

Du roman  
«*Deux ans de vacances*» de Jules Verne...  
...au film de Karel Zeman



## Approches pédagogiques

Textes de Jean-Christophe Deveney et Thomas Secaz

Ce dossier propose aux enseignants des informations sur Karel Zeman, Jules Verne et leurs œuvres respectives, des éléments d'analyse filmique et les différentes pistes pédagogiques qui peuvent en découler. Ces thèmes et projets de classe sont bien entendu non exhaustifs et il conviendra à chacun d'en adapter et d'en développer les contenus. En vous souhaitant un bon vol à travers les univers de Karel Zeman et de Jules Verne !



# LE DIRIGEABLE, VOLÉ

## Synopsis

À la fin d'un XIX<sup>ème</sup> siècle fantastique, lors de l'exposition universelle de Prague, cinq enfants s'embarquent à bord d'un dirigeable géant et partent explorer le monde au gré des vents. Accusés à tort du vol de l'extraordinaire ballon, ils voient s'élancer à leur poursuite une myriade de personnages sortis tout droit des romans de Jules Verne : journaliste aventurier, inventeur roublard, agent secret ou milliardaire en quête de fortune. Ils échouent finalement sur une île mystérieuse, croisent le capitaine Nemo, combattent des pirates et rentrent en héros dans leur bonne ville de Prague.

## Filmographie

- 1946 *Rêve de Noël* - court métrage
- Le Hamster* - court métrage
- 1947 *Le Fer à cheval porte bonheur* - court métrage
- (1<sup>er</sup> épisode avec Monsieur Prokouk)*
- Monsieur Prokouk rond-de-cuir* - court métrage
- La Tentation de Monsieur Prokouk* - court métrage
- Le Déluge des animaux* - court métrage
- 1948 *Monsieur Prokouk fait du cinéma* - court métrage
- Monsieur Prokouk en brigade de travail* - court métrage
- Monsieur Prokouk inventeur* - court métrage
- 1949 *Inspiration* - court métrage
- 1950 *Le Roi Lavra* - moyen métrage
- 1952 *Le Trésor de l'île aux oiseaux* - long métrage
- 1954 *Le Voyage dans les temps préhistoriques* - long métrage
- 1955 *Monsieur Prokouk ami des bêtes* - court métrage
- 1957 *Monsieur Prokouk détective* - court métrage
- 1958 *Le Diamant noir* - court métrage
- Aventures fantastiques - Une Invention diabolique* - long métrage
- 1959 *Monsieur Prokouk acrobate* - court métrage
- 1961 *Le Baron de Crac* - long métrage
- 1964 *La Chronique d'un fou* - long métrage
- 1966 *Le Dirigeable volé* - long métrage
- 1970 *L'Arche de Monsieur Servadac* - long métrage
- 1971 *Les Aventures de Sindbad le marin* - long métrage
- 1972 *Le 2<sup>ème</sup> Voyage de Sindbad* - court métrage
- 1973 *Dans le pays des géants* - court métrage
- La Montagne magnétique* - court métrage
- 1974 *Le Tapis volant* - court métrage
- Le Démon apprivoisé* - court métrage
- Le Sultan de la mer* - court métrage
- 1975 *Les Contes des mille et une nuits* - long métrage
- 1977 *Krabat - L'apprenti sorcier* - long métrage
- 1980 *Le Sortilège des trois lutins* - long métrage  
(sortie en France 13 octobre 2004)

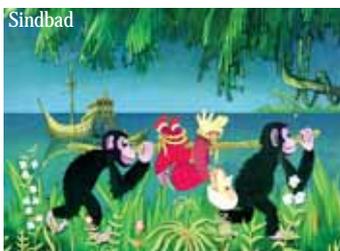
## Karel Zeman



Karel Zeman naît à Ostromer, en Bohème en 1910. Très vite, il abandonne ses études de commerce pour devenir dessinateur publicitaire, métier qu'il exerce en France de 1930 à 1936 avant de retourner à Zlin, en Tchécoslovaquie, réaliser des spots publicitaires pour le fabricant de chaussures Bata. Il intègre alors les studios d'animation de la ville dirigés par Hermína Týrlová ; il y restera jusqu'à la fin de sa vie. En 1946, il achève son premier court métrage d'auteur *Rêve de Noël*, qui marque le véritable début de sa carrière de réalisateur. Le succès populaire rencontré par son personnage satirique, Monsieur Prokouk, 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 bien vite 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*. C'est en 1954 qu'il trouve son style 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, *L'Invention diabolique* (ou *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 : Riou et Bennet pour les romans de Jules Verne, mais aussi Gustave Doré pour *Le Baron de Crac*, adaptation satirique du Baron de Münchhausen, d'après le roman de Gottfried Bürger. Ce n'est que vers la fin de sa carrière que Zeman s'intéresse à la technique plus classique du dessin animé 2D 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, en l'occurrence celui des miniatures persanes. Il meurt à Gottwaldov (Zlin) en 1989.

Sindbad



Le Sortilège des trois lutins





# Un voyage dans l'imaginaire de Jules Verne

Les registres du film - Dans la lignée du cinéma de Méliès

Ressources pédagogiques

## L'adaptation du roman

Lorsque Zeman entreprend, en 1965, l'adaptation de *Deux ans de vacances*, il n'en est pas à sa première rencontre avec l'œuvre de Jules Verne. Sept ans auparavant, il a en effet réalisé *Une Invention diabolique*, directement inspiré par le roman *Face au drapeau*. Il faut dire que l'univers d'anticipation de Jules Verne se prête au mieux à l'imagination débordante de l'animateur tchèque. Il y trouve aventures, inventions et voyages et les mélange au gré de sa fantaisie. Plus qu'une adaptation fidèle et linéaire, *Le Dirigeable volé* (comme la plupart des longs métrages de Zeman) devient dès lors prétexte à un gigantesque collage. A travers le périple des cinq enfants, le réalisateur n'hésite ainsi pas à revisiter *Cinq Semaines en ballon*, *L'Île mystérieuse* ou *Un Capitaine de 15 ans* et à les recomposer en un hommage hédoniste et nostalgique à nos lectures d'enfance et à leurs ingrédients fabuleux.



### Jules Verne

(Nantes 1828 - Amiens 1905)

Issu d'une lignée de magistrat, Jules Verne étudie le droit afin de reprendre le cabinet paternel. Mais très vite, il est attiré par l'écriture théâtrale et part à Paris terminer ses études. Il y découvre les salons mondains et se lie avec Alexandre Dumas père. Après avoir réussi sa thèse, il abandonne son droit et se voue à sa carrière d'écrivain. Il collabore avec le Théâtre lyrique, les Bouffes parisiens et écrit quelques pièces de boulevard. En 1857, il se marie avec Honorine de Vianne et parcourt le monde (Angleterre, Scandinavie...). En 1862, il rencontre l'éditeur Pierre-Jules Hetzel et lui présente *Cinq Semaines en ballon*. Sa carrière commence enfin. L'ouvrage connaît un large succès en France puis dans le monde. Prolifique, l'écrivain enchaîne les romans à un rythme soutenu et conquiert un lectorat fidèle et populaire, passionné par les trouvailles scientifiques et l'allégresse ironique qui jalonnent ses quelques 80 publications.

Il est attiré par l'écriture théâtrale et part à Paris terminer ses études. Il y découvre les salons mondains et se lie avec Alexandre Dumas père. Après avoir réussi sa thèse, il abandonne son droit et se voue à sa carrière d'écrivain. Il collabore avec le Théâtre lyrique, les Bouffes parisiens et écrit quelques pièces de boulevard. En 1857, il se marie avec Honorine de Vianne et parcourt le monde (Angleterre, Scandinavie...). En 1862, il rencontre l'éditeur Pierre-Jules Hetzel et lui présente *Cinq Semaines en ballon*. Sa carrière commence enfin. L'ouvrage connaît un large succès en France puis dans le monde. Prolifique, l'écrivain enchaîne les romans à un rythme soutenu et conquiert un lectorat fidèle et populaire, passionné par les trouvailles scientifiques et l'allégresse ironique qui jalonnent ses quelques 80 publications.

### PISTES PÉDAGOGIQUES POSSIBLES

- > Travailler sur la bibliographie de Jules Verne et retrouver les œuvres dont s'est inspiré Zeman. Repérer les personnages fictifs de l'écrivain présents dans le film.
- > Rechercher les passages de *Deux ans de vacances* qui ont servi de modèle au *Dirigeable volé*. En comparer la forme, le ton, le point de vue. Extrapoler sur les similitudes et les différences entre littérature et cinéma.
- > Mettre en évidence les difficultés et les risques de l'adaptation littéraire. Adapter est-ce trahir, interpréter ou suivre avec fidélité ?

## Un récit de voyage



Comme la plupart des romans de Jules Verne, *Le Dirigeable volé* est une invitation au voyage. Le vol du zeppelin sert ainsi de fil conducteur au récit, entraînant

les enfants à travers le monde et ses merveilles. Et même une fois le dirigeable échoué, ce souffle de la découverte ne faiblit pas. C'est l'île qui prend alors le relais et dévoile ses grottes et falaises mystérieuses. Un nouveau territoire clos, propice à l'utopie, autre thème cher à Jules Verne, que les enfants conquerront avant de le défendre face aux pirates. Mêlant cartes postales et gravures, Zeman déroule sous nos yeux les décors d'un ailleurs symbolique (les capitales européennes, les Alpes enneigées) ou exotique (l'océan immense, les îles tropicales). Il flirte même

avec le documentaire animalier, incorporant des images, visiblement d'archives, de cervidés, d'otaries ou d'oiseaux. Zeman fait ainsi sienne la volonté de Jules Verne d'éduquer et de faire découvrir, par une science géographique et exploratrice, l'immensité du monde qui nous entoure.



### PISTES PÉDAGOGIQUES POSSIBLES

- > Retracer, à l'aide d'un atlas, le voyage du dirigeable. Comparer avec l'itinéraire des enfants dans *Deux ans de vacances*.
- > Mettre en avant les principes du récit de voyage (progression linéaire, péripéties, exotisme), qu'il soit imaginaire ou réel.
- > Présenter l'Utopie littéraire à travers l'île du Capitaine Nemo. Montrer ses caractéristiques, ses formes et ses intérêts. Comparer avec d'autres utopies insulaires (*Atlantide*, *Robinson Crusoë*, *Sa majesté des mouches*...)



# Un voyage dans l'imaginaire de Jules Verne

Les registres du film - Dans la lignée du cinéma de Méliès

Ressources pédagogiques

## Le progrès technologique



Tout comme chez Jules Verne, le voyage découle en effet des progrès technologiques. Zeman joue ainsi du rêve positiviste de la seconde moitié du XIX<sup>ème</sup> siècle et de ses espoirs en un homme rendu maître du monde grâce à la science. Finley, soit disant inventeur du gaz ininflammable, le général à tête de mort qui cherche à s'en emparer ou l'exposition universelle de Prague, en apparaissent dès lors comme autant de symboles.

Zeman, néanmoins, ne se cantonne pas aux aspects négatifs de la science. Au-delà de l'évocation de ses risques, il sait en montrer les aspects les plus extraordinaires. Revisité par son esprit ludique, le progrès accouche dès lors d'un florilège de machines merveilleuses. Dirigeable géant, rameur des airs, voiture à pattes

de cheval, moto pétaradante, navire gigantesque ou Nautilus sous-marin, deviennent autant d'inventions capables d'affronter n'importe quel élément (air, terre, eau) et d'assurer la continuité du voyage et de la découverte.

Car loin d'obéir à un réalisme quelconque, toutes ses inventions - sans oublier les incroyables gadgets de l'agent 13 : sonotone télescopique, bras mécaniques accrocheurs- semblent répondre à nos désirs les plus profonds. Voler, pagayer au milieu des nuages, écouter à distance, la science de Zeman se met ainsi au service de nos rêves et de nos imaginaires d'enfant.



### PISTES PÉDAGOGIQUES POSSIBLES

- > Travailler sur la période historique durant laquelle Jules Verne écrit. Montrer en quoi les progrès technologiques du 2<sup>nd</sup> Empire et de la 3<sup>ème</sup> République sont transposés dans ses récits.
- > Faire l'inventaire de toutes les machines du film. Comparer avec les inventions réelles de l'époque. A partir des mêmes matériaux et sources d'énergie, essayer d'en imaginer de nouvelles et de les décrire.



## Une traversée des imaginaires

Quel enfant n'a rêvé un jour, dans les clapotis de son bain, d'océan déchaîné ? Tout aussi conscient que Jules Verne de cet incroyable pouvoir de l'imaginaire à se projeter sur le monde, Zeman prend un plaisir manifeste à le concrétiser sur pellicule. *Le Dirigeable volé* peut ainsi être vu comme la longue matérialisation des imaginaires de l'enfance. Tout y obéit en effet à des codes précis : les enfants sont les héros invincibles, la magie (les jumeaux de la foire) et le « jeu de rôle » (Qui es-tu toi ? demande un des enfants au début du film. « Je suis d'Artagnan ») sont présents à chaque instant, et les inventions et gadgets y prennent même l'aspect de jouets gigantesques, voués au divertissement. A ce titre, la mise en parallèle du tramway et du cheval en bois dans les premiers plans du film est révélatrice. Toutefois, non content de récupérer les imaginaires de l'anticipation Vernienne, Zeman y superpose également ceux de son époque. Les hommages au genre majeur du cinéma d'après guerre et des années 60 sont alors évidents : film d'espionnage avec l'agent 13 et ses gadgets « James Bondien », film de piraterie avec l'île et ses requins et même Western, de par l'aspect surprenant de ces mêmes pirates, plus proches de cow-boys poussiéreux que de vrais flibustiers, ou encore par l'attaque de la locomotive qui clôt le film. C'est ainsi à une formidable et rafraîchissante traversée de différents imaginaires que nous convie Karel Zeman.



### PISTES PÉDAGOGIQUES POSSIBLES

- > Retrouver les références aux différents genres présentés. Développer sur les autres genres existants. Comparer avec ceux présents en littérature. Réfléchir à ceux qui plaisent et attirent aujourd'hui.
- > Présenter la littérature d'anticipation, son père fondateur (Verne), ses illustres représentants (Wells, Asimov, Barjavel, Philip K Dick). En montrer les composantes, les formes diverses (**Anticipation, Science Fiction, Cyberpunk, Steampunk.**) Imaginer et rédiger un texte obéissant à ses contraintes.



## Un voyage dans l'imaginaire de Jules Verne *Les registres du film*

*Dans la lignée du cinéma de Méliès - Ressources pédagogiques*

La place centrale de l'imaginaire dans *Le Dirigeable volé* influence inmanquablement sa forme. Souvent dans le film, notamment lors des séquences avec les enfants, la narration se soumet ainsi aux impératifs du Conte. Ce qui n'empêche cependant pas Zeman de travailler d'autres registres. En s'attardant sur la manière dont il traite le monde des adultes, on s'aperçoit en effet que sa réalisation bascule dans le burlesque et la caricature.

### *Le monde des enfants : Un conte didactique*

Indubitables héros du récit, les cinq enfants n'en sont pourtant pas les personnages les plus charismatiques. Un décalage qui découle directement de leur caractérisation en tant que héros de conte. Leurs psychologies ne sont pas à proprement parlé individualisées ; chaque enfant n'est défini que par sa place dans le groupe (le chef, les jumeaux, le petiot). C'est ainsi qu'ils forment à eux tous une bande soudée, prête à affronter n'importe quel danger. C'est d'ailleurs par la confrontation aux épreuves qui jalonnent leur parcours (envol du ballon, tempête, escalade de l'île) qu'ils acquièrent une réelle épaisseur. La boussole que remet l'un des enfants au futur chef, est ainsi emblématique de cette logique du conte : celui qui la possède devient le guide, seul capable de conduire les autres sur le chemin de l'aventure.

Les péripéties répondent elles aussi aux normes du conte. Ainsi, si le danger est bien présent, c'est moins pour le réalisme et le suspens que pour le frisson de plaisir qu'il procure au spectateur. Les enfants évoluent en effet dans un monde où la violence, même si elle est présente, est désamorcée. L'image violente d'un couteau transperçant la main d'un pirate est ainsi contrebalancée par celle d'un de ses compagnons en train d'examiner le trou circulaire et indolore que vient de percer une balle dans son pied. On passe dès lors dans un monde «cartoonesque», voisin de celui des contes, où les coups, désormais sans conséquences, ne blessent plus mais provoquent le rire.

Dosant avec soin action et comédie, Zeman n'oublie toutefois jamais de récompenser les actes de bravoure des enfants (l'échappée en ballon est suivie d'un festin de gigot, l'atterrissage maîtrisé par la découverte de l'ancre de Nemo, la lutte contre les pirates par la remise d'une médaille). Suivant, là encore, l'écriture classique du conte, le réalisateur crée un système de récompense et de valorisation, donnant au film toute sa portée didactique. Entraide, amitié, inventivité sont les messages du conte de Zeman qui, comme souvent chez Jules Verne, frôle le roman de formation.



#### **PISTES PÉDAGOGIQUES POSSIBLES**

- > Mettre à jour la structure du film. Montrer comment l'aventure des enfants obéit aux règles structurelles du conte (situation initiale, modification, péripétie 1, résolution 1, péripéties 2, etc...)
- > Relever les éléments merveilleux et irréels du conte dans le film. Comparer avec les contes traditionnels (Petit Poucet, Chaperon rouge) En définir les fonctions.
- > Trouver d'autres adaptations de contes populaires. Pourquoi le genre du Conte se prête-t-il bien au Film d'animation ?
- > Reprendre les éléments «Enfants» et «Dirigeable» pour imaginer une autre aventure merveilleuse.



## Un voyage dans l'imaginaire de Jules Verne *Les registres du film*

*Dans la lignée du cinéma de Méliès - Ressources pédagogiques*

### *Le monde des adultes*

En décalage avec le traitement de l'enfance, les adultes sont présentés comme des parents. Détenteurs de l'autorité, ils apparaissent sous la double face du jugement et du châtement. L'ouverture du film, par des séquences animées montrant un historique des bêtises et des punitions, est des plus significatives. Tout comme le procès, où l'un des pères, procureur, accuse à tour de manche. Zeman utilise ainsi une des situations archétypales de la littérature destinée à la jeunesse : la famille contraignante, liberticide, de laquelle l'enfant va s'émanciper, le temps de vivre une aventure et de grandir un peu.

Rien d'étonnant alors à ce que la vision des parents s'éloigne du registre du conte pour passer dans celui de la caricature. Afin de se moquer au mieux des adultes, Zeman force alors le trait. Pirates et militaires en font ainsi les frais ; ils sont en effet présentés comme des abrutis attirés par leurs seuls intérêts - l'or pour les pirates, le secret du gaz pour les militaires - mais incapables d'y parvenir. Une incapacité que Zeman met en scène dans des sketches au ton burlesque proche des films muets des années 20.

La caricature va néanmoins plus loin. Tous les adultes ne peuvent en effet être benêts. En revanche, ils semblent tous avoir recours au mensonge, qu'il s'agisse de Finley qui s'enrichit sur



une fausse invention ou du rédacteur en chef qui oriente l'inspiration de ses journalistes. En les plaçant alors face à leur hypocrisie (le procureur interrompu dans son élucubration par l'agent 13), Zeman se moque, les ridiculise et se permet une critique légère de ces institutions, en plaçant en avant les enfants et leur honnêteté sans faille.



### *Les personnages de l'entre-deux*

Une poignée d'adultes semble toutefois échapper à cette caricature générale. Composée de l'agent 13, du journaliste, du milliardaire et de sa fille pieuse, de l'inventeur et de son assistante, elle regroupe des personnages aux professions extraordinaires, toutes en rapport avec l'imaginaire. Tous d'ailleurs gardent dans leur caractère un lien à l'enfance : l'agent est un faux méchant amateur de gadgets, la jeune fille pieuse incarne une pureté virginale et le journaliste est aussi intrépide que maladroit. Comme si pour Zeman, les seuls adultes «acceptables» étaient ceux qui avaient été capables de conserver leurs rêves et leurs idéaux d'autrefois. Et de repartir sans cesse, réunis avec les enfants dans le même train, vers de nouvelles aventures.

#### **PISTES PÉDAGOGIQUES POSSIBLES**

- > Reprendre la structure du film et relever les trajets des différents adultes pour les comparer avec ceux des enfants (mise en parallèle des intrigues, aspect non linéaire, différences...).
- > 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).



## Un voyage dans l'imaginaire de Jules Verne - Les registres du film *Dans la lignée du cinéma de Méliès*

Ressources pédagogiques

### Les gravures des éditions Hetzel

Quel meilleur support les romans de Jules Verne pouvaient-ils trouver que ces livres en reliure cartonnée richement décorés que proposait la maison d'édition Hetzel ? Jules Verne travaillait en étroite collaboration avec les plus grands illustrateurs de l'époque : Riou, Ferat, De Neuville, Bayard, Roux, Benett. Les gravures issues de ces rencontres ont définitivement ancré l'univers de Jules Verne dans l'inconscient des lecteurs, contribuant par leur fraîcheur et leur dynamisme à rapprocher l'auteur de son premier lectorat : les enfants. Dans *Le Dirigeable volé*, l'emprunt aux gravures est multiple. Ainsi, à partir de la forme

fixe de l'illustration, Zeman crée des tableaux animés. Chaque gros plan sur les décors du film fait apparaître des stries et des rayures, à la manière des fac-similés des ouvrages Hetzel. Les motifs géométriques des costumes (robe à petits pois, T-shirt rayé...) mis en valeur par le contraste du noir et blanc, donnent l'impression que les gravures de Hetzel prennent vie sur l'écran. Egalement insérées à la manière de cartes postales, ces gravures confèrent au film des allures de livre animé. Ainsi, la traversée de l'Espagne est simplement suggérée par une succession d'images hispanisantes montées à la façon d'un **diaporama**.

### Une unité graphique

La référence aux gravures, bien loin de représenter un carcan, constitue pour Zeman un support, au même titre que l'œuvre de Jules Verne dont il ne fait, rappelons-le, que s'inspirer. Du point de vue technique, ce support lui fournit un liant graphique l'autorisant à mélanger prise de vues réelles et animations, loin de toute contrainte de réalisme. Pour préserver cette unité graphique, Zeman, tel un peintre appliquant un vernis pour fixer son œuvre, fait le choix d'un procédé photographique radical, l'emploi de **filtres chromatiques**. Les couleurs obtenues varient en fonction des ambiances recherchées : alors que la plus grande partie du film se trouve teintée d'un ocre évoquant l'aspect d'une photo jaunie, certains passages sont recouverts de couleurs plus marquées, un bleu sombre et inquiétant lorsque les enfants se retrouvent pris en pleine tempête, au beau milieu de l'océan, ou bien encore un rouge criard lorsque les parents fantasment l'avenir incertain de leur progéniture. Seul élément échappant au réalisateur démiurge et à son désir de s'affranchir

de tout réalisme, les séquences tirées de documentaires animaliers invitent le spectateur à partir à la découverte de la nature et à s'éveiller au monde en même temps que les cinq jeunes héros. Paradoxalement, ces images d'archives tranchent avec l'esthétique globale du film, leur conférant une étrangeté particulière, quasi onirique.

#### PISTES PÉDAGOGIQUES POSSIBLES

- > Repérer dans le film les décors issus de gravures et les comparer avec celles des éditions Hetzel.
- > Travailler sur les différentes étapes techniques, depuis l'illustration jusqu'à la reproduction (sur bois, acier, pierre...)
- > Rechercher d'autres cinéastes ayant mélangé différentes techniques d'animation comme Raoul Servais, Terry Gilliams, Jan Svankmajer...

### Méliès n'est pas mort...

Si la richesse de l'univers de Jules Verne tenait à l'intérieur d'une vignette, rien ne s'opposait à ce qu'il soit retranscrit dans l'espace exigu d'un décor de théâtre (*Michel Strogoff*, *Les Enfants du capitaine Grant*, adaptés par Adolphe Philippe), ce qui fut fait, avec succès, sous la direction de l'auteur. Ayant lui-même travaillé comme décorateur de théâtre, Georges Méliès poursuivit cette tradition en faisant évoluer ses comédiens dans des décors en carton pâte très proches des gravures. *Le Voyage dans la lune* (inspiré du roman *De la terre à la lune*), exploite le potentiel burlesque et la fantaisie des gravures du roman, y apportant toute une gamme de tours et d'illusions visuelles (on ne parlait pas encore à l'époque d'effets spéciaux). Ces trucages, **décors en trompe l'œil**, **surimpressions** et autres **arrêts-caméra**, Karel Zeman les reprendra pour ses propres films, en y apportant la perfection technique d'un animateur chevronné. Les décors en trompe-l'œil et les surimpressions seront ainsi remplacés par des procédés plus modernes, comme l'**incrustation** ou le **matte painting**, ou encore par des procédés propres à l'animation, comme l'utilisation de la **caméra multiplane**. Cet héritage cinématographique, Zeman le revendiquera pour la plupart de ses longs métrages, à tel point qu'à la sortie de *L'Invention diabolique*, un critique de cinéma écrira : «Méliès n'est pas mort, il est tchèque et s'appelle Zeman». Autre lien de parenté avec Méliès : Zeman favorise la succession de **plans larges** et de **plans séquences**, l'action prenant le pas sur le jeu des acteurs réduit à un jeu d'ombres et de silhouettes, comme aux premiers temps du cinéma. Ainsi, plus que de scènes, on peut parler d'une succession de tableaux à l'intérieur desquels acteurs, **marionnettes**

et personnages de **papier découpé** évoluent ensemble. Alors que Zeman considérait les effets spéciaux comme un outil au service d'une vision personnelle respectueuse de l'œuvre adaptée, le cinéma hollywoodien à la même époque (dans les années 50-60), n'hésita pas dans certains films, à reléguer au second plan l'œuvre de Jules Verne pour n'en retenir que les passages les plus propices à l'étalage d'effets spéciaux, selon la règle de l'«Entertainment» (le divertissement). Cette vision réductrice du cinéma donna cependant naissance à quelques films réussis comme *20 000 milles lieues sous les mers*, réalisé en 1954 par Richard Fleischer en prise de vues réelles et produit par les studios Disney.

#### PISTES PÉDAGOGIQUES POSSIBLES

- > Visionner des films de Méliès. Travailler sur la place de l'illusion et de l'imaginaire dans son œuvre. Montrer en quoi Zeman s'inspire des films de Méliès.
- > Mettre en valeur les différences et les similitudes entre le théâtre et les premières formes du cinéma.
- > Repérer les séquences dans lesquelles ces techniques se trouvent mélangées.
- > Réfléchir aux effets spéciaux actuels et à leur place dans les films contemporains (*Jurassic Park*, *Matrix*, *Le Seigneur des anneaux*)
- > Réaliser à l'aide d'une caméra et de figurants volontaires, quelques essais ludiques d'effets spéciaux et d'animation : une **disparition**, une animation en **pixilation**, une animation de **marionnettes** ou de **papier découpé**.



Un voyage dans l'imaginaire de Jules Verne - Les registres du film  
Dans la lignée du cinéma de Méliès  
**Ressources pédagogiques**

## Lexique

### > La gravure :

**Fac-similé** : Reproduction, en l'occurrence par le biais de la gravure, d'une illustration, dessin ou peinture, en vue de son impression.

**Gravure** : Technique consistant à tracer en creux, sur la surface de matériaux tels que le bois, le métal ou la pierre, des caractères, des ornements ou des figures. La gravure était utilisée dans le domaine de l'édition, avant l'apparition des techniques modernes d'impression, pour reproduire sur papier toutes sortes d'illustrations et de photographies.

### > Les trucages :

**Incrustation** : Effet spécial consistant à découper une partie d'une image puis à la superposer sur une autre image de fond.

**Décor en trompe l'œil ou «Matte painting»** : Masque occultant une partie de l'image filmée dans lequel vient s'incruster une autre image, issue le plus souvent d'une peinture ou d'un photomontage.

**Arrêt-caméra ou disparition** : Trucage ayant pour but de simuler la disparition magique d'un personnage ou d'un objet. Ce trucage s'effectue en arrêtant le défilement de la pellicule à un moment précis de l'action du sujet, puis en le reprenant une fois le sujet sorti du cadre.

**Surimpression** : Trucage grâce auquel plusieurs images peuvent se superposer sur un même segment de bande ou de pellicule.

**Caméra multiplane** : caméra spécialement conçue pour la prise de vue de dessins d'animation, permettant d'intégrer plusieurs niveaux de décors et d'actions, du premier plan à l'arrière plan, afin de simuler une profondeur de champ.

### > Les termes cinématographiques :

**Animation** : Technique cinématographique consistant à créer l'illusion du mouvement en capturant image par image, à l'aide d'une caméra, une succession de poses statiques, soit de morceaux de matériaux plats, dans le cas de l'animation de papier découpé, soit de marionnettes ou de personnages en pâte à modeler dans le cas de l'animation en volume, soit enfin d'objets ou d'êtres vivants dans le cas de la pixilation.

**Plan large ou plan d'ensemble** : Cadrage ayant pour sujet principal le décor et servant en général à situer le lieu d'une scène et à en restituer l'ambiance.

**Plan séquence** : Séquence ininterrompue contenant une suite de plusieurs événements distincts et tournée par une caméra en une seule prise de vue.

**Diaporama** : Projection d'une succession de photographies.

### > Les genres littéraires :

**Anticipation** : Ce genre né au XIX<sup>ème</sup> siècle est le précurseur de la Science Fiction. Il imagine l'avenir de l'humanité, sous l'angle de la science et du progrès.

**Science Fiction** : Thème littéraire né en 1929 et regroupant les œuvres qui créent des métaphores de la science et de la culture en les transposant en d'autres temps ou d'autres espaces.

**Cyberpunk** : Genre littéraire né dans les années 70-80. Issu de la science fiction, il imagine un futur sombre, dominé par l'informatique et les réseaux virtuels.

**Steampunk** : Genre littéraire né dans les années 1990. Se caractérise par un mélange de l'imaginaire victorien XIX<sup>ème</sup> siècle (machines à vapeur, esthétique du bronze, du cuir et du bois) et de la Science Fiction futuriste (robot géant, satellite etc...)

## Bibliographie

*Karel Zeman* par Jean-Loup Passek / Dossier du cinéma - Cinéastes II - Casterman, 1971

*Jules Verne, le rêve du progrès* Jean-Paul Dekiss - Découvertes Gallimard, Paris 1991

*Le monde magique de Karel Zeman* - production Studio Gottwaldov 1962

*Le cinéma d'animation* in TDC textes et documents pour la classe n°834 - CNDP éditions, Paris Avril 2002

## Comment voir les films cités ?

Contactez votre cinéma de proximité qui en fonction de ses possibilités et de votre effectif étudiera l'éventualité d'une projection des films cités dans ce dossier.

**Pôle National de Ressources Cinéma de Lyon** : Le PNR de Lyon vous propose des ressources (formations, éditions et documentation) pour mettre en place dans les classes (de la maternelle au lycée) des projets liés au cinéma. De l'analyse d'image à la réalisation, le PNR favorise l'éducation à l'image - **Contact** : [www.crdp-lyon.cndp.fr/pnrcinema](http://www.crdp-lyon.cndp.fr/pnrcinema)

**L'épicerie séquentielle** est une association qui propose à la demande des interventions en classes (tous niveaux) dans le domaine du cinéma d'animation et de la bande dessinée - **Contact** : [deveney.box@laposte.net](mailto:deveney.box@laposte.net) ou [tsecaz@aol.com](mailto:tsecaz@aol.com)

Le film *Le Dirigeable volé* est distribué en France par la société **Gebeka films** 46 rue Pierre Sémar 69007 Lyon

**Contact** : [info@gebekafilms.com](mailto:info@gebekafilms.com) - Tel 04 72 71 62 27