



DÉSERT

Moodbook univers graphique

Un film de **Aurel**, écrit par **Jean Louis Milesi**,
produit par **Les Films d'Ici Méditerranée** et **Tchack**.

En coproduction avec
Lunanime (Belgique) et **Imagic Telecom** (Espagne)

TRAILER

animé



Visualiser l'animation du trailer [ici](#).



LUCIANO LEPINAY
Réalisateur technique

NOTE D'INTENTION

technique

Lors de ma première rencontre avec Aurel, nous avions initialement prévu de parler de son film *Josep*. Cependant, il est rapidement devenu évident que nous partagions bien plus qu'un intérêt commun pour ce projet en particulier.

Ce qui a rendu cette discussion encore plus précieuse, c'est que nous partageons non seulement une passion pour le cinéma, mais aussi des goûts artistiques similaires. Nos visions convergentes ont instantanément tracé le chemin à suivre pour s'attaquer à l'élaboration esthétique de *Josep*.

Josep était un film audacieux dans son traitement, conçu pour célébrer le talent artistique de Josep Bartoli, tout en explorant le pouvoir du dessin à travers une belle mise en abîme : un film de dessinateur qui raconte l'histoire d'un dessinateur. Ce projet a profondément influencé ma propre perception du travail du dessin dans l'animation. J'ai réalisé que la véritable force d'un film réside dans la narration et la volonté de mise en scène, bien au-delà des prouesses techniques. Je me souviens d'une soirée où j'ai signifié à Aurel l'aspect Nouvelle Vague de son film *Josep* : c'était un pari risqué. En effet, son approche épurée qui aurait pu sembler périlleuse à notre époque obsédée par l'image surchargée, a élevé le film au-delà de nos espérances initiales. L'apport sonore – voix et musique - a fini d'envelopper la qualité artistique du projet, propulsant Josep vers le succès que nous lui connaissons aujourd'hui.

Aurel m'a alors présenté en détail son nouveau projet de film : *Désert*. Un projet encore plus taillé à la serpe, entièrement en noir et blanc, arborant une esthétique plus radicale que jamais, tout en s'appuyant sur un fait historique pour tisser une trame fictionnelle captivante, un western dans le sud de la France. Dans cet univers unique, le noir et blanc devient une palette riche de nuances, et le dessin continue d'être ce langage universel qui nous transporte au coeur de l'histoire.

Désert sera donc un film d'animation traditionnelle en 2D et en noir et blanc avec une esthétique singulière. Comme *Josep*, ce film se démarquera par sa volonté de capturer le geste du dessin.

Après les premières sessions de travail et de discussions, voici de façon non exhaustive ce nous prévoyons pour la direction artistique du film.

- **Noir et Blanc** : L'utilisation du noir et blanc sera au coeur de l'esthétique. Le film exploitera le contraste entre les ombres et les lumières pour créer des silhouettes saisissantes, des formes et contre-formes fortes, ainsi que des pleins et des vides. A la manière de Soulages, Aurel souhaite dévoiler dans son film « la lumière qui se cache dans le noir ».

- **Effets graphiques** : Nous expérimentons une variété d'effets graphiques comme des hachures, des traits vibrants, des « gribouillis » de tensions, des effacements, des apparitions et disparitions.

- **Matières et Textures** : Nous créerons une banque de matières, pinceaux, encres, etc., à scanner et à intégrer dans les images pour ajouter de la profondeur et de la texture. Nous avons déjà expérimenté ces techniques pour les décors de *Josep*. Nous cherchons cette fois à mixer les éléments scannés avec les nouvelles technologies dites génératives pour créer de nouvelles formes animées avec les matières, les textures et des vibrations de traits.

- **Trames d'imprimerie** : Pour apporter une dimension et une profondeur supplémentaire à l'image, nous explorerons la faisabilité technique d'incorporer différentes trames d'imprimerie.

MOUVEMENTS DE CAMÉRA

Nous envisageons l'utilisation de mouvements de caméra , avec une éventuelle utilisation de la 3D et du caméra mapping pour des moments particulièrement marquants où le décor prendra toute sa place, comme un personnage à part entière.

NARRATION ONIRIQUE

- **Morphing** : Aurel a une approche onirique de la narration, avec parcimonie nous utiliserons des effets de morphing pour transformer des éléments du paysage et de l'image en général. Par exemple, une ligne de crête de montagnes à l'horizon pourrait se métamorphoser en un chemin proche et permettre l'apparition en très gros plan de sabots de cheval.
- **Paysages naturels** : Les paysages naturels, en particulier les Cévennes, joueront un rôle central dans le film. Nous avons voyagé sur les lieux repérés par Aurel pour capturer l'authenticité des différents lieux de l'histoire lors de sessions de dessin avec les décorateurs et animateurs.

PERSONNAGE ET ANIMATION

- **Modèles vivants** : Les personnages seront dessinés à partir des modèles des comédiens qui prêteront leur voix. Sergi Lopez sera le modèle du héros. Nous privilégierons l'animation traditionnelle pour préserver le dessin à la main.
- **Intelligence artificielle pour le design des personnages** : Nous explorerons l'utilisation de l'IA pour créer des « model sheets » des personnages, garantissant ainsi une ressemblance

fidèle avec les comédiens, notamment en préservant leur jeune âge. Par exemple, le dessin du héros sera à l'image d'un Sergi Lopez plus jeune, d'une trentaine d'années.

- **Dessin et animation des chevaux** : Animer des chevaux constitue un gros défi en animation, aussi un très bon niveau de dessin sera requis pour les dessiner et les animer, afin de capturer puissance et grâce de leurs mouvements.

ÉLÉMENTS EN COULEUR

- **Tableaux inspirés** : Seuls quelques éléments du film seront en couleurs, notamment les tableaux de l'un des personnages, qui s'inspireront de l'œuvre du peintre espagnol Joaquin Sorolla pour créer un contraste avec le noir et blanc environnant. Pour la mise en scène, comme pour *Josep*, Aurel supervisera le découpage total du film avec ses dessins, tandis qu'une équipe l'assistera pour tous les aspects techniques du storyboard.

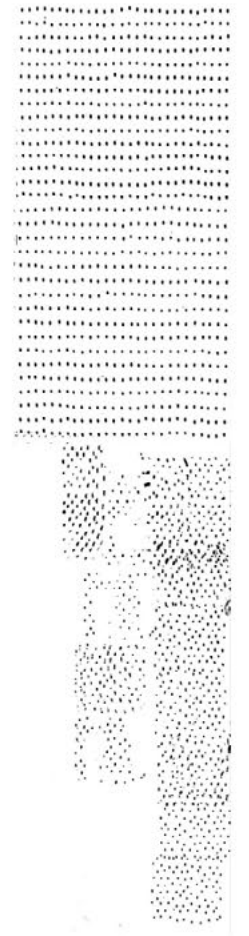
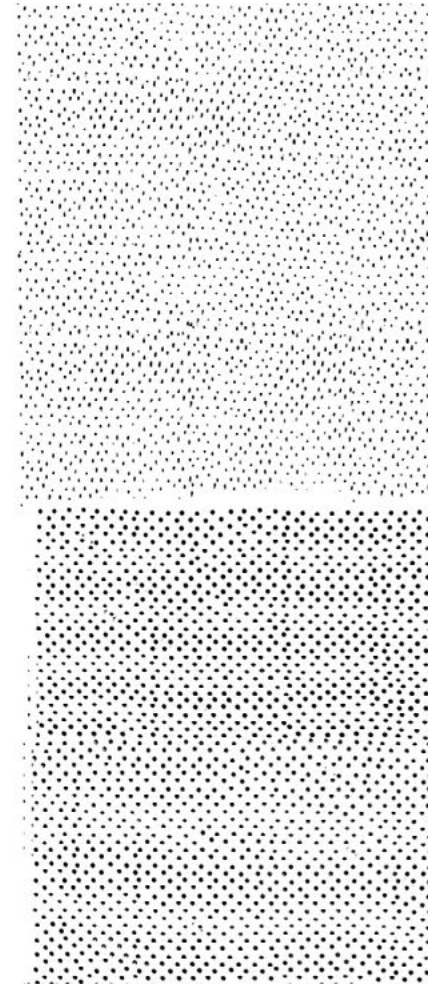
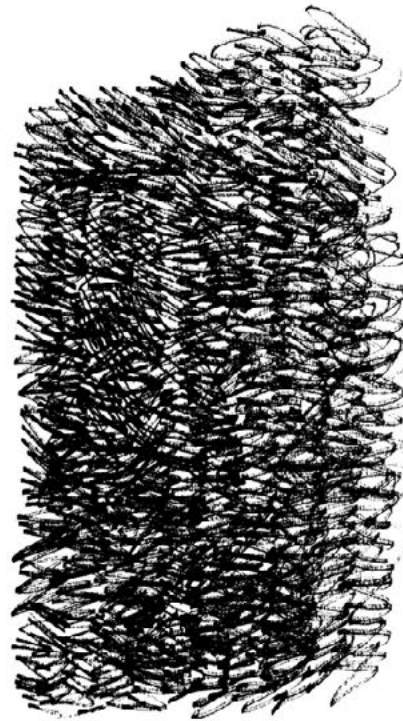
INSPIRATIONS ARTISTIQUES

Nos inspirations artistiques incluent Rochette, *Zorro* (Disney), Blain, Soulages, Alberto Breccia, Comès, et Hugo Pratt. L'expérience artistique riche de *Josep* et les compétences acquises sur d'autres long-métrages depuis sa fabrication en 2019 nous ont préparés à relever de nouveaux défis créatifs. En réunissant une équipe de dessinateurs talentueux, dont certains sont issus de l'équipe de Josep, nous sommes déterminés à concrétiser une nouvelle fois les aspirations, la mise en scène et la vision de Aurel.

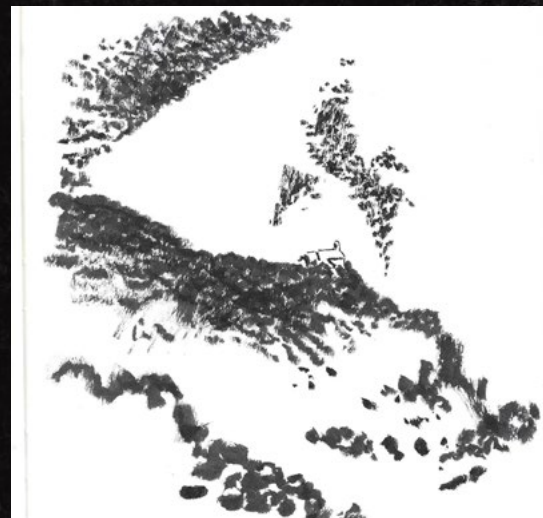
Matières textures ~ Trace décors et animation



Matières textures ~ Trames ombres ~ Proondeurs



Les paysages



MOODBOOK

ORIGINES

PERSONNAGES

DESSINS & AMBIANCES

ORIGINES

Archives familiales et références

Fin du XIX^e siècle ~ Histoire et imaginaire



Vers 1898 ~ Famille paternelle (Les Vans, Ardèche)



(mon arrière
grand-père)

PETITS ARTISANS.

*Plus riches que les soeurs,
moins riches que les Valladier.
Socialement plus proches du
personnage du charettier.*

Références à noter :

- Souliers
- Complet veston et petite cravate sous le col pour les hommes
- Habits du dimanche et robes sobres



(mon arrière
grand-mère)

Vers 1898 ~ Famille maternelle (Les Vans, Ardèche)

PETITE BOURGEOISIE.

Plus proche des Valladiers.

Des habits du dimanche plus riches.

Références à noter :

- Habits du dimanche plus cossus
- La porte, une menuiserie travaillée, signe de richesse

Vers 1930 ~ Famille de ma grand-mère paternelle (Lieux du film)



(ma grand-mère)

FAMILLE PAUVRE.

(Pas autant que les deux soeurs).

Références à noter :

- Souliers
- Chaussettes montantes parfois tenues par une ficelle
- Habits du dimanche sobres et très simples
- Tablier long de la mère
- Coiffures enfant et mère



Vers 1930 ~ Arrière-arrière grand-mère maternelle

PETITE BOURGEOISIE.

Mère de cinq enfants.

Références à noter :

- Col et simplicité du vêtement épais.



Vers 1913 ~ Arrière-arrière grand-père maternel

MAIRE DU VILLAGE.

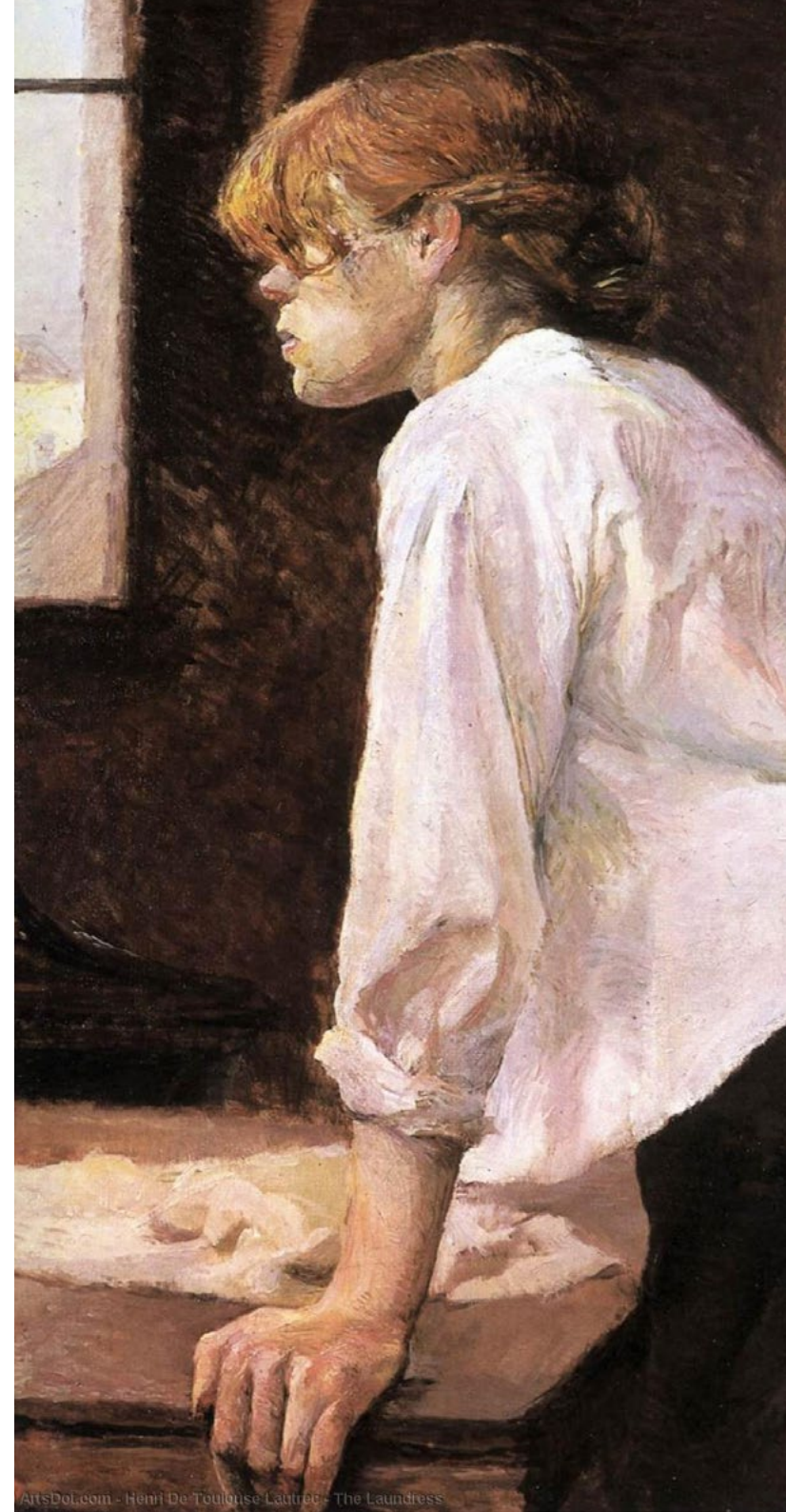
Inspirant pour Valladier (bien que Valladier soit plus jeune).

Références à noter :

- Complet verston,
- Moustache
- Coiffure
- Noeud cravatte
- Porte de la mairie

LES PERSONNAGES

©Références et graphismes



Clemença & Teresa

Agathe Rousselle
& Silvia Pérez Cruz



Clemença et Teresa (environ 25 - 30 ans)

Bien que les femmes de l'époque portaient souvent un « fichu » sur la tête, elles n'en portent pas au quotidien.

Sauf lorsqu'elles se rendent au marché ou à l'église.

Inspirations graphiques :

Sorolla (+ modernisme catalan)

Toulouse-Lautrec.

Inspirées par cette histoire :

[Dans les Cévennes, sur les traces de la femme des bois](#)

Article de Florence Aubenas, [Le Monde](#).



TERESA

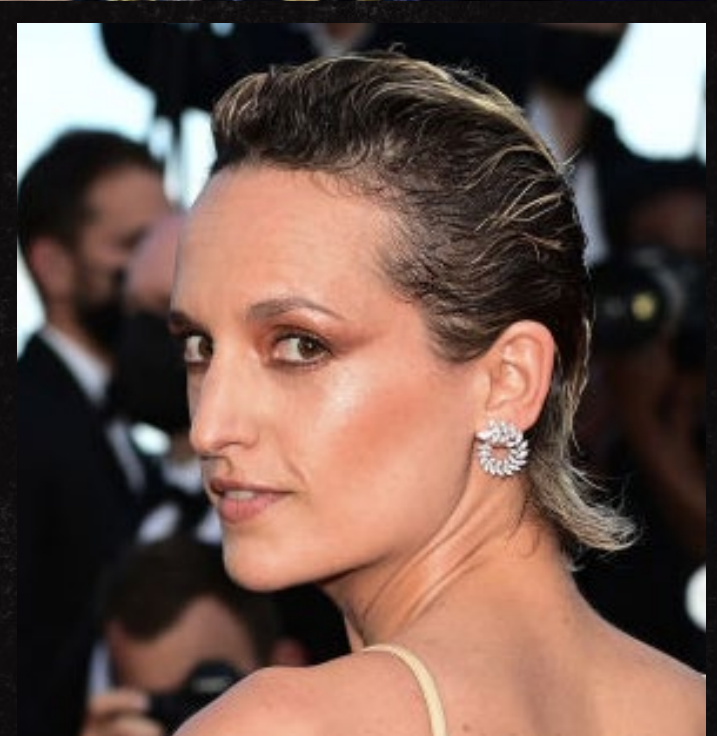
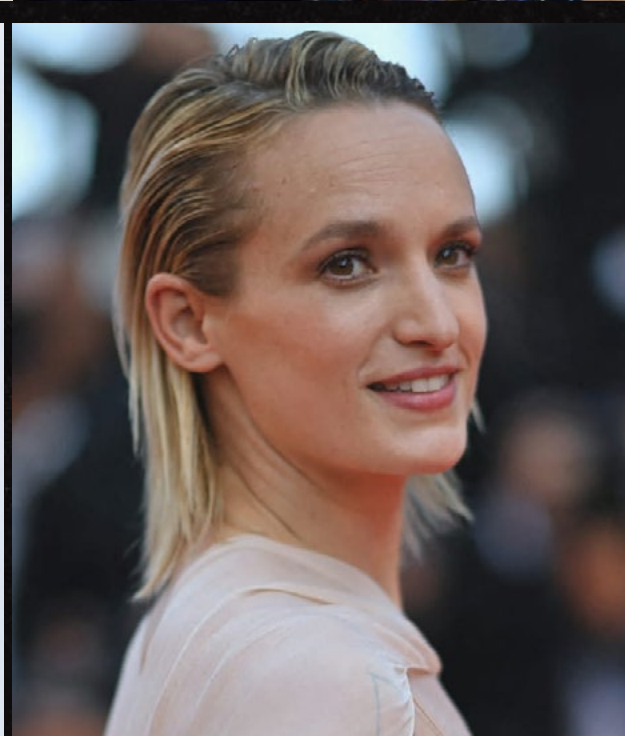
AGATHE ROUSSELLE (± même âge)

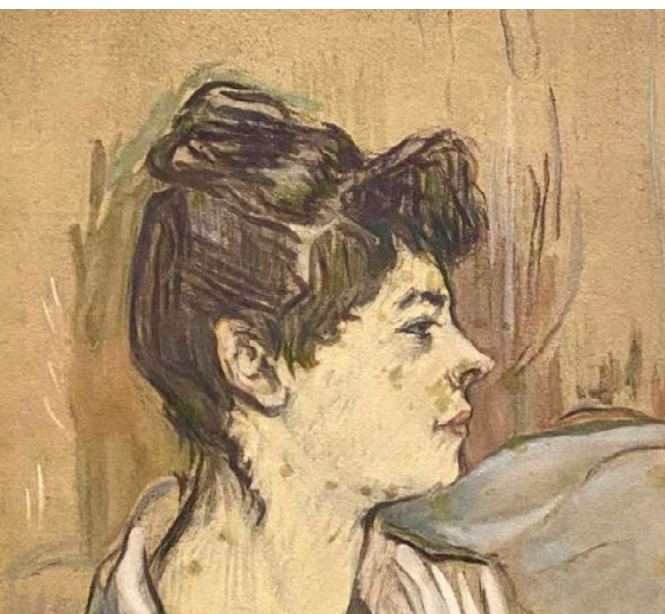
Cheveux relevés dans un chignon haut dégageant sa nuque.
Des mèches rebelles s'échappent (cf. *La Blanchisseuse* de Toulouse Lautrec).

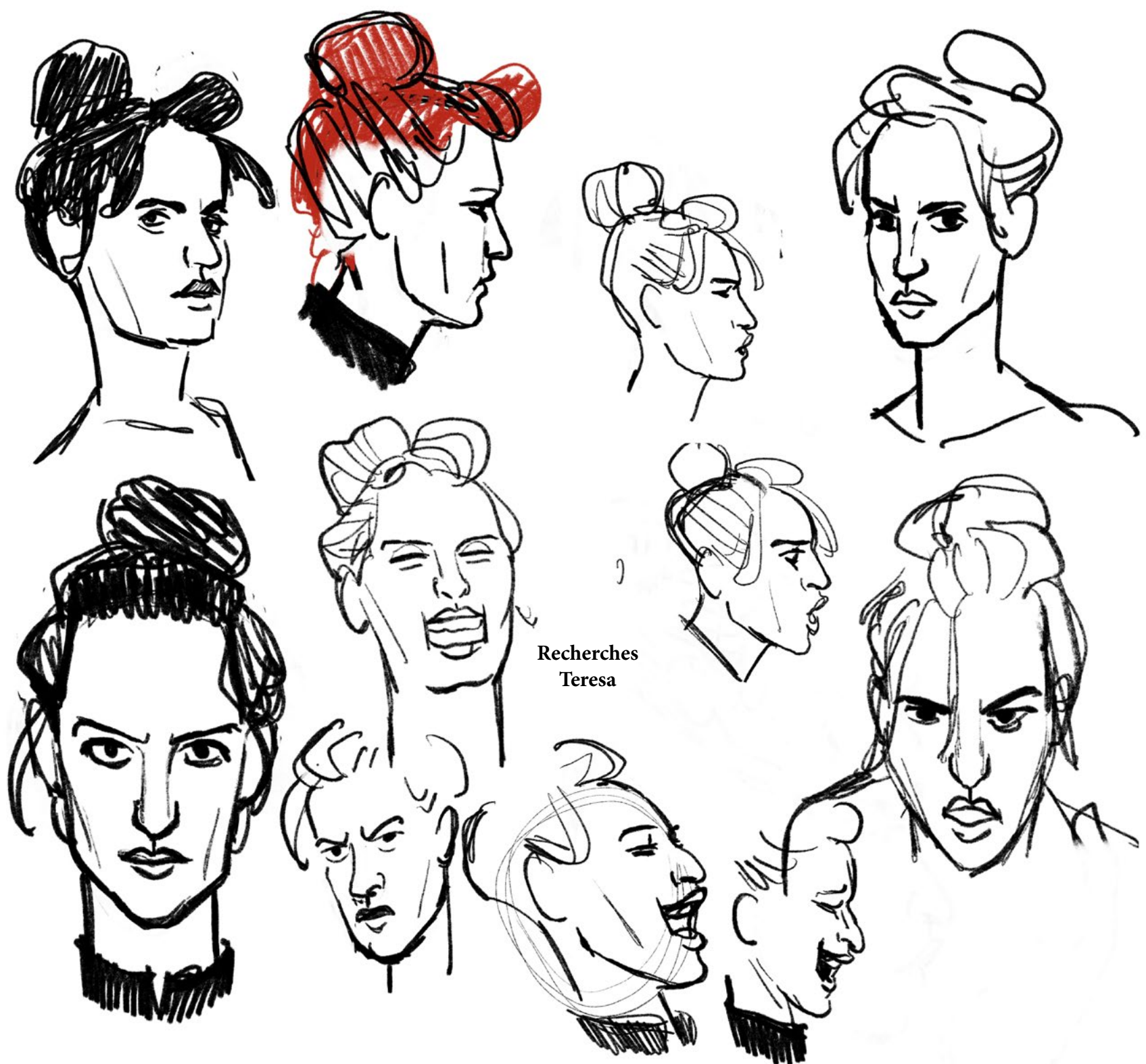
Cheveux clairs
Chemisier noir
Juppe claire + Tablier
Eventuellement un chale sur les épaules.
Sabots ou godillots.
Regard direct, franc, perçant.
Paraît toujours un peu en colère.



Contrairement à sa soeur qui est plus repliée dans son monde, plus résiliente, Teresa est en colère. Son humeur bougonne, sa méfiance sont le fruit de sa colère alimentée par les violences que leur font subir Valladier et ses hommes de main. C'est une faiseuse. Elle prend les choses en main. Ne s'en laisse pas compter.







Recherches
Teresa

CLEMENÇA

SILVIA PEREZ CRUZ (il y a 5 à 10 ans)

Cheveux à demi lachés. Fait un peu plus « négligée ». Cheveux un peu fous au vent.

Chemisier blanc, juppe noire + Tablier.

Eventuellement un gilet reprisé ou troué.

Chaussettes hautes dans vieux godillots.

Regard toujours un peu vague, comme si elle regardait l'âme des gens.

Paraît toujours un peu absente, mais toujours pertinente et vive.

Pas du tout « perchée »

Clemença est muette et s'exprime par un langage chanté et rythmé par des percussions corporelles. On la suppose traumatisée par les viols à répétitions de la part des hommes de main de Valladier. Le film en noir et blanc peut être le fruit de son regard. Les séquences abstraites du film correspondent à ses projections mentales.





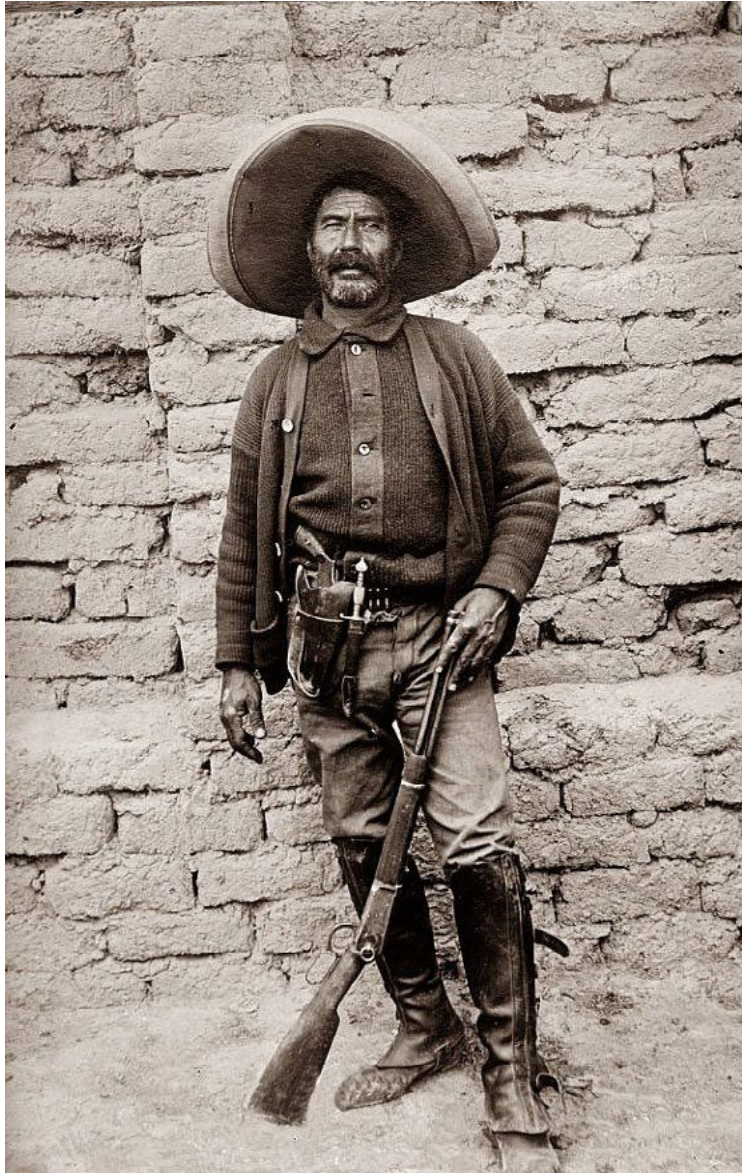




Références coupe de cheveux
+ personnalité Clemença

JAIME

Sergi Lopez





JAIME

SERGI LOPEZ (il y a 20 ans - cf. *Labyrinthe de Pan, Jonis et John*)

Grand sombrero (très coloré, mais ça ne se voit que dans les peintures du médecin).
Grosses rouflaquettes lui mangeant les joues mais permettant de donner le volume de ses joues. Ses sourcils retombent et encadrent l'oeil. Trapu.

Chemise blanche, gilet à poches.

Complet style mexicain. Pantalon large.

Grosse boucle d'oreille à l'oreille gauche

Bottes types santiag.



Inspirations graphiques :

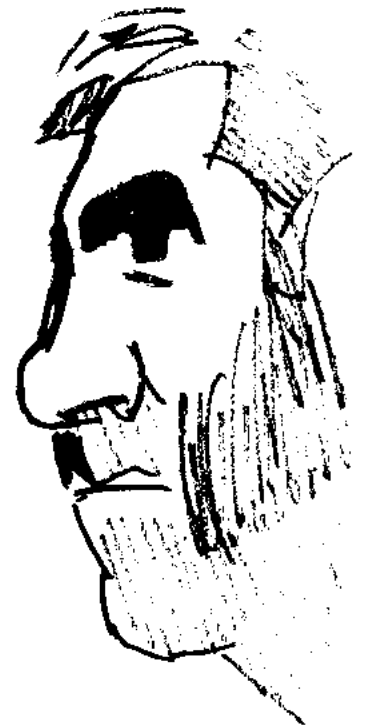
Corto Maltese

Soldats de l'armée Zapatiste.









DOCTEURE

Agnès Jaoui



Calamity Jane, Gen. Crook's Scout.



Alexandra David Neel





Références :

Calamity Jane

Louise Michel

Alexandra David Neel

Personnage inspiré par le [Docteur Francus \(avatar d'Albin Mazon\)](#) qui a documenté l'ardèche fin XIX et par le peintre Joaquín Sorolla qui a peint l'Espagne profonde fin XIX^e dans la série [Vision d'Espagne](#).

DOCTEURE

AGNÈS JAQUI (il y a une dizaine d'année- cf. *Au bout du Conte, L'art de la fugue*)







MME VALLADIER

Olivia Ruiz





MME VALLADIER OLIVIA RUIZ (même âge)

Femme élégante et pétillante. Femme du maire et de l'homme puissant du village, propriétaire de la scierie et des terres sur lesquelles vivent les deux soeurs. Très pieuse par habitude et par classe sociale.

Elle ne s'occupe pas des affaires de son mari, elle gère une auberge. C'est sans doute elle qui vient d'une famille riche. Elle est vive et a un côté espiègle. Toujours coiffée d'un chapeau haut en couleur. Elle mène son monde et aime voir «ses gens» s'agiter pour faire vivre l'Auberge. Mais s'il faut sévir ou hausser le ton elle laisse faire son mari. Elle trouve très rafraichissante la visite de ce mexicain si exotique. Bourgeoise de campagne, elle adorerait vivre à la ville. Elle s'y fait confectionner ses robes et ses chapeau. Son fils est sans doute discrètement plus proche d'elle que de son père.

Lorsqu'elle découvre un début de vérité sur son mari et ses hommes de main, la nausée lui prend. Bien que peu portée sur le social, son éducation chrétienne ne tolère aucune atteinte à l'humain... bien qu'il est fort possible qu'au delà de la charité chrétienne, elle n'ait pas beaucoup de considération pour les deux soeurs et leur marmaille doit elle doit ignorer jusqu'à l'existence... sans se douter des méfaits de son mari à leur égard.

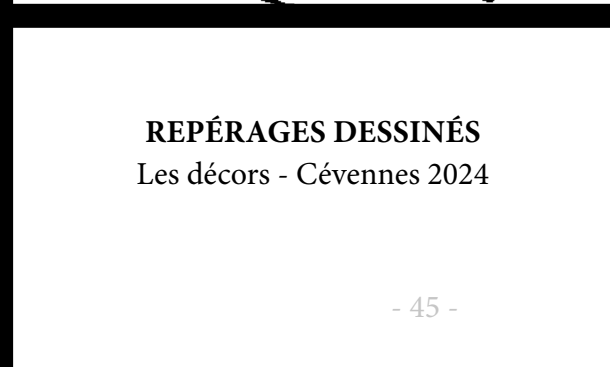
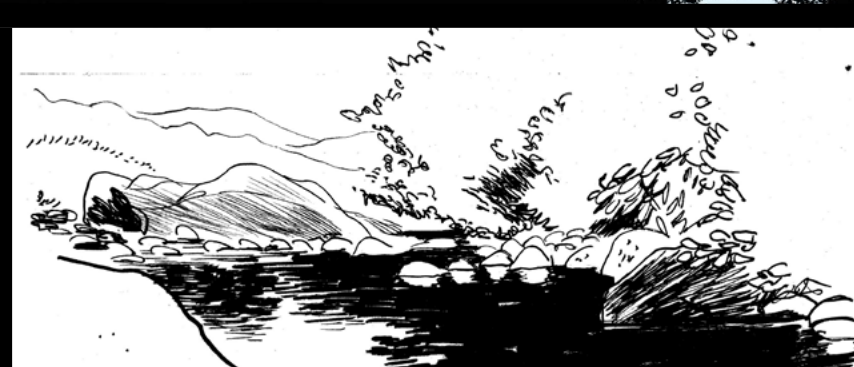




DESSINS ~ AMBIANCES

Aurel

Luciano Lepinay - Maël Le Gall - Juan Carlos Concha Riveros
(pour les dessins dans les Cévennes)



REPÉRAGES DESSINÉS
Les décors - Cévennes 2024



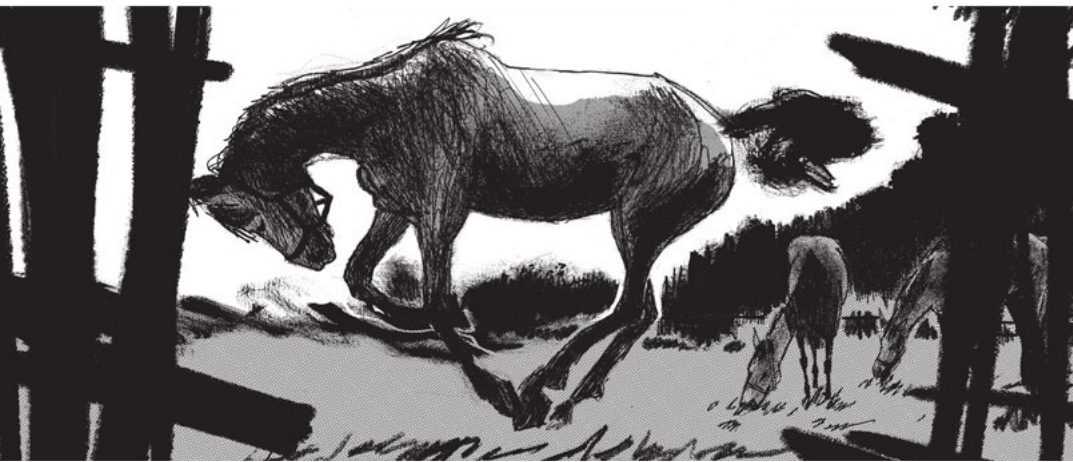
RECHERCHES GRAPHIQUES

Aurel













PRÉ-PRODUCTION (2026)

La grotte

Recherche décors
Aurel & Luciano Lepinay



PRÉ-PRODUCTION (2026)
La traversée du Mexicain (début)

Recherche décors
Aurel & Luciano Lepinay

CASTING



Sergi López - *Rahimé*



Agathe Rousselle
Teresa



Olivia Ruiz - *Mme Valladier*



Agnès Jaoui - *La Docteure*

Sílvia Pérez Cruz
Clémence



Damien Bonnard - *M Valladier*

CONTACTS

LES FILMS D'ICI MÉDITERRANÉE

7 rue de Verdun - 34 000 Montpellier
contact@filmsdicimediterranee.fr

Serge Lalou - Producteur délégué
serge.lalou@lesfilmsdici.fr

Sophie Cabon - Productrice associée
sophie.cabon@lesfilmsdici.fr
06 83 75 30 25

TCHACK

92 rue Léon Gambetta - 59 000 Lille
03 20 00 35 22

Matthieu Liégeois - Producteur délégué
matthieu.liegeois@tchack.com

Barbara Vougnon - Productrice associée
barbara.vougnon@tchack.com
06 65 05 57 60