

# Le dirigeable volé

Le Dirigeable volé (Ukradená vzducholod') Karel Zeman Tchécoslovaquie, 1966, 88 minutes, fiction, couleurs.

## Le réalisateur :

**Karel Zeman** est un dessinateur et réalisateur de film d'animation tchèque, né le 3 octobre 1910 à Ostromer en Autriche-Hongrie (aujourd'hui République tchèque) et mort le 5 avril 1989 (à 78 ans) .

Karel Zeman s'intéresse pour la première fois au théâtre de marionnettes alors qu'il est étudiant dans une école de commerce.

Peu de temps après, il décide de partir étudier en France dans une école de publicité reconnue. À l'obtention de son diplôme, il travaille pendant six ans, jusqu'en 1936, comme dessinateur pour un studio publicitaire de Marseille. Sa première expérience avec le film animé est une publicité pour un potage.

Le premier projet que Zeman réalise seul est une série de courts-métrages humoristiques qui mettent en scène « M. Prokoup », un pantin au gros nez, image du citoyen ordinaire face aux problèmes de la vie quotidienne

## Le film :

Ce film est inspiré des œuvres 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

Il raconte l'aventure de cinq enfants qui partent explorer le monde à bord d'un dirigeable géant. Ils rencontreront des personnages et des lieux fabuleux tout au long de leur voyage.

Une spécificité de ce film : pour le réaliser, Karel Zeman a mélangé les techniques. On retrouve des personnages réels dans des décors en papier découpé. Ce film est un collage de souvenirs d'enfance.

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.

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.

## 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...

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), l
- e 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.

### **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.

### **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.

### **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.

### **Un conte initiatique ou didactique ?**

La narration se soumet aux impératifs du conte :

- situation initiale
- modification,

- première péripétie
- seconde péripétie... : chaque péripétie, chaque violence, est désamorcée par le burlesque.
- Aborder le thème de la fugue à travers les contes traditionnels et notamment ceux de Grimm ; . Quels sont les messages du conte de Zeman ? Entraide, amitié, inventivité. .

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.

### **Les progrès techniques :**

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...).

Ce voyage découle des progrès techniques. Zeman montre les deux aspects de ces évolutions. . Un aspect positif évoquant l'espoir d'un homme rendu maître du monde grâce à la science.

Bien plus, un aspect extraordinaire et ludique renvoyant à nos imaginaires d'enfants (dirigeable géant, rameurs des airs, voiture à pattes de cheval, moto pétaradante... et les incroyables inventions de l'agent 13);

Un aspect plus négatif rendu par l'évocation des risques susceptibles d'être encourus. .

### **Le monde des adultes :**

Ceux-ci représentent et détiennent l'autorité. Ils détiennent le pouvoir de juger et de châtier sans retenue. Zeman force le trait de ces adultes afin de mieux s'en moquer. Ils sont pervertis par le mensonge ou démesurément abrutis. À travers eux, le réalisateur accuse l'institution manquant d'honnêteté. A contrario, il semble se ranger du côté de ce monde de l'enfance qu'il affectionne et qu'il présente intègre.

## Pistes pédagogiques

- L'affiche
- La bande-annonce
- Faire l'inventaire de toutes les machines du film et les comparer avec les inventions réelles de l'époque (2<sup>d</sup> Empire et 3<sup>ème</sup> République).
- Production artistique
  - Production artistique . Inventer des machines imaginaires : en 2D (utilisation de l'encre, découpages, collages...) ; en 3D à partir d'éléments de récupération...
  - Léonard de Vinci, l'inventeur
  - Jean Tinguely, le créateur-sculpteur et ses « Méta-matics », véritables machines autonomes
- L'oeuvre de Jules Verne
- Le conte initiatique
  - Reconstruire la trame narrative à l'aide de photogrammes
- Faire une galerie de portraits
- Retracer, à l'aide d'un atlas, le voyage du dirigeable : 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...
- Le burlesque :
  - Mettre en évidence la caricature des adultes (défaut pointé, forme). En montrer la force comique. Comparer avec les autres types de caricatures existantes (dessins, satire, marionnettes).
  - Détailler les scènes burlesques dans le film. Montrer leur aspect petit théâtre et en quoi elles sont liées à des scènes d'action.
  - Travailler sur la notion de registre au cinéma et en littérature. Imaginer une même scène (rencontre, accident, oubli) traitée sur différents registres (comique, satirique, tragique).

Liens :

- Fiches pédagogiques : <http://sites.crdp-aquitaine.fr/ecolecinema/files/2017/10/Les-machines-.pdf>
-