



Les maîtres du temps

de René Laloux

Fiche technique

France - 1981 - 1h18
Dessin animé - Couleur

Réalisateur :
René Laloux

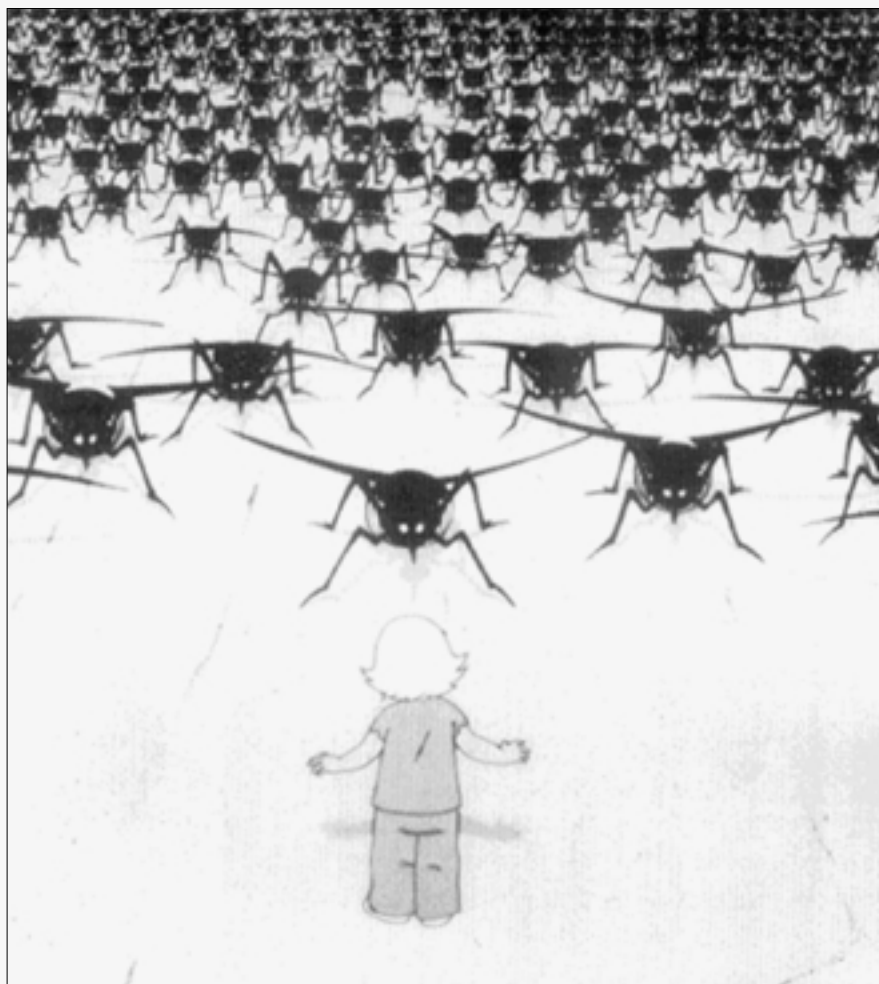
Scénario :
René Laloux et Moebius
d'après le roman de Stefan
Wul : *L'orphelin de Perdide*

Dessins :
Jean Giraud alias Moebius

Musique :
Christian Zanessi
Pierre Tardy
Françoise Bourgoin

Chants :
Jacques Lanzmann
Jean-Pierre Bourtyardre

Animation :
Istvan Kovacs, Kati Banki, Tibor Hernadi, Katalin Danki, José Abel, Oszkar Hernadi, Zoltan Maros, Ivan Kiss



Piel face aux frelons

Résumé

Fuyant une attaque de Frelons, ce seul fléau d'une planète par ailleurs sympathique, un homme a un accident et est obligé de confier son fils Piel à l'hypothétique secours de son ami Jaffar. Jaffar reçoit le message alors qu'il est en plein voyage interstellaire, et, malgré l'avis de son peu sympathique passager, vole immédiatement au secours de l'enfant. Il lui faut pour cela faire escale sur la planète où vit le vieux Silbad en attendant

le passage de la comète bleue qui les entraînera dans son champ magnétique. Silbad, qui connaît bien la planète où le jeune Piel les attend (menacé par des dangers plus ou moins réels), se joint à l'expédition. Mais le passager de Jaffar multiplie les tentatives pour rejoindre sa destination initiale et entraîne Jaffar entre les griffes de la « chose ». C'est un pouvoir maléfique qui transforme les individus en êtres indifféren-

L E F R A N C E

LES AMIS DU BON CINÉMA

ciés et asservis à la collectivité. Heureusement Jaffar s'en délivre et libère tous les malheureux prisonniers. Mais immédiatement après, une tempête magnétique les plonge dans l'inconscience alors qu'ils approchent de la planète où les attend toujours le petit Piel...

Critique

Remarquable constance de René Laloux qui, après **La planète sauvage** (adapté du même Stefan Wul), poursuit et réussit dans la voie d'un cinéma d'animation adulte, majeur et vacciné. Choisisant d'adapter un roman à la trame relativement hachée et complexe, il considère en effet son public comme capable de dépasser les niaiseries habituelles du genre, tandis qu'en même temps le graphisme et le découpage fourmillent de notations pittoresques et amusantes au premier degré. Face à la grosse artillerie américanojaponaise, c'est une attitude qui refuse la notion de film-produit et de public cible... **Les maîtres du temps** ou un film pour tous les âges.

Et par ailleurs cette liberté de ton entraîne, comme de nature, une poésie, une qualité de rythme tout à l'inverse de l'effectivisme technocratique du film de science fiction. Ici l'on prend le temps de voir sans que le terme soit forcément synonyme d'en mettre plein la vue ! C'est probablement en cela que, bien qu'apparemment fidèle à toutes les situations classiques de l'aventure galactique, le film affirme pourtant son originalité. Il se promène là où les autres font du sprint...

Les maîtres du temps ou un film sans chronomètre.

Jean-Louis Cros
Saison Cinématographique 1982

L'animation française a effectué avec **La planète sauvage** et **Le roi et l'oiseau** une percée au niveau du long métrage. Ces deux chefs-d'œuvre constituent désormais des repères auprès desquels on est tenté de juger toute nouvelle production. La sortie des **Maîtres du temps** permet de penser que maintenant ces œuvres ne seront pas des exceptions, qu'un espace a été ouvert à une forme d'expression. Même s'il s'agit d'un signe encourageant qui ne doit pas masquer la situation désespérée du court métrage d'animation, on peut espérer que le succès de Laloux et Grimault va susciter un mouvement salutaire propre à faire sortir d'autres artistes du ghetto dans lequel ils sont maintenant.

Pour son nouveau film, René Laloux a de nouveau puisé son sujet dans un roman de Stefan Wul. Comme pour **La planète sauvage** (d'après *Oms en série*), il semble chercher dans le monde de Wul cette part de rêve et de poésie, de mystère et de fantastique qui convient si bien à un travail d'animation. La structure des **Maîtres du temps** (d'après *L'orphelin de Perdide*) présente une certaine similitude avec le film précédent. Il s'agit encore d'un enfant qui se retrouve seul dans un monde étranger et hostile. Le cheminement de Terra conduisait le récit à une métaphore sur la nécessaire diversité des êtres et un message de paix qui, au moment de la sortie de **La planète sauvage**, trouvait un écho dans la réalité de l'époque. Ici, on ne retrouve pas le même «message». L'histoire de Piel ne nous renvoie qu'à une approche irréelle du temps plus proche d'une tradition propre à la science-fiction que du conte. On ne retrouve pas la même émotion, ni la même profondeur dans cet univers qui ne reste qu'imaginaire. Certaines séquences renvoient à une dimension métaphorique sur notre monde d'aujourd'hui avec l'épisode de Gamma 10 et ses anges sans visage, symbole d'un monde complètement uniformisé. La trouvaille la plus originale se situe certainement au niveau des deux

gnomes Jad et Yula qui introduisent une dimension humoristique et souvent ironique par rapport à certains personnages plus conventionnels.

En fait, le film est en quelque sorte écartelé entre des envolées poétiques où l'imagination, tant au niveau des situations que du graphisme, rejoint l'originalité de **La planète sauvage**, et la platitude des personnages ou des accessoires (vaisseaux spatiaux) issus de la bande dessinée d'anticipation. Des personnages comme Jaffar, Belle, le prince Matton restent plats et conventionnels par rapport à la fraîcheur introduite par l'enfant et les gnomes. Le graphisme de Moebius accentue ce fossé. Ce n'est pas son talent de dessinateur qui est en cause, mais il n'a pas trouvé l'unité visuelle qui aurait permis de prolonger à travers le film les mouvements très beaux qu'il nous donne avec certains paysages, ou lorsque les anges sans visage redeviennent humains. Ce dessin qui puise dans plusieurs registres ne parvient pas à créer un univers comme l'avait fait si admirablement Topor pour **La planète sauvage**.

Ces réserves qui proviennent surtout de la comparaison avec le film précédent de Laloux dont nous gardons un souvenir ébloui ne doivent pas laisser croire que **Les maîtres du temps** est un film raté. Malgré ses faiblesses, il surpasse de loin les disneyaiseries récentes. Laloux reste un artisan de l'animation capable de procurer un plaisir qui ne doit rien à la facilité dans un domaine où il faut beaucoup de patience et de ténacité pour s'imposer.

Bernard Nave
Jeune Cinéma n°143 - Juin 1982

Le dessin animé français ne dépasse que très rarement la taille du court métrage. Encore quand il le fait a-t-il recours à de solides coproductions. Rappelez-vous **La planète sauvage** de Topor et Laloux coproduit par la Tchécoslovaquie en 1973 (prix spécial du Jury au Festival de Cannes). C'est avec Mœbius (alias Jean Giraud) que René Laloux réalise aujourd'hui (avec diverses télévisions européennes et en utilisant à la fois les studios d'animation d'Angers et de Budapest) **Les maîtres du temps**, autre histoire de science-fiction qui a le bon goût de ne pas être une « suite » de **La planète sauvage** bien que les deux films soient tirés de romans ayant le même auteur : Stefen Wul.

Les maîtres du temps se présente avant tout comme un conte avec quelques « méchants » mis en échec par de nombreux « gentils » et une fin tout à fait inattendue.

Si le déroulement fait une grande place à l'imaginaire, il demeure très accessible sauf à la fin (mais sans cela où serait la science-fiction ?) où l'on fait appel à d'assez compliquées notions de maîtrise du temps.

« Ce qui m'intéresse, dit René Laloux c'est de créer des personnes inimaginables dans la réalité ».

Et ce qui nous intéresse, nous, spectateurs grands et petits, c'est que ces personnages sont à la fois invraisemblables et très proches. Des humains ou humanoïdes qu'on ne s'est pas cru obligé d'habiller de costumes fous ou faussement spectaculaires côtoient (et personne ne s'en étonne) des gnomes télépathes dont les deux plus sympathiques, Jaffar et Jad, sont inénarrables, des animaux comme les « oin-oin » parfaitement indescriptibles, plus quelques habitants biscornus venus de galaxies lointaines, dont le plus inattendu « parfaitement maître de sa composition moléculaire » peut prendre n'importe quelle apparence humaine végétale ou minérale.

Il serait temps de parler des dessins, du graphisme, des couleurs, de la lumière.

Mœbius (qui travaille d'ordinaire avec l'équipe de *Métal Hurlant*) emprunte beaucoup aux techniques et aux graphismes de la B.D.

Mais bien sûr les possibilités du cinéma décuplent l'imagination et surtout l'utilisation de la lumière et de l'espace.

Le film entier baigne, même quand il est terrible ou effrayant, dans une terreur maîtrisée. En partie je pense parce que les auteurs avaient conscience de s'adresser essentiellement ou prioritairement à un public jeune et surtout parce qu'ils sont beaucoup trop « secondaires » pour confondre violence brute et potentialité émotive.

Par contre, on se permet des moments de pure joie esthétique : l'arrivée sur la planète Devil's Ball, l'éclosion des « sorcières » aquatiques libérant les gnomes télépathes.

C'est comme si, d'un coup le dessin animé de science fiction avait vieilli dans le meilleur sens du terme, c'est-à-dire s'était accordé une maturité, une ironie, ne se croyait plus obligé de délivrer trop directement des messages, s'entêtait davantage à ouvrir le champ le plus vaste à l'imaginaire qu'à asséner des leçons de morale.

Du joli travail, vraiment.

Mireille Amiel

Cinéma 82 n°80 - Avril 1982

Le réalisateur

René Laloux est un petit homme rondlet à la chevelure poivre et sel, au regard étonné, papillotant derrière de petites lunettes à monture fine. Ce doux rêveur au physique de comptable est, en réalité, un artiste plein d'astuce, d'énergie, d'humour et de passion. Il travaille dans l'animation, la branche la plus difficile du cinéma. Il trébuche, s'obstine. Il a déjà réalisé, à partir de dessins de Roland Topor, le justement célèbre long métrage franco-tchèque **La planète sauvage**, seul dessin animé primé au Festival de Cannes depuis que cette institution existe...

Cette fois, son complice, c'est Jean Giraud, plus connu des spécialistes de bande dessinée fantastique sous le pseudonyme de Mœbius. Un pseudonyme cher à Fellini, qui lui a dit : « *Tout ce que tu fais me plaît, même ton nom.* » Il plaît aussi aux lecteurs des albums hyper-réalistes du *Lieutenant Blueberry* et hyper-fantastiques des *Aventures de John Watercolor*, du *Cauchemar blanc*, etc. C'est un crack.

Mœbius et Laloux collaborent pour nous raconter une drôle d'histoire : **Les maîtres du temps**. Décor : une planète heureuse, sauf, régulièrement, quand les frelons l'attaquent. Un enfant épargné vit seul dans la forêt, en contact sonore avec un lointain vaisseau qui doit traverser la galaxie pour tenter de le sauver.

Jusqu'à présent, tout est presque normal. Mais comptez sur l'imagination des spécialistes pour faire chavirer la logique. La S.F. permet le voyage dans le temps, et c'est un casse-tête. Laloux commente : « *Quand on voyage dans le passé, on peut rencontrer son père, enfant, le tuer, du coup, ne pas pouvoir naître. Ces notions abstraites et un peu folles nous viennent d'Einstein, mais nous, conteurs, nous en offrons un visage plus amusant.* »

C'est très excitant, en effet, l'irrationnel. Quelles idées profondes, quelle philosophie cache ce petit conte extravagant ?
 Mon plaisir, dit Laloux, c'est le spectacle. La symbolique est une discipline à géométrie variable. Une même image se transforme en fonction des préoccupations du spectateur. Chacun se projette dans l'événement et c'est ce qui fait l'intérêt du conte fantastique. Mais le beau graphisme décuple l'intérêt de l'anecdote.

Les deux compères sont français. Or, le film a été tourné en Hongrie. Pourquoi ?
 Pour des raisons financières. En France, on ne peut pas bloquer de l'argent pendant deux ou trois ans. En Hongrie, comme dans beaucoup de pays communistes, il existe des écoles d'animation nationales, nationalisées, pour mieux dire. Dans ces studios, des salariés travaillent à l'année, ils sont nombreux, bien formés et disponibles. Ils cherchaient du travail. Ils étaient ce que nous cherchions. L'offre a rencontré la demande.

Le cinéma d'animation n'est-il pas menacé par la technique électronique ?
 La machine ne me fait pas peur. Elle ne remplace pas les artistes, ceux qui conçoivent le film, mais les esclaves du dessin animé, condamnés aux tâches répétitives. Plus les machines sont sophistiquées, plus elles sont dociles. Je déteste le téléphone, cette agaçante machine qui ne me permet pas de voir les gens avec qui je parle, mais j'adorais le visiophone. Un peu de technologie éloigne l'artisan de sa matière, beaucoup de technologie l'y ramène.
 Propos recueillis par Gilbert Salachas
Télérama n°1672 - 27 Janvier 1982

Laloux a eu le souci de sortir le long métrage d'animation du public enfantin auquel il semblait devoir être réservé. Sur une adaptation d'un roman de Stefen Wul et des dessins de Topor, qui avait également collaboré aux **Escargots**, il nous propose avec **La planète sauvage** un bon film de science-fiction, assez proche de Swift dans son esprit. La science-fiction lui inspire ensuite, sur des dessins de Mœbius, **Les maîtres du temps** : un bestiaire fantastique donne à cet éclatement du temps un charme original.

Filmographie

Les escargots	1965
La planète sauvage	1968-1973
Les maîtres du temps	1982
Gandahar	1988