

# LE DIRIGEABLE VOLÉ : NOTES

## DIAPO 1 :

### Avant le film :

travail sur l'affiche : celle-ci est particulièrement représentative du film.

- Elle mêle éléments photographiques et dessins.
- Elle suggère l'aventure, le voyage, le rêve et l'imaginaire, l'enfance...

## DIAPO 2 :

### Karel Zeman et l'école d'animation tchèque :

Après des débuts comme dessinateur dans la publicité (chaussures Bata !), Karel Zeman réalise rapidement des œuvres personnelles dans le studio où il restera toute sa vie.

L'école d'animation tchèque se développe avec la nationalisation des studios après la guerre. Elle se démarque des cartoons américains par l'émotion qu'elle met en scène. Autre nom célèbre : Jiri Trnka pour ces animations en 3D de marionnettes.

### Monsieur Prokouk :

Premier héros récurrent, Monsieur Prokouk, caricature tendre du quotidien, le rend célèbre auprès des enfants.

Prolongement possible : à partir de la tête du personnage, créer des affiches d'aventures fictives de M. Prokouk (comme la série des Martine...)

### Un style personnel :

Zeman trouve son style en 1954 en mélangeant images d'animation et prises de vue réelles.

*Prolongements possibles : œuvres plastiques (collages) mêlant photographie et dessins, genre exploré par le cubisme et le pop art entre autre.*

## DIAPO 3 :

### Un univers librement inspiré de Jules Verne :

Comme indiqué sur l'affiche, le film est une adaptation de «deux ans de vacances». Mais en réalité, Zeman emprunte de nombreux éléments à d'autres œuvres en les mêlant à l'intrigue principale.

- Cinq semaines en ballon
- L'île mystérieuse
- Un capitaine de quinze ans

*Prolongements possibles : repérer les personnages présents chez Jules Verne. Explorer la bio et bibliographie de Jules Verne, travail sur les titres qui sont déjà souvent explicites.*

## **DIAPOS 4 à 9 :**

### Un rêve de progrès technologique :

Comme chez Jules Verne, l'aventure est technologique. Elle se double d'une part de rêve (les machines volantes, l'exploration des fonds marins) et de poésie (les rameurs aériens). Le recul humoristique est toujours présent (la moto qui fume, les gadgets saugrenus de l'agent 13...).

*Prolongements possibles : histoire des inventions, de l'aviation. Inventer des machines extraordinaires...*

## **DIAPOS 10 à 12 :**

### Des techniques d'animation originales :

Pour mêler ses prises de vue réelles et ses dessins, Zeman fait appel à différentes techniques.

- *l'incrustation*, qui consiste à isoler des personnages et à les intégrer sur un décor (la forme moderne se voit tous les soirs à la météo à la télé !)
- le *matte painting*, qui consiste à masquer des éléments de l'image par un dessin.
- La technique de *l'arrêt sur image* illustre l'ingéniosité des trucages lors de l'histoire du cinéma d'animation. Elle a été utilisée par Méliès dans son fameux *Voyage dans la lune*.

*Prolongements possibles : réaliser des petits séquences en utilisant la technique de l'arrêt sur image (apparitions, disparitions)*

## **DIAPO 13 :**

### Une filiation avec Méliès :

Issu de la tradition théâtrale (décors, lieux souvent fixes), le cinéma de Méliès influence Zeman au point que certains voient en lui son prolongement ! Comme Méliès, Zeman privilégie toujours l'action : les plans larges et les plans séquences diluent les personnages qui disparaissent au profit de l'action.

*Prolongements possibles : les débuts du cinéma, la filmographie de Méliès, le théâtre filmé.*

## **DIAPO 14 :**

### L'univers graphique des éditions Hetzel :

L'esthétique des gravures illustrant les romans de Jules Verne dans les éditions Hetzel est recréé et parfois même réutilisé par Zeman dans le film (l'île, le volcan, la grotte du Nautilus).

*Prolongements possibles : rechercher sur internet des reproductions de gravures des éditions Hetzel et les utiliser comme fond de décors pour des personnages dessinés ou peints.*

## **DIAPOS 15 à 17 :**

### Un récit de voyage :

Le trajet du dirigeable de Prague au sud de l'Espagne, jusqu'à l'île mystérieuse est une véritable invitation au voyage : passage des Alpes notamment...

L'île représente un nouveau territoire, propice à l'utopie, que les enfants vont conquérir et vont devoir défendre face aux pirates.

*Prolongements possibles : repérer sur un atlas le trajet du dirigeable. Travailler autour des utopies littéraires des îles : celle du Capitaine Nemo, mais également de Robinson Cruséo...*

## **DIAPO 18 :**

### Un conte didactique :

- Dans le film, les personnages des enfants ne sont véritablement caractérisés, ils représentent plutôt un ensemble symbolisant entraide, amitié et ingéniosité. En face, le monde des adultes apparaît comme liberticide, détenteur du jugement et du châtement (voir à ce propos le générique, qui montre un étonnant historique des punitions à travers les âges).
- Le film apparaît donc comme un conte didactique, avec un système classique de récompense et de valorisation (le repas sur le ballon après l'échappée, l'atterrissage et la découverte de la maison de Nemo, les médailles qui suivent la lutte contre les pirates...
- La violence y est toujours désamorcée : lorsqu'un pirate se fait clouer la main par un couteau après une dispute, il s'en suit un coup de revolver qui troue le pied d'un de ses comparses, qui peut y alors y passer le doigt. Ce basculement évoque l'univers des toons, où l'on peut se faire découper en tranches, écraser, exploser sans douleur ni conséquence.

*Prolongements possibles : travail sur le conte bien sûr, mais également autour des genres cinématographiques suggérés par le film : western, espionnage à la James Bond...*