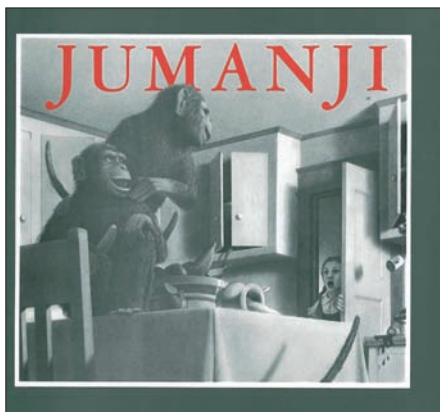

Adapter des albums pour le cinéma

« *Jumanji* » et « *Boréal-Express* », de *Chris Van Allsburg*



Chris Van Allsburg, « Jumanji »
© Houghton Mifflin, 1981 ;
l'école des loisirs, 1983

« *Jumanji* »

Jumanji, de Chris Van Allsburg, raconte, en trente pages, l'histoire suivante : leurs parents étant partis à l'opéra, Judith et Pierre s'ennuient. Dans le parc voisin, ils trouvent un jeu intitulé *Jumanji*, le rapportent chez eux et commencent une partie. Immédiatement, ils constatent que les péripéties indiquées par le jeu se

produisent réellement : un lion surgit, une éruption volcanique a lieu, une charge de rhinocéros s'abat sur la maison... Et, pour que tout revienne à la normale, il faut, comme le stipule clairement la règle du jeu, terminer la partie, ce qui, heureusement, advient avant le retour des parents.

Si l'on dénombre les péripéties dans l'album, on en trouve treize, dont neuf occasionnées par le jeu :

- apparition d'un lion que l'on enferme dans une chambre ;
- des singes cassent tout dans la maison ;
- c'est la mousson, et il pleut à l'intérieur ;
- un guide égaré reste assis, sans communication avec les joueurs ;
- une mouche tsé-tsé endort Pierre ;
- un troupeau de rhinocéros traverse le salon ;
- un python se déploie sur la cheminée ;
- une éruption volcanique se produit ;

– un « raccourci » permet à Judith de terminer le jeu.

Pour vivre ces péripéties, deux personnages principaux suffisent : Judith et Pierre. Leurs deux parents ont un rôle secondaire – ils sont plutôt des références que des personnages –, au début et à la fin. Le guide perdu n'agit pas. Quant aux autres personnages, c'est le collectif des « invités » à la petite réception que donnent les parents. Parmi les invités, Mme Budwing est la seule à être désignée par son nom, car elle est la mère de Dany et Walter, futures victimes de Jumanji puisque la dernière phrase de l'album, renforcée par l'image, signale que les deux garçons ont trouvé le jeu que Pierre et Judith étaient allés reporter dans le parc. Or, dit Mme Budwing, ses fils « *ne lisent jamais les explications* ».

La durée des événements n'excède pas le temps, pour les parents, d'aller assister à un opéra et de revenir, plus quelques instants durant lesquels les héros se mettent en pyjama. Et les deux seuls lieux sont le parc voisin et les pièces de la maison.

Le film, réalisé par Joe Johnston, est sorti sur les écrans français en 1996. Il a ensuite donné lieu à une novélisation traduite sous le titre *Jumanji l'aventure*. C'est grâce à cet outil que l'on peut accéder facilement au déroulement du film.

Le plus spectaculaire concerne la *démultiplication des péripéties* : il y en a

plus de trente, impliquant pas moins de vingt et un personnages, pendant une durée incalculable puisque la première partie se déroule en 1869, la deuxième et la quatrième, cent ans plus tard, la troisième et la cinquième, en 1995, et l'épilogue « *aujourd'hui* », dans la novélisation, mais non daté dans le film.

Pour démultiplier ainsi les péripéties, les scénaristes ont recouru aux procédés suivants :

- *Faire disparaître l'un des joueurs* de la partie initiale, Alan Parrish, dans la jungle de Jumanji, ce qui provoque la fuite du second joueur, Sarah Whittle, et par conséquent l'interruption du jeu. C'est le procédé qui permet d'ajouter de la durée puisque de nouveaux joueurs doivent reprendre la partie – en l'occurrence Judy et Peter Shepherd, vingt-six ans après – et que l'un d'eux doit faire « cinq » ou « huit » pour délivrer Alan. Après quoi, afin que la partie puisse continuer, il faut aussi retrouver Sarah.

- *Mais le temps est encore étendu par un autre procédé* : présenter non seulement les probables joueurs suivants, une fois la partie terminée et le jeu, cadencé, jeté à l'eau, mais également les joueurs qui ont fait la partie d'avant en 1869, baptisés Caleb et Benjamin Sproul, qui enterrent le jeu, terrorisés, au début du film.

- *Étendre le lieu de l'action à toute une ville*, dont on découvre, au fil de



Chris Van Allsburg, « Jumanji »
© Houghton Mifflin, 1981 ;
l'école des loisirs, 1983

l'histoire, la grand-rue, Mill Road, Jefferson Street, etc., alors que, dans l'album, le lieu se limite à la maison. Si bien que les personnages, plantes et animaux sortis du jeu provoquent la panique dans toute la ville.

- *Multiplier les péripéties* issues du jeu. Parmi celles de l'album, énumérées plus haut, ne sont repris que les épisodes du lion, des singes, de la mousson et des rhinocéros – encore ceux-ci sont-ils accompagnés de bien d'autres animaux, dont des éléphants et des zèbres. Dans le film, s'y ajoutent les chauves-souris, les moustiques géants, les plantes carnivores, un chasseur de trophées (Van Pelt), les sables mouvants, les araignées géantes et le tremblement de terre.

- *Imaginer d'autres personnages principaux.* Dans le film, s'ajoutent à Judith et Pierre : Alan, Sarah et Van Pelt. Mais les personnages secondaires aussi se multiplient, chacun

étant porteur d'une péripétie nouvelle : Billy Jessup, le « *pire ennemi d'Alan* », qui le traque avec sa bande – Van Pelt prendra le relais en poursuivant Alan devenu adulte pour le tuer ; Carl Bentley, introduisant d'abord l'épisode de la chaussure inventée qui bloque la machine, puis, devenu policier, servant d'agent de liaison entre les diverses péripéties urbaines ; tante Nora, qui remplace les parents décédés de Judy et Peter, et achète en 1995 la maison encore hantée par les chauves-souris sorties du jeu en 1969, etc.

- *Insister sur la personnalité des personnages principaux*, ce qui permet d'introduire entre chaque péripétie une scène d'échanges interpersonnels qui serviront de contrepoint au récit, par exemple le moment où les autres convainquent Sarah de reprendre la partie, malgré sa peur.

Au total, l'esprit de l'album ne se retrouve que partiellement dans le film. L'implicite, le baroque des situations, le non-dit, le contraste entre ces enfants sages d'autrefois et les troubles occasionnés par le jeu, et même la complicité frère-sœur, tout cela prend d'autres tournures dans le film. Comme si le passage du noir et blanc à la couleur déclenchait des séquences de totale entropie, le comble étant sans doute cette course-poursuite de Van Pelt, qui veut tuer sans la moindre raison, comme s'il était le rouage d'une mécanique dénuée de sens.



Chris Van Allsburg, « Boréal-Express »
 © Houghton Mifflin, 1985 ;
 l'école des loisirs, 1986

« Boréal-Express »

Dans *Le Pôle-Express*, le film d'animation de Robert Zemeckis adaptant l'album *Boréal-Express*, de Chris Van Allsburg, on trouve les mêmes paramètres que dans l'adaptation cinématographique de *Jumanji*. Pour ce film aussi, nous disposons d'une novélisation : *Le Pôle-Express*, d'Ellen Weiss. Au lieu de la dizaine de péripéties présentes dans l'album, il y en a presque cinquante dans le film.

En ce qui concerne les protagonistes, l'album a la particularité de ne comporter qu'un seul personnage principal, le narrateur, qui se confond avec le héros et raconte l'histoire à la première personne. Le chef de train, qui n'apparaît pas dans les images mais est très présent dans le texte, le Père Noël, Sarah, la petite sœur, le père et la mère ne sont que des personnages secondaires, tandis que les cuisiniers

dans le train, les nombreux enfants qu'il transporte, les « centaines d'elfes » ne sont que des silhouettes.

Dans le film, les personnages ne sont pas beaucoup plus nombreux, mais huit d'entre eux jouent un rôle principal : Petit Héros, Petite Héroïne, Je-sais-tout, Billy le garçon solitaire, le vagabond du train, qui apparaît et disparaît comme un fantôme, le contrôleur, et Vapor et Fumor, les conducteurs. Quant aux personnages secondaires, ce sont les mêmes que dans l'album.

Toutefois, le temps d'une scène digne d'une comédie musicale, des anonymes passent au premier plan, comme les nombreux serveurs qui chantent et dansent en distribuant les tasses de chocolat, ou les elfes du dirigeable qui effectuent un véritable ballet aérien.

Cependant, les scénaristes ont choisi de ne pas allonger la durée de l'histoire, qui se déroule à un moment symbolique : le jour de Noël et les heures précédant minuit, la veille. Encore que le film utilise un subterfuge : le temps se fige un long moment, à 23 h 55. Multiplier les péripéties, dans ces conditions, revient alors surtout à entraver le voyage des héros.

Dans un premier temps, c'est le train qui est retardé : Petit Héros tire le signal d'alarme pour laisser monter Billy ; les caribous occupent la voie ferrée ; la glace s'effondre sous le train...

Dans un second temps, le wagon arrière s'étant décroché, avec les héros à bord, il faut que ces derniers surmontent tous les obstacles pour rejoindre le lieu de rassemblement : choisir la bonne direction sur la plaque tournante, trouver un nouveau véhicule, la capsule, traverser l'immense salle d'emballage, etc.

Les autres péripéties, dans le train, mettent en jeu la vie des personnages principaux, dont le sauveur sera à plusieurs reprises le fantomatique vagabond.

Curieusement, la fidélité à l'album, qui aurait pu être accrue puisqu'il s'agit d'un film d'animation, se retrouve surtout dans les images de Chris Van Allsburg, qui rythment le scénario et la novélisation. En effet, cette dernière reprend des phrases qui semblent faire écho aux images de l'album.

En revanche, si la légende veut que «qui croit au père Noël entend les clochettes de son traîneau», le film, au contraire de l'album, fait du héros un incroyant : même arrivé au pôle Nord, Petit Héros est encore le seul à ne pas entendre tinter les clochettes. D'ailleurs, dès le début, il feuillette une liasse de documents, parmi lesquels on voit distinctement un tableau de Norman Rockwell où un enfant, stupéfait, vient de trouver, dissimulés dans un tiroir, les accessoires du Père Noël.

Il rencontre aussi, dans le wagon des jouets cassés, la marionnette de Scrooge, l'incroyant de Noël inventé par Dickens, qu'anime le vagabond. Sans oublier le pantin Pinocchio, dont le nez, attribut du mensonge, est brisé. Toutefois, en voix *off*, l'album et le film content, à la fin, que le héros, ayant vieilli, entend toujours tinter les clochettes du traîneau.

On notera aussi que le Père Noël de l'album est cette figure mythique, devenue universelle, du vieillard à la barbe blanche distribuant des jouets ; une figure mythique provenant de croyances européennes, revisitée au XIX^e siècle par des écrivains américains, et dont le costume fut popularisé partout par une campagne publicitaire Coca-Cola qui dura trente-cinq ans, à partir de 1931.

Le film, en revanche, montre un Père Noël plus typiquement américain et des traditions récentes qui n'ont pas encore franchi l'Atlantique ou sont devenues obsolètes ici : chaussettes de Noël accrochées à la cheminée, assiette de biscuits et verre de lait pour le Père Noël, rire jovial du bonhomme : «*Ho ! Ho ! Ho !*», «esprit de Noël» censé rayonner dans toute la société, sans oublier les rennes qui portent chacun un nom (ils sont six, traditionnellement, mais huit dans le film, et le Père Noël les nomme quand ils s'élancent dans le ciel).

Activités pédagogiques

1. Après la découverte de l'album *Jumanji*, on proposera aux élèves un débat visant à définir le genre type de ce récit. Si le lecteur doutait de la réalité des événements extraordinaires qui se produisent dans l'univers fictionnel de ce livre, on aurait probablement affaire au genre fantastique. Mais, dans le cadre des règles du jeu, un lion, des singes, des rhinocéros, un serpent, etc., surgissent réellement, et seuls la fin du jeu et le cri «*Jumanji!*» peuvent rétablir la situation normale.

Lorsque des événements étranges apparaissent vraiment et sont narrés de façon réaliste, on est dans le genre de la science-fiction. D'ailleurs, en général, ce genre évoque des personnages et des mondes qui fonctionnent selon des règles du jeu précises, mais qui ne sont pas celles de notre propre réalité. On pourra faire découvrir aux élèves d'autres univers de science-fiction dans le recueil que nous avons consacré à ce genre littéraire : *D'étranges visiteurs. Histoires de science-fiction*.

2. On pourra également les faire travailler par groupes de trois ou quatre, avec la consigne suivante :

«*Trouvez, dans l'album Jumanji, trois éléments (objet, personnage ou péripétie) qui pourraient donner lieu à un développement plus important.*»

Pour amorcer la réflexion, on évoquera différentes possibilités :

- des péripéties pourraient avoir lieu dans le parc : un lapin, que Pierre et Judith poursuivraient, des orties auxquelles ils se piqueraient, un chien qui se montrerait menaçant... ;
- le lion pourrait sortir de la maison et terroriser des passants ;
- le guide perdu pourrait se comporter de manière autoritaire et obliger les enfants à répondre à des questions de géographie.

Une mise en commun permettra d'échanger sur les trouvailles de tous les groupes. Les propositions les plus intéressantes pourront donner lieu à des activités d'écriture.

3. Avant d'aborder *Boréal-Express*, on fera le point sur les représentations que les élèves ont du Père Noël, en notant au tableau les principales caractéristiques qu'ils lui attribuent.

Après lecture de l'album, on leur demandera si le Père Noël qui y apparaît correspond à celui qu'ils ont en tête. On peut alors (sauf s'ils y croient encore !) leur raconter comment s'est créé le mythe du Père Noël. Il a pour origine la tradition de saint Nicolas dans les pays du nord et de l'est de l'Europe. Importé en Amérique par les premiers colons hollandais («*Sinter Klaas*», en néerlandais, puis «*Santa Claus*»), il devient un personnage littéraire sous la plume de plusieurs écrivains. C'est alors qu'il



Chris Van Allsburg, « Boréal-Express »

© Houghton Mifflin, 1985 ;

l'école des loisirs, 1986

acquiert sa bonhomie, un costume moins austère, un traîneau tiré par des rennes dont les noms sont connus de tous les enfants américains – ce qui n'est pas le cas en Europe –, puis sa localisation au pôle Nord, ainsi que l'aide d'une multitude de lutins ou d'elfes. Finalement, c'est la campagne publicitaire de Coca-Cola, déjà évoquée, qui popularise son image, mais la firme n'est en rien créatrice du mythe, comme on le lit parfois.

Dans un second temps, les élèves liront la novélisation du film, avec la consigne suivante :

« Relevez les coutumes liées au Père Noël qui ne correspondent pas à vos propres pratiques et qui sont typiquement américaines. »

4. Le chapitre VIII de la novélisation décrit « Le nouveau concept du Père Noël ».

Comme les héros viennent de découvrir un plein wagon de jouets cassés, le contrôleur leur explique que le Père Noël « au lieu de les jeter, [...] les

recupère et les elfes les réparent » (p. 87). Or, le thème des jouets délaissés pour de nouveaux jeux est fréquent en littérature de jeunesse. On pourra notamment faire découvrir aux élèves *Le Lendemain de Noël*, de James Stevenson, et *Clown*, de Quentin Blake.

5. Dans le film, doutant de l'existence du Père Noël, Petit Héros ne parvient pas à entendre tinter les clochettes du traîneau, contrairement aux autres héros. Et même quand le grelot, qui va devenir le premier cadeau de Noël, se détache et tombe à ses pieds, il ne l'entend pas. Ce n'est que lorsqu'il le ramasse et l'agite, alors même que le Père Noël est derrière lui, qu'il perçoit pour la première fois le tintement.

La symbolique du film est donc centrée sur le fait de croire ou de ne pas croire.

On fera découvrir aux élèves trois éléments du film qui soulignent cette symbolique avant d'entamer un débat sur leur signification commune :

- Le tableau de Norman Rockwell déjà évoqué. Il s'intitule *The Discovery*, et on le trouve facilement sur Internet. On s'intéressera notamment à l'expression du visage de l'enfant qui vient de découvrir que le Père Noël est une supercherie : un mélange de stupéfaction et de dépit.

- La marionnette d'« Ebenezer Scrooge, l'avare odieux du Conte de Noël de Dickens », comme le précise la

novélisation. On pourra lire cette nouvelle et on signalera la parution, en 2009, d'*Histoires de fantômes*, un recueil de récits de Charles Dickens qui inclut ce texte.

Il en existe également de nombreuses adaptations cinématographiques, la plus récente étant *Le Drôle de Noël de Scrooge*, film d'animation de Robert Zemeckis. Les élèves constateront que Scrooge est, notamment, coupable de ne pas participer à l'«esprit de Noël».

- Pinocchio, qui n'apparaît que brièvement dans le wagon aux jouets cassés, a le nez brisé. Pourtant, c'est chez lui l'organe qui révèle à tous ses mensonges. Or, c'est bien là que réside l'enjeu symbolique : si le Père Noël est une imposture, alors les parents sont des menteurs.

6. Les scénaristes semblent avoir bâti leur récit à partir des images de l'album. On proposera aux élèves, répartis par groupes, de chercher dans la novélisation les phrases qui renvoient aux images :

- « *Petit Héros bondit à quatre pattes sur son lit* » (p. 14) ;

- « *d'étranges lumières jaunes en forme de carré se découpaient, comme autant de petites fenêtres dans la nuit* » (p. 15) ;

- « *et le phare avant jetait une lumière surnaturelle sur la neige qui continuait de virevolter* » (p. 16) ;

- « *c'était une horde de loups qui traversait la forêt* » (p. 40) ;

- « *devant lui, des montagnes enneigées* » (p. 47) ;

- « *Le Pôle-Express monta en grondant sur une rampe en brique* » (p. 97) ;

- « *À quelques centaines de mètres au-dessous d'eux se trouvait la Grand-Place de la ville. Des milliers d'elfes se tenaient là, épaule contre épaule, emplissant tout l'espace, d'un mur à l'autre. Et, au beau milieu de cette foule compacte, le Pôle-Express se dessinait* » (pp. 127-128) ;

- « *Très haut, au-dessus de la Grand-Place, le traîneau s'élevait* » (p. 144) ;

- « *À l'intérieur du wagon, Petit Héros s'installa à sa place et tous les enfants se massèrent autour de lui* » (p. 151) ;

- « *Il faisait tout noir à l'intérieur et le sapin n'était qu'une grande ombre dans un coin. Reflétées dans les fenêtres du salon, les lumières du Pôle-Express scintillaient en fuyant* » (p. 157) ;

- « *le dernier présent, une petite boîte emballée dans le même papier rayé* » (p. 161).

CHRISTIAN POSLANIEC