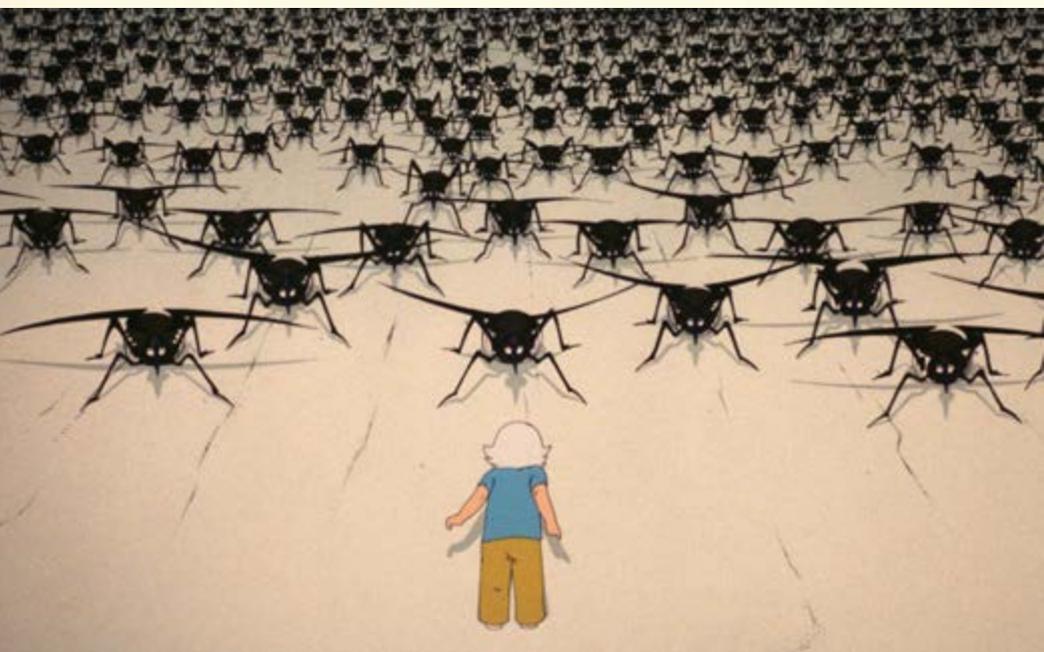


LES MAÎTRES DU TEMPS

REALISÉ PAR
RENE LALOUX

DESSINÉ PAR
MOEBIUS





CITÉ FILMS ET TAMASA PRÉSENTENT

LES MAÎTRES DU TEMPS

UN FILM DE RENÉ LALOUX
DESSINS DE MOEBIUS



sortie en salles le
24 avril 2024



Presse

Alexandra Faussier
Agence les PiQuantes
presse@lespiquantes.com - 01 42 00 38 86

Distribution

TAMASA
T. 01 43 59 01 01
chloe@tamasadistribution.com
www.tamasa-cinema.com



Sur la planète Perdide, Claude et son jeune fils Piel, fuient une inquiétante nuée de frelons, aux commandes d'un véhicule tout-terrain. Leur course se termine par un accident. Claude, grièvement blessé, envoie Piel se mettre à l'abri et lui confie un étrange microphone.

COMMENT UN RAYON FANTASTIQUE EST DEVENU LE DESSIN ANIMÉ DE MOEBIUS



« L'homme et l'enfant couraient dans l'herbe de la prairie mauve. Leurs ombres démesurées par le couchant couraient devant eux. »

Ainsi débute *L'Orphelin de Perdide*, le septième roman de Stefan Wul, publié en 1958 au « Fleuve Noir» dans la collection Anticipation, la série présentée sous les fameuses couvertures de Brantonne, la tranche frappée d'une petite fusée rouge très kitsch.

Stephan Wul ne réside pas aux confins de la Mongolie extérieure, il s'appelle en réalité Pierre Pairault et exerce très prosaïquement son métier de dentiste dans une petite localité de l'Eure. Agé de soixante ans, il a écrit une douzaine de romans de science-fiction, parmi lesquels *Retour à 0*, *Niourk*, *Rayons pour Sidar*, *Piège sur Zarkass*, *La Mort vivante*. Wul est considéré comme l'un des meilleurs auteurs français de science-fiction.

En 1977, René Laloux décide d'adapter en dessin animé six romans de Stephan Wol. Il désire en tirer six films télé d'une heure, chaque film basé sur le graphisme d'un dessinateur de *Métal Hurlant*. Le premier roman retenu n'est autre que *L'Orphelin de Perdide*, qui va devenir à l'écran *Les Maîtres du Temps*, et le dessinateur choisi est Moebius. *La Planète sauvage* était déjà tirée d'un roman de Wol, *Oms en série*. J'ai lu tous les livres de Wol, raconte Laloux, et *L'Orphelin de Perdide* est un de mes préférés. C'est un des sujets qui me semblait le plus approprié pour le dessin animé. Il y a dans ce livre une idée que je trouve très belle, cette histoire d'amitié et cette course dans l'espace pour sauver un enfant par l'intermédiaire d'un micro. C'est un très beau suspense et une jolie construction dramatique.

L'Orphelin de Perdide offre ce ressort essentiel qui sous-tend toutes les grandes histoires d'aventure : la quête, parsemée d'embûches, d'un trésor ou d'un naufragé, que ce soit le feu, le Graal ou le capitaine Grant. « Un monde perdu, très dépay-sant, et un petit garçon tout seul. Je suis parti uniquement de cette image-là. Ça m'a paru dramatique. Pourquoi les frelons ? Comment ça m'est venu ? Je n'en sais rien. Quant à la chute, le paradoxe temporel, j'étais à cent mille lieues de me dou-ter que le vieux serait l'Orphelin de Perdide... Je ne l'ai su qu'à la fin ! Pour presque chaque bouquin, c'est la même chose : je navigue dans des ambiances, des décors, je ne sais pas où ça va me mener et peu à peu un sujet se précise. J'ai une théorie là-dessus. Pour moi, un bouquin se forme de façon biologique. La chair du roman c'est la couleur, le décor, et le sujet, l'intrigue du roman, c'est le squelette. Or dans la vie, vous prenez un fœtus, il commence par se former de la chair, et c'est après, peu à peu, que les cartilages arrivent, que les os, le squelette se forment... Pour un bouquin, c'est la même chose. »

Justement ce qui a séduit Laloux dans les romans de Wol, c'est la profusion d'in-dications concernant les décors, les couleurs, les paysages, la végétation, le bes-tiaire fantastique. Une vraie mine pour un réalisateur de dessins animés. Pour *Les Maîtres du Temps*, Laloux a conservé le canevas de base de *L'Orphelin de Perdide* : « J'ai gardé l'idée de la structure dramatique : le micro spatial, le petit enfant sur une planète, les gens qui viennent le sauver dans un vaisseau et puis le paradoxe temporel qui clôt le tout. »

Là-dessus, Laloux a greffé un certain nombre de péripéties, changé quelques situations, ajouté des personnages. Parmi les modifications mineures, on peut noter des changements de nom : Max devient Jaffar, Martin est rebaptisé Matton, le Pays Song s'appelle les Dolongs et le petit Claude se nomme désormais Piel. Parmi les apports importants de Laloux à l'histoire, on repère d'abord les Xuls qui apparaissent là où se situe l'épisode des pirates dans le roman. Les Xuls sont des êtres ailés sans visage, dont la personnalité a été absorbée par une entité, une sorte de magma géant. Le prince Matton se rachète en se sacrifiant pour détruire l'entité, libérant les Xuls qui retrouvent leur individualité : surprise, les Xuls n'étaient qu'un avatar des pirates métamorphosés ! Laloux introduit ensuite de nouveaux personnages, les sinistres nervis de la Réforme, dictature fascistoïde, lancés aux troussees de Matton. Par un stratagème, avec l'aide de Jaffar, les pirates s'emparent du lourd astronef de la Réforme. Alors entrent enfin en scène les mystérieux Maîtres du Temps, régulateurs de l'univers, qui accélèrent son évolution en bouleversant le temps, projetant des planètes dans le passé pour les coloniser. Ils sont responsables du paradoxe temporel. « Le livre, explique Laloux, a des faiblesses de construction qui apparaîtraient beaucoup plus au cinéma, notamment l'explication du paradoxe temporel. Dans le roman de Wul, le héros s'était trompé de calcul, c'était un prétexte un peu mince. J'ai donc rajouté les Maîtres du Temps, qui donnent une dimension plus folle, plus grande à la fin. »

Autres personnages essentiels créés par Laloux, Jad et Yula, deux petites gnômes rondouillards et caoutchouteux, mi-humanoïdes, mi-végétaux. En Storyboard couleur de Moebius les voit éclore d'une grosse fleur-mère sur Devil-Ball, la planète de Silbad. Jad et Yula accompagnent les héros tout le long du film. Capables de lire par télépathie les pensées des humains, ils soulignent l'action avec drôlerie. « C'est une façon de rythmer l'histoire, précise Laloux ; ces deux petits personnages un peu « cartoon » qui parlent tout le temps sont distancés par rapport aux problèmes humains. Et comme ils sont télépathes, à la fin, ils peuvent pénétrer dans le cerveau de Silbad et expliquer le paradoxe temporel. »

En avril 1977, leur projet sous le bras, René Laloux et son associé Michel Gillet contactent Télécip. Jacques Dercourt, le producteur délégué de Télécip, s'emballa pour le projet : « Le graphisme de Moebius plus René Laloux, il y avait quelque chose à faire. »



Jean Patrick Manchette se rend au studio d'Angers pour rencontrer Laloux. Il garde un souvenir épique de ce premier contact : « Je pourrais raconter ma frayeur en voyant le château hanté de Laloux. Laloux était venu me chercher à la gare d'Angers. Il logeait dans une sorte de manoir auquel on accédait par une allée pleine d'arbres morts. J'étais très inquiet ! Il faisait nuit lorsque je suis arrivé et dans la lueur fuligineuse des phares, je voyais les arbres tendre leurs branches semblables à des mains ... Et puis je me suis retrouvé dans un manoir encombré de chats et d'assiettes sales. On a mangé un peu de saucisson et on n'a parlé que le lendemain. Je me rappelle avoir regardé tout seul *Au hasard Balthazar* de Robert Bresson à la télévision, ce qui était une très mauvaise façon de commencer le boulot. »

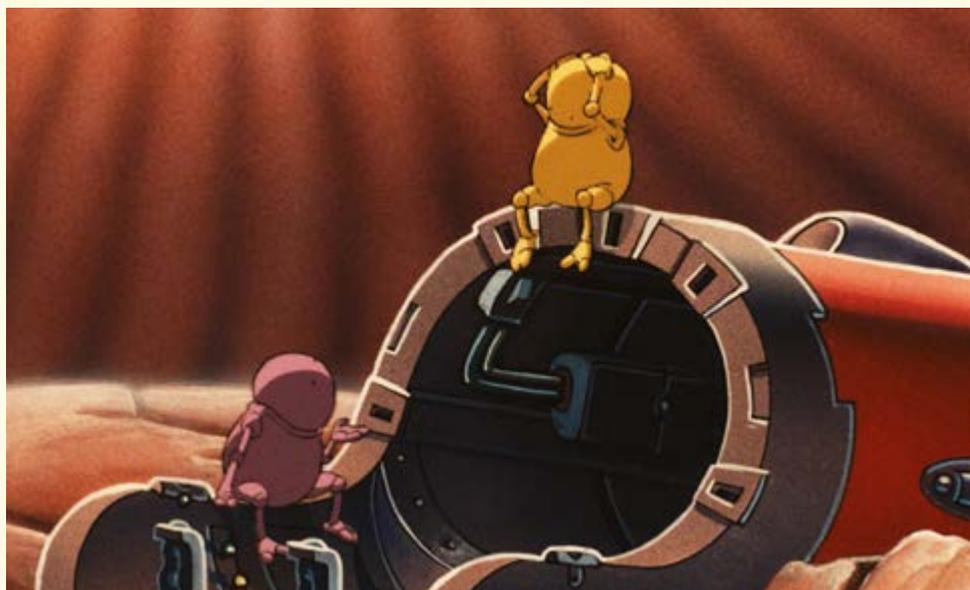
Manchette dialogue le film en deux mois. Un travail bien compartimenté, comme il le précise lui-même : « D'habitude, je suis à la fois dialoguiste et scénariste, donc je bouleverse tout. Là, je suis intervenu de façon complètement spécialisée. L'adaptation était faite, à la rigueur je pouvais légèrement modifier certaines scènes, mais l'histoire était là, séquence par séquence. Il y avait seulement le dialogue à écrire à réécrire puisque même le dialogue était là. Ça va avec le mode général de fabrication du film : un truc très tronçonné, fabriqué en pièces détachées, celles-ci ensuite réusinées. Dans le cas d'un film d'animation comme celui-là, il y a vraiment une taylorisation du boulot. Moi, j'ai fait le gros œuvre du dialogue. Je suis un peu le plombier qui vient installer le chauffe-eau et la baignoire dans un appartement...

Un plombier qui s'est quand même autorisé quelques morceaux de bravoure comme le discours hystérique du grand-prêtre des Xuls : « Je suis même allé relire un peu de philo, avoue Manchette, et j'ai planté à l'intérieur du dialogue des énoncés copiés dans des bouquins de philo, piqués notamment chez mon vieux camarade Hegel, hé hé ! Des énoncés simplifiés, déformés. »

Manchette a également proposé une fin qui n'a pas été retenue dans la version définitive du film : « J'avais joué du violon, genre 2001 Odyssée de l'espace : d'une part, l'histoire des humains se terminait, le héros et l'héroïne partaient ensemble, et d'autre part Jad et Yula passaient par une mutation supplémentaire. Ils devenaient des créatures de l'espace, capables de vivre dans le vide. Je pensais un peu au fœtus à la fin de 2001. Les petites créatures faisaient leurs adieux aux humains : « Il y a beaucoup de choses à voir dans l'univers on reviendra peut-être un jour. » Autre détail qui diffère notablement du livre, la mort héroïque de Matton, la rédemption du méchant, en somme. Manchette à son idée là-dessus : « A partir du moment où on fait du space-opéra, il faut que ce soit épique. Et si c'est une épopée, il n'y a pas de personnages bas. Il y a des personnages héroïques et comiques, mais pas de personnages vils et bas qui relèvent du réalisme psychologique sordide. Matton essaie de pousser le même à la mort, c'est une crapule, un fuyard, un dégueulasse. Mais il fallait qu'on découvre quand il meurt, où pouvait être sa grandeur épique à lui.

En juin 1979, René Laloux fait appel à Moebius pour l'adaptation graphique du film. Pendant deux mois et demi Moebius s'est attelé à la tâche, réalisant près de mille dessins réunis dans les dix volumes du storyboard. Ensuite il a colorié les moments-clés pour donner des indications de couleurs. Il raconte ce qui l'a le plus passionné dans sa collaboration aux *Maitres du Temps* : « Je n'ai pas mis toute mon énergie dans ce film. Ce n'était pas ce qu'on me demandait. J'ai fait un travail de mercenaire. Je devais me mettre au service d'un projet collectif dont René Laloux était le pivot et qui avait déjà fait intervenir pas mal de collaborateurs. Laloux avait déjà dans sa tête des idées sur le film. Manchette avait écrit une sorte d'approche, une articulation entre le roman et un film éventuel. J'ai été chargé de dessiner le storyboard. Ce qui est intéressant dans ce travail c'est de visualiser immédiatement ce qui est possible, ce qui ne l'est pas, ce qui va devenir un rythme, ce qui va devenir vraiment visuel. C'est le deuxième

temps de l'adaptation. Un travail de création mais pas dans le sens où on commence sans savoir où on va. C'était un travail d'aménagement. Comment s'y prendre pour que la mécanique fonctionne, pour visualiser un événement décrit dans un livre comme par exemple « il s'échappa » ou « il eut un accident ». Qu'est-ce que c'est cet accident exactement ? D'où vient la voiture ? Combien de tonnes fait-elle ? Qu'est-ce qu'elle heurte ? Quelles sont les conséquences des heurts ? Sous quel plan ça va être filmé ? Quelles sont les images qui vont être choisies ? Tout ça, c'est un énorme travail. Quand un scénariste ou un adaptateur écrivent certaines phrases, ils ne se rendent pas toujours bien compte de leurs conséquences. C'était donc une forme de création où on se met au service d'un projet et j'adore ça. J'adore m'effacer derrière les idées des autres, les mettre en valeur dans la mesure de mes moyens. J'aime bien aussi partir à l'aventure et mettre mes propres idées en forme, il n'y a pas de hiérarchie. Le plaisir est le même. Seul le type d'énergie investie change. Pour un travail de création entière on va dans l'inconnu, c'est exaltant. Dans l'autre type de travail j'aime cette espèce de sécurité. On n'a pas de questions à se poser sur la trajectoire à suivre. Elle est décrite, définie, on a simplement à la moduler. Pour cette raison c'est agréable, Ha ! ha ! c'est un peu un travail de paresseux. »



Pour *Dune*, Jodorowsky avait écrit une sorte de synopsis. Il a dessiné le storyboard et appris pendant plusieurs mois en faisant des milliers de dessins à prendre une scène au départ puis à l'escamoter en deux dessins en la décomposant. Par exemple, dans une discussion, décomposer les champs, les contre-champs, les plans les plus minuscules sur un visage. Ainsi, quand il a collaboré avec Laloux il bénéficiait de cet arrière-plan d'apprentissage qui a pu se remettre à fonctionner. « C'était formidable, s'exclame Moebius. Dernièrement, j'ai fait également un storyboard chez Walt Disney. Je ne crois pas qu'ils savaient que je connaissais ce travail. Le metteur en scène m'a contacté comme ça, au flan, il aimait bien mon travail qu'il avait vu dans *Heavy-Metal*. Je crois qu'il voulait mettre dans sa production un élément exotique et qui lui plaise. C'était comme une injection d'un peu de luxe dans son projet. Par ces trois collaborations je me suis découvert une compétence de storyboardeur. Maintenant j'ai un autre, métier potentiel. Pour *Tron*, le film de la Disney, j'ai carrément fait de la mise en scène avec le storyboard. Le scénario présentait des moutures différentes, des options. Il était complètement éclaté. En arrivant, moi, je réunissais tout par le dessin. C'est comme si on visualisait directement le film. C'est très impressionnant pour le metteur en scène : il voit d'un seul coup toutes ses idées éparses. Dans certaines scènes, des personnages se déplaçaient. Alors, j'inventais des péripéties. Le héros se planquait dans un renfoncement que je prévoyais à l'avance. Quand ses ennemis arrivaient j'inventais des astuces de science-fiction. Dans le scénario c'était resté dans le vague, ils étaient trop en train de rechercher le début et la fin de l'histoire. »

Une lourde bâtisse d'architecture austro-hongroise, couronnée de l'étoile rouge. Voici le Pannonia Film Studio de Budapest, un ancien conservatoire de danse reconverti en studio d'animation et de doublage. Derrière cette façade austère, cent dix personnes vont travailler pendant un an à la fabrication des *Maîtres du Temps*. Il s'est vite révélé impossible de réaliser l'animation en France. Le dossier du film dans son attaché-case, Jacques Dercourt avait parcouru le globe à la recherche d'un studio capable d'élaborer *Les Maîtres du Temps*. Le Japon, l'Australie, la Pologne, la Tchécoslovaquie... « Finalement, affirme le producteur délégué, la Hongrie restait la seule possibilité industrielle de qualité. »

René Laloux et Michel Gillet s'envolent donc pour Budapest. La mise en train ne va pas sans quelques ratés. Premier problème, on est de l'autre côté du rideau de fer, ne l'oublions pas, et tous les animateurs sont des fonctionnaires. Ils sont payés avec un système de primes et leur salaire de base ne leur permet pas de vivre. Les primes peuvent atteindre jusqu'à deux fois le salaire. « Du coup, les gens des pays de l'Est font trois boulots à la fois, s'exclame Laloux, ils ont leur métier de fonctionnaire et deux jobs au noir. Alors ils travaillent quatre heures par jour sur votre film, et après ils partent, ils s'ent vont faire autre chose ! »

En juin 80, vingt minutes des *Maîtres du Temps* sont acceptées par le syndicat mais refusées par la production ... et les primes ont déjà été distribuées. « Ou coup, explique Dercourt, on a refondu tout le système des primes, ça se négociait tous les 15 jours, et les salaires de base étaient honnêtes. Ça a beaucoup joué sur l'ambiance de l'équipe ! »

Malgré la grogne du syndicat, la nouvelle formule fonctionne mieux. Laloux souligne : « On ne peut pas faire travailler une équipe en demandant beaucoup sur le plan artistique et sur le plan qualité du travail sans de bons salaires. Si vous voulez terminer un film dans les délais, il faut que les gens soient mobilisés ! »

Autre cause du cafouillage des premiers mois, le rodage de l'équipe : « Vous ne pouvez rien imposer à une équipe en vase clos, explique Dercourt, sinon vous faites tout péter. Il faut prendre le temps nécessaire pour convaincre. Laloux procède par essais-erreurs. »

Laloux raconte cette mise en place : « Au départ on vous impose des gens. Quand le réalisateur se met à travailler avec eux, il dit : celui-là ne fait pas l'affaire... Il y a toute une période d'adaptation entre le studio, le réalisateur et la production. On discute, on s'oppose, on dialogue, on recherche les collaborateurs qui conviennent le mieux au film. Cette période de tâtonnement s'est relativement bien passée. On a fini par avoir dans la plupart des cas des gens qui pouvaient travailler pour nous. » Reste le problème de la répartition des personnages entre les animateurs. Un animateur ne ressent pas obligatoirement n'importe quel graphisme. Les animateurs de Pannonia sont habitués au style du cartoon hongrois. Et le pas du cartoon au



réalisme est difficile à franchir. Laloux soupire : « C'est le problème avec tous les animateurs. Ils ont le style du studio, de l'équipe, et c'est très difficile de se plier à un nouveau style. Quand on leur présente le travail, certains disent : « moi je peux faire ça, mais pas ça, ou tel truc, un tel pourrait faire ça bien... » L'équipe se monte de cette façon. Par exemple, un dessinateur doué pour ça a réalisé tous les effets spéciaux, les explosions ... » Certains personnages posent de réels problèmes d'animation, comme Belle. « Les filles sont extrêmement difficiles à animer, remarque Gillet. En France, il n'y a qu'un type capable d'animer une femme de façon réaliste. Du coup, Belle est passée entre plusieurs mains ... Si l'on peut dire. »

Laloux se casse aussi la tête sur Jad et Yula : « Jad et Yula me paraissaient simples à animer. Je les ai d'abord confiés à une jeune animatrice qui manquait d'expérience. Mais elle n'a pas su se servir des deux personnages. Je me suis dit : je fais une erreur. Ces personnages que je crois simples sont très compliqués à animer. Ils n'ont pas de bouche, il faut donc qu'ils s'expriment comme des mimes, ça nécessite un très grand animateur. Maros s'en est chargé. Il a vu les personnages dessinés par Moebius et les a transformés. Dès les premiers essais de mouvement, Maros a compris ce que je voulais. L'idéal, bien sûr, c'est que chaque animateur suive un personnage de bout en bout. Mais c'est un système qui réclame trop de temps et de moyens, précise Laloux, et on n'avait ni l'un ni les autres pour imposer vraiment chaque personnage à un animateur. On l'a fait pour Jad et Yula, pour l'enfant, pour Silbad, Matton, Belle et Jaffar. Mais comme il y a toujours trop de travail sur chacun des personnages, on répartit certains plans de ces personnages entre d'autres animateurs ... »

Avec *Les Maîtres du Temps*, Laloux doit affronter un problème nouveau pour lui : la technique classique du cellulo. « Ma grande angoisse au départ était de pouvoir marier de beaux décors très travaillés en lumière, en profondeur, en modelé, avec des personnages à la gouache en à-plat sur cellulo. Je déteste le cellulo, j'ai une haine profonde pour cette gouache plate qui couvre une matière aussi ingrate et ça m'a perturbé au début. Ne serait-ce que pour transposer les couleurs proposées par Moebius, car il fait de-très jolis effets à l'encre sur papier, qu'il est très difficile de transposer sur cellulo. Il faut que le personnage soit détaché du décor tout en s'y intégrant. Il y a donc nécessité de le modeler, tout en trouvant un moyen qui ne soit pas trop ruineux. Je crois que nous y sommes arrivés. L'avantage de la technique classique du cellulo est d'être connue dans le monde entier, et de revenir moins cher que le papier découpé en phases. Le papier découpé était une obligation vis-à-vis du graphisme de Topor, mais beaucoup moins vis-à-vis de celui de Moebius. »

110 personnes au total ont travaillé sur *Les Maîtres du Temps*, dont 45 personnes en permanence. 20 animateurs et assistants animateurs, partagés en 7 groupes de travail. Parmi les animateurs, un Portugais, José Habel, qui venait de travailler sur *Métal Hurlant*. Un collaborateur de Télécip, Philippe Grimant resté en permanence à Pannonia studio, pour assurer la liaison avec la France. Il en est réduit à apprendre le Hongrois. Laloux, lui, s'exprimait essentiellement avec les mains, ce qui ne l'empêchait pas de se faire comprendre des animateurs. On effectue d'abord des essais. Les calques d'animation sont filmés en noir et blanc avec de la pellicule haut contraste, afin de juger le travail des animateurs, et éventuellement de la corriger. C'est le line-test. La musique joue un rôle important dans un film d'animation. Elle porte l'action, souligne les temps forts, comble les plans fixes. Souvent, la musique est composée avant, et l'animation construite dessus. Ce n'est pas le cas dans *Les Maîtres du Temps*. « On a eu des problèmes, confie Laloux. Je souhaitais avoir un choix de musiciens à l'avance pour pouvoir travailler tranquillement l'animation sur la musique, et ça ne s'est pas passé comme ça. J'aurais souhaité Brian Eno, ça ne s'est pas fait. Eno était dans un ashram je ne sais où, pas facile à joindre ! »

Finalement, Laloux trouve son bonheur en la personne de deux jeunes musiciens Français, Pierre Tardy et Christian Zanesi branchés sur la musique expérimentale électro-acoustique. Imprégnés de l'enseignement de Pierre Shaeffer, influencés par tous les grands classiques du genre, Stockhausen, Pierre Henry, Parmegiani, ils ont travaillé pour le GRM (groupe de recherches musicales) et la radio.

Au départ, Laloux avait contacté Tardy et Zanesi pour traiter synthétiquement, les voix de Jad et Yula. « On avait d'abord pensé à des trucs assez fous, raconte Tardy, comme injecter leur voix dans des ballons de caoutchouc, et reprendre ensuite le son. On a fait plusieurs déformations, du très distordu au plus réaliste. »

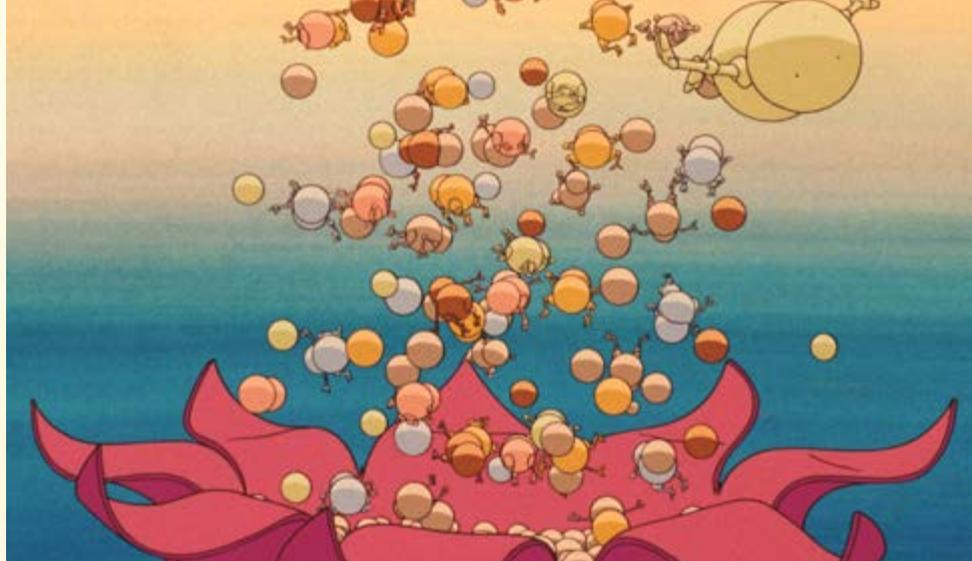
Mais Laloux abandonne l'idée de voix synthétiques pour les deux gnomes. « Ça fait perdre énormément de la compréhension du texte, et c'est moins émouvant ». Mais Laloux est accroché par l'idée d'un son synthétique, irréel, pour l'ensemble du film: « Comme dans *La Planète sauvage*, je voulais des paysages sonores, c'est-à-dire des ambiances au traitement concret, électronique, et ce que Tardy et Zanesi nous ont fait dès le départ collait merveilleusement au film ». Du coup, la bande son des *Maîtres du Temps* prend une allure très novatrice. On n'a pas souvent entendu de tels effets sonores dans un long métrage d'animation. Tardy et Zanesi, dont c'est le premier contact avec le cinéma, s'en sont donné à cœur joie. « Laloux nous a simplement indiqué ; des orientations d'ordre psychologique. Dans le dessin animé, il n'y a pas l'emprise du réel, aucune référence directe, tout est à inventer. Mais on a sans cesse des surprises avec l'image : des sons paraissent géniaux à l'écoute, et ridicules à l'image... et vice-versa ». Le travail des deux musiciens s'est réparti en plusieurs catégories : les effets ponctuels, comme les explosions, les alarmes, le traitement de toutes les voix qui passent par des micros, des radios, des interphones. Des ambiances, comme la tempête magnétique. Ensuite, des plages sonores à mi-chemin entre les ambiances et la musique comme les *Dolongs*, *Devil's Ball*, la scène de la piscine, les Xuls, le magma. Et enfin des musiques proprement dites, comme la marche des Quin-ouins. Un bruiteur, André Nodin, a également travaillé sur le film, mais il s'est contenté de réaliser les effets classiques, comme les bruits de pas, les froissements d'étoffe. Par exemple les claquements de porte sont réels, mais les chuintements d'ascenseur sont synthétiques.



Pourtant Tardy et Zanesi ont retrouvé empiriquement des vieux trucs de bruiteurs, en utilisant des choses complètement incongrues : tenez, cramponnez-vous, l'effroyable crissement des frelons c'est, devinez quoi ? Des oignons frits mijotant dans une poêle. Et le vrombissement des vaisseaux ? Des bouilloires, un percolateur, un réchaud à gaz et un gros poêle en fonte en plein fonctionnement. « Un poêle Godin, précise Tardy. C'était l'hiver dernier dans les Corbières, il faisait un froid de canard et on chauffait à fond. J'ai fait la prise de son sur place.

Quant au grondement caverneux du magma, il s'agit de choeurs folkloriques enregistrés au Pays de Galles ! Tout ça retrituré électroniquement, bien sûr. Mais le tour de passe-passe commence déjà à la prise de son, précise Tardy. Il faut savoir écouter les choses. Une poêle d'oignons frits à deux mètres de distance, ce n'est qu'un bruit de friture, mais si tu te rapproches, ça devient autre chose ... et si tu ajoutes en plus un traitement électronique ... Par contre, au début, on avait enfermé une mouche dans un verre pour les frelons, et ça ne collait pas ... »

Moebius était brièvement de passage à Paris à l'occasion d'une séance de dédicace sous la coupole du Printemps-Havre. Nous l'avons arraché à ses fans pour l'entraîner dans le bureau directorial du grand-magasin où il présida l'interview. Catogan noué dans le cou et lunettes cerclées, Moebius ressemble à l'un de ses personnages du *Major Fatal*. Décontracté, il jubile en parlant de son travail.



Vous n'avez pas vu le film terminé. Qu'est-ce qui vous frappe dans tes premières images que vous avez visionnées ?

Quand j'ai commencé à voir les séquences j'ai ouvert de grands yeux. J'étais très étonné ; je voyais des images que j'avais faites dans des conditions d'enthousiasme, de vitesse et de vitalité qui repassaient par une phase d'immobilisation. Elles redevenaient figées parce que le graphisme des gens qui venaient derrière moi ne bénéficiait pas des mêmes conditions. C'est très paradoxal, dans un plan ça se figeait et miracle, ça se mettait à bouger. De cette immobilisation naissait le vrai mouvement. Le mouvement est dans le crobard du storyboard, il disparaît puis redevient un vrai mouvement. Il y a parfois une espèce de conformisme dans la manière dont les images sont animées. Par exemple, je trouve enfantin d'aborder la séquence sur des êtres volants en partant du postulat que, s'ils volent, on aura des corps fixes avec des ailes qui font un battement sur le côté et des paysages qui défilent derrière. En fait, si on regarde un oiseau voler c'est autrement plus compliqué : ça fait des frémissements puis ça prend le vent, ça utilise des battements complexes. Je voyais vraiment pour le vol des hommes-oiseaux un travail très poussé. Je pensais à toute une étude sur le vol, à l'observation des flamants. Ils ont une morphologie avec le bec très en avant qui rappelle un peu les problèmes qu'aurait un homme volant. En réalité ce que j'ai vu c'est une approche assez simpliste du vol. Ça, c'est une petite déception. Pour moi l'animation doit être abordée de façon religieuse. On doit répartir l'amour de façon généreuse et sans distinction, sans privilégier personne. Il faut être Dieu le Père dans le bon sens du terme, et tout aimer dans le dessin animé.

Connaissez-vous des dessins animés qui atteignent cette ambition ?

Chez Disney existe la tentative d'arriver souvent à cette analyse, surtout chez les personnages négatifs, les méchants...

Justement tes personnages anthropomorphes sont toujours ratés.

Je ne suis pas d'accord, je pense à *Cendrillon* ou *Blanche-Neige*. *Cendrillon* est plus perfectionnée. On peut critiquer l'archétype choisi par les Américains pour signifier la noblesse du cœur. Un personnage positif est une sorte de modèle, il ne faut pas y chercher du réalisme. Bien sûr de tels personnages n'existent pas ; et même si c'est le cas en apparence, en a tous en nous une part négative. On peut créer, pour le conte, des personnages archétypes, qui symbolisent la partie lumineuse par rapport à la partie obscure. Il est intéressant d'amener dans ces personnages ses propres rêves, de définir sa propre conception, d'un Idéal, d'une perfection. C'est ce que les gens ont vraiment dans le cœur. Quand on voit un personnage censé représenter le positif et qu'il est ridicule, dépassé ou mièvre, ça prouve que ceux qui sont à l'origine de cet idéal se sont plantés. Ils n'ont pas fait, à mon humble avis, le travail qui leur donne le droit d'exposer Un idéal. Si on regarde la peinture médiévale, une Vierge ou un Christ étaient censés être un idéal ou un personnage totalement positif. Ces archétypes n'étaient pas seulement personnels mais ceux de toute une époque, de toute une société. C'est encore plus significatif pour les Grecs avec les statues du Parthénon ...

Et ce mois-ci, Enfin, Voilà, Ça y est C'est fini ! *Les Maîtres du Temps*, aaah, sortent sur tous les écrans. Comment terminer ce genre d'article ? A l'américaine ? En élevant le débat genre tiroir-caisse et infâme cuisine ? En prédisant à Moebius et Laloux tout Je succès du monde ? On le leur souhaite. Parce que le dessin animé, définitivement, mérite plus et mieux que les gens qui se jettent dessus hâtivement et découvrent, en cours de route, qu'il faudra Bâcler, Hâter, Activer, Speeder.

Le dessin animé mérite un Nouveau Wall Disney. Moebius ?

Texte extrait du numéro de *Métal Hurlant* consacré aux *Maîtres du temps*.



FAC-SIMILÉ DU DOSSIER DE PRESSE ORIGINAL

" LES MAÎTRES DU TEMPS "

UN FILM DE LONG MÉTRAGE D'ANIMATION RÉALISÉ PAR RENÉ LALOUX SUR DES DESSINS DE MOEBIUS .

- " MON CHER MOEBIUS, TOUT CE QUE TU FAIS ME PLAÎT, MÊME TON NOM ME PLAÎT... " FEDERICO FELLINI .
(EXTRAIT D'UNE LETTRE À JEAN-MOEBIUS-GIRAUD)

ON LE COMPREND, CE PUBLIC D'ADOLESCENTS ET DE JEUNES ADULTES, QUI VA RÉGULIÈREMENT AU CINÉMA ET DÉTERMINE LE SUCCÈS D'UN FILM, D'AIMER PASSIONNÉMENT LA BANDE DESSINÉE - LA B.D. NE S'ADRESSE PLUS UNIQUEMENT AUX ENFANTS .

DANS LES DIX OU QUINZE DERNIÈRES ANNÉES, DE NOUVEAUX TALENTS GRAPHIQUES SE SONT AFFIRMÉS AVEC FORCE, TOUT SPÉCIALEMENT EN EUROPE .

LE PLUS INFLUENT DE CES DESSINATEURS EST SANS CONTESTE JEAN GIRAUD, DIT MOEBIUS .

CHAQUE ALBUM DE GIRAUD TIRE AUJOURD'HUI À PLUSIEURS CENTAINES DE MILIERS D'EXEMPLAIRES. IL EST TRADUIT EN DE NOMBREUSES LANGUES, ET LE JOURNAL DONT IL EST LA VEDETTE, " MÉTAL HURLANT ", CONNAÎT AUJOURD'HUI SOUS LA HOULETTE DU NATIONAL LAMPOON UN SUCCÈS MAJEUR AUX ÉTATS-UNIS (OÙ IL S'APPELLE " HEAVY MÉTAL ") .

IL ÉTAIT DONC TENTANT POUR RENÉ LALOUX, LE SEUL RÉALISATEUR À AVOIR REMPORTÉ, DEPUIS LA FONDATION DU FESTIVAL, LE PRIX SPÉCIAL DU JURY À CANNES POUR UN LONG MÉTRAGE D'ANIMATION (" LA PLANÈTE SAUVAGE ", EN 1973) DE S'ADRESSER À UN TEL GRAPHÔTE .

ENCORE FALLAIT-IL UNE HISTOIRE TRÈS SOLIDE (TOUT, MÊME EN ANIMATION, COMMENCE LÀ !) ET IL A CHOISI D'ADAPTER AVEC UN DES MEILLEURS AUTEURS POLICIERS ACTUELS, JEAN-PATRICK MANCHETTE, UN ROMAN D'ANTICIPATION DE STEFAN WUL (CELUI-LA MÊME QUI AVAIT ÉCRIT " LA PLANÈTE SAUVAGE ") .

L'IMAGINATION GRAPHIQUE DU DESSINATEUR S'APPUIE DÈS LORS SUR LE FANTASTIQUE ET LA POÉSIE D'UNE AVENTURE DE SCIENCE - FICTION TRÈS FORTEMENT CONSTRUITE .

LA RENCONTRE DE CES TALENTS TRÈS ORIGINAUX, QUI SE RÉVÈLENT TOUT À FAIT COMPLÉMENTAIRES , A TROUVÉ SON EXPRESSION DANS :

" LES MAÎTRES DU TEMPS "

CE LONG MÉTRAGE A DEMANDÉ 36 MOIS DE PRÉPARATION, DE DESSINS ET DE TOURNAGE . RAPPELONS POUR L'ANECDOTE QU'IL AURA FAU PREPARER PLUS DE 1200 DÉCORS ET 70.000 CELLULOS POUR LE RÉALISER .

DURANT 22 MOIS, PLUS DE 48 ANIMATEURS, GOUACHEURS ET TECHNICIENS AURONT TRAVAILLÉ À PLEIN TEMPS POUR ASSIS-TER LES CRÉATEURS DANS L'ÉLABORATION DE CETTE LUXUEUSE ANIMATION (SONORISÉE EN DOLBY) .

CECI, CEPENDANT, DEMEURE SANS IMPORTANCE . CE QUI RESTE, C'EST UNE ŒUVRE . ELLE S'ADRESSE BIEN-SÛR, PAR SES LIGNES, PAR SES THEMES, AUX ADOLESCENTS ET AUX JEUNES ADULTES .

MAIS SOYONS-EN SÛRS : LE GOÛT QU'AURONT LES ENFANTS PLUS JEUNES POUR CETTE AVENTURE SOMPTEUEUSEMENT DESSINÉE, DONT RIEN NE LES EXCLUT À-PRÏORI, RESTERA LE MEILLEUR PRÉTEXTE POUR LES ADULTES À LES ACCOMPAGNER DANS UNE SAUVE !

BIOGRAPHIE DE RENÉ LALOUX

NÉ LE 13 JUILLET 1929 À PARIS.

PARALLÈLEMENT À SA CARRIÈRE DE PEINTRE, IL EXERCE JUSQU'À 1960 DIVERS MÉTIERS. EN PARTICULIER, DE 1955 À 1959, IL DIRIGE UN ATELIER DE PEINTURE ET DE MARIONNETTES À LA CLINIQUE PSYCHIATRIQUE DU DR. JEAN OURY.

EN 1960, IL ÉCRIT ET DIRIGE "LES DENTS DU SINGE" AVEC UN GROUPE DE PATIENTS DE CETTE CLINIQUE.

EN 1964, AVEC TOPOR, IL ÉCRIT ET RÉALISE "LES TEMPS MORTS", PUIS EN 1965 "LES ESCARGOTS".

NOMBREUX PRIX INTERNATIONAUX.

EN 1966, IL REVIENT À LA PEINTURE (EXPOSITION À LA GALERIE DU TOURNESOL À PARIS - 1967 - EXPOSITION DE GROUPE À LA GALERIE TAMARA PFEFFER À BRUXELLES - 1968).

EN 1969, IL COMMENCE LE STORY-BOARD DE "LA PLANÈTE SAUVAGE".

EN 1972, IL ÉCRIT LE SCRIPT ET LES CHANSONS DU FILM DE JACQUES COLOMBAT "LA MONTAGNE QUI ALLOUCHE".

EN 1973, IL EST LE PREMIER RÉALISATEUR DE FILM D'ANIMATION - ET JUSQU'ALORS LE SEUL - À RECEVOIR POUR "LA PLANÈTE SAUVAGE" PARMI NOMBRE D'AUTRES RÉCOMPENSES :

LE PRIX SPÉCIAL DU JURY DU FESTIVAL DE CANNES.

EN 1975, IL ÉCRIT ET DIRIGE "LE JEU".

EN 1979, IL COMMENCE L'ADAPTATION DE :
"LES MAÎTRES DU TEMPS".

" LES MAÎTRES DU TEMPS "

UN FILM DE LONG MÉTRAGE D'ANIMATION RÉALISÉ PAR
RENÉ LAILOUX SUR DES DESSINS DE MOEBIUS .

- " MON CHER MOEBIUS, TOUT CE QUE TU FAIS ME PLAÎT,
MÊME TON NOM ME PLAÎT... " FEDERICO FELLINI .
(EXTRAIT D'UNE LETTRE À JEAN-MOEBIUS-GIRAUD)

ON LE COMPREND, CE PUBLIC D'ADOLESCENTS ET DE JEUNES
ADULTES, QUI VA RÉGULIÈREMENT AU CINÉMA ET DÉTERMINE LE
SUCCÈS D'UN FILM, D'AIMER PASSIONNÉMENT LA BANDE DESSINÉE .
LA B.D. NE S'ADRESSE PLUS UNIQUEMENT AUX ENFANTS .

DANS LES DIX OU QUINZE DERNIÈRES ANNÉES, DE NOUVEAUX
TALENTS GRAPHIQUES SE SONT AFFIRMÉS AVEC FORCE, TOUT
SPÉCIALEMENT EN EUROPE .

LE PLUS INFLUENT DE CES DESSINATEURS EST SANS
CONTESTE JEAN GIRAUD, DIT MOEBIUS .

CHAQUE ALBUM DE GIRAUD TIRE AUJOURD' HUI À PLUSIEURS
CENTAINES DE MILIERS D'EXEMPLAIRES . IL EST TRADUIT EN DE
NOMBREUSES LANGUES, ET LE JOURNAL DONT IL EST LA VEDETTE,
" MÉTAL HURLANT ", CONNAÎT AUJOURD' HUI SOUS LA HOULETTE DU
NATIONAL LAMPOON UN SUCCÈS MAJEUR AUX ÉTATS-UNIS (OÙ IL
S'APPELLE " HEAVY MÉTAL ") .

IL ÉTAIT DONC TENTANT POUR RENÉ LAILOUX, LE SEUL
RÉALISATEUR À AVOIR REMPORTÉ, DEPUIS LA FONDATION DU
FESTIVAL, LE PRIX SPÉCIAL DU JURY À CANNES POUR UN LONG
MÉTRAGE D'ANIMATION (" LA PLANÈTE SAUVAGE ", EN 1973) DE
S'ADRESSER À UN TEL GRAPHISTE .

BIOGRAPHIE DE JEAN GIRAUD DIT MOEBIUS

À 16 ANS, EN 1954, GIRAUD ENTRE À L'ÉCOLE DES ARTS APPLIQUÉS À PARIS.

À 18 ANS, IL COMMENCE À COLLABORER ACTIVEMENT À DIFFÉRENTS PÉRIODIQUES OÙ IL RÉALISE SES PREMIÈRES BANDES DE STYLE WESTERN.

PUIS, ENTRE 1961 ET 1966, IL COLLABORE À UNE "HISTOIRE DES CIVILISATIONS". JEAN GIRAUD ABORDE ALORS FRANCHEMENT LA BANDE DESSINÉE RÉALISTE DE STYLE WESTERN, ET CE SONT ENTRE 1963 ET 1980 LES 22 ALBUMS DE LA COLLECTION "LIEUTENANT BLUEBERRY". PARALLÈLEMENT, IL COMMENCE, SOUS LE NOM DE MOEBIUS, QUELQUES BANDES SUPERBES TELLES QUE :

- "LA DÉVIATION" (1973)
- "L'HOMME EST-IL BON" (1974)
- "LES AVENTURES DE JOHN WATERCOLOR" (1974)
- ET "CAUCHEMAR BLANC" (1975)

ENFIN, EN 1975, ON PEUT DIRE QU'IL A DÉFINI SON STYLE FAÏT DE FANTASTIQUE, DE POÉSIE ET D'INSOLITE LORSQU'IL RÉALISE, POUR LA REVUE MÉTAL HURLANT : "ARZACH" OU "LE GARAGE HERMÉTIQUE". TRÈS ACTIF, MOEBIUS DESSINE AUSSI DES POSTERS, DES AFFICHES PUBLICITAIRES, ET ILLUSTRÉ, SUR UN SCÉNARIO DE DAN O'BANNON, "THE LONG TO-MORROW".

IL DESSINE LE STORY-BOARD DU FILM DE JODOROWSKI, NON RÉALISÉ.

EN 1978, IL COLLABORE ÉTROITEMENT AVEC GIGER À "ALIEN", LE FILM DE RIDLEY SCOTT.

EN 1979, IL COMMENCE LE STORY-BOARD DE :
"LES MAÎTRES DU TEMPS".

FICHE TECHNIQUE :

" LES MAÎTRES DU TEMPS "

LONG MÉTRAGE CINÉMA 35 M/M EASTMANCOLOR - 80 MINUTES - SON DOLBY

RÉALISATEUR	RENÉ LALOUX
DESSINS DE	MOEBIUS
ADAPTATION	RENÉ LALOUX ET MOEBIUS
D'APRÈS LE ROMAN DE	STEFAN WUL
DIALOGUES DE	JEAN-PATRICK MANCHETTE
PRODUCTEUR EXÉCUTIF	MICHEL GIVET
PRODUCTEUR ASSOCIÉ	ÉTIENNE LAROCHE
DESSINÉ, ANIMÉ ET TOURNÉ À	CENTRE DU CINÉMA D'ANIMATION (ANGERS) STUDIOS TÉLÉCIP (PARIS) PANNONIA FILMSTUDIO (BUDAPEST)
TOURNÉ EN DOUBLE VERSION	ANGLAIS / FRANÇAIS
PREMIER JOUR D'ANIMATION	1 ^{ER} MARS 1980
PRODUCTION DÉLÉGUÉE	ROLAND GRITTI ET JACQUES DERCOURT

UNE PRODUCTION **TELECIP**

Film restauré en 4K par Cité Films avec le soutien du CNC

COPYRIGHT : Cité Films

DISTRIBUTION Tamasa avec le soutien du CNC

