

## Aladin et la lampe merveilleuse

Réalisé par **Jean Image**. Durée : **01h11min**

Année de production : 1969. Date de reprise cinéma : 9 février 2011

Avec Gaston Guez, Henri Virlogeux, Claire Guibert

Long-métrage français. Genre : Animation.



### I Avant la projection

- Travail sur l'affiche : qu'y voit-on, quelles couleurs ? Montrer qu'il s'agit d'un dessin animé.
- Travail sur le titre : qui est Aladin ? Qu'est-ce qu'une lampe merveilleuse ?
- Rappeler les consignes pour assister à la projection au cinéma.

### II Le film

#### 1- Présentation de l'histoire :

**-Synopsis :** Depuis son laboratoire dissimulé dans l'œil du Sphinx, le Magicien d'Afrique comploté pour retrouver la lampe merveilleuse qui garantit un pouvoir absolu à quiconque la possède. Le Génie des Ténèbres l'informe que la lampe est cachée dans un pays lointain et que, seule une main innocente d'enfant, peut s'emparer du trésor. Avec l'aide de son tapis volant, le Magicien voyage jusqu'à une ville remplie de minarets et de jardins merveilleux, où règne un sultan. Il y rencontre Aladin, un garçon pauvre qui vit seul avec sa mère. Se faisant passer pour l'oncle d'Aladin, le Magicien amadoue l'enfant pour servir ses desseins et l'entraîne dans sa quête de la lampe merveilleuse...

- **Histoire détaillée :** (chapitrage du DVD)



Chap 1 : Générique sur fond de décor : palais, fleurs, paysage, musique

Chap2 : Un prétendu oncle et Aladin pris au piège

Dans une tête de Sphinx habite un magicien d'Afrique qui prétend avoir des pouvoirs immenses : changer un hibou en chien, en chat puis en rat, et même le pouvoir de faire pousser du blé dans le désert. Il appelle le maître des ténèbres : « Aide-moi à avoir la lampe magique et révèle-moi où elle est ». « Aux confins de la Chine ; mais seule la main innocente d'un enfant peut faire sortir cette lampe des entrailles de la terre ». Si le magicien touche en premier la lampe, il mourra. Le maître des ténèbres ne veut pas lui révéler la ville. Fondu au noir.

Le magicien sort de son abri, s'installe sur sa monture et file vers l'Orient. Fondu au noir.

Travelling avant vers une ville. Musique orientale. Des enfants jouent au ballon et Aladin le lance involontairement contre le magicien. Celui-ci lui fait croire que c'est le frère de son père défunt. Il donne à Aladin une pièce d'or et dit qu'il viendra dîner chez lui ce soir. Fondu au noir. Aladin circule dans la ville en chantant ce qu'il va s'acheter avec la pièce d'or. Le magicien le suit jusqu'à sa maison. Dans la maison, la mère d'Aladin file. Elle est étonnée d'apprendre que son mari a un frère car il ne lui a jamais donné signe de vie. Le soir, le magicien arrive et raconte qu'il a beaucoup voyagé dans le monde : Egypte, Inde, Chine, Perse (entre chaque épisode raconté, fondu au noir). Il dit qu'il a amassé une fortune qu'il aurait voulu partager avec son frère, mais que Aladin sera son héritier, qu'il l'emmènera faire le tour du monde (mappemonde). Fondu au noir. C'est le matin, le soleil semble briller plus fort et Aladin attend que son oncle vienne le chercher. Il l'emmène chez le tailleur et dit qu'Aladin a l'allure d'un prince. Puis il le conduit vers un riche palais. Ils entrent et le magicien fait promettre à Aladin de lui obéir aveuglément et de ne toucher à rien. Ils arrivent dans le jardin des 1000 merveilles, où tout a des ailes : papillons, oiseaux, fée ailée. Aladin trouve cela merveilleux. Le magicien le conduit dans des grottes et, là, invoque à nouveau le maître des ténèbres qui confirme qu'il a bien trouvé l'endroit de la lampe. Seul l'enfant pourra aller la chercher. Aladin n'arrive pas à soulever la dalle, le magicien lui prête une bague magique et il prononce 3 fois le nom de son père (Mustafa) [cf « sésame »] et la dalle se soulève. Fondu au noir. Aladin, effrayé descend et arrive dans la salle au trésor, puis il atteint un lieu où les arbres sont chargés de pierres précieuses. Il ne doit pas en prendre sous peine d'être changé en arbre. Il remonte un escalier et arrive devant un autel sur lequel est posée la lampe. Aladin la prend et il devient le maître de la lampe, il peut manger un fruit des arbres (pierres transformées en fruits). Lorsqu'il arrive vers la sortie, le magicien lui demande de faire passer la lampe en premier. Aladin refuse et demande le secours de la lampe. La dalle se referme et le magicien s'enfuit. Aladin pleure en appelant sa mère.



Chap 3 : 26'13 : Le pouvoir des génies

Aladin voit la bague du magicien et appelle 3 fois Mustafa, un génie apparaît et ramène Aladin chez sa mère.

Aladin lui raconte tout. Elle regrette qu'il n'ait pas rapporté d'or. Il dit qu'il n'a que la vieille lampe. En l'essayant, sa mère fait apparaître le génie de la lampe. Aladin demande à manger et il est exaucé.

Quelques jours après, ils ont de nouveau faim et Aladin part en ville pour vendre les plats. Celui qui les achète donne une seule pièce en or alors qu'il a acheté des plats en or. Fondu au noir.



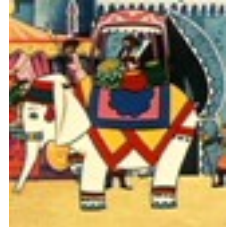
En chantant, il achète toutes sortes de choses : tapis, babouches, nourriture, musique... Fondu au noir. Le magicien, chez lui, après des mois et des années, croit qu'Aladin est resté enfermé dans le souterrain et qu'il est mort. Il appelle le maître des ténèbres qui dit qu'Aladin, grâce à la lampe, est devenu un beau jeune homme riche. Fondu au noir.

Le magicien repart pour l'Orient. Fondu.

Pour l'amour d'une princesse

Dans la ville d'Aladin, on demande au peuple de quitter les rues, de fermer les fenêtres car il est interdit de voir la princesse Badroulboudour. Aladin l'observe à travers la fenêtre et tombe amoureux. Il va chanter sous sa fenêtre et offre une rose à la princesse. Il demande à sa mère d'aller demander sa main. Fondu.

Chap 4 39'09 La mère d'Aladin va voir le grand sultan pour demander la main de la princesse ; tout le monde rit, mais lorsqu'elle offre l'amphore remplie de pierres précieuses, le sultan accepte à condition qu'Aladin vienne au palais d'ici 3 jours avec 40 amphores remplies de pierres précieuses, apportées par 40 éléphants blancs montés par 40 dresseurs noirs et qu'il construise un nouveau palais. Le grand vizir jure de l'en empêcher car le roi lui a promis sa fille. Fondu.



Le lendemain matin, le palais est construit et le roi informe sa fille du mariage, mais elle pleure. Fondu.

La caravane d'éléphants blancs arrive en dansant. , puis Aladin sur un cheval blanc. Le sultan promet le mariage le lendemain et la princesse découvre Aladin. Elle le reconnaît et veut bien l'épouser. Fondu. Précédé de trompettes, le vizir vient annoncer le mariage pour le lendemain ainsi que des réjouissances pendant 3 jours. Mais le magicien, déguisé, est dans la foule.

### Le retour du magicien

Fondu. Le soir, le magicien va chez la mère d'Aladin qui ne le reconnaît pas et reprend la lampe. Fondu.

Chap 5 52'52 Le matin, pendant que la princesse se prépare en chantant pour son mariage, le magicien vient la voir et fait emporter par le génie de la lampe le château et ses occupants en Afrique. Le magicien suit sur son tapis volant. Il demande au génie de lui apporter de beaux habits parce qu'il veut que la princesse l'aime. Fondu.



Pendant ce temps, le sultan s'aperçoit de la disparition du palais et de sa



filles. Aladin doit comparaître devant le tribunal où il est accusé de magie. Il est condamné à mort. Il demande un délai de 5 jours pour ramener la princesse. Fondu.

Le magicien est dans son bain et chante puis il s'habille avec de beaux vêtements et se prend pour un prince charmant. Fondu.

Après 4 jours passés, Aladin recherche toujours la princesse. Il veut s'enfoncer dans les entrailles de la terre pour y mourir. Il s'aperçoit qu'il a toujours la bague du magicien et il fait apparaître son génie. Il lui demande de le transporter dans le palais de la princesse. Fondu.

### Enfin heureux.

Chap 6 59'27 Le matin, le magicien vient voir la princesse pour l'épouser, mais Aladin se bat avec lui et le fait tomber du haut de la tour. Fondu. Aladin imagine de se débarrasser du magicien en le mettant dans un obus, dans une fusée, mais comme il a peur qu'il revienne, Aladin demande au génie de la lampe d'enfermer le magicien et le hibou dans la boule magique. Fondu.

Puis le génie transporte le palais et ses occupants dans le pays du sultan. Le sultan, heureux de retrouver sa fille confirme le mariage le lendemain. Fondu. Feux d'artifice.



Voix off« Et, c'est ainsi que se termine ce beau conte des Mille et Une Nuits ».

Le mot fin est écrit par des étoiles.

### III Après la projection, les pistes d'exploitation

#### A- Autour du conte

##### 1- Le conte et le conte merveilleux

###### ◆ Qu'est-ce qu'un conte ?

En général, le conte comporte trois parties distinctes : la situation initiale, le développement et la situation finale.

La **situation initiale** (introduction) du conte comprend une brève description physique et morale du héros. On situe le lecteur dans le temps, le lieu et les circonstances. C'est à ce moment que le héros fait face à sa mission pour la première fois.

Le **développement** (ou corps ou noeud) d'un conte comprend les divers obstacles à travers lesquelles le héros doit passer. C'est dans cette partie de l'histoire qu'il rencontre ses alliés (amis ou adjutants) et ses opposants (ennemis ou "méchants"). Il y a en général de nombreux dialogues dans le développement et les obstacles sont nombreux.

La **situation finale** du conte (ou conclusion) comprend souvent la réussite du héros. C'est aussi à ce moment qu'on apprend la morale (ou la leçon) du conte. La fin est habituellement heureuse.

###### Introduction de l'histoire.

*“ Il était une fois... Il y a très longtemps... Jadis... Autrefois... Il y a bien longtemps... Dans un pays lointain... ”*

**Présentation du Héros :** Que fait-il, comment est-il, ce qu'il aime.....

- Le héros peut-être n'importe qui : un homme, une femme, un enfant, un animal gentil.
- Le héros doit toujours être plus faible que le méchant pour mettre en valeur ses qualités : courage, générosité, gentillesse...

**Élément perturbateur :** Généralement un « méchant » qui vient perturber l'équilibre initial. Le héros se trouve alors confronté à un problème qu'il doit résoudre. Le héros sera présenté avant de faire apparaître la perturbation.

**Résolution du problème :** Par un combat, un arrangement qui conduit à restaurer un nouvel équilibre (parcours initiatique qui fait « grandir » le héros).

Le plus souvent intervient un donateur, personnage doué de pouvoirs souvent magiques ou quelqu'un (ou quelque chose) qui possède un pouvoir magique. : Fées, génie, magicien, Père Noël...

Le héros rend service au donateur sans savoir qu'en retour, le donateur va ensuite le récompenser. C'est contre le service rendu que le donateur donnera un objet magique, qui permettra au héros de vaincre le méchant.

**Dénouement :** Forcément heureux. Le héros a réussi sa quête. Tout le monde le félicite mais sa vraie récompense sera ce qu'il trouvera après avoir vaincu le méchant : l'amour, la richesse ou autre idée...

###### ◆ Qu'est-ce que le merveilleux ?

« Ce qui s'éloigne du caractère ordinaire des choses ; ce qui paraît miraculeux, surnaturel. Intervention de moyens et êtres surnaturels dans une œuvre littéraire, en particulier le conte » Le Petit Larousse, 2005.

Le merveilleux réside dans la présence de personnages surnaturels et d'objets magiques.

Contrairement au fantastique (irruption du surnaturel et de l'irrationnel dans la réalité quotidienne), le merveilleux n'entretient pas d'ambiguïté entre ce qui existe réellement et ce qui paraît surnaturel. Le merveilleux sous-tend une histoire heureuse dont on sait d'emblée qu'elle est fictive.

Dans ce conte, il y a une lampe merveilleuse qui contient un génie capable d'exaucer des vœux ; une bague magique à laquelle obéit un autre génie.

Le magicien peut se déplacer en tapis volant.



☞ Comparer avec les outils utilisés habituellement pour la magie : baguette, poudre...

## 2- Les contes des Mille et Une Nuits

L'origine des contes présents dans les *Mille et Une Nuits*, avant recueil, est difficile à déterminer du fait de leur transmission par oral et de l'absence de sources écrites. Les contes se sont probablement propagés de l'Inde à l'Iran, puis au monde arabe. Figés à l'écrit au XIII<sup>e</sup> siècle seulement, les contes sont donc le résultat de la fusion de nombreuses versions orales. Un texte arabe de 987 mentionne l'existence d'un livre persan intitulé *Les Mille Contes*. Si certains indices indiquent une influence persane, d'autres pourraient faire remonter l'origine des *Mille et Une Nuits* jusqu'à l'Inde du III<sup>e</sup> siècle. Certains contes semblent aussi proprement arabes.

S'il existe un très grand nombre de versions des *Nuits*, celles-ci sont toutes organisées autour d'un même conte cadre, l'histoire de Schahriar et Shéhérazade :

Un roi, Schahriar, trompé par sa femme décide de se venger de toutes les femmes et décide de tuer chaque matin la compagne de sa nuit. La fille aînée de son vizir, Shéhérazade, tente une ruse : elle raconte au roi des histoires pendant la nuit, en s'arrangeant pour ne pas les terminer au moment où le jour se lève. Le roi, curieux de connaître la suite des contes, épargne chaque matin la jeune fille. Au bout de mille et une nuits, la jeune fille épouse le roi et les jeunes filles du royaume sont sauvées.

Ce contexte narratif constitue le récit cadre qui emboîte tous les autres contes, de nuit en nuit. Les contes que Shéhérazade raconte à Schahriar sont divers : des histoires merveilleuses, des aventures amoureuses, des épopées, des anecdotes, des contes de ruse... On les classe en 3 séries : des histoires d'origine indienne et persane pleines de magie et de métamorphoses ; des récits qui s'inspirent de la vie quotidienne à Bagdad et Bassora sous le règne du calife Haroun al-Rachid ; des histoires composées en Egypte marquées par la magie et le surnaturel qui racontent la vie au Caire.

*Les Contes des Mille et Une Nuits* représentent certainement le pan le plus connu de la littérature arabe. Ils comportent de 160 à 200 contes.

### Les traductions en français :

Antoine GALLAND, ancien secrétaire de l'ambassadeur de France à Constantinople commence à traduire en français des manuscrits arabes des Contes des Mille et Une Nuits. Dans les tomes 1 à 8, publiés entre 1704 et 1710, c'est un travail de traduction et d'organisation des récits (cycles ou juxtaposition).

Pour les tomes 9 à 12, jusqu'en 1717, c'est un travail de création. Après les huit premiers tomes, Antoine Galland, n'ayant toujours pas atteint le chiffre fatidique des « 1001 », décide d'exploiter des contes qui lui ont été

racontés par un maronite syrien du nom de Hanna. C'est ainsi que sont rajoutés : *Ali Baba et les quarante voleurs* ; *Histoire d'Aladdin ou la lampe merveilleuse* ; *Sindbad le marin*.

En 1900, le docteur Marcus donne une nouvelle version des *Contes des Mille et Une Nuits*.

### 3- Le conte d'Aladin et la lampe merveilleuse : un conte venu d'Orient avec un message universel

👉 **Les différents personnages** : les retrouver, les caractériser, décrire leurs relations...

**Aladin** : dans le conte des 3mille et Une Nuits », son nom s'écrit Aladdin, ce qui signifie « celui qui porte au plus haut (ala) la religion (al-din). Dans ce conte, il va vivre des épreuves qui vont le faire grandir. C'est un conte initiatique. Aladin passe du statut de jeune « vaurien » à celui de jeune homme ambitieux puis de héros.

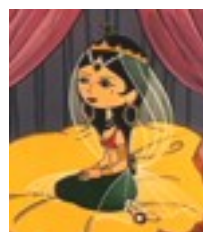
**Sa mère** reste à la maison pour filer, seule source de revenus depuis que son mari, Mustafa, tailleur, est mort. Elle essaie toujours d'aider son fils.

**Le magicien d'Afrique** : il prétend avoir des pouvoirs immenses et il cherche à obtenir la lampe merveilleuse qui le rendra maître du monde. Il invoque le maître des ténèbres à plusieurs reprises. Il possède un anneau magique.

Comme il a besoin d'une main innocente pour s'approprier la lampe, il va se faire passer pour l'oncle d'Aladin qu'il pourra entraîner dans sa quête.

**Le Sultan** (roi de certains pays musulmans) est très riche et il souhaite accorder la main de sa fille à quelqu'un de riche également, pour cela il demande pour sa fille une dot importante : palis, pierres précieuses, éléphants blancs...

**La princesse BadroulBoudour** tombe amoureuse d'Aladin et ne veut se marier qu'avec lui.



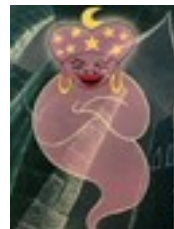
**Les génies ou « djinns » ou « efrits »** : créatures surnaturelles aux pouvoirs magiques.

Ils sont issus de la mythologie indo-persane.

Ils n'obéissent qu'à un maître possesseur ou à un talisman.

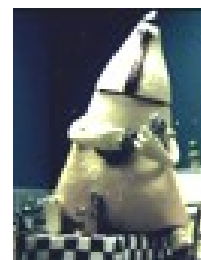
Selon le possesseur du talisman, les humains peuvent être tantôt leurs amis, tantôt leurs ennemis. C'est le cas des génies de la lampe et de la bague.

« Je suis le serviteur de la bague ou de la lampe. Ordonne et je t'obéirais ». Ce sont de surprenants bienfaiteurs.



D'autres histoires s'inspirent du principe de la lampe merveilleuse, par exemple le dessin animé « Le génie de la boîte de raviolis » de Claude Barras (Folimage) qui raconte l'histoire d'un homme qui travaille toute la journée à remplir des boîtes de raviolis et le soir, pour son dîner, il ouvre une boîte et trouve un génie qui ne peut exaucer que 2 vœux.

**Les 2 oiseaux** : Houhou le hibou, auxiliaire du magicien et Cancan le perroquet, ami d'Aladin. Ils parlent tous les deux. Les décrire ainsi que leurs interventions. Les dessiner...



☞ **La structure du conte d'Aladin** : retrouver la situation initiale, les éléments perturbateurs, la résolution du problème, la situation finale...

On peut poser les questions suivantes :

- Lieu et temps de l'action
  - Présentation du héros et des personnages
  - Changement dans la vie du héros
  - Comment le héros réagit au problème ?
  - De quelle manière sa vie est changée ?
  - Qui va aider le héros à résoudre le problème ?
  - Comment ? Par quel stratagème ?
  - Comment le héros trouve une nouvelle vie, une fois le problème résolu ?
- Lieu et temps de l'action : le marché d'Al-Qalàs, le matin.
- Présentation du héros : Aladin et du personnage principal : le magicien qui se présente comme l'oncle d'Aladin.
- Changement dans la vie du héros : Le magicien demande à Aladin de l'accompagner, en prétendant vouloir offrir un cadeau à la mère d'Aladin. Aladin doit chercher une lampe dans une grotte. Le magicien lui donne un anneau pour le protéger. Mais quand Aladin veut sortir de la grotte, il se rend compte de la supercherie du magicien qui voulait uniquement l'utiliser afin de récupérer la lampe. Aladin ne donne pas la lampe au magicien, qui l'enferme dans la grotte. Le Génie de l'anneau aide Aladin à sortir de la grotte.

Aladin tombe amoureux de la princesse. Le génie de la lampe va l'aider à rassembler la dot demandée par le sultan, à se transformer en un beau prince courageux.

Aladin parvient à conquérir la princesse.

- Mais le magicien vole la lampe et fait transporter le palais de la princesse dans son pays.

☞ **Comparer le texte initial** (version simplifiée cf. Folio junior) **et l'adaptation du dessin animé** : points communs et différences

- **Différences** :

Dans le conte des Mille et Une Nuits :

- \*Au début de l'histoire, le père d'Aladin est vivant et Aladin veut jouer, travailler le moins possible et cependant devenir riche, manger toujours à sa faim et épouser la plus belle fille de toute la région. Sa mère se demande ce que va devenir ce vaurien.
- \*Lorsque le magicien prend en charge Aladin, il lui propose de lui apprendre le métier de tailleur.
- \*Aladdin et la princesse se marient. [Dans certaines versions, la princesse épouse d'abord le fils du vizir]
- \*Le magicien, déguisé en vieillard, prétend échanger les vieilles lampes des habitants contre des lampes neuves. La princesse échange ainsi la lampe magique d'Aladin, pensant lui faire plaisir.
- \*La princesse va tromper le magicien en lui faisant boire un mélange empoisonné qui va l'endormir (ou le tuer selon les versions).
- \* Le frère du magicien vient venger sa mort et tue une guérisseuse, Fatima, pour prendre sa place. Aladdin le tue.



Dans le dessin animé : au début de l'histoire, le père d'Aladin est mort. Lorsque le magicien découvre qu'Aladin est vivant, il va chez la mère d'Aladin et vole la lampe. A la fin de l'histoire, grâce au génie de la lampe qu'Aladin a récupérée, il enferme le magicien dans sa boule de cristal.

- **Ce qui est commun** : Un méchant magicien, qui réussit à gagner la confiance d'Aladin en se faisant passer pour son oncle, lui confie un anneau magique. Mais l'amitié du magicien n'est que pur calcul : Aladin doit l'aider à s'emparer de la lampe magique qu'il convoite et qui est cachée dans une grotte, parmi d'autres trésors. Posséder cette lampe équivaut à devenir le roi du monde. Lorsque Aladin se rend compte de la supercherie, sa vie est en danger. Mais les génies de l'anneau et de la lampe vont l'aider à conquérir la belle princesse BadroulBoudour.

Le magicien, en possession de la lampe, fait transporter le palais de la princesse en Afrique.

Le Génie de l'anneau aide Aladin à aller à l'endroit où le magicien a déplacé le palais afin de rejoindre sa bien aimée. Aladin récupère la lampe magique et fait remettre le palais à sa place.

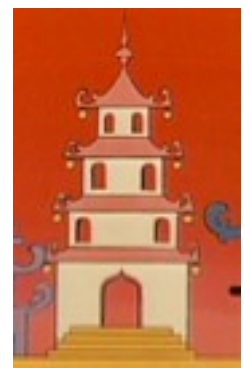
Aladin et BadroulBoudour peuvent vivre pleinement leur amour.

☞ **Comparer ce conte à d'autres contes** (de Grimm, de Perrault ou à des contes de princesse...)

## B- La civilisation arabo-musulmane

☞ Rechercher tout ce qui nous est montré de cette civilisation :

- Les pays. La civilisation arabo-musulmane s'étend du Maghreb africain à l'ouest, à l'Inde et à la Chine à l'Est, entre le bassin méditerranéen au nord, le désert du Sahara et l'océan indien au sud.



☞ Repérer sur une carte.

Dans le dessin animé, il est question d'Afrique, Chine, Inde, Egypte, Perse. On voit des monuments.

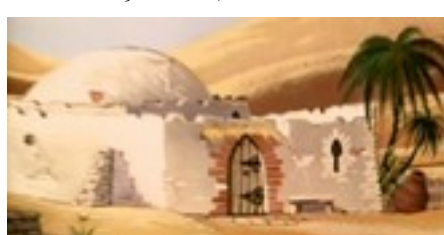
Le voyage invoqué par le magicien rappelle les régions traversées par des voies commerciales au Moyen-âge : Indes, Perse, Arabie, Syrie, Egypte, Afrique... Ce sont les régions traversées par la route de la soie où circulaient des produits de luxe.

- Les villes : elles sont entourées de murailles. On repère différentes habitations. Les commerçants sont regroupés dans des marchés ou souks. Il y a de l'artisanat.

Pour voyager, les marchands s'organisent en caravanes utilisant des dromadaires et des chameaux.

La monnaie est le dirham.

Les palais sont luxueux avec des jardins (Palais, maison d'Aladin, jardin merveilleux, monture du magicien).





☞ On peut comparer avec « Azur et Asmar » de Michel Ocelot : luxuriance de la végétation, richesse en couleurs des marchés...

- La place de l'Homme et de la Femme :

La femme doit travailler, s'occuper de la maison, élever les enfants. La mère d'Aladin reste à la maison pour filer. Elle a le visage voilé...

L'homme : Souvent prince ou riche marchand, il est le pivot de la majorité des histoires des Contes des Mille et Une Nuits. Les hommes dépeints dans les contes sont des personnages typiquement respectueux des valeurs de l'Islam. Ils sont justes et vaillants.

- La religion : Dans la religion musulmane, les croyants invoquent Allah, leur Dieu. C'est le cas pour Aladin. La prière se fait dans une mosquée.

## C- Les techniques du dessin animé

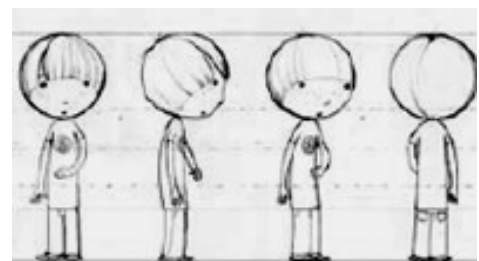
**Note d'intention de Jean Image :** "Le monde du dessin animé est celui de notre imagination. Un monde dans lequel le soleil, la lune, les étoiles et toutes les choses vivantes obéissent à nos ordres. Le dessin animé est vraiment le langage universel, car un film bien conçu peut être compris par tout le monde et dans les cinq continents."

### 1- Les techniques d'animation

- Pour réaliser un film d'animation, 24 images par seconde d'action sont nécessaires pour reproduire correctement le mouvement, au minimum 12 images car un nombre inférieur donne un mouvement saccadé (cas de certains dessins animés japonais).

Quand une histoire a été choisie, il faut l'adapter pour le dessin animé et écrire le scénario : succession de séquences avec une description précise des décors, des personnages, des événements.

Il est ensuite traduit en dessins par le réalisateur sous forme d'un story-board, sorte de longue bande dessinée, constituée d'une centaine de croquis. C'est un découpage détaillé, plan par plan de l'ensemble du film. Il indique le cadrage, la position des décors, des personnages, l'emplacement de la caméra et l'action. Il contient tous les dialogues et les bruitages. Chaque plan est représenté par une feuille numérotée, comprenant un dessin et des indications écrites. Pour faciliter le travail des animateurs et ne pas changer l'aspect d'un personnage, des dessins sont réalisés le représentant de face, de profil, de trois-quart, de dos, en entier ce qui détaille ses proportions et son volume : ce sont des feuilles de model-sheet (Natanaël dans « Kerity la maison des contes »)



Les maquettistes dessinent alors au crayon le décor de chaque plan du film en fonction de l'animation des personnages. Ces dessins serviront de base aux décorateurs pour la création des décors. Le décor est peint sur une feuille à l'aquarelle, aux encres ou à la gouache.

L'animation est réalisée par différentes équipes : l'animateur esquisse au crayon les positions extrêmes du mouvement, des intervallistes comblent les espaces entre chaque dessin en suivant les indications de l'animateur. Plusieurs animateurs interviennent dans un même dessin animé.

Les dessins sont ensuite tracés à la plume ou photocopiés sur des feuilles de rhodoïd transparentes ou cellulos (ou cellos). Les couleurs sont ensuite appliquées à la main au verso de chaque cellulose en utilisant de la gouache acrylique.

- Le passage du temps ou le changement de lieu peut être suggéré par un fondu au noir. Un fondu est l'action d'obscurcir ou de faire apparaître une image progressivement en passant par le noir. S'il y a surimpression d'images, c'est un fondu enchaîné. On peut repérer les fondus dans le film.

☞ Travailler sur le graphisme des personnages, les couleurs, les décors dans le dessin animé *Aladin et la lampe merveilleuse*.

On y retrouve le style de Jean Image : cf. « Le roi et l'oiseau », « Jeannot l'intrépide »...

☞ Essayer de dessiner ou de créer certains éléments :

**Palmiers :** Construire les troncs avec des pailles colorées en marron. Ils sont fixés sur un morceau de papier cartonné. Les feuilles sont fabriquées en tissu.

**Coussins :** Fabriqués avec du tissu velours rempli de coton.

**Personnages :** Dessinés sur un papier, puis découpés. Les stabiliser avec un support en papier cartonné plié

**Lampe merveilleuse :** La dessiner en double sur un papier cartonné puis la découper. Coller du papier cristal de couleur entre les deux morceaux de carton ajourés.

Fixer à l'aide d'un morceau de papier cartonné plié, puis décorer la lampe et mettre par exemple du tulle pour symboliser le Génie de la lampe.

☞ Travailler sur la bande-son : musique, bruitages, voix des personnages, voix-off...

## D- Jean Image (1910-1989)

D'origine hongroise, Jean Image (Imre Hajdu de son vrai nom) est né à Budapest. Tout jeune, il se plait à recouvrir de dessins les marges de ses livres. Il suit les cours des Arts Décoratifs à Budapest puis à Berlin. Il travaille le dessin classique, mais son amour inné de la décoration le dirige vers la publicité. Le dessin publicitaire l'emmène tout naturellement au dessin animé publicitaire. Il sort 12 petits films en améliorant chaque jour sa technique dont il crée les bases solides dans un stage fait à Londres en 1937. Tout en réalisant des films publicitaires pour (Les Lampes Tungstam, Vivor, Cire Abeille et Javex), Jean Image illustre des albums d'enfants (Princesse clé de sol, Mouki l'écureuil à queue noire, Fantaisie de Paris, La Boîte à Surprise) où l'on trouve plus d'un des personnages qu'il animera dans ses films.

C'est « Rhapsodie de Saturne » en 1947 qui révèle au public la personnalité de ce dessinateur qui grâce à son courage et à sa persévérance, deviendra son propre producteur. Applaudi par un critique élogieuse, Jean Image sort « *Jeannot l'intrépide* », premier long métrage d'animation français en technicolor. Il entame alors une carrière internationale et ne cesse de tourner film sur film.

En 1950, Il réalise le long métrage « Bonjour Paris », dont Jean Cocteau écrira la préface. Cette même année, au Festival de Cannes, Jean Image et Walt Disney font connaissance et sont photographiés ensemble. En 1959, La ville d'Annecy propose à Jean Image et à ses amis animateurs, de créer à Annecy le premier festival annuel du film d'animation. Ce fut un événement de première importance pour le développement du dessin animé dans le monde entier. Ce festival se déroule chaque année depuis 40 ans.

De 1968 à 1969, Jean Image s'attaque à la réalisation de « *Aladin et la lampe merveilleuse* ». La sortie prévue à ce moment est Pâques 1970. En dix mois, pour respecter les délais de livraison promis au distributeur, il travaille jour et nuit avec une équipe enthousiaste dont Denis Boutin, Guy Lehideux, Francis Guillaume, Henri Virjoleux (qui a magistralement rendu la voie du magicien). Le film remporte un succès énorme.

Il se consacre ensuite à une école de dessin animé.

Il sort plusieurs longs métrages dont : « Les fabuleuses aventures du légendaire baron de Munchausen » en 1979.

**Livres :**

*Mille ans de contes arabes*, de Jean Muzi, Milan

*Histoire d'Aladin ou la lampe merveilleuse*, Textes classiques Folio Junior (avec [carnet de lecture](#))

*Sur les traces d'Aladdin*, Gallimard jeunesse (texte et nombreux documents illustrés)

**Sites :**

[www.CRDPstrasbourg.fr/produits/cosi/aladin.pdf](http://www.CRDPstrasbourg.fr/produits/cosi/aladin.pdf) (document pédagogique /adaptation d'Aladin en opéra) -

Distributeur : [www. Carlotta Films](http://www.CarlottaFilms)

**Dossier réalisé par Nicole Montaron, Atmosphères 53. Août 2011.**