

Fiche technique

USA - 2004 - 1h30

Réalisateurs :

Chris Wedge, Carlos Saldanha

Scénario :

David Lindsay-Abaire

Lowell Ganz

Babaloo Mandel

Ron Mita

Jim McClaine

Montage :

Tim Nordquist

Avec les voix françaises de :

Vincent Cassel

(Rodney)

Monica Bellucci

(Cappy)

Jean Rochefort

(Bigweld)

Edouard Baer

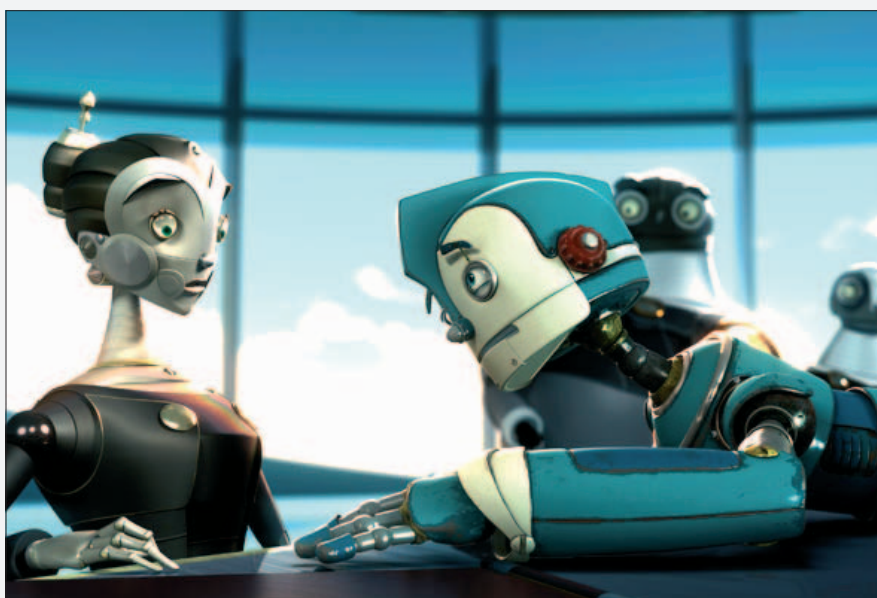
(Ratchet)

Virginie Efira

(Piper)

Elie Semoun

(Fender)



Résumé

Rodney est un jeune robot. Il vit dans un petit village et décide un jour d'aller à Robot Ville, pour rencontrer un de plus grands inventeurs du monde, Bigweld. Mais son parcours va devenir une véritable aventure, remplie de surprises.

Vous rencontrerez : le jeune et génial inventeur Rodney Copperbottom, qui ne rêve que d'aider ses semblables ; la belle et dynamique Cappy dont notre héros tombe amoureux au premier regard ; l'odieux industriel Ratchet qui ne sort jamais de sa très méchante maman ; le savant Bigweld, un illustre inventeur légèrement égaré ; la petite collectivité des «Rouillés» et ses chefs de file Fender et Pipe Pinwheeler et bien d'autres encore...

L'avis de la presse

Positif - Eithne O'Neill

Wedge est passé maître dans l'animation informatique et marie la prouesse technique à l'humain. En pastels de coupe glacée, surgissent les clins d'oeil au western, au thriller, à la comédie musicale. [...] Un pastiche de Kelly, avec «Chantant dans la graisse», une bataille à la Jackson, une séquence de dominos, une finale punk et junk suscitent rires et plaisir. Moments jouissifs.

L'Ecran Fantastique - Pascal Pinteau

Tout au long de cette aventure, on est émerveillé par le soin apporté aux moindres détails de l'image [...] et charmé par les trouvailles poétiques qui émaillent l'action. [...] **Robots** est un grand film d'animation, un «classique instantané».

Le Point - Olivier De Buyrn

Nourrie de gags, de situations absurdes et de références à la réalité contempo-

L E F R A N C E

raine, cette fiction confirme la richesse du cinéma d'animation actuel.

Ciné Live - Christophe Chadeaud
Un univers exaltant et lumineux, vibrant aux tons d'un graphisme parfait, pour une aventure amusante et diablement entraînante.

TéléCinéObs - Bernard Archour
Robots est la meilleure nouvelle qui nous soit parvenue depuis longtemps en matière d'animation américaine. Preuve éclatante que l'invention, la recherche graphique, l'insolence politique et le sens des réalités sociales n'ont pas dit leur dernier mot à Hollywood, l'histoire de ce jeune androïde confronté aux dérives du capitalisme arrache autant d'éclats de rire qu'il affole les méninges.

Paris Match - Christine Haas
Le scénario plus ludique que de pure science-fiction est un peu léger mais compensé par un univers visuel époustouflant. Le charme de cette comédie repose avant tout sur sa formidable originalité.

Zurban - Véronique Le Bris
Doté de véritables morceaux de bravoure [...] le film séduit grâce au soin apporté au dessin et au choix des voix aussi pertinent dans la version originale qu'en français.

Le Figaro - Emmanuèle Frois
Il s'agit d'un nouveau long-métrage d'animation en images de synthèse à la mécanique bien huilée, aux gags pleins de ressorts.

MCinéma.com - Anthony Clément
Chris Wedge livre un film à la virtuosité technique ébouriffante. Constellé de trouvailles innombrables, le récit est un joyeux chemin où l'on navigue entre jolies surprises et francs sou-

rires, plongé dans un univers aussi beau qu'original. Non content d'offrir un spectacle magnifique qui frôle parfois la surenchère, le réalisateur construit un joli plaidoyer contre l'eugénisme en transposant à bon escient la lutte des classes.

Studio Magazine - Thierry Cheze
Wedge réussit à dépoussiérer l'univers pourtant ultra-classique du film de robots, avec pour arme le sens du merveilleux, la précision du clin d'oeil cinéophile, l'art du casting [...] et le goût du spectaculaire.

Rolling Stone - Grégory Alexandre
La recette est depuis longtemps éprouvée par les magiciens de Pixar mais elle fonctionne bien ici, rehaussée par une image sublime, aérienne et exquisément colorée, et un humour monté sur ressorts. Certains morceaux de bravoure rappellent même la course aux 100 000 portes de **Monstres & Cie**, et ça, c'est vraiment un compliment.

Brazil - Caroline Vié
L'homme qui nous avait pris au débotté avec **L'Age de glace** allait-il être capable de renouveler sa performance ? La réponse est oui ! Oh que oui ! Wedge et son complice Carlos Saldanha ont créé de toute pièce un monde mécanique d'une incroyable richesse visuelle. [...] Il leur suffira maintenant de faire un tout petit effort du côté scénario (un peu trop classique).

Score - Miguelito
Imaginez alors que **Le Magicien d'Oz** rencontre **Metropolis**, Buster Keaton et Chaplin. L'aventure de Rodney, petit robot qui part à l'assaut de ses rêves et de la grande ville, devient donc un voyage émouvant et drôle, amplifié par la beauté de ce

monde numérique.

Libération - Michel Roudevitch
Sans leur retirer pour autant leur tonus, ni leurs atouts tridimensionnels, les **Robots** de Chris Wedge ne se situent quand même pas (fond et forme) à des années-lumière du récent **Futurama** télévisuel de Matt Groening (le papa des Simpson), voire d'un non moins estimable **Robostory**, un feuilleton de la télé des familles françaises datant des années 80.

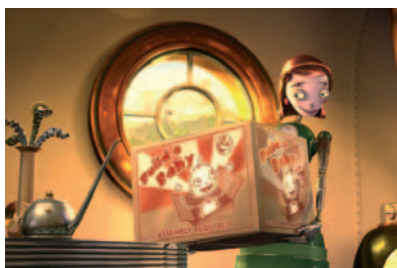
Le Monde - Thomas Sotinel
On reniflera donc un peu d'air du temps (vive Henry Ford, à bas les fonds de pension) sous le décorum de synthèse et les répliques bien senties, proférées par des stars que l'on ne voit pas (Ewan McGregor et Halle Berry pour la version américaine, Vincent Cassel et Monica Bellucci pour la version française) mais dont les noms éclatent en gros caractères sur les affiches.

Télérama - Cécile Mury
Bourré de trouvailles rigolotes (libations à l'huile de moteur...), le conte a du rythme et du ressort. [...] Même s'il n'atteint jamais le formidable degré de dinguerie de certaines séquences de **L'Age de glace**, cet allègre divertissement passe sans encombre le contrôle technique.

Chronic'art.com - Alex Masson
Dans **Robots**, on ne sait plus où donner des yeux tant la texture des personnages métalliques ou les décors tentaculaires d'une mégapole sont somptueux. Mais ce sens du visuel s'avère très vite un trompe-l'œil dès lors qu'il s'agit de placer des enjeux narratifs.

Cinéastes - Marie-Pauline Mollaret
On sent bien que la création de cette

société entièrement peuplée de robots est le cœur du film, le postulat de départ qui a séduit les scénaristes. Ils s'en sont donné à cœur-joie, imaginant un univers démesuré et rutilant [...] Hélas, pour donner un peu de cohésion à toutes ces réussites, il fallait un récit qui tienne la route, et celui proposé par Chris Wedge et son équipe n'est jamais à la hauteur du décor.



Notes

À quoi pourrait ressembler un univers peuplé exclusivement de robots ? Quel en serait le mode de fonctionnement ? Comment ces créatures agiraient-elles ? Ce sont là quelques-unes des questions que le réalisateur Chris Wedge et le célèbre auteur et illustrateur des livres pour enfant William Joyce se posèrent à l'origine du projet **Robots**. Les deux hommes -réunis par Chris Meledandri, président de Twentieth Century Fox Animation- s'étant immédiatement retrouvés sur la même longueur d'onde, les idées ne tardèrent pas à fuser.

Chris Wedge :

«Il fallait d'abord définir un cadre, et j'ai pensé qu'un monde mécanique serait propice à mon imagination. Les robots ont inspiré quantité de films, principalement de science-fiction, mais Bill Joyce et moi souhaitions créer quelque chose de différent : un monde de fantaisie, haut en couleur, peuplé de personnages mécaniques. Ce serait un univers purement arti-

ficiel, créé pour la circonstance. Nous ne pourrions donc nous appuyer sur aucune image de référence : pas question de reproduire un paysage glaciaire, des poissons ou des fourmis, etc.»

Joyce releva le défi avec autant d'enthousiasme que Wedge, tout en mesurant parfaitement les enjeux : «J'avais dit un jour que mon plus grand plaisir serait de dessiner un monde de A à Z. Avec **Robots**, j'ai été servi !»

À la rencontre des Robots

À quoi ressemble un robot ? Le cinéma de science-fiction et les séries télévisées ont souvent représenté ces androïdes avant qu'ils ne commencent à faire (timidement) leur entrée dans notre quotidien. Certaines de ces créatures mécaniques inspiraient l'inquiétude, d'autres suscitaient une franche hilarité. Pour Wedge, l'enjeu était d'en inventer de nouvelles, en se démarquant de toutes les représentations antérieures.

Pour cela, il fallait à la fois respecter l'intégrité de la machine -résister à la tentation de l'anthropomorphisme- et permettre aux robots d'exprimer des émotions aussi riches et intenses qu'un être vivant. Un compromis pour le moins délicat...

En dessinant certains personnages-clés du film, William Joyce leur inventa des physionomies pleines d'humour et de fantaisies. Le travail des comédiens et des animateurs, associé aux vertus spécifiques des logiciels Blue Sky, fait passer à l'image cette dimension ludique chère à Wedge.

L'animation

L'équipe Animation, supervisée par James Breshan et Mike Thurmeier, joua, au même titre que les doubles, un rôle déterminant dans la création des personnages. «Les acteurs nous fournissent la voix qui donnent vie aux robots» explique Breshan, «mais ce sont les animateurs qui donnent une âme à ceux-ci». Les animateurs consacèrent d'abord plusieurs mois à tester les expressions et les mouvements des robots. Dans le cas de Rodney, ils allèrent jusqu'à visionner d'anciens films de James Stewart pour étudier la démarche à grandes enjambées de ce génial comédien. Le développement des personnages fit également appel aux arts et techniques de la pantomime et des marionnettes. Ce travail fut régulièrement passé au crible lors de séances collectives, portant sur des plans spécifiques, voire sur une simple image. L'équipe «Matériaux» de Blue Sky eut également une part importante dans l'invention du look des robots. Ainsi que l'explique Michael Eringis, superviseur de ce département : «Nous enrichissons les caractéristiques physiques des robots à l'aide de petites touches qui font partie de la vie : une salissure, des ébréchures, une tache de rouille... autant de détails qui donnent du relief à ces machines.»

Pour choisir les signes d'usure les plus appropriés, l'équipe de Matériaux réunit une documentation photo et étudia le vieillissement des machines et des métaux. Le logiciel de rendu Blue Sky aida considérablement l'ensemble de l'équipe à donner vie aux personnages et à leur environnement. Le studio élaborera notamment une

interface sur le net, permettant aux dessinateurs de faire circuler leurs travaux et, par exemple, de s'échanger des « membres » de robots. Un autre instrument Blue Sky fut mis à contribution pour générer des « figurants » dans les scènes de masse.

Bienvenue à Robot Ville

Robot Ville est une magnifique métropole, un royaume mécanique dressé vers le ciel. Les diverses strates de cette société hautement hiérarchisée sont ainsi disposées :

À l'étage inférieur, se situe le monde Préindustriel de Madame Gasket, caractérisé par une surabondance de poutrelles métalliques et de lourdes structures de soutènement.

Au 2ème niveau, le monde des « Rouillés ». Un peu plus accueillant, mais fait de bric et de broc, c'est l'univers de la débrouille, de la survie au jour le jour.

Au 3ème niveau, nous découvrons l'habitat et le lieu de travail de la classe moyenne.

Au dernier étage, le paradis épuré de l'élite de la société robotique : financiers, décideurs, grands industriels, etc.

Steve Martino : « Robot Ville, comme toute grande agglomération, est un cocktail de styles, allant de l'Art déco aux années cinquante et au design contemporain le plus épuré. C'est également une ville qui aime à exposer ses rouages, à l'instar de certaines montres transparentes. »

Les objets ou accessoires les plus ordinaires affichent ici des conduites pour le moins surprenantes. À la fin

d'une rude journée de labeur, le réverbère s'en retourne chez lui d'un pas lourd, sa gamelle sous le bras.

Une bouche à incendie sur laquelle un chien s'apprête à lever la patte proteste et invite ce dernier à dégager. « Nous avons réuni dans le film quantité de ces objets quotidiens auxquels nous avons prêté des comportements amusants et inattendus », explique Joyce.

L'esprit du dessinateur Rube Golcberg, inventeur de machines farfelues d'une ahurissante complexité, imprègne aussi cette ville, notamment son Crosstown Express aux gigantesques compartiments sphériques, qui réservera quelques surprises à Rodney.

Le réalisateur

Chris Wedge

Diplômé en animation par ordinateur de l'University of Ohio, Chris Wedge débute sa carrière comme animateur sur **Tron** des studios Disney, l'un des premiers films à utiliser des séquences animées dans son intrigue en 1982.

Co-fondateur des studios d'animation Blue Sky en 1987 dont il occupe également le poste de vice-président du développement créatif, Chris Wedge collabore ensuite à l'animation du délirant **Joe's apartment** (1996), puis à celle d'**Alien, la résurrection** (1997). En 1998, il passe à la réalisation sur le court métrage d'animation **Bunny**, récompensé d'un Oscar en 1999.

Nouvelle réalisation en 2002 avec **L'Age de glace** qui obtient un franc succès aux Etats-Unis.

Carlos Saldanha

Titulaire d'une maîtrise d'animation de la School of Visual Arts de New York, Carlos Saldanha rejoint les rangs du studio d'animation Blue Sky en 1993. Il y supervisera les séquences d'animation de **Joe's apartment** en collaboration avec Chris Wedge, puis dirige les scènes animées de **La Guerre des fées** de Michael Ritchie en 1997 et de **Fight club** (la scène des pingouins) de David Fincher en 1999.

En 2002, Carlos Saldanha retrouve Chris Wedge en tant que co-réalisateur du film d'animation **L'Age de glace**.

www.allocine.fr

Filmographie

court métrage :	
Bunny	1999
longs métrages :	
L'Age de glace	2002
Robots	2004

Documents disponibles au France

Revue de presse

Pour plus de renseignements :
tél : 04 77 32 61 26
g.castellino@abc-lefrance.com