

1958

Aventures fantastiques

de Karel Zeman - Tchécoslovaquie - N&B - UF - 1 h 27
à partir de 7 ans

L'HISTOIRE

A l'époque de l'essor vertigineux de la technique, des femmes et des hommes acclament les dernières conquêtes de la science et du progrès : un aéroplane aux ailes battantes, le ballon des frères Mongolfier, la locomotive de Stevenson, les bateaux à aubes, un trois mâts à hélice ou les scaphandriers pourfendeurs de pieuvre... Alors que l'homme cherche par tous les moyens à dominer l'espace, un savant génial travaille à l'invention d'un explosif capable de remplacer le naphte aussi bien que la houille et d'améliorer ainsi le sort de l'humanité.

Avant que l'invention ne soit terminée, le sanatorium où le professeur Roch prend quelques semaines de repos est assailli par des pirates. Le savant et son assistant, l'ingénieur Hart,

sont enlevés par le comte Artigas qui se présente comme un mécène des savants de génie. Il n'aurait procédé à l'enlèvement, dit-il, que pour empêcher le nouvel explosif de tomber entre les mains de gens qui pourraient en faire un mauvais usage. Confiant comme un enfant, le professeur Roch s'accommode de cette situation, d'autant plus qu'Artigas lui promet de mettre à sa disposition, dans une île déserte, des laboratoires très modernes.

Si à bord du navire, le professeur Roch jouit d'une liberté entière, son jeune assistant, lui, est enfermé dans la cabine d'un sous-marin et va, grâce à un événement fortuit, découvrir la vraie nature de son "noble hôte".

Cela l'entraînera dans une rocambolesque aventure pour tenter de prévenir le savant des sombres projets qui se trament à son insu, aidé par la charmante Jeanne, miraculeusement sauvée par les pirates (bien malgré eux d'ailleurs !) du naufrage de son navire...

A PROPOS DU FILM

Aventures fantastiques (ou *L'invention diabolique*) "Grand Prix International 1958" du Festival Mondial du Cinéma de Bruxelles, est une inspiration très libre de l'oeuvre peu connue de Jules Verne "Face au drapeau". Pour ce film, Karel Zeman a préféré avant tout, être fidèle à l'esprit de Jules Verne, visionnaire et poète de ce que nous appelons aujourd'hui la "science-fiction", qu'à tel ou tel récit précis.

Comparé à Méliès, Karel Zeman est le plus "allumé" de ses héritiers. Inventeur Irénétique, brouilleur de cartes, il surprend, intrigue, enchante, traverse le monde des apparences pour rejoindre celui de l'onirisme. Qu'il suive à la trace les aventures, hautes en couleur, de trois mousquetaires égarés dans la guerre de Trente ans (*Chronique d'un fou* - 1964) où qu'il ressuscite le merveilleux scientifique et fantastique d'un

Jules Verne, Zeman ne se départit jamais d'une ambiance ludique, satirique, voire curieusement ironique qui lui permet de faire "passer" un message rationaliste et progressiste, tout en suivant une trame spectaculaire et poétique. Ce film, tourné en deux ans, est en réalité le résultat d'un travail beaucoup plus long. C'est l'expression achevée d'essais expérimentaux qui avaient déjà permis à Zeman de mettre au point des images filmiques composites. Karel Zeman reprend ici une idée qu'il a déjà utilisée dans *Voyages dans les temps préhistoriques* (1954) : après *King-Kong* mais bien avant *Jurassic Park*, il combine acteurs et maquettes animées. Il y ajoute d'autres techniques qui exploitent en un vertigineux patchwork d'illusion. Entre autres, il tente de faire revivre à l'écran la magie des illustrateurs de livres.

Il s'inspire des gravures sur bois des éditions Hetzel, qui enchantèrent les premiers lecteurs de Jules Verne, et il en reproduit jusqu'à la trame. Les décors, les costumes, les objets sont stylisés. On croirait parfois être en présence d'un monde à deux dimensions, comme si Zeman s'était ingénié à supprimer tout volume, à ne disposer dans le plan qu'une succession d'éléments sans relief, à transformer la profondeur du champ en une série discontinue de surfaces plates.

Alors que le cinéma, en général, s'efforce de donner l'illusion de la réalité, Zeman a tenté de donner la réalité de l'illusion. Tout est volontairement "faux" dans son film : les bateaux, le sol, la mer ...

Chaque objet est recréé et s'éloignant du réel, il participe ainsi à un monde imaginaire d'une admirable beauté

poétique. Zeman réussit ainsi à traduire la poésie fantastique des romans de Jules Verne.

"J'ai toujours été attiré par Jules Verne, explique-t-il, d'abord comme lecteur enthousiaste, puis comme cinéaste qui aime à expérimenter jusqu'où peut aller la frontière des trucages cinématographiques. Chaque image de mon film rappelle une gravure célèbre des romans de Verne. Il s'agit naturellement d'un drame cinématographique et non d'un dessin. C'est pourquoi il était important, malgré la différence de matière et de surface des éléments, d'obtenir une unité dans la réalisation, afin que les spectateurs n'aient pas conscience, depuis la première image jusqu'à la dernière, de la complexité de la technique et de sa diversité."

Les images sur l'écran sont toutes rayées, comme si elles étaient issues du burin des illustrateurs de Hetzel.

Zeman ne s'est pas entièrement expliqué sur les procédés qu'il a utilisés dans les studios de Gottwaldov. Surimpression à la table d'animation pour obtenir les stries d'un ciel,



