé le pacte secret passé entre Luke, fils d'Hermès et ennemi de Percy, et Kronos. Aussi les actions de Luke (le vol de la ceinture), initialement motivées par une volonté de renverser les dieux de l'Olympe, ne sont plus explicables que par la rancœur qu'il éprouve envers Hermès, son père.

On peut discuter de l'appartenance générique de *Twilight* et *Hunger Games* : le premier flirtant avec le film de vampire, le second, avec la science fiction ; les deux films offrent leur lot de péripéties à couper le souffle, d'épisodes à suspense, et une grande richesse dans l'élaboration de mondes fictionnels, ingrédients qui les rendent aisément adaptables au cinéma – sans oublier l'attrait de la sérialité, permettant d'emblée de capitaliser sur les *sequels* après un premier succès. Néanmoins, à la différence par exemple de *Narnia* (très nettement un film d'aventures), l'élément générique premier reste celui de la littérature pour jeunes filles – ces œuvres souvent écrites par des femmes, centrées sur un personnage d'adolescente, et donnant une place essentielle à son « éducation sentimentale ». Pas étonnant alors qu'on y retrouve deux motifs propres à séduire les jeunes filles : le triangle amoureux (autour de Bella, dans *Twilight* de Katniss dans *Hunger Games*), dilemme sentimental forçant les héroïnes à choisir – comme dans les romans Harlequin – entre des passions contraires, et la question de la constitution d'une identité féminine (*Hunger Games* comporte une scène de *relooking*, motif incontournable de tout *teen movie* au féminin, permettant d'interroger la construction d'une identité féminine). Le coup de maître de *Hunger games* a bien sûr été de fusionner ces éléments de l'œuvre pour jeunes filles avec les codes du film d'aventures – épisodes haletants, rebondissements parfois sanglants – lui permettant de séduire un public plus large. Néanmoins, le film, comme la série *Twilight*, restent fortement ancrés dans une catégorie spécifique : la *chick literature*, ciblant, comme sa petite sœur cinématographique, le *chick flick*<sup>8</sup>, un public féminin – adolescentes d'abord, mais aussi femmes plus âgées, se retrouvant encore dans les émois des jeunes héroïnes. Et autant que les aventures fantastiques et les retournements vertigineux, c'est l'attention accordée au cheminement affectif et psychologique de leur héroïne qui fait leur identité commune.

La littérature pour jeunes filles a mauvaise presse – ses caractéristiques sont résumées par le personnage dépeint avec une ironie tendre dans *Young Adult*<sup>9</sup>, figé à jamais dans la tonalité mièvre de ses romans à l'eau de rose : mentalité superficielle,

---

<sup>8</sup>Toujours dans cette logique de segmentation des publics très nord américaine, on appelle « chick flicks » les films destinés essentiellement à un public de femmes. Les chick flicks partagent avec la « chick litt » (leur équivalent en littérature) une réputation de mièvrerie et de superficialité.

<sup>9</sup> Jason Reitman, 2011.

encore pétrie de fantasmes immatures et égocentriques, et incapacité à s'extraire des fantasmes adolescents pour rejoindre la réalité et endosser des responsabilités d'adulte. Cependant, la subtilité de leurs investigations psychologiques va leur assurer la fidélité de jeunes lectrices conquises, mais aussi, dans le cas de leurs adaptations cinématographiques, de spectatrices plus âgées. Ainsi s'explique le choix d'adapter en *teen movies* pour les filles des œuvres littéraires célèbres, notamment celles qui mettent au premier plan la question des faux semblants, et de l'identité. *Sexe Intentions*<sup>10</sup> adapte très librement les stratagèmes tortueux des *Liaisons dangereuses*. Dans *Clueless*<sup>11</sup>, adaptation d'*Emma l'entremetteuse* de Jane Austen, la jeune fille malicieuse de l'œuvre source se métamorphose avec une fluidité stupéfiante en enfant gâtée de Beverly Hills, dont l'idiome singulier inventé *ad hoc*, salmigondis d'expressions alambiquées improbables, est une tentative intéressante de transcription de la langue délicate de l'œuvre originale. *Dix bonnes raisons de te larguer*<sup>12</sup> détourne la trame de *La Mégère apprivoisée* de Shakespeare, utilisant les deux personnages féminins pour réactiver la répartition stéréotypée des personnages féminins de *teen movie* : le garçon manqué, rebelle, et intellectuelle, d'un côté, et la fille douce et féminine de l'autre. Les œuvres de départ sont ainsi altérées pour mettre en avant la construction d'une identité féminine, filtre à travers lequel le monde est délicatement réorganisé.

### **Problèmes de focalisation : retour sur la question de l'adaptation.**

Faut-il voir un hasard dans le fait que nombre des œuvres sources ayant donné lieu à des adaptations soient composées d'histoires racontées à la première personne, filtrant la réalité à travers la conscience aiguisée d'une adolescente, souvent précoce, promenant son regard acéré, à la fois sensible et ironique, sur le monde qui l'entoure ? Avant *Hunger Games* et *Twilight*, de nombreux films, moins connus en France, mais souvent très populaires aux Etats-Unis, ont ainsi adapté, de manière plus ou moins efficace, des romans pour jeunes filles, pour en faire, plus largement, des comédies romantiques. On peut citer *Princesse malgré elle*, (réalisé par Gary Marshall, d'après le roman de Meg Abbott ), le récit enlevé d'une adolescente rechignant à abandonner sa vie banale pour une existence de princesse d'un petit royaume européen, *Trois filles et un*

---

<sup>10</sup> Roger Kumble, 1999.

<sup>11</sup> Amy Heckerling, 1998.

<sup>12</sup> Gill Junger, 1999.

*jean* (réalisé par Ken Kwapis en 2005 d'après le bestseller d'Ann Brashares ), ou encore *L'école de la vie*, réalisé par Clare Kilner en 2003, transposition cinématographique de deux romans pour adolescentes, de Sarah Dessen, *That Summer and Someone Like You*) Outre les problèmes spécifiques posés par la transposition au cinéma de ces récits à la première personne, la difficulté majeure consiste à parvenir à infuser dans le film, avec ou sans voix off, une tonalité qui séduise à la fois les adolescentes et des femmes plus âgées, le public des comédies romantiques.

Paradoxalement, ce sont deux œuvres ayant partiellement supprimé la voix off, *Twilight* et *Hunger Games*, qui ont le mieux réussi à exprimer les nuances psychologiques de l'œuvre-source sans les faire disparaître derrière les rebondissements haletants des récits. Si on parcourt l'ouverture de *Twilight*, par exemple, on voit qu'en quelques paragraphes sont déjà introduits, par la voix de l'héroïne, son ironie délicate par rapport à ce qui l'entoure, son sentiment diffus de différence, sa pudeur, et le décalage entre ses paroles et ses sentiments, notamment lors des échanges avec sa mère. Bella semble jeune, mais elle pense et agit au-dessus de son âge, décalage qui ne peut apparaître qu'à travers le jeu de l'actrice. Il est par exemple explicite dans le livre que Bella ment à sa mère pour la protéger au début du livre, lorsqu'elle affirme vouloir partir habiter chez son père : (le livre nous dit bien « I want to go - I lied ») : ce départ, que Bella présente comme un caprice d'adolescente, est en réalité motivé par un réseau de raisons complexes, notamment la volonté de protéger son père et de laisser sa mère vivre sa romance en paix. Dans le scénario, cette absence de sincérité va être traduite par une expression : « Bella forces a smile », **que les poses boudeuses de Kirsten Stewart, l'actrice de *Twilight*, permettront de faire comprendre.** De même la jeune comédienne de *Hunger Games* aurait-elle été choisie à cause de la manière dont elle avait prononcé une réplique essentielle : le « Ne pleure pas », murmuré à l'oreille de sa mère avant de partir dans l'arène - qui, dans la bouche de la comédienne, « sonnait comme un défi », exprimant toute la complexité du personnage – là où, écrite à la première personne, l'œuvre source s'attardait plus explicitement sur les rapports complexes de rancœur existant entre Katniss et sa mère, devenue totalement irresponsable depuis la mort du père. Et il suffit de parcourir les forums des jeunes spectatrices sur Internet<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> Voir par exemple, ce commentaire, publié dans un forum intitulé « pourquoi nous aimons *Twilight* », (traduction de l'auteur) « Au moins nous voulons nous dire que nous pourrions être aimées par quelqu'un qui n'aura pas la force de s'éloigner de nous, même

pour voir que c'est la capacité des œuvres sources à aborder frontalement des interrogations quotidiennes d'adolescentes, et à ne jamais subordonner cette fonction d'éducation sentimentale aux figures obligées des films d'action, qui a su leur assurer un public fidèle. Et s'ils en passent par les détours du fantastique et de la science fiction, les films fonctionnent non pas, comme on le pense, sur le principe d'évasion dans des univers mièvres, comme des manuels de survie dans ce milieu hostile qu'est l'univers adolescent.

---

si nous sommes maladroitement, pas « classiquement » belles, et venons d'une famille chaotique ». Sur l'attrait de la saga auprès de femmes plus âgées, nous renvoyons à « Twilight Movies: Top 10 Reasons Grown Women Love It » de Rache Weight(Huff. Post, 17/11/2011)