

1958

# Aventures fantastiques

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

## L'HISTOIRE

À 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 submersible 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) ou 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 explosent 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.

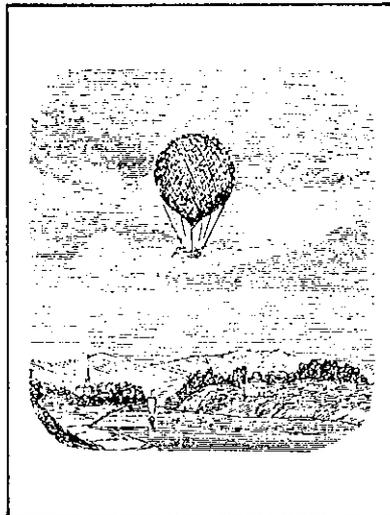
Alors que le cinéma, en général, s'efforce de donner l'illusion de la réalité, Zeman a tenté de donner la réalité de l'illusion. Tout est volontairement "faux" dans son film : les bateaux, le sol, la mer...

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,



peinture directe de raies noires sur les éléments du décor, emploi de trames spéciales à la prise de vue... Le travail réalisé dépasse l'imagination et son résultat comble l'attente des plus difficiles spécialistes.

En vérité, au cours de la réalisation d'*Aventures Fantastiques*, Zeman - comme jadis Méliès, qui, lui aussi, était fervent admirateur de Jules Verne - n'a cessé d'inventer.

Zeman ne s'est pas contenté de faire jouer des acteurs dans des décors rayés : il a utilisé conjointement tous les moyens cinématographiques, mêlant dans une même image la prise de vue directe, l'animation de dessins et celle de maquettes. C'est ainsi que les vaisseaux et les monstres de la mer furent filmés sur les tables d'animation des studios et raccordés par "cache et contre-cache" à des vues de ciel ou de mer, obtenues normalement. Certains plans furent ainsi tournés plusieurs fois : en extérieur, en intérieur avec les acteurs et au studio spécialisé pour la stylisation graphique de l'image.

Elles sont parfois travaillées par superpositions. Il faut aussi signaler que Zeman a réussi des éclairages admirablement "falsificateurs", donnant astucieusement du relief aux toiles peintes et aplatissant au contraire les éléments en volume. Vrais ou faux ces oiseaux, ces poissons ? Les parcs sont ouverts !

Fantastique, ce monde n'est pourtant pas un monde entièrement livré à la démesure. Par certains côtés, il reste familier ou du moins évite d'être totalement étranger.

Les acteurs, quant à eux, s'astreignent à un immense travail. Ils durent oublier la "souplesse" scénique à laquelle ils étaient accoutumés pour parvenir à un jeu "au ralenti", entièrement stylisé. Leurs gestes s'apparentent ainsi aux mouvements calculés des poupées animées. Alors que les marionnettes, d'ordinaire, s'efforcent d'imiter les hommes, ce sont les hommes, ici, qui s'efforcent d'imiter les marionnettes.

Une anecdote, rapportée par Zeman, montre, combien fut constant son souci de stylisation. L'une des premières scènes du film montre le chef des pirates, vêtu avec élégance, se présenter sous le nom de comte d'Artigas. Pour révéler au spectateur l'imposture, en montrant, par un détail, le caractère vulgaire du personnage, Zeman avait tout d'abord conseillé à l'acteur de se gratter le dos avec sa canne. A la projection des rushes, Zeman constata que ce simple geste réaliste détonnait dans un ensemble stylisé. Il refit la scène.

Volontiers lyrique et futuriste pour l'époque, ce film n'est pas seulement un hommage à un écrivain mais révèle aussi une forte dose d'humour. Tout en "jouant le jeu", Zeman garde ses distances. Il fait du spectateur son complice. Le charme désuet se teinte constamment d'ironie. La caricature n'est pas absente du dessin des personnages... Voici la pure et souriante Jeanne ; le jeune Hart, en fuite, vient se réfugier dans sa chambre. Il est suspendu au-dessus du vide, au rebord de sa fenêtre. Croyez-vous qu'elle va, sur-le-champ, le faire entrer ? Non, elle le fait attendre... car elle doit être habillée décentement, pour le recevoir. Il retourne donc pudiquement à l'abîme ! Tout cela est romantique et surtout drôle comme un dessin humoristique. Le secret de Karel Zeman tient sans doute, pour l'essentiel, dans cette synthèse de l'émotion et du rire.

## UN HOMME, UN COMIQUE

De tout les pays de l'Est, la Tchécoslovaquie est certainement celui où le cinéma d'animation a été le plus créatif et le plus

foisonnant avec deux figures dominantes : Jiri Trnka, magicien des marionnettes, et Karel Zeman, touche-à-tout de génie.

En Bohême, le théâtre de marionnettes est depuis des siècles plus qu'une tradition, une véritable culture. Au milieu du XIXe siècle, on estimait le nombre de familles d'animateurs parcourant la Bohême à près de quatre-vingt mille, et dans les années qui suivirent la Première Guerre mondiale, les acteurs de bois avaient infiltré tous les genres théâtraux, en même temps que disparaissaient les derniers grands maîtres.

L'animation est donc partie du film de marionnettes, dont Jiri Trnka fut l'initiateur. Cet illustrateur, mondialement connu, sut à la fois préserver la tradition des marionnettes et leur insuffler un esprit nouveau. Il sut aussi renouveler le dessin animé européen, utilisant la stylisation des personnages, le plat dans les décors et l'exaltation de la peinture naïve. Sous sa direction, les studios "Frères en tricot" de Prague surent lancer un nombre important d'animateurs talentueux dont Karel Zeman, un des disciples les plus prestigieux.

Karel Zeman (1910-1989) s'intéresse au cinéma d'animation dès 1943. Combinant le jeu d'acteurs et de marionnettes, il remporte un prix au festival de Cannes en 1946, avec *Rêve de Noël*. Dans ce premier film, qui attire l'attention du monde entier sur le talent de la nouvelle école tchécoslovaque d'animation, il juxtapose l'animation de marionnettes, image par image, et la prise de vues directe. Cette première tentative pour combiner film de fiction et film de poupées devait orienter toute sa carrière cinématographique.

Il imagine un personnage, Monsieur Prokouk, qu'il anime avec ingénuité dans une série : de *Monsieur Prokouk rond-de-cuir* en 1947 à *Monsieur Prokouk acrobate* en 1959. Dans la pantomime *Inspiration* (1949), il utilise de petites figurines de verre en guise d'acteurs. Il devient une figure incontournable, il est aux studios de Gottwaldov en Moravie, ce que Trnka était à ceux de Prague.

Réussite totale, tant sur le plan technique que sur celui de la fantaisie poétique, avec *Le Trésor de l'Île aux Oiseaux* (1952), conte de fées mêlant les méthodes du film de marionnettes et celles du dessin animé, dans un style qui évoque les miniatures persanes... Ce succès l'incite à s'engager totalement dans une voie nouvelle et d'une rare complexité : le film à trucages, combiné avec film de fiction, film de marionnettes et dessin animé. Il arrive ainsi à des films "merveilleux", au sens propre du terme, sans forcément chercher le sensationnel.

Bricoleur de génie, Karel Zeman a construit un univers qui est loin de ne s'adresser qu'aux enfants. Il y a chez lui une formidable harmonie entre l'imagination au pouvoir et la technique en perpétuelle métamorphose. Karel Zeman est mort en 1989, avant l'explosion de l'image de synthèse. Il aurait certainement pesté contre cette "invention diabolique" jusqu'à ce qu'il trouve le moyen de bricoler les ordinateurs...

## FICHE REALISEE D'APRES

DICTIONNAIRE DU CINEMA - sous la direction de Jean-Loup Passek - éd. Larousse 1986

ARTICLE DE JACQUES CHEVALLIER - Revue "Cinéma chez soi", N° 23, Juillet 1959

