

DOSSIER  
PÉDAGOGIQUE



# Little Nemo

D'après la bande-dessinée culte de WINSOR McCAY

PRODUCTEUR YUTAKA FUJIOKA UN FILM DE MASAMI HATA ET WILLIAM HURTZ SCÉNARIO CHRIS COLUMBUS ET RICHARD OUTTEN  
HISTOIRE JEAN MOEBIUS GIRAUD ET YUTAKA FUJIOKA D'APRÈS LA BANDE-DESSINÉE DE WINSOR McCAY ADAPTATION CINÉMATOGRAPHIQUE RAY BRADBURY  
MUSIQUE THOMAS CHASE ET STEVE RUCKER CHANSONS RICHARD M. SHERMAN ET ROBERT B. SHERMAN CHANSON DU GÉNÉRIQUE MELISSA MANCHESTER  
MUSIQUE ADDITIONNELLE ORCHESTRE SYMPHONIQUE DE LONDRES DIRECTEUR DE L'ANIMATION KAZUHIDE TOMONAGA ET NOBUO TOMIZAWA CONCEPTION GRAPHIQUE JEAN MOEBIUS GIRAUD  
CO-PRODUCTEUR BARRY GLASSER, SHUNZO KATO ET EIJI KATAYAMA PRODUCTEUR ASSOCIÉ KOJI TAKEUCHI

© TMS All Rights Reserved. Under License to SPLENDOR FILMS Produced by TMS ENTERTAINMENT CO., LTD.

Splendor  TMS  
ENTERTAINMENT CO., LTD.



# Little Nemo : Les aventures au pays de Slumberland

De William Hurtz et Masami Hata

Adapté des planches de Winsor McCay

Dossier pédagogique Rédigé par Marine Louvet

RÉSUMÉ DU FILM	3
LA BANDE DESSINÉE DE WINSOR MCCAY	5
L'ADAPTATION DE MASAMI HATA ET WILLIAM HURTZ	8
PISTES PÉDAGOGIQUES	10
Adaptation et animation	10
Les personnages du film	12
Entre rêve et réalité	14
Monde des rêves, monde des cauchemars	15
Références littéraires et bibliques	16
FICHE TECHNIQUE	18

## RÉSUMÉ DU FILM

Dans le décor de sa chambre d'enfant au plafond empli d'engins volants, Nemo dort paisiblement quand son lit quitte le sol et se met à flotter dans l'air nocturne. La fenêtre s'ouvre, l'aventure commence. Sur son lit volant, Nemo voyage au-dessus des pavillons de sa bourgade tranquille, glissant au-delà des gratte-ciels d'une grande ville jusqu'à des paysages de plus en plus oniriques. Après une zone de turbulence, il débarque dans une ville fantôme aux édifices désertés. Une voix chante en off : « Quel genre de rêves feras-tu Little Nemo ? ». Subitement, tout s'accélère, au rythme implacable de l'horloge d'une vieille tour de gare, le lit perd en altitude et le rêve se transforme en cauchemar. Un train à vapeur endiablé fonce sur Nemo. L'enfant glisse jusque dans une maison. Sa mère est là, debout dans la cuisine, paisible. Nemo hurle que le train risque d'écraser leur maison, mais comme dans les cauchemars, sa mère reste immobile et impénétrable.

Retour à la vie diurne, Nemo se réveille tombé du lit. On découvre sa maison, vaste demeure bourgeoise. Au loin, une agitation se fait entendre. La troupe du cirque traverse la ville pour annoncer sa venue prochaine ! Avec son fidèle compagnon Icarus, Nemo dévale les escaliers et se rue jusqu'au boulevard pour admirer la parade. Traversant les corps plus grands que lui tel un animal bondissant, il se faufile jusqu'aux premières loges. Il admire le passage des trombones. Une belle jeune fille perchée sur le dos d'un éléphant lance à la foule une rose rouge et c'est dans les mains de Nemo qu'elle atterrit. Ému, l'enfant ne voit pas arriver l'équilibriste sur son ballon. Ce dernier le bouscule et le fait tomber à terre. Un grand et gros Monsieur Loyal interpelle Nemo et le hisse sur son cheval blanc. Voilà Nemo annonçant l'imminence du spectacle au côté de Monsieur Loyal, le plus grandiose spectacle qui n'ait jamais existé. Fou de joie, Nemo rejoint sa maison en hâte, suppliant son père de l'emmener au cirque. Pressé, ce dernier est sur le point de quitter la maison et le projet est remis à plus tard.

Dans son lit, Nemo dort paisiblement au côté d'Icarus quand la fenêtre s'ouvre et laisse entrer un homme, chapeau haut-de-forme et parapluie au bras. C'est le Professeur Genius, accompagné de Bonbon. Envoyés par le roi Morphée de Slumberland, avec une boîte de sablés de la part de la princesse Camille, ils invitent l'enfant à rejoindre le royaume. D'abord circonspect, Nemo se laisse amadouer par la gourmandise et le voilà parti pour le pays des songes. Sous les regards tendres de ses nouveaux compagnons, il prend les commandes d'un magnifique ballon dirigeable. Des turbulences s'annoncent à l'horizon, le commandant de bord affirme : « Ce n'est pas la première fois que je croise un cauchemar ».

Arrivés au palais, le professeur Genius et Nemo trouvent le trône vide. Ne reste qu'un épais manteau d'hermine. Quelques instants d'inattention du professeur laissent à Nemo le temps de faire la connaissance de Flip, un petit homme au visage de grenouille. Tel un guide, Flip accueille Nemo avec la précieuse carte du pays des songes. Au moment de la sortir de sa poche, il laisse entrevoir la carte du pays des cauchemars. Entraîné par Flip, Nemo découvre le monde à l'envers. Puis il croise un gros Monsieur en train de réparer un train miniature, trait pour trait celui de la parade du cirque. En parfait mécanicien, Nemo lui vient en aide. C'est ainsi que l'enfant rencontre Morphée. Le professeur Genius retrouve leur trace et fait les présentations. Ravi d'avoir rencontré Nemo, le roi lui annonce qu'il entend faire de lui son successeur. Pour cela, il lui remet la précieuse clef d'or, une clef scintillante ornée d'une tête de dragon. Elle ouvre toute les portes du royaume à l'exception de la porte interdite que Nemo promet de ne jamais ouvrir. Il la reconnaîtra aisément. Y est dessiné la même tête de dragon que celle qui orne la clef.

Sitôt dit, sitôt fait, Nemo suit le Professeur Genius dans une nouvelle salle du palais à la rencontre de la fille du roi, la Princesse Camille. Bonbon et ses semblables entourent une vaste étendue orangée au milieu de laquelle se trouve une jeune fille. Cheveux rouge vif, robe verte, yeux immenses et bleue, Camille joue de la harpe telle une perle au milieu d'un coquillage. Plein de déférence, le professeur annonce l'entrée de Nemo. La princesse Camille dévisage le nouvel arrivant du haut de son statut. Sans tendresse, elle moque son écureuil et l'accoutrement de Nemo, un vulgaire pyjama. Furieux, Nemo ne se laisse pas faire. En un battement de cils, la princesse revient sur ses paroles et les voilà amis.



Nul repos pour Nemo, il doit apprendre « les règles de l'étiquette » pour devenir un vrai prince. Il suit des cours pour connaître les bonnes manières, manier le fleuret, apprendre la lecture et à monter à cheval, etc. Dans cette course folle, son chemin croise à nouveau celui de l'affreux Flip. Sur un corbeau noir, Flip l'entraîne pour des aventures moins contraignantes. Prêt à faire de Nemo le roi de l'espièglerie, Flip attrape le jeune garçon dans ses filets. Recherché par la police de Slumberland, Flip n'a d'autre idée que d'accéder à la porte interdite. Fatalement, les voilà devant la tête de dragon dorée. Bien qu'il ait promis de ne jamais l'ouvrir, Nemo grimpe sur les épaules de son mauvais génie et glisse la clef dans la serrure, se laissant aller à sa curiosité. Incarné par une masse noire à tête de dragons, le mal se faufile alors par l'entrebâillement de la porte. Comprenant son erreur, Nemo tente de la refermer, mais c'est trop tard. Apeuré et coupable, Flip a déjà déserté et l'enfant, trop petit, ne peut atteindre seul la serrure.

À l'extérieur du palais, la foule se presse. La cérémonie de couronnement du jeune prince est sur le point de commencer. Pendule en main, le professeur Genius fait les cent pas quand il voit arriver Nemo à dos de corbeau. Juste à temps, le jeune garçon se voit vêtu d'une somptueuse tenue. Entouré de Camille et Morphée, il se voit remettre la couronne et le sceptre royal, arme unique contre le roi du pays des cauchemars. Morphée lui transmet l'incantation permettant d'activer le sceptre. Malheureusement, avant même que d'être roi, Nemo a failli à sa mission. Alors que la fête bat son plein à Slumberland, la boue noire du pays des cauchemars s'infiltré partout. Quand le roi Morphée l'aperçoit, il s'exclame : « C'est un cauchemar ! ». Coupable, Nemo est prêt à tout pour réparer la situation.

Lorsqu'il s'éveille subitement dans son lit, on le croit sorti d'affaire, mais entre ses draps, se cache le sceptre royal, signe que le rêve n'est pas terminé. Un naufrage s'abat alors sur son lit, entraînant le décor de sa chambre dans des flots déchaînés. En mer, l'enfant retrouve le Professeur Genius qui lui apprend que Morphée a été enlevé par le roi ennemi. Nemo se souvient que Flip possède la carte du pays des cauchemars. Tous deux s'embarquent à sa recherche. Une fois Flip retrouvé, la petite tribu composée de Princesse Camille, Professeur Genius, Nemo et Flip, carte en main, s'embarque à bord d'un bateau.

Après un voyage tumultueux, l'équipage arrive sain et sauf sur une île désolée. Accueillis par des créatures monstrueuses à l'apparence maléfique, ils s'enfoncent au cœur du pays des cauchemars. Flip tente de semer le trouble en effaçant la carte du pays des cauchemars, mais des Gobelins bien intentionnés préviennent l'équipée. Princesse Camille, en colère, fait de Flip un porteur des bagages. Après un voyage éreintant, sans trace du roi Morphée, ils installent leur campement pour la nuit dans une grotte. Alors que Nemo s'endort, le roi des cauchemars sévit et emprisonne ses acolytes dans des limbes fluorescents. Nemo brandit le sceptre royal, récite la formule magique, mais en vain, la princesse disparaît dans un grand trou noir.

Lorsque Nemo s'éveille à nouveau, on croit le cauchemar terminé, mais, droit comme un « i », le garçon lance : « Je parie que je suis en plein rêve ». Autour de lui, les gobelins bienveillants, les « Oompo » s'agitent, le plafond se fissure, une grosse créature en tombe. Les Gobelins retrouvent avec joie l'ami qu'ils avaient perdu, le cinquième « Oompo ». Ce dernier possède une lettre pour Nemo de la part de Morphée. Noir sur blanc, y est écrite l'incantation dont Nemo peinait à se souvenir. Les voilà repartis à bord du lit de Nemo dont les pieds s'étirent jusqu'à devenir de grandes jambes de bois souples qui marchent au-dessus de la ville, direction le pays des cauchemars. Accompagné des « Oompo », Nemo retrouve Princesse Camille, Professeur Genius, Flip et enfin, le roi Morphée. Grâce à la formule « Jazama pajama » et au sceptre magique, il parvient à les libérer anéantissant à tout jamais le royaume des cauchemars.

Au réveil, Nemo, chamboulé, doit se tenir prêt car ses parents ont décidé de l'emmener au cirque.

# LA BANDE DESSINÉE DE WINSOR MCCAY

Winsor McCay (1867-1934)

## DÉBUTS

Né en 1867, Winsor McCay passe son enfance à Spring Lake dans le Michigan. Il commence à dessiner dès son plus jeune âge. Au sortir de son parcours scolaire, ses parents l'inscrivent à l'école de commerce. Souvent, il fait l'école buissonnière pour aller voir des spectacles fantastiques à Détroit. Il y rencontre par hasard John Goodison qui devient son professeur de dessin. Avec lui, il apprend à travailler les perspectives et les couleurs.

Prolifique et adroit, il débute sa carrière professionnelle à tout juste dix-huit ans en réalisant des affiches, des représentations pour les musées, des illustrations publicitaires et des décors. Parallèlement à son travail de dessinateur, il joue dans des vaudevilles pour gagner sa vie.

De 1886 à 1896, il réalise des dessins pour les parcs d'attraction alors en plein essor aux États-Unis. En 1898, il commence à illustrer journaux et magazines. Il réalise notamment des caricatures et des dessins de science-fiction pour Life.

## SUCCÈS

Il rejoint le quotidien New York Herald de James Gordon Bennett en 1903, où il publie Little Sammy Sneeze (Le petit Sammy éternue), aventures d'un garçon dont les éternuements viennent bouleverser un univers bien ordonné, son premier succès au sein du journal. Vient ensuite Dream of the Rarebit Fiend (Cauchemars de l'amateur de fondue au cheddar) où les cauchemars d'un amateur de fromage permettent à l'auteur d'aborder en pleine prohibition l'addiction aux substances illicites que sont la cocaïne et l'opium. Deux ans plus tard, en 1905, la bande dessinée qui fera sa renommée, Little Nemo in Slumberland (Petit Nemo au pays des songes), paraît pour la première fois. Elle sera publiée sur une pleine page chaque dimanche jusqu'en 1911. McCay travaille ensuite pour William Randolph Hearst, magnat de la presse qui a inspiré le personnage de Citizen Kane d'Orson Welles. Il crée alors une pâle copie de Little Nemo. Il reprendra ensuite le personnage dans le journal d'origine, devenu le New York Herald Tribune pour quelques planches de 1924 à 1927.

Chaque planche unique propose sur une page de suivre une courte aventure de Nemo presque toujours construite sur le même schéma : quelqu'un est envoyé de Slumberland par le roi Morphée pour mener Nemo au pays des songes. Le chemin vers ce pays aux allures d'éden se révèle semé d'embûches et ce qui débutait comme un rêve se transforme presque invariablement en cauchemar. Nemo se réveille in extremis en tombant de son lit et se voit blâmer par ses parents d'avoir trop mangé avant d'aller se coucher.

## LE DESSIN ANIMÉ

À la fin de l'année 1900, Winsor McCay commence à s'intéresser à un nouveau média : le dessin animé. Dès 1910, il anime des films à partir de ses dessins, comptant ainsi parmi les pionniers de l'animation. Il adapte les aventures de son personnage fétiche en 1911 dans un court-métrage de douze minutes qui constitue l'une des premières pièces de l'histoire du cinéma d'animation, encore balbutiant à l'époque. En 1914, il réalise Gertie le dinosaure, le premier dessin animé mettant en scène un personnage attrayant, premier dinosaure de l'histoire du cinéma, préfigurant ainsi les films des studios Walt Disney des années 1930. Après la première guerre mondiale, il réalise quelques autres court-métrages, mais les progrès de l'industrie cinématographique et l'émergence des studios dont il ne fait pas partie le poussent à renoncer au cinéma d'animation.

## PIONNIER DE LA BANDE DESSINÉE

Les premières planches de *Little Nemo* s'écrivent alors que la bande dessinée n'a même pas dix ans. Winsor McCay est le premier à expérimenter en agencant et en dimensionnant les cases à sa guise pour que la forme épouse le fond et améliore l'impact de la narration. Son langage composé de vignettes visant à faire progresser l'action, de bulles contenant les dialogues et de bandeaux de légendes en est encore à un stade expérimental. Il est également le premier à utiliser les potentialités de la presse couleur qui propose alors une grande finesse d'impression. Aujourd'hui, l'œuvre de McCay est considérée comme un monument de la bande dessinée.

## RÉÉDITION ET ADAPTATION DE LITTLE NEMO

À son époque, l'œuvre de McCay est adaptée en comédie musicale à Broadway et fait l'objet de maintes imitations dans la presse.

À la fin des années 1960, les aventures de *Little Nemo* sont pour la première fois réunies en un album édité par Nostalgia Press et traduit en français aux éditions Pierre Horay. D'autres publications suivront regroupant les planches en plusieurs volumes ou en un volume intégral.

La seule adaptation cinématographique animée de *Little Nemo* est celle de Masami Hata et William Hurtz (1989). Il existe également des jeux vidéo inspirés de l'univers de *Little Nemo*. De 1994 à 2002, Moebius et Bruno Marchand proposent une adaptation de la bande dessinée de Winsor McCay en quatre tomes. Cette série reprend l'histoire principale de l'oeuvre de McCay mais diffère totalement, autant dans le dessin que dans le rythme. En 2021, Francis Lawrence, réalisateur américain habitué des blockbusters, lance une adaptation en prise de vue réelle, intitulée *Slumberland* (Le petit Nemo et le monde des rêves) qui sortira à la fin de l'année 2022 sur Netflix.

D'un point de vue global, on sait aujourd'hui que la création géniale de Winsor McCay a inspiré des générations d'artistes. Elle a été une référence surréaliste pour le dessinateur Robert Crumb ou pour des cinéastes comme Federico Fellini.

## STYLE DE WINSOR MCCAY

Génial et original, la création de McCay l'est à maints égards. Elle s'inscrit aussi pleinement dans le style et les inspirations de son époque. On retrouve notamment, dans ses planches, l'influence de la Maison Quantin, maison française qui, au milieu des années 1880, se lance dans la production de planches illustrées destinés aux enfants, vendus cinq centimes pièces et imprimées en couleurs via le procédé de la chromolithographie. Ancêtres de la bande dessinée, ces planches, très populaires à leur époque, sont particulièrement recherchées aujourd'hui.



## L'ADAPTATION DE MASAMI HATA ET WILLIAM HURTZ

La fabrication de *Little Nemo : Les aventures au pays de Slumberland*, long-métrage d'animation sorti en 1989 au Japon, adapté de la bande dessinée américaine de Winsor McCay, est une épopée en soi.

À la fin des années 1970, Yutaka Fujioka, producteur japonais, a l'idée d'adapter la célèbre bande dessinée de McCay en un film d'animation. Il rêve d'une production d'envergure qui puisse concurrencer les films des studios Disney, alliant des talents américains, japonais et européens. Après obtention des droits auprès des descendants de McCay, il réunit des artistes de diverses nationalités. Il approche d'abord le réalisateur américain Georges Lucas (*La guerre des étoiles*) et Chuck Jones, créateur pour les studios Warner de personnages tels que Bugs Bunny et Daffy Duck, les fameux Looney Tunes. Ces derniers refusent de participer au projet, mais George Lucas suggère à Yutaka Fujioka de s'associer à l'américain Gary Kurtz, le producteur des deux premiers films de la saga *La guerre des étoiles* puis de *Dark Crystal* (1982). Ils débute une collaboration. Gary Kurtz est chargé de la partie artistique du film tandis que Yutaka Fujioka se concentre sur l'aspect financier.

Au Japon, Yutaka Fujioka approche le réalisateur d'animation déjà célèbre, Hayao Miyazaki (*Le château de Cagliostro*, 1979). Au côté de son équipe composée notamment de Isao Takahata, Yoshifumi Kondo et Yasuo Otsuka, Hayao Miyazaki met au point une série de story-boards. En 1978, un premier pilote est réalisé. Mais ce dernier ne convainc pas le producteur américain Gary Kurtz. Les idées de Miyazaki entrent en contradiction avec la vision américaine du projet, notamment avec le script de Ray Bradbury, célèbre auteur américain de science-fiction. Ce dernier est le premier à imaginer le roi des cauchemars au sein d'une narration se déroulant en majeure partie dans le monde du rêve, Miyazaki, quant à lui, imagine un film qui se déroule en partie dans le monde réel et dont les rêves ne seraient que des contre-points. Les divergences sont telles que le fameux cinéaste japonais décide de quitter le projet. Il décrira plus tard cette expérience comme l'une des plus pénibles de sa carrière. Il crée alors le studio Ghibli au sein duquel il développe ses propres projets dont certains sont marqués par les idées nées lors de cette période de recherche autour de *Little Nemo*. Les mésententes de l'équipe artistique japonaises avec Gary Kurtz entraînent le départ de nombreux artistes, puis de Gary Kurtz lui-même. La production est à l'arrêt.

Isao Takahata, fondateur du studio Ghibli avec Hayao Miyazaki, rare rescapé de la première étape de cette aventure, propose alors une intrigue dans laquelle Nemo serait poursuivi par une sorte de double maléfique, le personnage de Flip. Il voit en lui un moteur qui permettrait à Nemo, au fil du récit, de gagner en maturité. Yutaka Fujioka commande un deuxième pilote à Yoshifumi Kondo. Réalisé en 1984, cette courte séquence animée se présente comme un prototype du début du film final où l'on trouve Nemo volant sur son lit au-dessus de sublimes décors. Kondo y introduit de nombreuses idées de mise en scène et des ingéniosités d'animation qui seront une grande source d'inspiration pour la version finale du film.

Les Américains croient de nouveau au projet et la production reprend avec Jean Giraud, alias Moebius, Brian Froud, célèbre illustrateur connu pour ses dessins de fantaisies, ses fées et ses Gobelins et le scénariste Chris Columbus qui se fera connaître plus tard pour *Maman j'ai raté l'avion* et des deux premiers *Harry Potter*. À ces grands noms s'ajoutent de nombreuses personnalités du monde de l'animation des studios Disney et de la Warner ainsi que les frères Sherman, compositeurs de la musique de *Mary Poppins*. En 1987, un troisième pilote introduit l'univers de Slumberland et résume les aventures de Nemo telles qu'on les verra dans le film. La réalisation finale échoit à William Hurtz dont *Little Nemo* sera le seul film et à Masami Hata qui a fait ses preuves avec *La légende de Sirius* (1981). Toutefois, la production réunissant de nombreux artistes aux visions originales, n'ayant pas la même lecture de l'œuvre de McCay, de nouvelles divergences artistiques apparaissent au sein de l'équipe. Malgré tout, grâce au travail entamé dix années plus tôt, le film est finalement achevé et sort au Japon en 1989.

À sa sortie, *Little Nemo : Les aventures au pays de Slumberland* entre en concurrence avec *Kiki, la petite sorcière* de Miyazaki qui est un énorme succès. Aux États-Unis, le film n'est pas très bien accueilli. Il sort

en France à la fin de l'année 1994. Malgré sa fabrication chaotique, *Little Nemo : Les aventures au pays de Slumberland* est aujourd'hui la seule adaptation animée de la bande dessinée de Winsor McCay. Bien que le style graphique du film soit plus proche des productions Disney que des flamboyants dessins originaux, le film a bercé toute une génération d'enfants et d'adultes.



# PISTES PÉDAGOGIQUES

## ADAPTATION ET ANIMATION

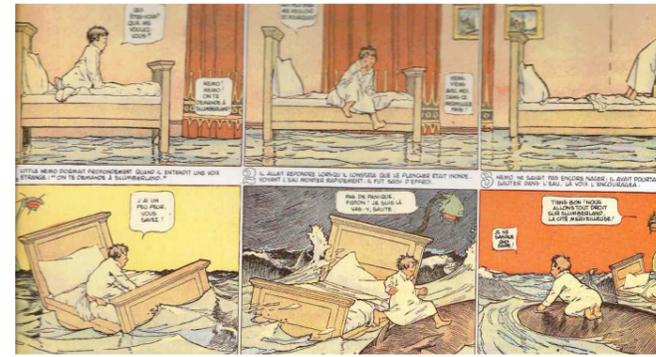
De nombreux long-métrages d'animation, notamment la plupart des films des studios Disney sont des adaptations littéraires. Qu'ils soient d'Hans Christian Andersen (La reine des neiges, La petite sirène), de Charles Perrault (Cendrillon, La belle au bois dormant), de Lewis Carroll (Alice aux pays des merveilles), des frères Grimm (Blanche-Neige et les sept nains, Raiponce, La princesse et la grenouille), de Rudyard Kipling (Le livre de la jungle) ou encore de Carlo Collodi (Pinocchio), les contes ont fait et font toujours le bonheur du cinéma d'animation. Hors des grands studios, certains réalisateurs travaillent presque exclusivement à partir de contes traditionnels, c'est le cas du français Michel Ocelot (Princes et princesses, Le pharaon, le sauvage et la princesse).

Le film de William Hurtz et Masami Hata est une adaptation de l'œuvre de McCay. La spécificité de ce projet tient au fait qu'il s'agit d'une adaptation de bande dessinée et non d'un texte littéraire. La force originale des dessins de McCay a probablement joué un rôle non négligeable dans l'épopée que fut l'adaptation cinématographique. Le film s'inspire largement des dessins et idées visuelles de McCay.

### OBSERVER LES IMAGES DE DEUX MÉDIUMS DIFFÉRENTS (À PARTIR DE 4/5 ANS)

En classe, expliquer aux élèves le principe de l'adaptation. Si possible, emprunter en bibliothèque un exemplaire de la bande dessinée de Winsor McCay pour leur montrer l'œuvre originale.

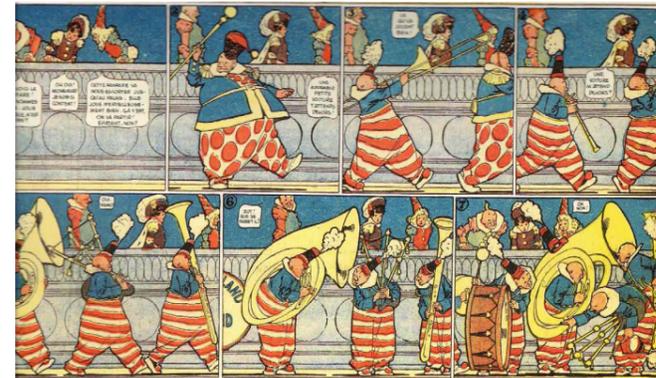
Proposer aux élèves de regarder les planches et extraits de planches de la bande dessinée ci-dessous et de les associer aux images du film qui en sont inspirées.



3



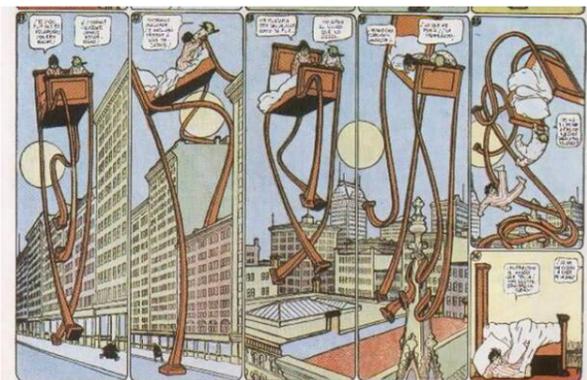
C



4



D



1



A



5



E



2



B

## LES PERSONNAGES DU FILM

Les personnages du film ne sont pas tous présents dans la bande dessinée originale. Par exemple, Icarus et le Professeur Genius ont été ajoutés au récit pour le film.



### NEMO

Nemo est un garçon d'environ six ans. Il a été parfois reproché au personnage de McCay d'être insignifiant, de manquer de caractère. Nemo (« personne » en grec) semble être avant tout pour l'auteur un prétexte au déploiement des mondes merveilleux qui mènent à Slumberland. Ce manque de développement du personnage fonctionne bien sur le format répétitif et à chute de la bande dessinée. Le Nemo du film est plus développé, même s'il n'a pas de caractéristiques marquantes, se laissant avant tout entraîner par les personnages qu'ils rencontrent.

Dans le vocabulaire marin, « nemo » désigne le lieu en mer le plus éloigné des terres. « Nemo » est également le prénom du héros de 20 000 lieux sous les mers de Jules Verne (1870).



### ICARUS

Icarus est un écureuil volant, fidèle compagnon de Nemo. Entre la peluche et l'ami, il suit Nemo comme son ombre, plein de conseils et d'encouragements. Son prénom provient du mythe d'Icare qui s'était brûlé les ailes en voulant atteindre le soleil.



### PROFESSEUR GENIUS

Le Professeur Genius est l'homme de confiance du Roi Morphée. Messager envoyé de Slumberland pour venir chercher Nemo, il est là comme guide et professeur pour montrer le chemin à Nemo ainsi que les bonnes manières.



### FLIP

Le personnage de Flip existe dans la bande dessinée de McCay. Il est une sorte de diabolotein qui entraîne Nemo vers les mauvaises actions et l'empêche de rejoindre Slumberland. Dans le film, il incarne une sorte de double maléfique de Nemo, sa mauvaise conscience.



### PRINCESSE CAMILLE

Princesse Camille est la fille du Roi Morphée. Dans la bande dessinée, la Princesse est toujours en mal de compagnon pour jouer et c'est pour cela qu'elle souhaite Nemo à ses côtés.



### LE ROI MORPHÉE

Le Roi Morphée est le roi de Slumberland. Dans le film, on retrouve ses traits dans ceux du Monsieur Loyal de la fête foraine. Nemo en aurait été inspiré pour créer cette figure onirique. En grec ancien, « morphée » signifie « forme ». Dans la mythologie, Morphée est la divinité des rêves. Il s'appelle Morphée car pour se présenter aux mortels, il se transforme en être de chair (de forme).



### LE ROI DES CAUCHEMARS

Le roi des cauchemars règne sur le pays des cauchemars. Pure création du film, il a les yeux rouges dans le noir, une grande cape, deux cornes de diable sur la tête et de longs crocs acérés.



### LES GOBELINS

Dans le folklore médiéval, le goblin est une créature de contes et légendes. De petite taille, il se rapproche du lutin et du gnome. La tradition littéraire le veut souvent maléfique. Dans le film, il y a deux sortes de gobelins, les méchants et les gentils (Les Oompo).

### TRAVAILLER SA MÉMOIRE (DÈS 4/5 ANS)

Se remémorer les personnages du film en demandant aux élèves de les nommer, d'en dresser la liste.

### ÉTUDIER LES PRÉNOMS DES PERSONNAGES (DÈS 4/5 ANS)

Évoquer l'étymologie de « Nemo », de « Morphée », d'« Icarus » avec les élèves en leur expliquant que, souvent, les mots ont une origine et les prénoms une signification. Demander aux enfants s'ils connaissent l'origine de leur prénom.

### DISTINGUER LE RÔLE DES PERSONNAGES (DÈS 6 ANS)

Pour nommer les personnages qui entourent le héros et l'accompagne dans sa quête, on parle d'adjuvants pour les personnages qui sont là pour l'aider et d'opposants (ou d'ennemis) pour ceux qui font obstacle à sa réussite.

- Quel est le héros, autrement appelé le personnage principal, du film ?
- Quels sont ses adjuvants dans sa quête pour délivrer le Roi Morphée ?
- Flip est-il un adjuvant ou un opposant ?

## ENTRE RÊVE ET RÉALITÉ

La narration courte et à chute de la page unique publiée tous les dimanches dans le New York Herald s'impose comme un défi scénaristique pour les auteurs en charge d'adapter Little Nemo. Dans la version bande dessinée, l'enfant rêve qu'il est appelé à Slumberland et se réveille en chemin, effrayé par les obstacles rencontrés. Cependant, dans un long-métrage, il est impossible de reproduire cette structure narrative.

Dans le film de William Hurtz et Masami Hata, l'action commence dans un rêve qui s'interrompt alors que Nemo s'éveille dans sa chambre et entend la fanfare du cirque. Un fondu au noir nous indique ensuite une ellipse.

Nemo est de nouveau endormi quand le Professeur Genius fait irruption dans sa chambre avec Bonbon et lui propose de les suivre, direction Slumberland. Le voyage commence et nous sommes dans le rêve jusqu'à ce que Morphée se fasse enlever par le roi des cauchemars. À ce moment-là, Nemo s'éveille dans son lit.

On croit à la fin du rêve, mais il y trouve le sceptre royal. C'est donc un faux réveil. Dans une sorte de somnambulisme, Nemo se dirige jusque dans la cuisine de sa maison. La porte du frigidaire se confond avec la porte interdite de Slumberland. Un naufrage l'entraîne jusqu'à l'île des cauchemars.

Il s'éveille à nouveau dans son lit, mais c'est une fois de plus un faux réveil puisqu'il est entouré des Gobelins du pays des cauchemars. Ce n'est qu'une fois le roi délivré ainsi que tous les autres personnages de Slumberland que Nemo se réveille chez lui. Ses parents sont alors prêts pour l'emmener au cirque.

### SE REPÉRER DANS LA NARRATION (DÈS 7/8 ANS)

- Proposer aux élèves d'identifier le moment du film que montre le photogramme et de le décrire en une phrase.
- Proposer aux élèves de remettre les photogrammes dans l'ordre chronologique du film.
- Indiquer pour chaque plan s'il fait partie d'un moment d'éveil, de rêve ou de cauchemar.



**A.** En tentant de rattraper Icarus, qui vexé, s'est perché en haut d'une fontaine, Nemo tombe au sol et Princesse Camille finit assise sur lui.



**B.** Nemo vient de se réveiller. Sa mère est à son chevet, ses vêtements dans la main. Tous deux regardent le père de Nemo qui demande à Nemo s'il est prêt.



**C.** Dans l'espoir d'aller au cirque. Nemo essaie de retenir son père qui, attendu, est sur le point de quitter la maison.



**D.** Nemo porte le manteau et le chapeau de Flip qui veut en faire son héritier. Flip et Nemo sont poursuivis par la garde royale.



**E.** Nemo est poursuivi par un train qui lui fonce dessus.

Solutions : 1 : E (Cauchemar) / 2 : C (Réalité) / 3 : A (Rêve) / 4 : D (Cauchemar) / 5 : B (Réalité)

## MONDE DES RÊVES, MONDE DES CAUCHEMARS

Toute l'œuvre de McCay reflète son obsession pour les rêves, les cauchemars, les mondes imaginaires, les fantasmes. L'auteur écrit à l'époque de la révolution psychanalytique (Sigmund Freud publie L'interprétation du rêve à la fin de l'année 1899). Pour les artistes, la théorisation de l'inconscient est une mine d'or.

Dans l'œuvre de McCay, on sent le poids de la culpabilité de l'enfant. C'est parce qu'il a trop mangé qu'il fait des cauchemars. Sa curiosité le perd et crée chez lui la frustration de ne jamais pouvoir aller plus loin.

De prime abord, Slumberland ressemble à un paradis avec ses paysages de fleurs, de fruits, de fontaines, de temples, de cours, de palais, mais très vite et quasiment toujours, ce décor somptueux se révèle être une mascarade. C'est là le caractère cauchemardesque propre à Slumberland. On retrouve cette dialectique dans le film : les cauchemars sont une menace permanente sur le monde du rêve.

- Quelle est la promesse que Nemo fait à Morphée ?
- Quelle est la conséquence de sa trahison ?
- Qui possède la carte du pays des cauchemars ?

### ACTIVITÉ À RÉALISER EN CLASSE : DESSINE UN RÊVE ET UN CAUCHEMAR (DÈS 4/5 ANS)

Plier une feuille A4 en deux. À gauche, dessine un de tes rêves les plus marquants ou des éléments marquants de rêve, à droite, dessine un de tes cauchemars. Demander aux enfants d'apporter une attention particulière aux couleurs choisies.

## RÉFÉRENCES LITTÉRAIRES ET BIBLIQUES

De même que la bande dessinée de Winsor McCay, *Little Nemo : les aventures au pays de Slumberland* est truffé de références littéraires, bibliques et mythologiques. Zoom sur quelques unes d'entre elles :

### *Ole ferme l'œil*, Andersen (1841)

Le Professeur Genius rappelle le personnage d'Ole ferme l'œil, un personnage des contes d'Andersen, illustré par le célèbre animateur tchèque Jiri Trnka. Chez Andersen, Ole ferme l'œil a le don de raconter des histoires aux enfants pour qu'ils s'endorment et fassent de beaux rêves. Le conte dévoile sept histoires, une chaque jour de la semaine, racontées à un petit garçon appelé Hjalmar.

### FAIRE LE PONT ENTRE DES ŒUVRES (DÈS 6 ANS)

- Vous pouvez découvrir ci-dessous une image d'*Ole ferme l'œil* illustré par Jiri Trnka. Quels sont les points communs entre Ole et le Professeur Genius ?
- On peut lire aux enfants, dans le prolongement du film : « *Ole ferme l'œil* », dans les Contes d'Andersen.



### *Les aventures d'Alice au pays des merveilles*, Lewis Carroll (1865)

Le Professeur Genius rappelle également le lapin d'Alice au pays des merveilles de Lewis Carroll, notamment quand il mène Nemo dans l'autre monde (comme le lapin blanc mène Alice au pays des merveilles) et lorsqu'il fait les cent pas avec son pendule sur un balcon du palais.

Vous pouvez découvrir ci-dessous une image du lapin blanc d'Alice au pays des merveilles (Walt Disney Pictures, 1951). Quels sont les points communs entre le lapin blanc et le Professeur Genius ?



### *La Barbe Bleue*, Charles Perrault (1697)

Dans le conte rendu populaire par Charles Perrault, une jeune femme épouse un homme riche, vieux et laid, à la barbe bleue. Un jour, il part en voyage et lui remet toutes les clefs du château, mais il lui fait pro-

Lire ce court résumé aux élèves ou bien leur lire le conte de Perrault. À partir du texte, travailler sur les points communs avec l'histoire de Nemo et Morphée.

Quels points communs entre l'illustration de Gustave Doré, ci-dessous, illustrant Les contes de Perrault (1862) et l'image du film ?



### *La Bible*

Certains plans font enfin écho au récit biblique.



Le décor de Slumberland rappelle un éden et ici, la nudité (bien que dissimulée) des personnages fait écho aux figures d'Adam et Ève.



Celui-ci rappelle l'arche de Noé qui, dans le récit biblique, est construite pour sauver Noé, sa famille et toutes les espèces animales.

# FICHE TECHNIQUE

Titre original : Nemo

Titre anglais : Little Nemo In Slumberland

Titre français : Les aventures au pays de Slumberland

Technique : Animation 2D

Année : 1989

Durée : 85 minutes

Pays : Japon, Etats-Unis

Réalisation : Masami Hata et William Hurtz

Scénario : Chris Columbus et Richard Outten

Adapté librement de la bande dessinée de Winsor McCay

Participation au scénario : Ray Bradbury, Moebius, Yutaka Fujioka

Musique : Thomas Chase, Steve Rucker

Chansons : Robert et Richard Sherman

## Voix américaines

Gabriel Damon (Nemo)

Mickey Rooney (Flip)

Rene Auberjonois (Professeur Genius)

Danny Man (Icarus)

Laura Mooney (Princess Camille)

Bernard Erhard (Le roi Morphée)