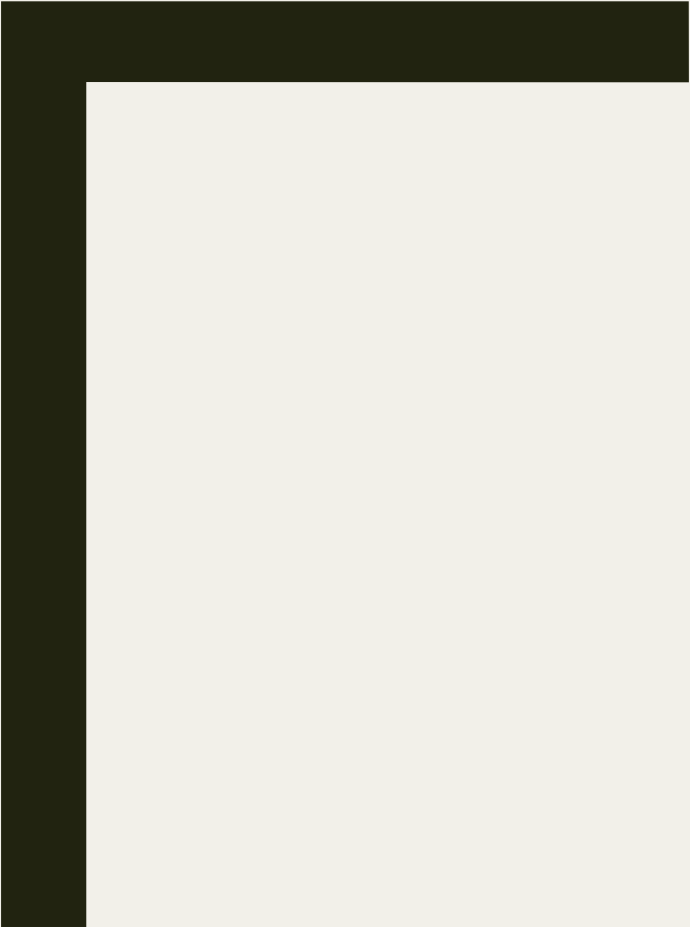
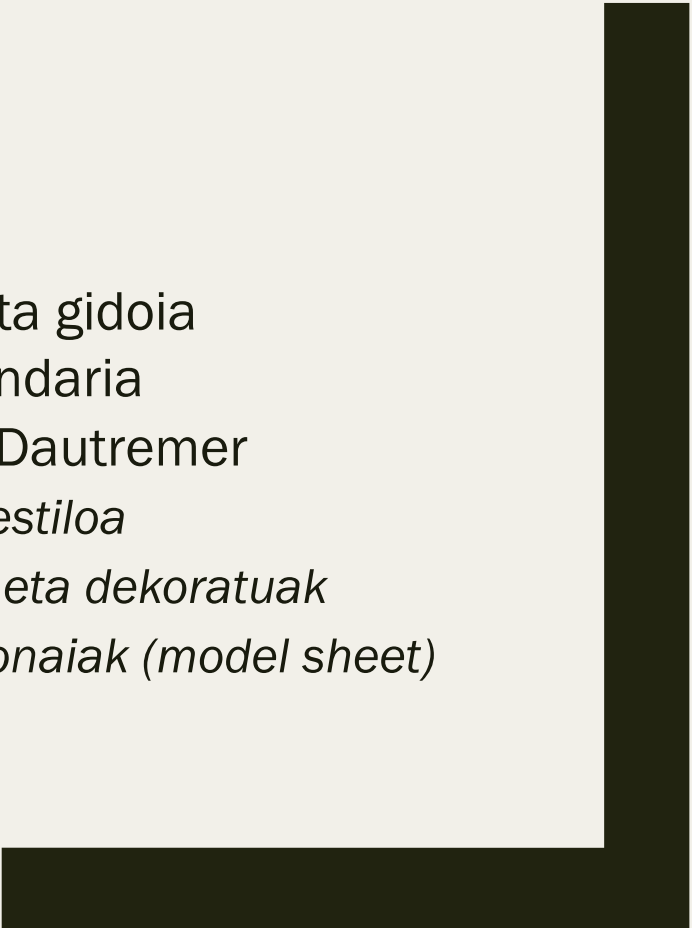




KERITY

- Istorioa eta gidoia
 - Arte zuzendaria
 - Rebecca Dautremer
 - ✧ *Bere estiloa*
 - ✧ *Etxea eta dekoratuak*
 - ✧ *Pertsonaiak (model sheet)*
- 

Animaziozko filmak, zerotik hasi

Istoria eta gidoia

KERITY, ipuinen etxea
Anik Le Ray-k idatzirik

Nun atzematen dira ideiak?

Gehinetan, gidoigileek haien inguruan entzuten edo irakurtzen duten gertakarietan oinartzen dira.

L'origine de l'histoire

C'est un petit garçon de trois ou quatre ans qui m'a inspiré cette histoire. Il s'appelle Natanaël. Un jour, il m'a confié : "Tu sais, ben moi, je ne sais pas lire !" Tout le monde autour de lui savait lire, sauf lui. Il croyait vraiment qu'il lui manquait quelque chose, comme si la lecture était innée ! À partir de cette anecdote, j'ai imaginé reprendre tous les personnages de contes qui me tenaient à cœur et de les faire exister ensemble autour de Natanaël pour construire une sorte de voyage initiatique.

Ideia ukan eta gero?

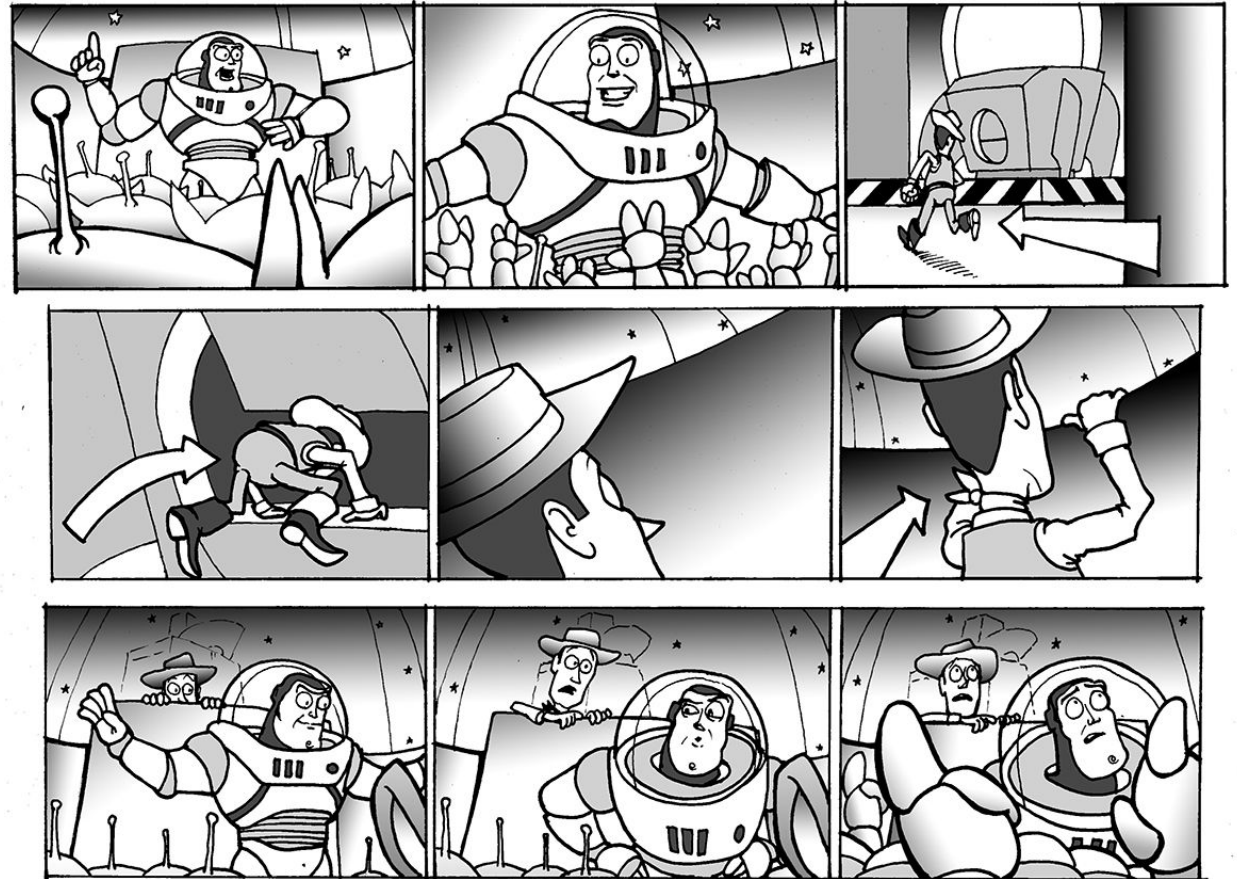
Gidoia idatzi behar da. Antzerki textu baten antzekoa da. Testuak zehatza izan behar du eta informazio ahalik eta gehien eman behar du. Istoria eraikitzeko elementu horiek aipatu behar dira, besteak beste: lekuak, denbora, pertsonaiak, elkarriketak,... pantailean ikusi beharko den guzia!

Testutik irudira

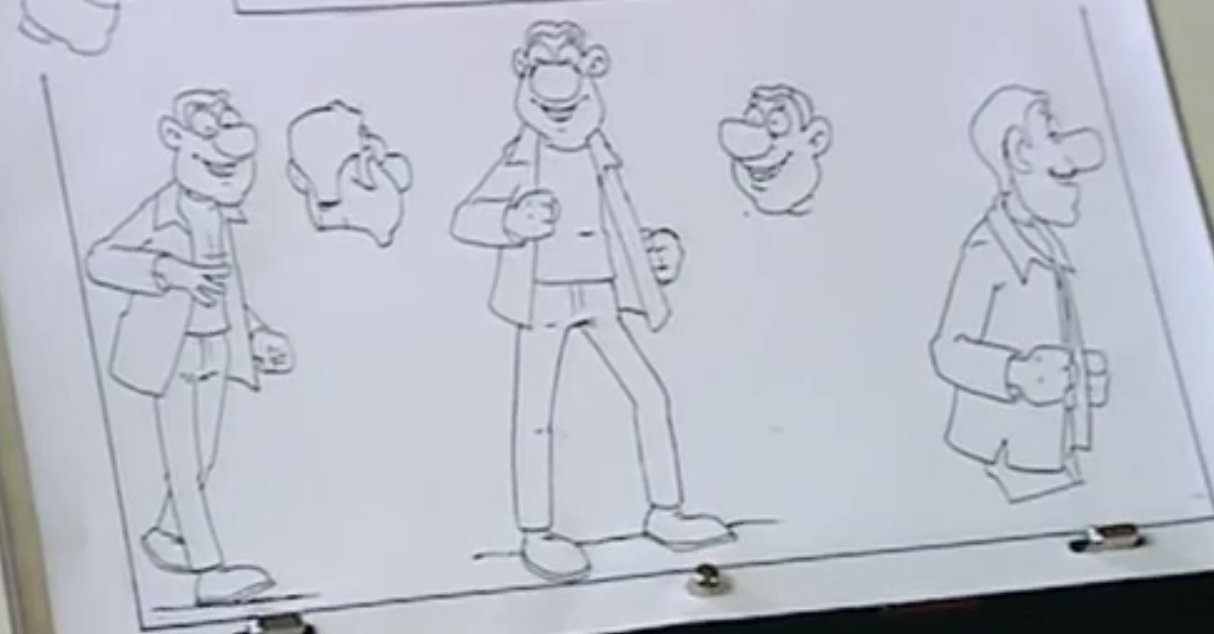
Storyboard-a

Gidoia prest delarik, talde ezberdinak hasten dira lanean.

Alde batetik, *storyboard*-a sortu behar da. Komiki baten antzekoa da. Horren bidez, istorioa nola kontatuko den azaltzen da: anguluak, planoen neurriak eta aldaketak, erritmoa...



JAMY C'EST PAS SORCIER



nanabeach

524

Testutik irudira

Arte zuzendaritza

Storyboard-an marrazkiak nahiko arruntak dira. Estiloa sortzea animatzaile eta marrazkilarien taldeari tokatzen zaio eta bereziki arte zuzendariari.

ARTE ZUZENDARIA

Gidoia eskuen artean, arte zuendariak istorio honen mundua sortu behar du. Marrazkien estiloa landu behar ditu giro bat eta pertsonaien nortasuna sortzeko.

Animatzaile eta marrazkilarien taldea kudeatzen du eta filmaren zuzendariarekin lan egiten du gidoia pantailara eramateko.

REBECCA DAUTREMER :

Illustration et cinéma d'animation

J'ai plutôt l'habitude de travailler seule, dans mon atelier, de façon très indépendante. Pour mes livres, j'ai tendance à raisonner comme un photographe en privilégiant les cadrages. Là, c'est un travail qui s'est construit dans l'échange avec le réalisateur, Dominique Monféry. Il me demandait comment j'imaginai tel ou tel personnage, je faisais une première ébauche et ensuite on en reparlait. C'est ainsi que nous avons réussi à donner vie à tout cet univers.

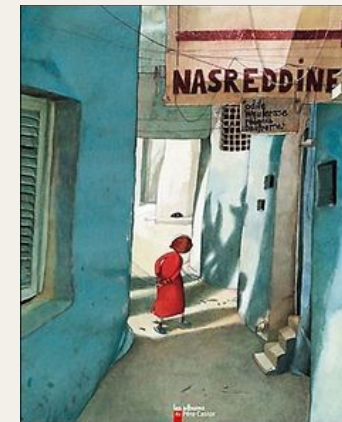
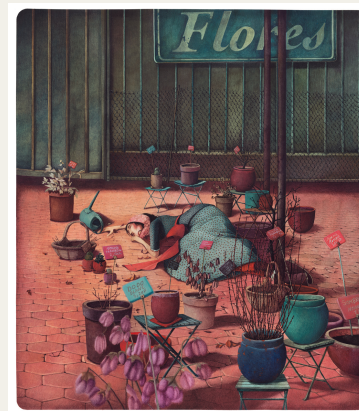
REBECCA DAUTREMER

Ilustratzaile lanetik arte zuzendaria izatera



Rebecca Dautremmer-en estiloa

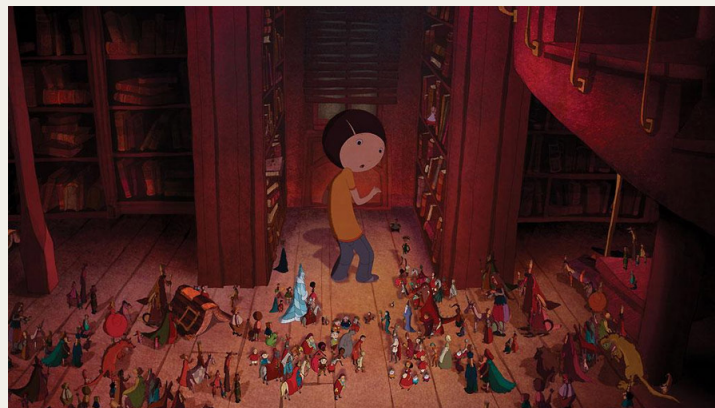
Koloreek garantzia dute bere obran ;
gorriak eta urdinak usu atzematen dira.





Kerity filman paleta horiek erabili ditu, bereziki liburutegian eta dendan. Filmaren hasieran eta bukaeran, *Dautremer-ek ez ditu gorri berdinak erabili : gorri gogor eta bortitzak nagusiak dira lehen partean, bukaeran aldiz, gorri goxoagoak eta beroagoak nahiago izan ditu.*

Horrek emozioak eta giro bat sentiarazten ditu.



Lan prozesua

Dautremer-ek lan
prozesua azaltzen du.
Rebecca Dautremer – mis
grandes retos bideoan :
46'50tan hasten da



Kerity

Dekoratuak, nola sortu ditu Rebecca Dautremer-ek?

J'ai dessiné tous les décors de référence. On a mis beaucoup de temps à définir où se levait le soleil et où on devait placer les maisons les unes par rapport aux autres. Sur la base du plan qui m'a été fourni, j'ai dessiné une vraie carte, avec la mer, les maisons, les arbres, etc. Il fallait penser, par exemple, à comment les petits personnages de conte feraient pour descendre sur la plage. Et surtout, au delà des besoins de la narration, trouver une belle façon de le faire.

Le hangar de Pictou

Je ne voulais pas tomber dans le cliché « jolie petite maison de campagne » et « vieux hangar d'antiquités » typique des films américains. Un vieil hangar à bateaux au bord de la mer me paraissait une bonne idée. J'ai ensuite pensé à la manière dont il aurait pu être réaménagé en boutique d'antiquités : les petits bureaux à l'étage, l'escalier en métal et plein d'objets incongrus, me semblaient un bon début. J'ai mis, entre autres, les dents de requin comme dans le hangar du film Les dents de la mer. La référence est tellement évidente et naïve que ça devient drôle. Sa couleur était le bleu : c'était froid et ça allait bien à Pictou.

La maison

Pour moi cette maison existe, je la connais par cœur. Je suis allée chez ma grand-mère qui a une maison dans le sud correspondant assez bien à ce qu'on voulait pour le film et j'ai pris des photos. C'est un mas avec plein de recoins et d'objets venus de partout. Il est un peu vieux, poussiéreux mais il a aussi de très belles pièces.

La bibliothèque

La bibliothèque est vraiment le cœur du film. Je l'imaginais simple mais pleine de trésors. Il s'agissait de concevoir l'architecture, dessiner l'espace et choisir un style. En m'inspirant de la maison de mes parents, j'ai décidé de mettre des charpentes pour obtenir une sensation à la fois rustique et chaleureuse. Mais c'était primordial aussi qu'elle ait un peu d'allure. On a donc fait le choix très classique des étagères fines et de l'escalier en colimaçon. Puis, pour apporter un élément de « déco » et la personnaliser, on a installé des rideaux, les kakémonos. Il fallait tenir compte du fait qu'Éléonore est une femme qui a voyagé et qui a conservé beaucoup de souvenirs. C'est une vieille dame qui a une certaine classe mais ce n'est pas du tout la grand-mère classique et bourgeoise. Naturellement, on allait retrouver un peu de fantaisie dans son environnement. Après quelques dessins, j'ai décidé de réaliser une maquette. Je n'ai pris aucune mesure, la maison était forcément un peu tordue, ce qui correspondait très bien à ce que je recherchais. Ensuite, j'ai pris en photo la maquette sous différents angles en l'éclairant à la bougie, et ça m'a donné beaucoup d'idées pour la lumière.

Pertsonaiak



Animaziozko filme bat sortzeko animatzaile eta marrazkilari talde bat ari da lanean. *Model sheet* delakoari eskez, denek dute oinarri bera pertsonaiak eta haien espresioak marrazteko.

Kerity

Pertsonaiak

En lisant le scénario, j'ai eu une intuition quant au personnage de **Natanaël**. Je souhaitais qu'il soit mignon mais qu'il ne fasse pas « premier de la classe ». Il devait être timide, négligé mais pas trop. En un mot : spécial. C'est un enfant un peu solitaire. Pour moi il était évidemment brun. Je le voyais bien avec la coupe au bol des années 70 qui donnait une petite touche bohème. Ce n'est pas pareil d'avoir un bol parfait et un bol que la maman a oublié de couper pendant trois mois ! Pour le t-shirt, j'ai choisi le jaune. Ce n'est pas le t-shirt rouge classique, le jaune est une couleur un peu spéciale : c'est joli mais pas forcément.

Rébecca Dautremer



Pour les personnages de contes, j'ai essayé d'oublier tous les clichés et de revenir à mes propres versions étalon. Il n'a jamais été dit qu'Alice est habillée en bleu ou en rouge. Ceci dit, elle est blonde, il n'y a pas de doute à ce sujet. Dans le film c'est une Alice qui a une vraie personnalité. Je l'ai imaginée avec des cheveux en pointe.

Le Petit Chaperon Rouge est moins prédéfini parce qu'il n'y a pas eu de film de Disney à son sujet. J'aimais bien cette idée du bonnet péruvien et du poncho. Le Loup, il fallait qu'il soit un peu penaud, qu'il ait la tête lourde. Pour la mise en matière, je le voyais très doux, pelucheux.

L'Ogre est un personnage relativement ambigu. Il peut faire très peur mais sa condition physique le rend fragile. Il fallait qu'il soit méchant tout en étant tendre et bienveillant par moments. J'ai finalement dessiné un gros corps sur ses petites jambes, ce qui le rend forcément un peu maladroit et renforce sa dualité.

Pour le Chat Botté, je ne voulais pas qu'il ait son chapeau à plume habituel. On a travaillé sa gestuelle et son look en s'inspirant du Charleston.

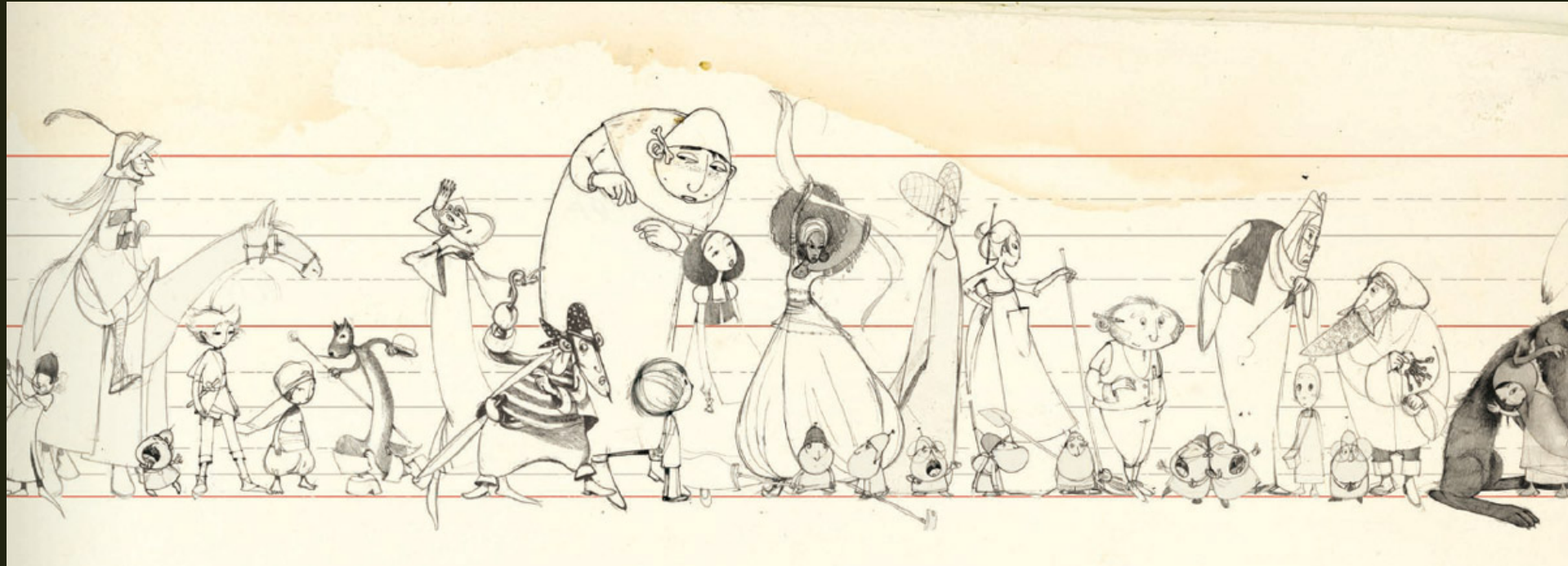
Il y a plus de 40 personnages au final, et pour des raisons évidentes nous n'avons mis l'accent que sur certains.

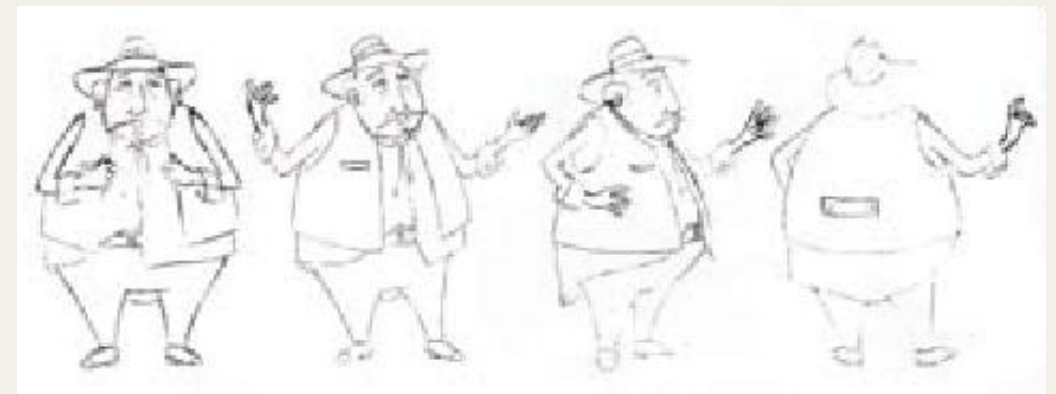
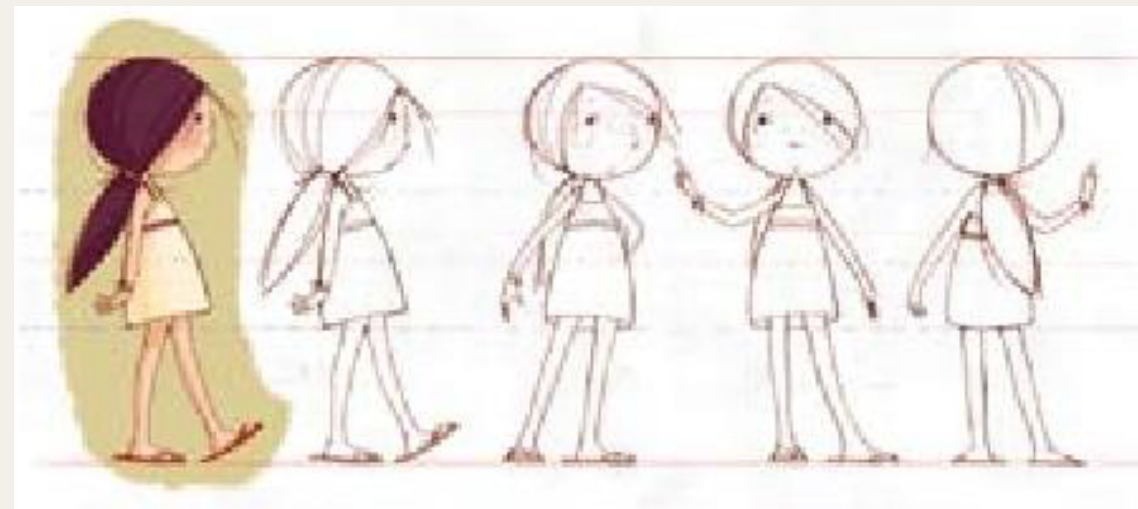
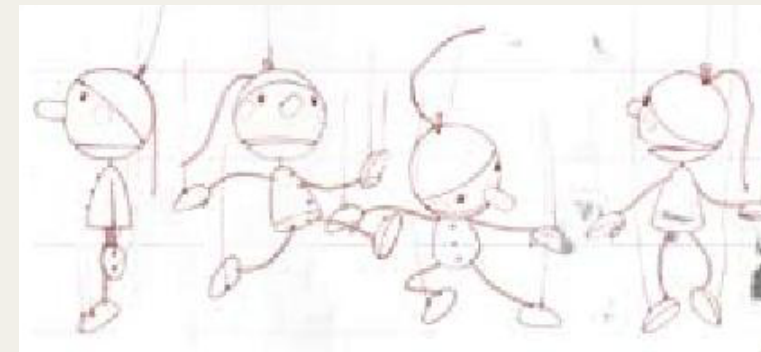
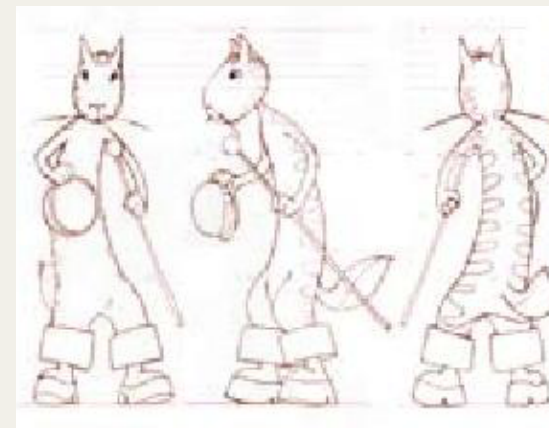
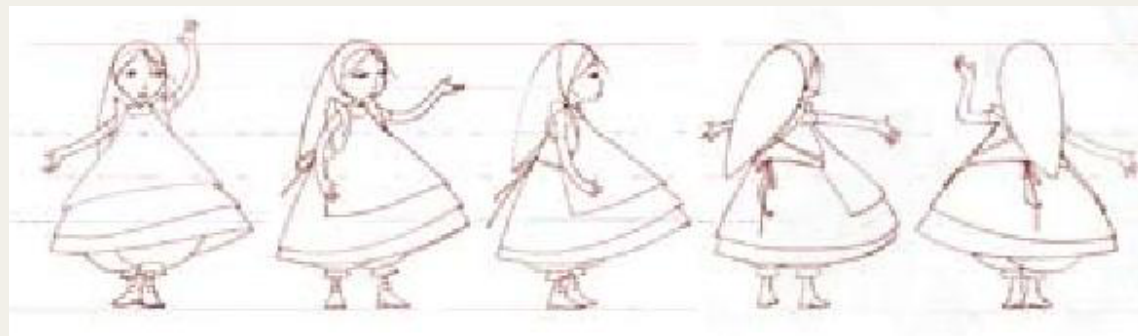
L'année prochaine je vais travailler sur une version illustrée de la Bible. Pour moi c'est exactement la même démarche que pour ce film, je me pose un peu les mêmes questions. A quoi ressemblaient Adam et Eve ? Le pari est d'éviter de se laisser influencer par le « consensus moyen » de tous ses personnages qui ont un si long parcours dans l'histoire des représentations.

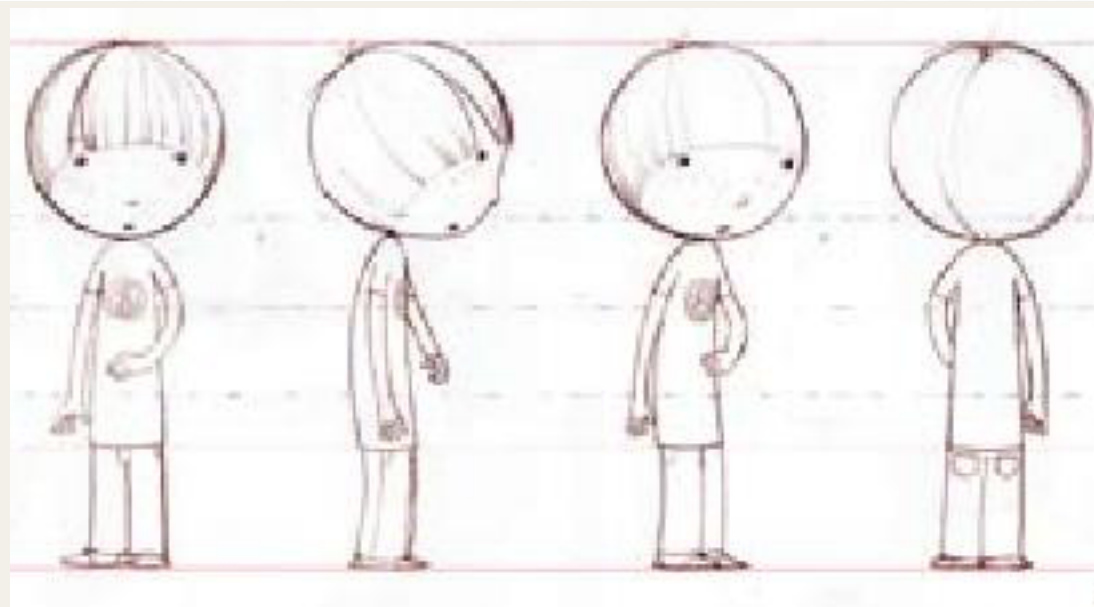
Rébecca Dautremer



MODEL SHEET BATZU







ETA ZUK, NOLA MARRAZTUKO ZENITUZKE PERTSONAIA HORIEK?

Pasarte baten edo deskribapen baten oinarrituz, ipuineko pertsonaia baten model sheet-a marraztu ; saiatu zure hautuak azaltzen (koloreak, gorputzaren itxura, janzkera, aurpegi espresioak...)