

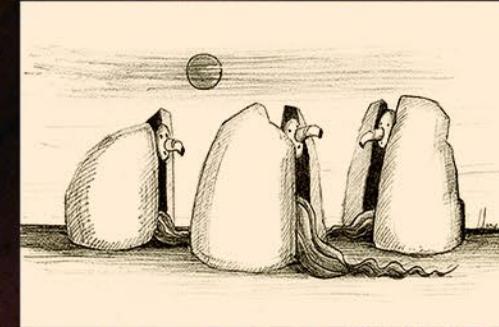
1. RENÉ LALOUX, LA PASSION DES DESSINS QUI BOUGENT

LES MAÎTRES DU TEMPS

« Le vrai cinéma, c'est le cinéma d'animation »

René Laloux

Né en 1929, René Laloux abandonne l'école à treize ans pour apprendre la sculpture sur bois et le dessin lors de cours du soir. Il s'intéresse aussi au cinéma, au théâtre, et apprend le métier de marionnettiste. Après la Libération, il vit d'activités artistiques diverses, avant de devenir moniteur remplaçant dans une clinique psychiatrique près de Blois. Il accompagne alors des patients dans leurs activités artistiques en proposant des ateliers de peinture, spectacles de marionnettes et ombres chinoises. C'est avec eux et une petite caméra 16mm qu'il réalise son premier court-métrage d'animation, *Les Dents du singe* (1960), œuvre collective alors sélectionnée dans plusieurs festivals.



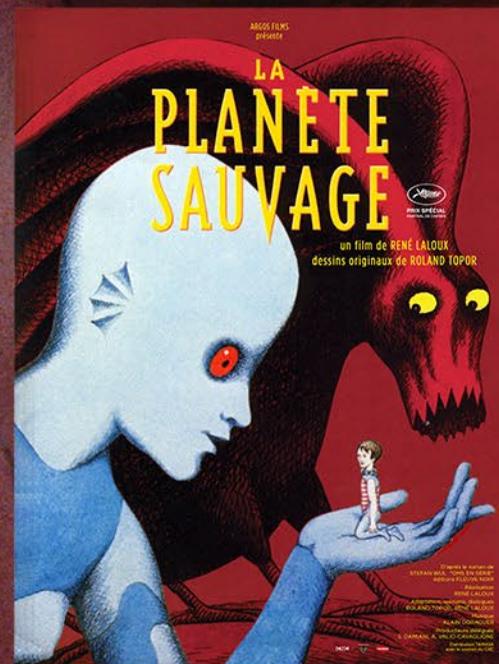
Recherche graphique de René Laloux.

« Forme plus condensée et plus inventive du spectacle cinématographique, le cinéma d'animation joue différemment avec le temps. La création image par image, dessin par dessin (1 440 par minute) de ce qui va devenir à la projection un personnage en mouvement est un acte créateur qui « devance l'existence ». La magie consistant à extraire du néant, avec un crayon et du papier, des dessins (fixes) qui, filmés les uns derrière les autres, ne bougeront qu'au moment de la projection, fait qu'un animateur ne peut vraiment contrôler la qualité de son travail que lorsqu'il apparaît sur l'écran. L'art de l'animation, par essence, se conjugue toujours au futur. » René Laloux, Positif juin 1995

Filmographie

- 1957 Tic-tac (court métrage)
- 1958 Les Achalunés (court métrage)
- 1960 Les Dents du singe (court métrage)
- 1964 Les Escargots (court métrage)
- 1973 La Planète sauvage (long métrage)
- 1975 Le Jeu (court métrage)
- 1977 Les Hommes-Machines contre Gandahar (pilote de long métrage)
- 1981 Les Maîtres du temps (long métrage)
- 1984 La Maîtrise de la qualité (court métrage de commande)
- 1985 De l'autre côté (magazine télévisé)
- 1985 La Prisonnière (court métrage)
- 1987 Gandahar (long métrage)
- 1987 Comment Wang-fô fut sauvé (court métrage)

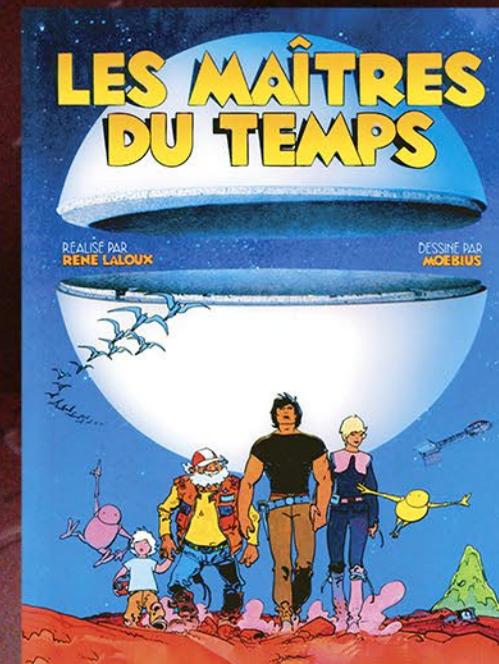
1973



Sur la planète Ygam, vivent des androïdes génats appelés les Draags. Ils élèvent de minuscules êtres humains qu'ils surnomment Oms. Mais un jour, l'Oms de la jeune Tiwa se révèle plus intelligent et va déclencher une révolte...

Réalisation René Laloux, dessins Roland Topor
France - 1973 - 1h12 - Couleur - 1,66 - Restauration 2K
Cannes 1973, Prix Spécial du Jury

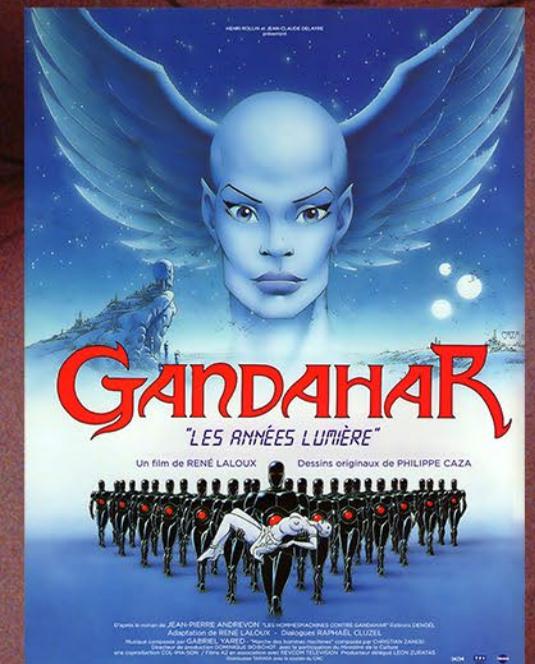
1981



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.

Réalisation René Laloux, dessins Moebius
France - 1981 - 1h20 - Couleur - 1,66 - Restauration 4K

1987



Sur la planète Gandahar – dirigés par le Conseil féminin, les humains vivent paisiblement, en harmonie avec la nature. Mais la paix est rompue lorsque, attaquant de nombreux villages, des Hommes-machines changent en pierre les habitants. La reine Ambisextra charge alors un jeune chevalier, Syl, d'enquêter sur ces étranges phénomènes.

Réalisation René Laloux, dessins Philippe Caza
France - 1987 - 1h23 - Couleur - 1,33 - Restauration 4K

2. RENÉ LALOUX OU L'ART DE LA COLLABORATION



Metteur en scène avant tout, René Laloux a la particularité de n'avoir jamais dessiné pour ses films. Il se voit comme un explorateur d'univers graphiques. Pour expliquer son travail, il utilise la métaphore du chef d'orchestre qui cherche à transmettre à des musiciens sa conception d'une œuvre afin qu'elle soit jouée dans l'esprit, le style et le rythme souhaité.

Pour l'ensemble de ses longs métrages, il a confié l'univers graphique à des artistes de renom tels que Roland Topor, Moebius/Jean Giraud et Philippe Caza.

" Il existe en France, quelques poètes dessinateurs de grand talent. Qu'ils viennent de la presse quotidienne ou de la bande-dessinée, ils ont souvent en commun un goût prononcé pour le réalisme fantastique. Mon but est d'amener ces dessinateurs, en leur présentant des sujets qui leur plaisent, à franchir la frontière séparant le travail solitaire de l'image fixe au travail d'équipe de l'image animée." René Laloux

Roland Topor et La Planète sauvage

Dessinateur, écrivain, poète, metteur en scène et chansonnier, Roland Topor est né à Paris en 1938 de parents immigrés polonais. Il s'inscrit aux Beaux-Arts et publie pour la première fois des dessins et des contes dans les revues « Bizarre », « Arts », « le Rire » et « Fiction ». Il collabore également à la revue « Hara-Kiri » et fonde le mouvement artistique « Panique » avec Fernando Arrabal et Alejandro Jodorowsky.

La rencontre de René Laloux avec Roland Topor les amènera à réaliser ensemble plusieurs courts-métrages surréalistes comme « Les Temps morts » (1964) et « Les Escargots » (1965) dont le succès mondial lui permettra de développer un projet de long-métrage : ce sera La Planète sauvage. Le film est alors une tentative de réalisation d'un long métrage d'animation européen dont la direction graphique est totalement différente de celle empruntée par les Américains. Laloux confirme ainsi ses choix graphiques avec la technique du papier découpé, et s'oppose ainsi à l'animation traditionnelle sur cellulo.

" Pour moi, le public idéal de La Planète sauvage se situerait entre 4 et 10 ans. Mais, dans la tête d'un adulte, il s'agit d'un film pour adultes. Ils laissent aux enfants les produits Disney mièvres, conformistes et innocents. (...) Le malheur, c'est que les adultes ont une conception fautive de l'enfance. Ils poussent les enfants à intégrer un monde aliéné et leur font perdre, ainsi, tout goût pour l'imaginaire. » René Laloux (entretien Fabrice Blin)

L'année 1973 fait alors date dans l'histoire du cinéma d'animation français : La Planète sauvage est récompensé du prix du Jury au festival de Cannes.



Moebius et Les Maîtres du temps

Figure incontournable de la bande-dessinée, Jean Giraud, dit Moebius ou encore Gir, est l'un des maîtres à penser de la science-fiction. Avant sa rencontre avec René Laloux, il avait collaboré avec Alexandre Jodorowski sur son projet d'adaptation de « Dune » qui n'a jamais vu le jour. Il fonde également en 1975 la revue « Métal Hurlant » avec ses amis Jean-Pierre Dionnet et Philippe Druillet.

Habitué au travail solitaire de la bande-dessinée, Moebius a voulu tenter l'expérience de l'aventure collective en acceptant le projet des Maîtres du temps.



Philippe Caza et Gandahar

Avec un père caricaturiste et une mère peintre, Philippe Cazaumayou, dit Caza, a baigné dans le dessin toute son enfance. Après de nombreuses années dans la publicité, il s'oriente vers la bande-dessinée et la science-fiction. En 1974, il commence à illustrer la collection des livres de poches J'ai Lu SF pour laquelle il produira des couvertures de grands classiques de l'héroïc fantasy.

Outre son talent et son grand professionnalisme, c'est l'élégance de son trait et son travail de la lumière qui a séduit Laloux. Sa collaboration avec René Laloux débute en 1977, ils réalisent ensemble un pilote de projet de long métrage basé sur le livre de science-fiction Les Hommes machines contre Gandahar de Jean-Pierre Andrevon. Celui-ci ne permettra malheureusement pas à Laloux et à Caza de trouver les financements nécessaires à la production du film. Ce n'est que dix ans après que le projet Gandahar referra surface et qu'il sera tourné en Corée du Nord.



3. DE L'ORPHELIN DE PERDIDE AUX MAÎTRES DU TEMPS

LES MAÎTRES DU TEMPS

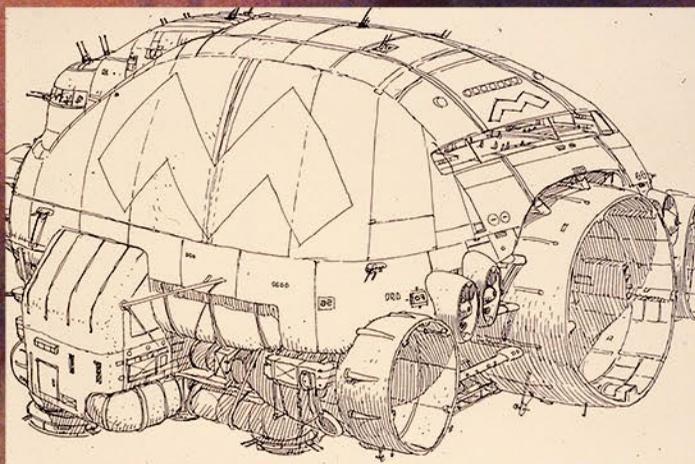
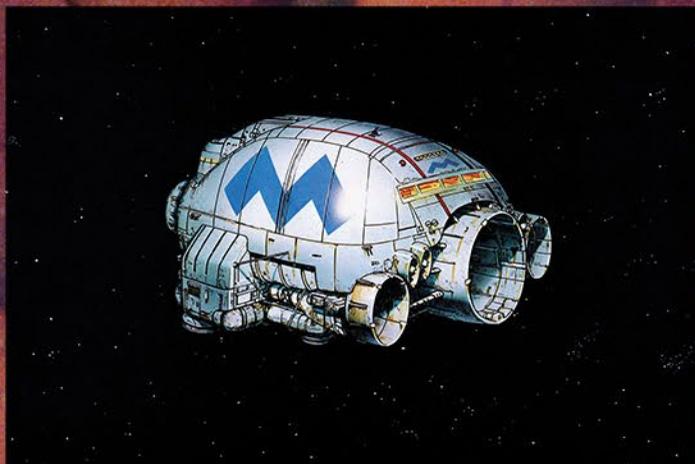
L'adaptation de l'Orphelin de Perdide

Admirateur du travail de Stephan Wul (Pierre Pairault de son vrai nom), alors considéré comme l'un des meilleurs auteurs français de science-fiction, René Laloux décide d'adapter plusieurs romans de Wul en films d'animation, le premier est l'adaptation de Oms en série sur lequel est basé La Planète sauvage. Laloux apprécie tout particulièrement les livres de Wul pour leurs multitudes de détails sur les décors, les couleurs, les paysages, la végétation ou encore le bestiaire fantastique.

Il se sera écoulé neuf années entre le moment où La Planète sauvage fut couronnée de tous les succès, dont son prix Cannois, et celui où vit le jour Les Maîtres du temps, lui aussi adapté d'un roman de Wul, l'Orphelin de Perdide.

Début de l'Orphelin de Perdide de Stephan Wul

" L'homme et l'enfant couraient dans l'herbe de la prairie mauve. Leurs ombres démesurées par le couchant couraient devant eux. Quoique grand et d'apparence athlétique, l'homme titubait de fatigue et butait tous les dix pas. Il avait toutes les peines du monde à suivre les gambades de son fils. La mort dans l'âme, il se forçait à rire, pour simuler un jeu. Quand l'enfant s'arrêtait pour cueillir une fleur de sa petite main, une espèce d'angoisse tirait les traits de son père. « Cours, petit ! Cours vite ou bien je t'attrape ! ». Et l'enfant repartait en riant aux éclats. Suant et barbu, la chemise en lambeaux, l'homme faisait mine de s'amuser. Il clopinait lourdement à la poursuite du fils qu'il voulait sauver. De temps en temps, il jetait un regard inquiet par-dessus son épaule. Il voulait atteindre les collines avant la nuit. Il tomba soudain sur les genoux, la tête dodelinante penchée en avant, les cheveux dans la figure. « Je n'en peux plus », murmura-t-il."

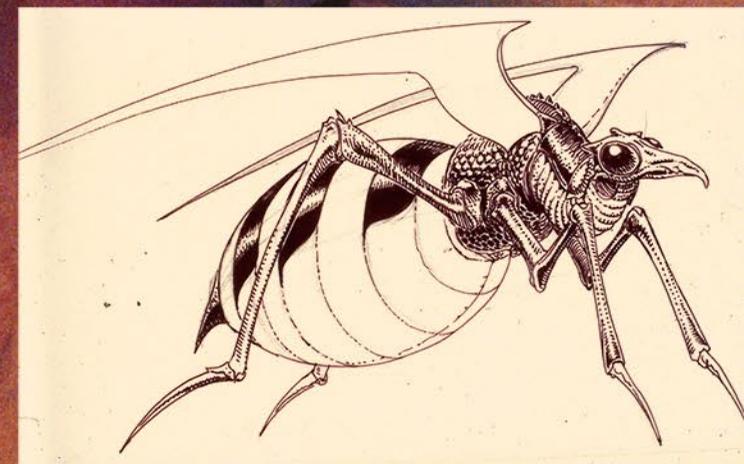


Les milles dessins de Moebius

En juin 1979, Moebius commence l'adaptation graphique du film. Il a alors carte blanche pour créer les personnages, leurs costumes, les vaisseaux et surtout les décors.

Des personnages du roman, il décide de conserver deux caractéristiques : la casquette de Silbad et la balafre de Jaffar. C'est également de l'imagination de Moebius qu'est sorti le bestiaire cartonesque du film : le Quin-Quin et le Couveux.

La difficulté pour Moebius a été de concevoir les personnages et les costumes tout en prenant en compte qu'ils seraient ensuite animés : « Sachant que ça allait être redessiné en vue de l'animation, il ne fallait pas que je joue sur la brillance du graphisme, sur la subtilité des lignes.(...) Si c'est trop dur, les animateurs vont s'épuiser à reproduire les détails et je préfère que le résultat soit bien souple avec des trouvailles rigolotes dans le mouvement, plutôt que de s'échiner à reproduire 40 000 boutons ou galons. » (Moebius, livre du film)



4. UN STORYBOARD SIGNÉ MOEBIUS

En l'espace de deux mois et demi, Moebius a réalisé le story-board du film qui est littéralement la continuité dessinée du film, avec son découpage et ses indications qui servent à guider la réalisation future. Le travail était colossal, ses dessins deviennent alors un jet complètement spontané : il s'agit avant tout de chercher la clarté, l'efficacité, le placement exact de chaque élément. Il a ainsi réalisé près de mille dessins, édités par Les Humanoïdes associés en 10 volumes.

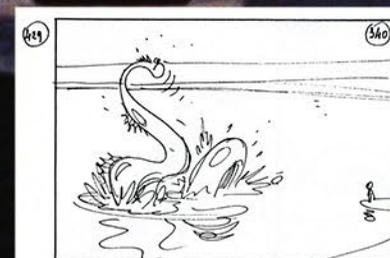
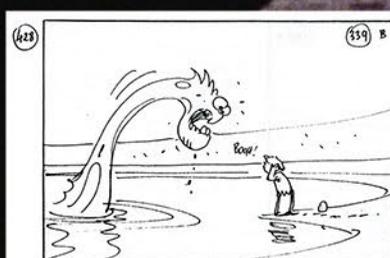
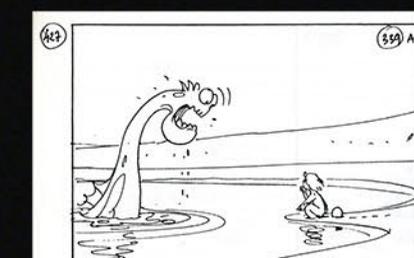
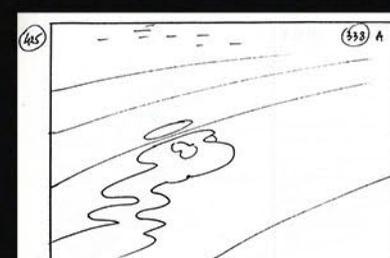
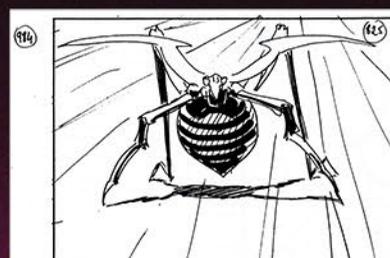
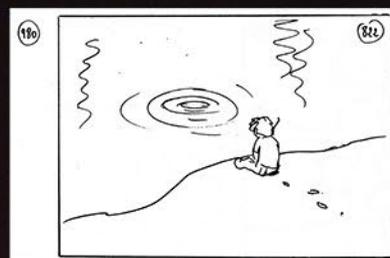
« J'ai été chargé de dessiner le storyboard. Ce qui est intéressant, dans ce travail, c'est de visualiser immédiatement ce qui est possible, ce qui ne l'est pas, ce qui va devenir un rythme, ce qui va devenir vraiment visuel. C'est le deuxième temps de l'adaptation. (...) Comment s'y prendre pour que la mécanique fonctionne, pour visualiser un événement décrit dans le livre comme par exemple « Il s'échappa » ou « Il eut un accident ». Qu'est-ce que c'est que cet accident exactement ? D'où vient cette 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. » Moebius



LES MAÎTRES DU TEMPS

Une fois le storyboard terminé, le lay-out est construit ; c'est le story-board découpé avec plus de précision, donnant les cadrages, les indications de mouvements et une approximation du minutage des plans.

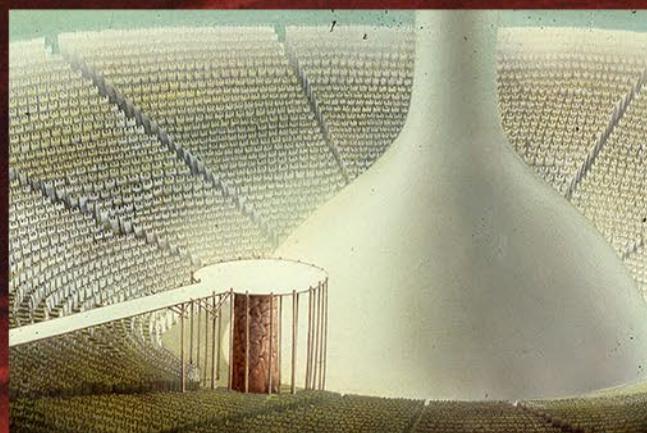
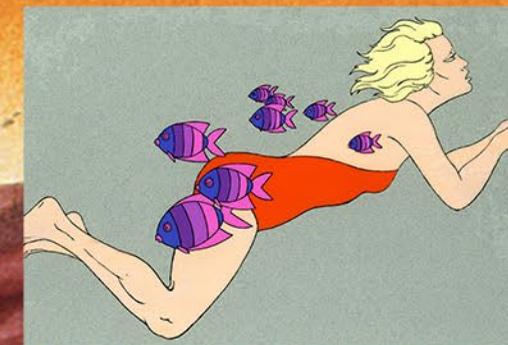
A ce stade, Moebius a également dû donner les indications de couleur pour les moments clés du film repris de son storyboard.



Toutes les séquences du story board n'ont cependant pas été conservées lors de la réalisation du film, comme cette séquence d'une étrange créature surgissant de l'eau alors que le jeune Piel est au bord du lac.

5. LA RÉALISATION DU FILM EN HONGRIE

LES MAÎTRES DU TEMPS



110 personnes au total ont travaillé sur **Les Maîtres du temps**, dont **45** en permanence, mais aussi **20** animateurs et assistants animateurs.

Pour le film, **1.200** décors et **70.000** cellulos ont été réalisés.

René Laloux commence à travailler sur **Les Maîtres du temps** dans son studio d'animation à Angers mais, faute de financements, décide de délocaliser la réalisation du film en Hongrie. Laloux et son producteur, Michel Gillet, s'envolent pour Budapest et s'installent au studio Pannonia, alors plutôt réputé pour son travail sur les cartoons.

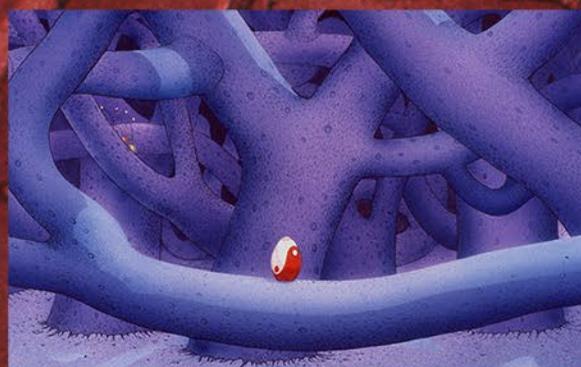
La réalisation du film ne se fera pas sans difficultés, d'abord par manque de moyens, le projet étant trop ambitieux par rapport à son budget. A cela s'est ajoutée la barrière de la langue, malgré les traducteurs, qui ne permettait pas à René Laloux de donner des consignes de grande précision. Enfin, l'équipe d'animateurs de Pannonia n'était pas habituée au style réaliste imaginé par Moebius, le passage d'une animation à l'autre fût donc difficile.

« Nous n'avions pas le scénario du film en hongrois et notre seul outil était le superbe storyboard de Moebius. L'ennui c'est que pour respecter un tel storyboard, il aurait fallu un budget et des équipes de production dignes des productions Disney. Or, nous les animateurs étions plutôt autodidactes et, malgré nos efforts, notre manque de professionnalisme, de temps et d'argent ne nous a pas permis de réaliser les ambitions du film. »

Zoltan Maros – animateur (Les mondes fantastiques de René Laloux, F. Blin)



Utilisation d'un décor à différents moments, jour et nuit



Décor brut, puis avec le cellulo de Piel

« **Je déteste le cellulo** » René Laloux

Amoureux du papier découpé, Laloux doit également affronter un problème de taille : la technique classique du cellulo pour laquelle il n'a pas un grand attrait.

« Ma grande angoisse de départ était de pouvoir marier de beaux décors très travaillés en lumière, en profondeur, en modelé, avec des personnages à la gouache en aplat 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 faut 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. »

René Laloux - Métal Hurlant

La séquence de la baignade de Jafar et Belle est la seule réalisée selon la technique de la rotoscopie : on filme un acteur en prise de vue réelle, puis chaque image est recopiée et redessinée. Cela permet de conserver un mouvement parfait et davantage de fluidité.

6. DES IMAGES MUETTES AUX PAYSAGES SONORES

LES MAÎTRES DU TEMPS

Avec son recours au synthétiseur et aux nombreux sons métalliques, la bande son des *Maîtres du temps* est à la fois immersive, singulière et novatrice. L'ambition de Laloux est alors que les paysages sonores puissent véritablement accompagner les paysages imagés.

Ce sont deux jeunes musiciens français, Pierre Tardy et Christian Zanesi, spécialistes de la musique expérimentale électro-acoustique, qui seront choisis par René Laloux pour créer la bande-son du film.

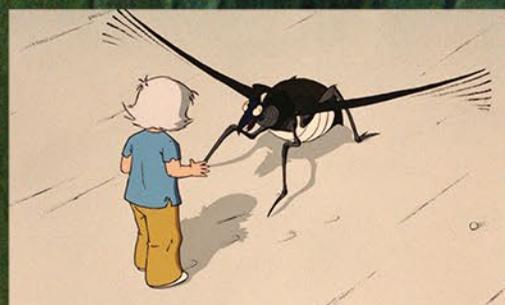
Parmi les effets sonores, on distingue les effets ponctuels (explosions, alarmes, voix modifiées lorsque les personnages parlent dans le micro) ; des ambiances, comme la tempête magnétique ; et enfin, des paysages sonores, proches d'une véritable musique : chaque planète, avec son décor particulier, a un accompagnement musical propre.

Un design sonore fait d'une multitude d'astuces

- Les vrombissements des vaisseaux ont aussi été créés par des bouilloires, un percolateur, un réchaud à gaz ou encore un gros poêle en fonte en plein fonctionnement. « 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. » explique Pierre Tardy



- Le crissement des frelons est créé par l'enregistrement du bruit d'oignons que l'on met à frire dans une poêle. Pierre Tardy, l'un des créateurs de la musique, dit à ce sujet : « 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... au début, on avait enfermé une mouche dans un verre pour les frelons, et ça ne collait pas... »



- Le grondement du magma est en réalité des chœurs folkloriques enregistrés au pays de Galles puis traités électroniquement par les deux musiciens.



7. LALOUX ET LA SCIENCE-FICTION

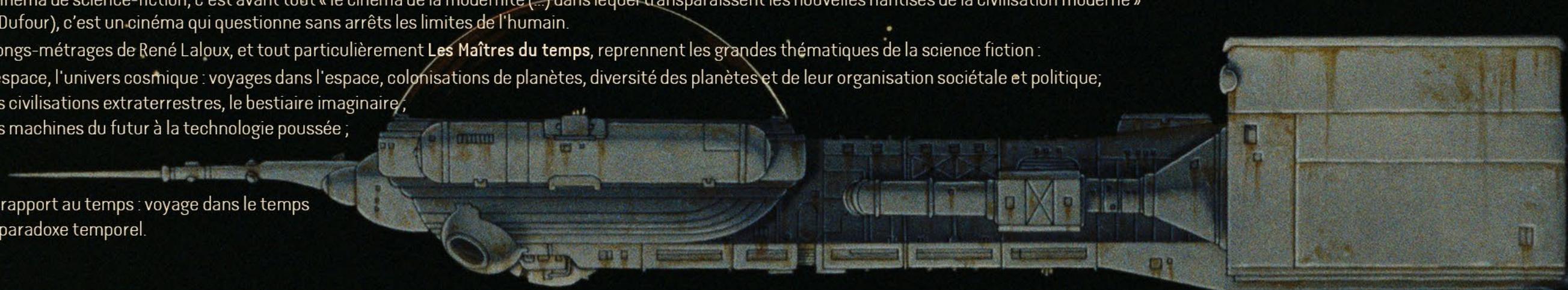
Le cinéma de science-fiction, c'est avant tout « le cinéma de la modernité (...) dans lequel transparaissent les nouvelles hantises de la civilisation moderne » (Eric Dufour), c'est un cinéma qui questionne sans arrêts les limites de l'humain.

Les longs-métrages de René Laloux, et tout particulièrement *Les Maîtres du temps*, reprennent les grandes thématiques de la science fiction :

- L'espace, l'univers cosmique : voyages dans l'espace, colonisations de planètes, diversité des planètes et de leur organisation sociétale et politique;
- Les civilisations extraterrestres, le bestiaire imaginaire;
- Les machines du futur à la technologie poussée;

- Le rapport au temps : voyage dans le temps et paradoxe temporel.

LES MAÎTRES DU TEMPS



La Planète sauvage



Au sein de ces univers, René Laloux s'attache à mettre en avant une faune extraordinaire. Il présente une flore tout en rondeur, exotique, au milieu des paysages chimériques.

Dans *Les Maîtres du temps*, deux cadres spatio-temporels s'opposent : celui de Piel et celui parcouru par les adultes tentant de le sauver. Ces deux espaces peuvent être rapprochés visuellement par différents éléments : le merveilleux qu'ils déploient ; les références à l'enfance, la rêverie, la présence de l'eau, ainsi que les couleurs claires et douces.

Au milieu de ses paysages fantastiques, René Laloux tient au graphisme réaliste de ses personnages : l'animation étant un moyen cinématographique plus distancié qu'un film, avec de vrais acteurs il faut, selon Laloux, aider le spectateur à entrer dans l'histoire. Pour lui, réalisme ne rime cependant pas nécessairement avec « humanoïde », il ne recherche pas l'anthropomorphisme.

Les Maîtres du temps



Gandahar



" En 1977, quand est sorti dans les salles le premier film de la saga « La Guerre des étoiles », nous autres professionnels du cinéma d'animation n'avions peut-être pas porté assez d'attention à l'évènement. Car la prise de vues réelles faisait ainsi une entrée fracassante dans le domaine du merveilleux en prenant la place que nous occupions en exclusivité auparavant ; mais surtout le volume commençait à se substituer au plat pour répondre au besoin d'imaginaire qu'il y a en chaque spectateur. Si nous nous penchons sur ce problème, nous découvrons que *Dark Crystal* de Jim Henson, *Qui veut la peau de Roger Rabbit* de Robert Zemeckis ou *Marquis de Xhonneux* et *Topor* vont dans la même direction : celle d'un travail sur le fantastique et d'une rencontre avec les spectateurs grâce à un univers en trois dimensions. (...) Nous sommes sans doute en train d'assister à la passation des pouvoirs entre le plat (2D) et le volume (3D) avec comme perspective l'avènement de l'image animée en relief. Quel sera, alors, le rôle du « dessin qui bouge » dans le spectacle ? Je l'ignore..." René Laloux, Positif juin 1995