

SINDBAD

de Karel ZEMAN

FICHE TECHNIQUE

Titre original : Sindbad the pirate

Pays : République Tchèque

Durée : 1h10

Année : 1974

Genre : Animation de papiers découpés et marionnettes à fils

Scénario : Karel ZEMAN

Projets artistiques et marionnettes : Ludmila SPALENA

Animation : Arnost KUPCIK, Eugen SPALENY

Directeur de la photographie : Bohuslav PICKART

Scénographie : Ludmila SPALENA, Valentin JAVORIK, Alena VICHERKOVA

Accessoires : Antonin BURAN

Montage : Ivan MATOUS

Musique : Frantisek BEJFIN

Distribution : Gebeka Films

Tournage : 1971 à 1974

Sortie : 5 décembre 2001

SYNOPSIS

L'histoire des *Mille et une nuits* commence à Bagdad. Pour ne plus être trompé, le calife fait tuer sa femme infidèle et passe chaque nuit en compagnie d'une autre, à laquelle il fait couper la tête le matin venu.

Un jour, Shéhérazade, la fille du grand Vizir, décide d'en finir avec ces assassinats. Elle passe la nuit avec le calife et lui raconte une histoire merveilleuse qu'elle interrompt le matin au moment le plus passionnant. Curieux, le calife ne peut la tuer, s'il veut connaître la fin de l'histoire... et mille et une nuits s'écoulent ainsi pour se terminer par le mariage du calife avec la belle Shéhérazade.

Librement inspirés des *Contes des Mille et Une Nuits*, les cinq épisodes du film sont reliés par l'un des personnages inventés par Shéhérazade, Sindbad le marin.

Celui-ci nous entraîne, par-delà les tempêtes, vers différents lieux fabuleux : dans des palais orientaux, dans le nid d'un rapace, au pays des géants, au milieu de la jungle ou au fond de la mer. Il y rencontre fortune, amours et pouvoir, doit lutter contre géants anthropophages, cruels sultans, monstres terrifiants et singes sadiques, essuyer des orages et obéir aux caprices des vents... A chacun de ses voyages, Sindbad devra faire preuve de beaucoup de courage et de ruse, pour finalement repartir en mer vers de nouvelles aventures.

Les cinq voyages de Sindbad

- Sindbad :

Avide d'aventures, Sindbad embarque sur un bateau. A la suite d'un naufrage, ses compagnons de voyage périssent. Seul survivant, il est sauvé par un grand poisson auquel il avait rendu service peu de temps auparavant. Le poisson lui offre un collier de perles, mais cet objet ne lui apportera que des ennuis. Par chance, Sindbad sera secouru par la fille d'un sultan.

- Le Deuxième voyage de Sindbad :

Poursuivi par les soldats du sultan, Sindbad accoste sur une île et découvre un œuf énorme. Accroché aux serres de l'oiseau gigantesque qui le couve, Sindbad s'échappe et se retrouve en pleine forêt, un tigre menaçant à ses trousses.

- Dans le pays des géants :

Avec deux nouveaux compagnons, Sindbad repart sur une embarcation de fortune. Après un violent orage, ils sont faits prisonniers par un terrible géant qui veut les manger. Ils réussissent à s'échapper après avoir crevé les yeux du monstre. Fou de colère et de douleur, celui-ci s'acharne après eux et seul Sindbad parvient à lui échapper.

- Le Tapis volant :

Grâce à un tapis volant, Sindbad arrive dans un pays inconnu. La fille du sultan souffre d'une étrange maladie : chaque nuit, elle se transforme en colombe pour rejoindre à tire d'ailes le jeune pêcheur qu'elle aime. Promise à un prétendant indien, elle échappera à ce mariage grâce au tapis volant que lui offre Sindbad. Les deux amoureux s'envolent pour vivre heureux.

- Le Sultan de la mer :

Sindbad est enlevé par le sultan de la mer qui aime l'entendre jouer du luth. Réussissant à remonter des fonds marins où il était prisonnier, Sindbad arrive sur une île dominée par des singes. Ceux-ci se moquent de lui et le retiennent prisonnier. Pour se venger et retrouver la liberté, Sindbad leur apprend la fabrication du vin.

AUTOUR DU FILM

Le montage du film

L'élaboration du film a commencé en 1971, tout d'abord comme une série d'épisodes isolés. Karel Zeman en a fait plus tard un film de long métrage en rangeant les parties indépendantes de sorte que le spectateur soit introduit dans le milieu de l'action et dans le style du conte de fées.

Le réalisateur

- Biographie

Né en 1910 en Autriche-Hongrie, Karel Zeman suit parallèlement des études de commerce et des cours de dessin en publicité.

De 1930 à 1936, il est dessinateur et décorateur dans des ateliers de publicité en France. Il réalise ensuite des films publicitaires pour les chaussures BATA, avec des poupées de bois aux bras et aux jambes en laiton.

De retour en Tchécoslovaquie, en 1943, il s'intéresse au cinéma d'animation et rejoint l'équipe des studios de Gottwaldov, spécialistes de films mettant en scène des marionnettes. Doué d'une grande fantaisie créatrice, d'une imagination technologique rare et d'une vitalité étonnante, il se fait remarquer avec sa première réalisation *Un rêve de Noël*, un court-métrage primé au festival de Cannes en 1946. Séduit par le mélange des techniques (marionnettes, dessin animé, figurines de verre...), digne héritier de Méliès, il surprend, intrigue et enchante. Il devient ensuite rapidement célèbre auprès du public enfantin, grâce à *Mr Prokourk*, un pantin à grosse tête, au nez énorme et à la moustache hérissée, qui tiendra la vedette dans pas moins de 8 films !

Il passe au long-métrage en 1952, avec *Le Trésor de l'Île aux Oiseaux* où il combine la marionnette traditionnelle avec le dessin animé. Dans *Voyage dans la Préhistoire*, il va encore plus loin, en combinant des marionnettes, du dessin animé, des acteurs vivants et toute une gamme de trucages cinématographiques. Mais c'est avec ses deux réalisations les plus connues, *Aventures Fantastiques* et *Le Baron de Crac* qu'il résume le mieux ses idées. Il y tente – et y réussit brillamment – une transposition cinématographique des gravures de la collection Hetzel et de Gustave Doré. Renouant avec le cinéma de Georges Méliès, celui des miniatures, des décors en trompe-l'œil, de la double-exposition, auquel il imprime une modernité et une perfection technique, Karel Zeman crée un univers graphique unique dans l'histoire du cinéma.

Il poursuit dans cette voie jusqu'en 1970 et se tourne, en fin de carrière, vers le dessin animé traditionnel, genre qu'il n'avait encore jamais abordé.

En 1987, le festival d'Annecy lui a rendu hommage, à travers une rétrospective.

Karel Zeman est mort le 5 avril 1989 à Gottwaldov-Zlin, en République Tchèque.

- Filmographie

1946	Un rêve de Noël Le Hamster
1947	Le Déluge des animaux Un Fer à cheval porte-bonheur Mr Prokourk rond-de-cuir La Tentation de Mr Prokourk
1948	Mr Prokourk en brigade de travail Mr Prokourk fait du cinéma Mr Prokourk inventeur
1949	Inspiration

1950	Le Roi Lavra
1951	Le Trésor de l'Île aux Oiseaux
1954	Voyage dans la préhistoire
1955	Mr Prokouk ami des bêtes
1957	Mr Prokouk détective
1958	Le Diamant noir Aventures fantastiques
1959	Mr Prokouk acrobate
1961	Le Baron de Crac
1964	Chronique d'un fou
1967	Le Dirigeable volé
1970	L'Arche de Mr Servadac
1971-74	Les Contes des Mille et Une Nuits
1977	Krabat, l'apprenti sorcier
1980	Jeannot et Mariette

PISTES PÉDAGOGIQUES

- L'angoisse, la sérénité, la quiétude

Mettre en évidence le sentiment de sérénité qui se dégage du film ; montrer que ce sentiment est renforcé par l'alternance de moments où l'intensité dramatique est forte et de moments paisibles de retour au calme.

- Echange d'impressions sur le film : Que nous raconte ce film ? Dans quel pays se déroule l'histoire ? Citez des indices. Quel est l'élément naturel central du film ? Quels sont les principaux personnages ?
- Quels sont les éléments qui créent l'angoisse ? A partir de deux extraits dans la première histoire : les poissons qui se dévorent entre eux (extrait 1) ; Sindbad menacé par le lion et le crocodile avec le corbeau (extrait 2).
 - ▶ Les actions : que se passe-t-il ? Dans quelle situation se trouve Sindbad ? Quels sont les éléments qui évoquent la peur ? Comment sont filmées les têtes des poissons ?
 - ▶ Décrire le corbeau : qualifier son regard, ses cris ; qu'évoque-t-il ?
 - ▶ De quoi est composée la bande-son à ce moment-là ? Entend-on la voix off ?
 - ▶ Notez la présence de symboles comme la tête de mort.
 - ▶ Citez d'autres éléments dans les autres histoires qui évoquent aussi la peur : les géants (oiseau, poisson, sultan, baleine...) (comment sont-ils filmés ?) / les dents des poissons / la corde au cou / le sang qui coule / les gardes / les symboles : têtes de mort / les cris, la musique...
- Les éléments qui donnent un sentiment de sérénité et de quiétude :
 - ▶ Le personnage de Sindbad : Que sait-on de lui ? Quelle apparence physique ? Quel regard ? Quel est son comportement ? Comment est-il représenté ? En quoi ses gestes prolongent-ils le message ?
 - ▶ Quels sont les éléments qui composent la bande-son ? La voix off : qui parle ? A quel rythme ? Quel est le timbre de voix ? Quelle intonation ? A quel moment s'arrête-t-elle ? On retrouve le charme et la magie du conte : le récitant conte, fait des pauses, accompagne avec des gestes pour renforcer le message.
 - ▶ La musique : quel rythme ? De quel instrument joue Sindbad ? Quelle est l'ambiance ainsi créée ?
 - ▶ Les éléments du décor : décrivez les couleurs, leur intensité ; sont-elles très contrastées ? La présence de la nature : arbres, fleurs, paysages...
 - ▶ La mer : quelle est l'importance de la mer ? Comment est-elle filmée ? Quelle est sa couleur, son aspect ?
 - ▶ Les odeurs : à deux moments, dans la première histoire, Sindbad évoque des parfums : lesquels ? Qu'évoquent-ils ?
 - ▶ La notion de temps : quel est le rythme général du film ? Quels sont les mots du narrateur, dès le début du film, qui nous mettent dans l'ambiance ?

- Un film à épisodes

Mettre en évidence l'appartenance à un genre cinématographique particulier : la série, avec étude de ce qui fait le lien entre les épisodes.

Mettre en parallèle la découverte des épisodes du film avec la découverte des chapitres du livre des *Mille et une nuits*.

- A partir de ce qui est resté en mémoire :
 - ▶ Dire combien d'histoires sont racontées dans ce film
 - ▶ Expliquer ce qui est commun à toutes ces histoires (personnage de Sindbad, pays oriental et élément marin)
 - ▶ Connaissez-vous d'autres aventures racontées sur le même principe, avec des personnages présents d'une histoire à l'autre, qui, souvent, se déroulent dans le même lieu ?
- La fin du film
Essayer de se remémorer les dernières paroles et images du film. A quels autres moments a-t-on entendu une phrase similaire ? Que peut imaginer après cette phrase ?
- Les transitions entre les épisodes
 - ▶ Fin du deuxième voyage : raconter ce qui se passe, décrire l'image (impression d'éloignement). Quelles images assurent la liaison ? Que symbolisent-elles ? (images répétées, symbole de liberté)
 - ▶ Fin du premier épisode : en quoi cette fin est-elle différente de celle des autres épisodes ? (elle ressemble à la fin traditionnelle d'un conte « ils vécurent heureux... ». On n'attend pas une suite.)

- Le narrateur et la voix off

Mettre en évidence les similitudes entre la voix off du film et celle de quelqu'un qui raconte une histoire à partir d'un livre.

- La bande son : qu'est-ce que l'on entend ? musique, bruitages, voix...
- La voix off : qui parle ?
- Regarder un film ou écouter une histoire ?

- Le papier découpé et autres techniques

Prendre conscience de la richesse de l'imagination et de la technique chez Karel Zeman.

- L'animation d'éléments découpés
Observer les mouvements des personnages. Comment sont-ils animés ? Quelle technique est employée par Karel Zeman ? C'est celle du papier découpé : elle consiste au déplacement imperceptible de morceaux de matériaux plats (bristols, feuille de métal léger...).
- Autres techniques d'animation et effets spéciaux
 - ▶ Les rochers : ils sont en papiers découpés, mais que voit-on derrière eux ? Quel effet cela donne-t-il chez le spectateur ? Dans quel genre de littérature trouve-t-on les mêmes codes ? (la bande dessinée) La trace derrière les rochers est faite en dessin animé : ce sont des dessins peints sur des celluloses, matière plastique transparente.
 - ▶ Les oiseaux : par quelle technique sont-ils animés ? dessin animé ? papier découpé ? les deux ?
 - ▶ La mer : comment l'image est-elle animée ? (par surimpression ou par des effets spéciaux)

BIBLIOGRAPHIE

➤ Collection *Un film, un dossier*, Groupe Cinéma et Education de la Ligue de l'Enseignement.
Ligue Française de l'Enseignement et de l'Education Permanente
21 rue St Fargeau 75020 PARIS – Tél. 01 43 58 95 00