

Ecole et Cinéma 2016/2017

3ème trimestre

Cycles 2 et 3

Le Dirigeable Volé

Tchécoslovaquie, 1966, Karel Zeman

FICHE TECHNIQUE

Genre: Aventures, couleurs, 88mn

Réalisation : Karel Zeman

Scénario: Karel Zeman, Radovan Kratky, d'après le roman *Deux ans de vacances* de Jules Verne ,

Image: Josef Novotny, Bohuslav Pikhart

Maquettistes: Jaroslav Krska, Zdenek Ostreil

Décors: Karel Zeman

Musique: Jan Novak

Montage : Jan Chapoulek

Costumes : Jan Krapocek

Production: Studios de Barrandov et Gottwaldov

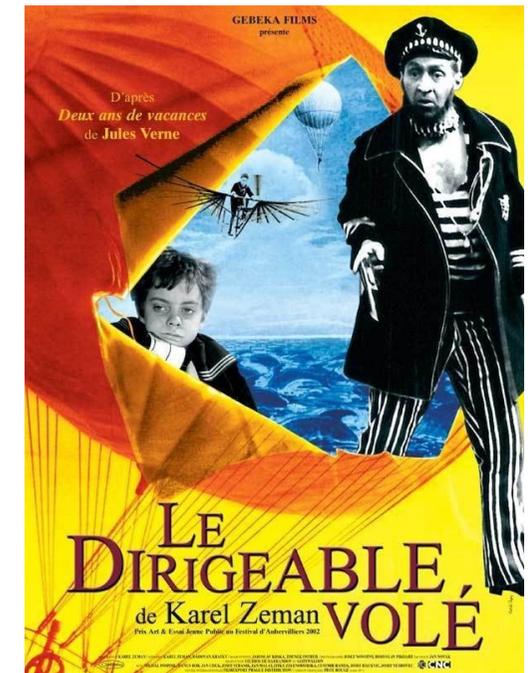
Distribution : Gebeka Films

Interprètes: Michal Pospisil (Jakoubek), Hanus Bor (Tomas), Jan Cisek (Martin), Josef Stranik (Pavel), Jan Malat (Petr), Jitka Zelenohorska (Katka, la secrétaire), Cestmir Randa (Findejs), Josef Haukvic (Forbes), Josef Vetrovec (Le Capitaine)

Synopsis: En l'an 1891, à Prague, alors qu'ils visitent le salon des Sciences et des Techniques, cinq garçons intrépides montent à bord d'un dirigeable et prennent les airs. Echappant à toutes les poursuites, ils survolent l'Europe et parviennent au-dessus de l'Océan Atlantique. Une tempête détruit complètement le dirigeable, mais les naufragés des airs échouent heureusement sur une île mystérieuse et inconnue... Ils y vivent comme les nouveaux « Robinson » qu'ils sont, y découvrent le repaire du légendaire capitaine Nemo, et y affrontent une bande de pirates des mers. Une expédition de secours est également partie à leur recherche...

(d'après la fiche du film sur le site *Transmettre le cinéma*)

AFFICHE



LE GENRE

Le film d'aventures est une forme moderne du conte. Il peut englober de nombreux genres et sous-genres tels le western, le film de cape et d'épée, le film de guerre, d'espionnage, etc. L'affrontement, plus ou moins long, plus ou moins armé, plus ou moins « physique » caractérisera alors tel ou tel sous-genre... C'est aux Etats-Unis que le film d'aventures se développa avec succès dans la première moitié du XXème siècle, en incarnation dynamique et conquérante du « rêve américain ». Il connaît son apogée dans les années 50 et 60 avant de s'essouffler, malgré le succès de la mythique série des *Indiana Jones*. C'est dans les années 90 et 2000 qu'il retrouve un souffle tonique et spectaculaire, notamment grâce aux nouvelles technologies des effets spéciaux, aux envies d'exotisme intergalactique, et aux héros devenant de plus en plus super- ...

D'après *Genres et mouvements au Cinéma*, V. Pinel, Editions Larousse, p34

CARACTERISTIQUES

Le film d'aventures présente une permanence dans sa structure, forte et identifiable : des sujets percutants (exploration, recherche d'un homme, d'un trésor ou d'un secret, vengeance, fait de guerre, tour du monde...), personnages délibérément sommaires (dont un héros auquel le spectateur peut s'identifier) s'affrontant dans une opposition souvent manichéenne, et justifiant ainsi un trajet parsemé d'embûches et de rebondissements (relevant parfois du parcours initiatique), le tout dans un cadre offrant un dépaysement historique ou géographique (l'évasion). La force et le charme des grands films d'aventures est de conserver un aspect décontracté et ludique.

D'après *Genres et mouvements au Cinéma*, V. Pinel, Editions Larousse, p35



Karel Zeman naît en Bohême en 1910. Très vite, il abandonne ses études de commerce pour devenir dessinateur publicitaire (métier qu'il exerce en France de 1930 à 1936). Il intègre en 1943 les studios d'animation de la ville de Zlín dirigés par Hermína Týrlová. Il y restera jusqu'à la fin de sa vie. En 1946, il achève son premier court métrage personnel, *Rêve de Noël*, qui marque le véritable début de sa carrière. Le succès populaire rencontré par son personnage satirique, Monsieur Prokoudk, héros d'une série de huit courts métrages, ainsi que l'admiration suscitée par la prouesse technique de son film *Inspiration* (1949), dans lequel il anime des personnages de verre soufflé, lui vaudront d'être considéré comme l'une des figures les plus importantes du cinéma d'animation tchèque, aux côtés notamment du célèbre marionnettiste Jiri Trnka. En 1952, il se lance dans la réalisation de son premier long métrage *Le Trésor de l'île aux oiseaux*. En 1954, il trouve une esthétique personnelle en mélangeant prise de vues réelles et techniques d'animation dans son film *Le Voyage dans les temps préhistoriques*. En 1958, sa première adaptation de l'œuvre de Jules Verne, *Les Aventures fantastiques* fait un triomphe au festival de Bruxelles et lui apporte une consécration internationale. Le style de Karel Zeman s'affirme à mesure que s'enchaînent les adaptations de grands classiques de la littérature européenne. Soucieux de rendre l'atmosphère originale des œuvres qu'il adapte, Zeman s'inspire directement des gravures de l'époque éditées en marge du texte par Hetzel et signées Riou ou Bennet pour les romans de Jules Verne, mais aussi Gustave Doré pour *Le Baron de Crac*, adaptation satirique du Baron de Münchhausen.

Vers la fin de sa carrière, Zeman s'intéresse à la technique plus classique du dessin animé traditionnel, pour donner naissance, entre autres, à une série de courts métrages inspirés des Contes des Mille et une nuits, *Sindbad*. Là encore, Zeman mettra la technique au service de l'œuvre adaptée et de l'univers graphique d'origine, celui des miniatures persanes.

Il meurt à Gottwaldov (Zlín) en 1989.

Biographie du site *Comme au cinéma*



Le Dirigeable volé est inspiré par le célèbre livre de Jules Verne, *Deux ans de vacances*, et comme le film suivant, *Sur la comète* (1970), Zeman se décide à tourner en couleurs. Pourtant, les décors et les costumes restent en noir et blanc. Il obtient par là un effet neuf : la couleur naturelle des visages des comédiens dans un contexte noir et blanc fera penser aux photographies colorisées du début du XXe siècle. Une touche nouvelle d'un charme fou est née... La couleur se mélange avec l'univers du noir et blanc, la fiction se fond dans l'animation. Le tout dans une maestria sans fin. De ce fait, le rôle de la couleur y prend encore plus d'importance : « **Je ne veux point que la couleur dans mon film soit descriptive. Il faut qu'elle joue un rôle dramatique, qu'elle soit parfaitement fonctionnelle. J'utilise la couleur comme le peintre le fait sur son tableau.** », dit Zeman à propos de sa position sur l'utilisation de la couleur.
objectif-cinema.com

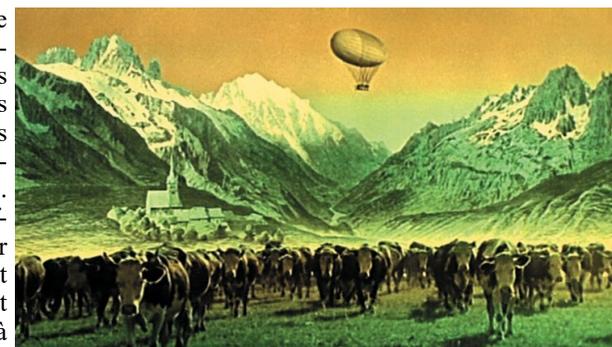
Le parti pris esthétique de Zeman consiste pour l'essentiel à faire se mouvoir les personnages «réels» dans des décors qui paraissent être les illustrations mêmes des éditions Hetzel de Jules Verne. Il y a là une multitude d'effets, plus faciles à éprouver qu'à décrire, qui suscitent l'admiration, l'amusement et le trouble. L'admiration, à cause de la perfection des procédés qui semblent littéralement animer les dessins signés par L. Bennet, Riou, Alphonse de Neuville (dessins qui étaient ensuite reproduits en fac-similé par les graveurs sur bois), et à cause de l'absence étonnante de toute «couture» entre les deux univers, l'un «graphique», l'autre «photographique», que Zeman pourtant a «cousus» ou télescopés, accentuant par exemple leur parenté en habillant ses personnages de costumes à rayures qui rappellent les striures du dessinateur ou du xylographe. L'amusement, à cause des effets d'incongruité que cela provoque. Le trouble, plus profondément, pour toutes ces mêmes raisons : d'une part, le recours aux illustrations Hetzel souligne, dans les inventions «futuristes» de Verne, canon géant ou sous-marin de poche, la dimension désormais ludique et désuète d'une «anticipation» qu'avait rêvée le XIXe siècle et dont le rappel nous fait voyager bien plutôt dans le passé que dans l'avenir, d'autant qu'il s'accompagne pour beaucoup de spectateurs de la nostalgie des lectures enfantines (...)

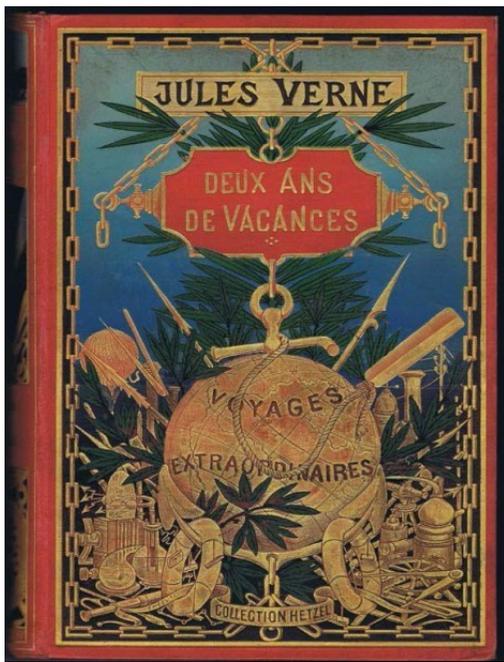
Jean-loup Passek / *Positif* n° 472 / juin 2000

Réalisé en grande partie avec des ciseaux et du papier, *Le dirigeable volé* est fait d'images plus stupéfiantes, plus drôles, plus émouvantes que tout ce qui est récemment sorti des ordinateurs des grands studios (...)

A la liberté des images correspond la subversion innocente des enfants et il souffle sur le film l'esprit de son temps, impertinent et joyeux, qui fait du *Dirigeable volé* un proche cousin de *Yellow Submarine* (...)

Thomas Sotinel / *Le Monde* 29/09/2004





Jules Verne (8 février 1828, Nantes - 24 mars 1905, Amiens)

Pierre Verne, originaire de Provins, acheta en 1826 une charge d'avoué à Nantes, et épousa l'année suivante Sophie Allotte de la Fuÿe. De cette union naquirent cinq enfants : Jules (le 8 février 1828), Paul, Anna, Mathilde et Marie. L'île Feydeau, où se trouve la maison natale de Jules Verne, était alors vraiment une île, enserrée entre deux bras de Loire. [...]

Jules Verne n'a vu la mer pour la première fois qu'à l'âge de douze ans, mais les îles, les ports et les bateaux, qui seront les thèmes favoris de tant de ses œuvres, étaient depuis longtemps déjà dans sa vie et dans ses rêves. [...]

Jules Verne a commencé à versifier très jeune : "Dès l'âge de douze ou quatorze ans", devait-il déclarer en 1904 à un journaliste, "j'avais toujours un crayon sur moi et du temps où j'allais à l'école, je n'arrêtais pas d'écrire, travaillant surtout la poésie". [...]

Au début des années 1850, Jules Verne, "monté" à Paris pour y terminer ses études de droit, ne sait pas encore qu'il sera romancier, mais il sait qu'il ne sera pas juriste. [...] Jules Verne s'est toujours considéré comme un auteur dramatique. A 17 ans, il écrivait des drames romantiques imités de Victor Hugo, mais c'est plutôt avec le vaudeville et l'opérette qu'il obtint ses premiers succès. Bien des années plus tard, les modestes succès deviendront triomphes quand il adaptera pour la scène, en collaboration avec D'Ennery, *Le tour du monde en quatre-vingt jours*, *Michel Strogoff* et *Les enfants du capitaine Grant*. Le savoir-faire du dramaturge uni au faste des mises en scène à grand spectacle remplissent chaque soir, pendant des mois, les théâtres du Châtelet et de la Porte Saint-Martin. C'est donc bien au théâtre, sa première vocation, autant qu'à ses romans, que Jules Verne devra gloire et fortune. [...]

Le 31 janvier 1863, l'éditeur Jules Hetzel met en vente le premier roman d'un écrivain inconnu : Cinq semaines en ballon, par Jules Verne. Le premier tirage est de 2 000 exemplaires ; du vivant de l'auteur, il s'en vendra 76 000 (seul *Le tour du monde en quatre-vingt jours* fera mieux avec 108 000 exemplaires). L'année suivante, Jules Verne signe avec Hetzel un contrat aux termes duquel il s'engage à fournir deux volumes par an. À partir de 1865, ce sont trois volumes annuels qui naissent de leur collaboration. À la mort de Hetzel, en 1886, son fils prend sa succession et continue la publication des Voyages extraordinaires, qui représentent au total 62 titres regroupés en 47 volumes. [...]

Accablé de travail par Hetzel, Jules Verne, fraîchement installé en Picardie, signait plaisamment une lettre à son éditeur : "Votre bête de Somme". Comme Balzac avec *La comédie humaine* ou Zola, son contemporain, avec les *Rougon-Macquart*, il a conçu avec *Les voyages extraordinaires*, un vaste cycle romanesque qui ne représente toutefois, malgré ses dimensions impressionnantes, qu'une partie de sa production. Les manuscrits de ses œuvres, dont la plus grande partie est conservée à la Bibliothèque municipale de Nantes, sont le témoignage de presque soixante ans de travail acharné. [...] Non content de corriger sans cesse et de récrire plusieurs fois chaque œuvre, Jules Verne correspondait plusieurs fois par semaine avec son éditeur et terminait souvent ses lettres en réclamant avec insistance de nouveaux jeux d'épreuves qui n'arrivaient jamais assez vite !

D'après la biographie sur le site du Musée Jules Verne, Nantes

Deux ans de vacances (1888)

Dans le Pacifique, un yacht, le *Sloughi*, est en perdition. A bord, quinze enfants de huit à quatorze ans. Pas un adulte avec eux ; le bateau a rompu mystérieusement ses amarres dans un port de la Nouvelle-Zélande alors que les enfants s'apprêtaient à entreprendre une croisière, et que tout l'équipage se trouvait à terre. La tempête précipite le *Sloughi* sur des écueils et les enfants, non sans peine, arrivent sur une île déserte. Les longues « vacances » commencent... Pour subsister, les enfants n'ont rien, que leur courage : ils chassent, pêchent, inventent des pièges, dressent des animaux, cultivent. Hélas ! des rivalités divisent la petite colonie, les caractères se heurtent, la scission est accomplie quand de redoutables bandits abordent le rivage. Une lutte implacable s'engage : enfants contre hommes sans foi ni loi...

Résumé du livre, *Le Livre de poche*



FILMOGRAPHIE

Longs métrages :

1953 : Le Trésor de l'Île aux Oiseaux
1955 : Voyage dans la Préhistoire
1957 : L'Invention Diabolique
1961 : Le Baron de Crac
1964 : Chronique d'un Fou
1970 : L'Arche de Monsieur Servadac
1978 : L'Apprenti Sorcier
1980 : Jeannot et Mariette

Courts métrages :

1946 : Rêve de Noël
1947 : Les Tentations de M. Prokouk
1948 : M. Prokouk fait du cinéma
1949 : M. Prokouk inventeur
1949 : Inspiration
1955 : M. Prokouk ami des bêtes
1971 : Sindbad



En classe : Propositions de thèmes / exploitations pédagogiques

NB: Tous les outils et références 'image' nécessaires à la mise en œuvre de ces activités sont présents dans le diaporama

► Avant le film

→ **Analyse d'affiches** : Observer **texte** (lecture des différents éléments, police de caractère, taille, couleurs, emplacement dans l'espace de l'affiche) et **image** (scène, personnage, accessoires, décors, couleurs, attitudes, cadrage, etc) pour les mettre en lien en vue d'émettre des hypothèses quant au contenu narratif du film. On pourra utiliser différents caches ou cadres pour dévoiler progressivement la structure de l'affiche, ou a posteriori révéler les différentes parties structurantes et signifiantes de l'affiche.

> L'affiche mélange différentes techniques : dessin, photographie. De même, les différents éléments visuels s'imbriquent les uns dans les autres pour organiser une lecture du premier au dernier plan. La première « couche » est constituée du dessin d'un dirigeable dont une partie est déchirée, offrant ainsi une ouverture vers la profondeur de l'image, elle dessinée. Un personnage (photographie) en noir et blanc permet cette transition : sa jambe droite est au 1er plan alors que sa jambe gauche se situe «encore » de l'autre côté. Dans cette trouée, un jeune garçon pensif (photographie) est appuyé contre le pli de la déchirure, alors qu'on le devine plus loin sur une machine volante, et que plus au fond encore une montgolfière plane dans les airs, au-dessus d'une mer occupée par de nombreux dauphins.

> Peu de texte : le titre et le nom du réalisateur en bas. A noter la référence à l'œuvre de Jules Verne, indiquée plus discrètement en haut à gauche.

> Quels liens texte / image ? Où est le dirigeable? Qui a pu le voler et pourquoi ?

→ **Analyse de la carte postale**: un travail similaire peut être réalisé sur la description et l'analyse des images de la carte postale et/ou des éléments textuels au verso de celle-ci.

→ **Le genre**: Le film présenté ici est un film d'aventures. Faire un inventaire des films d'aventures connus ou visionnés en classe. Quelles sont les caractéristiques connues des élèves pour ce genre de film? Que signifie « aventure » et qu'est-ce que cela augure ?

→ **Contextualisation** : situer le film et l'auteur dans l'histoire. Lire une biographie de Karel Zeman.

→ **Contextualisation (2)** : Faire des recherches sur Jules Verne, lire le résumé de l'œuvre citée, découvrir l'univers (et l'époque) de l'auteur.

→ **Un extrait**: ce support vidéo peut être l'occasion de vérifier/émettre/préciser des hypothèses, préparer les élèves à l'univers plastique et visuel si particulier de ce film, etc. https://www.youtube.com/watch?v=5-GeHpqO_-s

► *La trame narrative*

<p style="text-align: center;">Oral Compréhension</p>	<p>→ Reconstruire la trame narrative du film : en utilisant des images séquentielles, des phrases ou des mots clés... La transgression par la jeunesse, depuis la nuit des temps. / Les 5 jeunes garçons devant le tribunal. / La Grande Exposition de Prague / L'explosion de l'aéronef / Le décollage du dirigeable avec les garçons à bord / Le journaliste est chargé de l'affaire du col du dirigeable / le journaliste mène l'enquête / Les enfants survolent le monde / L'épouse du procureur apprend que leur fils fait partie du groupe des 5 « voleurs » / Déjeuner dans les airs / Le tribunal avec les parents des garnements / Le journaliste identifie le 5^{ème} voleur, fils du procureur / Les enfants lâchent du lest pour échapper aux militaires à leur poursuite / L'Etat-major missionne l'agent secret 13 pour retrouver le dirigeable / Il vole la photo du fils du procureur / Survol de la mer, phoques et baleines / Tribunal : le procureur accuse Findeys, mais N°13 dévoile la photo de son fils / N°13 tente d'acheter la formule du gaz ininflammable à Findeys, mais un général vient décorer ce dernier en tant que fournisseur officiel de la cour / N°13 tente de supprimer le journaliste / N°13 menace Findeys et se bat avec le journaliste / Le dirigeable est menacé par l'orage et explose finalement / Les enfants jouent, chassent et découvrent leur nouvel environnement / Ils découvrent une habitation qu'ils attribuent à Nemo / Jakoubek jette une bouteille à la mer / Le Capitaine Nemo quitte l'île / N°13 est chargé de découvrir l'île, après la réception de la bouteille par l'Etat-major / Le journaliste récupère ce message après avoir capturé N°13 / Il part à la recherche des enfants sur un aéronef à pédales / Un bateau s'échoue sur l'île / Les enfants construisent un aéronef / Les marins se rebellent pour obtenir l'or du passager / Jakoubek s'envole / La fille du riche passager s'enfuit, les marins la poursuivent / Sur l'île, elle rencontre les garçons et bernent les marins / Jakoubek rencontre Nemo puis rejoint la flotte de secours / Les enfants se rendent maîtres du navire / Ils retrouvent le coffre d'or et la flotte de secours arrive / Le général s'apprête à les décorer mais découvre que le gaz du dirigeable était en fait de l'hydrogène / Findeys s'enfuit et retrouve dans un train le riche passager pour lui vendre une nouvelle invention, pendant que les enfants se lancent dans une nouvelle aventure.</p> <p>→ Un récit complexe, avec de nombreux personnages et rebondissements. Simplifier et caractériser la structure :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comme un conte : situation initiale / perturbation / actions / résolution / situation finale - En décomposant les lieux / séquences : Prague / L'île / A bord du bateau... - Qui poursuit qui ? (cf page 6)
<p style="text-align: center;">Lecture/Ecriture</p>	<p>→ Lire/écrire/associer à l'image une sélection de mots « clés » : exposition, foire, dirigeable, aéronef, nacelle, lest, île, aventure, navire, marin, espion, coffre, journaliste, gaz, coffre, sous-marin, tribunal, canon, forteresse, etc...</p> <p>→ Ecrire une phrase : un résumé, une critique, une description...</p> <p>→ Ecrire un texte : un résumé global, un résumé de chaque étape du film, le point de vue d'un personnage...</p> <p>→ Légender des photos pour les remettre dans l'ordre de la narration.</p>
<p style="text-align: center;">Arts Visuels Théâtre Expression corporelle</p>	<p>→ Le story-board : décider des étapes essentielles du récit, les dessiner et les légender.</p> <p>→ L'affiche : Cf page 4. Proposer de nouvelles affiches en utilisant la technique du collage et du dessin : créer des effets de profondeur et d'apparition, pour mettre en scène les machines volantes, les personnages, une scène clé, etc...</p> <p>→ Scènes : le jeu d'acteur. Décider des scènes essentielles à la compréhension du récit. Elaborer des groupes.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Distribuer les rôles : qui fait l'acteur, l'actrice ? Qui est metteur en scène ? Qui est photographe ou cameraman ? - Préparer par groupe la réalisation de ces scènes : placement des acteurs, décors, accessoires, jeu d'acteur. - Visionner de nouveau ces scènes dans le film si nécessaire. Réaliser les différents dispositifs par la photographie ou la vidéo. - Monter : assembler les photos à la manière d'un roman-photo, ou assembler les films pour un rendu global.

► *Les personnages*

<p>Portraits</p>	<p>→ Identifier les personnages : à partir d'images, d'adjectifs, d'actions. → Caractériser les personnages : principaux / secondaires ; gentils / méchants ; adjuvants... → Caractériser les personnages (2) : qualités, défauts, attitudes, valeurs, relations...</p>
<p>Adultes / Enfants</p>	<p>→ Caractériser les enfants dans le film : 5 jeunes garçons, comme des frères. Ils ont le goût de l'aventure, pensent à s'amuser, explorer avec curiosité leur nouvel environnement et profiter de chaque moment passé ensemble. → Caractériser les adultes dans le film : des commerçants, espions, journalistes, parents, soldats, voleurs, pirates. Ils se mentent, s'accusent, se battent, se volent. → La vision du réalisateur : le portrait fait du monde adulte est des plus critiques. Zeman semble vouloir forcer le trait de ses personnages, quitte à les ridiculiser et en faire des caricatures. Il se range clairement du côté des enfants, épris d'idéaux et d'aventures, les véritables héros de l'histoire. → Nuances : quelques adultes semblent malgré tout recevoir un regard indulgent et bienveillant du réalisateur. En effet, de par leur engagement, leur posture ou leurs relations aux autres, trois d'entre eux pourraient se rapprocher des valeurs positives des enfants : - Le journaliste : s'engage intellectuellement et physiquement dans sa mission, combat l'espion, sauve la secrétaire, se met en danger, mène l'enquête, part à la recherche des enfants... - La fille du milliardaire : s'oppose aux pirates, se lie d'affection avec les enfants, les protège, protège son père, se met en danger... - Le milliardaire : s'oppose aux pirates, protège sa fille, rassure les enfants, leur propose de rembourser les dégâts occasionnés... A noter également que l'espion, aux valeurs nettement négatives ici dans le film, se rapproche lui aussi de l'univers enfantin par la cocasserie des inventions et stratagèmes qu'il met en place pour mener sa mission à bien...</p>
<p>A la carte</p>	<p>Produire des cartes de jeu sur les personnages : - au recto un photogramme, un portrait dessiné - au verso le nom, le prénom, le métier, le rôle de ce même personnage... → Tirer chacun son tour une carte, et tenter d'identifier le personnage avant de vérifier en retournant la carte. → Tirer chacun son tour une carte, et associer au personnage une séquence, une anecdote, un souvenir, une caractéristique. → Tirer chacun son tout une carte, et composer des familles selon des critères pré-établis. → Tirer 2 cartes et caractériser les relations entre ces 2 personnages.</p>
<p>Qui poursuit qui ?</p>	<p>→ A partir de photogrammes, de mots-étiquettes, de cartes de jeu, de plans ou de schémas, établir les relations logiques entre personnages pour déterminer qui recherche qui ou quoi : - le journaliste : des informations, les parents, la secrétaire, le dirigeable, les enfants - l'espion : la photographie, la formule, les enfants, - les parents : les enfants - les pirates : le coffre, le milliardaire - la flotte (aérienne et maritime) : le dirigeable, la formule, les enfants ...</p>

► **Et aussi...**

<p>Histoire Géographie</p>	<p>→ Révolution industrielle. Les grandes innovations techniques, scientifiques et sociales du XIXème siècle. → Expositions universelles : Revenir sur la création de ces expositions internationales (1851 à Londres), destinées à présenter les avancées techniques, liées à la Révolution industrielle du XIXème siècle. Faire des recherches sur l'Exposition de Prague en 1891, de Paris en 1889 (Tour Eiffel), sur les constructions spectaculaires réalisées pour ces occasions. → Dirigeables et machines volantes : Lecture documentaire sur les dirigeables, leur fonction, leur innovation, leur fonctionnement, le rôle et le danger du gaz hydrogène (cf <i>accident du Zeppelin LZ 129 Hindenburg en 1937</i>). Les machines volantes dans l'histoire, les inventions de Vinci, ce qui est scientifiquement plausible et ce qui ne l'est pas dans le film... → Prague : situer Prague sur une carte, faire des recherches sur l'histoire, le régime politique, la culture de la ville et du pays, imaginer le déplacement des enfants sur une carte, identifier les monuments ou sites vus dans le film...</p>
<p>Jules Verne</p>	<p>→ Bibliographie : lire un extrait, une œuvre de Jules Verne, observer sa bibliographie (ce que les titres peuvent « présager »). → Univers : A partir de ces observations, de la contextualisation historique, par la comparaison de quelques extraits de ses œuvres, caractériser l'univers des romans de Jules Verne. → Gravures : Les éditions Hetzel ont accompagné les romans de Jules Verne de nombreuses illustrations ; des gravures aujourd'hui iconiques, et indissociables de l'univers Vernien. Observer quelques gravures et les caractériser au regard des récits. Associer gravures et titres de romans. Utiliser les gravures comme matériaux plastiques (cf ci-dessous). → Références : L'île, les enfants, le capitaine Nemo, le dirigeable... autant de références à l'univers de Jules Verne. - Développer ces références par l'exploration des récits correspondants : <i>Deux ans de vacances, Vingt mille lieues sous les mers, Cinq semaines en ballon, Le Tour du Monde en 80 jours.</i> - En lien avec d'autres romans, imaginer de nouvelles péripéties de nos personnages, de nouvelles haltes ou de nouvelles rencontres (en lien avec <i>De la Terre à la Lune, L'Ecole des Robinsons, La Maison à vapeur...</i>) - Observer, lire, comparer d'autres adaptations d'œuvres de Jules Verne : bande dessinée, film, série, album...</p>
<p>Arts plastiques Histoire des arts</p>	<p>→ Expérimenter la technique de la gravure : réaliser sur papier un dessin en lien avec l'univers du film, et le reproduire en le gravant (pointe fine) sur une plaque de polystyrène, de plastique épais, sur l'intérieur d'une brique de lait. Appliquer de l'encre ou de la peinture épaisse au rouleau et presser une feuille blanche pour obtenir l'estampe. → Expérimenter la technique du collage : à partir d'images du film, de dessins, d'images de magazines, d'œuvres, d'articles, etc, découper des motifs, zones, textures, sujets, pour composer ensuite une image (affiche, résumé du film, scène du film, proposition personnelle pour prolonger l'univers du film). → Les machines volantes : en s'inspirant de l'univers de différents artistes, par le dessin, la sculpture (matériaux de récupération), le collage (d'images découpées dans des revues, ou d'éléments préétablis avec les élèves sur paysages récupérés dans des revues), inventer une machine volante, et le monde qu'elle survolerait. → Le carnet de voyage : imaginer le voyage des enfants sous la forme d'un carnet de voyages. Dessins, croquis, cartes postales, récits, cartes du monde, photographies, ressentis... → Le tour du monde : par le collage d'une machine volante (extraite du film, inventée par les élèves, découpée dans une revue, dessinée, etc), imaginer les paysages traversés par les enfants selon les pays survolés (Prague, Paris, la montagne, le littoral), et installer les aventuriers dans de nouveaux paysages (autres continents, villes, dans l'espace, la Lune, au-dessus de sa ville, etc).</p>

► *Pour aller plus loin*

→ Le film sur la plateforme Nanouk (Ecole et Cinéma)

<http://nanouk-ec.com/films/le-dirigeable-vole>

→ Le film sur le site Transmettre le cinéma

<http://www.transmettrelecinema.com/film/dirigeable-vole-le/>

→ Le site du Musée Karel Zeman (en anglais)

<http://www.muzeumkarlazemana.cz/en>

→ Le site du Musée Jules Verne, à Nantes

<http://www.julesverne.nantesmetropole.fr/home.html>

→ Activité de création de machines volantes, et de gravures, Ecole de Montseveroux, classe GS-CP

<http://www.ac-grenoble.fr/ecoles/bv/spip.php?article1917>

<http://www.ac-grenoble.fr/ecoles/bv/spip.php?article1797>

→ Le Zeppelin LZ 129 Hinderbourg et son crash en 1937

- Article détaillé : https://fr.wikipedia.org/wiki/LZ_129_Hindenburg

- Le crash, archive INA : <http://www.ina.fr/video/3985166001>

→ Des dossiers pédagogiques intéressants :

- http://ecole-et-cinema21.ac-dijon.fr/IMG/pdf/fiche_pedagogique_le_dirigeable_vole.pdf

- https://www.ipefdakar.org/IMG/pdf/le_dirigeable_vole_fiche.pdf

- http://patrick.straub.free.fr/Site_CPDCM/2013_dirigeable.htm