

AVENTURES FANTASTIQUES

de Karel ZEMAN

FICHE TECHNIQUE

Titre original : Vynález zkázy (Une invention diabolique)
 Pays : Tchécoslovaquie
 Durée : 1h27
 Année : 1957
 Genre : Science-fiction
 Scénario : Karel ZEMAN, Frantisek HRUBIN d'après la nouvelle *Face au drapeau* de Jules VERNE
 Directeur de la photographie : Jiri TARANTIK
 Décors : Karel ZEMAN, Zdenek ROSKOPAL
 Montage : Zdenek STEHLIK
 Musique : Zdenek KISKA
 Production : Ceskoslevesky Films
 Distribution : Les Grands Films Classiques
 Interprètes : Arnost NAVRÁTIL (le professeur Thomas Roch), Lubomir TOKOS (Simon Hart), Miloslav HOLUB ((le comte d'Artigas), Frantisek CLEGR (le capitaine Spada), Jana ZATLOUKALOVÁ (Jana, la naufragée), Václav KYZLINK (Serke)
 Sortie : 1^{er} avril 1959



Grand prix Festival de Bruxelles 1958

SYNOPSIS

Un savant (le professeur Roch), qui travaille sur les secrets de la Matière, est sur le point de trouver un moyen de libérer une énergie considérable. Un aventurier, chef d'industrie peu scrupuleux, le fait enlever alors qu'il est en compagnie de Simon Hart, ingénieur lui aussi, et narrateur de l'histoire. Sa disparition provoque une émotion quasi-universelle mais on ne peut le retrouver; le bateau est pourtant fouillé mais il est caché dans un sous-marin juste en dessous. Se comportant comme un véritable pirate, Artigas profite du voyage pour anéantir un voilier, « l'Amélie » et le piller; il va être, néanmoins, obligé de recueillir une naufragée, Jana, qui fera partie du voyage. Une fois arrivé dans le repaire d'Artigas, l'îlot de Back Cup, le savant reprend ses travaux naïvement, alors que son géolier ne veut qu'une chose: utiliser la force de destruction de l'invention pour dominer le Monde. Simon Hart, quant à lui, va essayer de communiquer avec l'extérieur, de s'évader... et bien sûr, il va rencontrer la belle naufragée. L'aventure se termine bien car le professeur prend conscience qu'il est manipulé et les projets de l'affreux Artigas échouent.

PISTES PÉDAGOGIQUES

- Un récit d'aventure

Le narrateur, Simon Hart, qui apparaît à plusieurs reprises, et qui se trouve être un personnage important de l'histoire, raconte les péripéties en même temps qu'il tient son journal. Il est possible d'étudier comment ce procédé fonctionne.

- Une sorte de conte

On peut repérer la situation initiale, les personnages: les personnages adjutants, les personnages opposants (où placer le personnage du savant dans ces catégories?), le moment du retournement de l'histoire, la situation finale.

- La symbolique des objets

Les objets ont parfois une valeur symbolique, ou poétique, ou comique. Repérez le rôle que Jana fait jouer aux casques, la manière dont elle détourne des objets pour son repassage.

Que penser du chapeau d'Artigas à la fin du film ?

- Le comique

En plus du comique lié aux objets, certaines scènes relèvent du comique de situation : Simon sur le lustre pendant l'exposé de l'attaque finale, Simon piégeant les scaphandriers des airs...

- Le sérieux du propos

Rien n'empêche de redevenir sérieux et de philosopher comme devant un grand film à thèse car des savants naïfs, des savants fous, des apprentis sorciers, des terroristes, il est facile d'en trouver dans l'histoire. On peut en débattre et rechercher si dans le film, on ne trouve pas des allusions précises à certains dangers.

- Une séquence

La virtuosité de Karel Zeman peut être mise en évidence dans la séquence de la transmission du message de Simon au Monde. C'est un festival d'inventions et de moyens de communications ; plus l'information va loin, plus les moyens redeviennent simples mais efficaces (les cloches qui sont de plus en plus petites...).

- Le décor

Si le film a la place qu'il occupe dans l'histoire du cinéma d'animation c'est en partie grâce à son décor. Il s'inspire de la manière dont a été illustré souvent l'œuvre de Jules Verne et la fidélité à l'auteur est grande.

Sont à étudier les décors suivants :

- les bateaux et les sous-marins ; on pourra comparer le sous-marin d'Artigas et celui qui sauve Simon,
- les fonds marins,
- le paysage dans l'île de Back Cup,
- les machines et les laboratoires.

Essayer d'associer le décor au caractère de personnages : ex : l'île de Back Cup et Artigas.

Essayer d'étudier l'environnement dans une séquence particulière : Simon inanimé au fond de l'eau (poisson/papillon).

- Les techniques

L'inventaire des techniques évoquées par le film est assez long mais on peut apercevoir :

- le chemin de fer
- le ballon captif
- le dirigeable
- l'automobile à vapeur
- l'électricité
- le télégraphe morse
- le téléphone (même le portable)
- le cinématographe
- le sous-marin, etc. etc.

Ces inventions peuvent être situées dans le temps, à leur juste place, éventuellement avec leurs inventeurs ; mais on peut aussi relever les inventions poétiques : le sous-marin à pédales palmées, le vélo sous-marin...

De là naît le merveilleux.

- La poésie

- liée au cadre au décor,
- liée aux objets,
- soulignée par la musique,
- le noir et blanc : que permet-il ?

- Un film d'animation

Quelle est son originalité ?

Analyser les techniques mises en œuvre et leur association.

Essayer de comparer avec ce qu'a fait Georges Méliès.

- Activités artistiques

Proposer aux élèves d'imaginer un dessin qui pourrait s'insérer dans le décor, une machine fantastique qui pourrait participer à l'histoire dans l'esprit des « objets introuvables ».

[Voir toutes nos fiches pédagogiques de films](#)