



PISTES PÉDAGOGIQUES

Terra Willy : Planète inconnue

■ Réalisé par Éric Tosti

Produit par TAT Productions, Bac Films, France 3 Cinéma, Logical Pictures et Master Films
2019 - 1h30

Ce film a bénéficié de l'aide financière de la Région Occitanie / Pyrénées-Méditerranée en partenariat avec le Centre national du cinéma et de l'image animée.

Synopsis

Suite à la destruction de leur vaisseau, le jeune Willy est séparé de ses parents avec lesquels il voyageait dans l'espace. Sa capsule de secours atterrit sur une planète sauvage et inexplorée. Avec l'aide de Buck, un robot de survie, il va devoir tenir jusqu'à l'arrivée d'une mission de sauvetage.

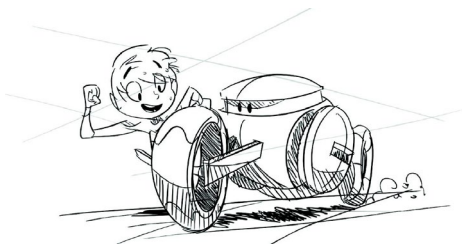
Pourquoi montrer ce film ?

Terra Willy utilise les codes de la science-fiction avec une touche d'humour, ce qui pourra plaire aussi bien aux petits comme aux grands. Le jeune héros traverse un univers naturel luxuriant où il ne cesse de faire des rencontres surprenantes qui sauront assouvir sa curiosité d'explorateur en herbe.

Mots-clés : Aventure – Nature – Amitié

GENÈSE DU FILM

Terra Willy est le deuxième projet de long métrage de TAT Productions. En 2014, les membres fondateurs de la société, David Alaux et les frères Éric et Jean-François Tosti, souhaitent renouveler leur univers narratif et esthétique, principalement orienté autour de la franchise **Les As de la jungle** depuis 2011. Ils puisent leur inspiration dans les films de science-fiction des années 1970-1980 comme **E.T.**, **l'extra-terrestre**, **Star Wars** ou **Le Trou noir** de Disney. Chacun participe à l'élaboration du scénario et à la réalisation en 3D. Leur équipe technique, constituée d'environ 150 personnes, rassemble des collaborateurs de longue date comme le compositeur Olivier Cussac. Le doublage, quant à lui, a été confié à des comédiens expérimentés : Timothé Vom Dorp et Édouard Baer. Au total, le film a mis cinq ans à voir le jour, une durée nécessaire dans le cinéma d'animation.



Un dessin préparatoire pour le design de Buck et Willy.

© TAT Productions

LE RÉALISATEUR ÉRIC TOSTI

Même s'il est crédité comme chef de projet, Éric Tosti a travaillé étroitement avec son frère Jean-François et leur ami d'enfance David Alaux pour réaliser ce film. Adolescents, tous les trois partagent déjà la même passion pour l'animation et les effets spéciaux. Après des études scientifiques, ils créent ensemble TAT Productions à Toulouse en 2000. Ils sont rapidement repérés avec leur court métrage **Le Vœu** en 2001 et avec le personnage de Spike en 2008 et 2012. À partir de 2014, la série **Les As de la jungle à la rescousse** remporte un succès international, couronné par un Emmy Award en 2015. Plusieurs projets de longs métrages sont actuellement en développement.

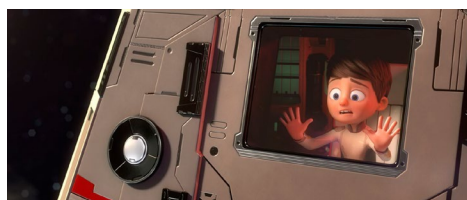


© Samuel Martin

Le trio français à l'origine de TAT Productions : Jean-François Tosti, David Alaux et Éric Tosti, en 2017.

APPRENDRE À DEVENIR GRAND

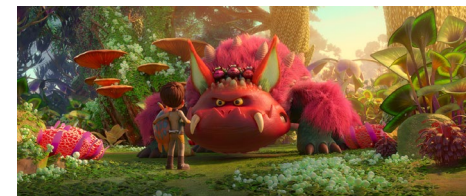
La narration du film est construite comme un récit initiatique. Au début, le spectateur découvre un Willy plutôt passif. Le vaisseau spatial est programmé pour effectuer toutes les tâches quotidiennes à sa place : faire son lit, se laver les dents, s'habiller. Son père cherche à le responsabiliser en lui confiant une mission d'inventaire, mais Willy préfère encore combattre des monstres virtuels dans un jeu vidéo. La collision avec les météores marque une rupture symbolique avec cet espace protégé. En atterrissant sur une planète étrangère, Willy n'est plus en sécurité et affronte seul les dangers cette fois bien réels du monde extérieur. Buck lui sert de défenseur et de guide au début de sa quête pour retrouver ses parents, mais une fois le robot hors-service, le jeune garçon est contraint de développer ses capacités et son courage s'il veut survivre, à la manière d'un padawan dans **Star Wars**.



**Comment la relation entre Buck et Willy évolue-t-elle au fur et à mesure de l'histoire ?
Lequel des deux s'adapte le plus à l'autre et pourquoi ?**

VOYAGE EN TERRE INCONNUE

Durant son périple, le héros explore un paysage étonnant et merveilleux. Le désert de sable sur lequel se pose sa capsule lui réserve d'abord une mauvaise surprise : les menhirs présents sur le sol servent en fait de carapaces à des créatures fougères. Les menaces peuvent ainsi se cacher n'importe où et Willy n'est pas à l'abri des risques, comme lorsqu'il tombe soudainement malade en touchant une fleur en apparence anodine. Certains phénomènes sont même parfois totalement inattendus, à l'instar de l'orage de grêle. Ces événements traduisent le caractère insaisissable de la nature et sa supériorité sur l'être humain. Malgré tout, le jeune garçon reste optimiste et répertorie avec enthousiasme la moindre espèce qu'il croise sur son chemin. Sa démarche est celle d'un gardien de la biodiversité, n'hésitant pas venir en aide aux animaux les plus vulnérables.



**Comment Willy s'est-il adapté à la vie sauvage ?
À quels célèbres personnages de fiction pourrait-il vous faire penser ?**



AVANCER ENSEMBLE

Le destin de Willy se retrouve progressivement lié à celui d'une petite chenille jaune que le garçon baptise malicieusement Flash. Considéré au départ comme un ennemi par Buck, l'animal s'avère être plus qu'un simple camarade de jeu pour le garçon. La créature connaît les pièges de la forêt et sauve Willy de la mort, forçant définitivement le robot à l'adopter. Lorsque celui-ci sera à court de batterie, Flash devient son nouveau protecteur. Ses différentes métamorphoses sous forme de chrysalide accompagnent la transformation physique de Willy et inscrivent également

leur amitié dans la durée. Une ellipse de dix mois permet de prendre la mesure de sa complicité avec ce glouton devenu géant. Les moments partagés sur cette planète seront pour chacun d'eux des souvenirs inoubliables et Willy sait que quelqu'un pensera toujours à lui sur cette *terra incognita*.

Selon vous, pour quelles raisons Flash ne monte-t-il pas dans la capsule de sauvetage avec Willy à la fin du film ?

Occitanie films favorise le développement du cinéma et de l'audiovisuel dans la région.

PROPOSITION D'ACTIVITÉ

Invente une créature qui vivrait sur la planète de **Terra Willy** ! Il pourra s'agir d'une bête féroce ou bien d'un monstre gentil. Commence tout d'abord par lui donner un nom en essayant d'être original. Les néologismes sont les bienvenus ! Décris ensuite son aspect physique : corpulence, couleur, mode de locomotion... N'oublie pas d'imaginer son cri. Tu peux pour cela t'inspirer d'animaux déjà existants, les aboiements de Flash ressemblent ainsi à ceux du chien. La créature aura ensuite un caractère :

nerveuse, gourmande, peureuse... Tu peux aussi lui attribuer un point fort et un point faible. Par exemple, la corne de certains animaux dans le film permet d'appeler à l'aide mais elle est aussi fragile. Ces idées seront formulées par écrit, mais la créature pourra bien évidemment être dessinée. L'objectif de cette activité est d'utiliser la créativité de l'esprit pour sensibiliser à la diversité de la faune.

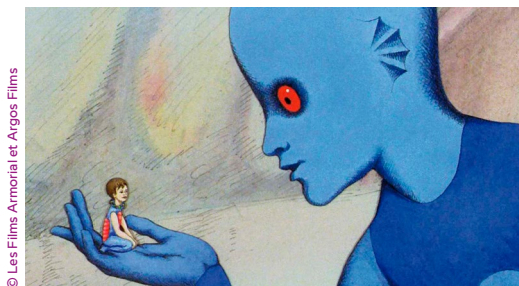
À DESTINATION DES ENSEIGNANT·E·S

Le film trouvera sa place dans le programme du cycle 3, du CM1 à la sixième, pour s'interroger avec les élèves sur la figure du héros, le merveilleux, les aventures, la monstruosité ou encore la ruse. Il permettra aussi d'échanger sur le rapport de Willy à la nature et à son environnement, à la fois source de curiosité et de respect.

UNE ŒUVRE EN ÉCHO

La Planète sauvage de René Laloux (1973).

Terr, un jeune orphelin appartenant à la communauté des Oms, tente de survivre sur la mystérieuse planète des Draags.



© Les Films Armoirial et Argos Films

Terr est un rescapé d'une ancienne planète nommée « Terra ».