

L'EXTRAORDINAIRE VOYAGE DE MARONA

Anca Damian / Roumanie-Fr / 2020 / 1h 32min / Animation, Drame, Famille

Anca Damian (*La montagne magique*) nous propose l'histoire émouvante de Marona, une petite chienne qui passe de maître en maître. Un superbe film d'animation, pour les enfants à partir de 6 ans et pour toute la famille.

SOMMAIRE :

I AVANT LA SEANCE	p. 1 à 2
II L'HISTOIRE ET LES PISTES D'EXPLOITATION	p. 2 à 9
III LE CINEMA D'ANIMATION	p. 9 à 12

I AVANT LA SEANCE

1- Etude de l'affiche :

Qu'y voit-on ? Qu'est-ce que cela suggère ? Les couleurs...

Observer **texte** (lecture des différents éléments, police de caractère, taille, couleurs, emplacement dans l'espace de l'affiche) et **image** (scène, personnages, accessoires, décors, couleurs, attitudes, cadrage ...) pour les mettre en lien, en vue d'émettre des hypothèses quant au contenu narratif du film.

L'affiche est sur fond jaune.
Le nom de la réalisatrice est tout en haut, écrit en noir. En dessous, le titre du film est écrit en rouge, en gros caractères : L'extraordinaire voyage de MARONA.
MARONA est le nom de la



petite chienne noire et blanche posée sur 2 mains rouges. On voit sa truffe en forme de cœur. En bas, plusieurs personnages du film sont représentés : en particulier les maîtres successifs de Marona : Manole l'acrobate, L'ingénieur (personnage bleu), la Maman, le Grand-père et le chat de la petite fille avec le vélo : Solange. On voit d'autres personnages.

2- La bande annonce permet d'avoir un aperçu des histoires et des personnages.

3- Consignes pour un bon déroulement de la séance de cinéma :

LES RÈGLES DU JEU

« Dans une salle de cinéma, il fait noir, l'image est grande, on entend bien, les fauteuils sont confortables et « je fais le vide » juste avant d'entrer : je ne suis ni à l'école, ni à la maison.

Dans un cinéma, on ne peut pas changer de film ou le prendre en cours de route et attendre la publicité pour aller faire pipi, on ne peut pas se déplacer, ni manger, ni boire, ni faire du bruit pendant le film...

Je peux rire, pleurer, avoir peur, être ému et ne pas tout comprendre du premier coup. Après la projection, j'évite les jugements brutaux et trop rapides. J'essaie d'abord de retrouver tout ce que j'ai vu, entendu, compris. J'ai absolument le droit de garder pour moi les émotions très personnelles que j'ai ressenties, et mon interprétation du film, même si ce n'est pas celles des autres. »

II L'HISTOIRE et LES PISTES D'EXPLOITATION.

1- Présentation de l'histoire :

Victime d'un accident, Marona, une petite chienne, se remémore les différents maîtres qu'elle a connus et aimés tout au long de sa vie. Par son empathie sans faille, sa vie devient une leçon d'amour.

Marona est issue d'une portée de neuf chiots. Elle est séparée de sa fratrie et de sa mère pour rejoindre son père, un dogue argentin rustre. Mais le maître de ce dernier ne prend pas plus de douze minutes pour s'en débarrasser... Elle est ensuite recueillie par Manole, un funambule qui vit de peu de choses, gentil et doux. Marona l'adore, il la passionne, c'est son « humain », elle se remplit la truffe de son odeur. Mais il est instable et il boit trop. Progressivement, il la délaisse. La petite chienne décide alors de le quitter et se retrouve à la rue. Marona est récupérée par un grand monsieur qui travaille beaucoup. Il l'amène donc chez sa mère, une vieille dame sénile qui vit seule. Adorable le jour, elle devient un poison la nuit et maltraite Marona. Elle atterrit ensuite chez un couple où l'homme pourrait devenir son humain parfait, mais sa copine, une folle excentrique, déteste les poils de chien ! Et, finalement, notre héroïne est adoptée par Solange, une petite fille vivant avec son grand-père pas commode, un chat mal luné et une mère débordée...

C'est dur une vie de chienne quand on dépend des humains ! Cette trame, somme toute très simple et qui met l'accent sur le désir d'amour de Marona, n'est que le fil directeur d'une symphonie de formes et de couleurs. L'imagination de la réalisatrice est foisonnante, chaque image semble portée par une idée propre et chaque seconde du film devient l'occasion d'un nouvel éblouissement, d'un nouvel émerveillement, l'animation n'en finit plus de virevolter. La musique composée par Pablo Pico est splendide et rythme parfaitement le récit de la vie de Marona.

2- Histoire détaillée :

- Premières images du film : Zoom arrière sur une voiture rouge ; un choc et la voiture rouge repart. Un chien est sur la chaussée. D'autres voitures passent, sous forme de taches colorées, en contournant le chien. Une [voix off] dit : « Je suis le point zéro du point zéro, quand on n'est plus rien, une trace sur le bitume sans passé. (Musique). Puis on entend un cri d'enfant « Marona ! Arrêtez-vous. Arrêt de bouger. Tu sais bien que les crimes font peur. S'il vous plaît, arrêtez-vous. Marona ! ». On voit 2 mains et une silhouette avec un tee-shirt. Les deux mains sont sur le chien et la voix appelle Marona. On voit une jeune fille couchée à côté du chien, des voitures, comme des tourbillons, passent autour. (Musique). [Nouveau travelling arrière]. Le chien dit : « Si vous n'avez pas de meilleure idée, je prendrais bien un moment pour rembobiner le fil de ma vie, revoir le film de sa propre vie ».

Le titre du film apparaît : L'extraordinaire aventure de Marona.



- Naissance de Marona, premier nom et premier maître : Une [voix] off raconte le coup de foudre entre Ralph, un dogue argentin fier, et de noble ascendance, et une petite chienne de race, puis la naissance (preuve que l'amour est aveugle) d'une petite chienne noire et blanche, avec une truffe noire en forme de cœur, la dernière d'une portée de neuf chiots. La chienne dit que le bonheur, pour elle, est associé au chiffre **Neuf** (premier nom qui lui est donné par la propriétaire de sa mère), au goût du lait et à une langue rose qui la lèche. La femme montre aux chiots des livres avec : des planètes, des têtards et des grenouilles, des chiffres, une pieuvre, une voiture, un oiseau, un autobus, un monsieur à lunettes, une danseuse, un chat, de la chimie, des chaises, une maison, un œil, un vélo, une fenêtre...

La petite chienne dit : « Je ne sais pas combien de temps je suis restée avec ma mère, très peu de temps, juste le temps de dire : « Ouaf ! ». Leur mère explique aux chiots : « Les humains ne se permettent pas de comprendre pourquoi nous aboyons, mais, nous nous ne pouvons pas nous permettre de ne pas comprendre ce dont ils parlent. Donc, comprenez ce qu'ils disent pour se protéger d'eux. » Elle n'a rien pu apprendre de plus car elle n'imaginait pas que son dernier-né partirait en premier. Le père rentre dans sa niche quand il voit passer tous ses chiots. La propriétaire de la chienne sonne à la grille de la propriété du chien ; une autre

femme fumant une cigarette vient ouvrir. La propriétaire montre tous les chiots et la petite chienne. Neuf est soulevée par le cou et posée devant son père : elle dit Papa et il s'enfuit. Elle se couche ; il pleut. La femme la soulève à nouveau et l'emporte sur un vélo : on voit une suite d'images, dans la ville en parallèle avec celles des livres vues par les chiots : vélo, oiseau, pieuvre, danseuse, grenouille, fenêtre. La chienne se retrouve dans une poubelle. Elle dort. Une ombre arrive et une main la saisit et l'emporte. Les bras portent des tatouages. On est dans le monde de la nuit avec des figures bizarres.



- L'homme finit par la poser à côté d'une silhouette couchée. L'homme se réveille et dit : « Holà, Hé ». Elle a été vendue à **Manole**, l'acrobate. Il la transporte dans son chapeau. Il fait nuit et elle pense à ses frères et sœurs endormis et à sa mère qui la cherche peut-être. L'homme demande : « Qu'est-ce qu'il y a mon garçon, ta mère te manque ? Réponds-moi mon garçon. Tu ne me connais pas et tu as peur. Dans le chapeau, la chienne fais pipi et il lui dit qu'il n'a pas le droit de faire pipi dans ce chapeau. En la soulevant, il découvre que c'est une fille, il rajoute « mon garçon, c'est une fille ! » il entre dans une maison, monte des escaliers en faisant des contorsions, arrive dans son appartement. Il lui montre une boîte en disant « Voici ton petit nid douillet, mon garçon ». Le chien cherche où il pourra enterrer un os et repère une plante. Elle monte sur un fil puis une planche, tombe et pleure. Il lui dit : « Tu pleures pour si peu ? Qu'est-ce que ce serait si tu étais à 10 m en l'air et que tu tombais de là-haut ? A chaque fois que tu tombes, réjouis-toi de ne pas tomber de plus haut ». Il lui demande son nom et elle répond « Neuf ». Il lui donne un os qu'elle emporte dans sa boîte. Il dit : « Moi, je m'appelle Manole, je suis acrobate. Tu seras **Ana** de Manole ». Elle aurait voulu partager son bonheur avec sa maman et ses frères et sœurs. Elle lèche la joue de Manole et Manole la tient dans ses bras. Elle voit des planètes (Musique).

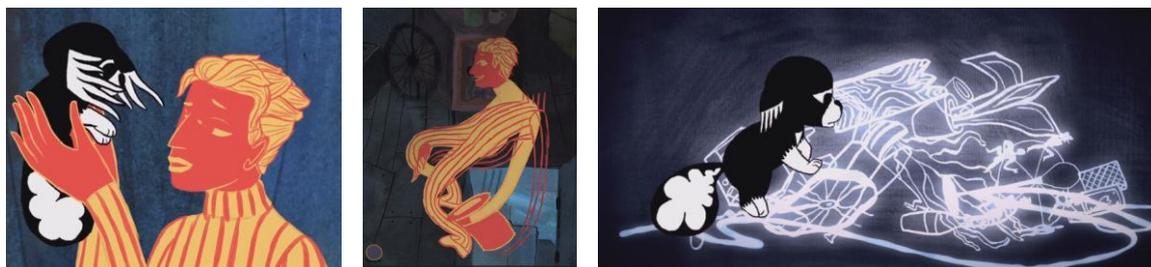
La petite chienne lui voue un amour et une admiration sans réserve. Elle passe le chapeau pour récupérer de l'argent quand il fait ses numéros : jonglage, acrobaties sur une table en équilibre sur des verres. Il lui raconte des histoires d'acrobates : un couple ; un homme qui marche au-dessus des chutes du Niagara ... La chienne veille sur lui quand il dort.

Quand Manole se voit proposer, par un homme avec cigare, un contrat dans le « Cirque, du soleil » impliquant une clause « chiens non admis », il refuse, mais il se met à boire beaucoup.

La chienne dit : « J'ai appris quelque chose ce soir-là : lèches ton humain comme si c'était la dernière fois. Un jour, c'est vraiment la dernière. Je sentais une mauvaise odeur, celle du malheur. Je ne voulais pas d'un humain qui sentait la tristesse. »

Ana décide de s'enfuir pour ne pas devenir la source du malheur de son maître. (Musique). Elle revoit les planètes et la silhouette de l'équilibriste.

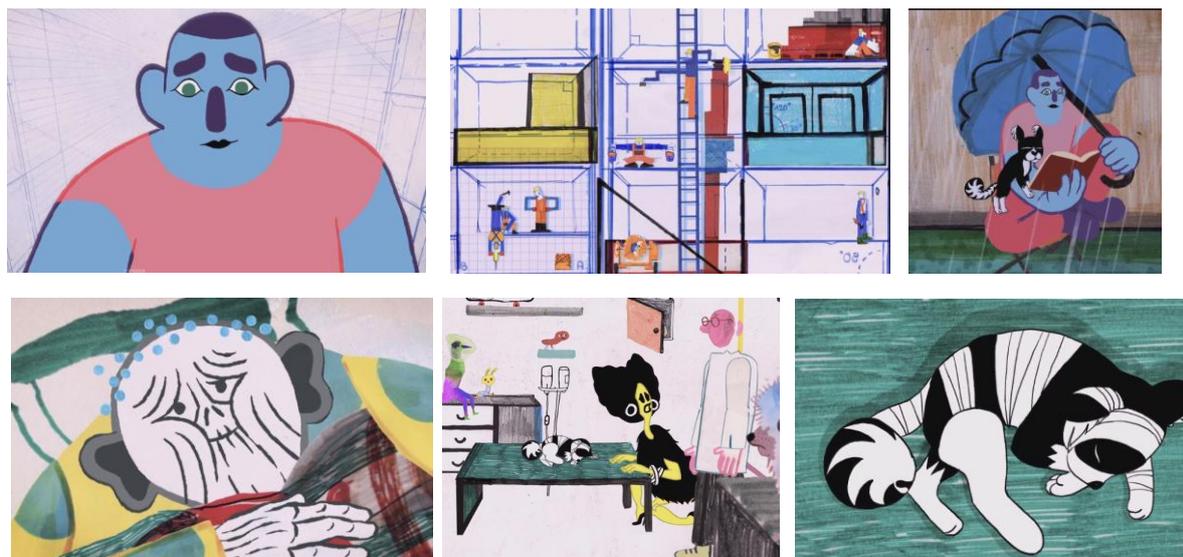
La chienne part et court dans la rue, suivie par des traces blanches. Elle dit : « Je me suis enfoncée dans une nuit sans fin. [Fondu au Noir]. Je dormais sans avoir besoin de rien. Dans mon sommeil, j'étais tantôt avec maman et tous les chiots ; un peu avec Manole ».



- Errant seule dans les rues, elle est finalement découverte par **Istvan** l'ingénieur, qui lui propose à manger : « Allez, mange un petit morceau. Que c'est bon ! » Elle trouve que ce nouvel humain est un bel homme. Il découvre que c'est une fille et il la baptise **Sara**. A la fin de la journée, il monte dans son camion et elle reste seule, craignant qu'il ne revienne pas. La nuit passe, le soleil se lève et l'homme revient. Il lui donne à manger et dit qu'il n'aime pas la solitude. Ensemble, ils passent de joyeux moments sur le chantier où il travaille. Leur attachement grandit de jour en jour. Une fois l'immeuble achevé, il décide de l'emmener chez sa mère : il dit que le matin, elle n'a plus mal, qu'ils se verront tous les dimanches. On entend des cris : aaah, aaah ... Il donne des médicaments à sa mère. Sara a peur. On entend des ronflements. L'homme explique à Sara qu'elle devra prendre soin de quelqu'un dont elle devra se protéger le soir. La vieille dame se réveille et demande à son fils si elle n'a pas trop crié le soir et précise que ce qu'elle dit le soir n'est pas vrai. L'homme lui répond qu'il va lui présenter quelqu'un et qu'elle ne doit pas s'énerver. Il appelle Sara, la prend dans sa main. Elle caresse Sara. Elle demande s'il y a des œufs de la farine et du lait et prépare des crêpes. Ils sont joyeux et Sara mange des crêpes. Le soir, il confie sa mère à Sara. Sa mère regarde la télévision, puis, elle se prend les pieds dans Sara et crie, lance une assiette, fait tomber les médicaments, et blesse involontairement Sara. Elle téléphone. Une voix lui conseille de se coucher et de prendre des médicaments. La chienne doit être hospitalisée et on l'emmène chez le vétérinaire : sa patte est blessée, elle a perdu beaucoup de sang. Le vétérinaire ne sait pas si elle va survivre. La compagne, d'Istvan, Madalina explique qu'elle voulait adopter un bâtard et se renseigne sur les origines de Sara. Au moment où elle va partir, Sara se réveille.

Istvan et sa compagne, Madalina, décident alors d'adopter Sara. Istvan explique à Sara qu'ils vont habiter ici, tous les trois. Sara est présentée à Madalina et elle sent que cette dernière n'aime pas les chiens. Madalina téléphone à ses copines qui viennent observer la chienne. Madalina la sort, mais elle préférerait rester seule avec l'homme. La nuit, ils font des promenades en forêt et jouent à lancer et rattraper une balle. A la maison, lorsqu'il fait cuire du poulet, il lui donne les cuisses à manger. Mais sa compagne se plaint que ça sent le chien dans cette maison. Elle se plaint d'avoir plein de poils sur ses vêtements. L'homme dit que, si

elle chasse Sara, il partira avec elle. Madalina dit qu'elle a les poumons pleins de poils. Il répond : « N'y pense même pas, ce chien va rester ici jusqu'à sa mort. Il fait partie de la famille. » Elle répond OK. Mais elle pleure ; puis se parfume et enferme la chienne dans un placard, dans le noir. La femme dit qu'elle ne veut pas de microbes puis elle embrasse l'homme. Il est triste. Ils sont tous les deux dehors, il pleut. Elle appelle l'homme par la fenêtre, dit qu'elle ne se sent pas bien, qu'elle a peur de rester seule. Il laisse la chienne à côté de la poubelle. La nuit, ils jouent de nouveau à la balle. Il lui dit qu'il l'aime et jette la dernière balle très loin. [Travelling] dans la forêt sombre. On voit la lune. [Fondu au noir]. La chienne est au bord de la route et pleure. L'homme de la fourrière arrive. Elle a peur et court dans les rues. Elle repense aux moments de bonheur. [Fondu au noir].



- C'est alors qu'une petite fille, **Solange**, à vélo, la découvre dans un parc : « Hé, petit chien, tu as un problème ou tu dors un petit peu ? ». Solange rajoute : « N'aie pas peur. J'ai pensé que tu étais malade. Tu es une fille, je vais te donner un nom. « Tu n'as pas vraiment de maison et moi non plus car je suis une enfant : se coucher et se lever quand les adultes le disent. Je vais te faire une place. Viens avec moi ». Elles rentrent. Dans la maison, il y a un aquarium avec des poissons, un chat avec un nom. Elle lui amène une banane, puis des biscuits et la cache dans une corbeille [Fondu au Noir]. La mère trouve la chienne et la fille explique qu'il faut aider ceux qui ont moins de chance que nous. La mère ajoute : « Toujours nous consulter, tu ne peux pas me forcer la main, aucune excuse. » Le grand-père dit : « Ne la laisse pas faire ».

Les 2 ajoutent qu'elle n'a pas agi de manière honnête qu'il faut prendre le chien et le sortir ». (Musique). La chienne attend devant la porte. Finalement le grand-père dit : « Faites ce que vous voulez. Nous voilà avec une gonze de plus à la maison. » « Mais, je l'aime Maman dit Solange ». « Je vais t'appeler **Marona** à cause de ta couleur marron » dit-elle à la chienne. [Fondu au noir]. La chienne rêve d'enfants, de ballon, qu'elle court, qu'il y a des enfants. (Musique) et elle dit : « S'il y avait des moments parfaits, celui-ci en serait un. Dans un pareil moment, cela vaut le coup d'avoir une vie de chien. ». Mais, dans la chambre, le chat miaule et Marona trouve que quelque chose ne va pas car la relation chat/chien n'est pas un problème de sentiment. Le grand-père dit plusieurs fois à Solange de faire ses devoirs. Il dit que, sinon, le chien va disparaître. Marona conclut : « Finalement, je suis restée dans cette maison ».

La Mère fait de la comptabilité et tous les chiffres dansent. Marona se fait caresser. Solange dit qu'elle sort avec Véro, mais la mère veut qu'elle sorte la chienne tout de suite et elle appelle Marona qui pense : « Quelle vie de chien de toujours retenir ses besoins ». Elles marchent en forêt toutes les deux. Plus tard, le grand-père reproche à Solange de ne rien avoir révisé pour son examen du lendemain et il menace encore de jeter le chien à la rue. Solange lui répond qu'il n'a qu'à le faire. Le grand-père part avec Marona. Il s'assoit sur un banc et parle à Marona. Il lui explique qu'il ne sera bientôt plus là, il parle des difficultés de sa fille : son travail à la banque, la séparation d'avec son mari. Il reproche à la chienne d'être une bouche à nourrir, dit qu'il pourrait la laisser là. Il l'attache et part. Elle pleure. Il revient et la récupère en grognant. Il fait un malaise et Marona aboie. Le grand-père se voit montant au ciel. Marona aboie. Il lui dit au revoir. Marona le pousse et il revient à lui. Elle pleure et court à la maison chercher de l'aide. La maman de Solange la suit et ils se retrouvent à l'hôpital. Il remercie Marona.



Plus tard, Solange devenue jeune fille, sort encore. Elle emmène Marona. Il y beaucoup de circulation. Elle attache Marona en forêt dit qu'elle reviendra une heure plus tard. Elle se met du rouge à lèvres et dit à Marona : « N'aie pas peur. » Marona tire sur le laisse et la casse, puis elle court pour rattraper Solange, en évitant les voitures. Elle suit le bus dans lequel est montée Solange. Elle repense à la petite fille à lunettes qui l'avait trouvée dans la forêt. Elle court derrière le bus. Elle repense à tous ses anciens amis. Le bus s'arrête et repart vers la ville. Il fait noir, Marona pense à l'acrobate. (Musique). Elle voit des planètes ; elle repense aux chiots. Le bus s'arrête et, au moment où Solange va traverser, Marona s'interpose. « Marona » s'exclame Solange ! La voiture rouge arrive et Solange et Marona sont allongées sur la route. Marona dit : « Si vous n'avez pas de meilleure idée, je prendrais bien un moment pour rembobiner le fil de ma vie. »

[Travelling arrière] sur la ville qui s'éloigne. On voit des planètes dans le ciel. Chanson et générique de fin.





3- Pistes d'exploitation :

➤ Restitution :

- Notes d'intention de la réalisatrice, Anca Damian :

Le film raconte l'histoire de Marona, une petite chienne passant d'un maître à l'autre. Au gré de ses rencontres, il nous emporte dans un road-trip miraculeux et haletant à travers la vie.

Quand l'idée m'est venue de réaliser ce film, j'ai pensé que derrière l'apparence du "film familial", je pourrais introduire un message plus profond sur le sens de la vie.

Pour moi, ce film est comme un conte de fée moderne.

Le destin de Marona est à la fois simple et essentiel, individuel et universel. Vivre l'instant présent ; apprécier les petites choses ; être en connexion profonde avec les autres – voici les "leçons du bonheur" du canidé pour les humains. La chanson du générique de fin du film souligne ce message : « Le bonheur est une petite chose, presque rien, une soucoupe de lait, une grosse langue humide, une sieste, un endroit où enterrer un os, une main, un sourire. »

- **Résumer l'histoire** en retrouvant les maîtres successifs de la chienne et les noms qu'ils lui ont donnés (soulignés dans l'histoire détaillée).

- Montrer l'évolution des comportements des maîtres successifs :

- De la propriétaire de la mère de Marona et de celle de son père
- De Manole
- D'Istvan et, de sa mère et de Madalina
- de Solange entre le moment de la rencontre avec la chienne et celui de l'accident. Elle évolue physiquement : petite fille avec un cache sur un œil pour des problèmes de vision, puis elle grandit et devient adolescente et jeune fille.

Elle évolue aussi dans ses relations avec Marona : au début, c'est elle qui s'en occupe puis, à la fin, elle pense plus à ses rendez-vous.

- De la famille de Solange : la mère, le grand-père et même le chat.

- **Le ressenti sur le film** : l'histoire raconte la quête d'amour d'une petite chienne auprès des humains. Le monde est vu à travers les yeux de la chienne. Décrire les émotions ou les autres sentiments : peur, colère, empathie ... que le film a suscités.

- Les chiens :

- Parenté des canidés (Mammifères, Carnivores : loup, fennec, chacal, hyène, renard, dingo)
- Races de chiens : plus de 300 cents
- Environ 7,5 millions de chiens en France
- Sens développés : odorat, ouïe, vue, toucher, goût et instinct
- Des chiens célèbres au cinéma ou dans la bande dessinée : Pongo, Beethoven, Scooby-Doo, Belle, Bill, Rantanplan ...

III LE CINEMA D'ANIMATION

1- La fabrication d'un film d'animation

* Pour réaliser un film d'animation, 24 images par seconde d'action sont nécessaires pour reproduire correctement le mouvement, au minimum 12 images car un nombre inférieur donne un mouvement saccadé (cas de certains dessins animés japonais).

Quand une histoire a été choisie, il faut l'adapter pour le dessin animé et écrire le scénario : succession de séquences avec une description précise des décors, des personnages, des évènements.

Il est ensuite traduit en dessins par le réalisateur sous forme d'un story-board, sorte de longue bande dessinée, constituée d'une centaine de croquis. C'est un découpage détaillé, plan par plan de l'ensemble du film. Il indique le cadrage, la position des décors, des personnages, l'emplacement de la caméra et l'action. Il contient tous les dialogues et les bruitages. Chaque plan est représenté par une feuille numérotée, comprenant un dessin et des indications écrites : ici pour le film d'animation « Gros pois et Petit point »



* Il y a plusieurs techniques d'animation :

- L'animation à plat ou en 2 dimensions (2 D) utilise une caméra perpendiculaire au sujet.

On peut animer ainsi des peintures ou dessins, des découpages, des matériaux ou objets, des poudres sur verres (pastel, sable...) ...

- L'animation en 3 dimensions (3D) utilise une caméra placée en face du plateau de tournage et les objets sont déplacés devant la caméra.

On peut animer des objets rigides, des objets flexibles (fil de fer...), des marionnettes...

- L'animation par ordinateur : les personnages, objets et décors créés par ordinateur en images de synthèse forment ce qu'on appelle la réalité virtuelle. L'ordinateur peut être utilisé

comme un assistant à la réalisation (pour le montage ou la réalisation d'effets spéciaux) ou comme un outil de création d'images.

2- L'animation dans le film « L'extraordinaire voyage de Marona »

* Le travail d'Anca Damian, la réalisatrice et de Brecht Evens, le dessinateur :

« Ce qui n'est pas banal, c'est le foisonnement visuel dont fait preuve Anca Damian pour illustrer son récit: poétique, métaphorique, surréaliste ou onirique, mélangeant selon l'humeur l'animation traditionnelle avec la 3D et le collage, avec des influences picturales à chercher du côté du pointillisme, du cubisme ou du fauvisme, chaque scène est un tourbillon d'idées toutes plus dingues et excitantes les unes que les autres, qui transforment ce drame à hauteur de chien en odyssée fantasmagorique et multicolore à même d'atténuer la noirceur et le sens de la fatalité tout est-européens dont il est empreint. »

« Le voyage très humain d'un humble chiot bâtard. D'un foyer à l'autre, en passant par la rue, de joies partagées en sentiments d'abandon, l'animal grandit, rêve, aime, souffre, et la réalisatrice roumaine Anca Damian déploie une fresque d'images somptueuses, avec le concours inspiré du dessinateur belge Brecht Evens. L'histoire d'une quête d'amour vibrante, où chaque plan explose de couleurs et d'inventions graphiques. 2D, 3D, papier découpé, peinture, crayons : toutes les matières se mêlent pour composer une merveille d'animation, où le mouvement crée l'idée visuelle et non l'inverse. »

« Question à Brecht Evens : Comment avez-vous défini l'aspect visuel de Marona ? Il me semble que Marona est née dans les rapides croquis storyboard que je dessinais en buvant des cafés avec Anca. J'étais sûr qu'elle devait être en noir et blanc, non définie par une couleur, afin d'exister et d'être reconnaissable dans différentes lumières, couleurs et situations. Puis, au fil de nos échanges et esquisses avec l'équipe artistique, nous nous sommes accordés sur le graphisme de Marona et des autres personnages. Ma compagne, Céline Devaux, à qui je montrais mes planches, a secrètement inventé le graphisme de Madalina. »

☞ Dans le générique de fin, on découvre la liste des procédés de l'animation 3D: storyboard et animateur du storyboard, animateurs, opérateurs de compositing, layout, coloristes.

L'étape du **layout** : consiste à intégrer les décors et les personnages dans une scène 3D, en fonction de l'animatique. Les mouvements de la caméra sont travaillés à ce moment-là.

Parallèlement à ces étapes le **colorboard** et le **lightboard** sont créés : C'est la mise en lumière et en couleurs des dessins principaux du storyboard, qui définissent les ambiances pour chaque scène.

Une fois que toutes les scènes sont animées, les infographistes font le **rendu** et le **compositing** : Ils intègrent, en s'aidant de l'ordinateur, les lumières, les éclairages et tous les effets visuels d'après le colorboard et le lightboard. Ils ajoutent ensuite les **effets spéciaux**.

☞ On peut noter aussi le soin apporté au graphisme dans les décors du film : en particulier les forêts (forêt de nuit quand Istvan joue à la balle avec la petite chienne.)

* La musique :

Questions à Pablo Pico, compositeur de la musique du film :

« Au cinéma la musique cohabite avec des effets sonores et des voix, est-ce quelque chose à prendre en compte au moment de son orchestration ? Oui, bien sûr. Le récit, à travers la voix off de la chienne, étant omniprésent dans le film, il fallait donc veiller à ne pas écraser cette voix. Mais j'ai aussi réfléchi en termes de couleurs pour ce film et je me suis beaucoup amusé à mélanger les timbres : le violoncelle et la guitare électrique, l'accordéon et la voix, le saxophone et le piano préparé... c'est une orchestration réduite mais qui permet beaucoup d'expérimentations ! Et j'ai travaillé avec des musiciens très talentueux qui ont joué le jeu à 100%. »

« Y a-t-il un morceau en particulier qui se distingue à vos yeux dans la bande originale du film ? Je dirais la chanson qui termine le film, « Happiness is a small thing ». Au départ, Isabel Sörling ne devait chanter que des parties vocales du score et puis j'ai composé cette chanson dans l'urgence en recevant les paroles la veille de la séance !

Au final, je crois que cette chanson résume bien l'esprit du film. »

☞ Dans le générique de fin, on a la liste des instruments de musique utilisés ainsi que la liste des personnes ayant interprété les voix de tous les personnages.

3- Les procédés cinématographiques :

☞ En repérer dans le film. Certains sont signalés par [] dans l'histoire détaillée.

- **Voix off** : - Son « off » : Tout effet sonore, parole, musique, bruit conçu pour être compris par le spectateur comme un ajout manifeste, délibérément séparé de ce qui a été enregistré en temps réel lors de la prise de vue et de la prise de son associée à cette prise de vue. Dans ce film, c'est le personnage de Marona qui s'exprime par voix off.

- **Le film est construit en Flash-back** : c'est-à-dire qu'il commence par la fin.

- **Fondu au noir** : action d'obscurcir ("fermeture") ou faire apparaître ("ouverture") l'image progressivement, souvent en passant par le noir. Cela indique que du temps s'est écoulé ou une rupture dans l'action.

- **Mouvements de caméra** : C'est la position qu'adopte la caméra pendant le tournage d'un plan ou d'une séquence.

Plan fixe : la caméra ne bouge pas durant toute la durée du plan.

Panoramique : la caméra balaie le champ dans le sens horizontal ou vertical par rotation sur son axe, gauche droite, droite gauche, haut bas, bas haut.

Travelling : la caméra est mobile placée sur des rails, des pneus, des véhicules. Le travelling peut être latéral, vertical ...

- Le **cadrage** : Comporte la place de la caméra, le choix de l'objectif, l'angle de prise de vues, l'organisation de l'espace et des objets filmés dans le champ

- L'**échelle des plans**. Un plan est une suite d'images enregistrées en une seule prise. Il est défini par un cadrage et une durée.

On distingue : 1) le plan moyen (cadre avec les personnages en pied) 2) le plan américain (cadre avec les personnages coupés à la taille) 3) le plan rapproché 4) le gros plan (le visage, un objet) et 5) le très gros plan ou insert (un détail du corps ou d'un objet).

- **Le montage** : Opération d'assemblage des images et d'assemblage des sons. Les séquences peuvent être montées par montage alterné ou par montage parallèle.

- Montage alterné : des plans tournés dans un même lieu et en un même temps traitent d'actions différentes.
- Montage parallèle : des plans tournés dans un lieu et dans un temps différents se succèdent.

- Le **champ** est l'espace délimité par le cadrage. Le **champ/contrechamp** : on fait alterner des plans d'orientations opposées, ce qui permet de montrer alternativement ce que voient les 2 protagonistes

- **L'angle de vue** : C'est la position de la caméra par rapport au sujet filmé.

- La plongée : la caméra est placée en hauteur par rapport à l'objet filmé.
- La contre plongée : la caméra est placée sous l'objet filmé.
- La caméra subjective : la caméra adopte le champ de vision d'un personnage



RESSOURCES : www.cinemapublicfilms.fr

Document de presse, Document enseignant, Document pédagogique (tout sur les chiens : origine, races, place dans la société, abandons, expressions avec le mot chien ...) Document atelier.

Dossier préparé par Nicole Montaron, Atmosphères 53. Juillet 2021.