



James et la Pêche géante

Un film d'animation

américain de Henry Selick (1997), d'après le roman de Roald Dahl,

avec Paul Terry (James), Joanna Lumley (Tante Piquette), Miriam Margolyes (Tante Éponge), Pete Postlethwaite (le vieil homme).

1 h 20 min

Un orphelin brimé s'échappe vers New York à bord d'une pêche géante, en compagnie des drôles de petites bêtes qui s'y logent. Si le réalisateur Henry Selick adapte avec succès le roman de Roald Dahl, il en renforce encore le caractère fantastique en métamorphosant au cours du récit le petit garçon en marionnette et en multipliant les idées visuelles par la grâce d'effets spéciaux plein de poésie.

De la réalité à la féerie

Français, éducation au cinéma, cycle 3, sixième-cinquième

À la mort de ses parents, le petit James tombe sous la coupe de ses tantes, deux abominables mégères qui le contraignent à travailler sans relâche. Une nuit, un étrange vieil homme lui offre un sac de langues de crocodiles aux vertus magiques. Répandu par mégarde au pied d'un arbre fruitier, il fait bientôt grossir démesurément une pêche. Tenailé par la faim, James creuse un tunnel dans ce fruit miraculeux et se transforme peu à peu en personnage animé. Il est projeté dans un univers fantastique où il découvre un Criquet très dandy, un Mille-Pattes facétieux, une Coccinelle rondelette, un Ver luisant, une élégante Araignée et un mélancolique Ver de terre. En leur compagnie, sur la pêche devenue un bateau sur la mer, James va braver les dangers et accomplir le rêve de ses parents : gagner les rivages de l'Amérique.

Une adaptation fidèle ?

► **Comparer le roman au film pour en repérer les modifications.**

Pour mesurer la fidélité des adaptateurs à Roald Dahl, on repèrera dans le livre et dans le film les différents épisodes (dans les romans de Dahl, ils sont toujours bien délimités). Par exemple, *situation initiale*: la pêche navigue tranquillement sur la mer; *élément modificateur*: un requin arrive; *situation transformée*: la pêche est attaquée; *élément de résolution*: James et ses amis capturent des mouettes et transforment la pêche en un ballon géant. Plusieurs épisodes ne figurent pas dans le film: ceux dans lesquels interviennent les Nuageois. On pourra imaginer l'adaptation de ce passage: schéma narratif, animation, couleurs et lumières.

En revanche, Henry Selick a ajouté une séquence sous-marine, où James et deux de ses amis affrontent des pirates fantômes. «J'avais envie de rendre hommage à Ray Harryhausen [spécialiste des effets spéciaux par animation] et à son fameux squelette animé du *Septième Voyage de Sindbad*, explique le réalisateur. J'ai pensé que les fans de Mr Jack auraient plaisir à le revoir en capitaine des pirates.» Le réalisateur a également choisi de garder les méchantes tantes en vie pour ajouter au suspense et parce que ce sont deux personnages très pittoresques. Roald Dahl les avait supprimées très vite: «Nous vivons dans un monde cruel, les enfants doivent lutter pour arriver à leurs fins, les tantes écrabouillées sont une fantastique compensation.» Que penser de ces changements? Y a-t-il des «compensations» de ce type dans le film? L'adaptation conserve-t-elle ce goût du macabre qui plaît tant aux enfants?

Des bons et des méchants

► **Distinguer, en les étudiant, ceux qui s'opposent au héros et ceux qui l'aident.**

Tout bon héros doit affronter des méchants (les «opposants»). Ici, ce sont de méchantes tantes, des monstres sous-marins et, pour finir, un typhon qui prend la forme du rhinocéros responsable de la mort des parents. Les mauvaises tantes sont caractéristiques de l'univers de Dahl dans lequel sorcières, marâtres et autres parents représentent la bêtise et la méchanceté des adultes (cf. *Sacrées sorcières* ou *Matilda*). «Plus ils sont laids, plus ils sont méchants et vice versa», dit le romancier. Le typhon-rhinocéros rejoint davantage les préoccupations éducatives de l'Amérique contemporaine: il représente la mort et James doit l'anéantir avec sa seule volonté. Dans le film, le petit garçon est guidé par deux principes. Le premier lui a été légué par ses parents: «Quand on

ne réussit pas à résoudre un problème, il faut le regarder autrement»; le second lui a été confié par un vieux magicien: «La solution est dans ton cœur.» Mais le héros n'est jamais seul. Les «adjuvants» sont là pour le soutenir. Les amis de James sont des insectes. Ils devraient faire peur; leur laideur et leur différence devraient susciter la répulsion. Le film est ici très fidèle à l'esprit du livre. Le romancier aime les détournements et joue de la complicité entre les enfants et les animaux. Des animaux somme toute très humains, avec leur personnalité, leurs forces et leurs faiblesses. De plus, on pourrait voir dans le mille-pattes et le criquet deux figures complémentaires de l'image paternelle; dans l'araignée et la coccinelle, deux figures maternelles. Quant au ver de terre, il pourrait représenter le double ou le petit frère, incapable de dépasser les peurs et angoisses qui empêchent d'avancer.

Le plaisir du fantastique

► **D'où naît le fantastique de James et la Pêche géante ?**

L'intervention qui déclenche le fantastique est celle du vieil homme et de ses petites bêtes phosphorescentes. C'est grâce à ces dernières que la pêche et les insectes deviennent géants. Cette intervention n'aide en rien notre héros, mais elle lui permet de voir la réalité différemment. Dans le film, James se transforme au fur et à mesure qu'il entre dans le fruit géant. Il se retrouve alors parfaitement intégré au monde de ses nouveaux amis. De Gulliver à Alice, en passant par *L'Homme qui rétrécit*, les expériences de changement d'échelle sont nombreuses, dans la littérature comme au cinéma. En quoi contribuent-elles à la découverte du monde réel par les enfants? Le fantastique permet de représenter des situations imaginaires dans lesquelles le plaisir – compensatoire et créateur – est roi. Dans l'œuvre de Roald Dahl, ces situations sont une revanche sur les violences imposées aux enfants par la vie. Ses petits héros sont des enfants très intelligents (comme Matilda) ou très exigeants (comme Charlie). Pauvres, orphelins ou délaissés par leurs parents, ils aiment fuguer, inventer, jouer avec la nourriture, fréquenter les animaux les plus répugnants. Quant aux adultes, ils sont réduits à l'impuissance: l'humour – caustique et insolent – prend le pouvoir avec la poésie.

Pour en savoir plus

• DAHL Roald, *James et la Grosse Pêche*, Gallimard-Jeunesse, coll. «Folio junior», 2007.

Rédaction Anne Henriot, professeur de lettres modernes, et Loïc Joffredo, CNDP (d'après *Cinédoc*, avril 1997)

Crédit photo Walt Disney
Édition Émilie Nicot et Anne Peeters
Maquette Annik Guéry

Ce dossier est en ligne sur le site de *Télédoc*.

www.cndp.fr/tice/teledoc/

Mapping the plot

Anglais, sixième et cinquième

During the story, James and his friends get to travel to many exciting places. Read the sentences below describing the various parts of James' journey and put them in the right order.

- The peach rolls over the countryside of England.
- The peach is carried off course to the freezing Arctic Ocean.
- James lives by the sea with his mother and father.
- The peach is lifted up out of the waters by the seagulls and is flown in the air.
- James sets up home in the peach stone in Central Park, New York.
- James is sent to live with his two aunts in the South of England in their home on top of the hill.
- The peach lands on top of the Empire State Building in New York.
- The peach drops off the cliffs of England and into the sea.

Create a display showing James' adventures.

The scenes above would make a wonderful display or 'mural' plotting James' journey from the start of the film to the finish. Each table in your class could choose a different part of the journey from those above and draw a picture of it. Plan your picture in rough fit before drawing it on a large piece of sugar paper. This could then be painted or you could use coloured cellophane and fabric to represent the sea and land, etc. When you are happy with your artwork, all the pictures could be displayed on the wall to show the adventures of James. A sentence describing the scene could be included as part of the picture, perhaps inside one of the clouds or as a speech bubble above one of the characters.



Fabrique d'illusions

Fiche de travail

Pour porter à l'écran l'inventivité de Roald Dahl, il fallait la virtuosité d'un des maîtres du cinéma d'animation. Dans le film, différentes techniques ont été utilisées et se combinent parfois pour recréer l'univers fantastique de James. Les élèves retrouveront, à partir de leur description, les techniques employées dans quelques séquences ou plans du film.

Après avoir lu la façon dont le réalisateur a donné vie à ses personnages, recherche une scène du film dans laquelle a été employée chacune de ces techniques.

Technique utilisée	Scène du film
L'animation de marionnettes Après avoir créé, à échelle réduite, une marionnette en métal et latex d'un personnage, des manipulateurs en modifient très légèrement le mouvement du corps et l'expression du visage à chaque prise de vue avec la caméra. Mises bout à bout à raison de 24 images par seconde, ces prises de vues donnent l'illusion que le personnage bouge.	
Les images réelles Des acteurs costumés et maquillés jouent les personnages à l'intérieur d'un décor. La caméra les filme.	
L'animation par ordinateur Certains éléments sont créés de toutes pièces sur ordinateur: l'infographie permet ainsi, à partir d'un modèle peint, de l'animer de mouvements afin de donner d'un personnage figé ou d'un décor l'apparence d'un être ou d'un lieu qui bouge.	
L'écran bleu On peut associer dans un même plan un personnage réel et une figure animée. On utilise alors un procédé très courant: celui de l'écran bleu, devant lequel joue un acteur et qu'on remplace en régie par une scène tournée ailleurs avec des marionnettes. Il faut en ce cas un solide sens de la précision pour faire coïncider regards et mouvements effectués séparément.	
Les plans composites On peut aussi associer dans un même plan des personnages ou accessoires filmés image par image et des éléments créés par infographie. Chaque animation dispose d'un « morceau de plan », puis un ordinateur les combine virtuellement, comme dans un collage, pour ne former qu'une seule image.	