

La Planète sauvage

René Laloux, France-Tchécoslovaquie,
1973, couleurs



Sommaire

Générique, résumé	2
Biofilmographie	3/5
Autour du film.....	6/8
Bibliographie.....	9
Le point de vue de Xavier Kawa-Topor :	
Le Mystère Laloux	10/18
Déroulant	19/24
Analyse d'une séquence	25/31
Une image-ricochet	32
Promenades pédagogiques	33/37
Annexe	38/39

Ce Cahier de notes sur... *La Planète sauvage* a été réalisé par
Xavier Kawa-Topor.

Il est édité dans le cadre du dispositif *École et Cinéma*
par l'association *Les enfants de cinéma*.

Avec le soutien du Centre national du cinéma et de l'image
animée, ministère de la Culture et de la Communication,
et la Direction générale de l'enseignement scolaire,
le SCÉRÉN-CNDP, ministère de l'Éducation nationale.

Générique

La Planète sauvage, René Laloux,
France-Tchécoslovaquie, 1973
72 minutes, animation, couleurs.

Réalisation : René Laloux.

Œuvre originale : *Oms en série* de Stefan Wul (édition originale Fleuve noir, Paris, 1957).

Adaptation, scénario et dialogues : René Laloux, Roland Topor.

Dessins originaux : Roland Topor.

Graphisme des personnages : Josef Kabrt.

Graphisme des décors : Josef Vana.

Musique : Alain Goraguer.

Chefs animateurs : Jindrich Barta, Zdena Bartova, Bohumil Sedja, Zdenek Sob, Karel Strebl, Jiri Vokoun.

Directeurs de la photographie : Lubomir Rejthar, Boris Baromykin.

Chefs monteurs : Hélène Arnal, Marta Latalova.

Collaboration artistique pour la synchronisation : Hélène Tossy.

Bruitage : Robert Pouret.

Paysages sonores et effets spéciaux : Jean Guérin.

Ingénieurs du son : Jean Carrère, René Renault.

Mixage : Paul Bertault.

Directeur de production : Vaclav Strnad.

Studio d'animation : Studio Jiri Trnka, Kratky film à Prague.

Producteurs : Simon Damiani, André Valio-Cavaglione.

Coproduction : Les Films Armorial - Paris, Service de la recherche ORTF, Ceskoslovensky Filmexport - Prague.

Voix des personnages principaux : Jennifer Drake (Tiwa), Jean Topart (Maître Sinh), Jean Valmont (Terr adulte, le commentateur).

Sortie nationale : le 6 décembre 1973.

Distribution : Connaissance du cinéma.

Résumé

Sur la planète Ygam vivent les Draags, géants humanoïdes à la peau bleue et aux yeux rouges. Ces êtres qui ont atteint les plus hauts sommets de la connaissance mènent une existence de loisir et de méditation. Ils possèdent pour animaux familiers les hommes*, rapportés d'une lointaine planète dévastée. Tiwa, la fille du grand édile des Draags, a recueilli un bébé auquel elle a donné le nom de Terr : les quatre premières lettres du mot « terrible ». La petite créature domestique grandit vite : une semaine draag représente une année pour un homme. Tiwa, comme tout enfant draag, suit un enseignement par « imprégnation directe ». Une connexion fortuite entre l'écouteur de la fillette et le collier de Terr fait du petit homme l'auditeur clandestin de ces leçons : des pans entiers du savoir draag s'impriment dans son cerveau. Bientôt, Tiwa est devenue trop grande pour jouer avec son petit protégé. Terr, délaissé, prend la fuite, traînant derrière lui le précieux écouleur. Dans la nature, il fait la rencontre d'une jeune fille sauvage, Mira. Celle-ci le mène dans un parc abandonné où se cache le clan du Grand Arbre : une bande d'hommes sauvages subsistant grâce à des larcins perpétrés dans les entrepôts draags. Malgré l'hostilité initiale du sorcier, Terr est vite adopté. L'écouteur sert à des leçons collectives grâce auxquelles les hommes s'éduquent. Mais la prolifération de cette population sauvage et sa hardiesse grandissante inquiètent les Draags. Les édiles décident la « déshommission » du parc. Transgressant les ordres, Terr court prévenir le clan rival du Buisson creux. En fuite, les hommes rescapés sont acculés dans un fossé et doivent livrer combat. Un Draag est tué. Émus par l'événement, les édiles optent pour des mesures radicales, tandis que l'exode des hommes a déjà commencé. Guidés par la Vieille qui commande le Buisson creux, les survivants parviennent à une usine de fusées désaffectée. En quelques années, les progrès de leur civilisation ont été tels que les hommes achèvent la fabrication d'engins interplanétaires capables d'atteindre la Planète sauvage où ils espèrent trouver refuge. Les signes avant-coureurs de la grande déshommission précipitent leur départ. Sous la direction de Terr, qui, adulte, a succédé à la Vieille, les hommes s'envolent vers la planète promise. Ils y découvrent le secret de la méditation des Draags et leur vulnérabilité. Confrontés en deux combats meurtriers, sur Ygam et sur la Planète sauvage, hommes et Draags décident d'un accord pour vivre en paix.

*Hommes ou Oms ? Dans le script original du film, reproduit par *l'Avant-scène Cinéma* (n°149-150, juillet-septembre 1974), René Laloux écrit « hommes », contrairement à Stefan Wul qui, dans son roman, utilise « Oms ». Nous respectons ici le choix de René Laloux et renvoyons, à ce sujet, aux *Promenades pédagogiques*.

Biofilmographie

René Laloux tient une place à part dans l'histoire du cinéma. En tant qu'auteur, il est le premier, après Paul Grimault, à avoir relevé en France le défi du long métrage d'animation avec une ambition artistique affichée, face à l'industrie disneyenne. Il est aussi un pionnier de la science-fiction au cinéma : dans ce registre, *La Planète sauvage* précède historiquement *La Guerre des étoiles* comme l'essentiel de la production animée japonaise. Gérard Klein dira à son endroit : René Laloux représente à lui tout seul non seulement tout le dessin animé de science-fiction mais aujourd'hui encore tout le cinéma français de science-fiction. Ses partis pris tranchés, ses options politiques revendiquées, sa générosité dans l'enthousiasme comme dans la colère, ont fait de lui un personnage haut en couleur derrière l'apparence duquel se déguisait un homme sensible, attentif, chaleureux, courageux, tarabulé par les drames de l'humanité, se questionnant sur sa propre capacité à être un jour « utile à son peuple », selon un précepte amérindien qu'il aimait à citer. Un humaniste tel que Noël Simsolo décrivait Roland Topor, autre tenant de l'humour noir : « Pas un humaniste au sens où on l'entend d'habitude, parce que les véritables humanistes, ce sont forcément des pessimistes et non des utopistes. » Préservant sa liberté au prix de multiples ruptures, René Laloux a été, à sa manière, une « conscience » pour l'animation française : à la fois farouchement jaloux de son indépendance et toujours au centre des questions liées à son art. Entre toutes, celle de la « mise en scène » parcourt de façon exemplaire l'ensemble de son œuvre.

René Laloux est né le 13 juillet 1929 à Paris. Il doit quitter l'école à 14 ans à peine et exercer différents petits métiers. Dans le Paris de l'après-guerre, il découvre le théâtre, le jazz, la peinture contemporaine, et se passionne pour le cinéma,

notamment les burlesques américains. Pour fuir des parents déchirés, il part un moment travailler à Brive comme sculpteur sur bois. De retour à Paris, sa découverte enthousiaste du travail du marionnettiste Yves Joly semble décider de sa vocation. Mais le service militaire l'en éloigne.

En 1956, René Laloux entre en tant que moniteur à la clinique « antipsychiatrique » de La Borde à Cour-Cheverny. Le travail novateur des docteurs Jean Oury et Félix Guattari, du point de vue de la thérapie, offre une véritable vie sociale aux pensionnaires. René Laloux y anime un atelier qui aboutit, en 1960, à la réalisation d'un film tourné en 35 mm : *Les Dents du singe*. Scénario, dessins des personnages et décors sont entièrement l'œuvre des malades de la clinique ; la musique est signée Maurice Ohana. Dans sa démarche même, le film est une première. Son succès critique marque un tournant décisif pour René Laloux et correspond au début de sa carrière professionnelle. En recevant le Prix Émile Cohl – équivalent à l'époque, pour l'animation, du Prix Jean Vigo – René Laloux fait la rencontre de Roland Topor, graphiste, peintre et romancier. Entre les deux hommes s'instaure progressivement une complicité artistique et amicale. Elle aboutit, en 1964, à la réalisation d'un second court métrage, *Les Temps morts*, reposant sur « une bonne idée de départ, agressive, anarchiste, un peu fourre-tout, mais très significative de l'univers toporien (...) : les différentes formes de crimes que génère notre monde : individuels et passionnels, ou collectifs et raisonnés par idéologie, fanatisme religieux, raison d'État ou tout simplement par soi-disant goût de la justice ». À l'écran, les dessins de Roland Topor, parcourus par la caméra de Laloux, alternent avec des gravures anciennes et des images d'archives. Les plans d'animation sont rares. La musique est composée par Alain Goraguer, le texte de Jacques Sternberg est dit par

Roland Dubillard. Avec *Les Escargots* en 1965, poème surréaliste teinté d'humour noir, le duo Laloux-Topor récidive et signe un coup de maître. Le film est réalisé en papier découpé articulé. Aujourd'hui encore, il est considéré comme l'un des classiques du court métrage d'auteur et compte parmi les plus diffusés dans le monde. Fort de son succès, les producteurs du film, André Vaglio-Cavaglione et Simon Damiani, proposent aux auteurs de se lancer dans la réalisation d'un long métrage : ce sera *La Planète sauvage*, sorti en 1973. Film phénomène, prix de la critique au festival de Cannes et succès public ; point d'orgue de la collaboration entre Roland Topor et René Laloux et première étape, pour ce dernier, d'une ambition tournée vers la production de longs métrages de science-fiction en animation. Afin de soutenir ce projet, un studio d'animation est créé dans la région d'Angers autour de René Laloux. Les premières recherches visent l'adaptation d'un récit de Jean-Pierre Andrevon sur des dessins de Philippe Caza : *Les Hommes-machines contre Gandahar*. Faute de moyens, le projet en restera longtemps au stade d'un simple pilote. René Laloux explore alors, avec Jean-Pierre Dionnet, fondateur de la revue *Métal Hurlant*, la voie de la série télévisée. Son idée initiale est de proposer la réalisation de dix films de 52 minutes adaptant chacun une œuvre de Stefan Wul, auteur français de science-fiction. L'univers graphique de chaque opus doit être confié à un dessinateur de la revue : Mœbius, Druillet, Caza... Le premier film, inspiré de *L'Orphelin de Perdide*, prend finalement la forme d'un long métrage de cinéma, sous le titre *Les Maîtres du temps* (1981), dessiné par Mœbius et dialogué par Jean-Patrick Manchette. Pour des raisons financières, le tournage de ce dessin animé sur cellule a lieu en Hongrie. Le film souffre de toute évidence de son budget réduit, mais la magie opère : Laloux confirme son sens du récit et des personnages, sa maîtrise poétique du temps, et manifeste une attention particulière à la composition des univers sonores. Le réalisateur nourrit alors différents projets : une adaptation d'un récit de Serge Brussolo, *À l'image du dragon* ; un long métrage et une série avec Jacques Colombat sous le titre *Le Parapluie qui parlait du nez*... En 1985, il se lance, en compagnie du producteur Michel Noll, dans une aventure inédite : un magazine télévisé consacré aux courts

métrages d'animation d'inspiration fantastique ou de science-fiction. *De l'autre côté* – c'est le nom de l'émission – propose une collection des plus séduisante de films signés Jean-François Laguionie, Bernard Palacios, Jean Rubak... et permet la production d'œuvres originales comme *Ernest le Vampire* dessiné par François Bruel. Dans ce cadre, René Laloux réalise ses deux courts métrages suivants, dessinés l'un et l'autre par Caza : *La Prisonnière* (1985) et surtout *Comment Wang-Fô fut sauvé* (1987), adapté d'un récit de Marguerite Yourcenar, auquel le réalisateur est très attaché, et pour lequel il bénéficie enfin de moyens conséquents. *Wang-Fô* est produit en parallèle d'un long métrage, *Gandahar*, dont la réalisation a débuté en Corée du Nord. C'est l'aboutissement d'un projet de longue haleine, partagé avec Philippe Caza. Gabriel Yared signe, à cette occasion, sa première composition musicale pour le cinéma. Cependant, malgré une sortie conjointe aux États-Unis, le film passe inaperçu. Il devient dès lors très difficile à René Laloux de trouver les moyens de poursuivre son œuvre. « Il est conseillé de ne pas tuer la poule pour voir combien d'œufs elle va pondre. C'est la même chose pour les artistes », écrira-t-il.

René Laloux s'installe à Angoulême où il est appelé pour diriger le laboratoire d'imagerie numérique (LIN) au sein du Centre national de la bande dessinée et de l'image. Cette expérience d'enseignement destiné à de futurs professionnels correspond pour lui à un nouvel enjeu : enseigner, selon ses propres termes, « l'art d'humaniser l'image de synthèse », c'est-à-dire transmettre aux élèves que l'idée prévaut à la forme. Contre la vacuité du spectacle de la technologie livrée à elle-même ou, au mieux, à l'aimable divertissement cartoonnesque, René Laloux n'aura de cesse de promouvoir une certaine éthique de l'art. Cette éthique, il l'expose dans un livre publié en 1996. Avec *Ces dessins qui bougent – 1892-1992, cent ans de cinéma d'animation*, Laloux propose bien plus qu'une histoire mondiale de l'animation : un manifeste esthétique assumant sa subjectivité et son engagement politique, livrant une vision de l'art et de la société toute personnelle, risquée, provocatrice, faite de fulgurances et galvanisatrice d'énergie. Dans ses pages, ce sont tout autant les « dessins » que les

« idées » qui bougent. Le réalisateur et enseignant y rappelle utilement « qu'il est plus facile de divertir ses enfants que de les nourrir », ce qui se comprend au propre comme au figuré. En désaccord avec sa tutelle, René Laloux quitte l'enseignement en 1999, passant le relais au réalisateur Georges Lacroix. Il reste cependant à Angoulême, où il vit dans une relative précarité, et se consacre à l'écriture et à la peinture. Roland Topor a écrit quelques lignes très sensibles sur les aquarelles de Laloux auxquelles il reconnaît un pouvoir imaginaire quasiment cinématographique. « Ses œuvres sont à la fois pénétrables comme des espaces familiers dont l'horizon paraît à portée de main, et impénétrables par ceux qui n'osent pas s'aventurer sans carton d'invitation hors des limites du quotidien. » Avec elles apparaît au grand jour l'univers plastique d'un artiste qui, dans ses films, a toujours laissé le pinceau à un autre (Topor, Mœbius, Caza...). Un univers sonore, à la fois minéral et végétal : une poésie de science-fiction rivée à la ligne d'horizon. Devant les tableaux de Laloux, on pense aux vers d'Henri Michaux : « Et c'est encore l'horizon qui recule... »

René Laloux est mort le 14 mars 2004, un an après s'être évadé de l'hôpital, bien décidé à garder jusqu'au bout la main sur sa propre existence. Il travaillait à un long métrage, sans doute dans le dessein malicieux de décevoir ceux qui pouvaient voir dans son dernier film, *Comment Wang-Fô fut sauvé*, l'œuvre testamentaire d'un vieux sage. Depuis, les fenêtres de son appartement d'Angoulême sont vides, mais il y a toujours, sur le trottoir d'en face, la cabine téléphonique à propos de laquelle il écrivait : « Le rouge me manque. Seule la cabine téléphonique londonienne que je vois par la fenêtre est de cette couleur. Et aussi les voitures de pompiers. Est-ce un signe des dieux ? Allô ! Les pompiers ? Venez-vite : le monde est à feu et à sang ! »



Films de René Laloux

1957	Tic-Tac (cm)
1958	Les Achalunés (cm)
1960	Les Dents du singe (cm)
1964	Les Temps morts (cm)
1965	Les Escargots (cm)
1973	La Planète sauvage (lm)
1975	Le Jeu (cm de commande)
1977	Les Hommes-machines contre Gandahar (pilote de lm)
1981	Les Maîtres du temps (lm)
1984	La Maîtrise de la qualité (cm de commande)
1985	De l'autre côté (magazine télévisé)
	La Prisonnière (cm)
1987	Gandahar (lm)
	Comment Wang-Fô fut sauvé (cm)

Autour du film

La Planète sauvage est un « film phénomène ». Les circonstances de sa production, les enjeux artistiques qui s'y rattachent et l'engouement qu'il déclenche au moment de sa sortie sont exceptionnels. Mais ils témoignent aussi de la précarité du secteur de l'animation en France, souvent contraint par des budgets insuffisants à la délocalisation et aux compromis esthétiques. Par-delà les contingences, René Laloux fait l'expérience de la mise en scène de long métrage, selon deux partis pris fondamentaux, qui resteront chez lui une constante : d'une part, la collaboration avec un dessinateur apportant son propre univers visuel, et, d'autre part, l'adaptation d'une œuvre littéraire de science-fiction.

Le dessinateur : Roland Topor

Touche-à-tout de génie, « Prévert de l'humour noir » selon l'expression de René Laloux, Roland Topor (1938-1997) est né à Paris de parents émigrés 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*, *Fiction*. De 1961 à 1965, il collabore à *Hara-Kiri* dont il partage le goût pour l'humour décapant et cynique et fonde « Panique » avec Arrabal, Jodorowsky, Sternberg et d'autres. « Panique » n'est ni un groupe ni un mouvement artistique ou littéraire ; de l'aveu de ses initiateurs, il s'agit plutôt d'un style de vie, inspiré par le dieu Pan, dieu de l'amour, de l'humour et de la confusion et partagé par des individualités bizarres, excentriques, hors normes. Il scelle en réalité la rencontre de jeunes artistes « bien décidés à marquer le siècle en dépit de la bienséance et des faux-semblants qui dominent alors la culture bourgeoise de France ». L'univers



de Roland Topor est déjà marqué par le surréalisme, la science-fiction et les romans noirs. Peintre, Topor participe à de nombreuses expositions en France et en Europe, dont celle de « Panique » en 1972 au Grand Palais. Une grande rétrospective, *Topor, la mort et le diable*, lui sera consacrée au Münchener Stadtmuseum en 1985. Il touche également au théâtre, notamment en compagnie de Jérôme Savary, tantôt pour le scénario et la mise en scène, tantôt pour les décors et les costumes. On le retrouve aussi à la télévision avec deux émissions décalées, *Merci Bernard* pour les adultes en 1982 (avec Jean-Michel Ribes) et *Téléchat* pour les enfants en 1983 (avec Henri Xhonneux). Tout au long de sa vie, Topor publie bon nombre de livres et de recueils de nouvelles, souvent restés confidentiels, tel *Le Locataire*, dont Polanski tira un film en 1976.

Roland Topor découvre en 1960 *Les Dents du singe* que René Laloux a réalisé avec les malades de la clinique psychiatrique de La Borde. Il fait la connaissance du réalisateur. Une complicité s'instaure qui durera dix ans. Après *Les Temps morts* (1964) et le

succès international des *Escargots* (1965), les producteurs André Vaglio-Cavaglione et Simon Damiani invitent les deux hommes à réfléchir à un long métrage. Laloux et Topor forment tout d'abord le projet d'une adaptation « non expurgée » du *Gargantua de Rabelais*. Mais sceptiques sur l'accueil que pourraient y réserver leurs producteurs, notamment au vu du budget nécessaire, les deux hommes portent finalement leur choix sur un roman de Stefan Wul, *Oms en série*, paru en 1957 aux éditions Fleuve noir, et relevant d'un registre pour lequel ils se passionnent l'un et l'autre : la science-fiction.

Stefan Wul et l'œuvre originale

L'œuvre romanesque de Stefan Wul (1922-2003) occupe une place à part dans la littérature française de science-fiction. L'auteur, Pierre Pairault de son vrai nom, est chirurgien dentiste et consacre ses matinées à l'écriture. Il fait une apparition remarquée sur la scène française au milieu des années 1950 en livrant, en seulement trois ans, onze romans qui restent aujourd'hui comme autant de classiques. *Niourk*, *Oms en série* ou *L'Orphelin de Perdiide* offrent parmi les plus beaux paysages créés par l'imagination humaine. La plume de Wul, d'une spontanéité rare, rend tout possible : décors grandioses, monstres insensés nés d'une imagination en totale liberté. Les récits sont vifs, animés, imagés. Ses odyssées spatio-temporelles, apparemment taillées pour le cinémascope, recèlent une part plus précieuse : tout en croisant incidemment les sillons de notre inconscient collectif ou ravivant les questions qui taraudent l'humanité, elles gardent une forme de proximité chaleureuse, une intimité avec le lecteur qui les rend durablement attachantes. Une poésie sensible les anime qui en constitue, en définitive, la véritable chair. « Ma science-fiction est faite pour rêver » dit simplement l'auteur. Suite à cette période exceptionnellement féconde, Stefan Wul cesse d'écrire pour se consacrer à ses patients. Durant cette période de silence, son œuvre devient culte pour de nombreux amateurs. Les rééditions s'enchaînent. En 1977, Wul fait un bref retour avec *Noô* dont la publication est en elle-même un événement. Les adaptations cinématographiques de ses œuvres, signées René Laloux – après *La Planète sauvage*, *Les Maîtres du temps* en 1981 – ajoutent encore à sa popularité. Ses œuvres complètes paraî-

tront finalement en deux volumes aux éditions Claude Lefranq en 1996.

Oms en série, dont est adaptée *La Planète Sauvage*, est le cinquième roman de Stefan Wul. René Laloux et Roland Topor en proposent une version à la fois fidèle et libre. Du récit original, ils conservent l'argument fondamental : sur la planète Ygam habitée par les Draags, géants bleus aux yeux rouges, les humains, asservis et domestiqués, sont devenus des Oms, des êtres dégénérés au service de leurs nouveaux maîtres ; mais peu à peu, menés par le jeune Terr, ils trouvent les moyens de leur émancipation. Pour ce qui est de la trame narrative, le film s'attache essentiellement à la première période du roman ; la suite – c'est-à-dire l'odyssée des Oms – est jugée plus faible par Laloux et Topor. Des motifs nouveaux, visuels et dramaturgiques, viennent enrichir l'univers de Wul avec lequel ils entrent en osmose, offrant au final l'impression idéale d'une œuvre collective. Stefan Wul n'a pourtant pas directement participé à l'écriture du script : il ne rencontre René Laloux et Roland Topor qu'à une seule occasion, en 1966. La réussite de l'adaptation est à mettre au crédit du réalisateur, dans sa capacité à accoucher le génie débordant de Topor et à faire consoner deux univers singuliers, l'un littéraire, l'autre graphique, créant ainsi l'espace propre du cinéma.

Exil à Prague

Pour écrire le scénario, René Laloux et Roland Topor partent s'isoler à la pointe de Belle-Île. Là, aiguillonné par Laloux, Topor réalise une série de dessins préparatoires qui débouchent sur une suite d'idées auxquelles son complice apporte liaison, transition et rythme. Le scénario prend forme. Le titre, *La Planète sauvage* est proposé par Topor. Très vite, ce dernier, lassé par le travail « besogneux » que nécessite l'animation en elle-même (storyboard, lay-out) s'éclipse, laissant Laloux seul aux commandes. La production prend alors la forme d'une épopée au long cours, entre Paris et Prague où les premiers essais d'animation débutent en mars 1968. La Tchécoslovaquie, qui est à l'époque le principal foyer européen de l'animation, vient en effet de signer un accord de coproduction avec la France dont le projet de *La Planète sauvage* bénéficie en premier chef. L'avantage d'une telle délocalisation est avant tout économique : la main-

d'œuvre locale très compétente est peu chère. Unique Français sur place, René Laloux mène à Prague, quatre ans durant, une lutte solitaire et de chaque instant contre la sclérose bureaucratique et le défaitisme ambiant. L'un de ses premiers soucis est de trouver un dessinateur qui puisse assurer un relais graphique entre les dessins préparatoires de Topor et les plans finaux du film. Il s'adjoint pour ce faire les talents de Josef Kabrt qui, sans trahir le trait toporien original, en propose une adaptation graphique propice à l'animation. Selon le récit de Laloux lui-même, à la découverte des premiers rushes, l'équipe artistique, initialement récalcitrante, se prend d'intérêt pour le film et la réalisation est finalement portée par l'enthousiasme et la fierté collective. Pourtant le réalisateur, jugé trop lent et dépensier, doit sacrifier aux producteurs tchèques dix minutes de son film, à jamais amputé.

La technique : le papier découpé en phases

« Technique du pauvre », l'usage du papier découpé se répand chez les réalisateurs d'animation au lendemain de la Seconde Guerre mondiale, dans une Europe exsangue. Certains artistes, en privilégiant le graphisme au préjudice du mouvement, cherchent à transformer leur handicap en avantage. En France, Henri Gruel, avec *Martin et Gaston* (1953), ouvre la lignée artistique où s'illustrent notamment Jan Lenica, Jacques Colombat, Jean-François Laguionie et Bernard Palacios. En 1967, Walérian Borowczyk est le premier réalisateur de cette « école du papier découpé » à signer un long métrage : *Le Théâtre de M. et Mme Kabal*.

Pour *La Planète sauvage*, Laloux parvient à imposer l'usage technique du papier découpé en phases : les personnages sont dessinés sur des feuilles de bristol très fines, peints à l'encre de couleur et taillés aux ciseaux ; chaque dessin découpé représentant une fraction de seconde dans le mouvement du personnage. Cette technique se distingue fondamentalement du papier découpé classique pour lequel les personnages sont articulés comme des pantins en carton. Elle permet une plus grande fluidité dans l'animation et se rapproche, à ce titre, du dessin animé, tout en préservant ici le relief propre au dessin à la plume, proche de la gravure, qui caractérise le style de Roland Topor.

Cinéma d'animation « adulte »

La Planète sauvage est présentée au festival de Cannes en 1973. « La présidente du jury Ingrid Bergman, raconte René Laloux, déclarait qu'elle ne comprenait pas qu'un film d'animation concoure avec des films d'acteurs. Pour comprendre, il faudrait peut-être avoir un peu d'imagination. » Quoiqu'il en soit, le film triomphe à Cannes et, fait inédit pour un long métrage d'animation, remporte le Prix spécial du jury. Cette consécration, confirmée par le Grand Prix du festival d'Atlanta et le Prix du jury au festival de science-fiction de Trieste, fait de *La Planète sauvage* un film manifeste dont la portée n'échappe alors à personne. Le réalisateur et critique Jacques Doniol-Valcroze écrira ainsi dans *L'Express* (3 décembre 1973) : « Savourons notre plaisir devant ce festival d'imagination, d'intelligence et de poésie. Soulignons surtout qu'il s'agit d'un film qui, certes, peut être vu par les enfants, mais qui est avant tout un film adulte pour les adultes. La chose est rare (...) nous n'avons, la plupart du temps en matière de dessin animé de long métrage, que les sirupeuses niaiseries anthropomorphiques de l'usine Walt Disney. Or, par la pensée comme par la beauté des formes, *La Planète sauvage* va plus loin que 90 % de la production cinématographique courante. Ce que dit le film sur les Draags et les Oms et leur désir final d'aménager leurs planètes de façon vivable et pacifique est singulièrement d'actualité à l'époque du kilomètre 101 et des stades de Grèce ou du Chili. » À sa sortie en France, le film remporte un beau succès public, avec plus de 250 000 spectateurs. On peut croire alors l'animation définitivement « émancipée », évadée du ghetto des « films pour enfants ». Il n'en est rien. *La Planète sauvage* ouvre certes une brèche dans les esprits, mais sa réussite reste isolée. René Laloux en tire une conclusion : « Il est raisonnable de penser que, contrairement aux idées reçues, le cinéma d'animation est un moyen d'expression plus sophistiqué et plus créatif que le cinéma de prises de vues réelles et que le public dit adulte est intellectuellement plus paresseux qu'il ne paraît (...) Cette forme de spectacle cinématographique appelle un public des extrêmes : soit cultivé, soit innocent c'est-à-dire pas encore prisonnier des aliénations et des comportements moutonniers et sectaires de l'âge adulte. » Laloux confiera, à ce titre, que certaines de ses plus grandes joies de réalisateur ont été ses rencontres avec des salles d'enfants.

Bibliographie

René Laloux et *La Planète sauvage*

Nous conseillons tout d'abord la lecture des deux ouvrages écrits par René Laloux. Le premier est un parcours subjectif dans l'histoire mondiale du cinéma d'animation, au gré duquel l'auteur aborde des questions esthétiques essentielles. Le second livre se présente sous la forme d'un recueil d'aphorismes, articles et notes brèves, témoignant du regard que René Laloux porte sur le monde et sur l'art : ses fameuses « idées au logis ».

– *Ces dessins qui bougent – 1892-1992, cent ans de cinéma d'animation*, Dreamland, 1996.

– *Au secours !... je suis né*, Nuits rouges, 2000.

Concernant l'œuvre de René Laloux, nous renvoyons aux différents interviews, films et documents proposés en « bonus » sur le DVD de *La Planète sauvage*. Le livre de Fabrice Blin retrace pour sa part de façon circonstanciée la carrière du réalisateur. Il est ponctué de documents iconographiques rares et d'entretiens avec les principaux collaborateurs de Laloux, parmi lesquels Roland Topor. On trouvera enfin dans *L'Avant-scène cinéma* le script du film avec l'ensemble des dialogues.

– *La Planète sauvage*, DVD zone 2, Arte vidéo, 2001.

– Fabrice Blin, *Les Mondes fantastiques de René Laloux*, Le Pythagore, 2004.

– *L'Avant-scène* n°149-150, juillet-septembre 1974.

Stefan Wul et l'œuvre originale

Les romans de science-fiction de Stefan Wul ont fait l'objet en France de plusieurs éditions. Nous indiquons ici les plus usuelles – notamment pour *Oms en série*, œuvre originale dont est inspirée le film – ainsi que pour chaque titre l'édition originale, entre parenthèses.

– *Retour à « 0 »*, Gallimard Jeunesse, 2000, illustrations de Gilbert Maurel (édition originale Fleuve noir, 1956).

– *Niourk*, Gallimard, 2001 (édition originale Fleuve Noir, 1957).

– *Rayons pour Sidar*, Denoël, 1998 - épuisé (édition originale Fleuve noir, 1957).

– *La Peur géante*, Denoël, 1998 (édition originale Fleuve noir, 1957).

– *Oms en série*, Gallimard, 2000 (édition originale Fleuve noir, 1957).

– *Le Temple du passé*, Denoël, 1996 (édition originale Fleuve noir, 1957).

– *L'Orphelin de Perdide*, Denoël, 1993 (édition originale Fleuve noir, 1958).

– *La Mort vivante*, Denoël, 1996 (édition originale Fleuve noir, 1958).

– *Piège sur Zarkass*, Denoël, 1996 (édition originale Fleuve noir, 1958).

– *Terminus 1*, Denoël, 1994 (édition originale Fleuve noir, 1959).

– *Odyssée sous contrôle*, Denoël, 1993 (édition originale Fleuve noir, 1959).

– *Noô*, Gallimard, 2002 (édition originale Présence du futur, 1977).

Des informations sur l'auteur (bibliographie, entretiens, analyses critiques...) sont consultables sur le site internet d'un passionné : <http://membres.lycos.fr/stefanwul>

L'univers de Roland Topor

Sans pour autant oublier l'abondante œuvre littéraire de Roland Topor, partiellement disponible en librairie, nous nous contentons d'indiquer quelques ouvrages offrant une première découverte de l'univers – notamment graphique – de l'artiste.

– Roland Topor, *Un beau soir je suis né en face de l'abattoir*, Denoël, 2000.

– Roland Topor, *Rébus*, Horay, 2003 (anthologie).

– Collectif, Roland Topor - *Dessins paniques*, Hazan, 2004.

– Laurent Gervereau, *Presque tout Topor*, Alternatives, 2005 (anthologie).

Le « site officiel » de Roland Topor : www.rolandtopor.net

Science-fiction, cinéma et société

Voici quatre ouvrages, parmi d'autres, classés du généraliste au plus spécialisé, ouvrant des pistes de réflexion sur la science-fiction comme miroir de la société contemporaine et de ses interrogations.

– Gilbert Millet, Denis Labbé, *La Science-fiction*, Belin, 2001.

– Jacques Goimard, *Critique de la science-fiction*, Pocket, 2002.

– Alexandre Hougron, *Science-fiction et Société*, PUF, 2000.

– Collectif, *Philosophie et Science-fiction*, Vrin, 2000.

– Sandy Torres, *Les Temps recomposés du film de science-fiction*, L'Harmattan, 2005.





Le Mystère Laloux

par Xavier Kawa-Topor

Le temps ne respecte pas ce qu'on fait sans lui.

Lao-Tseu.

L'image de *La Planète sauvage* qui me touche le plus est celle de Terr, allongé sur le ventre, le visage tourné vers la caméra. Son regard pur, rêveur, son sourire énigmatique expriment une mélancolie propre à l'enfance. Dans le script de René Laloux, Terr a alors sept ans, chiffre que l'on donne symboliquement pour l'« âge de raison », ce moment de l'enfance où le regard que l'on porte sur le monde est censé gagner une acuité nouvelle. Terr fixe la caméra comme s'il regardait derrière l'apparence des choses. Plus exactement, c'est la fixité de son expression, sur cette image arrêtée, qui perce progressivement l'invisible paroi qui le sépare de nous, spectateurs, et force notre pudeur. Troublante est aussi la posture du petit garçon dans son réalisme même : étendu sur le sol, la tête appuyée sur l'avant-bras gauche, l'épaule frôlant le menton, les doigts qui jouent distraitement les uns avec les autres... Tout est douceur dans ce portrait, calme et sérénité enfantine, tranquille abandon. Pourtant, si le sourire du personnage rayonne d'un bonheur simple, il en souligne déjà la fugacité, comme si l'instant se chargeait de sa propre nostalgie.

Terr vient de jouer avec Tiwa. La scène s'offre comme une parenthèse heureuse dans l'existence du petit d'homme, après la mort tragique de sa mère et sa capture par les Draags. Pour la première fois, l'enfant sourit et visiblement s'amuse. Il n'est plus cet « animal savant », au regard triste, manipulé par une fillette au gré de ses caprices. En grandissant, Terr a lié une certaine complicité avec sa jeune maîtresse : dans le jeu, chacun se prête aux facéties de l'autre. Ainsi, Terr, poursuivi par un furieux orage, dans la chambre de Tiwa, est-il tombé à terre.



Immobile, les paupières closes, il mime la mort, manifestant la victoire de sa maîtresse. Cette « mort feinte » n'est pas tant un acte de soumission qu'une ruse. En cachette de Tiwa, le garçonnet ouvre un œil, puis l'autre, pétillants d'espièglerie, et adresse son regard à la caméra, comme pour dire au spectateur : « Ce n'est qu'un jeu. » La prise à témoin se charge aussi d'une signification plus profonde. Tout, dans cette fuite sous l'orage, depuis la chute de l'enfant jusqu'à sa position finale sur le sol, rappelle les circonstances de la mort de sa mère, dans la séquence inaugurale du film. Terr semble rejouer littéralement la scène jusqu'à son issue fatidique. Alors, il ouvre les yeux. Que lire dans son regard à ce moment-là, sinon l'appel d'un orphelin ?

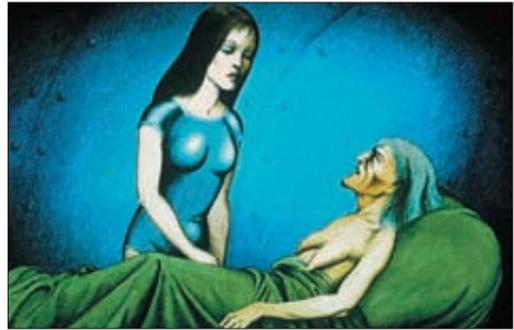
Car Terr est orphelin. Et c'est l'un des éléments originaux du film parmi les plus significatifs. La disparition de la mère n'est pas dite dans le roman de Stefan Wul. Dans *La Planète sauvage* au contraire, elle ouvre non seulement le récit, mais elle accompagne la destinée du personnage. L'itinéraire de Terr est ainsi marqué par trois rencontres successives : trois figures féminines auxquelles correspondent les trois âges de la vie. Tiwa, la fillette Draag, Mira, la jeune femme sauvage, et enfin la Vieille qui commande la bande du Buisson Creux. Tiwa est probablement la plus maternelle des trois. Elle joue avec Terr comme avec une poupée, lui prodiguant des soins attentionnés. Mère de substitution pour le petit orphelin, Tiwa vient à le délaisser quand elle grandit. Alors Terr s'évade. La première personne qu'il rencontre dans sa fuite est Mira, une jeune fille sauvage, un personnage qui n'existe pas non plus dans *Oms en série*. La

rencontre a lieu à la lisière d'une forêt semblable à celle aperçue dans la première séquence. Cette circonstance, associée à la vague ressemblance physique de Mira avec la mère de Terr, pourrait suggérer que le personnage est instinctivement revenu sur les lieux de sa naissance. Tout au moins la fuite de Terr semble-t-elle inspirée par une recherche inconsciente de ses origines. L'alliance des deux personnages, signifiée dès les premières images où l'on voit Terr et Mira côte à côte, tirant en tandem le bracelet géant, annonce en substance leur union. Mais une union où l'amour n'apparaît qu'en second plan – tout juste les personnages échangeront-ils, à l'écran, un baiser tendre sur la joue. L'enjeu principal du film est ailleurs : dans « l'adoption » de Terr par le clan du Grand Arbre. Épreuves et rituels jalonnent le chemin initiatique du personnage qui entre alors dans l'âge adulte. Terr affronte en combat singulier l'un des acolytes du sorcier, il est ensuite revêtu de la tenue tribale par les « escargots-tisseurs » ; enfin, ayant pris part à la mise à mort du « vampire-tamanoir », le jeune homme est admis parmi les chasseurs à boire le sang de la bête. Mieux : il en est aspergé, de la tête aux pieds. Bientôt cependant, Terr enfreint la loi du clan et court avertir la bande rivale du Buisson creux de l'imminence du danger qui guette les humains. La Vieille qui commande le clan compose alors une troisième évocation maternelle. Sévère figure matriarcale dont l'autorité s'impose à tous, le personnage est animé d'une volonté sans faille et d'une clairvoyance manifeste. Après l'attaque des Draags, la Vieille rassemble les survivants des deux clans sous son aile et les guide vers un destin collectif : l'exode commence.



Au fil du récit, Terr quitte l'un après l'autre les giron respectifs de Tiwa, de la tribu du Grand Arbre, et de la Vieille. Chaque passage s'accompagne d'un motif particulier : un lien se rompt, au propre comme au figuré. Mira, de la lame de son couteau, sectionne le collier magnétique qui reliait Terr à Tiwa, et introduit le jeune homme dans la communauté des hommes sauvages du Grand Arbre. Plus tard, pendant la déshommission, c'est la Vieille qui viendra elle-même couper les cordes qui ligotent le jeune homme. Au-delà des rivalités entre tribus, elle reconnaît en lui son semblable : un humain partageant le destin collectif de l'espèce. Il n'est pas anodin que l'exode final soit déclenché au moment même où la Vieille meurt. Terr, qui a pris le commandement des hommes, lance le signal du départ alors que l'ancêtre vit ses derniers instants : « Dommage, dit-elle, je ne serai pas du voyage. » Symboliquement, c'est le passé des hommes qui disparaît avec elle. En prenant la décision du départ, Terr tranche le dernier lien. La mort de la vieille femme fait pendant à celle de sa propre mère. Elle marque peut-être l'accession de Terr à la maturité.

L'image de l'enfant Terr, orphelin sur une planète qui n'est pas la sienne, en évoque inévitablement une autre : celle de Piel, l'enfant des *Maîtres du temps*, inspiré du roman de Wul, précisément nommé *L'Orphelin de Perdide*. Piel, naufragé sur un monde hostile où il vient de perdre son père, lance un appel à l'aide. Par le canal d'une radio interstellaire et le truchement d'un paradoxe temporel, c'est le vieux Silbad qui, à « l'autre bout de l'univers », lui répond. Mais Silbad n'est autre que Piel lui-



même, quelques années plus tard. Les circonstances de la disparition du père du petit garçon, telles qu'exposées en ouverture du roman, se rapprochent sensiblement de la scène inaugurale de *La Planète sauvage*. Pourtant, si cette notation accrédite l'idée que Laloux et Topor ont enrichi leur adaptation d'*Oms en série* d'emprunts aux autres romans de Wul, il n'en reste pas moins que la figure de « l'orphelin » s'invite avec une certaine insistance dans le cinéma de René Laloux. La question cruciale qui le taraude, et autour de laquelle chaque film dessine une variation, pourrait-elle être celle de la « filiation » et, sous-jacente, celle de « l'identité » ?

Déjà, l'attention particulière que porte René Laloux à la représentation de l'enfance en dit long sur ce qu'elle touche en lui d'intime. Le réalisateur de *La Planète sauvage* insuffle dans chaque personnage enfantin – Terr, Tiwa, comme les autres enfants draags – une présence émotionnelle saisissante, basée sur la justesse de l'observation et le détail de la représentation dans les nuances psychologiques. Le recours à des comédiens enfants, pour les voix, ajoute à l'authenticité des protagonistes. Dans les deux premiers longs métrages, le thème de la « filiation » est effectivement problématisé dans la figure de l'« orphelin ». Sa mère disparue, son père « absent », Terr recherche son identité dans la communauté des hommes. Son nom, nous le verrons, est la clé de sa recherche. Piel, quant à lui, ayant perdu son père, s'attache à la voix de Silbad. Ce « père » qu'il se choisit est un nouveau lui-même impossible. C'est finalement *Comment Wang-Fô fut sauvé*, l'ultime court métrage réalisé par René Laloux, en 1987 – d'après une nouvelle de Marguerite Your-

cenar, elle-même inspirée d'un vieux conte chinois transcrit par Lafcadio Hearn – qui apporte une forme de réponse à la question. Dans la Chine ancienne, le peintre Wang-Fô et son disciple Ling sont arrêtés et conduits devant l'empereur. Enfant, ce dernier a été élevé à l'abri de l'extérieur, au milieu des œuvres de Wang-Fô. Quand son père lui permit enfin de découvrir le monde réel, il fut déçu et n'y vit « qu'un amas de taches confuses, jetées sur le vide par un peintre insensé, sans cesse effacé par nos larmes ». C'est pourquoi il a décidé de punir le peintre en lui brûlant les yeux et en lui coupant les mains. Ling se jette sur l'empereur mais les gardes s'emparent de lui et lui tranchent la tête. Avant d'être mutilé, Wang-Fô devra terminer un tableau que, dans sa jeunesse, il n'a pas pris le temps d'achever. Le peintre se met au travail. Le ciel d'abord, la mer ensuite et au premier plan, un canot... Peu à peu, sous les coups de pinceau, la salle impériale s'emplit d'eau et du bruit des rames, la mer monte et submerge l'empereur ; la barque conduite par Ling emmène Wang-Fô vers le « pays au-delà des flots ». La mer se retire et l'empereur a juste le temps de contempler, sur le rouleau de soie, la barque qui s'éloigne.

Si l'on excepte peut-être l'empereur lui-même, resté seul sur la berge du monde réel, il n'y a pas « d'orphelin » dans le film : maître et disciple se retrouvant au-delà de la mort, dans la peinture elle-même. En revanche, le motif de l'isolement momentané de l'enfant (le disciple) y est posé en des termes proches des films précédents. Maître et disciple, « père » et « fils », sont séparés, tels les ressortissants respectifs de deux mondes distincts et inconciliables. Pour retrouver son disciple, le maître doit accéder à une autre réalité, à une autre dimension. Ce franchissement est impossible à Piel : le père – ou le grand-père ? – de substitution qu'il trouve en la personne de Silbad, reste à tout jamais hors de portée. Si *Wang-Fô* résout la question de la « filiation », c'est en la déplaçant vers la « transmission ». Transmission du maître vers l'élève, soit une parenté idéale, car librement consentie. L'élève choisit le maître. Symboliquement, le disciple, par-delà la mort, vient à la rencontre de Wang-Fô et le « sauve ».

« Les artistes adoptent souvent des pères différents » écrit lui-même René Laloux (*Ces dessins qui bougent*, p. 107). Tout

en se comptant parmi les « enfants » de Paul Grimault et de Jacques Prévert, Laloux s'était choisi pour « maître » – « homme référence » ou « père artistique » – Berthold Bartosch dont *L'Idée* (1932) a exercé sur lui une influence majeure. « Nul doute que l'exemple de Bartosch travaillant sur le graphisme d'un autre et dans une direction esthétique et dramatique à l'opposé du *cartoon* ait été pour beaucoup dans ma téméraire approche professionnelle. » Inspiré d'une série de gravures sur bois de Frans Masereel et soutenu par une musique d'Arthur Honegger, le film de Bartosch raconte comment l'idée de justice sociale – symbolisée par une femme jeune, belle et nue – peut guider les faibles et opprimés vers un avenir meilleur. De toute évidence, les convergences entre *L'Idée* et *La Planète sauvage* sont nombreuses et significatives. Elles touchent au cœur du propos philosophique du film et de sa dramaturgie. L'idée de Bartosch éclaire la conscience des hommes comme la connaissance des Draags allume, dans l'esprit des compagnons de Terr, le désir d'émancipation. Quant à Terr, s'il n'est le symbole de l'idée, il en est tout au moins le porteur, de par son nom même. Car quelle « idée » guide les hommes vers la Planète sauvage sinon celle de la « Terre » ? Soit le désir de retour à une dignité passée.

Ce nom, Tiwa l'a donné à son petit protégé, en choisissant les quatre premières lettres du mot « terrible ». Mais la coïncidence entre le nom du héros et celui de la planète des hommes relève bien sûr, chez Wul, du lapsus volontaire. Orphelin sur la planète Ygam, Terr porte le nom de sa planète d'origine. Dans la trajectoire du personnage se rencontrent finalement deux quêtes d'identité. Celle d'un enfant « ayant perdu sa mère » et celle d'un peuple « ayant perdu sa terre ». Cette collusion entre « terre » et « mère » ouvre à toutes les interprétations. Même si René Laloux et Roland Topor atténuent significativement la dimension messianique du personnage principal donnée par le roman, il n'en demeure pas moins que Terr porte en lui, et de façon inconsciente, le destin collectif de son peuple. D'entrée de jeu, la disparition de la mère oriente la destinée de Terr vers un accomplissement « héroïque ». Le personnage semble mû par une quête qui le dépasse et dont le sens ne se fait jour que progressivement.

L'instinct de survie, l'aspiration à la liberté, le sentiment confus d'appartenance à une même espèce, le guident dans ses actes jusqu'à ce que l'objet de la quête prenne forme enfin : la forme d'une planète promise, la Planète sauvage. Cette Planète sauvage, vers laquelle convergent finalement les deux trajectoires, individuelle et collective, est encore une idée de Topor et Laloux : dans le roman, les hommes fuyaient vers un continent inhabité d'Ygam. Ce choix nouveau des adaptateurs donne un sens différent au récit. En s'envolant vers la Planète sauvage, les hommes tentent symboliquement un retour vers leur planète d'origine. Ils seront parvenus au terme de leur voyage lorsqu'après avoir fait la paix avec les Draags, ils construiront un satellite artificiel qu'ils nommeront « Terre ».

Peu à peu, l'histoire personnelle de Terr se fond dans l'odyssée d'un peuple. Laloux et Topor présentent le personnage comme un sauveur, désigné par ses facultés innées hors du com-

mun, et venu opportunément délivrer ses semblables de l'oppression, mais au contraire comme un individu ordinaire, simplement porté par les circonstances. L'histoire, de ce point de vue, naît progressivement d'un faux contact entre l'écouteur de Tiwa et le collier de Terr qui fait de ce dernier l'auditeur clandestin des leçons « par imprégnation » que suit la fillette. Terr est le premier homme à accéder au savoir des Draags. Sa découverte, il la fait partager à ses compagnons du Grand Arbre. C'est par l'accès à la connaissance des Draags que les humains, libérés des superstitions ancestrales et de l'obscurantisme tribal, s'émancipent progressivement et collectivement.

L'enchaînement de deux plans, situés à la charnière des séquences 19 et 20, résume bien la manière toute cinématographique dont René Laloux installe son propos politique. Dans la séquence qui s'achève, Terr a pris part à une expédition chez les Draags. Sur le chemin du retour, ses compagnons et lui sont délestés de leur butin par des voleurs restés invisibles, sous le couvert de la végétation. Pour le clan du Grand Arbre, cela ne fait aucun doute : il s'agit de la bande rivale du Buisson creux. Dans l'obscurité insondable, la caméra montre en effet une dizaine de paires d'yeux immobiles, anonymes. Quand progressivement la lumière monte en intensité, le contour des silhouettes se dessine jusqu'à ce que l'évidence se fasse jour : il ne s'agit pas des voleurs mais d'un groupe d'hommes et de femmes du Grand Arbre qui suivent une leçon collective. Sur leurs fronts, les images défilent, telles les pages illustrées d'une encyclopédie. Tout se joue dans ce passage de l'obscurité à la lumière, du préjugé à la connaissance, de la peur de l'autre à la découverte de son semblable.



Non sans malice, René Laloux prend le spectateur sur le fait : qui sont les voleurs ? Sont-ils si différents de leurs victimes que l'on puisse les reconnaître dans le noir ? Toute la différence vient finalement de la lumière. Celle qui irradie les fronts des femmes et des hommes à l'écoute de la leçon. La lumière associe la connaissance à l'image. La matérialisation des idées, au front des humains, procède comme par projection lumineuse.

Vision, image et conscience sont initialement l'apanage des Draags. Le motif de l'œil, sous la forme d'un disque ou d'une sphère, leur est intimement associé. Aussi, lorsque les Draags méditent, leurs pupilles s'estompent-elles progressivement, jusqu'à ce qu'apparaisse la sphère contenant la projection de leur image, leur corps dématérialisé comme sous la forme d'un

hologramme. Il en est de même au moment de la mort de l'individu assailli par les hommes en fuite. Longtemps après que son corps s'est immobilisé, la pointe noire de ses yeux s'efface. Sa conscience quitte son enveloppe charnelle. Ronde est également la forme des écrans qui projettent, agrandie, l'image des édiles et celle du fait-divers tragique survenu à la sortie du parc. Lorsque le pouvoir des Draags chancelle, au moment où les hommes ont pris pied sur la Planète sauvage et ouvert le feu sur les statues, leur vision s'altère instantanément : sur les écrans, l'image des édiles se brouille ; des Draags sortent de chez eux à tâtons, comme atteints d'une cécité subite.

Les yeux des Draags diffèrent, dans la couleur comme dans la forme, de ceux des humains. Ils sont parmi les rares traits morphologiques qui distinguent fondamentalement les deux espèces humanoïdes. Par jeu, Tiwa, devant son miroir, se des-

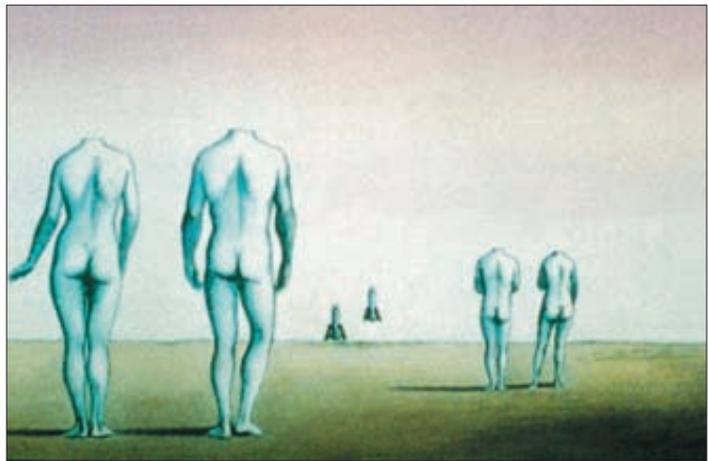
sine des cils. Comme pour lui répondre, pendant le rituel nocturne du parc, une jeune femme prend place dans le globe oculaire de la tête sculptée d'un Draag à demi enfouie dans le sol. La danse lascive de son corps phosphorescent qui se dénude allume une flamme dans le regard mort de la statue. En raccourci, le « corps » ranime l'« esprit ». L'appel des sens est tel que dans l'assemblée des spectateurs, toutes les femmes se déshabillent et courent nues vers les fourrés, bientôt poursuivies par les hommes. Songe érotique d'une nuit d'été où se joue peut-être le mystère de l'humanité. Un rituel exactement inverse se déroule sur la Planète sauvage. À sa surface, une vision étrange s'offre à Terr et à ses compagnons au moment de leur atterrissage. Des couples de statues sans tête, posés sur l'immensité vierge, et à perte de vue l'horizon rectiligne. Ces sculptures, dont la facture évoque le classicisme gréco-romain, représentent-elles des humains, ou plutôt une idéalité, une humanité parfaite, saisie dans sa dimension charnelle ? Ou bien





encore une humanité brisée, mutilée ? Aux statues, il manque en effet leurs têtes... jusqu'à ce que les sphères de méditation des Draags viennent se poser à leurs sommets. Alors, c'est comme si l'esprit « pollénisait » le corps des géants de pierre et leur donnait subitement vie. Voici que l'« esprit » ranime « le corps » et que les statues se prennent à danser, deux par deux. Un mystère semblable à celui du parc se joue ici. Le bal qui s'ouvre sur la Planète sauvage donne l'image de l'harmonie, de la complétude : alliance du masculin et du féminin, alliage du corps et de l'esprit. Lors, si l'homme est du côté du corps et le Draag du côté de l'esprit, l'Humanité ne peut se réaliser que dans l'union des deux espèces. La concorde universelle, comme aboutissement du destin collectif des hommes et des Draags, est le terme de ce voyage que ni Terr, ni ses compagnons ne pouvaient entrevoir.

Où se cache le grand art de René Laloux sinon dans la correspondance intime entre la dramaturgie et le traitement pictural qui apporte à chaque enjeu narratif sa résolution plas-



tique? La profondeur philosophique du film vient de ce que le sens du récit est immanent à l'image, à l'image en mouvement. *La Planète sauvage* n'est pas seulement une brillante adaptation du roman de Stefan Wul – qui prend alors la force d'évidence d'un récit classique – fabuleusement mise en image et fantasmée par Roland Topor. Si le film tient du chef-d'œuvre, c'est par sa mise en scène qui procède comme une peinture en mouvement. Ici, c'est une femme qui danse telle la flamme d'un regard amoureux. Là, la noce des statues muti-



lées. Ailleurs, deux fusées qui se posent sur le sol de la Planète sauvage, pour parachever la composition du plan. Ailleurs encore, les corps des Draags qui se mélangent comme dans une toile de Victor Brauner... René Laloux, dans un même geste créateur, se fait peintre et conteur, réalisant la synthèse des qualités qu'il distinguait arbitrairement chez ses confrères réalisateurs. Le film tout entier « sent la peinture » et la couleur : 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, sang vermeil aspergeant le jeune chasseur, ronds de venin blanc répandus dans l'en-

trepôt des fusées... Dans le parc, un œuf tombe d'un arbre et se dissipe au contact du sol tout en bleutant le paysage. Le cœur du cinéma de René Laloux est dans ce « non-dit », dans ce « temps mort » parmi d'autres, où rien ne se passe en apparence. Rien qui puisse distraire de l'essentiel : soit le passage du temps vivant que l'on sent sourdre, dans l'espace même du plan. Ici, la démonstration est faite que le temps de l'animation est un temps de cinéma pur, un temps qui n'existe que par lui. Alors, on voit peindre René Laloux. Plus exactement, on voit la toile se transformer devant nos yeux. Hommage rendu à Henri-Georges Clouzot, *La Planète sauvage* devient « Le Mystère Laloux ».



Déroutant

Générique

1. [01.07] Parmi les troncs torturés d'une étrange forêt, une femme fuit, emportant son bébé dans ses bras. Au sommet d'une côte, une gigantesque main bleue l'attend, qui, à trois reprises, d'une chiquenaude, l'envoie rouler en contrebas. La femme s'élance dans une nouvelle direction. Mais la main dresse bientôt autour d'elle une enceinte de fruits énormes. La jeune femme s'enfuit encore, avant d'être saisie par les doigts géants qui la laissent retomber sur le sol, sans vie. Changeant de point de vue, on découvre la scène dans son ensemble. Trois enfants bleus agenouillés, des enfants draags, observent la mère inanimée et son bébé. Ils sont dépités que leur jeu prenne fin. À l'approche de Maître Sinh et de sa fille, les trois bambins courent se cacher.

2. [03.12] Alertée par des pleurs, la fillette draag (Tiwa), s'approche du monticule où se trouvent la mère et l'enfant. Tiwa s'apitoie sur le sort de l'orphelin. Malgré les réserves initiales de son père, la fillette obtient de recueillir la petite créature pour en faire un animal de compagnie.

3. [04.00] L'intérieur d'une habitation draag. Agenouillée au centre de la « chambre des sphères », une Draag médite, fixant intensivement une petite bulle qui grossit devant elle, à mesure que la pupille noire de ses yeux rouges disparaît. La sphère s'élève dans les airs, contenant en son centre l'image du personnage féminin. Tiwa fait irruption dans la pièce pour montrer à sa mère son petit protégé. Maître Sinh le munit d'un collier commandé par un bracelet dont il fait la démonstration à Tiwa : il suffit d'actionner l'aiguille fixée sur le cadran pour que l'enfant, déjà en fuite, revienne, comme aimanté, au pied de sa maîtresse. Sur les conseils de son père, Tiwa lui choisit un nom : ce sera « Terr », les quatre premières lettres du mot « terrible ».

4. [07.00] Maître Sinh et son épouse méditent. Deux bulles, contenant leurs projections mentales, rejoignent dans le ciel d'innombrables autres sphères. Dans la salle du conseil des Draags, cinq édiiles, parmi lesquels Maître Sinh, discutent autour d'une table ronde. Le débat est retransmis sur quatre écrans géants dans un amphithéâtre circulaire où siège une foule attentive : l'usure inhabituelle des machines-ouvrières de l'Uva de Goham peut-elle être causée par les hommes? Pour Maître Sinh, l'intelligence de ces êtres et leur capacité de nuisance ont été sous-estimées. Il en veut pour preuve les images rapportées de leur planète d'origine, Terra, témoignant de leur



Séquence 1



Séquence 1



Séquence 2



Séquence 3



Séquence 4



Séquence 4



Séquence 5



Séquence 6



Séquence 8



Séquence 8



Séquence 9



Séquence 10

civilisation passée. Les mesures de « déshommisation », visant les bandes sauvages qui prolifèrent, lui semblent inadaptées.

5. [10.49] Terr, accoutré tel un animal savant, est le jouet de Tiwa. Après un numéro d'équilibriste sur une bille, il est ramassé par sa jeune maîtresse qui le met dans son « hommerie » : une maison de poupée. Ayant subi d'autres espiègleries, Terr, en colère, mord le doigt de Tiwa et s'enfuit. Sa course le mène à une alcôve où quatre Draags méditent côte à côte. Maître Sinh est parmi eux. Sortant des murs et du plafond, des tentacules transforment à vue les corps des Draags. Terr, effrayé, recule. La main de Tiwa le saisit. Maître Sinh, courroucé par l'intrusion des enfants, s'excuse auprès de ses invités.

6. [14.00] Ayant observé attentivement les yeux de Terr, Tiwa, devant sa coiffeuse, entreprend de se dessiner des sourcils et des cils. Sur la tablette, Terr substitue à un pot de crème claire une poudre noire que Tiwa, machinalement, se passe sur les joues. Ravi de sa farce, le petit garçon sourit. Tiwa souffle dans sa direction un nuage de poudre et sourit à son tour.

7. [16.00] Terr a encore grandi. Il a maintenant l'apparence d'un garçon de sept ans. Quelques jours seulement se sont écoulés pour Tiwa. Ensemble, ils jouent à l'orage. Puis la jeune maîtresse entreprend d'apprendre à parler à son protégé : « Terr aime Tiwa... Répète ». Terr s'exécute « Terr aime Tiwa. Répète ».

8. [16.40] Dans la chambre de Tiwa, les jouets sont abandonnés. L'hommerie est vide. La fillette est assise, un écouteur sur les oreilles. Elle suit ses leçons par « imprégnation ». Tandis qu'une voix féminine débite un cours de géographie, le front de Tiwa devient un écran sur lequel l'iconographie de la leçon défile. Un contact magnétique fortuit entre le collier de Terr et l'écouteur de sa jeune maîtresse fait du petit homme l'auditeur clandestin de la leçon que son cerveau enregistre aussitôt.

9. [18.29] La nature et sa végétation insolite. Terr adolescent marche devant Tiwa. Son pied écrase une plante qui, en un craquement sec, se cristallise, emprisonnant progressivement le corps du garçon. Tiwa, pour le libérer, siffle en direction des cristaux qui éclatent instantanément. Ravi de cette découverte, Terr reprend sa marche en sifflotant.

10. [20.15] Tiwa rejoint un groupe de cinq fillettes draags qui s'amuse à faire combattre des hommes entre eux. Deux lutteuses, dont les chevelures sont nouées l'une à l'autre, s'affrontent devant les yeux émerveillés des gamines. Terr, dans l'arène, refuse le combat. Pour attirer l'attention, son adversaire se met à chanter, au grand déplaisir de Terr qui le saisit à la gorge et le renverse. Tiwa, troublée par son agressivité soudaine, reprend Terr dans sa main.

11. [22.26] Chez eux, Maître Sinh et son épouse aspirent, debout, un épais nuage qui constitue leur nourriture. Dans la chambre de Tiwa, Terr file vers l'écouteur abandonné sur le sol qu'il met en marche. La voix de l'Om annonçant la leçon attire les deux Draags adultes. Terr apeuré s'enfuit.

Tiwa a repris son écouteur. La voix lui parle du « mologue », un animal « envipare ». Tiwa tient Terr dans sa main. L'apercevant, Maître Sinh gronde la fillette et renvoie Terr dans sa maison de poupée. Le garçon, furieux, tente en vain de se débarrasser de son collier.

12. [24.56] Dans la nature, les enfants draags se rejoignent et convergent vers le temple où doit avoir lieu la cérémonie d'initiation marquant le jour de leur première méditation. Ils disparaissent un à un, au pied de l'édifice en forme de vase. Puis, des bulles de méditation sortent du toit-cratère et envahissent le ciel. La sphère contenant la projection mentale de Tiwa passe, toute proche.

13. [26.21] Tiwa ayant grandi elle aussi se désintéresse de ses jouets et de Terr. Ce dernier prend la décision de s'enfuir, tirant derrière lui le précieux écouteur. Tiwa refuse tout d'abord d'actionner son bracelet magnétique, comme le lui recommande sa mère, pour ne pas blesser son petit compagnon. Mais, après une course lente et harassante à travers divers paysages, Terr se sent brutalement tiré en arrière par son collier. L'écouteur coincé entre deux racines, le garçon résiste de toutes ses forces à l'attraction magnétique. Une jeune fille sauvage (Mira) vient à son secours. De son poignard, elle sectionne le collier et invite Terr, libéré, à la suivre.

14. [29.47] Terr et Mira marchent côte à côte, tirant l'écouteur derrière eux. La découverte d'animaux étranges jalonne leur marche. Par une fissure au bas d'un mur, les jeunes gens entrent dans un parc abandonné des Draags. Au milieu d'une forêt bigarrée, un arbre gigantesque : le refuge du clan de Mira.

15. [31.00] Terr est présenté à la tribu. Son accoutrement provoque des ricanements moqueurs. L'un des hommes sauvages frappe de sa massue une caisse rapportée d'une expédition chez les Draags. Malgré la mise en garde de Terr, l'homme est aspiré par le cube-piège. Le chef de la tribu (le Puissant) interroge Terr sur le contenu de la caisse voisine. Terr, qui sait lire, explique qu'il s'agit de poudre à couleur. Le sorcier soulève le couvercle. Un nuage rouge s'en échappe et le poursuit. Tombé à terre et furieux, le sorcier est à son tour la risée de l'assemblée.

16. [32.16] La nuit à l'intérieur du Grand Arbre. La tribu dort à même le sol. Terr ouvre les yeux puis file vers l'ouverture. À l'extérieur, grâce au clair de la Planète sauvage qui brille dans le ciel, on distingue une longue colonne d'hommes et de femmes se dirigeant vers une énorme tête sculptée de Draag enfouie dans le sol jusqu'aux yeux. Au



Séquence 11



Séquence 12



Séquence 12



Séquence 13



Séquence 15



Séquence 16



Séquence 17



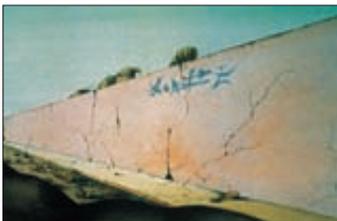
Séquence 18



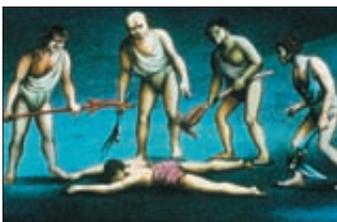
Séquence 19



Séquence 21



Séquence 22



Séquence 24

sommet, le sorcier procède à un rituel qui rend les corps humains phosphorescents. Suivant l'exemple d'une jeune femme, toute l'assemblée se déshabille alors. Des couples se forment et s'égayent, telles des lucioles, dans la nature.

17. [34.39] Dans le Grand Arbre, un groupe d'hommes sauvages suit une « info » de l'écouteur. Le sorcier fait irruption, accompagné de deux acolytes armés, et interrompt la leçon, prétextant que le savoir des Draags est mauvais pour les hommes. Pour résoudre le conflit, un duel est organisé qui oppose Terr à l'un des hommes de main du sorcier. Au thorax de chaque adversaire est attaché un animal de combat, sorte d'hippocampe à gueule d'écrevisse. D'abord mordu au bras, Terr finit par triompher. Le Puissant l'autorise à rester dans la tribu.

18. [36.32] Dans la plaine qui environne le Grand Arbre, de gros escargots insolites se rassemblent autour de Terr. Sur son corps nu, ils projettent une abondante mousse rose qui se transforme en fils et compose un vêtement. Habillé, Terr est entraîné par des jeunes filles dans une joyeuse farandole.

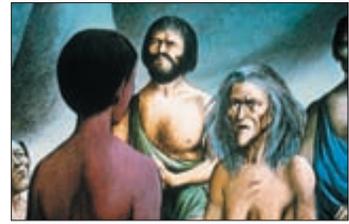
19. [37.21] Terr prend part à une expédition chez les Draags. Six hommes se faufilent par la fente du mur et traversent le parc, chargés de leur butin. Terr, qui ferme la marche, trébuche. Comme le Puissant vient à son aide, de grosses pinces descendent pour happer les caisses. Les voleurs qui les actionnent restent invisibles. Il s'agit de la bande du Buisson creux, une tribu rivale, habitant de l'autre côté du parc.

20. [39.03] Les hommes, qui suivent maintenant régulièrement l'enseignement par imprégnation, font des progrès manifestes. Mira commence à savoir écrire. Sur son bras nu, la jeune fille trace le nom de Terr devant l'intéressé. Les deux jeunes gens s'embrassent tendrement sur la joue.

21. [40.26] Un hurlement atroce : celui d'un oiseau monstrueux qui plante son bec dans l'écorce du Grand Arbre. Chez les hommes, c'est la panique. L'animal, tel un fourmilier, attrape ses proies grâce à sa trompe gluante qui se faufile dans les moindres recoins. Quelques hommes ont réussi à s'évader de l'arbre, parmi lesquels Terr et le Puissant. Ils lancent leurs harpons sur le monstre, déchirant ses ailes et entraînant sa chute. Le sorcier enfonce violemment sa lance entre les deux yeux de l'animal. Un flot de sang jaillit sous lequel Terr est invité à se doucher.

22. [42.43] Les saisons passent dans le parc. De l'oiseau monstrueux, il ne reste plus qu'un squelette. Sur le mur d'enceinte, une inscription en écriture draag a fait son apparition.

23. [43.24] Un jeune homme vient au rapport devant le Puissant. Il a lu l'inscription qui annonce une prochaine « déshommisation ». La tribu inquiète écoute les conseils de son chef qui ordonne de placer des guetteurs pour la nuit.



Séquence 24

24. [44.23] La nuit venue, Terr sort subrepticement du Grand Arbre. Il traverse le parc, escalade un monticule. Au moment où il se redresse, il est assommé. Ses assaillants, quatre hommes sauvages, le ligotent et le transportent jusqu'au Buisson creux. Une assemblée fait cercle autour d'une très vieille femme au visage sévère. Terr, interrogé, affirme avoir voulu prévenir le clan du danger. Sceptique, la Vieille le fait enfermer et envoie l'un des siens en reconnaissance.



Séquence 25

25. [46.42] Aux premières lueurs de l'aube, une pastille blanche roule à l'intérieur du Buisson creux, répandant un gaz toxique qui foudroie les hommes. À l'extérieur, une machine progresse dans le parc, crachant tous azimuts des pastilles comme des obus. Des Draags avancent en rang dans les taillis, tenant en laisse des hommes-policiers qui furètent partout, le visage recouvert de masques à gaz. Terr, libéré par la Vieille, tente de rejoindre le Grand Arbre. Mais il est trop tard. Le gaz y a déjà semé la mort. L'attention du jeune homme est alors attirée par une trace sur le sol : celle de l'écouteur d'instruction que Mira a traîné derrière elle. Terr rejoint la jeune femme et l'aide à quitter le parc.



Séquence 26

26. [50.30] Les deux jeunes gens retrouvent les rescapés qui se sont regroupés au fond d'un fossé. Alertés par le Puissant qui a entendu venir deux Draags, les hommes et les femmes retiennent leur souffle. Mais un bébé se met à pleurer, attirant l'attention des géants bleus qui entreprennent de les écraser sous leurs pieds, comme de la vermine. Les hommes se ruent à l'attaque, lançant leurs harpons à l'assaut des colosses. Le premier, tombé à terre, est assailli de toutes parts tandis que l'autre prend la fuite.



Séquence 27

27. [51.34] Au terme d'un bref combat, le Draag, touché à la région du cœur, repose inerte sur le sol. Coupant court aux lamentations qui accompagnent la mort de leurs compagnons, parmi lesquels le Puissant, la Vieille entraîne la troupe derrière elle, à la recherche d'un refuge. La colonne rejoint bientôt une route rectiligne qui conduit à un entrepôt de fusées abandonnées. Dans le ciel passent, inquiétantes, les sphères de méditation des Draags. Un à un, les hommes grimpent sur la chaussée, qui à la façon d'un trottoir roulant les transporte au loin.

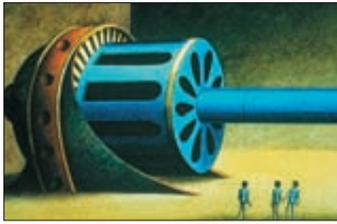


Séquence 27

28. [54.00] L'amphithéâtre du Grand Conseil. Les images de l'attaque des deux Draags par les hommes sont projetées sur les écrans du cube géant. Entre les édiles, le débat est passionné. L'un prône l'intensification des campagnes de déshommisation et la réglementation de l'élevage des hommes de luxe. L'autre exige l'emploi



Séquence 28



Séquence 29



Séquence 30



Séquence 30



Séquence 30



Séquence 31



Séquence 31

d'armes nouvelles. Maître Sinh craint que ses collègues, en considérant les hommes comme de simples animaux malfaisants, ne commettent une erreur lourde de conséquence.

29. [56.01] Trois saisons se sont écoulées sur Ygam, soit une quinzaine d'années de la vie d'un homme. Les compagnons de Terr ont construit une cité dans l'entrepôt désaffecté. Chacun s'affaire, suivant des ordres précis, autour d'immenses machines, pour achever la construction de fusées capables d'atteindre la Planète sauvage.

Les deux premières fusées viennent tout juste d'être achevées quand une sirène d'alarme retentit. Un engin draag survole l'entrepôt, s'immisce dans la salle des travaux où il projette des ronds de venin blanc. Puis il se retire.

30. [61.01] Terr ordonne le départ immédiat des deux fusées de reconnaissance. Devant Mira, la Vieille agonise. Ses derniers mots encouragent ses compagnons à partir sans délai construire un monde nouveau sur la Planète sauvage. Déjà, la déshommission a commencé. Robots-aspirateurs, fusées aux rayons mortels traquent impitoyablement les hommes. Dans la cité, une coupole s'ouvre et deux vaisseaux jaillissent vers le ciel, croisent les sphères de méditation des Draags et se posent sur la Planète sauvage, au milieu d'un vaste terrain plat parsemé de statues géantes d'hommes et de femmes nus, sans tête. Les hommes sortent de leurs fusées, quand les sphères des Draags viennent se poser au sommet des statues mutilées auxquelles elles donnent vie. Les statues se mettent à danser en couple. Mais comme leurs pas menacent les fusées, les hommes pris de panique braquent sur elles leur rayon destructeur. Les statues, deux par deux, volent en éclats.

31. [61.05] Sur Ygam, les Draags tombent, aveuglés. La déshommission brusquement s'arrête. La panique a gagné l'amphithéâtre du Grand Conseil : comment arrêter les hommes ? Maître Sinh en appelle à la raison : ni les hommes, ni les Draags n'ont intérêt à se détruire. La paix est donc possible.

Un petit homme, qui a ôté son chapeau de poupée, monte d'un pas décidé sur la main que lui tend un Draag. L'image se projette sur le front d'un enfant Draag écoutant son « info » consacrée à l'ère de Sinh, depuis laquelle hommes et Draags vivent en harmonie. Tout en écoutant, il caresse un reptile, nouvel animal domestique, posé sur ses genoux.

Analyse de séquence

La main (séquence 1, 36 plans, 2 minutes 6 secondes)



Plan 1

La séquence d'introduction de *La Planière sauvage* est peut-être la plus marquante du film de René Laloux et Roland Topor. Son intensité narrative fait entrer le spectateur, « sans coup férir », dans l'un des univers les plus étranges que le cinéma ait inventé. La mise en scène y est manifeste : elle s'expose, dans son lyrisme même, comme pour signer définitivement l'appartenance du film d'animation au septième art. Mais plus encore, jouant des procédés et des codes les plus évidemment cinématographiques, elle prend le spectateur en familier, pour le guider, plus sûrement, en *terra incognita*. En quelques plans, le réalisateur passe du fantastique – une « chasse à l'homme » – au quotidien – un jeu

thème initial qui introduit tour à tour les motifs essentiels du film et les lie entre eux.

Plans 1-12 : Chasse à l'Om

1. Gros plan sur le visage d'une jeune femme aux traits harmonieux, qui fuit au milieu d'une végétation étrange, un danger invisible qui semble la poursuivre. Dans l'expression de la jeune femme se mêlent peur et supplication. La caméra la suit en une course

d'enfants – en tissant avec le spectateur une relation de complicité, de proximité même. La construction de cette séquence – quasi musicale et indéfectiblement

liée à la partition d'Alain Goraguer – opère en variations subtiles autour d'un

parallèle, de la droite vers la gauche. L'image de la jeune femme disparaît par intermittence, parfois obstruée par la masse sombre d'un tronc d'arbre, parfois dissimulée derrière un voile de lumière bleutée. La musique, qui reprend en l'amplifiant le thème du générique, ajoute son accent d'étrangeté et d'angoisse à la scène.

2. Plan large. On découvre une forêt d'arbres noueux et épineux. La jeune femme, vêtue d'une simple tunique brune, porte dans ses bras un bébé aux boucles blondes. L'enfant est nu. La femme court droit devant elle. Sa foulée rapide est régulière, comme mesurée pour une course de longue haleine.



Plan 2



Plan 7



Plan 8



Plan 9



Plan 10



Plan 11

3. Gros plan sur la jeune femme de profil, tendue dans sa course en avant, parmi les arbres. On entend distinctement sa respiration courte, nerveuse, haletante.

4. Plan large. La caméra, qui suit toujours la fugitive, s'est sensiblement éloignée de son sujet par rapport au plan 2.

5. Cadre identique au plan 3. La jeune femme, saisie de profil dans sa course, tourne la tête derrière elle, en direction du danger. La composition de l'image devient identique au plan 1.

6. Plan large. Dans la forêt soudain déserte, la caméra glisse et dépasse un tronc derrière lequel apparaît subrepticement la jeune femme en fuite avec son bébé.

7. Gros plan. Parmi l'enchevêtrement des branches et des racines tentaculaires, les apparitions sporadiques du visage féminin.

8. Plan large. Cadre comparable au

plan 2. Furtive apparition des fugitifs.

9. Gros plan. Profil de la jeune femme derrière les troncs qui défilent.

10. Plan large. La jeune femme sort des arbres et poursuit sa course droit devant elle quand son pied bute contre une racine. Tombée à terre, elle reprend précautionneusement son bébé dans les bras et le serre contre son sein. Elle reste un instant à genoux, les yeux dirigés vers son poursuivant invisible.

11. Plan rapproché, fixe. Moment de suspens. La femme et l'enfant fixent le danger avec une même expression qui invoque la pitié.

12. Plan large, fixe. La jeune femme détourne la tête, se relève et reprend sa course. Elle sort du cadre à gauche.

Cet ensemble de plans s'offre de prime abord dans sa cohérence formelle : unité de lieu – une forêt –, d'action – la fuite d'une femme emportant son bébé –,

de temps – un moment bref saisi dans sa continuité. Une impression renforcée par l'économie des moyens narratifs mis en œuvre : entrée en matière abrupte, expressions figées des personnages, trajectoires parfaitement rectilignes des protagonistes comme de la caméra, redoublement de certains cadres, mélodie presque répétitive... La mise en scène joue d'emblée des effets de rythme, dans le montage même, pour créer d'infimes modulations autour desquelles le sens se construit.

L'effet le plus évident est produit par l'alternance de gros plans et de plans larges qui, couplée à un déplacement latéral de la caméra de la droite vers la gauche, selon le même axe que le personnage en fuite, produit une sensation de montage en parallèle. Le réalisateur place la caméra dans la situation d'un poursuivant invisible qui progresse à la cadence du personnage et le guette, tandis que l'attention de la jeune femme est accaparée par le danger qu'elle voit – ou qu'elle devine ? – derrière elle : une menace mystérieuse, fantastique, que l'on ne pressent que dans son regard énigmatiquement dirigé vers le ciel. Que voit la jeune femme ? Que ne voit-elle pas ?

Des deux, la seconde question est la plus angoissante. La caméra-poursuivante introduit le trouble dans l'esprit du spectateur : d'où vient le danger si ce n'est de partout à la fois ? Le tableau semble tout droit sorti du cinéma fantastique : une jeune femme traquée, une menace invisible et *a fortiori* monstrueuse, une caméra qui traque les personnages... Cette chasse à l'homme, avatar cauchemardesque d'un conte pour enfants, n'est pas exempte d'un humour feutré : on devine aisément avec quel plaisir le réalisateur, imitant les poncifs du genre, joue ici, selon l'expression de Michel Roudévitch, au « grand méchant Laloux ». Avec quel art consommé de la mise en scène il instille les suspens : montage rythmique de plans de plus en plus brefs, perte inopinée des repères visuels notamment au moment des raccords, montée de la musique en arpegge, confusion entre la ligne mélodique de la voix et le souffle de la fugitive... jusqu'à la rupture du plan 10. La largeur du cadre, la durée plus longue de ce plan semblent alors ouvrir une issue. Il n'en est rien. Bien au contraire, ils préparent la chute accidentelle – tel un acte manqué – de la jeune femme qui trébuche sur une racine. À cet instant, le personnage pourrait apparaître comme le jouet du metteur en scène.

Plans 13-16 : La main

13. Plan large. Travelling. La jeune femme, sortie de la forêt, fuit maintenant en terrain découvert. La côte s'accroissant, elle redouble d'effort. Devant elle, une gigantesque main bleue apparaît,

l'index en avant, menaçant. À sa vue, la jeune femme se ramasse sur elle-même, serrant un peu plus son bébé. L'index gigantesque se détend et, d'une chiquenaude, envoie rouler la mère et l'enfant au bas de la pente. La caméra suit le mouvement du corps maternel qui roule sur lui-même, enveloppant sa progéniture pour la protéger des chocs. Rétablie sur les genoux, la jeune femme, qui s'est assurée que l'enfant est sain et sauf, lève les yeux vers la main située hors champ. Elle se redresse pour recommencer son ascension. La caméra la suit en travelling, jusqu'à ce qu'elle se trouve de nouveau face à la main bleue. Et l'index se détend encore : la jeune femme bascule en arrière et sort du cadre. La caméra reste fixée quelques secondes sur la main qui occupe seule l'écran.

14. Plan large fixe. La caméra s'est approchée de la jeune femme vue de dos, épaules tombantes, meurtrie par la chute. Elle prend appui sur une main pour lentement se redresser.

15. Plan large. Contrechamp sur la main bleue qui semble poser, impériale. La jeune femme entre dans le cadre par la droite. Péniblement, elle monte à sa rencontre, harassée et comme résignée sur son sort. Le doigt l'envoie inexorablement rouler en contrebas. La caméra suit la chute en un mouvement complexe qui surligne les contorsions douloureuses du corps. Cette fois, la jeune femme rate sa réception et son corps s'échoue dans toute sa longueur, au bas de la pente. Alors, la main entre par la gauche du cadre. D'une pichenette, elle catapulte la jeune femme hors champ. La caméra rat-



Plan 13



Plan 13



Plan 13



Plan 15



Plan 15



Plan 15



Plan 16

trape la trajectoire, retrouve la jeune femme à genoux, et zoome sur elle.

16. Très gros plan sur les yeux de la jeune femme. Regard perdu, affolé. Le thème musical se suspend un court instant.

Ces quatre plans forment un récit muet d'une rare densité dramatique. L'ensemble est construit sur une alternance de plans brefs et de plans longs avec certains mouvements complexes de caméra. Le plan 13 met en scène l'apparition de la main. Immobile, elle attend le personnage. Sa présence, comme point d'aboutissement de la trajectoire droite-gauche du personnage, résout d'une façon tout à fait inattendue le suspense installé précédemment. Voici que le danger que l'on croyait sur les talons du personnage ou à sa gauche, surgit et prend forme devant lui. Il est à la fois monstrueux – par ses proportions –, banal – par sa forme –, étrange – par sa couleur – et énigmatique – par son origine. Rien n'est de prime abord révélé de l'identité de l'être auquel cette main appartient. Au contraire, celle-ci est donnée initia-

lement comme un personnage en soi, autonome dans sa posture et son comportement. De fait, le réalisateur joue de l'échelle des plans, la caméra, située à hauteur d'homme, définissant un cadre dans lequel la main prend une dimension proprement fantastique. Son intervention démiurgique, qui contrarie la course du personnage et l'usage impitoyable qu'elle fait de la force à l'encontre des fugitifs, pourraient en faire la personification d'un pouvoir oppressif comme c'est le cas dans le célèbre court métrage de Jiri Trnka, *La Main* (1964), auquel la scène fait immanquablement référence. Mais ici, nulle métaphore, nulle allégorie. La main est bien réelle, de la même matérialité que les personnages. Elle est un obstacle des plus prosaïques sur la trajectoire des fugitifs qu'elle refoule implacablement au bas de la pente. Ces derniers se trouvent-ils projetés hors champ, que la caméra fait immédiatement preuve de la même obstination à les retrouver. Car la main et la caméra ont en définitive un but commun : empêcher la fuite des personnages.

17-21 : Prisonnière

17. Plan général sur une étendue plane, parsemée de fruits gigantesques. La jeune femme entre dans le cadre à gauche, voûtée par la fatigue, serrant toujours contre elle son bébé. La caméra la suit en travelling, quand, brusquement, un fruit s'abat devant la fugitive, lâché par la gigantesque main bleue, et obstrue le passage. Aussitôt, la jeune femme fait volte-face mais, deux enjambées plus tard, un deuxième fruit tombe et lui coupe la retraite. Son percutant des fruits contre le sol.

18. Plan large raccordé dans le mouvement au précédent ; cadre plus serré. Nouvelle volte-face du personnage. La caméra lui emboîte le pas, quand deux fruits viennent coup sur coup obstruer l'arrière-plan. Cernée, la jeune femme s'immobilise, en proie à la panique.

19. Plan rapproché. La jeune femme, prise en légère contre-plongée, lève des yeux effrayés vers le ciel. Un sifflement tranchant annonce une nouvelle menace. La jeune femme a juste le temps de faire un pas en arrière avant que ne s'abatte devant elle une gigantesque pointe bleue – une

feuille de cactée ? un coquillage ? – qui obture totalement l'écran.

20. Plan large. Sur le côté droit, derrière une pointe bleue fichée en terre, surgit la jeune femme emportant son bébé en courant. La caméra la suit en travelling, tandis que les pointes bleues sifflent dans l'air, telles des flèches, et s'abattent sur ses talons. La caméra s'immobilise, la jeune femme sort du cadre à gauche.

21. Plan large sur une haie de végétaux bardés de grosses feuilles rouges et d'épines incurvées tels des becs de perroquets. La jeune femme entre par la droite. Son pas est pesant. À l'instar du plan précédent, la caméra, d'abord fixe, se met à la suivre en un lent travelling, puis s'immobilise pour la laisser sortir du cadre à gauche. La musique ralentit elle aussi.

La jeune femme tente de fuir dans une nouvelle direction. Mais à peine s'est-elle élancée que le même dispositif scénique se met en place qui rend son échec inéluctable. La musique la première prépare le spectateur au dénouement fatal. Dans les plans précédents, la composition d'Alain Goraguer – où dominant cordes, percussions et voix – accompagnait et parfois précédait l'action, de ses accents tour à tour tragiques, ludiques ou dérisoires. Ici, après une courte suspension, les percussions semblent comme inciter le personnage à la course, en impulsant le rythme de ses premiers pas jusqu'à ce qu'une percusion plus forte interrompe brusquement sa progression : elle est produite par le choc d'un fruit contre le sol, le seul son concret que l'on ait entendu depuis l'halètement de la jeune femme. Le fruit obstrue le côté droit de l'écran vers lequel le travelling accule le



Plan 17



Plan 18



Plan 20



Plan 21

personnage. L'état se resserre encore dans l'enchaînement des plans 17 et 18 qui réduit brusquement le champ. Tout semble manifester une « collusion » entre la main et « l'œil » qui voit par la caméra. L'espace réduit dans les quatre directions se referme finalement sur les fugitifs, comme une boîte, jusqu'à l'obturation totale de l'écran, en avant-plan. L'évasion de la jeune femme et de son enfant, au plan 20, procède d'une ellipse. Elle crée un bref effet de surprise. Très vite, « l'œil-caméra » reprend le contrôle. L'espace libre qu'elle ouvre devant les personnages en fuite est illusoire. Pour preuve, aux plans 20 et 21, la caméra, après un travelling, s'immobilise systématiquement avant la fin du plan

pour permettre aux personnages de sortir du cadre. Elle agit de toute évidence par jeu. Un jeu cruel dont la mère et l'enfant sont les victimes.

Plans 23-29 : Ascension

22. Plan large, fixe. La jeune femme, à bout de force, se traîne à genoux jusqu'au sommet d'un tertre.

23. Plan moyen, fixe. Contrechamp sur la main bleue en suspension dans le ciel.



Plan 22



Plan 25

24. Plan large, fixe. La jeune femme agenouillée, son enfant dans les bras, lève le visage vers le ciel.

25. Plan moyen. Contrechamp sur la main qui descend et saisit la jeune femme entre le pouce et l'index. Elle l'enlève dans les airs, sous les yeux du bébé. La captive se débat pour échapper à l'étreinte. La caméra, qui a suivi le mouvement descendant puis ascendant de la main, reste maintenant fixée sur les vaines gesticulations de la jeune femme.

26. Plan large fixe. Contrechamp sur le bébé à quatre pattes, la tête dressée vers le ciel. Il avance de quelques pas comme pour se rapprocher de sa mère.

27. Plan moyen fixe. La jeune femme de face, toujours prise entre le pouce et l'index, se débat.

28. Plan large fixe. Contrechamp sur l'enfant qui observe sa mère, interrogatif. Zoom avant sur lui.

29. Plan moyen sur les doigts bleus qui, soudain, lâchent prise. La caméra suit la jeune femme dans sa chute. Tombée à terre de tout son long, la jeune femme se redresse un court instant, regarde l'enfant devant elle, puis s'effondre. L'enfant s'approche de son corps sans vie. Bruit des pas de l'enfant.

L'ascension de la jeune femme se solde par une chute fatale, tragique, qui laisse



Plan 26



Plan 29

un orphelin. Proche – dans son motif et dans son montage alterné – de l'ensemble constitué des plans 13 à 16, cette scène est d'une tout autre intensité dramatique. Alors que le jeu a viré au tragique, une atmosphère quasi mystique l'imprègne. La main, qui cette fois-ci n'est plus posée au sol mais en suspension dans le ciel, et vers laquelle la jeune femme marche à genoux, son bébé dans les bras, évoque inmanquablement une entité transcendante, plus précisément cette « main de Dieu » représentée à loisir par l'iconographie chrétienne, surgissant des nimbes. Par association d'idées, l'image de la mère portant son enfant renvoie alors à une Nativité. Cette « Trinité » en apparence bien incongrue chez René Laloux n'en est pas moins présente. Le réalisateur se joue-t-il sciemment des références ou renoue-t-il tout naturellement, par la science-fiction, avec certains archétypes fondamentaux des récits mythiques ? Peut-être cette pos-



Plan 27



Plan 29

ture de « crucifié » que la jeune femme enlevée dans les airs prend incidemment, au détour de moult gesticulations, corroborerait-elle la première hypothèse... Mais peu importe finalement. Ce qui compte, c'est ce que le regard du spectateur investit dans la scène et ce dont se joue assurément René Laloux.

Plans 30 à 36 : Jeu d'enfant

30. Plan moyen fixe en légère plongée. Trois enfants bleus, des enfants draags, sont accroupis la tête penchée vers le sol. Ils regardent la mère morte et l'enfant minuscule : leurs jouets. Les deux enfants de gauche se redressent et regardent le troisième.

31. Plan rapproché, fixe, sur les deux enfants de droite.

1^{er} enfant : – Elle ne bouge plus.

2^e enfant : – C'est malin ! Nous ne pouvons plus jouer avec elle maintenant.

32. Plan général du paysage orienté

vers les trois enfants. Un chemin au milieu d'une étendue plantée d'énormes « radis » à demi enfoncés dans le sol. En arrière-plan s'avancent lentement un Draag adulte (Maître Sinh) accompagné d'un enfant (sa fille, Tiwa). Bruit de leurs pas sur le chemin. Léger zoom avant de la caméra à leur rencontre.

33. Gros plan, fixe sur le troisième enfant, de face. Inquiet, il prévient ses camarades :

3^e enfant : – Attention, Maître Sinh !

34. Plan moyen, fixe en légère plongée sur les trois enfants apeurés. Son *off* : bruit de pas.

35. Plan général, fixe. Contrechamp sur Maître Sinh et Tiwa qui approchent. Le bruit régulier de leurs pas accompagne leur progression.

36. Plan général fixe. Fuite précipitée et sonore des trois bambins qui courent se cacher à l'arrière-plan, derrière un gigantesque « radis ».

Le changement subit d'échelle relative la portée des scènes précédentes, tout en les éclairant d'un jour nouveau. Fantastique, surnaturel et mysticisme ont été abusivement convoqués pour donner un sens à ce qui, finalement, relève d'un simple « jeu d'enfant ». Il y a un peu de

l'« allégorie de la caverne » dans le dispositif mis en œuvre par René Laloux. Tels les prisonniers décrits par Platon, les spectateurs de *La Planète sauvage* sont placés initialement dans une situation propre à les rendre victimes des illusions. Mais, pas à pas, la mise en scène décentre notre regard, en modifiant insensiblement l'opinion que nous nous faisons de la caméra, jusqu'à ce que nous percevions qu'il pourrait s'agir d'un jeu. Ce faisant, la mise en scène n'est pas simplement habile à installer le suspens : elle interroge fondamentalement la relativité des points de vue, motif crucial du film. Deux regards interfèrent en effet dans cette séquence introductive : celui des humains par lequel les événements prennent une tournure dantesque, et celui des Draags qui ne les rend pas plus intelligibles, simplement anecdotiques, et se trompe tout autant. Les enfants draags n'ont en effet absolument pas conscience de la cruauté des épreuves que, par jeu, ils

font subir aux humains. À bien y regarder, ces trois bambins sont semblables à tous les enfants humains qui s'amuse à contrarier la vie des insectes. Aussi, lorsque le changement d'optique survient au plan 30, leur crime nous semble-t-il bien anodin. Les voix des personnages, judicieusement choisies par René Laloux – de vraies voix d'enfants – nous les rendent même attachants, jusque dans leur sortie théâtrale : cette cavalcade désordonnée derrière un gros radis. En quelques plans seulement, nous voici en familiarité instinctive avec ces êtres fantastiques en qui nous reconnaissons soudain, au-delà des apparences, une humanité proche de la nôtre. La séquence se clôt sur la perspective d'une réconciliation attendue entre ces deux tenants de l'humanité. Celle-ci surviendra au terme du film, avec l'image d'une main renversée, cette fois ouverte, tendue aux humains, symbole non galvaudé de fraternité.



Plan 30



Plan 32



Plan 33



Plan 34



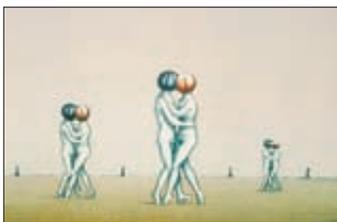
Plan 36



© AKG-images

UNE IMAGE-RICOCHET

René Magritte : *L'Art de vivre* (1967)



J'ignore toujours pourquoi les statues mutilées m'émeuvent si fortement. Est-ce parce que la partie épargnée nous donne à imaginer l'œuvre dans sa complétude, faisant de nous, le temps d'un regard, un créateur ? Est-ce plutôt que ce vestige s'impose à nous comme un reste de notre capital de beauté qui a échappé, comme par miracle, à l'anéantissement voulu par les barbares ? (...) Mais, est-ce si différent maintenant ? Les civilisations qui ont été balayées les unes après les autres nous ont légué, avec leurs cultures, des moyens de destruction autrement plus puissants et par la même occasion le goût des larmes et du sang pour les vaincus et de la sauvage et satisfaite bêtise pour les vainqueurs. »

René Laloux, *Au secours !... je suis né*, p. 64.

Promenades pédagogiques

Jérôme Bosch chez Yves Tanguy

La Planète sauvage est tout d'abord un film magnifique sur le plan du graphisme. L'univers pictural de Roland Topor s'y déploie dans toute sa fantaisie, son exubérance la plus folle, ses profondeurs hallucinantes. Le beau, l'effroyable, l'absurde et le cocasse se mêlent dans une vision onirique qui tient à la fois du rêve et du cauchemar. L'influence de Jérôme Bosch se révèle à chaque instant, dans le bestiaire fantastique de la planète Ygam comme dans sa végétation insolite ou même dans l'architecture des bâtiments draags. Parfois, des clins d'œil, en forme de citation, indiquent directement la filiation avec le peintre du *Jardin des délices*. La seconde influence la plus visible est celle de la peinture surréaliste, pour ce qui est de



l'organisation de l'espace et de la lumière notamment. La phrase de René Laloux « la peinture surréaliste est née d'une rencontre inopinée entre le Dr Freud et une ligne d'horizon » peut, à ce titre, inspirer une promenade parmi les œuvres d'Yves Tanguy, bien sûr, mais également de Max Ernst, Salvador Dali et d'autres... On pourra s'arrêter sur le tableau de Victor Brauner, *Petite morphologie* (1934), qui rappelle la scène de la méditation des quatre Draags dans l'alcôve, dont les bustes se transforment à vue pour épouser les contours d'organes protubérants. De nombreuses correspondances poétiques existent par ailleurs entre le film et l'œuvre de Magritte. Elles se situent moins sur un plan graphique que sur celui des idées cinématographiques (cf. *Image-ricochet*).



Bestiaire fantastique

Dans le monde créé de toutes pièces par Topor et Laloux, sur l'inspiration du roman de Stefan Wul, les monstres ont la part belle. De l'« escargot-tisseur » au « vampire-tamanoir », chaque représentant de la faune d'Ygam se perçoit, de prime abord, comme un être hybride, un croisement improbable entre des espèces terrestres connues. Ils s'apparentent ainsi aux chimères des mythologies anciennes, aux créatures fantastiques que les bestiaires du Moyen Âge recensent avec application (licornes, sphinx, dragons, griffons, basilics et cocatrix...) et dont les cabinets de curiosité exposent les corps naturalisés. La morphologie des animaux de *La Planète sauvage*, application fantasque de quelques principes darwiniens, invite à s'interroger sur leur adaptation au milieu et sur leur mode de vie : telle langue géante, perchée sur ses quatre longues pattes, doit se nourrir en léchant le sol ; pourtant, ses multiples yeux ne sont pas braqués à terre mais vers le ciel, probablement dans la crainte des prédateurs... Ces monstres servent aussi l'évocation d'une nature sans pitié : tel bipède hippopotamesque donne un coup de langue à un reptile nouveau-né pour le goûter avant de l'avalier. La nature, enfin, est pleine et entière : entre les règnes végétal, animal et « humain », il y a une solution de continuité sans cesse manifestée. Tel labyrinthe pourrait aussi bien être une construction géométrique qu'un immense lombric ou encore une plante s'arquant sous les gouttes de pluie. Quant au Grand Arbre, il apparaît de nuit pareil à un cerveau aux lobes lumineux. Le trouble naît de cette étrange taxinomie, où l'homme est un animal soumis aux Draags, et où le rire n'est plus le propre de celui-ci, mais l'apanage du cynique



« oiseau-éléphant » attrapant au vol les mornes « poissons-fleurs » pour le plaisir de les voir s'écraser à terre. Sous les dehors de la science-fiction, *La Planète sauvage* renouvelle la question de la place de l'homme et de son regard sur la nature, bien loin de toute sensiblerie disneyenne...

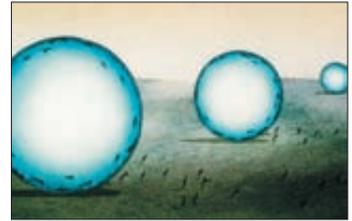


Oms ou hommes ?



Dans le roman de Stefan Wul, les humains sont nommés « Oms ». Deux interprétations de ce monosyllabe peuvent être proposées. Dans le premier cas, « Oms » serait le diminutif d'« hommes », comme « Terr » est celui de « terrible ». Le mot porterait alors la marque d'un rabaissement, d'une déchéance : les Draags l'utilisent pour désigner des êtres inférieurs réduits à la domesticité, ou plus encore à « l'animalité », puisque les Oms sont, à leurs yeux, dépourvus de la parole. Ce thème du rabaissement de l'humanité au stade animal – l'une des variations du « Monde à l'envers » – apparaît notamment chez Jonathan Swift, lorsque Gulliver aborde au pays des Houyhnhnms, chevaux raisonnables régnant sur un peuple de Yahoos bestiaux et méprisables (les hommes). Il sera repris, dans le registre de la science-fiction, par Pierre Boule dans son célèbre roman *La Planète des singes* (1963). Le monosyllabe porterait ainsi la mémoire d'une humanité passée. Il ne serait pas un terme inventé de toutes pièces par les Draags mais la survivance du nom que les hommes se sont eux-mêmes attribué sur leur planète « Terra ». Il survivrait alors tel le fantôme d'une dignité perdue. Dans le deuxième cas, « Oms » serait au contraire un nom inventé par les Draags. La coïncidence entre « Oms » et « hommes » serait alors du même acabit qu'entre « Terr » et « terre » : soit de l'ordre du lapsus.

Pour ajouter au dossier, précisons que le monosyllabe « om » – ou « aum » – est le symbole le plus chargé de sens dans les cultures indo-européennes. Il est le son primordial, son créateur à partir duquel se développe la manifestation, l'image donc du Verbe, que l'on peut rapprocher notamment du mot hébraïque « Amen » (voir un dictionnaire de symboles).



Des hommes petits et grands

Conformément à leur origine aquatique, explicitée dans le roman de Stefan Wul, les Draags sont dotés d'ouïes à la place d'oreilles. Il s'agit là d'un rare trait physique qui – avec la teinte de leur peau, la forme et la couleur de leurs yeux, et leur taille – les distinguent fondamentalement des hommes. L'aspect humanoïde prononcé des Draags peut inspirer plusieurs réflexions. Que deux espèces, à l'origine si dissemblables, finissent par se ressembler, au terme de leur évolution respective, désigne l'« humanité » comme terme absolu de toute évolution. Une « humanité » idéale dont l'« Om » ne serait qu'une solution approchant, tout comme le « Draag ». Le film pose dès lors la question de la « différence » d'un point de vue moral. De toute évidence, ce qui rapproche les deux espèces est plus important que ce qui les sépare. D'où vient alors que les Draags considèrent les Oms au mieux comme des animaux domestiques, et, au pire, comme une vermine nuisible ? La différence de taille sert ici de méta-

phore. Dans un monde à hauteur de Draag, les Oms, pris en groupe, ressemblent à des fourmis qui se glissent dans la lézarde d'un mur, qu'un « vampire-tamanoir » aspire de sa langue-trompe gluante et que l'on extermine indistinctement et sans état d'âme. Quand la caméra se rapproche, en revanche, l'individualité des Oms apparaît et la « déshommisation » se révèle comme un génocide atroce. Ce changement de point de vue, qui déplace notre rapport à l'autre, interroge à la fois l'« anthropocentrisme » et l'« ethnocentrisme » de notre culture. Le thème renvoie bien sûr au *Micromégas* de Voltaire mais également, et une fois de plus, aux *Voyages de Gulliver* de Jonathan Swift. Une scène de *La Planète sauvage* cite directement le voyage à Lilliput qui voit Gulliver assailli pendant son sommeil par des hommes minuscules, et ligoté. Dans le film de Laloux et Topor, la scène tourne au drame : la mort du Draag et de plusieurs de ses assaillants.

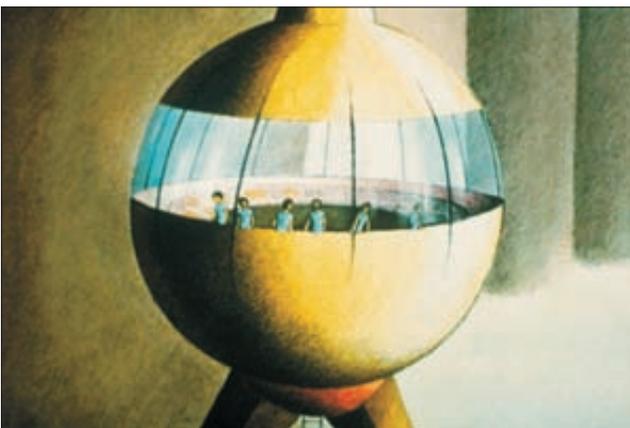
Temps, vitesse, histoire

Le temps, « matière première des événements », selon l'expression d'Albert Jacquard, est une des dimensions qui interviennent comme variable dans le récit de science-fiction tel que le pratique notamment Stefan Wul. Dans *L'Orphelin de Perdide*, l'auteur s'intéresse à l'idée de paradoxe temporel. Ou comment un vieil homme peut dialoguer, par radio interstellaire interposée, avec l'enfant qu'il a été, naufragé à des années-lumière, sur une planète hostile, et espérer lui venir en aide... Dans *Oms en série*, Wul interroge la relativité du temps perçu. Dans son récit, deux formes d'intelligence cohabitent : Draags et Oms. À chacune correspond une dimension temporelle propre. Quelques jours dans l'existence d'un Draag équivalent à plusieurs années de la vie d'un Om. De ce différentiel, de cette relativité, émerge la notion clé de vitesse. Si la vie d'un Om passe plus vite que celle d'un Draag, alors les événements relatifs aux Oms se déroulent également plus rapidement. Wul trouve ici l'argument dramaturgique essentiel de son récit dont on peut apprécier la portée en adoptant tour à tour les deux points de vue distincts. Dans le temps du film, que se passe-t-il à l'échelle des Draags sinon le quotidien à peine troublé par un fait divers : la mort d'un individu attaqué par des animaux sau-



vages fuyant les pesticides ? Puis, à l'issue d'interminables discussions opposant les édiles, la décision d'utiliser des moyens plus radicaux face à la prolifération des Oms... À hauteur d'Oms, en revanche, c'est, ni plus ni moins, l'odyssée d'une espèce que raconte, dans le même laps de temps cinématographique, *La Planète sauvage*. Initialement réduits à la domesticité et privés de la parole, tels des animaux, les Oms s'inventent, dans la clandestinité, un mode de vie social primitif en s'organisant en tribus, sous la conduite de chefs de guerre et de sorciers. Au terme de leur voyage, ils constituent une société technologiquement avancée capable de rivaliser avec celle des Draags. Partant, les Oms prennent les géants de vitesse : quand survient la seconde campagne de « déshommisation », les Oms se sont déjà construit des fusées et prennent pied sur la Planète sauvage.

La vitesse des Oms est soumise, par le récit, à une double accélération. D'une part, le développement de leur civilisation, décrit par la succession symbolique des trois âges – âge animal, âge primitif, âge technologique – témoigne d'une accélération de l'Histoire, à l'image de celle qui a effectivement marqué certaines civilisations terrestres au cours des derniers siècles. Mais cet emballement de la civilisation est, d'autre part, ramené à l'échelle de la vie d'un humain. Aux trois âges de la civilisation des Oms correspondent en effet les étapes successives de la croissance de Terr : l'enfance, l'adolescence, l'âge adulte. Le temps prend ainsi une dimension symbolique.



Annexe

Regard sur cent ans de cinéma d'animation en France (1892-1992)

En 1996, alors que le cinéma fêtait son premier siècle, René Laloux publiait Ces dessins qui bougent – 1892-1992, cent ans de cinéma d'animation. Ce livre ouvertement subjectif et engagé, à la fois profond et caustique, reste aujourd'hui un ouvrage de référence, non seulement parce qu'il est le fruit d'une connaissance intime des œuvres et des réalisateurs cités mais également par la vision historique que propose son auteur, reliant les films entre eux par des considérations tant esthétiques et techniques que culturelles et politiques. Ses prises de position donnent à penser le cinéma d'animation comme un art majeur : le « vrai cinéma ». Ajoutant notre subjectivité à la sienne, nous proposons ici quelques jalons historiques autour de certaines œuvres marquantes citées et commentées par René Laloux.

1892 : Émile Reynaud : première exhibition du théâtre optique, projection au musée Grévin, le 28 octobre, des *Pantomimes lumineuses* : *Le Clown et ses chiens*, *Pauvre Pierrot*, *Un bon bock*. Invention du dessin animé (sans caméra).

1894 : Louis et Auguste Lumière : invention du cinématographe.

1908 : Émile Cohl : *Fantasmagorie* (dessin animé, noir et blanc en négatif).

1909 : Émile Cohl : *Les Joyeux microbes* : animation et acteurs, Émile Cohl emploie par la suite toutes les techniques : volume, gravure etc. et travaille dans toutes les directions.

1924 : Fernand Léger : *Le Ballet mécanique* (peinture sur pellicule et animation d'objets).

1926 : Ladislav Starewitch : *Le Rat des villes et le Rat des champs* (marionnettes, noir et blanc).

1930 : Ladislav Starewitch, *Le Roman de Renard* (long métrage de marionnettes en noir et blanc).

Entomologiste d'origine polonaise, Ladislav Starewitch (est le) créateur d'un méticuleux et merveilleux bestiaire par l'intermédiaire duquel il nous fait découvrir, d'abord pour des raisons scientifiques et didactiques, ensuite pour satisfaire son ambition artistique, sa passion pour le « détail vrai » dans un monde parallèle en trois dimensions et magiquement « habité ».

1932 : Berthold Bartosch : *L'Idée* (ombres chinoises, noir et blanc).

Émigré de Bohême, après un passage à l'Académie des beaux-arts de Vienne, et son travail avec Lotte Reiniger à Berlin, Bartosch s'installe à Paris en 1930, dans un studio du Vieux-Colombier. Et c'est là qu'il va réaliser, sur un banc-titre à plans multiples éclairés par en-dessous qu'il a lui-même bricolé, un merveilleux poème de lumière dédié aux opprimés : *L'Idée*.

1933 : Alexandre Alexeïeff : *Une nuit sur le mont Chauve* (écran d'épingles, noir et blanc).

Admirateur de Bartosch, c'est aussi dans la composition noir et blanc + gravure + lumière que va se situer Alexandre Alexeïeff (...). Avec sa femme et collaboratrice Claire Parker, (il) se singularise dès le début par une approche originale en inventant « l'écran d'épingles » avec lequel il réalise, de 1932 à 1934, *Une nuit sur le mont Chauve* (...) *Le Nez* d'après Gogol (1963), *Tableaux d'une exposition* (1972) et *Trois Thèmes* (1980).

1934 : Anthony Gross et Hector Hoppin : *La Joie de vivre* (dessin animé noir et blanc).

1938 : René Bertrand et Jean Painlevé : *Barbe-Bleue* (pâte-à-modeler, couleurs).

1941 : Paul Grimault : *Les Passagers de la Grande-Ourse* (dessin animé couleurs).

En France occupée (...) Paul Grimault parvient à réaliser entre 1941 et 1944 plusieurs courts métrages dont les qualités sont rapidement reconues (...). Si son travail est encore assez proche de l'école américaine par la technique de l'animation et la rondeur des personnages, les décors traités à la gouache sont superbes. Et de plus, il ouvre la voie à des formes plus poétiques de narration dans lesquelles le drame et l'émotion prennent la place du comique d'agression (...). Il dessine et dirige, en collaboration avec son ami du groupe Octobre Jacques Prévert, deux très beaux films d'après des contes d'Andersen : en 1947 un court métrage tendre et magique : *Le Petit Soldat*, chef-d'œuvre absolu, et, entre 1947 et 1950, un long métrage : *La Bergère et le Ramoneur*. Malheureusement, Paul Grimault et Jacques Prévert se brouillent avec leur producteur André Sarrut et le film est terminé sans les auteurs dans une version qu'ils désavouent.

1943 : André E. Marty : *Callisto, la petite nymphe de Diane* (dessin animé, noir et blanc).

1947 : Paul Grimault : *Le Petit Soldat* (dessin animé, couleurs).

1948 : Lou Bunin : *Alice in Wonderland* (long métrage, marionnettes).

1953 : Henri Gruel : *Martin et Gaston* (papier découpé).

La technique du papier découpé (articulé ou non) réapparaît en Europe après la « dernière guerre ». Libérés de l'occupation allemande, mais subissant les effets d'une économie exsangue, certains artistes du cinéma d'animation cherchent, en privilégiant le graphisme au préjudice du mouvement et en traitant des sujets plus audacieux ou tout simplement différents à transformer leur handicap en avantage (...). En particulier en France, pendant plus de vingt ans, des réalisateurs se passent le relais, chacun selon son style, ses curiosités ou ses obsessions (...). Henri Gruel est le premier de cette chaîne qui va se déployer jusqu'à Bernard Palacios (...). Débarqués de Pologne où ils avaient déjà réalisé plusieurs films expérimentaux, ensemble, deux réalisateurs de talent, Walerian Borowczyk et Jan Lenica entrent dans le jeu. À Paris, adopté par Paul

Grimault, Jacques Colombat fait éclater sa joie de vivre dans le débridé *Marcel, ta mère t'appelle* (...). Dans un milieu plus aimable, c'est-à-dire une eau marine faisant fonction de liquide amniotique, Jean-François Laguionie naît en 1965 avec *La Demoiselle et le Violoncelliste*(...). En 1967, Walerian Borowczyk est le premier de cette école du papier découpé qui signe son long métrage *Le Théâtre de M. et Mme Kabal*.

1955 : Henri Gruel : *Le Voyage de Badabou* (papier découpé).

1959 : Jan Lenica : *Monsieur Tête* (papier découpé).

1960 : René Laloux : *Les Dents du singe* (papier découpé).

1960 : Premier festival international du cinéma d'animation à Annecy. Dès 1960, au premier festival international du cinéma d'animation à Annecy (...) quand j'annonçais les films au micro, nous étions un certain nombre de jeunes réalisateurs ayant un film en compétition, comme Jacques Colombat et Pino Zac pour ne citer avec une totale partialité que ces deux copains-là, qui condamnaient avec une grande énergie tout film ayant une quelconque ressemblance avec le *cartoon* et le spectacle pour enfants.

1961 : Jacques Colombat : *Marcel, ta mère t'appelle* (papier découpé).

Bien sûr, en France, tous les jeunes dessinateurs-cinéastes avaient leur passage obligatoire chez Paul Grimault (...). Nous étions tous les enfants de Paul et Prévert (...). Pour Jacques Colombat, Paul était même devenu producteur et devait l'être aussi par la suite pour Jean-François Laguionie, Émile Bourget et Ihab Shaker.

1963 : Jan Lenica, *Le Rhinocéros* (papier découpé).

1964 : Jean-François Laguionie : *La Demoiselle et le Violoncelliste* (papier découpé).

1964 : Walerian Borowczyk : *Les Jeux des anges*.

1965 : René Laloux et Roland Topor : *Les Escargots* (papier découpé).

1965 : Peter Foldès : *Un garçon plein d'avenir* (dessin animé).

1965 : Manuel Otero : *Contre Pied* (dessin animé).

1966 : Piotr Kamler, *La Planète verte*.

Venu lui aussi d'ailleurs (plus exactement de Varsovie), Piotr Kamler, parrainé par Alexandre Alexeïeff, fait son entrée dans le métier en 1960 par la toute nouvelle porte du service de la recherche de l'ORTF de Pierre Schaeffer. Nous lui devons, de 1960 à 1965, de nombreux films expérimentaux proches de l'abstraction, puis, avec *La Planète verte* (1966), *L'Araignéléphant* (1968), *Le Labyrinthe*, *Délicieuse Catastrophe* (1970) et *Cœur de secours* (1973), des travaux où l'humour se mêle au fantastique. En 1975, avec *Le Pas*, il exprime la rigueur la plus absolue, mais c'est avec son long métrage *Chronopolis* (1983) (...) que Piotr Kamler ira le plus loin dans ses recherches formelles.

1969 : Jacques Colombat : *Calaveras* (papier découpé et pastel).

1973 : Bernard Palacios : *Tour d'ivoire* (papier découpé).

1973 : René Laloux et Roland Topor, *La Planète sauvage* (l.m.).

1973 : Paul et Gaetan Brizzi, *Un* (dessin animé).

1974 : Jacques Cardon et Henri Lacam, *L'Empreinte* (dessins en fondus enchaînés).

1974 : Ihab Shaker : *Un, deux, trois*.

1975 : Bernard Palacios, *Oiseau de nuit* (papier découpé).

1978 : Jean-François Laguionie : *La Traversée de l'Atlantique à la rame* (papier découpé).

1979 : Olivier Gillon : *Barbe-Bleue* (marionnettes).

Il est difficile d'oublier (...) au tout début des années 1980, la tentative de démarrage d'une école française (de la poupée animée) dans une plastique plus affirmée, grâce aux films *Barbe-Bleue* d'Olivier Gillon (1979), *La Tendresse du maudit* (1980) et *Le Voyage d'Orphée* (1982) de Jean Manuel Costa, *La Fleur* d'Alain Ughetto (1981), *L'Invité* de Guy Jacques (1981) et, le plus audacieux, *Râ* de Thierry Barthes (1983). Ce brillant départ n'a pas eu de suite.

1980 : Paul Grimault : *Le Roi et l'Oiseau* (l.m., dessin animé 2^e version).

À Paris, dans son atelier de la rue Bobillot, Paul Grimault qui a récupéré les droits et le négatif de *La Bergère* et le *Ramoneur* entreprend, par fidélité à sa conception première, un travail de restauration et le retournage d'un tiers de l'image. L'œuvre nouvelle *Le Roi et l'Oiseau* est terminée en 1980 et reprend dans ses habits neufs la place qui l'attendait dans l'histoire du cinéma. L'attraction pour le long métrage se répand chez les animateurs (...).

1981 : René Laloux et Mœbius : *Les Maîtres du temps* (l.m., dessin animé).

1981 : José Xavier : *Désert* (dessin animé).

1983 : Piotr Kamler : *Chronopolis* (l.m. de marionnettes).

1984 : André Lindon : *L'Enfant invisible* (l.m., dessin animé).

André Lindon fait un voyage dans sa chambre parisienne où il réalise seul un film de 50 minutes, *L'Enfant invisible*, dont l'un des grands charmes est de nous montrer ce qui est généralement ignoré en animation parce que sans utilité dramatique : le jeu indépendant des éléments, vent dans les arbres ou vagues sur la mer.

1984 : Jean-François Laguionie : *Gwen, le livre de sable* (l.m. en papier découpé en phases).

Installé sur les contreforts des Cévennes, Jean-François Laguionie réalise, avec un petit budget, *Gwen, le livre de sable* (...). C'est grâce à ce travail et à cette équipe de jeunes talents que se met en place le premier centre régional du cinéma d'animation français : La Fabrique (...).

1986 : Frédéric Vitali : *Pépère et Mémère* (dessin animé).

1986 : Daniel Guyonnet : *L'Escalier chimérique* (dessin animé).

1987 : René Laloux et Philippe Caza : *Gandahar* (l.m., dessin animé).

1987 : René Laloux et Philippe Caza : *Comment Wang-Fô fut sauvé* (dessin animé).

1987 : François Bruel : *Ernest le Vampire* (série tv).

1990 : Jacques Colombat : *Robinson et compagnie* (l.m., dessin animé).

De son côté, Jacques Colombat qui avait préparé à Paris, dès 1987, son *Robinson et compagnie*, émigre à Shanghai pour en assurer la production. Il en revient en 1990 avec un travail parfaitement maîtrisé qui transmet, grâce à une plastique novatrice et une animation fluide, une décontraction heureuse et un humour élégant et distancé.

1989-1992 : Georges Lacroix et Renato : *Les Fables géométriques* (série en 3D).

(René Laloux clôt son livre en 1992, n'évoquant que visuellement cette œuvre pionnière de Georges Lacroix).

- *Alice* de Jan Svankmajer, écrit par Pascal Vimenet.
- *L'Argent de poche* de François Truffaut, écrit par Alain Bergala.
- *Les Aventures de Pinocchio* de Luigi Comencini, écrit par Hervé Joubert-Laurencin.
- *La Belle et la Bête* de Jean Cocteau, écrit par Jacques Aumont.
- *Le Bonhomme de neige*, de Dianne Jackson, écrit par Marie Diagne.
- *Boudu sauvé des eaux*, de Jean Renoir écrit par Rose-Marie Godier.
- *Cinq Burlesques américains*, écrit par Carole Desbarats.
- *Le Cerf-volant du bout du monde* de Roger Pigaut, écrit par Gérard Lefèvre.
- *Chang* de Merian C. Cooper et Ernest B. Schoedsack, écrit par Pierre-Olivier Toulza.
- *Chantons sous la pluie* de Stanley Donen et Gene Kelly, écrit par Carole Desbarats.
- *Le Cheval venu de la mer* de Mike Newell, écrit par Émile Breton.
- *Le Cirque* de Charlie Chaplin, écrit par Charles Tesson.
- *Les Contes de la mère poule*, de Farkhondeh Torabi et Morteza Ahadi Sarkani, écrit par Hervé Joubert-Laurencin.
- *Les Contrebandiers de Moonfleet* de Fritz Lang, écrit par Alain Bergala.
- *Le Corsaire rouge* de Robert Siodmak, écrit par Michel Marie.
- *Courts métrages*, écrit par Jacques Kermabon.
- *Nouveau programme de courts métrages* (deux programmes) écrit par Yann Goupil et Stéphane Kahn.
- *Les Demoiselles de Rochefort* de Jacques Demy, écrit par Michel Marie.
- *Edward aux mains d'argent* de Tim Burton, écrit par Hervé Joubert-Laurencin et Catherine Schapira.
- *L'Étrange Noël de M. Jack* d'Henry Selick et Tim Burton, écrit par Pascal Vimenet.
- *Le Garçon aux cheveux verts* de Joseph Losey, écrit par Jacques Aumont.
- *Garri Bardine, six films courts*, (deux programmes) écrit par Pascal Vimenet.
- *Gauche le violoncelliste* de Isao Takahata écrit par Ilan Nguyen et Xavier Kawa-Topor.
- *Gosses de Tokyo* de Yasujiro Ozu, écrit par Fabrice Revault d'Allonnes.
- *L'Histoire sans fin* de Wolfgang Petersen, écrit par Pascal Vimenet.
- *L'Homme invisible* de James Whale, écrit par Charles Tesson.
- *Jacquot de Nantes* de Agnès Varda, écrit par Michel Marie.
- *Jeune et innocent* d'Alfred Hitchcock, écrit par Alain Bergala.
- *Jour de fête* de Jacques Tati, écrit par Jacques Aumont.
- *Katia et le crocodile* de Vera Simkova et Jan Kusera, écrit par Anne-Sophie Zuber.
- *Kirikou et la sorcière* de Michel Ocelot, écrit par Luce Vigo et Catherine Schapira.
- *La vie est immense et pleine de dangers* de Denis Gheerbrant rédaction collective (A. Bergala, D. Gheerbrandt, D. Oppenheim, M.-C. Pouchelle, C. Schapira).
- *L'Homme qui rétrécit* de Jack Arnold, écrit par Hervé Joubert-Laurencin.
- *Le Magicien d'Oz* de Victor Fleming, écrit par Carole Desbarats.
- *Le Mécano de la «General»* de Buster Keaton, écrit par Hervé Joubert-Laurencin.
- *Mon voisin Totoro* de Hayao Miyazaki, écrit par Hervé Joubert-Laurencin.
- *Nanouk, l'Esquimau* de Robert Flaherty, écrit par Pierre Gabaston.
- *La Nuit du chasseur* de Charles Laughton, écrit par Charles Tesson.
- *Où est la maison de mon ami* d'Abbas Kiarostami, écrit par Alain Bergala.
- *Paï* de Niki Caro, écrit par Pierre-Olivier Toulza.
- *Le Passager* d'Abbas Kiarostami, écrit par Charles Tesson.
- *La Petite Vendeuse de Soleil* de Djibril Diop Mambety, écrit par Marie Diagne.
- *Peau d'Âne* de Jacques Demy, écrit par Alain Philippon.
- *Petites z'escapades*, écrit par Marie Diagne.
- *Porco Rosso* de Hayao Miyazaki, écrit par Hervé Joubert-Laurencin.
- *Princes et Princesses* de Michel Ocelot, écrit par Xavier Kawa-Topor.
- *Princess Bride* de Rob Reiner, écrit par Jean-Pierre Berthomé.
- *La Prisonnière du désert* de John Ford, écrit par Pierre Gabaston.
- *Rabi* de Gaston Gaboré, écrit par Luce Vigo.
- *Le Roi et l'Oiseau* de Paul Grimault, écrit par J.-P. Pagliano.
- *Sidewalk Stories* de Charles Lane, écrit par Rose-Marie Godier.
- *Storm Boy* d'Henri Safran, écrit par Luce Vigo.
- *La Table tournante* de Paul Grimault, écrit par J.-P. Berthomé.
- *Les Vacances de Monsieur Hulot* de Jacques Tati, écrit par Carole Desbarats.
- *Le Voleur de Bagdad* de Berger, Powell, Whelan écrit par Émile Breton.
- *Le Voleur de bicyclette* de Vittorio De Sica, écrit par Alain Bergala et Nathalie Bourgeois.
- *Le Voyage de Chihiro* de Hayao Miyazaki, écrit par Hervé Joubert-Laurencin.

Cahier de notes sur...

Édité dans le cadre du dispositif *École et Cinéma*, par l'association *Les enfants de cinéma*

Rédaction en chef : Eugène Andréanszky.

Mise en page : Camille Maréchal.

Photogrammes : Laboratoire Pro Image Service.

Repérages : Junko Watanabe

Impression : Raymond Vervinck.

Directeur de la publication : Eugène Andréanszky.

Ce *Cahier de notes sur... La Planète sauvage* a été édité dans le cadre du dispositif *École et Cinéma* initié par le Centre national du cinéma et de l'image animée, ministère de la Culture et de la Communication, et la Direction de l'Enseignement scolaire, le SCÉRÉN-CNDP, ministère de l'Éducation nationale.

Remerciements à Jacques Carcedo

© *Les enfants de cinéma*, septembre 2005

Les textes et les documents publiés dans ce *Cahier de notes sur...* ne peuvent être reproduits sans l'autorisation de l'éditeur. Le code de la propriété intellectuelle interdit expressément la photocopie à usage collectif sans autorisation des ayants droit.

ISBN/ISSN 1631-5847 / *Les enfants de cinéma*.

36 rue Godefroy Cavaignac - 75011 Paris.