

LA PLANETE SAUVAGE

SYNOPSIS :

La planète Ygam est habitée par des géants androïdes de douze mètres de haut, les Draags, qui ont atteint un très haut niveau de connaissance scientifique. D'un naturel paisible, ils consacrent leur vie à la réflexion, l'étude et les loisirs. Les Oms sont pour eux de minuscules animaux familiers. Tiwa, la fille du Grand Édile des Draags, recueille un bébé Om qu'elle appelle Terr et qui peu à peu apprend à lire et écrire et acquiert les connaissances des Draags. Adolescent, il s'enfuit et est recueilli par le chef d'une horde d'Oms sauvages qui vit de rapines, dans un parc abandonné. Les Draags, inquiets de la prolifération de ces éléments incontrôlés, décident de les détruire mais les Oms, sous la conduite de Terr, réussissent à construire leurs propres engins interplanétaires et à atteindre la Planète sauvage. Là, ils découvrent le grand secret de la "méditation" des Draags, nécessaire à leur survie. Enfin convaincus de l'intelligence des Oms (et conscients de leur propre vulnérabilité), les Draags leur accordent leur estime et souhaitent sceller un accord pour la paix et la collaboration entre les deux peuples. Terr et son peuple vivront désormais libres et respectés des androïdes géants qui redeviennent leurs amis.

REFERENTS CULTURELS :

Ce film incarne une époque : l'après mai 68, les « paysages sonores » au synthétiseur, l'esthétique des années 70.

MISE EN RESEAU :

Avec des livres écrits par René Laloux : *Ces dessins qui bougent* 1892-1992, cent ans de cinéma d'animation, Dreamland, 1996.
Au secours !... je suis né, Nuits rouges, 2000.

Avec des dessins de Roland Topor :

FICHE TECHNIQUE:

Réalisateur : René Laloux

Scénario : René Laloux, Roland Topor, d'après le roman *Oms en série* de Stefan Wul

Genre : Animation – science-fiction – dramatique

Dessins originaux : Roland Topor

Musique : Alain Goraguer

Date : 1973

Durée : 1h12

Pays : France/ Tchécoslovaquie

CARACTERISTIQUES :

Film d'animation de science-fiction.

- Ce film est l'adaptation très réussie d'un roman : *Oms en série* de Stefan Wul, (édition originale Fleuve Noir, Paris, 1957)

- C'est le point de vue de Terr sur la situation qui constitue le commentaire.

- La mise en scène procède comme une peinture en mouvement, les couleurs sont importantes, omniprésentes : étranges personnages bleus, poudre orangée s'échappant d'une caisse volée ou poudre noire soufflée par Tiwa au nez de Terr, lumières habillant tour à tour de bleu, de rouge et de jaune les silhouettes de la fillette et de son père, ...

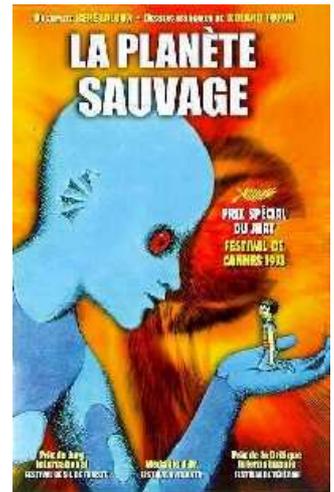
APPROCHE TECHNIQUE (plans, prises de vue particulières, points de vue, cadrage, scènes à exploiter,...)

- Les bruitages et la musique soulignent souvent l'inquiétude que peuvent ressentir les Oms sauvages.

- Le cadrage change bien sûr selon qu'on se place du côté d'un Draag ou d'un Om, mais la différence d'échelle et la fragilité des Oms sont particulièrement rendues lors des scènes de leurs pérégrinations nombreuses, dans des paysages désertiques.

Le spectateur a l'impression d'assister à des déambulations de fourmis !

AFFICHE :



ELEMENTS POUR UN DEBAT :

Comment Terr réussit-il à s'enfuir et à réconcilier Draags et Oms ?

Le débat pourra permettre de prendre conscience des dangers de l'incompréhension de l'autre, de la non-communication et de la peur qu'elle engendre.

Le film délivre un message humaniste qui s'appuie sur un hymne au savoir et à l'éducation. En effet c'est par l'éducation que Terra arrivera à établir la paix entre les deux peuples.

PROLONGEMENTS:

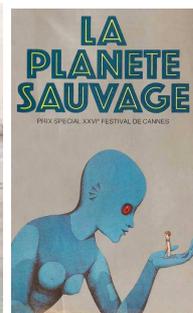
Arts du visuel : Sommes-nous dans un rêve ou bien dans un cauchemar ?

L'univers graphique de Roland Topor est très intéressant et permettra d'aborder la peinture de Jérôme Bosch et l'univers des peintres surréalistes comme Yves Tanguy, Max Ernst, Salvador Dali. On pourra aussi montrer Magritte.

Arts de l'espace : aborder l'univers de planètes inconnues : les plantes et les constructions sont très particuliers tout comme le bestiaire fantastique de la planète Ygam.

Pistes de travail :

Avant le film:



- Montrer les deux affiches et commencer à imaginer de quoi il s'agit (date, réalisateur, personnages,...)
- Montrer la scène de la main... qui préfigure l'histoire... les Draags tuent la maman de Terr et il devient orphelin... il sera adopté par Tiwa...

On pourra ainsi noter les différences de taille entre les personnages, proposer aux élèves de poser des hypothèses sur le film à venir sans forcément leur donner la bonne version.

Voir sur le site image : http://site-image.eu/index.php?page=film_fb&id=260&partie=decoupage

- Montrer quelques dessins (bien choisis) de Jean Topor et expliquer que c'est lui qui a réalisé tous les dessins de ce film d'animation.



- Parler de science-fiction : de quoi s'agit-il ? rêve ou réalité ? passé/présent ?
- Présenter Tiwa, la petite fille Draags, la décrire, ...

Après le film :

- faire des liens avec les photographies de Gilbert Garcin et parler des changements d'échelle :



Les lendemains



Le danger des images



Le vent

- Parler de l'univers de Gulliver et comparer : (« Les voyages de Gulliver », Jonathan Swift, 1721)
- Montrer le tableau de Dali intitulé la tentation de Saint Antoine, celui de Jérôme Bosch, « le jardin des délices » (peinture sur bois, 220 x 195 cm, vers 1500, Musée du Prado, Madrid.), comparer ces univers avec celui du film, inventer un nouvel univers, de nouveaux personnages qui auraient pu partager l'affiche avec ceux imaginés par Roland Topor



- voir une ou deux vidéos de Téléchat (Roland Topor)