

Le voleur de Bagdad

Présentation du film

Fiche technique

Titre : Le Voleur de Bagdad

Réalisation : Ludwig Berger, Michael Powell et Tim Whelan

Production : Alexander et Zoltan Korda, William Cameron Menzies

Musique : Miklós Rózsa

Avec : Conrad Veidt, Jaffar – Sabu, Abu - June Duprez, la princesse - John Justin, Ahmad

Pays d'origine : Royaume-Uni

Format : Couleurs - 1,37:1 - Mono - 35 mm

Genre : Aventures, Fantastique

Durée : 106 minutes

Dates de sortie : 1940

Synopsis

Le grand vizir Jaffar a détrôné le jeune prince Ahmad. Il l'a fait jeter en prison où il se lie d'amitié avec Abu, un gamin des rues qui vit de menus larcins.

Ils s'évadent. Ahmad rencontre la princesse dont il tombe amoureux mais elle est promise à Jaffar par son père. Jaffar les retrouve et, pour se venger, rend le prince aveugle et transforme Abu en chien.

Désormais mendiant, Ahmad, aidé de son chien fidèle, part à la recherche de celle qu'il aime, la fille du Sultan, sans se douter qu'elle est aux mains de l'usurpateur qui veut l'épouser. Un combat de magiciens s'engage car Abu, qui a retrouvé sa forme humaine, fait tout pour déjouer les sortilèges de Jaffar et ramener la princesse à celui qu'elle aime, et qui l'aime. Un génie sorti d'une bouteille, une araignée géante, un cheval mécanique, un tapis volant, un œil magique sont tour à tour les ennemis et les alliés d'Abu.

L'amour et la justice finiront par triompher...

A sa sortie, « Le Voleur de Bagdad » enthousiasme les spectateurs.

Les effets spéciaux, nombreux, sont très innovants pour l'époque.

Les décors extrêmement élaborés et les couleurs chatoyantes du Technicolor contribuent au succès de ce grand film d'aventures.

Deux acteurs, enfin, participent à la réussite du film :

Conrad Veidt, dans le rôle de Jaffar est une figure emblématique du mouvement expressionniste allemand. Un de ses rôles les plus célèbres demeure celui de Cesare dans *Le Cabinet du docteur Caligari* en 1920.

Sabu dans le rôle d'Abu, a été découvert par Robert Flaherty (le réalisateur de Nanouk l'esquimau). Il a 16 ans quand il joue le rôle. On le retrouvera en 1942 dans le rôle de Mowgli.

Le film aura plusieurs distinctions :

- Oscar de la meilleure photographie,
- Oscar de la meilleure direction artistique (Vincent Korda),
- Oscar des meilleurs effets visuels (Lawrence W. Butler, Jack Whitney)
- Nomination à l'Oscar de la meilleure musique de film en 1941.

L'affiche

La nature de l'image :

L'affiche est une peinture. C'est une photocopie de l'affiche originale beaucoup plus grande.

Les éléments plastiques :

- La couleur :

Des couleurs vives : jaunes, orangés, bleus, rouges, violet.
Annonce du Technicolor

- Des contrastes

De couleur : entre les complémentaires (bleu et orange, jaune et violet)
De valeur : entre le personnage, à dominante sombre en bas à gauche de l'affiche et le reste plus clair de l'image

- La forme :

1^{er} plan : le héros ? Il regarde « hors champ », il est dans un espace plus sombre en opposition avec la lumière drue du reste de la scène. Un rideau le sépare du reste de l'espace (rideau de scène ?)

2^{ème} plan : la foule et son « exotisme » (éléphants, tenues vestimentaires,...)

3^{ème} plan : le palais et son architecture typiquement oriental

Arrière plan : le ciel et le tapis volant avec un autre personnage : le héros dans une autre posture ?

- La composition

Une grande diagonale se construit entre les deux personnages, celui du bas à gauche et celui du tapis volant. Ils sont tous les deux dans une position opposée à l'ensemble de la scène.

- Les écrits

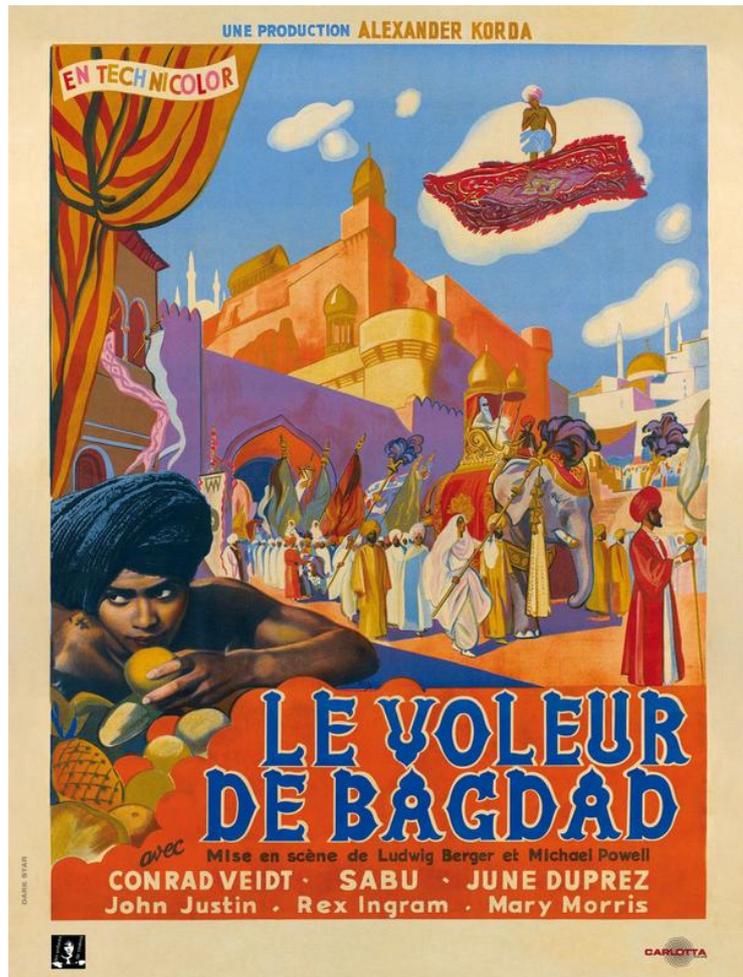
Le titre dans une calligraphie de type oriental

L'écart de taille et de police des caractères entre le titre et les autres informations

L'ensemble de ces éléments de lecture peut servir à émettre des hypothèses sur le film que l'on va aller voir et créer ainsi un horizon d'attente pour les élèves.

Un lien vers l'affiche au format A3 :

<http://www.enfants-de-cinema.com/2011/telecharger/affiches/voleur-bagdad-affiche.pdf>



Le regard et le point de vue au cinéma. Qu'est-ce que voir ? Que voit-on au cinéma ?

La question du regard et du point de vue est essentielle dans ce film.



La séquence d'introduction avec l'œil peint sur la proue du bateau de Jaffar qui enchaîne avec la séquence de l'aveugle mendiant pose très clairement ces questions.



Le flash-back entre le début du récit d'Ahmad (vers 8'15''), fondu enchaîné entre le regard du chien et celui d'Abu illustre également cette importance des yeux dans le film dans lequel tout n'est qu'illusion.



La recherche de l'œil universel.

La princesse n'a pas vu le prince grimpé en haut d'un arbre. Elle est fascinée par son reflet et le prend pour le génie des eaux.



Angle de prise de vue et échelle des plans

On peut à partir de ce film construire avec les élèves quelques éléments sur les différents cadrages possibles au cinéma.

L'angle de prise de vue, caractérisé par la position de la caméra par rapport au sujet : La séquence de la rencontre avec le génie est pour cette question idéale.

		
<p>Plongée Le sujet est en situation d'infériorité</p>	<p>Contre plongée Le sujet est en situation de supériorité</p>	<p>Niveau Le point de vue est neutre</p>

L'échelle des plans, taille du sujet dans le cadre est également très lisible dans ce film.

Du plan général au très gros plan :

		
<p>Plan général Situe le décor</p>	<p>Plan d'ensemble Situe le personnage dans son environnement</p>	<p>Plan Moyen Centré sur le personnage et sur ses actions</p>
		
<p>Plan rapproché Centré sur le personnage et ses interactions</p>	<p>Gros plan Centré sur le personnage, permet l'identification</p>	<p>Très gros plan Centré sur les pensées du personnage</p>

Un dictionnaire illustré

Une fois ces notions construites, on pourra faire réaliser aux élèves un dictionnaire des ces différents points de vue à partir de photographies choisies dans des magazines ou de photos réalisées par les élèves eux-mêmes. Cette dernière solution est évidemment la plus intéressante car elle permet de s'interroger sur la position de l'opérateur par rapport au sujet, plus ou moins près, de dessus ou dessous. Les élèves comprendront mieux que ce que l'on voit à l'image est bien une question de choix

Des pistes en arts plastiques

Grand et petit : la notion d'échelle.

Que ce soit pour les images fixes (photographie) ou animées (télévision, cinéma), on utilise un « trucage » pour représenter des objets ou des personnages plus gros ou plus petits que leur environnement. Il s'agit du « fond bleu » ou « fond vert », ces deux couleurs étant celles qui apparaissent le moins dans les choses, la peau et les cheveux.

On filme (photographie) le personnage (l'objet) en action devant ce fond neutre (bleu ou vert), puis, dans un deuxième temps, on le détoure en effaçant cette couleur d'arrière-plan et on l'incruste dans un autre « décor ». Si ce procédé est maintenant devenu simple et rapide grâce au développement des nouvelles technologies, il demandait à l'époque du film (1940) un travail important et minutieux. On peut montrer aux élèves ce type de procédé qui figure souvent dans les « making of » des dvd. D'autres explications [ici](#) et [ici](#).

Ce procédé peut tout à fait s'adapter à un travail sur l'image fixe, en utilisant deux techniques : le collage et le photomontage.

Il est important d'expliquer aux élèves qu'on va associer des « images » de grandeurs différentes afin de jouer avec les rapports de tailles, afin qu'ils mettent une intention dans leur travail.

On peut auparavant leur demander de réfléchir à une « histoire » dans laquelle interviennent des éléments d'échelles différentes, ou leur montrer des images de films (King-Kong, Le voyage de Gulliver, L'homme qui rétrécit,...) ou d'albums (Alice au pays des merveilles, Tom pousse,...)

Le collage :

Les élèves réalisent un dessin selon une consigne donnée (un promeneur, un chien, un vase de fleurs) sur un format imposé (A4 par exemple) dont ils doivent occuper le maximum d'espace. Ce dessin mis en couleur sera ensuite découpé et collé sur une photocopie de paysage choisie par l'élève: rue de ville, place avec une foule, forêts, montagnes,...

Le photomontage :

Ce procédé demande au préalable une très large collection de magazines divers dans lesquels les élèves peuvent puiser à volonté. On peut y ajouter des photocopies variées (de paysages, de personnages, d'objets, d'animaux). Il s'agit de créer une nouvelle image, une scène, à partir d'éléments divers découpés et associés.

Répartir sans les coller, déplacer, organiser toutes les images collectées sur le support, en donnant un sens à l'ensemble. Coller.

A l'affichage des productions, on s'interroge avec les élèves sur les effets produits : est-ce que cela fait peur ? Fait rire ? Étonne ? Pourquoi ?

TICE : utiliser les outils de PHOTOFILTRE ou GIMP (logiciels gratuits) : détourage, agrandissement, réduction, ... pour « copier-coller » des éléments de tailles différentes de leur taille habituelle, ou insérer sa propre photographie dans une autre image.



Photographie :

Les jeux d'ombres permettent également de jouer sur les proportions, selon que le sujet est plus ou moins éloigné de la source de lumière, elle-même placée au sol ou sur une table pour produire des effets variés. C'est le principe du théâtre d'ombres : un drap blanc est tendu ; derrière lui on place un projecteur, orienté vers le drap ; entre la lumière et le drap se trouvent par exemple deux élèves qui se placent à des distances différentes afin de ne pas avoir la même taille. Les spectateurs sont de l'autre côté du drap. Lorsque l'effet obtenu est satisfaisant, on photographie.



Les élèves peuvent également proposer des mises en scène d'objets de tailles différentes (en utilisant des figurines de jeux) et les photographier (Playmobil et botte en caoutchouc d'adulte, ...)

Des références artistiques sur le thème

Sculptures :

Louise Bourgeois, les araignées géantes :
Maman, 1999, Bilbao.



[\(Lien\)](#)

Claes Oldenburg,
Balancing Tools (Outils en équilibre), 1984.



OLDENBURG Claes & VAN BRUGGEN Coosje, "Balancing Tools", 1984, 8 m de haut, Vitra Design Museum (De)

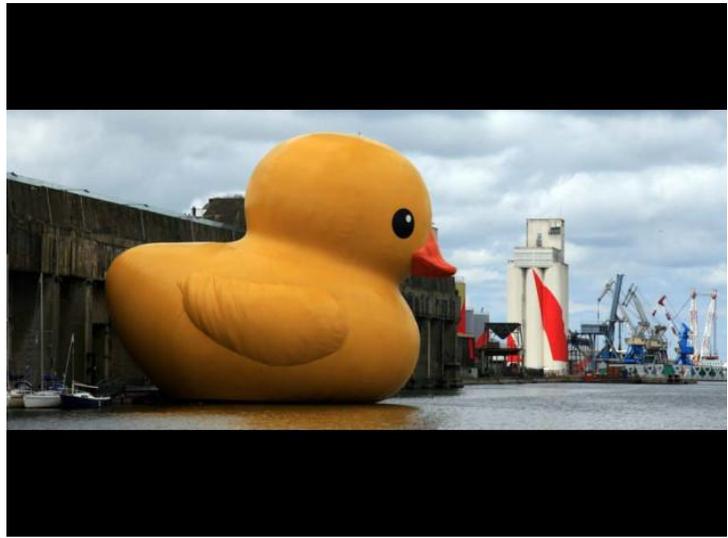
[\(Lien\)](#)

Ron Mueck, Boy, 2001.



[\(Lien\)](#)

Florentijn Hofman, La canard de bain géant, 2007



[\(Lien\)](#)

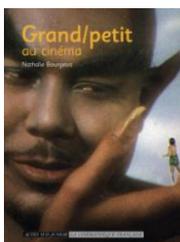
Peinture :

René Magritte, Les valeurs personnelles, 1952



[\(Lien\)](#)

Un livre :



« [Grand/petit au cinéma](#) », Nathalie Bourgeois, Actes Sud Junior.

La métamorphose

Définition : passage d'un état à un autre état résultant d'une transformation : humanisation, animalisation, végétalisation, minéralisation...

Les différents types de métamorphoses :

1. Les métamorphoses du corps :

◆ L'hybridation :

- Création de cadavres exquis.
- Charles Le Brun utilisait les différents points de la tête chez l'individu pour établir des comparaisons avec les animaux et procédait ensuite à une hybridation.

Têtes Physiognomoniques :

La physiognomonie a pour objet la connaissance d'une personne d'après les traits de son visage.



◆ L'anamorphose :

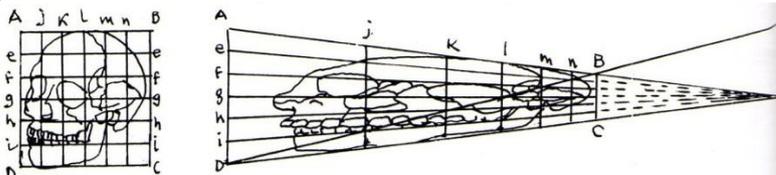
Définition : c'est une image volontairement déformée. Mais lorsqu'on la regarde sous un angle particulier, depuis un angle de vue précis ou à l'aide d'un miroir, on peut voir cette image dans sa totalité.

Des peintres tels Holbein (1497-1543) l'utilisent pour dissimuler des significations politiques ou religieuses dans leur œuvre.



Les Ambassadeurs, Hans Holbein, 1533

Dans Les Ambassadeurs, la forme qui semble flotter au bas du tableau ne se révèle que si le spectateur se place au bon endroit pour avoir le bon point de vue, à deux mètres à droite au bord droit du tableau au niveau des yeux des deux hommes. L'image révèle alors son sens, un crâne et sa signification symbolique.



Pistes plastiques :

En cycle 3, travailler géométriquement l'anamorphose en lien avec l'œuvre de la liste : les Ambassadeurs de Hans Holbein.

Dessiner l'image, le personnage à reproduire sur un quadrillage. Créer d'autres quadrillages selon les déformations que l'on voudra apporter. Transférer grâce aux repères (chiffres et lettres) ce dessin sur la nouvelle trame.

Au CP, travailler sur des portraits découpés en bandes qui seront écartées horizontalement ou verticalement. Les points seront reliés pour donner naissance à un visage déformé.

Référence bibliographique :



Les Secrets D'un Miroir
Auteur : Philippe MIGNON
Editeur : Actes Sud Junior – 2003

◆ Transformer son corps :

Peindre son corps :	Tatouer son corps :	Scarifier son corps :

Pistes plastiques :

- le collage

Créer des banques d'images à partir des dessins de personnages, d'animaux, de monstres réalisés par les élèves. Découper ces dessins en séparant toutes les parties du corps, têtes, jambes, troncs, pattes, ailes, queues, oreilles...

Prélever un élément de chaque banque (banque des têtes, puis des troncs...), puis assembler ces éléments sur une feuille. Compléter ce collage en ajoutant des détails soit par le biais du dessin ou du collage.

- le dessin

Réaliser des êtres hybrides en utilisant la technique du Cadavre Exquis.

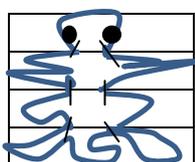
Plier une feuille (A3) en 3 parties égales.

Demander aux élèves de réaliser dans la partie haute, la tête d'un monstre (personnage, animal).

Cacher ensuite la tête et remettre au voisin la feuille pliée en leur demandant de dessiner le corps sur la partie du milieu.

Une fois le corps dessiné (avec tentacules, pattes, bras...) plier à nouveau la feuille et la passer à un autre camarade. Ce dernier doit finir le dessin en réalisant le bas du monstre (pattes arrières, queue de poisson, piques etc.).

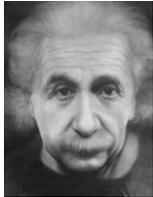
Une fois le dessin fini, on demande aux enfants de déplier la feuille et de découvrir le monstre créé. Par la suite ce monstre peut être complété, on peut lier les différentes parties entre elles ou bien faire des repères avant pour continuer le dessin, on peut le colorier, le peindre, l'agrandir, le décalquer, le découper.



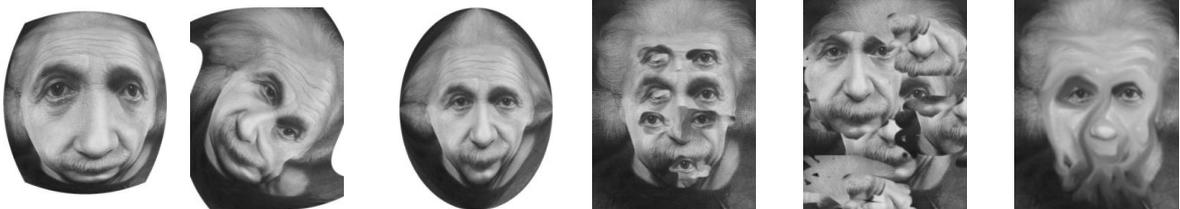
Références artistiques :			
			
Cindy Sherman			
			
Orlan		Breton, Morise, Tanguy, Prévert,.. Cadavre Exquis	Cadavre exquis, Breton, Lamba, Tanguy, 1938

2. Les métamorphoses de la peinture et de l'image : Art de défigurer / Art de détourner

Travailler avec un logiciel d'images :



A partir d'un portrait, travailler avec les filtres déformation d'un logiciel d'images, **Photo Filtre** (téléchargement gratuit), par exemple.



Utiliser l'outil doigt pour déformer le visage.

Utiliser l'outil tampon de clonage pour ajouter des éléments

Utiliser l'application « Filtre » puis « Déformation » puis « Spirale », « Ellipse », « Ondulation »....

Références artistiques :		
		
Marcel Duchamp L.H.O.O.Q, 1919	Mona Lisa, Dali, 1954	Mona Lisa, Jean-Michel Basquiat, 1983

		
Autoportrait, Francis Bacon, 1969	Autoportrait, Francis Bacon, 1971	Trois études pour le portrait de Lucian Freud, Francis Bacon, 1964

3. La métamorphose des objets :

Pistes plastiques :

- A l'aide de matériaux de récupération, d'outils du quotidien composer un portrait en assemblant les différents éléments, sur une surface plane ou bien en volume (prendre alors une photo de la production pour avoir une image plane).
- Détourner des objets du quotidien en les accumulant, en les transformant (forme, couleurs, utilisation...).

Références artistiques :



Bernard Pras réalise des installations et assemblages d'objets hétéroclites (matériaux et autres ordures recyclés pour l'occasion en œuvre d'art !) pour créer des sculptures anamorphiques. La composition globale ne prend réellement forme pour le spectateur que par la photographie qui donne une image plane de la production.

https://www.google.fr/search?q=pras+bernard&rlz=1C2TEUA_enFR469FR470&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ei=Z9JjUtGaOoWohAebs4BQ&sqi=2&

<http://www.lesothers.com/bernard-pras-art-anamorphose/>

			
« The day after » - 1884	“L'Heure pour Tous” - 1989	Les poubelles rouges	Sans titre, 2006
Arman		Anita Molinero	

4. Les métamorphoses de « la mode »

	
<p>Starcknaked – Philippe Starck, 1998</p>	<p>Le fauteuil Ben Hur de Jean Paul Gaultier.</p>

5. Les métamorphoses de l'espace naturel ou construit

		
<p>Jean Vérame, Tchad, Tibesti, 1989</p>		

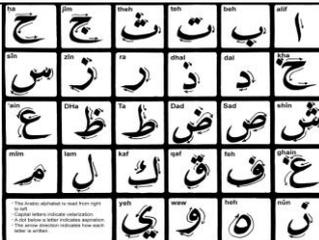
		
<p>Wrapped Coast, 1968-1969</p>	<p>Le Pont-Neuf empaqueté, 1975-1985</p>	<p>Surrounded Islands, 1980-1983</p>
<p>Christo et Jeanne Claude</p>		

		
<p>Habillage</p>		

Des pistes en maîtrise de la langue

La calligraphie

Calligraphie arabe et dessin :

	
<p>site pour apprendre à écrire les lettres arabes http://www.alexoleron.eu/alexoleron_services/alphabetarabe.php</p>	<p>site pour télécharger la planche des lettres arabes http://rvadhalislam.free.fr/apprendrearabe/alphabet_ar.pdf</p>

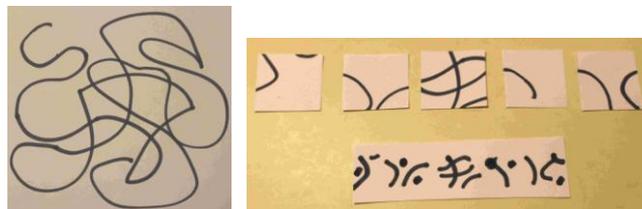
- Inventer un abécédaire en lien avec des objets du quotidien. Inventer de nouveaux signes calligraphiques en s’inspirant de l’alphabet arabe.
- Créer un répertoire de mots calligraphiés.
Dans un champ lexical, choisir des mots significatifs. Essayer de les représenter par la calligraphie.

Inverser le sens des signes, associer deux signes : pour en créer de nouveaux... :



Inventer sa propre calligraphie :

1. Sur un support carré (12x12), tracer sans lever le crayon (feutre noir) une ligne continue en occupant toute la feuille. Sur le dos de la feuille, tracer un quadrillage en formant 4 bandes verticales de 3cm puis 4 bandes horizontales de 3cm. Découper, vous obtenez des petits carrés présentant chacun des signes différents. Choisir d’associer quelques-uns de ces signes pour composer une « phrase ». Compléter en ajoutant quelques éléments empruntés à la calligraphie arabe. Reproduire cette phrase sur des formats différents en utilisant des outils différents pour faire varier l’épaisseur du trait.



Mettre à disposition des élèves, des outils graphiques diversifiés : pincesaux, brosses, raclettes, rouleaux, calames, règles, bâtonnets en bois, coton-tige, ...

Varié les supports selon la taille de l’outil choisi. De celui-ci dépend l’intensité du geste.

Varié les mediums, peinture, encre, fusain...

- Faire tomber un morceau de ruban sur une feuille blanche puis peindre les formes prises par le ruban sur une autre feuille sans lever le pinceau.
Sources : A l’école des Arts, SED.

Références artistiques		
Calligraphies de Hassan Massoudy		



Les contes

Le film fait référence aux contes des mille et une nuits.

Le Livre des mille et une nuits est un recueil anonyme de contes populaires en arabe, d'origine persane et indienne. Il est constitué de nombreux contes enchâssés et de personnages mis en miroir les uns par rapport aux autres.

- Aladin ou la lampe merveilleuse
- Sinbad le marin
- Ali Baba et les quarante voleurs

Pistes : le site de la BNF propose une multitude de pistes :

http://classes.bnf.fr/rendezvous/pdf/fiche_1001_nuits.pdf

- Un album des illustrations des Mille et une Nuits par Léon Carré

Le peintre et illustrateur orientaliste Léon Carré illustra l'édition des Mille et Une Nuits en 12 volumes parue entre 1926 et 1932. Une large sélection parmi ces illustrations permet d'admirer en plein écran l'œuvre de l'artiste, de zoomer sur les détails et, à travers les commentaires, d'aborder les thématiques principales des contes.

<http://expositions.bnf.fr/1001nuits/albums/1001/index.htm>

- Une invitation à s'appropriier les Mille et Une Nuits et à concevoir ses propres contes

À partir d'une sélection d'ingrédients composant le conte oriental, cet outil interactif invite le visiteur à imaginer un ou plusieurs récits qui pourront se succéder au cœur d'un récit principal.

<http://expositions.bnf.fr/1001nuits/pedago/page1.htm>

- Un module ludique et créatif pour illustrer ses contes

Une fois l'histoire écrite, il reste à l'illustrer en choisissant d'abord le décor, puis en positionnant les personnages, les animaux, les objets ou les plantes de son choix. Chaque élément est agrandi, réduit, retourné à volonté... La composition peut ensuite être enregistrée et imprimée.

<http://enfants.bnf.fr/modules/collage/collage.php?param=o301>

- Des documents complémentaires à explorer pour aller plus loin.

Des livres interactifs :

- Kalila et Dimna

http://expositions.bnf.fr/islam/livres/arabe_3467/index.htm

- Les Séances de al-Harîf

http://expositions.bnf.fr/islam/livres/arabe_5847/index.htm

Des jeux et ateliers pour enfants :

- Trois récits des Mille et Une Nuits, trois fables animalières...

<http://enfants.bnf.fr/modules/comparaison/comparaison.php?param=c301>

Des références en histoire des arts

Exemples d'œuvres des années 40 dans tous les domaines de l'histoire des arts.

Arts de l'espace : architecture.

Le Corbusier : *la Cité radieuse de Marseille*, construite entre 1947 et 1952
(137 mètres de long, 56 mètres de haut, 24 mètres de large).

Immeuble d'habitation (337 appartements sur 18 étages), construit sur pilotis (36 piliers), comprenant également un hôtel, des commerces, un gymnase, une école, une piscine, un toit-terrasse.



(Cliquer sur l'image pour plus d'infos)

Le Corbusier et ses 5 unités d'habitation : [lien](#)

Arts du quotidien : un moyen de transport.

Invention du **Vélosolex**., 1946



Arts du spectacle vivant : le mime.

Création en 1947 du personnage silencieux
« Bip » par le **mime Marceau**.



Arts du langage : poésie.

Paul Eluard : [Liberté](#), *Poésies et vérités*,
1942.

Arts du son : une symphonie.

Igor Stravinsky, *Symphonie en trois
mouvements* (1941-1945).

([Lien](#))

Arts du visuel

Peinture :

Joan Miró, *Femme, oiseau, étoile* (1943).



[\(Lien\)](#)

Sculpture :

Alberto Giacometti, *Femme assise* (1946).



[\(Lien\)](#)

Photographie :

Robert Doisneau, *Les jardins du Champ de Mars, Paris* (1944)



[\(Lien\)](#)

Cinéma :

Charlie Chaplin, *Le dictateur* (1940).
Film américain.



[\(Lien\)](#)

Les arts de l'islam.

44 [œuvres](#) choisies, département des arts de l'islam du musée du Louvre.

Le fantastique.

Un roman : **Roald Dahl**, *James et la grosse pêche*, Gallimard, 2007.

Un film: **Merian C. Cooper et Ernest B. Schoedsack**, *King Kong*, 1933 (USA).

Une peinture: **Salvador Dali**, *La persistance de la mémoire*, 1931. ([analyse](#))

La musique du film

Très nombreux documents en éducation musicale sur le site de l'académie de [Lyon](#).