



The **WALT DISNEY** Company France

Présente



Un film de **Josh Cooley**
Produit par **Mark Nielsen** et **Jonas Rivera**

Scénario: **Andrew Stanton, Stephany Folsom**
Musique : **Randy Newman**

Avec la participation pour la version française de
Jean-Philippe Puymartin
Richard Darbois
Angèle
Audrey Fleurot
Frank Gastambide
Jamel Debbouze
Pierre Niney

AU CINÉMA LE 26 JUIN 2019

Durée : 1h40

THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE
25 quai Panhard et Levassor – 75013 Paris

Floriane Mathieu : Directrice de la communication presse - Tel : + 33 1 73 26 57 56
Aude Thomas : Responsable communication - Tel : + 33 1 73 26 57 57



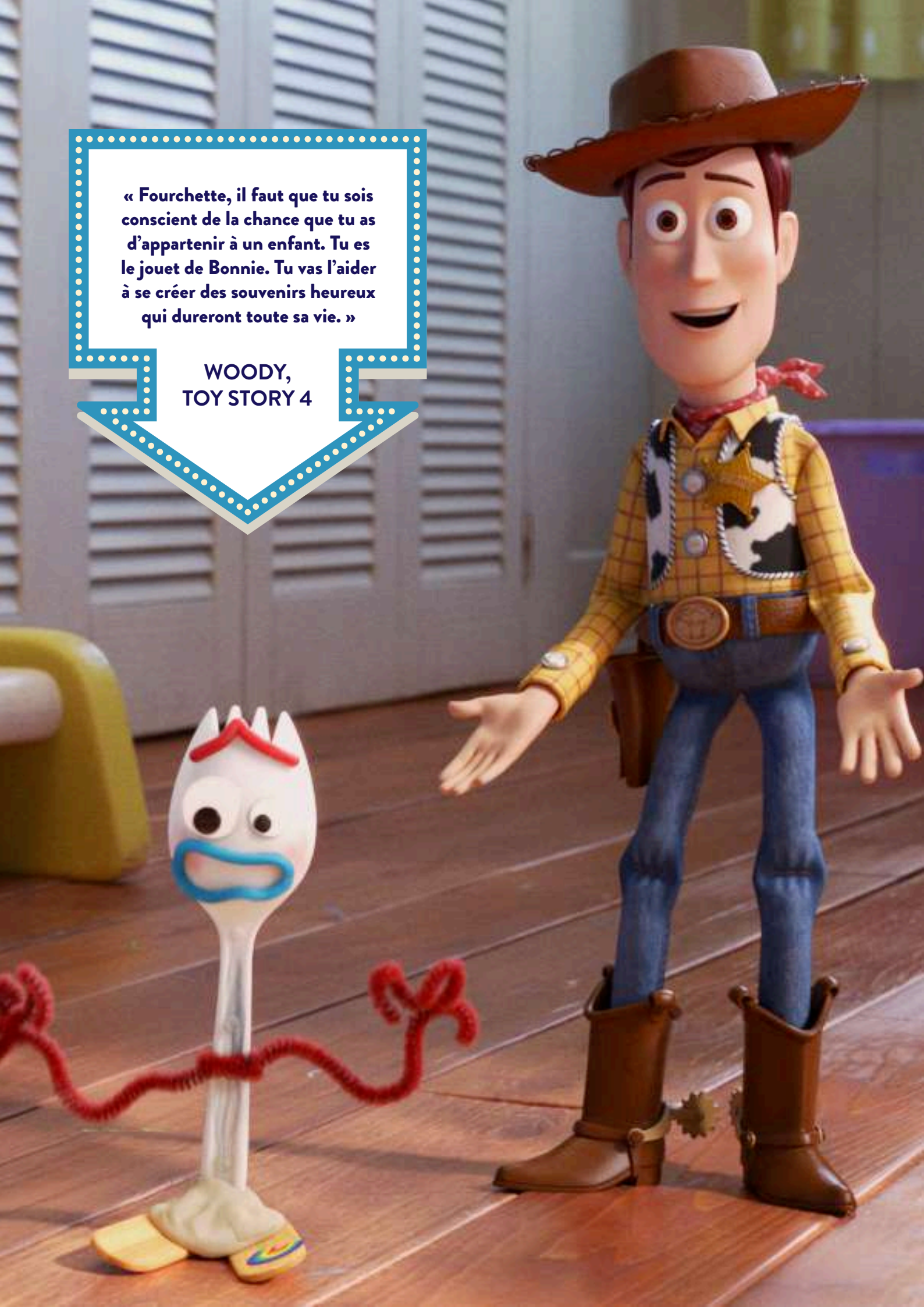
L'HISTOIRE

Woody a toujours su quelle était sa place dans le monde, et sa priorité a toujours été de prendre soin de ses « *jeunes propriétaires* », qu'il s'agisse d'**Andy** ou désormais de **Bonnie**. Alors, lorsque **Fourchette** la nouvelle création fétiche de la petite **Bonnie**, refuse de se voir comme un jouet et se dépeint lui-même comme un déchet, **Woody** entreprend de lui démontrer toutes les raisons pour lesquelles il devrait se réjouir d'en être un. Embarqué avec ses autres compagnons, dans le « *road trip* » que **Bonnie** fait avec ses parents, **Woody** va vivre une odyssée inattendue au cours de laquelle il va retrouver son ancienne amie **La Bergère**. Des années en solitaire sur la route ont développé chez elle un goût pour l'aventure et l'indépendance qui contraste fortement avec son apparence de porcelaine délicate. Même si **Woody** et **La Bergère** réalisent qu'un monde les sépare, ce ne sera pas leur principal problème...



« Fourchette, il faut que tu sois conscient de la chance que tu as d'appartenir à un enfant. Tu es le jouet de Bonnie. Tu vas l'aider à se créer des souvenirs heureux qui dureront toute sa vie. »

**WOODY,
TOY STORY 4**





NOTES DE PRODUCTION



Les jouets sont de retour sur le grand écran pour une toute nouvelle aventure ! Woody, Buzz et toute la bande se retrouvent loin de chez eux, à la découverte de nouveaux – et d’anciens – amis, lors d’un voyage plein de révélations qui les conduira dans des endroits inattendus.

Les fans du monde entier pensaient l’histoire des jouets terminée après qu’**Andy** avait donné **Woody** le cowboy et les autres jouets – **Buzz**, **Jessie**, **Zig-Zag**, **Rex**, etc. – à **Bonnie**, une jeune amie de la famille qui, comme **Andy**, a beaucoup d’imagination. **Josh Cooley**, le réalisateur de ce nouvel opus, déclare : « Comme la plupart des gens, je pensais que *TOY STORY 3* était la fin de l’histoire, alors qu’il ne s’agissait en fait que de la fin de l’histoire de Woody avec Andy. Comme dans la vie, chaque fin est un nouveau départ. Woody vit maintenant dans une nouvelle chambre, entouré de nouveaux jouets et d’un nouvel enfant. C’est quelque chose que l’on n’avait encore jamais vu. Toutes ces nouveautés ont servi de point de départ à une histoire divertissante qui valait la peine d’être explorée. »

Woody a toujours su quelle était sa place dans le monde, et sa priorité reste de prendre soin de « son » enfant. Maintenant qu’**Andy** est parti à l’université, c’est à **Bonnie** que va la loyauté du cowboy. Mais alors que la petite fille se prépare à entrer en maternelle, elle est un peu angoissée. Le producteur **Jonas Rivera** déclare : « La transition est une des grandes thématiques du film. Bonnie grandit et fait la transition vers la maternelle ; Woody, quant à lui, fait la transition vers un nouveau rôle. On ne l’a encore jamais vu dans cette situation. »

En 1995, **TOY STORY** a marqué un tournant dans l’histoire du cinéma : c’était le premier long métrage entièrement animé par ordinateur. Pourquoi ces personnages ont-ils touché tant de gens ? Selon le scénariste **Andrew Stanton**, qui a contribué à toutes les histoires de cette saga et en a écrit plusieurs, cela se résume à la magie inhérente au concept. Il déclare : « Je pense que cet engouement vient du fait que chacun d’entre nous, qu’on en soit conscient ou non, rêve que ses jouets soient vivants. Je crois aussi que si les gens aiment tant ces

personnages, c’est parce que nous avons donné à ces jouets un petit côté adulte plutôt que de les rendre aussi naïfs que des chiots qui découvrent le monde. On les a rendus plus ‘parentaux’. »

Selon le producteur **Jonas Rivera**, les cinéastes ressentaient une grande responsabilité envers **Woody** et le reste des jouets. Il explique : « Les gens les adorent, ce sont comme de vieux amis. Certains de ceux qui ont travaillé sur ce film nous ont dit que **TOY STORY** avait été l’un des premiers films qu’ils avaient vu étant enfants. En fait, quel que soit notre âge, on a l’impression d’avoir grandi avec **Woody** et **Buzz**. C’est bien plus qu’un simple film. Ces personnages sont profondément ancrés dans les souvenirs d’enfance des gens et de leurs familles. »

Pete Docter, le directeur créatif des studios Pixar, avait été superviseur d’animation sur **TOY STORY**. Il raconte : « C’est la technologie inédite de **TOY STORY** qui a attiré les gens, mais ce sont les personnages qui ont fait qu’ils se sont attachés à ce film. Au moment où nous écrivions le film, nous l’avions envisagé un certain temps comme une histoire avec deux protagonistes principaux. La plupart des enfants s’identifient à **Buzz**, ce qui est drôle parce que ce personnage est fondamentalement déconnecté du monde, il vit dans l’illusion. Cela révèle sans doute quelque chose sur les enfants... Mais en fin de compte, le film raconte vraiment le voyage de **Woody**, il parle de sa jalousie et de la façon dont elle se met en travers de sa route et l’empêche d’être vraiment là pour son enfant. **Woody** est devenu un personnage très profond, aux multiples facettes, qui n’a cessé de nous surprendre en apportant une profondeur émotionnelle à quatre films. La plupart des personnages, parce qu’ils sont habituellement créés pour un seul film, ont tendance à s’essouffler.



Je pense que **Woody** a continué d'être une mine d'émotions incroyablement riche parce qu'il fait essentiellement écho à nos propres vies. Les films **TOY STORY** parlent de jouets, c'est vrai, mais surtout, ils parlent de nous. »

Dès le début, les personnages de **TOY STORY** ont été enracinés dans la réalité. Ils ont dû faire face aux succès et aux déceptions, jongler avec la confiance en eux et le doute, afin que le public puisse se retrouver dans ces jouets. Les cinéastes ont toujours donné à **Woody** – un simple pantin à l'effigie d'un cow-boy avec une voix préenregistrée que l'on actionne grâce à un cordon – un éventail complexe d'émotions et le même genre d'arc transformationnel que celui d'un personnage de film en prise de vues réelles.

Mais c'est peut-être la loyauté de **Woody** envers son enfant, qu'il s'agisse d'**Andy** ou de **Bonnie**, et ses camarades qui le rend si sympathique aux spectateurs du monde entier. Dans **TOY STORY 4**, **Bonnie** se retrouve seule au moment d'entrer à la maternelle. **Woody** n'a qu'une chose à faire : l'aider ; même si cela implique de fouiller dans une poubelle pour récupérer quelques fournitures. Ses efforts débouchent sur un succès retentissant, mais lorsque **Fourchette**, le nouveau jouet fétiche de la petite fille, déclare être un déchet et non un jouet, **Woody** entreprend de lui faire prendre conscience des bons côtés d'être un jouet. Le producteur **Mark Nielsen** déclare : « *Fourchette est comme un nouveau-né. Il ne connaît rien de rien, il ne comprend même pas pourquoi il est en vie ni ce qu'est un jouet.* »

Woody, **Fourchette** et le reste de la bande accompagnent **Bonnie** lors d'une excursion en voiture avec sa famille. Cette escapade mènera **Woody** à des retrouvailles inattendues avec son amie **la Bergère**, perdue de vue depuis longtemps. La scénariste **Stephany Folsom** déclare : « *La Bergère est un formidable personnage. C'était une veilleuse pour bébé dans la chambre de la sœur d'Andy. Si sa vie a changé, elle ne s'est pas contentée de rester spectatrice. Elle est forte et indépendante, et elle a décidé de tirer le meilleur parti de sa situation et de suivre son propre chemin.* »

Jonas Rivera ajoute : « *Pour moi, la Bergère est vraiment le personnage le plus important du film. Si vous rencontriez Woody à la fin de ce film et lui demandiez ce qu'il lui était*

arrivé de plus important dans sa vie, il dirait que ce sont de loin ces retrouvailles avec elle. »

TOY STORY 4 réunit à la fois des voix familières de la saga et de nouvelles venues. La distribution compte **Tom Hanks** dans le rôle de **Woody**, **Tim Allen** dans celui de **Buzz l'Éclair**, **Annie Potts** dans celui de **la Bergère**, **Tony Hale** dans celui de **Fourchette**, **Keegan-Michael Key** et **Jordan Peele** dans ceux de **Ducky** et **Bunny**, **Madeleine McGraw** dans celui de **Bonnie**, **Christina Hendricks** dans celui de **Gabby Gabby**, **Keanu Reeves** dans celui de **Duke Caboom**, **Ally Maki** dans celui de **Giggle McDimples** et **Joan Cusack** dans celui de **Jessie**. Le casting comprend également **Jay Hernandez**, **Lori Alan**, **Bonnie Hunt**, **Kristen Schaal**, **Emily Davis**, **Wallace Shawn**, **John Ratzenberger**, **Blake Clark**, le regretté **Don Rickles** et **Estelle Harris**.


Dans la version française **Jean-Philippe Puymartin** prête à nouveau sa voix à **Woody** et **Richard Darbois** à **Buzz**.

Le film accueille également de nouveaux venus dont l'auteure-compositrice-interprète belge **Angèle** qui donne de la voix à **Gabby Gabby** une adorable poupée capable de paraître accueillante et amicale puis de devenir extrêmement froide et terrifiante en quelques mots... la comédienne **Audrey Fleurot** qui apporte toute sa palette d'émotions au formidable personnage de **La Bergère**, **Jamel Debbouze** (voix de **Ducky**) et **Franck Gastambide** (voix de **Bunny**) qui ont apporté tout leur ressort comique et

leur talent d'improvisation ces irrésistibles personnages et le talentueux comédien Césarisé **Pierre Niney** qui prête sa voix à **Fourchette**, un jouet pour le moins atypique, drôle et touchant.

TOY STORY 4 a été réalisé par **Josh Cooley** et produit par **Mark Nielsen** et **Jonas Rivera**. **Andrew Stanton**, **Lee Unkrich** et **Pete Docter** sont producteurs exécutifs, et **Andrew Stanton** et **Stephany Folsom** ont écrit le scénario. **Randy Newman**, collaborateur de longue date de **TOY STORY**, a composé la musique et écrit deux nouvelles chansons originales, « *I Can't Let You Throw Yourself Away* », qu'il interprète, et « *The Ballad of the Lonesome Cowboy* », interprétée par **Chris Stapleton** pour le générique de fin.





« La Bergère est un formidable personnage. C'était une veilleuse pour bébé dans la chambre de la sœur d'Andy. Si sa vie a changé, elle ne s'est pas contentée de rester spectatrice. Elle est forte et indépendante, et elle a décidé de tirer le meilleur parti de sa situation et de suivre son propre chemin. »

Stephany Folsom,
Scénariste





CÉLÉBRER L'HÉRITAGE DE TOY STORY

Une technologie avant-gardiste, des personnages fascinants et des conteurs hors pair qui ont séduit le monde entier, hier comme aujourd'hui.

Josh Cooley, le réalisateur de **TOY STORY 4**, était au lycée lorsque le premier **TOY STORY** est sorti au cinéma. Il déclare : « Je pense que j'ai un point de vue intéressant parce que je n'ai travaillé sur aucun des autres films, je suis arrivé sur le projet en tant que fan. Pour moi, les personnages de **TOY STORY** sont les Mickey, Donald et Dingo de Pixar. **Woody** et **Buzz** font maintenant partie du lexique cinématographique. **TOY STORY** n'était pas seulement le premier film de Pixar, c'était aussi le premier long métrage à être entièrement animé par ordinateur. »

Il est évidemment facile de reconnaître aujourd'hui la puissance de **TOY STORY**, plus de vingt ans après ses débuts. Mais **Steve Jobs** – parmi d'autres vétérans de Pixar – l'avait vue venir. **Jobs**, PDG de Pixar de 1986 à 2006, a été le conférencier d'honneur du SIGGRAPH 1995, la conférence annuelle sur l'infographie à laquelle ont assisté des milliers de professionnels de l'informatique. Lors de son discours, il annonçait : « En cette année 1995, où l'on célèbre le centenaire de l'invention du cinéma, voici un nouveau jalon majeur qui, je le pense, restera gravé dans l'histoire du cinéma. Il s'agit du premier long métrage entièrement généré par ordinateur,

un film intégralement réalisé grâce à la synthèse d'images, qui voit le jour à l'occasion du centième anniversaire de la naissance du cinéma lui-même. **TOY STORY** représente la communauté de l'infographie qui contribue non seulement aux effets spéciaux d'un film, mais à l'ensemble du film lui-même. C'est une percée à l'échelle du Technicolor, de **BLANCHE NEIGE** et de **STAR WARS**. C'est bien au-delà de ce que l'on a pu voir jusqu'ici en matière d'effets spéciaux numériques. »

Steve Jobs a fièrement dévoilé les séquences clés du film, qui ont stupéfié les participants du SIGGRAPH. Il a précisé : « **TOY STORY** dure 79 minutes, et chaque image est entièrement synthétique – personnages majeurs, personnages mineurs, arrière-plans, fonds, décors, etc. C'est un incommensurable bond en avant. Et encore une fois, et c'est le plus important, l'infographie ne se contente plus de jouer un rôle de soutien pour l'action en prise de vues réelles, elle permet de donner naissance à un film entier. »

C'est **John Lasseter** qui a réalisé **TOY STORY** ; le film a été produit par **Ralph Guggenheim** et **Bonnie Arnold**. **Lasseter** avait créé des courts métrages comme



« Luxo Jr. » et « Tin Toy », qui a remporté l'Oscar du meilleur court métrage d'animation. **TOY STORY** était l'aboutissement d'un rêve de longue date pour l'équipe Pixar. Dans le cadre de ce projet, Pixar a dû faire passer son personnel d'animation, de montage et de postproduction de 24 à plus de 100 personnes. Des logiciels propriétaires ont été développés pour répondre aux défis techniques du film, tandis que l'équipe d'animateurs a perfectionné ses compétences en étudiant les techniques de jeu d'acteur, le mime, le dessin d'après des modèles vivants et les procédés de narration.

Pete Docter, directeur créatif des studios de Pixar, a rejoint Pixar en 1990. À l'époque, récemment diplômé de CalArts, il a été le troisième animateur à être embauché, et a plongé dans l'aventure **TOY STORY** tête la première. Il se souvient : « *Aussi naïf que cela puisse paraître, créer **TOY STORY** semblait être comme une extension de l'école, où nous ne faisons que les films que nous voulions faire pour que nous et nos amis puissions en profiter. Quand il est sorti, ça a été époustoufflant. Mes parents du Minnesota en avaient entendu parler. Il y avait des affiches un peu partout, et des jouets. Le magazine Time nous avait consacré une critique ! C'était tout bonnement incroyable.* »

TOY STORY sera le plus gros succès de l'année 1995. Il a été nommé à trois Oscars (meilleur scénario, meilleure chanson originale, meilleure musique originale), et deux Golden Globes (meilleur film/comédie, meilleure

chanson originale). **John Lasseter** a remporté un prix spécial de l'Academy of Motion Picture Arts and Sciences « *pour le développement et l'application inspirée de techniques qui ont rendu possible le premier long métrage d'animation par ordinateur* ».

Reprenant là où **TOY STORY** s'était arrêté, **TOY STORY 2** a bénéficié de près de cinq années supplémentaires d'innovation technologique. Entre les deux films, **1001 PATTES** a servi de galop d'essai pour la prochaine génération d'images de synthèse, et a permis des mouvements plus réalistes et une plus grande flexibilité dans l'éclairage et les techniques de caméra. **TOY STORY 2** est entré dans l'Histoire en devenant le premier film entièrement créé, masterisé et projeté en numérique. Réalisé par **John Lasseter**, coréalisé par **Lee Unkrich** et **Ash Brannon**, et produit par **Helene Plotkin** et **Karen Robert Jackson**, **TOY STORY 2** a battu des records au box-office dès son premier week-end d'exploitation aux États-Unis, au Royaume-Uni et au Japon et est devenu le plus gros succès de 1999 dans le secteur de l'animation. Il a surpassé l'original au box-office, devenant ainsi la première suite animée à faire davantage que le film qui l'a inspirée. **TOY STORY 2** a été nommé à un Oscar et deux Golden Globes, remportant celui de la meilleure comédie ainsi qu'un Grammy de la meilleure chanson écrite pour le cinéma, la télévision ou tout autre média visuel (Randy Newman, « *When She Loved Me* »).

Sorti en 2010, réalisé par **Lee Unkrich** et produit par **Darla K. Anderson**, **TOY STORY 3** a remporté les Oscars du meilleur long métrage d'animation et de la meilleure chanson originale (Randy Newman, « *We Belong Together* »). Le film a également obtenu le Golden Globe et le BAFTA Award du meilleur film d'animation. C'était le deuxième film Pixar à être nommé à l'Oscar du meilleur film, et il a également été cité à ceux du meilleur montage son et du meilleur scénario d'adaptation. Neuf ans après sa sortie, **TOY STORY 3** est le deuxième film le plus rentable de Pixar dans le monde, derrière **LES INDESTRUCTIBLES 2**. C'est également le quatrième plus gros succès de l'histoire du film d'animation dans le monde.

Depuis leurs débuts sur grand écran en 1995, les personnages de **TOY STORY** ont été adoptés par toutes les générations. **John Lasseter** déclare : « *L'histoire et les personnages ont toujours eu la priorité dans la saga TOY STORY. Ils pilotaient tout ce que l'on faisait. On peut éblouir le public avec une toute nouvelle technologie, mais au final, ce sont les personnages dont les gens se souviennent une fois qu'ils ont quitté la salle.* »



TU ES MON AMI



JE CROIS QUE CE QUI FAIT DE
WOODY UN PERSONNAGE RÉEL-
LEMENT UNIVERSEL ET TRÈS
INTÉRESSANT, C'EST QU'IL EST
COMME VOUS ET MOI.



Darla K. Anderson
productrice

Woody est toujours le même shérif qui dit des phrases super cool quand on tire la cordelette dans son dos. C'est quelqu'un qui inspire confiance. **Andrew Stanton**, qui a fait partie intégrante de l'équipe de scénaristes de chacun des films **TOY STORY**, précise : « Pour nous, **Woody** représentait notre héritage commun, cette couverture bleue ou cet ours en peluche que nous avons tous eu, ce doudou qu'on adorait depuis tout petit et dont on ne se séparait jamais. **Woody**, c'est ce vieux jouet plein de nostalgie, ce qui a naturellement conduit à l'idée d'un nouveau jouet arrivant comme un remplaçant potentiel. Cette arrivée engendre la jalousie et tous ces sentiments que tout le monde comprend, même très jeune. En apprenant à connaître **Woody**, nous affrontons ces épreuves avec lui tandis qu'il fait face à ces sentiments et apprend de ses défauts. »

Dans **TOY STORY Buzz l'Éclair** est le petit nouveau qui menace la position de **Woody** en tant que favori d'**Andy**. Comme on pouvait s'y attendre, **Woody** n'est pas fan du Space Ranger qui vit dans un monde d'illusions et semble ignorer son statut de jouet. Leur rivalité les entraîne au milieu de nulle part, au risque d'être perdus. Contraints de faire équipe tous les deux pour déjouer l'intelligence de **Sid**, un gamin du quartier qui torture les jouets, et pour retrouver **Andy, Woody et Buzz** trouvent un terrain d'entente. Ce qui commence comme une rivalité entre les deux jouets se transforme en une belle amitié – une amitié qui forme le fondement des films suivants.

Les cinéastes ont abordé **TOY STORY 2** comme le public l'a fait, avec un lien préexistant avec **Woody** et **Buzz**. **Andrew Stanton** explique : « Quand on écrit, on doit jongler avec trois ingrédients : l'intrigue, le personnage et la motivation. Le plus difficile est de trouver des personnages tridimensionnels qui valent la peine d'être vus pendant toute la durée du film. Dans ce cas précis, je savais déjà qui étaient les personnages principaux. Ceux-ci étant déjà établis, nous avons la liberté de nous concentrer sur les deux autres éléments. »

Dans **TOY STORY 2**, un collectionneur de jouets obsessionnel kidnappe **Woody**, qui apprend qu'il est un précieux objet de collection issu d'une émission de télévision des années 1950 appelée « *Woody's Roundup* ». Il rencontre les autres jouets très prisés du feuilleton : **Jessie la cowgirl, Pile-poil le cheval et Papi Pépite**, le prospecteur – qui révèlent que **Woody** complète leur série et qu'ils seront bientôt envoyés au Japon pour faire partie d'une exposition. **Buzz** et les autres jouets de la chambre d'**Andy** préparent le sauvetage de leur ami. Mais **Woody** est écartelé entre sa loyauté envers

Andy et les autres jouets, et les possibilités qu'offre une nouvelle aventure. Il se découvre aussi un sens du devoir envers **Jessie et Pile-poil**. Toujours en quête de solutions, le shérif **Woody** trouve comment rendre tout le monde heureux et retourne dans la chambre d'**Andy** pour retrouver le confort et la constance qu'elle représente.

Lee Unkrich, qui a ensuite réalisé **TOY STORY 3**, déclare : « L'une des choses dont nous étions très fiers dans ce film, c'est la force des émotions. Il y avait autant d'action que dans le premier film et autant de blagues. Mais en même temps, les personnages montrent une richesse qui n'avait été qu'évoquée dans le premier film. Le film puise dans les émotions humaines les plus profondes, auxquelles les spectateurs de tous âges peuvent s'identifier. »

Dans **TOY STORY 3**, on retrouve **Woody, Buzz** et toute la bande alors qu'**Andy** se prépare à partir pour l'université. Ses fidèles jouets se retrouvent à la garderie ! Mais les redoutables tout-petits avec leurs petits doigts collants ne sont pas très gentils, alors les jouets décident de tenter la grande évasion... **Lee Unkrich** explique : « **TOY STORY 3** parle de changement. Il s'agit d'accepter les transitions que l'on rencontre dans la vie. Les personnages sont confrontés à des changements majeurs et le film parle de la façon dont ils les abordent. **Woody** et les autres jouets font face au fait monumental qu'**Andy** a grandi et qu'il a d'autres rapports avec ses jouets. **Andy** va entrer dans l'âge adulte et quitter sa maison pour aller à l'université. Et la mère d'**Andy** fait face au fait que son fils a grandi et va aller découvrir le monde. Nous commençons notre histoire à des moments charnières dans la vie des personnages. »

La productrice **Darla K. Anderson** commente : « **TOY STORY 3** abordait des thèmes très sérieux, alors nous nous sommes assurés de rééquilibrer avec beaucoup d'humour. Il est aussi profond qu'on pouvait l'espérer, à plusieurs niveaux. L'histoire reflète le fait que nous sommes tous amenés à affronter des changements dans la vie. C'est inévitable. »

TOY STORY 4 reprend le thème du changement alors que **Woody** apprend à naviguer dans la nouvelle dynamique de la chambre de **Bonnie**... et au-delà. **Andrew Stanton** explique : « Je crois que ce qui fait de **Woody** un personnage réellement universel et très intéressant, c'est qu'il est comme vous et moi. **Woody** est un type plein de bonnes intentions qui est souvent son propre pire ennemi. Le vrai pouvoir de **Woody**, pour nous en tant que cinéastes, c'est que nous pouvions le suivre en temps réel à travers notre vie de parents avec nos propres enfants. »

EN ROUTE POUR L'AVENTURE

Sur la route avec des amis, des ennemis... et Fourchette

Tom Hanks, qui prête sa voix à **Woody** depuis 24 ans, déclare : « Les films de la saga **TOY STORY** ont réussi ce qu'accomplissent les classiques intemporels. Ils sont pleins de personnages innocents qui vivent toutes sortes d'aventures. Nous connaissons tous des gens comme **Woody**, **Buzz**, **la Bergère** et **Monsieur et Madame Patate**, et nous nous demandons qui nous serions... si nous étions des jouets. »

C'est ce lien avec les jouets et l'émerveillement qu'ils inspirent qui rendent les personnages de **TOY STORY** toujours aussi pertinents année après année. Le shérif **Woody** est le cowboy fétiche de toute une génération, et celui vers qui on se tourne. Les jouets vont et viennent, mais **Woody** a toujours été une constante dans la chambre d'**Andy**, à la fois leader, conseiller et, à bien des égards, figure parentale pour tous les autres jouets. Pour lui, c'est plus qu'un travail : c'est une vocation.

Et puis **Andy** a grandi... Pour un jouet qui a appartenu à un même enfant pendant des années, le changement peut être compliqué à vivre. **Josh Cooley**, le réalisateur, déclare : « **Woody** est dans la chambre de **Bonnie** maintenant. C'est une toute nouvelle dynamique qui m'a beaucoup intéressé. **Bonnie** ne joue pas avec ses jouets de la même façon qu'**Andy**, et elle a d'autres jouets qui la connaissent mieux que le cowboy. Je savais donc que **Woody** n'allait pas être son préféré. »

Le film marque également l'arrivée de **Fourchette**, qui n'est même pas réellement un jouet. Sous ses yeux globuleux, ses bras en cure-pipe et sa bouche en cire à modeler, c'est une fourchette en plastique que l'on a jetée à la poubelle. Mais **Bonnie** tombe totalement sous le charme de ce petit objet. Lorsque **Woody** et le reste des jouets se joignent à elle pour une virée en voiture, l'innocence de **Fourchette** l'entraîne – ainsi que **Woody** – dans une folle aventure pleine de nouveaux personnages inattendus qui débouchera aussi sur des retrouvailles avec **la Bergère**, une amie perdue de vue depuis longtemps dont les expériences extraordinaires et la perspective unique sur la vie vont bouleverser toutes les convictions de **Woody**.

Le producteur **Jonas Rivera** a été le tout premier stagiaire de production des studios Pixar en 1994. Il confie : « J'ai

connu ces personnages pendant la moitié de ma vie. Plus que des personnages de films, ils sont un peu ma famille. J'éprouve envers eux un sentiment de responsabilité, qui se double d'enthousiasme et, pour être honnête, d'un peu de nervosité, quand il s'agit d'aider à les faire grandir et faire progresser. »



LA BANDE DES JOUETS

Woody et compagnie

WOODY

Woody est toujours ce shérif qui parle grâce à une cordelette dans son dos, et qui fut le jouet préféré d'**Andy**. Bien qu'il ait trouvé un nouveau foyer auprès de **Bonnie** et ses jouets, **Woody** traverse une crise. Le scénariste **Andrew Stanton** déclare : « Il traverse l'équivalent pour un jouet du syndrome du nid vide. Ce n'est pas comme s'il n'avait plus d'enfant, mais son rôle a complètement changé. **Woody** essaie d'appliquer ses anciennes méthodes pour résoudre des problèmes nouveaux qui le dépassent. »

Selon le producteur **Mark Nielsen**, il y a du changement à l'horizon : « **Woody** a vécu tant de choses dans les trois premiers films ! Nous l'avons vu évoluer et apprendre, mais nous ne pouvons répéter aucune de ces leçons parce qu'il les a déjà apprises. Nous voulions qu'il affronte quelque chose d'inédit. »

Valerie LaPointe, qui supervise l'histoire, explique : « **Woody** essaie de trouver sa place dans la chambre de **Bonnie**. Il se rend compte qu'elle est mal à l'aise à l'idée d'aller à la maternelle et il saute sur l'occasion de l'aider, ce qui l'amène finalement à adopter de nouvelles responsabilités qu'il s'impose tout seul quand **Bonnie** crée **Fourchette**. »

La confusion de **Fourchette** au sujet de sa véritable destinée – est-il un jouet ou un déchet ? – se prête bien au propre périple de **Woody** dans le film. **Valerie Lapointe** déclare : « **Woody** est lui-même à la recherche de son rôle dans une nouvelle chambre avec un nouvel enfant. Le but de **Fourchette** dans l'histoire est peut-être d'œuvrer au bonheur de **Bonnie**, mais son but pour nous était de faire la lumière sur ce que **Woody** traverse. »

Une réunion inattendue avec sa chère amie **la Bergère** montre à **Woody** que le monde est beaucoup plus grand qu'il ne l'avait imaginé. « Il y a toujours eu un lien spécial entre **la Bergère** et **Woody**, poursuit **Valerie LaPointe**. Tous les deux sont faits pour être ensemble. »

Tom Hanks prête à nouveau sa voix à **Woody**. Il déclare : « **La Bergère** est intéressante parce qu'elle a trouvé la paix.



Elle a acquis une vraie sagesse car elle sait désormais comment tourne le monde. D'un côté, elle est tout l'opposé de ce que connaît **Woody**, mais en même temps, elle a les mêmes aspirations, c'est-à-dire que des enfants jouent avec eux pour les rendre heureux. »

Selon **Josh Cooley**, **Tom Hanks** comprend naturellement les nuances de **Woody**. « Il connaît si bien le personnage ! Je ne pense pas que **Woody** fonctionnerait sans **Tom Hanks**. C'est un personnage très inquiet et craintif, mais **Tom** parvient à transmettre ses peurs de façon vraiment attachante. »

Tom Hanks ajoute : « Chaque film de la série a emmené **Woody** dans de nouveaux domaines surprenants. Avec lui, nous avons effectué un examen approfondi de la communauté, de la famille, du fait de grandir et de la quête d'un nouvel objectif. Ce film s'avère être aussi profond et nouveau que les précédents. Ce sont tous des jouets. Tant qu'ils ne se cassent pas, ils peuvent vivre éternellement. »

LE VIEUX LOOK DE WOODY

Cela fait neuf ans que nous n'avons pas vu **Woody** sur grand écran, et il a été créé il y a plus d'un quart de siècle. La technologie a changé, mais **Woody**, lui, est toujours le même ; les cinéastes ont donc dû s'assurer que le shérif répondait aux attentes du public. Selon le superviseur d'animation **Scott Clark**, **Woody**, comme les autres personnages qui reviennent, peut-être plus complexe parce que les gens qui le connaissent et l'aiment sont extraordinairement nombreux. Il explique : « *Il a les bras et les jambes souples, en tissu, avec des mains et des bottes en plastique plus dur et plus lourd. Il fallait respecter les matériaux dont il est fait, parce que c'est ce qui fait de lui ce qu'il est. S'il court très vite, ses bras et ses jambes de chiffon partent dans tous les sens, mais d'une manière amusante et charmante.* »

Scott Clark, qui est entré chez Pixar Animation Studios alors que **TOY STORY** était encore projeté en salles, confie que revisiter **Woody** et sa bande était un peu comme rentrer chez lui. « *C'est comme aller à une réunion de famille et retrouver un oncle qu'on n'a pas vu depuis des années. C'est super d'être à nouveau avec ces personnages.* »

Pour le public du monde entier, **Woody** est comme un vieil ami. Mais les cinéastes savaient qu'il devait évoluer. **Patrick Lin**, directeur de la photographie, commente : « *C'est une histoire sur le changement. La Bergère est une force génératrice de changement, alors que Woody veut que tout reste pareil.* »

Le thème du changement est souligné avec justesse par la photographie. **Patrick Lin** explique : « *Chaque fois que nous filmons la Bergère, nous n'utilisons que l'objectif anamorphique, parce que cela représente le changement. Quand on filme Woody par contre, surtout dans le magasin d'antiquités, nous utilisons un objectif sphérique. S'il accepte le changement à un moment donné, on passe alors à un objectif anamorphique.* »

LA BERGÈRE

La Bergère est une amie de longue date de **Woody**, **Buzz** et du reste de la bande, mais leurs chemins s'étaient séparés. Bien campée sur son pied de lampe avec son drôle de mouton, elle a toujours partagé un lien spécial avec **Woody**.

Après avoir été sur les routes pendant des années, **la Bergère** a été ébréchée et ses couleurs ont pâli, mais son esprit, lui, est loin d'être brisé. Elle est devenue quelqu'un de libre et d'aventureux, dont la force et l'ironie tranchent avec la fragilité et la délicatesse de la porcelaine dont elle est faite. Quand **Woody** et elle se retrouvent dans des circonstances improbables, elle se rend compte qu'il lui manque énormément et trépigne d'impatience à l'idée de lui montrer ce qu'elle est devenue. Le réalisateur **Josh Cooley** raconte : « *La Bergère a pris son destin en main. Pendant que Woody prenait soin d'Andy qui grandissait, elle prenait la poussière, jusqu'au jour où elle a décidé de partir à la découverte du monde. Quand Woody arrive, ils n'en reviennent pas de s'être retrouvés.* »

Selon la scénariste **Stephany Folsom**, **la Bergère** et **Woody** se sont d'abord connus alors qu'ils étaient chacun à la tête d'une des pièces de la maison. Elle explique : « *Woody s'occupait de la chambre d'Andy, supervisant l'ensemble des jouets qui s'y trouvaient, et la Bergère était responsable de celle de Molly. Diriger une chambre est une responsabilité, et il est clair que la Bergère est forte et maîtresse de la situation.* »

Annie Potts donne à nouveau la parole à **la Bergère**. Elle déclare : « *Elle est tout ce que l'on rêve de devenir. Elle est indépendante, courageuse, drôle, intelligente et capable de s'en sortir seule. Sa vie n'a pas été facile, mais pour qui l'est-elle ? La Bergère est un excellent modèle de réussite face à l'adversité.* »

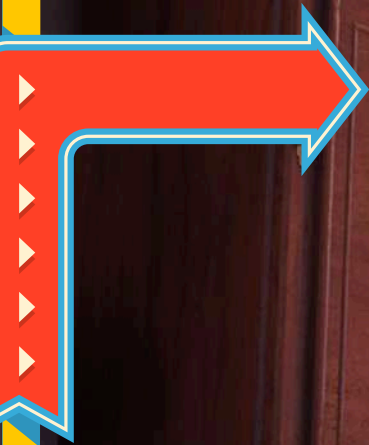
L'actrice poursuit : « *La Bergère ne mène pas une existence ordinaire, mais elle n'a aucun regret. Elle trouve qu'elle une vie géniale. Pour elle, les gens qui s'épanouissent là où la vie les a placés sont toujours une source d'inspiration.* »

Le retour de ce personnage dans l'univers **TOY STORY** exigeait une nouvelle approche du personnage, qui est débrouillard, imprévisible et qui ne joue pas selon les règles traditionnelles. Plusieurs membres de l'équipe de production se sont réunis pour former la « *Team Bo* » (pour *Bo Peep*, le nom du personnage en VO) – un groupe de storyboarders, d'animateurs, de modelers et même **Annie Potts** – qui ont supervisé ensemble tous les aspects du look, de l'histoire personnelle, de l'évolution et du design final de **la Bergère** telle qu'elle apparaît dans **TOY STORY 4**.



LA BERGÈRE A PRIS SON DESTIN EN MAIN. PENDANT QUE WOODY PRENAIT SOIN D'ANDY QUI GRANDISSAIT, ELLE PRENAIT LA POUSSIÈRE, JUSQU'AU JOUR OÙ ELLE A DÉCIDÉ DE PARTIR À LA DÉCOUVERTE DU MONDE.

Josh Cooley,
Réalisateur



La « *Team Bo* » a commencé par regarder chaque scène qui mettait en vedette **la Bergère** dans **TOY STORY** et **TOY STORY 2**. La storyboardeuse **Carrie Hobson** note : « *C'était un personnage d'arrière-plan avec un sens de l'humour qui jouait un rôle de renfort.* »

Becki Tower, directrice d'animation, précise : « *Nous voulions empêcher la Bergère de tomber dans le cliché. Nous nous sommes efforcés de rester loin d'un personnage à l'ancienne tout droit surgi d'un conte de fées avec ses yeux de biche, un personnage faible qui a besoin de la validation de quelqu'un d'autre pour avoir la notion de sa propre valeur. La Bergère est très indépendante. Être un jouet perdu ne lui pose pas de problème.* »

D'après **Carrie Hobson**, **la Bergère** a un plus lourd fardeau à porter dans **TOY STORY 4**. Elle explique : « *Elle devait porter une plus lourde charge et avoir assez de complexité pour défier Woody. Quand elle quitte Woody, les choses ne se passent pas comme prévu. Mais elle est capable de ramasser les morceaux, de se transformer et de s'adapter à sa situation. Nous avons trouvé que c'était un très beau message : c'est elle qui fait ce dont Woody est incapable dans cette histoire.* »

LE NOUVEAU LOOK DE LA BERGÈRE

Les récentes aventures de **la Bergère** ont entraîné un changement de look. La technologie a permis certaines modifications qui n'étaient pas possibles auparavant, notamment concernant les caractéristiques particulières des figurines en porcelaine. **Laura Phillips**, directrice artistique du shading, explique : « *Elle est brillante et craquelée. Le craquelé, c'est ce réseau de mailles, de microfissures irrégulières à l'intérieur de la couche d'émail. Nous devons faire très attention à l'endroit où nous placions ces craquelures – pas sur son visage, mais dans ses cheveux et sur son épaule. C'est très subtil et cela rend très bien.* »

Laura Phillips précise que la porcelaine est également translucide sous la surface lorsqu'elle est rétroéclairée, de sorte que les artistes ont veillés à ce que les parties les plus minces du corps de **la Bergère**, comme ses mains, rendent ce phénomène. Les artistes ont également étudié le comportement de l'émail et la façon dont il s'accumule dans certaines zones, ce qui renforce et approfondit légèrement la couleur. Ils ont également

ajouté des traces de pinceau pour imiter l'aspect des peintures sur porcelaine.

Pour bien éclairer la porcelaine de **la Bergère**, le directeur de la photo chargé de l'éclairage **JC Kalache** et son équipe se sont référés à la façon d'éclairer les actrices des films des années 1930 à 1960. Ils ont aussi compris qu'ils devaient adopter une approche spécifique pour l'éclairer. **JC Kalache** explique : « *La lumière franche, perpendiculaire, ne lui convenait pas du tout à cause de la matière dont elle est faite, la porcelaine. Une lumière plus courbe, plus indirecte, sans angle vif fonctionnait beaucoup mieux. En outre, les arêtes franches devaient être retravaillées, effilées pour casser et adoucir la réflexion sur la porcelaine.* »

Les artistes ont exploré plusieurs options pour le nouveau costume de **la Bergère** mais ont finalement décidé de revenir à ses racines. **Mara MacMahon**, artiste personnage, précise : « *Nous sommes restés fidèles à sa palette de couleurs originale, le bleu layette, le rose et le blanc, afin de conserver le cœur du personnage tel que nous le connaissons.* »



Mais, selon la storyboardeuse **Carrie Hobson**, le reste de l'aspect visuel de **la Bergère** a été transformé. « *Nous voulions lui donner la liberté de ne pas porter de robe, sans pour cela perdre sa beauté et sa féminité. Nous avons donc repris des éléments de son*

vieux costume que nous aimions vraiment, comme la robe en cloche, mais nous avons décidé qu'au fil des ans, elle a compris comment transformer la jupe en cape si elle veut être une super-héroïne ou une magicienne pour un enfant. Elle peut aussi changer sa pose de jouet et arranger sa robe pour avoir l'allure d'une ballerine si elle en a envie. »

Loin d'être un jouet avec un costume statique, **la Bergère** évolue constamment. **Mara MacMahon** commente : « *C'est ce qui caractérise sa capacité d'adaptation. Sa tenue représente tout ce qu'elle a appris au fil des ans. Elle est toujours la Bergère d'autrefois avec cette fougue, cet esprit et cette force intérieure, mais elle a aussi beaucoup grandi et évolué.* »

Henry Garcia, superviseur de la simulation, explique qu'il n'a pas été facile de créer la cape. « *Il y a tellement*

de variantes différentes – l'intérieur, l'extérieur, le drapé autour des épaules, autour de la taille... En fait, nous avons fait fabriquer deux capes réelles – l'une pour l'équipe d'animation et l'autre pour l'équipe de simulation –

pour pouvoir interagir physiquement avec et répondre à des questions sur le comportement du tissu et l'interaction de sa cape avec son corps, sa houlette, etc. »

« Il y a une séquence en particulier dans laquelle sa cape est portée comme un sac à dos pendant qu'elle escalade le manège. Quand elle arrive au sommet, elle change la cape, et de sac à dos, celle-ci reprend sa position normale sur les épaules avant qu'elle glisse le long du manège et s'envole dans les airs. »

La houlette de **la Bergère** joue un rôle majeur dans ses scènes d'action. **Becki Tower**, directrice d'animation, précise : « Nous avons fait beaucoup de développement pour l'utilisation de son bâton. Il fait littéralement partie du design de ce personnage. »

Et **MacMahon** d'ajouter : « Nous voulions que cela fasse partie d'elle. Ce n'est pas un objet distinct qu'elle va déposer et reprendre à volonté. C'est presque une extension de sa main, comme une partie de son corps. C'est aussi important qu'une de ses expressions faciales. »

La Bergère apparaît souvent dans un vêtement bleu clair dans **TOY STORY 4**. **Mara MacMahon**, artiste personnage, note : « On peut voir dans les deux premiers films qu'elle porte un pantalon bleu sous sa robe, qui est devenu sa nouvelle tenue de base. De ce vêtement à la jupe-cape, c'est toujours la même tenue, mais réinterprétée. C'est un très bon exemple de la façon dont l'équipe « **Team Bo** » a travaillé – des idées venues des quatre coins du studio se retrouvent au final dans le film. »

Les animateurs ont utilisé des vidéos de référence de danseurs, de gymnastes, de pratiquants d'arts martiaux et de personnages féminins de cinéma coriaces pour nourrir la gestuelle de **la Bergère**. Selon la directrice d'animation **Patty Kihm**, les animateurs ont équilibré la délicate fabrication de **la Bergère** avec son style de vie très actif et sa féminité inhérente. « C'était vraiment

important qu'elle ne soit pas masculine, nous voulions conserver sa grâce et son maintien. Elle est indépendante, sarcastique, confiante, courageuse, mais elle a toujours des émotions et des sentiments. »

« Pour rester fidèle à ses matériaux, poursuit **Patty Kihm**, nous avons trouvé que le fait de garder un corps plus rigide avec moins de chevauchement la rendait plus semblable à un jouet. Les doigts d'une vraie poupée de porcelaine sont souvent joints parce que des doigts indépendants seraient trop fragiles, donc les mains de la Bergère ont souvent les poses de celles d'une poupée, surtout quand elle est au repos, pour rappeler que c'est un jouet. »

Selon **Stephany Folsom**, le style visuel de **la Bergère** est le reflet de sa personnalité et de son passé. « Nous voulions qu'elle ait la capacité de faire toutes sortes de choses folles justement parce que c'est un jouet dans le monde réel. Mais nous avons dû équilibrer l'acrobatie et l'athlétisme avec l'authentique fragilité de la porcelaine. Elle doit travailler intelligemment avec ce qu'elle a. Le plus difficile a été de rester fidèle à sa nature de jouet tout en la laissant être une vraie dure à cuire. »

La capacité d'**Annie Potts** à incarner les deux aspects de **la Bergère** a été essentielle pour donner vie au personnage. Les animateurs ont même emprunté le sourire subtil de l'actrice lorsqu'elle décoche une réplique sarcastique. Selon le réalisateur **Josh Cooley**, la comédienne incarne vraiment le personnage. « Annie n'apporte pas seulement de l'émotion à la Bergère, elle l'étoffe réellement. Elle est reconfortante et drôle ; il y a en outre chez Annie un esprit sarcastique naturel qui était parfait pour le personnage. »

Le réalisateur poursuit : « Nous avons eu quelques sessions où Annie et Tom Hanks ont enregistré ensemble. Ils se connaissent depuis très longtemps et il y a une alchimie naturelle entre eux, ça a énormément facilité les choses. »

« Cette alchimie était également importante, souligne le producteur Mark Nielsen, car la relation entre **Woody** et **la Bergère** est au cœur de l'histoire. Il y a indéniablement de l'amour entre eux. On voit dans le prologue à quel point la laisser partir s'est révélé douloureux pour Woody. »



FOURCHETTE

Fourchette n'est pas un jouet ! Du moins, c'est ce qu'il pense. Cette cuillère-fourchette en plastique bricolée lors d'une activité d'arts plastiques est presque sûre qu'elle n'a rien à faire dans la chambre de **Bonnie**. Malheureusement, chaque fois que **Fourchette** essaie de s'enfuir, quelqu'un l'entraîne dans une aventure qu'il aurait préféré éviter.

Josh Cooley déclare : « *L'univers de TOY STORY repose sur l'idée que tout, dans le monde, a un but. Le but d'un jouet est d'être là pour son enfant. Mais qu'en est-il des jouets fabriqués à partir d'autres objets ? Fourchette est un jouet-bricolage que Bonnie a fabriqué à partir d'une forme hybride de couvert entre la cuillère et la fourchette jetable ; il fait donc face à une crise. Il veut accomplir son but en tant que couvert, mais se retrouve maintenant face à un nouveau but qui lui est imposé, une responsabilité en tant que jouet.* »

Josh Cooley, qui fait ses débuts en tant que réalisateur de long métrage avec **TOY STORY 4**, a découvert qu'il pouvait s'identifier à **Fourchette**. « *Je ne m'en étais pas rendu compte, jusqu'à ce qu'on commence à écrire l'histoire. Ma femme m'a alors fait remarquer que Fourchette, qui est un petit nouveau dans le monde des jouets, me ressemblait beaucoup !* »

Éternellement déterminé à aider les autres et à veiller sur eux, **Woody** assume les fonctions de gardien de **Fourchette**, ce qui, au début, signifie simplement le tenir à l'écart de la poubelle. Selon le directeur d'animation Rob Russ, « **Fourchette** donne à **Woody** un nouveau but, ce à quoi il aspirait depuis son arrivée dans la chambre de **Bonnie**. Mais prendre soin de **Fourchette** n'est pas une tâche aisée... »

Le producteur **Jonas Rivera** déclare : « *Nous avons adoré le concept de Fourchette. Il est comme un tout jeune enfant. Il ne comprend pas les règles du monde, donc il ne joue pas selon ces règles, ce qui rend l'histoire vraiment innovante et amusante. Mais cela complique la vie de Woody, qui essaie simplement de l'aider à comprendre l'importance de son enfant.* »

Les cinéastes ont fait appel au comédien **Tony Hale** pour prêter sa voix à **Fourchette**. **Josh Cooley** raconte : « *Lorsque nous avons conçu ce personnage, Tony a été le premier acteur qui nous est venu à l'esprit, et je suis ravi qu'il ait accepté. Sa performance dans le rôle de Fourchette est un mélange comique d'assurance, de confusion et d'empathie... tout cela servi par une 'cuichette', une cuillère-fourchette hilarante !* »



**C'EST UN PERSONNAGE
INTRINSÈQUEMENT
DRÔLE. IL N'A MÊME
PAS BESOIN DE DIRE
QUOI QUE CE SOIT
POUR ÊTRE AMUSANT.**

Andrew Stanton,
Scénariste



Fourchette est pour ainsi dire né dans la pièce où les cinéastes discutaient du scénario, au cours d'une discussion décontractée où ils se demandaient ce qui définit un jouet. **Josh Cooley** se souvient : « Nous plaisantions en nous demandant ce qui se passerait si nous avions un jouet qui ne sortirait pas d'une usine. Serait-il vivant ? Ces questions existentielles bizarres sur l'univers de **TOY STORY** sont vraiment amusantes. Si un enfant joue avec vous, êtes-vous un jouet ? »

Selon le scénariste **Andrew Stanton**, les cinéastes avaient un bon pressentiment sur **Fourchette**. « Si vous pliez un bout de papier et que vous commencez à le faire voler, ce petit avion en papier ne prendra pas soudainement vie. C'est lié au fait de lui imaginer une personnalité, de nouer une relation avec lui. C'est ce qui se passe avec **Fourchette**, comme si **Bonnie** avait franchi un seuil et avait ainsi donné vie à cette création artisanale comme à un jouet. »

L'origine toute simple de **Fourchette** a valu à ce personnage un succès instantané parmi les cinéastes. Le monteur **Axel Geddes** déclare : « C'est un personnage intrinsèquement drôle. Il n'a même pas besoin de dire quoi que ce soit pour être amusant. »

SE FAIRE UN AMI

Pour trouver à quoi ressemblerait **Fourchette**, plusieurs membres de l'équipe de production ont rassemblé des fournitures d'art variées, explorant des looks possibles pour le couvert plastique transformé en personnage. **Sajan Skaria**, superviseur du personnage, raconte : « Nous avons des Wikki Stix (bâtonnets de cire souple modelable), de la colle à paillettes, des cure-pipes, des cuillères-fourchettes et des yeux à coller. Tout le monde s'asseyait autour de la table avec de la colle, de la pâte à modeler et des autocollants. Il n'y avait aucune règle. »

Et quand il s'est agi d'animer **Fourchette**, l'équipe a opté pour la simplicité. Le superviseur d'animation **Scott Clark** explique : « Nous voulions limiter ses mouvements, surtout au début, parce qu'il se développe encore. Il vacille parce que ses pieds dépassent d'une base de pâte à modeler et ne sont même pas de niveau. Ses bras ne sont pas complètement articulés – ce sont des cure-pipes – et il a des yeux globuleux qui ne sont pas vraiment coordonnés. Nous aurions pu les animer en les faisant cligner et regarder, mais nous avons choisi de le traiter plutôt comme une marionnette sans articulation oculaire. Sa bouche est faite d'une ficelle de cire, donc son animation est un peu collante – on dirait un peu du stop-motion. »

Scott Clark poursuit : « **Fourchette** illustre la première règle que j'ai apprise lorsque j'ai franchi la porte de Pixar en 1996 : la vérité de la matière. Il faut respecter ce dont est fait votre personnage et de ne pas l'animer à outrance. Si vous travaillez dans les limites d'un matériau, les choix d'animation ont tendance à être meilleurs et plus drôles, et c'est d'autant plus vrai pour un personnage comme **Fourchette**. »

Mais, selon le superviseur d'animation **Robert Russ**, la connaissance de **Fourchette** du monde qui l'entoure va se développer. « Nous avons eu l'idée de faire évoluer son style de mouvement au fil du film. Nous allons avoir des choses comme des clignements d'yeux, et nous permettons à ses yeux de fixer quelque chose à certains moments de l'histoire. »

GABBY GABBY

Gabby Gabby est une adorable poupée parlante à cordon des années 1950. Malheureusement pour elle, un défaut de fabrication dans sa boîte vocale l'a rendue assez déplaisante à entendre. Elle a passé plus de 60 ans oubliée dans les profondeurs d'une boutique d'antiquités



encombrée, avec pour seuls compagnons une bande de marionnettes de ventriloque muettes. **Gabby Gabby** sait que quelqu'un voudra d'elle si seulement elle peut trouver une boîte vocale en état de marche pour remplacer la sienne.

Woody se méfie un peu d'elle, mais il se pourrait juste qu'elle soit incomprise. Selon la scénariste **Stephany Folsom** : « **Gabby Gabby** et **Woody** ont exactement la même philosophie, qui est d'être là pour son enfant quoi qu'il arrive. Mais contrairement à **Woody**, **Gabby** n'a jamais vécu cette expérience. Elle s'accroche au fantasme de ce que ce serait d'être avec un enfant. »

Gabby Gabby est interprétée par **Christina Hendricks**. **Josh Cooley**, le réalisateur, déclare : « Il a tout de suite été évident que **Christina** était l'actrice parfaite pour jouer **Gabby Gabby**. Elle est capable de paraître accueillante et amicale puis de devenir extrêmement froide et terrifiante en quelques mots. Ça me donne encore des frissons quand je repense à l'arrivée de **Gabby** dans le film. »

Le lien du personnage avec les pantins ventriloques du magasin d'antiquités a tout de suite séduit l'actrice. Elle confie : « Enfant, j'ai toujours voulu une marionnette de ventriloque, et mes parents n'ont jamais voulu m'en acheter. Alors, des années plus tard, mon mari m'en a finalement offert une. Elle est dans mon bureau, et je l'adore ! Quand je suis venue faire la voix de **Gabby**, ils m'ont montré une partie de l'animation, et j'en suis restée stupéfaite ! Cette petite poupée a les cheveux roux et les yeux bleus, et elle traîne avec de drôles de marionnettes de ventriloque. C'est comme si elle était moi ! Peut-être que je suis incomprise, moi aussi. »

Selon le chef décorateur **Bob Pauley**, **Gabby Gabby** a été inspirée par des poupées parlantes des années 1950 et 1960. « Nous lui avons donné des yeux à contrepoids comme ceux qui se referment quand on couche la poupée à l'horizontale. Le rendu de l'iris réagit vraiment à la lumière et donne l'impression qu'on a affaire à un vrai jouet. »

Les cheveux de **Gabby Gabby** ressemblent aussi beaucoup à ceux d'une poupée, et les artistes sont allés rendre visite à des fabricants de jouets pour étudier le fonctionnement de la chevelure des poupées. **Sajan Skaria**, superviseur du personnage, explique : « Ses cheveux ne sont pas des cheveux humains. Nous avons étudié la façon dont les cheveux d'une poupée sont

implantés sur le cuir chevelu, l'épaisseur de celui-ci et la couleur uniforme aux reflets métalliques. »

De même, les animateurs voulaient que l'on retrouve l'impression d'une poupée dans les mouvements de **Gabby Gabby**. **Scott Clark**, superviseur d'animation, précise : « Chez une poupée, il y a des articulations aux hanches, aux épaules et au cou, ce que nous avons respecté. Nous avons aussi joué avec la façon dont ses yeux clignent pour ressembler à ceux d'une poupée. Cependant, nous avons animé les sourcils et le bas du visage de **Gabby** d'une manière plus humaine afin que le public puisse se sentir en empathie avec elle. C'est subtil, mais si elle paraît un peu plus humaine, le public s'identifiera davantage à elle. »

Cependant, les cinéastes ne voulaient pas nécessairement que le public s'identifie totalement à **Gabby**. Ils ont donc cherché comment la présenter d'une manière qui pourrait tirer la sonnette d'alarme. **JC Kalache**, directeur de la photographie, déclare : « Nous avons choisi une couleur pour **Gabby** qui est un vert maladif. Il la suit tout au long du film. Chaque fois que l'on voit cette nuance, on éprouve un malaise, on a l'impression qu'elle pourrait être juste au coin de la rue. »



John Lee, directeur artistique du colorscrip (sorte de « script visuel » réunissant les ambiances lumineuses et les palettes de couleurs du film), ajoute : « Le public doit ressentir la même peur que **Woody**. On veut que les gens soient là avec **Woody** quand il décidera de s'enfuir ! »

BUZZ L'ÉCLAIR

Buzz l'Éclair est loyal non seulement envers son propriétaire, mais aussi envers les amis qu'il s'est faits en cours de route, en particulier son ancien rival **Woody**, devenu pour lui comme un frère. Le Ranger de l'espace ferait n'importe quoi pour soutenir son copain, mais quand ses efforts le font atterrir dans un stand de fête foraine où il devient un prix à gagner, il se tourne vers sa voix intérieure pour le guider. Le producteur **Jonas Rivera** confie : « **TOY STORY 4** est une histoire intérieure à bien des égards car les personnages se demandent souvent ce qu'ils veulent réellement faire au fond d'eux-mêmes et ce que leur dicte leur instinct. On s'est donc dit qu'on pourrait jouer avec les boutons de **Buzz**. Pour nous, ces boutons ne sont que les mécanismes d'un

jouet doté de phrases préenregistrées. Mais pour lui, c'est comme une boule magique qui prédit l'avenir et répond à ses questions à chaque fois qu'il appuie sur un bouton. »

C'est à nouveau **Tim Allen** qui revient prêter sa voix à **Buzz**. Le producteur **Jonas Rivera** déclare : « La façon dont Tim a abordé l'idée selon laquelle **Buzz** écoutait davantage sa voix intérieure était vraiment drôle. La façon dont il l'a approché donne l'impression que c'est réel. **Buzz** donne une grande impulsion à l'histoire. »

L'amitié entre **Woody** et **Buzz** a fait du chemin. Selon **Tim Allen**, la nouvelle histoire va encore plus loin dans l'exploration de ce lien improbable. « **Buzz** veut que **Woody** fasse ce qu'il faut, mais c'est parfois très, très difficile de bien agir. La loyauté est fondamentale pour **Buzz**, et cette histoire porte la loyauté à un niveau supérieur. »

Le réalisateur **Josh Cooley** ajoute : « **Buzz** voit que **Woody**

a besoin de changer. Il veut le soutenir et l'aider, mais ses efforts le font tomber entre les mains d'un forain qui en fait un prix qu'il expose dans son stand. »

TOY STORY 4 est fondé sur cette amitié clé. Le producteur **Mark Nielsen** observe : « La relation entre **Woody** et **Buzz** est au cœur de tous les films **TOY STORY**. Ça commence un peu mal dans le premier film, mais une amitié prend racine. Puis elle se développe et se renforce au fil des années et des films. Ils se font confiance, se comprennent et se soutiennent mutuellement. C'est une relation essentielle dans la série, que l'on creuse encore davantage dans ce quatrième opus. »




TOY STORY 4 EST UNE HISTOIRE INTÉRIEURE À BIEN DES ÉGARDS CAR LES PERSONNAGES SE DEMANDENT SOUVENT CE QU'ILS VEULENT RÉELLEMENT FAIRE AU FOND D'EUX-MÊMES ET CE QUE LEUR DICTE LEUR INSTINCT.



Jonas Rivera,
Producteur





LEUR VISION DU MONDE
EST TRÈS SINGULIÈRE
PUISQU'ILS VONT
DE VILLE EN VILLE À
BORD DE LEUR STAND,
CONDAMNÉS À REGARDER
LE MONDE DÉFILER
JUSQU'À CE QUE
QUELQU'UN LES GAGNE
ET LES EMPORTE.

Mark Nielsen,
Producteur



DUCKY ET BUNNY

Ducky et Bunny sont des prix de fête foraine qui rêvent d'être gagnés. Mais leurs plans volent en éclats lorsqu'ils se retrouvent au cœur d'une aventure inattendue avec un groupe de jouets qui n'ont aucune idée de la vie d'un prix de stand de fête foraine. Selon le scénariste **Andrew Stanton**, « **Ducky et Bunny** offrent un parfait contraste avec **Woody** et **Buzz**, qui ont toujours été possédés par un enfant. Quand on y réfléchit, on trouve dans les fêtes foraine les jouets de la pire qualité, les plus tristes et ceux que l'on jette le plus facilement. »

Le producteur **Mark Nielsen** explique : « **Ducky et Bunny** apportent une nouvelle forme d'humour à l'univers de **TOY STORY**. Leur vision du monde est très singulière puisqu'ils vont de ville en ville à bord de leur stand, condamnés à regarder le monde défiler jusqu'à ce que quelqu'un les gagne et les emporte. Ils n'ont pas de conscience morale parce qu'ils ont vu des centaines d'enfants dépenser de l'argent pour un jeu qui est conçu de telle sorte qu'il est impossible de gagner. Non seulement ils apprennent les mauvais côtés de la nature humaine, mais c'est à cause d'eux qu'ils sont piégés. »

Keegan-Michael Key et **Jordan Peele** prêtent leur voix à **Ducky et Bunny**. Pour les deux acteurs, ces personnages sont vraiment une surprise dans leur parcours. **Keegan-Michael Key** plaisante : « Jamais, de tous les personnages que j'ai pu imaginer, je n'aurais pensé à celui-là. Vous vous souvenez, quand vous aviez 23 ans, et qu'on vous demandait ce que vous rêviez de faire dans la vie ? Qui répondrait « jouer un canard en peluche » ? Ça ne m'est jamais venu à l'esprit. C'était une formidable surprise d'avoir été invité à faire ce film. Jordan et moi avons tous les deux répondu oui immédiatement ! »

Jordan Peele raconte : « On était faits pour ce job, Keegan et moi. Ils voulaient notre vraie dynamique. Quelques années s'étaient écoulées entre la fin de notre série « Key & Peele » et le début de ces sessions d'enregistrement, alors nous avons eu l'impression de retrouver notre duo. Nous avons immédiatement commencé à rebondir, à nous nourrir l'un l'autre et à improviser, et ils nous ont totalement encouragés à le faire. C'était inspirant, et c'était un soulagement de réaliser que nous étions réellement les personnages, qu'on n'avait aucun effort à faire pour les incarner ! »

Josh Cooley déclare : « **Keegan-Michael Key** et **Jordan Peele** sont deux des esprits les plus brillants que j'aie jamais rencontrés. Ils sont bien sûr naturellement drôles, ce qui serait déjà suffisant, mais ce sont en plus des acteurs

incroyables qui comprennent l'histoire. Leurs improvisations n'étaient pas seulement pour le plaisir de jouer la comédie, elles étaient motivées par la volonté d'élever l'histoire, les personnages et le film à un niveau auquel je n'aurais jamais pu m'attendre. »

Le monteur **Axel Geddes** dit que **Key** et **Peele** lui ont parfois rendu la vie difficile. « Nous les avons enregistrés dans la même pièce, en face l'un de l'autre. Ils nous ont offert tellement de pépites qu'on n'a pas pu tout mettre dans le film ! »

PLUS DE PELUCHE

Le chef décorateur **Bob Pauley** déclare : « **Ducky et Bunny** ne sont pas les peluches les plus chics et désirables du marché. Nous voulions que le public s'y attache, alors nous sommes assurés qu'ils étaient toujours attrayants, charmants et intéressants. Mais nous avons essayé d'être fidèles aux matières utilisées pour fabriquer ce genre de jouets, une peluche spéciale pour les prix de fêtes foraines et de kermesse, de qualité très médiocre. Et leurs couleurs sont un peu voyantes, presque fluorescentes, et il y a aussi un peu de brillance. »

Henry Garcia, superviseur de la simulation, explique que la fourrure de **Ducky et Bunny** a été créée de la même manière que les cheveux des personnages humains. Il précise que la fourrure de **Ducky et Bunny** est raide et simulée seulement si les personnages sont enlacés ou couchés sur le sol. « La touffe de **Ducky** est bien plus drôle si nous la simulons et la laissons prendre vie. Nous avons regardé les Muppets et pris des plumes d'autruche comme référence. La touffe de **Ducky** reste en mouvement un peu plus longtemps après qu'il se soit immobilisé, elle a de l'élan. On a dû trouver le bon équilibre pour que ce ne soit pas distrayant, mais c'est vraiment amusant. »

Ducky et Bunny sont un peu le Yin et le Yang. Attachés par la patte de l'un et l'aile de l'autre ils semblent diverger partout ailleurs. La directrice d'animation **Becki Tower** déclare : « Les pattes de **Ducky** ne sont pas très longues, ses pieds sont énormes et ses ailes sont minuscules. Il est toujours en train de rebondir, c'est une boule d'énergie autour du lapin bien plus stable. »

Aaron Hartline, directeur d'animation, ajoute : « Il faut augmenter le poids pour **Bunny**. C'est un personnage imposant, donc même s'il a beaucoup d'énergie, il va se déplacer un peu plus lentement. Il a une manière de bouger plus délibérée. Si c'est plus facile pour lui de tourner la tête que de tourner tout son corps, il va tourner la tête. Il a aussi des paupières plus lourdes. Il parle peut-être vite, mais il avance lentement. »

GIGGLE MCDIMPLES

Giggle McDimples est une poupée miniature en plastique de la ligne de jouets **Giggle McDimples** des années 1980. En tant que jouet, l'officier **Giggle McDimples** est le chef de la patrouille d'animaux de compagnie de Mini-opolis ; elle supervise les missions de recherche et de sauvetage. Mais dans le monde des jouets, **Giggle** est la meilleure amie de **la Bergère**. Assez petite pour se percher sur l'épaule de cette dernière, **Giggle** est sa confidente, son soutien et sa conseillère. **Josh Cooley** explique : « **Giggle** est le *Jiminy Cricket* de **la Bergère**, et leur relation nous permet d'avoir un autre aperçu de cette dernière. Elle est indéniablement le plus petit jouet dans l'univers de **TOY STORY**. Elle a été piétinée, aspirée, et probablement insérée dans le nez d'un enfant à un moment donné. »

Valerie LaPointe, superviseur de l'histoire, ajoute : « **Giggle** est équipée de son propre commissariat avec une petite voiture, mais elle voyage avec **la Bergère** dans une **Sconcemobile**, un véhicule-jouet motorisé qu'ils ont déguisé en mouffette pour éloigner les gens d'elles. »

Le petit personnage doit sa voix à **Ally Maki**. **Josh Cooley** déclare : « Grâce à la personnalité et à l'énergie contagieuse d'**Ally**, **Giggle McDimples** crève littéralement l'écran. Personne ne peut rire comme **Ally Maki**. »

« J'ai deux frères aînés, je suis la seule fille et je suis la plus jeune, confie **Ally Maki**. J'ai passé la majeure partie de mon enfance à me faire froter le crâne façon shampoing et tirer dessus avec des palets de hockey. Je pense que j'apporte beaucoup de cette énergie de petite sœur au rôle. **Giggle** était vraiment amusante à jouer. »



Selon **Aaron Hartline**, directeur d'animation, la taille de **Giggle** a influencé l'approche de son animation. « *La façon dont nous l'animons a été très spécifique et unique. Elle est si petite et a une si grande personnalité qu'on doit la faire rebondir partout comme une puce. Et puis, elle prend des poses !* »

DUKE CABOOM

Duke Caboom est un jouet des années 1970 inspiré du plus grand cascadeur du Canada. Sur son puissant vélo de cascade **Caboom**, **Duke** est toujours prêt à prendre la pose avec classe et assurance. **Woody** apprend cependant rapidement que **Duke** a un talon d'Achille : il n'a jamais été capable de réaliser les prouesses impressionnantes promises par sa propre publicité. Depuis des années, **Duke** prend donc la poussière dans un magasin d'antiquités, revivant constamment les échecs de son passé tragique.

Selon **Valerie LaPointe**, « **Duke Caboom** est une figurine d'action qui a été immédiatement rejetée par son enfant lorsqu'il a été ouvert le jour de Noël parce qu'il ne pouvait pas sauter exactement comme dans la publicité. »

C'est un autre immense Canadien, **Keanu Reeves**, qui prête sa voix à **Duke Caboom**. Le producteur **Jonas Rivera** raconte : « La première fois que **Josh Cooley** et moi avons parlé du rôle à **Keanu**, il est véritablement devenu **Duke Caboom**. **Keanu** posait beaucoup de questions très profondes qui ont contribué à définir l'âme du personnage. À un moment donné, il est monté sur la table de l'atrium de Pixar et a pris la pose comme s'il célébrait une grande victoire. C'était tellement drôle ! C'est tout l'esprit du film, et c'est du **Keanu** tout craché. »

L'acteur confie : « **Duke** ne peut pas s'en empêcher. C'est un homme de spectacle et un casse-cou, il doit faire son show. C'était génial d'exprimer mon **Duke Caboom** intérieur ! »

Selon le chef décorateur **Bob Pauley** : « **Duke** est toujours en mode 'action'. Il est conscient du genre de jouet qu'il est. Il n'est fait que pour être sur son vélo, donc il ne marche pas très bien, ce qui est vraiment drôle. »

BENSON

Benson est une vieille poupée de ventriloque. En bon bras droit de **Gabby Gabby**, il dirige un petit groupe de marionnettes de ventriloque qui jouent les hommes de main pour elle. Sans un humain pour leur donner la



parole, ces jouets muets patrouillent dans le magasin d'antiquités dans un calme et un silence vraiment troublants.

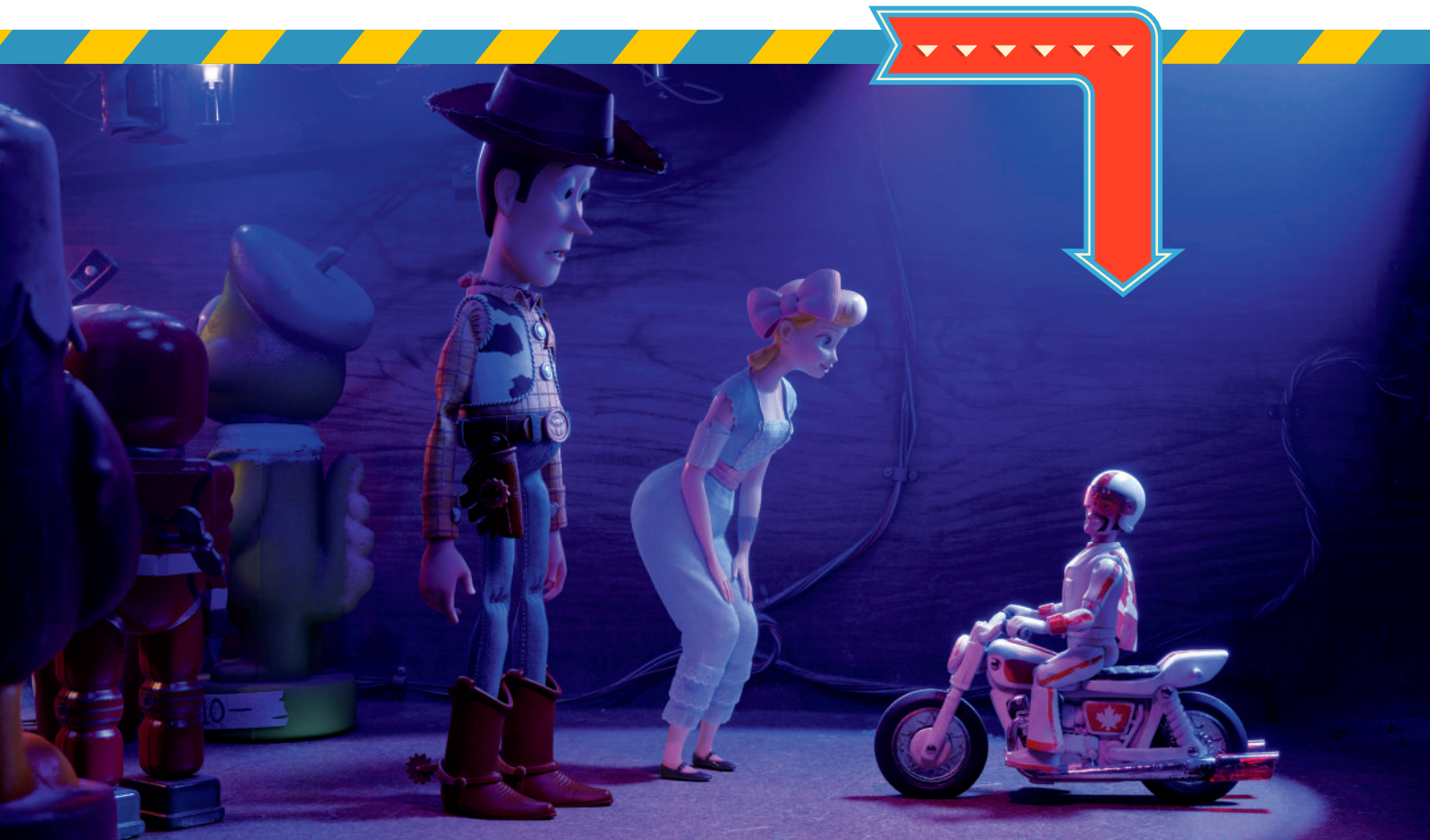
Le producteur **Mark Nielsen** déclare : « Ces marionnettes sont de loin les personnages les plus flippants que nous ayons jamais créés. Nos animateurs se sont vraiment penchés sur l'authenticité des matériaux pour imaginer la façon dont elles se déplacent. Étant donné que leur corps est mou et sans structure, leurs bras et leurs jambes pendent vers l'arrière. Ajoutez-y leur expression fixe avec leurs yeux ouverts et leurs grandes mâchoires articulées, et vous obtenez de véritables cauchemars – et les meilleurs qui soient. »

Henry Garcia, superviseur de la simulation, explique : « Mon équipe a amélioré la technologie du **VOYAGE**

D'ARLO qui simule les mouvements de la peau et du corps pour donner vie aux bras des mannequins. Leurs bras et leurs jambes retombent, ils sont mous. Le résultat final a donné un mouvement aux membres qui n'avaient pas besoin d'être animés à la main, ce qui a augmenté l'efficacité et donne une réalité physique particulière. »

UNE FOULE DE PERSONNAGES

TOY STORY 4 est aussi peuplé d'une multitude de personnages secondaires et d'arrière-plan : la classe de maternelle de **Bonnie**, des jouets à l'intérieur d'un flipper, des enfants sur les terrains de jeux et des gens à la fête foraine. Ces nombreux enfants et jouets étaient animés par l'équipe foules, qui a utilisé une technique spéciale pour obtenir un mouvement naturel et varié pour les personnages de la foule présente à la fête foraine. **Neil Helm**, responsable des foules, explique : « Nous avons un plateau de motion-capture. Nous avons expérimenté cette technique pour certains personnages humains des fonds. Cela apporte une richesse et une profondeur au jeu d'acteur, sans pour autant détourner l'attention des personnages principaux et de l'histoire. Normalement, nous ne passerions pas beaucoup de temps sur les personnages de fond, mais nous voulions qu'ils soient crédibles. Les cycles d'animation qui sont normalement appliqués aux personnages de foule ont tendance à boucler. Lorsque nous utilisons la capture de mouvements, nous pouvons capturer de longues séquences d'un millier d'images ou plus et peupler le cadre de personnages d'arrière-plan qui ont un comportement unique et réaliste. »





À HAUTEUR DE JOUET

Vieille boutique et nouveaux mondes



Si la saga **TOY STORY** est aussi magique, c'est également parce qu'on y découvre le monde du point de vue des jouets. **Josh Cooley**, le réalisateur, déclare : « **TOY STORY** est un univers caricatural où tout a été dessiné du point de vue des jouets. Nous voulions vraiment étendre ce monde autant que possible, et le défi était énorme. Nous avons placé les jouets dans des milieux où ils n'avaient jamais mis les pieds, des endroits où se trouvent de nouveaux types de jouets qui posent de nouveaux types de problèmes. »

Bien que le style visuel des films soit extrêmement stylisé, les progrès technologiques ont ouvert de nouvelles perspectives. **Josh Cooley** explique : « Notre technologie s'améliore avec chaque nouveau film et nous sommes capables de rendre les choses de plus en plus crédibles, de plus en plus réalistes. Dans ce film-ci, il y a des plans incroyablement réalistes. Nous avons même parfois dû diminuer ce degré de réalisme parce que c'était vraiment trop réel. S'il y a bien une chose que nous avons apprise des trois premiers films, c'est qu'il fallait conserver un éclairage plutôt scénique pour garder un côté 'spectacle'. »

Même si certaines choses sont restées les mêmes, il y a quand même du changement. Le directeur de la photographie **Patrick Lin** précise : « Pour les précédents films **TOY STORY**, nous avons utilisé le format 1,85:1. Pour **TOY STORY 4**, nous avons opté pour le 2,39:1. C'est un format large qui donne un aspect différent. Nous voulions offrir au public une expérience plus cinématographique. Avoir de petits jouets dans ce format les fait se sentir encore plus perdus, ce qui correspond à l'histoire. »

Patrick Lin ajoute que le fait qu'il s'agisse de jouets reste toujours la priorité. « Nous ne voulons pas que la caméra donne l'impression d'être maniée par un cameraman de la taille d'un jouet. Donc, si **Woody** et **Fourchette** courent dans le magasin d'antiquités, on ne les filme pas en caméra portée. Nous devons travailler comme si un humain tenait la caméra en la baissant pour que le public voie l'action d'un point de vue humain. »

Selon le directeur de la photo, les choix d'objectifs et la forme des bokeh (taches de flou d'arrière-plan) contribuent à rendre le quatrième épisode un peu plus palpable. L'équipe a loué un ensemble d'objectifs anamorphiques et une caméra pour faire des essais approfondis. « Nous ne voulions pas devenir photo réalistes, dit-il, mais il y a davantage de texture. »

C'est le chef décorateur **Bob Pauley** qui a contribué à définir le style visuel global de **TOY STORY 4**. Il explique : « Avec la puissance des outils aujourd'hui, nous

pouvons faire beaucoup plus de choses que pour le premier **TOY STORY**. Il s'agit de faire des choix : nous voulions rester fidèles à l'histoire originale et ne souhaitons pas faire un **TOY STORY** façon film en prises de vues réelles. Nous stylisons les personnages et le monde pour qu'ils soient crédibles et fidèles à l'esprit **TOY STORY**, avec un éclairage théâtral et une intrigue centrée sur l'émotion. »

UNE BONNE AVERSE

Quand le film débute, on remonte un peu en arrière, à peu près un an après **TOY STORY 2**. **Andy**, qui joue avec les jouets dehors, se réfugie à l'intérieur quand un orage éclate. Mais il oublie sa voiture télécommandée dehors, alors **Woody**, **la Bergère** et la bande passent à l'action. La pluie constitue un sérieux obstacle pour la mission de sauvetage – et les cinéastes savaient que ce serait un défi pour eux aussi. **Bob Moyer**, superviseur technique, explique : « Même dans sa forme la plus simple, la pluie est compliquée. Elle interagit avec tout, elle a une multitude d'effets, elle change les propriétés du tissu, de la brique ou du plastique, il y a de multiples types de projections. L'eau elle-même est un élément difficile à traiter en synthèse d'image, donc nous avons élaboré une nouvelle technologie, que l'équipe effets a incorporée à ses outils pour pouvoir travailler en étroite collaboration avec l'éclairage. »

Gary Bruins, superviseur des effets, déclare : « Il y a une centaine de plans où la pluie tombe, et c'est une averse torrentielle. Dans le film, on voit la pluie du point de vue des êtres humains et de celui des jouets. Nous savons tous à quoi ressemble la pluie pour un humain, mais que devient-elle pour un petit jouet ? Quand on est avec les jouets, la caméra n'est qu'à quelques centimètres du sol. Ce point de vue rend naturellement la pluie qui tombe et les éclaboussures plus grandes et plus intimidantes. Dans certains plans, nous avons encore augmenté la taille des gouttes et des éclaboussures pour donner à **Woody** l'impression de naviguer dans un champ d'obstacles explosifs – des éclaboussures de pluie – alors qu'il se lance dans une tentative héroïque pour sauver un ami. »

Gary Bruins et son équipe sont partis de références du monde réel, mais ils ont aussi pu examiner ce qui avait déjà été fait au sein du studio pour trouver des exemples et une sorte de guide pratique. « Il y a eu tellement de travail sur les rivières pour **LE VOYAGE D'ARLO** que créer cet effet de rivière pour la voiture et **Woody** a été bien plus facile. »

Ils ont fait des recherches sur la physique de la pluie tombante, y compris une analyse image par image du phénomène dans le monde réel, en se posant de

multiples questions. Quelle est la vitesse maximale d'une goutte de pluie qui tombe ? Quelle est la taille des gouttes ? Nos yeux voient-ils la pluie en train de tomber différemment de l'apparence qu'elle a dans une image fixe ou un clip vidéo ? Comment divers films d'animation dessinés à la main ont-ils représenté la pluie ?

Gary Bruins ajoute : « Lorsque l'on étudie en profondeur l'imagerie d'un phénomène naturel dans le monde réel, cela révèle souvent des différences surprenantes entre ce que nous voyons réellement dans la référence et ce que nous pensions voir d'après nos souvenirs de ce phénomène. Cet écart offre l'occasion de créer un look qui est un mélange de ce qui se passe réellement et de ce que le public, comme nous, s'attend à voir. Par exemple, si vous trempez un jouet en plastique dans l'eau, quand vous l'enlevez, des gouttelettes se forment et perlent en grappes. Et les zones ne présentant pas de gouttelettes semblent complètement sèches, comme si elles n'avaient jamais été touchées par l'eau. Cependant, ce que nous nous attendions à voir, c'était du plastique présentant un aspect uniforme et brillant comme si on avait vaporisé dessus une couche de laque transparente. Dans le film, les téléspectateurs astucieux peuvent remarquer quand nous avons adhéré à la physique du monde réel – les amas de gouttes – et quand nous avons privilégié les images erronées que la plupart d'entre nous s'attendent à voir. »

UNE CLASSE DE MATERNELLE

Woody se glisse dans le sac à dos de **Bonnie** pour l'accompagner à la maternelle. Pour cette séquence, l'équipe environnements a dû concevoir l'école de

Bonnie, en particulier sa salle de classe. Selon le directeur artistique des décors **Dan Holland**, l'école s'inspire des établissements construits à la fin des années 1940, auxquels ont été ajoutées des salles de classe supplémentaires dans les années 1960. « À l'origine, dit-il, on voyait davantage l'école, avec un gymnase et des bâtiments en plus. Nous avons passé des semaines et des semaines à concevoir la façade de l'école et ses longs couloirs. Il y avait des choix de design très spécifiques pour la salle de classe – comment la lumière passe par la fenêtre, par exemple – parce que nous avons réalisé que c'est là qu'est né **Fourchette**. »

Le superviseur des décors **Thomas Jordan** explique que la classe a été conçue pour aider à transmettre l'état émotionnel de **Bonnie**. « Nous ne pouvions pas en faire un endroit magnifique. Nous avons dû faire en sorte que l'école fasse un peu peur et intimide **Bonnie** à son arrivée, alors c'est un peu froid et isolé. Mais quand elle construit **Fourchette**, l'aspect se réchauffe un peu. »

TOUT LE MONDE À BORD

La famille de **Bonnie** part pour un voyage en voiture à la fin de l'été, auquel se joignent naturellement les jouets. Le réalisateur **Josh Cooley** raconte : « Cette idée a été inspirée par mes étés passés avec mes parents. Nous avions une camionnette Volkswagen et on est allés de la Californie au Maine et retour. J'ai fait beaucoup de road trips comme celui-ci, et ils peuvent être pénibles. Mais pour les jouets, cela devient un décor qui se renouvelle. »



L'aventure des jouets se déroule à bord d'un camping-car, les cinéastes ont donc dû apprendre à connaître ce mode de transport particulier à l'intérieur comme à l'extérieur. **Tom Holland**, le directeur artistique des décors, raconte : « Nous avons loué un camping-car pour un week-end. On n'est allés nulle part, on l'a juste garé à Pixar. Nous avons eu quelques réunions là-dedans pour s'amuser, et nous avons passé plusieurs heures à l'examiner sous toutes les coutures avec des caméras pour voir comment les choses fonctionnaient sur le toit, sous le toit et tout autour, en absorbant des détails que les gens ne remarquent généralement pas. Je pense que le résultat final est assez authentique. »

Selon **Tom Holland**, les artistes devaient capter le vrai look. « Peu importe où vous vous trouvez, dit-il, quand vous descendez au niveau des jouets, tout est sale. Nous voulons que notre version soit crédible, ne pas nous arrêter à de l'à-peu-près. »

Le directeur de la photographie **Patrick Lin** confie que le camping-car a présenté des difficultés pour son équipe. « **Woody**, **Buzz** et **Rex** sont plus grands qu'on ne le pense. Or ils sont censés apparaître comme des jouets ordinaires aux humains, il a donc été difficile de leur trouver des endroits loin du regard de **Bonnie** et de ses parents. »

REMONTER LE TEMPS

L'un des lieux clés de **TOY STORY 4** est un magasin d'antiquités appelé Second Chance Antiques. **La Bergère** y a pris la poussière pendant des années avant de se

décider à partir. Au cours de l'histoire, **Woody** y repère sa veilleuse et pénètre à l'intérieur pour rechercher son ancienne amie. La boutique abrite également une foule de jouets dont **Gabby Gabby**, les marionnettes de ventriloque qui lui servent d'hommes de main, **Duke Caboom** et bien d'autres.

Josh Cooley déclare : « C'est un nouvel endroit pour nous. Mes parents adorent les antiquités, alors j'ai visité un grand nombre de magasins. La nostalgie qui y règne, cette impression de remonter le cours du temps, me paraissait parfaite pour ces nouvelles aventures de la Bergère et de Woody. Les possibilités étaient immenses. Le but d'un film **TOY STORY** est de toujours se souvenir que ce sont des jouets. Le magasin d'antiquités est un endroit cool en soi, mais du point de vue d'un jouet, c'est un territoire inexploré. »

Bob Pauley explique : « La boutique d'antiquités est vaste et remplie de milliers d'objets. Nous avons fait beaucoup de recherches pour ce décor. Pour **RATATOUILLE**, les équipes sont allées à Paris. Pour **LÀ-HAUT**, elles se sont rendues au Venezuela. Mais pour **TOY STORY 4**, nous avons visité des antiquaires locaux. Nous avons rencontré beaucoup de gens charmants, intéressants et amusants et avons constaté de nombreuses similitudes d'un magasin à l'autre. Il y a bien souvent un feu rouge, un juke-box, parfois un grand Père Noël en plastique, et bien sûr beaucoup d'objets de collection et de vraies antiquités. Il y a beaucoup de lumières et de lampes qui illuminent tous les articles, des luminaires reliés à des tas et des tas de rallonges et de multiprises. Les comptoirs sont également toujours très



intéressants. On y trouve des notes manuscrites, de petits objets, des curiosités, des lots d'étiquettes de prix... Tout ça a un côté à l'ancienne attachant : ils rédigent les reçus à la main et discutent avec les clients de leurs achats. Nous avons aussi parfois croisé un chat ou deux, et c'est la raison pour laquelle nous en avons intégré un au film pour nous aider à raconter l'histoire. »

Bob Pauley poursuit : « Nous avons découvert que la plupart des magasins d'antiquités que nous avons visités avaient souvent été autre chose avant : un magasin de meubles, un garage de réparation automobile, etc. Nous avons décidé qu'avant d'être un antiquaire, **Occasions-Antiquités** avait été un magasin d'électroménager. Nous avons donc intégré des restes d'appareils, de présentoirs et d'étagères à son apparence générale. Heureusement, chez Pixar, nous avons un grand nombre d'objets provenant de tous nos longs métrages. C'était une grande chasse au trésor parce que nous avons beaucoup d'histoires intéressantes, et nous en avons d'ailleurs profité pour faire quelques petits clin d'œil amusants. »

« Il y a des caisses de récompenses provenant du bureau de Gusteau dans **RATATOUILLE**, explique le directeur technique Bob Moyer, des meubles des **INDESTRUCTIBLES**, des accessoires de **COCO**. Nous avons travaillé avec le département artistique et les accessoiristes décorateurs pour trouver tous ces éléments. »

Le superviseur des décors **Steve Karski** indique que le magasin d'antiquités est divisé en zones définies. « Il y a une zone années 1950 avec un juke-box rétro, un projecteur de film 8 mm et des boîtes de films rigolotes à voir, des meubles de diner et des enseignes vintage. La zone des années 70 utilise les couleurs pop des années 70 avec des chaises criardes, des œuvres d'art et des lampes à lave. »

Tous les objets visibles dans le magasin d'antiquités – et quelques-uns qui le sont moins – ont été travaillé par l'équipe chargée du shading. Parce qu'il y avait tellement d'objets, les cinéastes ont utilisé de nouvelles technologies pour une approche procédurale du traitement de ces éléments. **Laura Phillips**, directrice artistique du shading, explique : « Nous avons développé un langage basé sur trois âges différents : plutôt neuf, modérément vieux et extrêmement vieux. Et nous l'avons appliqué aux métaux – bronze, étain, fer – et beaucoup au bois. »

Au fur et à mesure que les objets étaient modélisés,

les artistes chargés des shaders ont appliqué une texture générale de matériau (GMT), qui conférait à l'objet la matière prédéterminée dont il était fait, avec le vieillissement et l'usure appropriés. Le résultat du processus a exigé beaucoup moins de travail de la part de l'équipe de **Laura Phillips**, qui commente : « Nous avons pu nous concentrer sur les éléments les plus visibles. Si on avait procédé comme on avait l'habitude de le faire, il nous aurait fallu dix ans. »

Le graphisme et la signalétique ont joué un rôle déterminant dans la création d'un magasin d'antiquités crédible, rempli d'objets de toutes les époques. L'équipe du directeur artistique chargé des graphismes **Craig Foster** a contribué à donner l'allure d'antiquités à de nombreux articles. Il détaille : « Une foule de facteurs

les



aident à indiquer l'âge. Nous avons étudié les caractéristiques de différentes époques – polices de caractères, couleurs et style de mise en page. Et tout en utilisant les références que nous avons trouvées, nous leur apportons souvent une authenticité émotionnelle qui intègre notre perception personnelle des années 1950. »

L'équipe de **Foster** a ajouté des marques au dos des assiettes, conçu des étiquettes de meubles et créé des enseignes en fer-blanc, des étiquettes de caisses de fruits et d'autres détails graphiques qui aident à rendre crédible le côté ancien et authentique des divers articles.

Tous ces objets, tout en mettant en valeur la densité foisonnante du magasin d'antiquités, se sont avérés difficiles à filmer au moment de tourner les séquences.

Patrick Lin, le directeur de la photographie, raconte : « Parfois, nous ne voulions pas que l'arrière-plan soit trop encombré. Nous devons constamment déplacer des choses ou même les effacer un peu pour rendre la composition de l'image plus agréable. »

Patrick Lin confie que l'autre défi amusant dans le magasin d'antiquités a été de filmer les reflets. L'équipe a utilisé la technologie permettant de traiter la réflexion de la lumière du film **LE MONDE DE DORY** qui permet aux artistes de voir les reflets dès la phase de layout, au moment de la composition des plans.

Selon le directeur de la photographie **JC Kalache**, la

mise en lumière du magasin souligne l'ambiance générale que les cinéastes voulaient créer. « Le magasin, de par sa conception, est un décor très lumineux sur le devant, avec toutes les fenêtres et la lumière naturelle du soleil qui y pénètre, et qui devient de plus en plus sombre à mesure que l'on s'enfonce à l'intérieur. On augmente l'intensité dramatique à mesure que l'on perd en luminosité. »

CACHETTE TRÈS EN VUE

Duke Caboom devait faire une arrivée remarquée. Le directeur de la photographie **JC Kalache** note :

« Nous voulions présenter ce personnage plein de démesure, bien qu'il soit vraiment minuscule comparé à **Woody** et **la Bergère**, d'une manière très théâtrale. »

Woody et **la Bergère** découvrent **Duke** dans un endroit secret au cœur de la boutique d'antiquités : l'intérieur d'un flipper vintage. Le producteur **Mark Nielsen** commente : « C'est le genre de lieu où ils peuvent être loin des humains et se rassembler dans un endroit sûr – et cool. »

Le superviseur des décors **Steve Karski**, dont l'équipe a étudié un véritable flipper pour saisir tous les détails de l'intérieur, ajoute : « On dirait un bar très animé. Le câblage, les boulons d'assemblage et les mécanismes intérieurs d'un vrai flipper sont tous là, mais lorsqu'on les découvre à l'échelle d'un jouet, avec le faible éclairage rouge et bleu, la densité des personnages et la brume atmosphérique, on a l'impression de se trouver dans un endroit vraiment très cool où passer la soirée ! »

John Lee, directeur artistique du colorsript, précise : « Il y a beaucoup de lumière et de brouillard qui entrent dans la mise en scène. C'est pourquoi le flipper est un endroit si parfait – toutes les lumières colorées utilisées pour éclairer le plateau de jeu filtent à l'intérieur. Elles clignotent, s'allument et s'éteignent comme si c'était une scène de concert. »

POSITION STRATÉGIQUE

Gabby Gabby occupe une place privilégiée dans un isolement total au sein du magasin d'antiquités. Le directeur artistique des décors **Dan Holland** observe : « Considérant l'idée que cette vaste boutique d'antiquités était autrefois un grand magasin, nous avons pensé qu'il

y aurait une grande vitrine centrale intégrée qui était à l'origine un comptoir de bijoux ou de cosmétiques. Gabby peut rester cachée là-haut en ayant un point de vue avantageux sur tout le magasin. C'était amusant de penser à toute la richesse des matériaux. Dans ce genre d'endroits anciens, il y avait du papier peint en tissu avec des décorations incrustées. Nous avons incorporé du bois avec des garnitures en laiton. »

FÊTE FORAINE VOYAGEUSE

Le réalisateur **Josh Cooley** explique que la fête foraine offrait aux jouets d'innombrables occasions d'explorer des endroits inconnus des humains : « Nous voulions que les jouets aillent là où nous ne pouvons pas aller. Ils marchent sur les toits des baraques foraines, le long des énormes cordons d'alimentation qui courent sur le sol et même au milieu des manèges. Visuellement, c'est vraiment magnifique. »

Le chef décorateur **Bob Pauley** et d'autres artistes ont visité plusieurs fêtes foraines pour réunir des références visuelles. Il explique : « Nous voulions capturer le charme de la fête foraine – les couleurs vives acidulées, la grande roue, les manèges, les attractions et toutes les baraques, et bien sûr, les illuminations et les enseignes. Nous avons choisi une température de couleur correspondant aux lampes à incandescence traditionnelles, plutôt qu'à des LEDs, pour renforcer le côté romantique. Nous avons appris comment tout cela fonctionne ; étudié les procédés de conception et les mécanismes. Peu de gens remarqueront tous les détails, mais toutes ensemble, ces petites choses ont contribué à construire un monde vraiment crédible et vraisemblable. »

Le superviseur des décors **Thomas Jordan** ajoute : « Les fêtes foraines sont par définition itinérantes. Les manèges ont tendance à être plus petits, et ils peuvent tous être démontés, repliés et rangés. Certaines des plus grosses attractions voyagent sur un semi-remorque – la remorque reste sous l'attraction une fois celle-ci installée. Les forains peuvent essayer de la dissimuler à l'aide de grandes bâches en vinyle. Donc, nous avons incorporé tous ces détails. »

L'équipe des décors a également ajouté des toilettes mobiles, des générateurs, des câbles et des clôtures pour compléter l'ambiance de la fête foraine. Ils ont créé plus d'une douzaine de stands de jeux, dont celui où **Ducky** et **Bunny** ont été accrochés littéralement





pendant des années. Les artistes ont prêté une attention particulière aux détails, soulignant la nature miteuse et abîmée d'une fête itinérante. Par exemple, la grille de barres métalliques sur laquelle sont exposés les prix à gagner n'est pas parfaitement droite. Les artistes ont également peint à la main des soudures sur la grille métallique.

Les cinéastes savaient que les baraques de jeux offraient beaucoup d'opportunités pour les jouets. **David Bianchi**, responsable du layout, déclare : « Avec toute l'activité bourdonnante de la fête, nous nous sommes demandé où un jouet s'insérerait. On a très vite choisi le dessous des baraques. Il y a toute une vie là-dessous du point de vue des jouets, des bâtonnets d'esquimaux, des emballages de chewing-gum... C'est magique ! »

William Reeves, superviseur du pipeline et de la technologie, a contribué avec son équipe à aider les artistes à obtenir le bon look pour la fête foraine. « Nous avons travaillé pour améliorer notre capacité à construire des scènes avec des milliers de lumières dans une recherche d'efficacité pour le moteur de rendu. Les sources lumineuses vont de celles de la grande roue et d'autres manèges à celles des chapiteaux, des guirlandes et ainsi de suite. »

Selon **Bob Moyer**, superviseur technique, les lumières étaient à la fois belles et compliquées. « Nous avons passé beaucoup de temps à faire fonctionner correctement les ampoules et à les animer. Nous avons travaillé avec nos

équipes chargées des éclairages et des décors pour nous assurer que tout était calibré, de sorte que s'il faisait nuit, une ampoule avait l'air super lumineuse, et s'il faisait jour, elle brillait plus faiblement, comparée au soleil. »

« Il s'agissait aussi de faire en sorte qu'une ampoule ayant la moitié de la taille des personnages principaux ait l'air aussi réelle que possible. Le décor devait être crédible non seulement en tant que fête foraine, mais aussi par son réalisme au niveau des jouets qui la parcourent. »

JC Kalache, directeur de la photographie en charge des éclairages, déclare : « Il y a une certaine énergie que nous voulions capturer dans la fête qui contraste avec le magasin d'antiquités. »

JC Kalache s'intéressait particulièrement à l'idée de l'air illuminé. « Les images de synthèse ont tendance à être nettes, parfaites et brillantes, et nous voulions ajouter un peu plus de texture et de variation à nos scènes en éclairant l'air au sein de l'environnement. Dans le magasin d'antiquités, nous avons mis l'accent sur les particules de poussière et l'atmosphère, et à la fête foraine, nous avons illuminé la poussière soulevée par les pas de la foule. En général, l'air autour des jouets avait un peu plus de texture que celui autour des humains pour aider à accentuer l'échelle minuscule de nos personnages. »

TOY SCORE-Y

Randy Newman écrit une nouvelle musique mémorable, et deux nouvelles chansons.
Chris Stapleton interprète « The Ballad of the Lonesome Cowboy » pour le générique de fin.

Les films **TOY STORY** sont aimés dans le monde entier pour leurs personnages fascinants, leurs histoires extraordinaires, leurs visuels étonnants... et la musique de **Randy Newman**. On doit à l'auteur-compositeur-interprète des chansons emblématiques comme « *You've Got a Friend in Me* », « *Strange Things* », « *When She Loved Me* » et « *We Belong Together* », qui lui a valu l'Oscar de la meilleure chanson originale en 2011. Le réalisateur **Josh Cooley** déclare : « *La musique de Randy définit ces films. Je me souviens, j'étais au volant pour aller dans le Sud et mes enfants regardaient TOY STORY à l'arrière de la voiture. En entendant la musique, je voyais Woody courir à travers la pièce. Je ne pouvais tout simplement pas envisager de faire un nouveau film sans Randy Newman.* »

TOY STORY 4 procède de la même magie que celle que **Newman** avait trouvée avec les trois premiers films, et le compositeur s'est montré à la hauteur du défi. Il se souvient : « *J'ai été très heureux d'apprendre que j'allais en faire un autre. J'ai beaucoup d'affection pour ces personnages, et c'était bon d'être de retour dans cet univers.* »

Randy Newman a composé la musique originale du film, écrit deux nouvelles chansons et dirigé l'orchestre de 104 musiciens qui a enregistré la musique. Il raconte : « *Ces journées devant l'orchestre ont été les meilleures de toutes. C'est une collaboration au plus haut degré. Je ne pourrais pas être dans la même pièce que tous ces gens qui jouent aussi bien, tous ces musiciens de classe mondiale, sans une baguette à la main. C'est toujours un privilège de faire jouer ma musique par cet orchestre de studio.* »

Selon **Randy Newman**, **TOY STORY 4**, comme ses prédécesseurs, possède une grande profondeur émotionnelle. Il commente : « *Il arrive des choses importantes à ces personnages que l'on aime tant. Il y a énormément d'action dans cette quatrième aventure, mais aussi bien des choses plus profondes. Cette histoire offrait matière à beaucoup d'émotion et de profondeur, mais sans basculer dans les extrêmes.* »

Randy Newman rend hommage aux précédents films **TOY STORY** en réintroduisant certaines mélodies, et même « *You've Got a Friend in Me* ». Mais comme le film présente une foule de nouveaux personnages,

le compositeur a dû créer de nouveaux thèmes, en particulier pour **Bonnie**, la nouvelle propriétaire des jouets, et **Gabby Gabby**, dont le parcours émotionnel nécessitait un accompagnement parfois très sombre. Il a utilisé un accordéon et une mandoline pour illustrer le souvenir troublant de **Duke Caboom** quand son propriétaire l'a rejeté.

Fourchette a aussi son propre thème, que **Newman** désigne comme « *un thème subordonné* ». L'auteur-compositeur a également écrit la chanson « *I Can't Let You Throw Yourself Away* » pour l'ami préféré de **Bonnie**. Il explique : « *Fourchette garde en tête cette idée qu'il est jetable, alors il continue d'essayer de se jeter à la poubelle. Et Woody s'est chargé de l'en empêcher.* »

Pour la version française, l'artiste **Charlérie Couture** a rejoint l'aventure en adaptant et réinterprétant 3 chansons du film.

Retour aux sources pour cet artiste « *multiste* » comme il aime à se définir et grand amateur des compositions de **Randy Newman**. En 1995, séduit par la musique et par l'aspect totalement novateur du premier **TOY STORY**, il avait collaboré à la version française du tout premier long métrage des studios Pixar, en réadaptant et interprétant les 3 chansons que comprenait le film. A l'occasion de ce quatrième opus des aventures de **Woody et Buzz**, **Charlérie Couture** a réadapté et interprètes 2 chansons inédites que sont « *Le cow-boy solitaire* » et « *J'peux pas te laisser* », mais reprend aussi ce véritable hymne à la camaraderie qu'est devenu avec le temps « *Je suis ton ami* ». Autant de thèmes marquants et forts en émotion que **Randy Newman** a composés ou réarrangés pour les besoins de **TOY STORY 4**.

« *The Ballad of the Lonesome Cowboy* » a aussi été écrite avec **Woody** en tête. **Randy Newman** commente : « *Il se sent comme un cow-boy solitaire jusqu'à ce que quelqu'un arrive et change son univers.* » Le compositeur s'avouait impatient d'entendre ce que **Chris Stapleton** allait faire de la version de la chanson pour le générique de fin. Il confie : « *C'est quelqu'un de très gentil, de très naturel. J'étais ravi qu'il chante cette chanson.* »

Chris Stapleton avait 17 ans quand **TOY STORY** est sorti. Il confie : « Les films d'animation avec lesquels j'avais grandi étaient tous dessinés à la main. Je me souviens que les gens parlaient de **TOY STORY** comme d'un challenger technique pour le monde du dessin animé, et il est possible que ça ait été la raison pour laquelle je suis allé le voir au cinéma quand j'étais adolescent. C'était effectivement une innovation extraordinaire, techniquement parlant, mais pour moi, ce qui a fait que les films **TOY STORY** ont duré à travers le temps, c'est la force de leurs histoires, celle des chansons, de l'écriture et des personnages. Il y a quelque chose que les gens de tous âges peuvent apprécier dans le monde **TOY STORY**. C'est un immense honneur de pouvoir chanter une chanson de **Randy Newman** dans ce qui est sans conteste l'une des franchises animées les plus iconiques de l'histoire. »

La bande originale de TOY STORY 4 sortira le 21 juin chez Walt Disney Records.



TOY STORY 4

