



**CINÉMA[s]
LE FRANCE**

www.abc-lefrance.com

CARS - QUATRE ROUES

Cars

DE JOHN LASSETER

FICHE TECHNIQUE

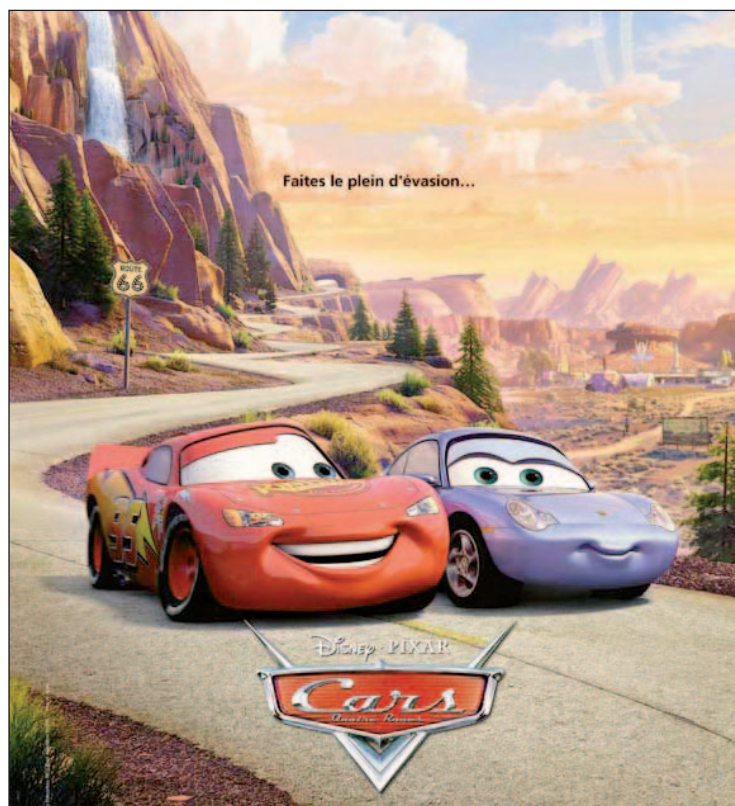
USA - 2005 - 2h

Réalisation & scénario :
John Lasseter

Responsable des effets spéciaux
et animation :
Jason Johnston

Musique :
Randy Newman

Avec les voix :
**Paul Newman / Bernard-Pierre
Donnadieu**
(Doc Hudson)
Owen Wilson / Guillaume Canet
(Flash Mc Queen)
Bonnie Hunt / Cécile De France
(Sally)
**Michael Keaton / Samuel Le
Bihan**
(Chick Murphy)
John Ratzenberger
(Mack)
Cheech Marin
(Ramone)



SYNOPSIS Flash McQueen, une splendide voiture de course toute neuve promise au succès, découvre que dans la vie, ce n'est pas de franchir la ligne d'arrivée qui compte, mais le parcours que l'on a suivi. Parti pour participer à la prestigieuse Piston Cup, il atterrit par hasard dans la petite ville tranquille de Radiator Springs, sur la Route 66. McQueen va apprendre à connaître Sally (une élégante Porsche 911), Doc Hudson (une Hudson Hornet 1951 au passé mystérieux) et Martin (une dépanneuse rouillée mais à qui on peut faire confiance). Ils vont l'aider à découvrir qu'il y a des choses plus importantes que les trophées, la gloire et les sponsors...

CE QU'EN DIT LA PRESSE

Studio - n°224

Lasseter récidive avec *Cars*, le plus extraordinaire de ses films à ce jour (...). *Cars* déborde de trouvailles (...), de clins d'œil, d'humour (...), de merveilleux, de poésie, d'émotions... et de voitures (...). Que vous ayez ou non le



permis, vous allez adorer.

Score - n°6545

Romain Cole

Comme d'habitude chez Lasseter, tout est gracieux, beau sans arrogance, soigné, mais simple. (...) On atteint les limites du langage quand on parle d'un film Pixar (...) **Cars** est naturel, évident. Parfait.

Rolling Stone Magazine - n°41

Gregory Alexandre

Le rendement régulier de Pixar laisse toujours craindre que le meilleur est déjà passé, mais **Cars** prouve encore le contraire. (...) Lasseter tire un dessin animé d'une exceptionnelle beauté plastique, mélange de courbes scintillantes et de lignes d'horizons poudreuses. (...) **Cars** est un film démodé. Sublimement démodé.

CinéLive - n°102

Marc Toullec

(...) Une animation éblouissante de virtuosité, une imagination effervescente, un souci maniaque mais jamais pesant du détail, un rythme endiablé mais qui sait toujours ralentir (...) un humour généreux. Une nouvelle grande réussite des studios Pixar.

Positif - n°544

Hubert Niogret

Chaque tranche d'âge trouve son compte dans ce tourbillon : tous les goûts humoristiques sont satisfaits (de l'amateur de l'humour potache à celui d'humour référentiel cinéphilique) (...). C'est dans ce tendre portrait d'une bande de *misfits*, de *freaks*, et

de *mavericks*, dans cet appel à reconnaître la valeur humaine de ceux que la société des grands axes routiers considère d'habitude comme des ploucs (...), que Lasseter brille toujours.

Mad Movies

Arnaud Bordas

(...) une fois de plus, le festin visuel est au rendez-vous, **Cars** réussissant à nous rendre familière et évidente l'anthropomorphisation d'un univers graphique (celui des voitures) qui ne l'était pas forcément sur le papier (...), tout en offrant un spectacle d'une classe visuelle époustouflante (...).

ENTRETIEN AVEC JOHN LASSETER

Comment cette histoire un peu personnelle vous est-elle venue à l'esprit ?

J'ai grandi à Los Angeles, où la voiture est reine. Ma mère enseignait l'art et j'ai toujours adoré dessiner. Mon père travaillait pour un concessionnaire et vendait des Chevrolet. Je travaillais avec lui le week-end et l'été. C'était l'époque des grosses voitures américaines. Elles me fascinaient et je n'arrêtais pas d'en dessiner. Ce film mêle donc les deux passions que m'ont transmises mes parents.

Son message est également né d'une leçon que j'ai moi-même apprise. Entre 1990 et 1999, j'ai travaillé sur les trois premiers longs métrages de Pixar, **Toy Story**, **1001 Pattes** et **Toy Story 2**,

et je suis devenu père de cinq enfants. Un jour, ma femme m'a dit qu'ils entreraient à l'université avant que j'aie eu le temps de les voir grandir. Elle avait raison, alors, après **Toy Story 2**, à l'été 2000, j'ai pris des vacances. Nous avons acheté un camping-car et nous avons parcouru les Etats-Unis sans itinéraire précis, au gré de nos envies. Après avoir trempé nos pieds dans l'Océan Pacifique, nous nous sommes dirigés vers l'Est dans l'idée d'atteindre l'Océan Atlantique un jour, quelque part, et d'y tremper nos pieds avant de rentrer chez nous. Je voulais que mon prochain film ait pour personnages des voitures, mais je n'avais pas encore d'histoire. Elle m'est venue cet été-là, où j'ai appris à voir la vie comme un long voyage plutôt qu'une course contre le temps. Tous nos exploits et nos trophées ne valent rien sans la présence et le soutien de ceux qu'on aime.

Le film parle donc plus de voyage que de voitures...

Exactement. Malgré les nombreuses scènes d'action, il s'agit avant tout d'une histoire émouvante et très personnelle. Voyant mon enthousiasme face au projet, ma femme, qui ne partage pas ma passion pour les automobiles, m'a dit de veiller à ce que le film touche aussi ceux qui ne voient dans la voiture qu'un simple moyen de déplacement - soit 99 % des automobilistes, selon elle.

Nous avons travaillé dans cet esprit tout en respectant les caractéristiques de chaque véhi-



cule pour ne pas décevoir les fans et rendre le film crédible. Les réalisateurs ont tendance à montrer des courses de voitures complètement surréalistes. Pour éviter cela, j'ai fait des études précises avec des experts sur les formes et couleurs, le bruit des moteurs. Je tenais à rester réaliste même si, dans **Cars, quatre roues**, les voitures sont avant tout des personnages qui parlent, bougent et portent l'histoire.

Connaissez-vous la Route 66 ? Quel travail de recherche avez-vous effectué ?

Le travail de recherche est primordial. Le film parle des routes nationales américaines et de leur histoire. Les plus anciennes desservait les petites villes de campagne. Le long de ces grandes routes, dans chaque ville, il y avait des petits restaurants proposant des spécialités régionales - rien à voir avec les grandes chaînes de restauration que nous connaissons aujourd'hui.

Le réseau autoroutier permet de se déplacer d'un point à un autre le plus vite possible. Grandes, plates et agréables, ces routes se sont multipliées, envahissant les vallées, traversant les montagnes. Elles contournent les agglomérations afin de nous faire gagner du temps. Cependant, elles se ressemblent toutes et, d'un bout à l'autre des Etats-Unis, il est désormais possible de s'arrêter dans le même restaurant pour y manger le même hamburger. On ne passe plus dans les communautés rurales, qui se meurent.

Leurs habitants aimaient se lever chaque matin sans savoir quelle rencontre surprenante ils allaient faire. Ils n'avaient pas besoin de se déplacer. Le monde venait à eux mais, sous prétexte de permettre aux automobilistes de gagner du temps, cela leur a été retiré. Leur histoire nous a beaucoup touchés lorsque nous avons parcouru la Route 66. Certains vivent tant bien que mal, beaucoup ont déserté la campagne pour s'installer sur la côte ouest.

Comment vos voitures sont-elles devenues des personnages ?

Pour donner vie à des objets inanimés, il faut d'abord définir la tête pour déterminer les mouvements du corps et créer l'illusion que le personnage pense. En général, quand on va vers un objet, on commence par le regarder. Nous utilisons ce principe afin de faire croire que les déplacements de nos personnages sont induits par la pensée.

Les phares nous apparaissent assez naturellement comme des yeux. La tête est à l'avant et le corps à l'arrière. Le personnage se profile un peu comme un serpent. Or, il est difficile de donner une impression de longueur. En plaçant les yeux sur le pare-brise, c'est l'ensemble de la voiture qui forme la tête. Le capot symbolise le nez et la bouche se situe au niveau de la calandre et du pare-choc. Cela donne une voiture un peu plus vivante, à la manière d'un personnage à quatre pattes.

Nous tenions à rester fidèle

à la matière : le spectateur doit considérer les voitures à la fois comme des personnages à part entière et de véritables automobiles. Grâce aux images de synthèse, nous avons la possibilité de créer de vrais reflets chromés, de belles couleurs métalliques, des pneus en caoutchouc et des pare-brises qui aient l'air authentiques. Cependant, si on déforme une telle création comme si c'était de la pâte à modeler, elle perd toute sa crédibilité. Les animateurs se sont donc efforcés de préserver l'aspect rigide d'une voiture tout en lui donnant du mouvement. Les roues sont en caoutchouc avec des jantes bien brillantes et lorsqu'elles heurtent un trottoir, le pneu s'enfonce légèrement, comme dans la réalité. Nous avons en outre mis au point un système qui restitue avec réalisme les secousses occasionnées par une route cahoteuse. Les personnages ne se servent pas de leurs roues comme de mains. Ils ne font que se pencher un peu et parler. (...)

Dossier de presse

BIOGRAPHIE

John Lasseter est né à Hollywood et a grandi à Whittier, en Californie. De sa mère, professeur de dessin, il tient sa passion du dessin et de l'animation. Il est encore au lycée lorsqu'il écrit aux studios Disney pour demander un stage. C'est à cette époque que



CINÉMA[s] LE FRANCE

8 rue de la Valse 42100 Saint-Étienne

Le centre de Documentation du Cinéma[s] Le France, qui produit cette fiche, est ouvert au public du lundi au jeudi de 9h à 12h et de 14h30 à 17h30 et le vendredi de 9h à 11h45 et accessible en ligne sur www.abc-lefrance.com

Contact : Gilbert Castellino, Tél : 04 77 32 61 26
g.castellino@abc-lefrance.com



les studios Disney mettent en place un programme d'animation à CalArts, un centre de formation destiné à l'étude de l'art, du dessin et de la photographie. John Lasseter est le second étudiant à être admis à suivre le programme. Il y étudie pendant quatre ans, et les deux films d'animation qu'il réalise, **Lady and the Lamp** et **Nitemare**, obtiennent chacun un Oscar du film d'animation d'étudiants en 1979 et 1980.

Durant ses vacances d'été, pendant ces quatre années, il est stagiaire aux studios Disney, ce qui le mènera à être engagé au département longs métrages d'animation dès son diplôme obtenu, en 1979. Pendant cinq ans, au sein de Disney, John Lasseter participe à l'animation de films comme **Rox et Rouky** d'Art Stevens, Ted Berman et Richard Rich ou **Le Noël de Mickey** de Bunny Mattinson.

Tron, l'ambitieux et novateur film des studios réalisé par Steven Lisberger combinant images réelles et animation par ordinateur, est pour lui un véritable déclic : Lasseter commence à travailler sur son propre projet, avec Glen Keane, animateur comme lui. Ils signent un film de 30 secondes intitulé **Where the Wild Things Are**, inspiré d'un livre de Maurice Sendak, qui démontre avec succès comment des personnages animés selon des techniques traditionnelles peuvent être combinés avec des mouvements de caméra et des décors programmés par ordinateur.

En 1983, sur l'invitation d'Ed Catmull, le fondateur de Pixar,

John Lasseter visite l'unité d'imagerie numérique de Lucasfilm. Il y trouve la confirmation de ses idées et y découvre l'immense potentiel qu'offre la technologie numérique dans le domaine de l'animation. Il quitte Disney en 1984 et entre chez Lucasfilm... pour un mois seulement. L'engagement d'un mois se transforme rapidement en six mois, et Lasseter devient l'un des piliers de la création chez Pixar. Il travaille en étroite collaboration avec Bill Reeves, et imagine une remarquable histoire dont les héroïnes seraient... deux lampes de bureau. **Luxo Jr.**, révolution dans le domaine de l'animation par ordinateur et premier d'une longue série de succès, était né.

Au sein de Pixar, John Lasseter a écrit et réalisé plusieurs courts-métrages et publicités pour la télévision à base d'images de synthèse. Les plus connus sont **Luxo Jr.**, qui a été nommé à l'Oscar en 1986, **Red's Dream** en 1987, **Tin Toy**, qui a remporté l'Oscar du meilleur court-métrage d'animation en 1989, et **Knick Knack** en 1989. Parmi ses autres créations figurent aussi la conception et l'animation du spectaculaire chevalier de vitrail du film **Le secret de la Pyramide**, produit par Steven Spielberg et réalisé par Barry Levinson en 1985.

John Lasseter a marqué l'histoire du cinéma en 1995 en signant la réalisation du premier long métrage d'animation entièrement réalisé en images de synthèse, **Toy Story**, pour lequel il a reçu un Oscar spécial. Il a obtenu de

nouveaux succès en tant que réalisateur de **1001 Pattes** en 1998, avec Andrew Stanton, puis de **Toy Story 2** en 1999. Il est le producteur exécutif de **Monstres & Cie** de Pete Docter, Lee Unkrich et David Silverman, film de 2001 nommé à l'Oscar, avant de devenir celui pour **Le Monde De Nemo** en 2003. En 2005, il réalise **Cars - Quatre Roues**, l'histoire d'une voiture de course qui découvre que la vie ne se résume pas à franchir la ligne d'arrivée et à gagner des trophées.

www.commeaucinema.com

FILMOGRAPHIE

Courts métrages :

Lady & the Lamp	1979
Nitemare	
Luxo Jr.	1986
Red's Dream	1987
Tin Toy	1988
Knick Knack	1989

Longs métrages :

Toy Story	1995
1001 Pattes	1998
Toy Story 2	1999
Cars	2005

Documents disponibles au France

Revue de presse importante
Positif n°544
Fiches du cinéma n°1825