



Planètes

Un film de Momoko Seto



Synopsis

Dendelion, Baraban, Léonto et Taraxa, quatre graines de pissenlit rescapées d'explosions nucléaires qui détruisent la Terre, se trouvent projetées dans le cosmos. Après s'être échouées sur une planète inconnue, elles partent à la quête d'un sol propice à la survie de leur espèce. Mais les éléments, la faune, la flore, le climat, sont autant d'embûches qu'elles devront surmonter.

Une odyssée dans un monde microscopique et imaginaire, riche en émotions, pour évoquer les enjeux des migrations environnementales. Un récit sur la difficulté à trouver son chez-soi, un territoire où s'installer.

Durée : 1h15

Sortie France : 11 mars 2026

Production

Miyu Productions, Ecce Films

Coproduction

Umedia Productions, Arte France Cinéma, CNRS

Presse française

Laurence Granec et Vanessa Frochen
06 07 49 16 49 · 06 07 98 52 47
presse@granecoffice.com

Presse internationale

The PR Factory · Barbara Van Lombeek et Marie-France Dupagne
barbara@theprfactory.com · mariefrance@theprfactory.com

Distribution France

Gebeka Films
info@gebekafilms.com · 04 72 71 62 27
www.gebekafilms.com

Ventes internationales

Indie Sales · Nicolas Eschbach

Planter ses racines

Note d'intentions de la réalisatrice

Mes parents, non-francophones, ont fait le choix pour moi d'une éducation dans un lycée français à Tokyo. Dès l'âge de 6 ans, je me suis retrouvée entre deux pays. On m'a élevée dans la tradition japonaise mais je suivais le même programme scolaire que les petits Français. Je n'étais ni une « vraie » Japonaise, ni une Française. Me voyant être « moitié » pour tout, mes parents me mettaient en garde pour que je ne devienne pas une « déracinée internationale ». Ils me disaient souvent que je n'avais pas de racines stables. La langue japonaise a une expression pour cela, une métaphore végétale anthropomorphique pour dire qu'on se stabilise à la fois physiquement (on s'implante dans un lieu) mais aussi psychologiquement : planter ses racines (根を下ろす). Je suis arrivée en France en 2000 à l'âge de 19 ans. C'est à ce moment-là de ma vie que j'ai eu envie de raconter cette histoire de déracinement, d'errance et d'enracinement.

Dans mes précédents courts métrages de la série « PLANET », j'ai filmé des plantes, des champignons et autres organismes vivants avec des technologies permettant de voir leurs détails et leurs comportements (time-lapse, prise de vues en macro ou hyper ralenti). Les images ont été détournées pour recréer un univers « surnaturel » où le vrai et le faux, la fiction et la non-fiction, l'infiniment grand et l'infiniment petit se mélangent. Le résultat n'est ni un documentaire animalier, ni un film scientifique.

J'ai souhaité pousser cette logique encore plus loin avec ce long métrage, en montrant des végétaux et des êtres vivants comme on ne les a jamais vus. De mes décors construits avec des choses minuscules, j'ai fait des paysages gigantesques. Le réel et l'imaginaire sont confondus... Le spectateur est ainsi plongé dans l'univers secret et magnifié de la nature et transporté dans une épopée merveilleuse et écologique.

L'histoire du long métrage *Planètes* raconte, en quelque sorte, l'évolution géologique de la Terre depuis l'âge où elle était couverte de glace jusqu'au monde d'aujourd'hui, où le sol n'est plus un élément fondamental gratuit et évident et pose la question d'où et comment vivre (ou survivre) sur une terre abîmée, voire ruinée.

Momoko Seto

Les akènes

Les personnages du film sont des graines de pissenlit, ou « akènes ». Ce sont des petites tiges cylindrées très légères, oblongues, avec un fruit aux côtés épineux. Ils sont surmontés d'un pappus ou « aigrettes », c'est-à-dire une petite touffe de poils plumeux, qui permet une dispersion optimale des graines par le vent.



La musique

Note d'intentions des compositeurs

Nous avons rencontré Momoko et commencé à discuter avec elle très tôt sur le projet, alors que le film n'était qu'à l'étape de l'animatique. Nous avons travaillé ensemble sur des moodboards et fait des sessions d'écoute pour imaginer le type d'atmosphère qui pourrait définir le film et les différents univers qui le composent.

Notre écriture sonore se base sur l'idée de tableaux correspondants aux différents environnements traversés par nos héros. À chaque univers, correspond un décor et un écosystème naturel différent, et donc logiquement un tableau musical qui lui est associé. Nous avons fait le choix de trouver des sonorités éclectiques et insolites pour chaque partie. Par exemple, nous avons associé les sonorités du shakuhachi (instrument traditionnel japonais) et la flûte baroque : ce mélange nous a permis de travailler la notion de souffle, que perdent les akènes dans cette traversée du désert.

Dans des registres différents, le monde végétal est accompagné de synthétiseurs et d'instruments plus pop, tandis que les séquences dans le cosmos font appel à un orchestre à cordes et un instrumentarium javanais de Gamelan. C'est tout d'abord les choix visuels qui nous ont orienté vers des techniques d'écriture mixtes mêlant des sonorités variées et insolites. Le travail de production en studio est par conséquent aussi important que l'enregistrement des instruments eux-mêmes. Cette dynamique de surprise et d'émerveillement est centrale dans le film.

Au-delà des éléments de contexte des planètes, la musique porte pleinement le destin subjectif des akènes - pour cela, nous n'avons pas hésité à nous plonger dans certains archétypes de l'histoire d'aventure (marche guerrière, harmonies mélodramatiques ou valse finale...) pour que le public soit pleinement immergé dans cette épopée.

Nous avons avancé avec un réel enthousiasme et plaisir à voir le film émerger et se construire. Nous avons voulu en faire un objet de cinéma original et unique tout en gardant l'idée d'un spectacle accessible pour toutes et tous.

Nicolas Becker et Quentin Sirjacq



Inventer un langage

Sound design et animation

Quel est le son d'une graine de pissenlit qui s'inquiète du sort des autres graines ? Ou celle d'un énorme têtard volant qui essaie d'avaler un akène ? Quelle est la voix d'une limace géante ?... Telles sont les questions que nous nous sommes posées pour créer la bande sonore avec Nicolas Becker, spécialiste de l'art d'inventer du son là où il n'existe pas. Sans dialogue, sans voix off, le bruitage, le sound design, le silence et la musique tissent en harmonie un mélange délicat en dialogue avec les images.

L'ensemble de la musique a été composé par Quentin Sirjacq, mélodiste doué et sensible, qui écrit pour l'orchestre mais n'hésite pas à utiliser des instruments atypiques (comme le gamelon indonésien, le cristal Baschet ou des ondes Martenot) pour des partitions genrées.

Nicolas Becker est un artiste sonore qui a reçu l'Oscar du meilleur son pour le film *Sound of Metal*. Quentin Sirjacq est compositeur pour plusieurs films sélectionnés au festival de Cannes et collabore avec l'Orchestre National de France, notamment pour *L'Île au trésor*.

Comment transmettre une émotion avec une graine de pissenlit qui n'a ni yeux, ni bouche, ni bras, ni jambe ? Tel était le point de départ de la discussion avec Guillonne Leroy. Les quatre akènes ont chacun leur personnalité : Dendelion est le plus grand, le plus farouche et le plus aventureux. Il guide les autres et leur donne le courage d'avancer. Taraxa se distingue par sa forme légèrement courbée. Il est sensuel, poétique et rêveur. Léonto perd ses aigrettes quand il est effrayé. Il est le plus craintif et peureux. Enfin, Baraban se singularise par son ventricule plus développé que celui des autres, ce qui le rend bougon et moins agile.

Ces noms ne seront pas prononcés dans le film, mais les personnages incarneront chacun leur caractère. Pour donner plus de vie et de complexité aux personnages, nous avons travaillé avec quatre comédien·nes qui ont interprété chacun.e un akène et dont le jeu a servi de référence pour l'animation. Avec les bras et les jambes attachés, afin de s'approcher de la morphologie des akènes, la danseuse, l'actrice de cinéma, l'acteur du théâtre et l'artiste de cirque ont essayé de trouver des expressions corporelles et des mouvements originaux. Sans tomber dans l'exagération du cartoon, nous avons travaillé des gestuelles sensibles et suffisamment expressives, en évitant les stéréotypes culturels. La fabrication de l'animation a duré un an au total.



Laisser surgir la nature

Filmer le vivant et tourner en timelapse pendant 260 jours

Nous sommes partis filmer toutes sortes de vivant pendant 260 jours de tournage, étalés sur 2 ans et demi : des bousiers, des papillons de nuit, des papillons de jour, des limaces, des têtards, des grenouilles, des mantes religieuses, mais aussi des pleurotes, des mousses, des blobs, des fougères... Pour pouvoir les filmer, il faut les connaître. Nous avons donc consulté des scientifiques pour les nourrir correctement lors du tournage (parfois il nous fallait plus de 7 jours pour filmer une séquence avec un animal) pour que ces plantes poussent dynamiquement, ou tout simplement pour les trouver dans la nature.

Beaucoup d'animaux que nous avons filmés sont des femelles, car elles étaient plus grosses que les mâles. Le film est aussi conjugué au féminin car il nous expose plusieurs types de naissance : naissance de l'univers par un oursin femelle, naissance d'un anneau planétaire par des calamars lucioles femelles, naissance de têtards par une grenouille... Ce sont donc des actrices de la nature qui jouent leur propre rôle.

Il était essentiel à nos yeux de capturer le vivant dans son état le plus naturel. Faire le film en 3D aurait été inexact et dépourvu des nuances authentiques de la vie. Ce qui m'intéressait, c'était de montrer toute la complexité de la nature, pas d'en réaliser une représentation stylisée et artificielle. Par exemple, comment un pleurote se forme-t-il quand il commence à éjecter des spores ? Comment un œuf de rainette se transforme-t-il en têtard ? Comment une plante se décompose-t-elle ?

Le film a beaucoup recours à la technique du *timelapse*, qui est précisément l'art de compresser le temps. Il consiste à filmer un phénomène naturel très lent, souvent imperceptible à l'œil nu, sur une période donnée. En accélérant le sujet, nous arrivons « enfin » à percevoir l'invisible. La technique ne devient alors pas seulement un outil pour améliorer la vue, mais elle dévoile ce qui se trouve de l'autre côté du monde visible. Pour lancer un timelapse, il est primordial de bien connaître le comportement du sujet filmé : jusqu'à quelle taille la plante va-t-elle pousser ? Quelle sera sa couleur dans quelques jours ? Quels sont ses mouvements ?

En modifiant la vitesse de croissance et l'échelle, le sujet change de définition. Ainsi, un pleurote filmé en contre-plongée et accéléré, devient un monument architectural en constante évolution. Une moisissure filmée de face et accélérée, devient comme un champ de fleurs. Une fougère se déploie comme un animal qui se réveille au premier rayon de soleil. Les plantes se transforment en animaux. Les minéraux, en plantes. Ainsi, les éléments de la nature que l'on pensait être un décor deviennent de véritables acteurs de la vie.

Pour *Planètes*, nous avons filmé des plantes grasses, des mousses, des fougères, des champignons et des pissenlits en time-lapse pendant 9 mois avec 17 appareils photo. La prise de vue durait parfois plus de 4 semaines.



Le tournage

3 semaines en Islande, 12 semaines au Japon, 3 semaines à Roscoff (France), 35 semaines en Bourgogne (France). Des glaciers et des icebergs face à la crise climatique, aux rives d'une rivière constituée de pierres volcaniques, dans une grotte gelée, sur une île subtropicale dans le Pacifique, sur une baie où les calamars lucioles se jettent après la ponte, dans une station marine du 19ème siècle, dans un château décoré de pivoines...

Entre robotique et nature sensible, le film a rassemblé une botaniste, un décorateur, des ingénieurs, des naturalistes, des chercheurs, des apiculteurs, des pépiniéristes, des menuisiers, ainsi qu'une équipe de tournage nombreuse mais enthousiaste. Pendant tout le tournage, nous avons filmé un décor vide, imaginant les personnages qui allaient être incrustés à l'image en post-production, et rêvant d'une histoire émotionnelle et de personnages vivants.

Le film prend forme au fur et à mesure, dans le temps, à la manière d'un papier baryté déployant peu à peu l'image imprimée dans son bain de révélateur. Chaque image est une superposition de tous ces tournages, de tous ces moments fragmentés et filmés avec patience.



Préparation des maquettes
au château de Rambuteau
pour le tournage avec les
limaces.

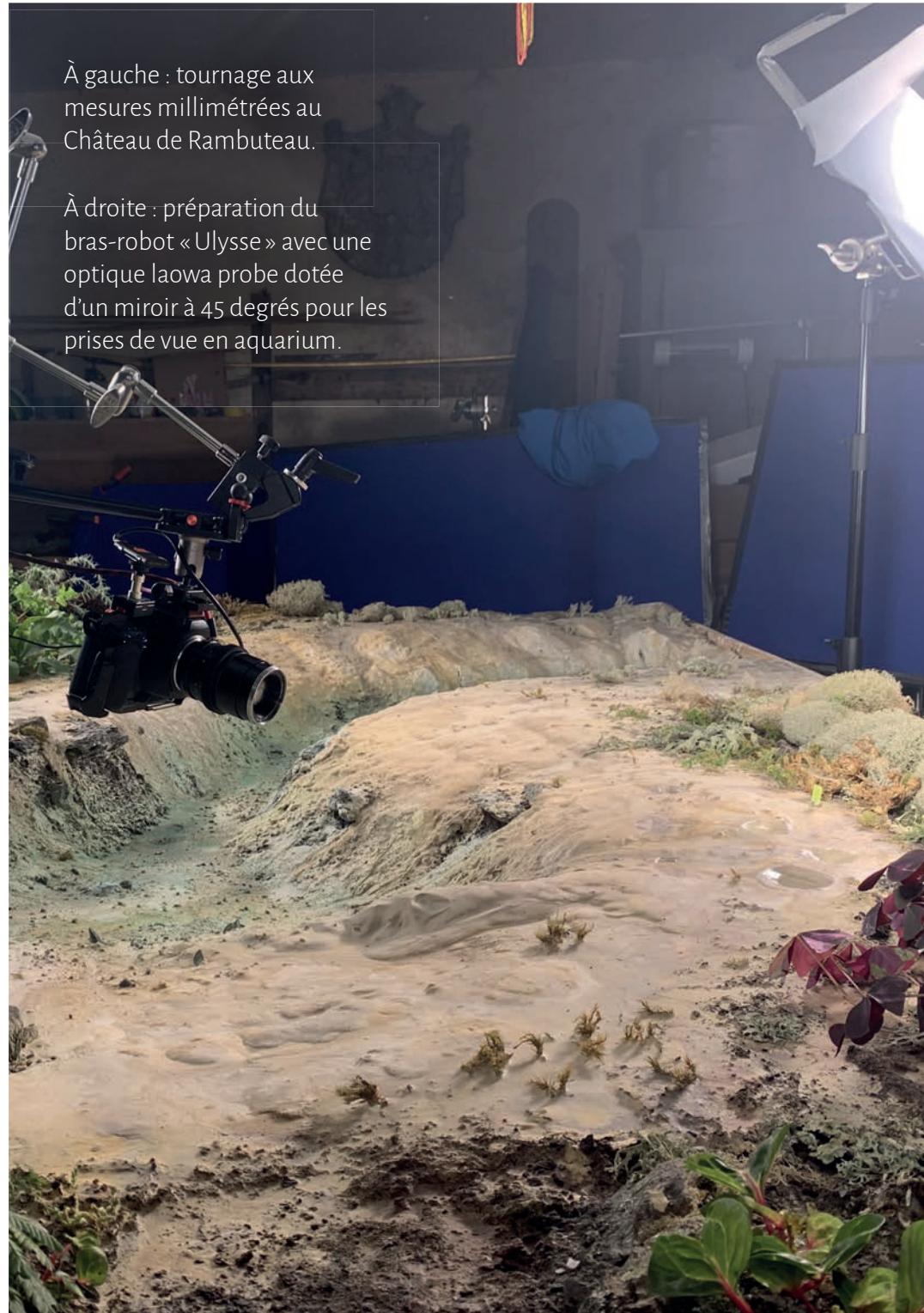


Fabrication des
stalagmites en résine
naturelle transparente
pour les décors du
monde gelé.

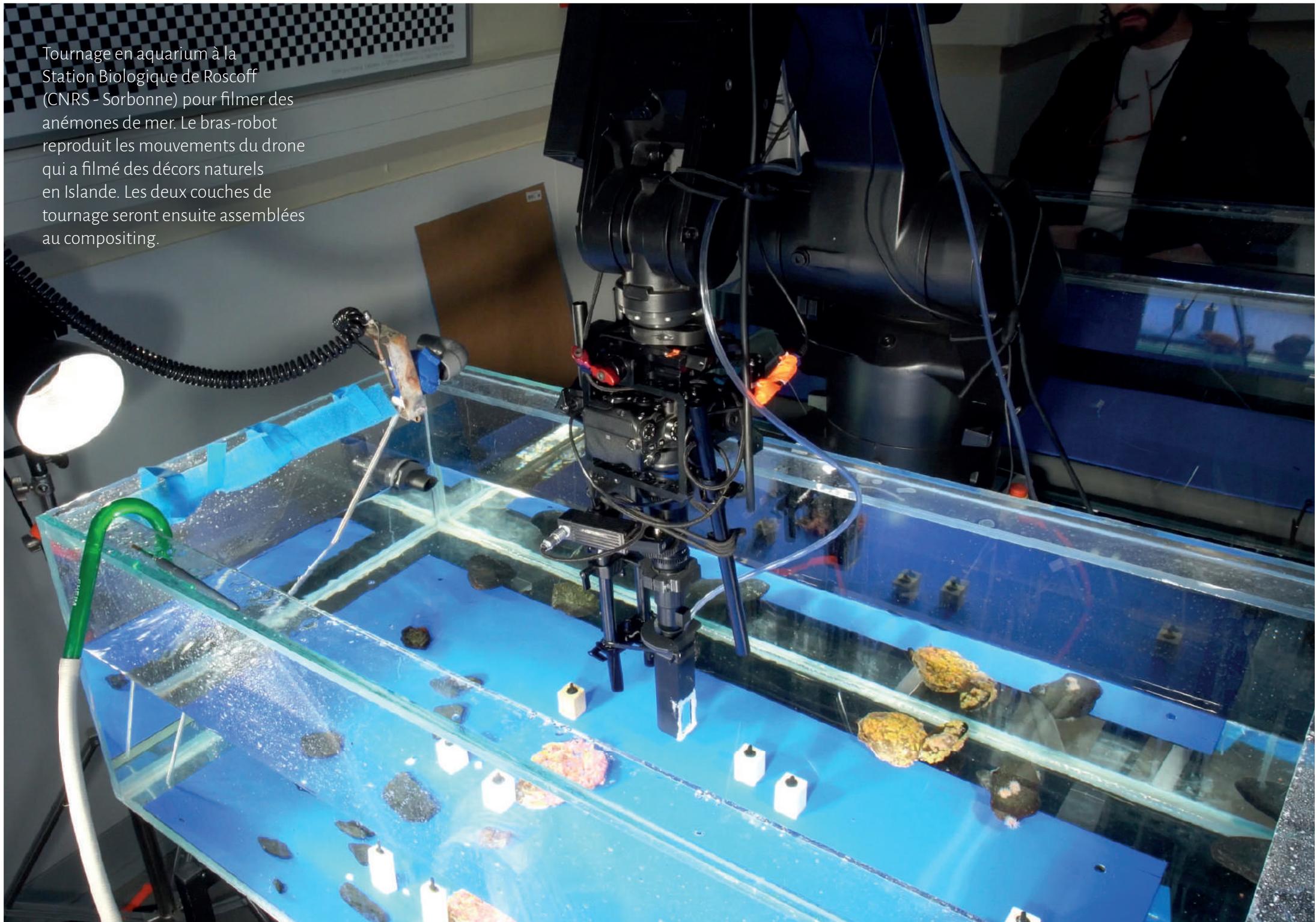


À gauche : tournage aux mesures millimétrées au Château de Rambuteau.

À droite : préparation du bras-robot « Ulysse » avec une optique laowa probe dotée d'un miroir à 45 degrés pour les prises de vue en aquarium.



Tournage en aquarium à la Station Biologique de Roscoff (CNRS - Sorbonne) pour filmer des anémones de mer. Le bras-robot reproduit les mouvements du drone qui a filmé des décors naturels en Islande. Les deux couches de tournage seront ensuite assemblées au compositing.



Momoko Seto

setomoko.org

Née à Tokyo, Momoko Seto étudie au Fresnoy avant de travailler comme réalisatrice au CNRS. En 2021 elle reçoit le Cristal du CNRS, la plus haute distinction en tant que réalisatrice scientifique. En parallèle, elle réalise la série PLANET, constitué de quatre courts métrages, dont PLANET Σ, récompensé d'un prix à la Berlinale en 2015. Elle est lauréate 2022 de la Fondation Gan pour le Cinéma avec "Planètes", son premier long métrage, une odyssée écologique et poétique qui mêle notamment animation 3D, prise de vue réelle en macro et timelapses.

2025 - Planètes, 75', ***Semaine de la Critique***

2021 - Ojiichan, 35'

2019 - Edgar Morin, un penseur à Paris, 40'

2017 - Planet ∞ , 7'

2016 - I don't want to sleep with you I just want to make you hard, 30'

2015 - Planet Σ, 12', ***Audi Short film Award Berlinale***

2014 - Arekara – la vie après, 17'

2011 - Planet Z, 9'

2011 - Il Bacio delle vacche marziane, 10'

2008 - Planet A, 7'

2005 - Le Bilan, 16'





MIYU

MIYU PRODUCTIONS

Créée en Mai 2009 par Emmanuel-Alain Raynal, rejoint en 2015 par Pierre Baussaron, Miyu Productions est une société de production audiovisuelle et cinématographique spécialisée en animation qui produit des courts-métrages, des œuvres audiovisuelles et des longs-métrages.

Miyu Productions a construit au fil des années l'image d'un studio d'animation exigeant par sa ligne artistique et son engagement, particulièrement par ses productions de courts-métrages d'animation. Plusieurs films du catalogue ont été reconnus et récompensés dans les plus prestigieux festivals, parmi lesquels figurent 27 de Flora Anna Buda, lauréat de la Palme d'Or et du Cristal du court-métrage aux festivals de Cannes et d'Annecy en 2023 ou encore le long-métrage *Linda veut du poulet !* de Chiara Malta et Sébastien Laudenbach, Cristal du long-métrage à Annecy en 2023 et César du meilleur film d'animation en 2024. Le dernier long-métrage, *Anzu, Chat-Fantôme*, réalisé par Yoko Kuno et Nobuhiro Yamashita, sorti en 2024, est une coproduction franco-japonaise avec Shin-Ei Animation. Le film a été sélectionné à la Quinzaine des Cinéastes au Festival de Cannes et en compétition officielle au Festival d'Annecy.

La société développe aujourd'hui un portefeuille d'une dizaine de longs métrages, d'une vingtaine de courts métrages et de plusieurs séries et unitaires audiovisuels, et dispose de 3 studios de fabrication en France situés à Paris, Valence et Angoulême et d'un studio en Belgique qui a ouvert récemment ses portes à Bruxelles.

La société a été récompensée par le Trophée de l'animation du Film Français en 2019 et a reçu le prix Procirep du producteur d'animation français en 2022. En 2023, Emmanuel-Alain Raynal et Pierre Baussaron ont été élus « Personnalités de l'année » par Écran Total.

MIYU DISTRIBUTION

Née de l'association entre Luce Grosjean et Miyu Productions en 2017, Miyu Distribution est spécialisé dans les ventes internationales et la diffusion de films d'animation. La société distribue un large catalogue de courts métrages de sociétés de production et de réalisateur.ice.s indépendant.e.s, ainsi que les films de fin d'études de grandes écoles d'animation.

Avec 10 nominations aux Oscars, 2 victoires aux César – *Eté 96* de Mathilde Bédouet (2024) et *Beurk !* de Loïc Espuche (2025) -, une Palme d'or et un Cristal du court-métrage pour 27 de Flora Anna Buda (2023) ainsi que deux prix de la meilleure société de distribution remis par UniFrance et la Fête du court-métrage (2021, 2024), Miyu Distribution s'impose comme le leader de son secteur.

Depuis 2021, Miyu Distribution assure également la vente internationale de longs métrages. Elle a notamment à son catalogue *Archipel* de Félix Dufour-Laperrière (Rotterdam, Annecy) et *Pléthores de Nords*, de Koji Yamamura (Prix Contrechamps du Festival d'Annecy). En 2025, la société acquiert les droits de *La gran historia de la filosofía occidental* de Aria Covonomas, sélectionné à Rotterdam et de *Olivia & Las Nubes* de Tomas Pichardo Espaillat, primé à Locarno.

Miyu Productions
4 rue d'Enghien 75010 Paris
01 43 44 53 76 | miyu.fr

GALERIE MIYU

La Galerie Miyu est une galerie conseil exerçant dans le champ de l'art contemporain. Elle est une extension de la société de production et de distribution éponyme, spécialisée dans l'animation et reconnue à l'échelle internationale. Depuis 2021, l'objectif de la galerie est de valoriser le travail plastique et visuel des cinéastes d'animation en leur offrant des opportunités de production et de monstration.

La Galerie Miyu a ainsi établi des partenariats avec plusieurs institutions culturelles, notamment le Frac Picardie Haut-de-France, avec qui elle co-organise une résidence dédiée aux artistes de la scène contemporaine souhaitant réaliser des œuvres utilisant des techniques animées. Les premiers résidents sont Christine Rebet et Abdelkader Benchamma.

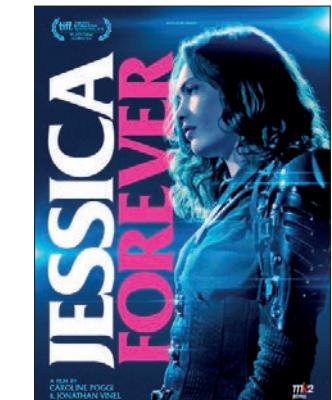
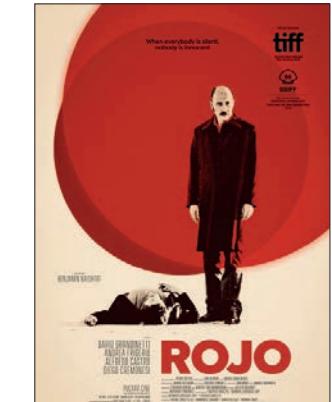
Par ailleurs, la Galerie Miyu collabore avec la Fondation Claudine et Jean-Marc Salomon, le FRAC Picardie Haut-de-France et le Festival d'Annecy pour assurer le commissariat de l'exposition ANIMA à Annecy, qui explore la convergence entre l'animation et l'art contemporain. Enfin, la structure travaille activement avec le FRAC Picardie Haut-de-France à la création au premier Centre d'Art au monde dédié à l'image animée afin de mettre en lumière la richesse et la diversité de la création contemporaine animée, tout en favorisant un dialogue fructueux entre ces deux champs artistiques et inscrire ainsi les techniques animées dans l'histoire de l'art contemporain.

MIYU devient ainsi un label global pour diffuser et refléter le talent des cinéastes d'animation indépendants mondiaux.

ecce films

Ecce films est une société de production indépendante fondée en 2003 et établie à Paris. Elle produit 3 à 5 courts-métrages de fiction par an et développe en parallèle une activité de production de longs-métrages depuis 2008. Ecce Films est lauréat 2012 du prix Procirep du meilleur producteur de courts-métrages et a produit à ce jour plus de 100 films, dont ceux de Bertrand Mandico, Momoko Seto, Benoît Forgeard, Justine Triet, Sophie Letourneur, Olivier Ducastel et Jacques Martineau, Caroline Poggi et Jonathan Vinel, Alexia Walther et Maxime Matray ou encore Martin Jauvat.

eccefilms.fr



MIYU

eccefilms

umedia

arte

cnrs

CANAL+

CINE+
OCS

Creative
Europe
MEDIA

CNC

Région
Île de France

RÉGION
Nouvelle-
Aquitaine

Magelis

CHARENTE
LE DÉPARTEMENT

La Région
Auvergne-Rhône-Alpes

wallimage

BELGIAN
TAX
SHELTER

uFund

CINEVENTURE

SOFICA
Cinemage

INDIE SALES

GEBEKA
FILMS

BANTAM
FILM

R
REEPPOST

Wa
Boh

UFX
Studios

mymelody
music supervisors



Government of Iceland
Ministry of Culture
and Business Affairs

Fondation
gan
pour le cinéma

SONY MUSIC
PUBLISHING

SCIENCE NEW WAVE
SCIENCE NEW WAVE

WarnerMedia
150

imagine
SCIENCE FILMS

LABCINE

sacem

TRANSPERFECT
MEDIA



Planètes

Un film de Momoko Seto

ISAN 0000-0004-8F7E-0000-Q-0000-0000-X · Visa d'exploitation I51008
© Migu Productions – Ecce Films – Umedia Production – ARTE France Cinéma – CNRS – 2025