

## « Une vie de chat » Jean Loup Felicioli et Alain Gagnol,

### Générique

**long métrage d'animation en 2 D** France, 2010, couleurs, animation (dessins sur papier), 70'

**Réalisation** : Jean Loup Felicioli et Alain Gagnol.

**Scénario** : Alain Gagnol.

**Dialogues** : Jacques-Rémy Girerd et Alain Gagnol.

**Création graphique et chef décorateur** : J-L Felicioli.

**Modèles couleurs** : Maryse Tuzi.

**Chef de fabrication** : Patrick Tallaron.

**Effets spéciaux et générique** : Izu Troin.

**Ingénieur du son** : Loïc Bukhardt.

**Mixeur** : Luc Thomas.

**Musique** : Serge Besset.

**Chef d'orchestre** : Stéphane Cortial.

**Montage** : Hervé Guichard.

**Producteur** : Jacques-Rémy Girerd.

**Coproduction** : Folimage, Lunanime, Lumière, Digit Anima, France 3 Cinéma, Rhône-Alpes Cinéma, RTBF.

**Doublage** : Dominique Blanc : Jeanne - Bernadette Lafont : Claudine - Bruno Salomone : Nico - Jean Benguigui : Victor Costa - Oriane Zani : Zoé - Bernard Bouillon : Lucas - Jacques Ramade : Monsieur Bébé - Jean-Pierre Yvars : Monsieur Hulot - Patrick Ridremont : Monsieur Grenouille - Patrick Descamps : Monsieur Patate - Yves Barbaut : un garde et le gardien du zoo - Line Wible : une vieille dame .

**Distribution** : Gébéka films.



### Synopsis

Dino est un chat qui partage sa vie entre deux maisons.

Le jour, il vit avec Zoé, la fillette d'une commissaire de police. La nuit, il escalade les toits de Paris en compagnie de Nico, un cambrioleur d'une grande habilité.

Jeanne, la commissaire de police, est surmenée par son travail. En effet, elle doit à la fois arrêter l'auteur d'une série de vols et gérer le transport du colosse de Nairobi, une statue géante convoitée par l'ennemi public numéro un, Victor Costa. Ce dernier est responsable de la mort de son mari policier. Depuis ce drame, Zoé ne dit plus un mot. Les événements vont se précipiter la nuit où Zoé rencontre Nico et découvre que sa nounou, Claudine, est une espionne à la solde de Costa.

Une poursuite s'engage, entre tous les personnages qui vont se croiser, s'entraider ou se combattre, jusque sur les toits de Notre-Dame de Paris...

**Genre** : policier / polar (vol, enquête, filature...)

**Mélange de genres** : film d'aventure humoristique, film noir (braquages, agressions, suspense, poursuites) – récit initiatique (fillette mutique retrouve la parole) – comédie burlesque (gangsters plus comiques que dangereux) – éléments du fantastique (apparitions étranges de Costa en poule rouge, du colosse de Nairobi dans l'esprit dérangé de Costa)

**Tonalités** : dramatique, comique, poétique, picturale...

### Mots clés :

« VIE DE CHAT », cambriolage, recherche, suspense, jour/nuit, ombres, film noir, gangsters, « gentlemen cambrioleur », bons/méchants, humour, gag, complicité, amitié, enfance, évocation de la mort / thème du deuil, références (histoires / contes, peintures, films...), dessins, couleurs, voix – bruitage et musique/jazz, ville de Paris, toit de Notre-Dame / gargouilles...

- Film finaliste en 2011 pour le Meilleur film d'animation aux Césars du cinéma et pour le Film d'animation européen de l'année.

- Sélectionné, la même année, au Festival du Film de Berlin et au Festival international du film d'animation d'Annecy.



### Alain Gagnol

- Naît en 1967 à Roanne. **Scénariste et réalisateur** de cinéma d'animation.
- Formation : la création de bandes dessinées (école Emile-Cohl à Lyon).
- Passe à la réalisation avec des animations dès 1988, en rencontrant Jean-Loup Felicioli aux studios « Folimage » à Bourg-Lès-Valence (Drôme). A leur actif, en tant que co-réalisateurs, une quinzaine de courts-métrages avant leur premier long métrage : « Une vie de chat ».
- Écrit des scénarios de films ; des romans noirs depuis 1995 ; des romans pour enfants depuis peu.
- Parmi ses ouvrages : « M'sieur » (1995) ; « Les lumières du frigo » (1997) ; « Est-ce que les aveugles sont plus malheureux que les sourds ? » (2000) ; « La femme patiente » (2002) ; « Axel et Joséphine » (2004) ; « Léon a peur » (2005) ; « Pire que terrible » (2005) ; « Un fantôme dans la tête » (2014) .

### Jean-Loup Felicioli

- Naît en 1960 à Alberville.
- Étudie la peinture aux Beaux-Arts (écoles de : Annecy – Strasbourg – Perpignan – Valence)
- **Animateur et concepteur graphique** chez Folimage depuis 1987
- Réalise : « Sculpture/Sculptures » (1989) ; « Le Wall (1991)
- Rencontre Alain Gagnol avec qui il réalise des films : « L'Égoïste » (1995) ; « Les Tragédies minuscules en dix épisodes » (1998) ; « Le Nez à la fenêtre » (2001) ; « Le Couloir » (2005) ; « Mauvais Temps » (2006) ; « Une vie de chat » (2010).



**Serge Besset** ■ Musicien, compositeur français contemporain.

■ Passionné par la chanson, il accompagne depuis une vingtaine d'années, de nombreuses formations (Groupe vocal polyphonique Évasion..).

■ Compose également pour le théâtre et les films d'animations.



■ Son nom est associé au réalisateur de films Jacques-Rémy Girerd avec qui Serge Besset travaille depuis 1984 (« Ma Petite planète chérie » (1995) ; « La prophétie des grenouilles » (2001) ; « Mia et le Migou » (2008) ; « Une Vie de chat » (2010).

### Les studios Folimage :

- Société de production de films d'animation fondée à Valence dans les années 1980 par Jacques-Rémy Girerd et Pascal Le Nôtre, réaménagée depuis 2009 à la Cartoucherie, bâtiment historique aujourd'hui dédié à l'image animée : La Cour des images de Bourg-lès-Valence.

- Autour de Folimage sont réunis la Poudrière (école européenne du cinéma d'animation), l'Équipée (structure associative de diffusion) et d'autres entreprises de création d'animation et de structures ou organismes associés. Au sein de l'association La Cour des images, tous ces partenaires forment un alliage inédit : production, formation, diffusion, distribution et éducation.

### Caractéristiques de Folimage :

#### 1- Des techniques au service de l'imagination créatrice

Les ordinateurs et caméras côtoient les crayons, les tubes de gouache, la pâte à modeler et le carton découpé. Parmi les divers films réalisés (près de 250), nombreuses sont les œuvres qui ont reçu des récompenses internationales dans des festivals prestigieux.

#### 2- Une chaîne de production et de distribution complète

Toutes les étapes de conception et de fabrication sont conduites par les collaborateurs de Folimage : de l'écriture du scénario dialogué à la distribution en salle ou à la TV, en passant par toutes les phases d'animation, la construction de décors, l'enregistrement des voix, la réalisation des bruitages et la composition des musiques originales. Ainsi, Folimage est un producteur indépendant, lui permettant d'avoir toute latitude pour des créations porteuses d'exigence artistique et culturelle.

#### 3- Des valeurs éducatives en toile de fond

Le mot « Folimage » fait référence à la « FOL » (Fédération des œuvres laïques) qui a inspiré les productions cinématographiques dès le début dans une démarche éducative. Dans ce contexte, Folimage et l'Équipée accompagnent toujours avec attention l'exploitation pédagogique de leurs œuvres. Les nombreux outils proposés aux formateurs-animateurs, enseignants... permettent de prolonger avec leurs élèves le visionnage des films. Pour Folimage, un film est avant tout une histoire écrite et mise en images avec un objectif : s'adresser intelligemment aux jeunes publics et leur fournir matière à réflexion sur des thèmes de société : relation parents/enfants, considération de l'autre avec ses différences, apprentissage de la vie sociale, santé, respect de l'environnement...).

## Quelques données autour du film : un polar animé

### **A propos de la genèse**

Mis en production début mai 2007 (après deux ans d'écriture et de travail en amont pour convaincre les partenaires financiers), « Une vie de chat » a eu *trois versions* : la première était plus noire et plus violente ; la seconde plus burlesque ; et la version retenue entrecroise les deux versions précédentes.

La **version définitive** offre ainsi **une intrigue destinée à la fois aux enfants et aux adultes grâce au PERSONNAGE DU CHAT qui mène une double vie et réunit les deux univers** : celui de l'enfance avec le personnage de Zoé et celui plus adulte avec le personnage de Nico.

*« Notre film a trouvé sa forme définitive quand nous avons compris que nous voulions avant tout faire un film pour toute la famille. Enfants et adultes (...) ont besoin de croire aux personnages, de les aimer, de trembler pour eux et de voir de belles histoires. Ce besoin d'histoires est universel et concerne tous les âges de la vie. » Alain Gagnol.*

### **A propos de la conception**

Présenté comme un polar animé, le film témoigne d'une étroite **collaboration entre les réalisateurs** qui imposent **leur style** : un univers noir associés à des dessins fantaisistes, colorés, éloignés de tout réalisme, évoquant les traits d'artistes, tels que **Modigliani, Matisse ou Picasso**.

-Du côté du scénario : les **éléments du polar** (crime, vols, truands, enquête, rebondissements, poursuites, suspens...) sont **traités avec originalité, humour et fantaisie**, permettant de prendre du recul.

-Du côté sonore : la **musique jazzy** rythme les actions et joue sur les émotions ressenties.

-Du côté visuel : l'animation est fluide avec des personnages et des décors aux **tracés exagérés** et aux **couleurs vives**.

A travers l'irréalisme des coloris et la fausse perspective des décors, les **dessins** affirment leur **pouvoir d'évocation** et leur **appartenance au monde imaginaire** → voir par exemples :

- le personnage dessiné de Nico lors de ses acrobaties, avec l'allongement extraordinaire de son corps qui suggère la fluidité dans le mouvement effectué,
- la représentation fantaisiste des monuments de la capitale,
- l'insertion trompeuse d'une rue de Valence sur le plan de Paris, la rue du Ha Ha,
- la représentation inventée de l'odeur du parfum de Claudine par une silhouette de fumée violette,
- l'illustration de la capacité à voir dans le noir comme le chat, avec les personnages dessinés au crayon blanc sur fond noir.
- ou encore... l'apparition mentale de l'ennemi public numéro un en une pieuvre rouge et cruelle.

↔ montrant ainsi, qu'en animation, s'éloigner du réel rend parfois une séquence plus réaliste par la capacité de suggestion des images.

*« Avec des images désespérantes, les histoires d'Alain auraient pu être horribles. Je les ai tirées vers la couleur, en jouant sur les fausses perspectives, les décors de guingois, les gros plans inattendus, l'irréalisme des coloris... » Jean-Loup Felicioli*

*« Les dessins de Jean-Loup sont pensés par rapport au cadre, par rapport à la construction. Nous ne faisons pas de model-sheet. Et si on regarde en détails, le personnage change de tête, mais on le reconnaît grâce au code couleur des vêtements et des cheveux » Alain Gagnol*

### **A propos des qualités propres à captiver le regard du spectateur :**

- les émotions, le rythme et la dramaturgie qui retiennent l'attention, le cœur battant,
- le suspense de l'intrigue policière, avec des personnages hauts en couleurs et emblématiques du genre « policier » aussi fertile en littérature qu'au cinéma,
- l'univers artistique riche qui déploie un paysage *visuel, sonore et poétique* réfléchi,
- le processus d'identification avec Zoé, fillette de sept ans mutique, plongée dans une histoire familiale douloureuse.

## DES PISTES D'ACTIVITÉS

visant à engager les élèves dans **UNE DEMARCHE DE SPECTATEUR ACTIF** autour de la réception du film

*Préalables à l'attention des enseignants :*

– Utiliser en vis à vis du film :

- le **cahier de notes sur...** *Une vie de chat* rédigé par Bernard Génin
  - le **site pédagogique** du film <http://uneviedechat.crdp-lyon.fr/> conçu par le CRDP de Lyon, en partenariat avec le studio d'animation Folimage
- Prendre appui sur d'autres ressources possibles (cf. p 18) en fonction des initiatives de travail, choisies par chacun auprès des élèves.

Les approches sensibles, artistiques et culturelles proposées peuvent contribuer à jalonner le parcours cohérent et continu d'une *authentique éducation à l'image*.

Dans cette perspective, il s'agit d'aider l'élève à **DEVENIR UN SPECTATEUR CONSCIENT** à partir d'activités qui progressivement vont lui permettre de :

- regarder, ressentir, mettre en mots découvertes et questionnements, exprimer des émotions, verbaliser des ressentis...
- observer, prélever des indices, caractériser, émettre des hypothèses, interpréter des situations / des événements / des dialogues / des effets visuels et sonores
- réfléchir, questionner, chercher, échanger, justifier des points de vue
- analyser, mettre en réseau les informations recueillies pour comprendre et construire des connaissances sur l'univers du cinéma (récit, choix esthétiques, techniques filmiques, références...)
- prendre de la distance par rapport à une histoire et à des effets cinématographiques, faire la part entre fiction et réalité...
- traduire sa rencontre avec le film en utilisant divers moyens d'expression mis à sa disposition
- transférer les acquis pour créer à son tour(\*), selon d'autres modalités et sur d'autres supports, en exploitant les images, les arts mais aussi la langue orale et l'écrit, ainsi que le corps et l'expression à visée artistique.

(\* ) Cf projet *Ciné-portrait avec la création de Fiches-Personnages*

**AVANT**  
préVOIR



**PENDANT**  
VOIR



**APRES**  
reVOIR



saVOIR  
conceVOIR  
pouVOIR

prendre de la distance  
des mises en relation  
aller plus loin...

AVANT  
préVOIR



Organiser la rencontre entre  
l'élève et l'oeuvre de cinéma

Le travail de préparation en amont contribue à forger des clés pour comprendre l'univers du film, mais il doit surtout donner envie de découvrir le film en salle.

On peut alors travailler à partir de différents déclencheurs *selon le libre choix de l'enseignant*:

- LE TITRE DU FILM
- LE ROMAN « Une vie de chat » d'après le film
- L'AFFICHE DU FILM
- UN ALBUM
- LA BANDE SONORE de la bande annonce
- LA BANDE ANNONCE ou encore...
- LA SEQUENCE D'OUVERTURE

### ● Déclencheur : LE TITRE DU FILM « Une vie de chat »

► S'interroger / formuler des hypothèses : Qu'évoque ce titre ? A quel genre de film peut-on s'attendre ?

→ **Un documentaire ?**

- Questionnement : Que connaît-on de la vie d'un chat ?
- Recherches dans des livres documentaires pour compléter les connaissances.
- Production d'écrits ou d'oral (selon le cycle) pour raconter la vie de son chat, son animal de compagnie.

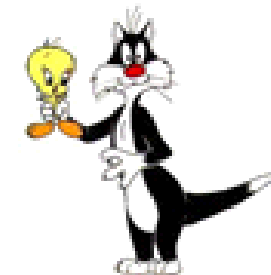
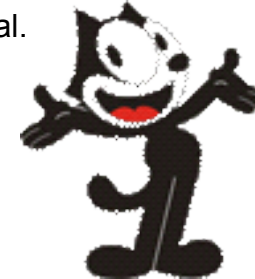
→ **Une fiction ?** Avec un chat comme personnage principal qui raconte sa vie ?

- Découverte de fictions (littérature et cinéma) avec le chat comme personnage principal.
- Repérage des relations qu'il entretient avec les autres personnages.

- livre de Anne FINE, *Journal intime d'un chat assassin*
- le conte, *Le chat botté*, de Charles Perrault
- la bande dessinée *Garfield* et les films d'animation qui en sont adaptés
- le film des studios Disney, *les Aristochats*
- *Félix le Chat*, personnage de dessin animé américain créé par Otto Messmer et produit par Pat Sullivan
- *Titi et Grosminet*, série télévisée d'animation américaine créée par Gerry Chiniquy, Robert Clampett et Friz Freleng
- ...

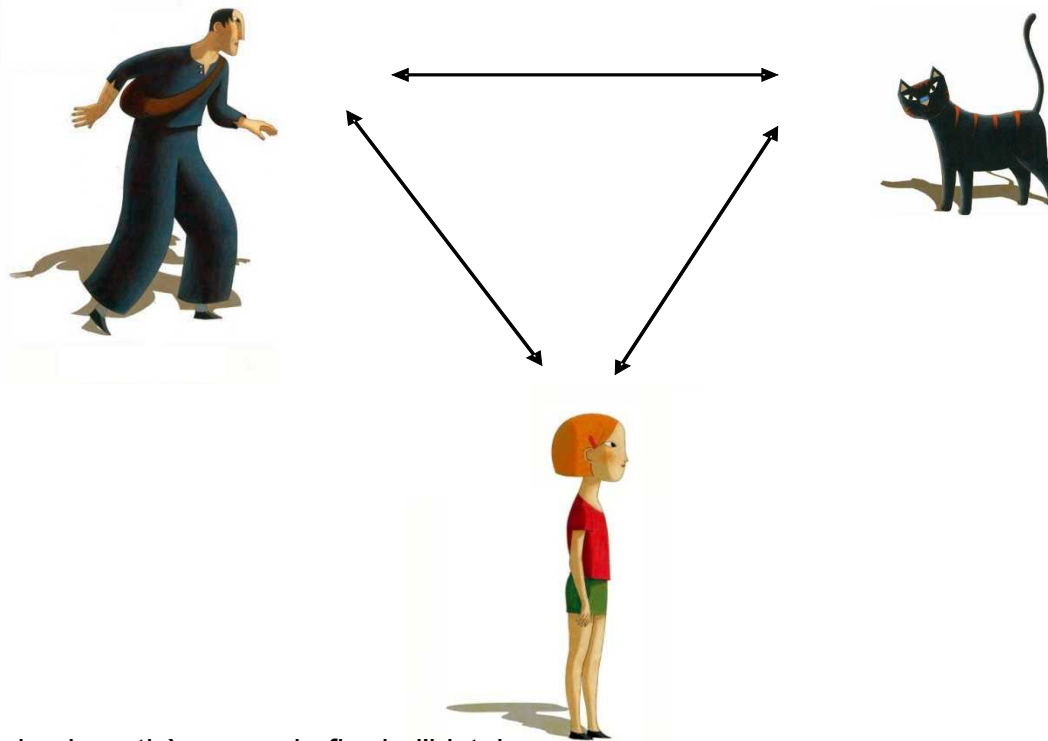
► Ouvrir ses premières connaissances :

- à la représentation des chats selon les pays, les époques,...
- à la représentation des chats dans l'art
- à des textes sur les chats : poèmes, essais
- aux différentes expressions avec le mot « chat » pour les connaître et les comprendre.



## ● Déclencheur : LE ROMAN « Une vie de chat » d'après le film

- ▶ Découverte de la couverture du livre.
  - Imaginer l'histoire à partir de l'image et du titre.
- ▶ Lecture d'une partie du roman.
  - Relever tout ce qui permet de faire le portrait des trois personnages : Zoé, Nico, le chat Dino.
  - Comparer les personnages entre eux : Zoé - le chat Dino et Nico - le chat Dino.
  - Au fil de la lecture, établir les relations entre les trois personnages.
  - On peut imaginer, à la manière d'un enquêteur, d'organiser sur un tableau, un triangle avec la photo des trois personnages reliés entre eux par des fils sur lesquels on collerait des papiers avec les adjectifs et expressions caractérisant chaque personnage et leurs relations.



*Pour rappel : En amont du film, il s'agit d'instaurer :*

*- **une mise en appétit** : la fin de l'histoire n'étant pas dévoilée, le suspens reste entier et permettra aux jeunes élèves d'être attentifs pendant 1h10, la durée du film.*

*- **une meilleure compréhension** du film et des liens qui unissent les personnages.*

*- **un désir de connaissances** littéraires, cinématographiques... en découvrant d'autres créations où le chat est le personnage central*

*- **un accès à la maîtrise de la langue** avec l'enrichissement du vocabulaire, l'élargissement de la connaissance d'expressions...*

- Emettre des hypothèses sur la fin de l'histoire.
- Compléter les « Fiches personnages » après le visionnage du film et la découverte de la fin de l'histoire.

## ● Déclencheur : L’AFFICHE DU FILM

### ► S’interroger

Quels sont les personnages que l’on voit ?  
Comment sont-ils représentés dans l’image ? Que font-ils ?  
Quels liens peut-on imaginer entre eux ?  
Où et quand se situe l’histoire ?  
Comment se détache le titre ?  
Quelles autres indications apparaissent sur l’affiche ?  
Quel univers semble être évoqué ? Quel genre de film ?  
Quelle peut-être la vie du chat de l’affiche ?

### ► Décrire, analyser, repérer des indices

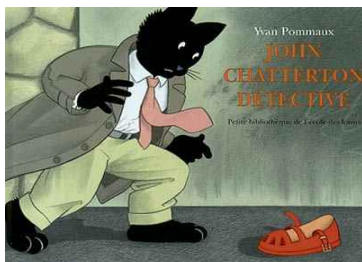
Personnages, place et grandeur.  
Éléments du décor, tour Eiffel, toits, gargouille, lune.  
Couleurs, graphisme, typographie, composition de l’image.

### ► Emettre des hypothèses

à partir des éléments analysés.



## ● Autre déclencheur : UN ALBUM DE L’UNIVERS DU POLICIER, par exemple « John Chatterton détective » de Yvan Pommaux



### ► Explorer l’univers du policier par des lectures d’albums ou de romans

(cf quelques suggestions dans fichier « bibliographie » → proposée par la Bfm de Limoges).

- Découvrir les caractéristiques du genre (atmosphère sombre, suspens, indices, rebondissements, fausses pistes, dénouement...) avec tous ses éléments indispensables (crime/vol-cambriolage, enquête, commissaire, suspect, coupable, victime, témoin...).

- Explorer l’album, trouver dans l’intrigue et dans les illustrations, outre les citations de contes et d’œuvres picturales : → l’univers urbain, les références au jazz, le personnage du chat  
→ et tous les ingrédients d’un polar.

● **Déclencheur : LA BANDE SONORE de la bande annonce**

à partir du site d'accompagnement du film

<http://uneviedechat.crdp-lyon.fr/travaillerBandeAnnonceSon/>  
ou à partir du DVD.

► **Approcher le film par la sensibilisation de la bande son**

- Écouter la bande-annonce
- Identifier les sons entendus
- Les classer en fonction des catégories repérées :

musique	bruits	voix
violons piano trompette accordéon	miaulement alarme sirène de pompier coups de feu bisou aboieement	voix masculine voix féminine ↓ dialogue

- Les décrypter dans l'ordre chronologique de la bande annonce (succession - répétition – simultanéité...)

► **Exprimer oralement ou par dessin ou production d'écrit ce que l'on comprend grâce aux sons de la bande annonce**

Combien entend-t-on de personnages ? Des hommes ou des femmes ? Que disent les personnages ?  
Comment est la musique ? Douce ? Forte ? Lente ? Rapide ?...  
Que peut-elle évoquer ? Quel type de film ?  
Que se passe-t-il ? Que peut-on imaginer ?...

● **Déclencheur : LA BANDE ANNONCE**

à partir du site d'accompagnement du film

<http://uneviedechat.crdp-lyon.fr/travaillerBandeAnnonceHistoire.php>

→ travailler la bande-annonce / construire une histoire /  
préparation / images - photogrammes à découper.

► **Regarder les images proposées**

**Imaginer une chronologie** avant le visionnement de la bande annonce  
**Comparer** en découvrant la chronologie de la bande annonce  
**Vérifier l'association « images et sons »** de la bande annonce

► **Être attentif aux personnages vus dans la bande annonce**

Faire des hypothèses en donnant un avis sur eux.  
Qui semble gentil ? Ou méchant ? Pourquoi ?

● **Déclencheur : LA SEQUENCE D'OUVERTURE**

Voir sur YouTube plusieurs extraits proposés dont le début du film.

► Introduire quelques minutes du début de l'histoire (3' à 4' maximum) pour une première plongée dans l'ambiance générale du film, avec la musique, les décors, les personnages du chat Dino et du cambrioleur Nico.

► Appréhender l'atmosphère du genre avec quelques éléments :  
- la musique jazz emblématique de l'ambiance nocturne du polar,  
- le décor nocturne urbain, la ville comme territoire du gangster  
→ élément classique du genre policier dans les films ou les romans  
- la projection des ombres sur les murs et les sols, donnant un aspect mystérieux et inquiétant aux décors et aux personnages.

PENDANT  
VOIR



Solliciter l'attention des élèves  
sur UN élément particulier du film



### ● « Une mission pour des yeux actifs »

Dans la démarche de spectateur actif, le regard de l'élève peut être sollicité diversement. Lors de la rencontre avec le film, l'enseignant peut proposer à ses élèves « une mission pour des yeux actifs », tels des enquêteurs, d'autant qu'il s'agit d'un film « policier » en animation !

Par exemple :

- Être attentif au personnage du chat, sa vie nocturne et sa vie diurne, ses actions,
- Repérer ses relations avec les autres protagonistes de l'histoire, en particulier Zoé et Nico
- Identifier les différentes émotions de Zoé
- Se souvenir des autres personnages, les bons et les méchants  
→ en vue de... les décrire / les caractériser / faire leur fiche portrait ou leur carte d'identité
- Trouver les objets / indices qui jouent un rôle dans l'histoire
- Essayer de situer les lieux, intérieur / extérieur
- Repérer un passage qui fait rire / ou un passage qui peut faire peur
- Repérer dans le film un passage préalablement exploré en classe à l'aide de la bande son, de la bande annonce, ou d'images...

reVOIR

APRES  
saVOIR

conceVOIR



Accompagner les élèves « de l'approche sensible à l'approche raisonnée »

### ● Des échanges autour des ressentis

#### ► Susciter l'expression des élèves sur le film,

afin de leur permettre de :

- . valider ou non les hypothèses effectuées en amont
- . commencer à prendre de la distance par rapport à ce qu'il viennent de voir.

- Recueillir et partager des impressions, des émotions, des points de vue... en respectant ceux des autres.
- Inventorier les personnages.
- Raconter l'histoire du film.
- ...

#### ► Enrichir les échanges en explorant à nouveau l'affiche, d'autres images ou autre élément sonore du film...

Parmi de nombreuses questions possibles :

- Qu'avez vous aimé dans ce film ? Pas aimé ? Pourquoi ?
- Qu'est-ce qui vous a fait rire ? fait peur ? Ému ? Étonné ?
- Que pensez-vous du chat ?
- Comment expliquez-vous le titre « une vie de chat » ?
- Quels sont les autres personnages ?
- Que font-ils ? Où sont-ils ? Se connaissent-ils ?
- Que se passe-t-il dans l'histoire ?
- Quels objets ont pu attirer votre attention ? Pourquoi ?
- Peut-on préciser les moments de la journée, les lieux ?
- Pourquoi Zoé ne parle-t-elle pas au début du film ?
- Que se passe-t-il qui fait qu'elle se mette à parler à un certain moment ?
- A quel moment cela se passe-t-il ?
- Qu'est-ce qui apparaît devant Jeanne, la maman de Zoé, quand elle fait du tai-chi ?
- Que représente le « nuage violet » serpentant dans les airs et venant chatouiller le nez des personnages ?
- Pourquoi dans une séquence l'image apparaît-elle en noir et blanc ?...



• **Autour des personnages : vers la réalisation de Fiches Portraits des personnages**

→ en lien avec le projet **CINE PORTRAIT** (fichier sur site école et cinéma 87)

UNE SITUATION INDUCTRICE :

« Et si l'on imaginait faire une enquête sur l'un des personnages, tel un commissaire de police...

Comment dresserait-on le portrait d'un personnage ?

Comment ferait-on le portrait robot\* d'un personnage ? » (\*cf compléments p 15)

► **Introduire la présentation**

Indiquer son nom/prénom, âge..., sa nature avec son lieu et mode de vie, ses signes particuliers  
Joindre une image (dessin – peinture – empreinte...).

► **Faire le portrait physique**

Détailler visage/tête, corps, taille, vêtements, accessoires, cheveux/ pelage, couleurs, allure...

► **Faire le portrait moral**

Dessiner, peindre, écrire... dans la perspective de :

- détailler son caractère, ses qualités, ses défauts, sa manière de s'exprimer
- indiquer ses habitudes, ses passions
- illustrer une de ses actions, un trait de son caractère...

► **Cerner de plus près le profil de ce personnage.**

Préciser, situer, prendre en compte la manière de s'exprimer du personnage, comprendre son rôle, sa fonction, ses relations avec les autres personnages, son évolution dans le film  
Se souvenir de ce qu'il a pu dire...noter une expression particulière, un mot marquant...

Et pour aller plus loin dans la démarche du spectateur actif, vers une fiche personnage « personnalisée »

► **Porter une/des appréciation(s)** sur le personnage portraituré.

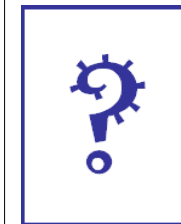
Exprimer une opinion, donner un point de vue, partager des émotions...

Établir des liens avec d'autres histoires... ( « Ce personnage fait penser à... » )

Écrire des paroles de spectateurs.

Une proposition parmi plein d'autres possibles, pour commencer l'enquête.. sur les « suspects » du film !

« Qui est qui ? »



- Taille : petite
- Âge : indéterminé
- Sexe : mâle
- Pelage : court, noir, rayures rouges sur le dos, nez bleu

- Lieux de vie :

.le jour dans la maison de la commissaire

.la nuit sur les toits de Paris avec le cambrioleur

- Signes particuliers :

Il n'aime pas les chiens. Son souffredouleur est un petit chien bruyant. Il éternue quand il renifle le parfum de Claudine.

Il a la mauvaise manie de planter ses griffes dans les mollets de ceux qui le contrarient.

- etc...

## ● Autour du personnage du chat Dino

### ► Analyser sa relation avec les autres personnages.

Il s'agit du **personnage central** du film qui mène une **double vie** :

- le farniente diurne d'un animal de compagnie de Zoé et de sa mère
- les aventures nocturnes d'un être mystérieux, complice du voleur Nico.

Que fait Dino lorsqu'il est avec Zoé ? → Il câline, reconforte, protège... tel un doudou !

Que fait-il lorsqu'il est avec Nico ? → Il le suit, lui tient compagnie, espionne pour lui...

► **Comparer Dino et Nico** → A partir d'images illustrant leurs ressemblances, des questionnements, observations, interprétations, réflexions... vont permettre de comprendre comment Dino et Nico se complètent tout au long du film.

*Parmi les analogies renforçant leur complicité :*

→ la vision nocturne

- Le croissant blanc de la lune se transforme en œil de chat...  
signifiant la faculté du chat de voir dans la nuit.

- Nico utilise des lunettes infrarouges pour voir dans le noir comme un chat.

« *Maintenant je suis comme toi le chat, je vois dans le noir.* »

Quelles sont les similitudes et différences entre les deux scènes où il s'équipe de ces lunettes?

→ des aspects physiques

Souplesse, agilité, équilibre sur les toits, ressemblances au niveau de leur tête,

→ leur goût pour les poissons...

→ des ressemblances morales

Indépendance, vivacité, drolatique, affection pour Zoé...

→ l'utilisation de stratégies spécifiques pour se sauver mutuellement, pour sauver Zoé,...

### ► Comparer le chat Dino et le chien Rufus

En lien avec un animal de compagnie possible...

→ **échanges à propos des caractères bien distincts, voir opposés du chat et du chien.**

→ **observation comparative avec ce qui est montré dans le film :**

le ridicule du chien face au chat qui le nargue du haut du muret !

→ **travail sur des expressions pour renforcer la compréhension du titre du film :**

- « *Une vie de chat* » : vie facile, faite de mystère et de liberté

- « *Une vie de chien* » : vie misérable, sans relief ni fantaisie

→ **autres recherches à partir d'expressions avec les mots « chat » et « chien » :** donner sa langue au chat, la nuit tous les chats sont gris, avoir des yeux de chat, comme chien et chat, se regarder en chien de faïence...

→ **illustrations des expressions découvertes.**

### ► Comprendre le rôle essentiel du chat

Dans l'intrigue du récit, le chat est à la fois :

#### - agent de liaison entre les héros :

→ d'un côté, Zoé et sa maman tristes et endeuillées,

→ de l'autre, Nico le gentil voleur solitaire

... jusqu'à la réunion de tous ces personnages.

#### - passeur entre deux mondes :

→ celui du jour et de Zoé

→ celui de la nuit et de Nico.

#### - guide du spectateur :

→ En suivant les déplacements du chat, on découvre les autres personnages et la ville à hauteur de toits.

#### - guetteur :

→ en posant son regard observateur sur son environnement.

→ en comprenant les enjeux des situations avant les humains.

#### - complice :

→ la symbolique « des yeux » pour les amis du chat renforce la connivence entre le chat et d'autres personnages.

Zoé, Jeanne, Nico, et d'autres personnages secondaires ont tous des yeux de chat !

→ Seuls les méchants, Costa, ses complices, Claudine... n'ont pas ces yeux de chats !

Et aussi...

#### - « collaborateur » d'un film félin !

Dans le rythme et la fluidité de l'animation, voir la révélation de la félinité de Dino.

### ● Autour du personnage de la petite fille Zoé

Poursuivre le questionnement à l'aide d'images – d'extraits choisis de moments clés autour de Zoé (site du film, DVD,...) pour

- ▶ **Analyser** le personnage de Zoé dans des scènes avec Jeanne, sa mère, puis avec Claudine, sa nounou
- ▶ **Décrypter** le double jeu de Claudine dans l'évolution de cette relation
- ▶ **Comprendre** la relation entre Zoé et Jeanne, l'évolution de leur lien au cours de l'histoire.

Échanges et réflexions à propos de :

- les raisons pour laquelle Zoé ne parle pas : la mort du père comme déclencheur du traumatisme ; la peine de sa maman face à cette situation
- l'image qu'à Zoé de sa mère, au début du film : peu disponible, peu attentive, occupée par son travail, toujours avec son portable en main, peu agréable, triste...
- l'image qu'à Zoé de sa nounou, au début du film : disponible, à l'écoute, souriante, valorisante, gentille...
  - ↳ On peut élaborer un tableau comparatif de ces personnages, entre le début et la fin du film.
- le double jeu de Claudine :
  - deux versants de sa personnalité → nounou attentive, confidente de la mère
  - nounou traîtresse, manipulatrice
  - Et le détail de son parfum : Pourquoi personne ne le supporte ? De quoi peut-il être révélateur ?
- les raisons qui conduisent Zoé à retrouver la parole : des émotions successives (voir analyse de séquence sur le cahier de notes du film page 20) vont la conduire à trouver la force de vaincre son traumatisme face à la situation fortement ressentie comme injuste ! (arrestation de Nico, sentiment de danger...).
- la situation finale avec la reconstruction d'une cellule familiale : Zoé raconte ses péripéties, retrouve une figure paternelle... et se love dans les bras de sa maman.

### ● Autour des personnages archétypaux

- ▶ **Découvrir deux catégories de gangsters** associés à une tradition littéraire et cinématographique → Comparer Nico et Costa avec sa bande.

le voleur gentil, Nico	les voleurs méchants, Costa et ses acolytes
Il représente le personnage du gentil voleur, sympathique, plein d'humour, attentionné... Solitaire, en manque de compagnie, il apprécie le jazz. Il évoque le gentleman cambrioleur, Arsène Lupin, créé par Maurice Leblanc, ou Robin des bois, le brigand au grand cœur qui volait les riches pour donner aux pauvres.	Costa est l'archétype du malfrat viril, violent, à la gâchette facile .C'est le voleur antipathique doublé d'un assassin. Il s'exprime avec vulgarité, dans un langage familier, malmenant la syntaxe. Il est vaniteux et capricieux. Il a des obsessions enfantines. Costa et ses complices, tous aussi bêtes et méchants évoquent les héros des films de Michel Audiard, comme « Les Tontons Flingueurs »

- ▶ **Analyser les rapports entre Costa et sa bande.**

Costa est autoritaire, agressif, humiliant avec ses hommes qui sont davantage un handicap qu'un atout ! Ces derniers forment « une bande de bras cassés » et se mettent dans des situations qui les ridiculisent.

→ Côté spectateur, ce spectacle au tonalité burlesque permet de prendre de la distance par rapport à l'angoisse et à la peur éprouvées face à la noirceur des personnages et de leurs actes.

• **Grandes étapes de la trame narrative**

► **Retrouver les moments clés afin de mettre ainsi en lumière le schéma quinaire du genre policier.**

<b>Situation initiale</b>	<b>Éléments déclencheurs, les complications</b>	<b>Développement des actions et péripéties</b>	<b>Résolution</b>	<b>Épilogue</b>
Après la présentation du générique dans le préambule, la double vie du chat : - Dino le jour - Dino la nuit	Grand bandit contre petit voleur : - Victor Costa, ennemi public n°1 - Nico, le monte-en-l'air	Zoé en danger : - première menace - renforcement du danger - Zoé prisonnière	Duel sous le ciel de Paris : - bagarre Costa-Nico - fin de Costa	Famille recomposée

► Lors de la formulation du résumé de l'intrigue, **préciser le vocabulaire concernant le genre policier.**

- Crime : le vol de bijoux ; le meurtre du père de Zoé.
- Victime : les personnes volées ; Zoé et sa famille.
- Enquête : la recherche du voleur de la rue Mouffetard.
- Mobile : la raison d'agir du voleur (collectionner des œuvres d'art ; posséder le Colosse de Nairobi).

► **Reconstituer les deux enquêtes du film qui se superposent.** Réfléchir sur les différences et les similitudes entre les deux enquêtes.

<b>Rappel des étapes de l'histoire policière</b>	<b>Enquête concernant NICO</b>	<b>Enquête concernant COSTA</b>
Situation initiale	Vols commis dans Paris.	Tentative de vol. Meurtre d'un policier (papa de Zoé). Costa est recherché.
Élément déclencheur	Découverte d'un bracelet. Traces de pattes de chat sur les lieux des vols.	Zoé découvre la photo de Costa, l'assassin de son père.
Actions	Questions dans le voisinage. Découverte du lieu de vie du suspect.	Costa veut attraper Zoé qui a compris que sa nounou connaît le criminel...
Résolution	Nico est arrêté par la police.	Nico retrouve Zoé chez Costa. Bagarre sur les toits de Notre-Dame de Paris.
Situation finale	Supposition qu'il n'a pas été inquiété parce ce qu'il s'est racheté en sauvant Zoé.	Pris de folie, Costa se jette dans le vide et meurt.

► **Noter que les deux trames narratives, distinctes au début, finissent par se croiser** à cause du CHAT qui mène une DOUBLE VIE.

→ à partir des outils-supports proposés pour de nombreuses activités en éducation musicale pour la classe sur le site du film (cf p 17), d'extraits du DVD...

→ en lien avec la proposition en amont sur la bande sonore (cf p 8).

▶ Écouter des extraits les yeux fermés pour décrire ce qui est perçu et ressenti [exemple au début du film : bruit de sirène (film policier) ; air de jazz au piano et à la trompette (ambiance angoissante, grave...)].

▶ Affiner l'analyse auditive autour des composantes sonores du film policier, musique, voix, bruits et silence.

*Pour la musique, l'animateur et le compositeur doivent harmoniser « images et sons » pour rendre une séquence réaliste . Une note noire représente en musique une seconde et donc 24 images, et une croche équivaut à 12 images. Le compositeur a travaillé scène après scène avec les réalisateurs, afin que chaque mouvement des personnages soit synchronisé avec la musique.*

- **LA MUSIQUE** ▶ Découvrir la musique au service de l'action et/ou de l'atmosphère du film policier.

● Écoute / repérage / identification des instruments (piano, trompette, violon, accordéon) et questionnements sur les effets produits → Accompagnent-ils une action ? Instaurent-ils une ambiance particulière ?

Exemple dans la séquence de poursuite sur les toits, où l'on peut percevoir un empilement d'instruments jusqu'à arriver à la musique finale jouée par un orchestre symphonique. La musique rythme le déroulement de l'action et ajoute une tension à l'image. Ainsi, par analogie les violons accompagnent la course des personnages, et les cordes frottées miment la foulée du cambrioleur et chat.

● Formulation d'hypothèses sur le choix de l'absence de musique, sur le choix du silence à certains moments.

- **LES VOIX DES PERSONNAGES** ▶ Découvrir qu'il s'agit de vrais comédiens qui prêtent leur voix.

● Écoute / identification / caractérisation des voix : timbre, intonation, accent... donnent des informations sur la personne qui parle.

Ainsi pour les voix des personnages, les réalisateurs ont choisi des comédiens dont le jeu correspond au caractère donné au personnage.

- pour le personnage de Jeanne, c'est Dominique Blanc qui laisse entendre dans le timbre de sa voix la capacité de Jeanne à diriger une équipe de police tout en gardant une certaine fragilité.

- pour le personnage de Claudine, c'est la voix bien reconnaissable de Bernadette Lafont.

- pour Victor Costa, c'est la voix de Jean Benguigui, capable de restituer l'aspect colérique, à la fois drôle et inquiétant du personnage.

- pour Nico, c'est la voix de Bruno Salomone qui laisse entendre dans les mots du personnage un sourire, de la sympathie, de l'humour...

● Jeux avec sa propre voix pour paraître gentil, triste, méchant, furieux, amusé...

- **LE ROLE DES BRUITAGES** ▶ Découvrir l'importance des bruitages et leur rôle dans les émotions ressenties.

● Écoute / identification : miaulements, aboiements, bruits de sirène, coups de feu, bruits de crayons de Zoé qui dessine, pas de quelqu'un qui court...

▶ Demander si les personnages du film et les spectateurs entendent la même chose :

→ isoler des sons entendus uniquement par les spectateurs

→ distinguer *le son diégétique* qui fait partie de l'action et peut donc être entendu par les personnages,

et *le son extradiégétique* qui ne fait pas partie de l'action, comme la bande musicale créée par le compositeur.

▶ Enrichir par d'autres explorations :

→ découvrir des œuvres musicales de Jazz (cf site <http://dujazzpourlespetits.free.fr/pages/repectoire.htm>)

→ créer une bande-son : faire le bruitage d'une scène, collecter une banque de bruits, enregistrer des bruits réels ... en vue d'illustrer les actions de la scène (utilisation du logiciel Audacity).

**Déclencheur : LE TRAITEMENT GRAPHIQUE ET PICTURALE  
DES PERSONNAGES ET DECORS EN RESONANCE AVEC  
« DES INSPIRATIONS PICTURALES »**

*(à mettre en lien avec le travail autour des personnages )*

► **Mettre en relation des personnages avec des portraits de Modigliani**

- A partir des images des personnages,
- de dessins d'élèves réalisés sous la forme de portraits robots (cf. p 10 ),
- d'observations actives de reproductions de portraits de Modigliani.

- Comparer ces représentations de personnages (visages, silhouettes de Nico, Zoé, Jeanne....)
- Mettre en évidence des paramètres plastiques qui autorisent les comparaisons avec le peintre (stylisation élégante, graphisme, esthétisme des courbes...)
- Prolonger les regards croisés avec d'autres reproductions de portraits d'artistes (portraits de Raphaël, L de Vinci... masques africains...)

► **Appréhender dans le graphisme, le dessin des personnages, les couleurs et les ambiances des décors d'autres références plastiques.**

- Les personnages peuvent être mis en parallèle non seulement avec des œuvres de **Modigliani** pour les visages et silhouettes, mais aussi avec des œuvres de :
  - **Picasso** pour les masques
  - **Botero** pour le corps arrondi de Costa
  - **Folon** pour les silhouettes des personnages et la petitesse de leurs pieds pointus
  - **Mattoti** pour le traitement des couleurs et des courbes des corps en mouvement.
- Les ambiances nocturnes, les clairs-obscur trouvent des échos avec des œuvres de **Vermeer**.
- Les traitements des couleurs et des décors évoquent parfois des œuvres de : **Matisse, Bonnard...**
- L'esthétisme filmique est proche de la bande dessinée contemporaine. Ainsi, l'iconographie de **Loustal** trouvent des résonances notamment avec les dessins des décors urbains, des visages, de la forme des yeux...

**Déclencheur : LES BIJOUX, LES MASQUES, LE COLOSSE  
« DES OBJETS D'ART »**

► Inventorier les objets qui apparaissent dans le film : tableaux chez Zoé et chez Nico ; bijoux volés à la Diacom ; masque chez le propriétaire somnambule ; Colosse de Nairobi (objet de fascination et d'hallucination pour Costa !); bijoux du casse de la rue Mouffetard (bracelet-poissons) ; trésors de la cachette de Nico.

→ Comparer les personnages avec les objets d'arts convoités et réfléchir sur la symbolique.

- Nico est attiré par les bijoux
  - ↳ représentant finesse , préciosité.
- Costa est attiré par des objets d'art non occidental
  - ↳ représentant avec le Colosse une puissance brute.

→ Découvrir les liens / les oppositions entre ces objets et les caractères différents des deux voleurs.

► **Mettre en relation des reproductions d'objets d'arts décoratifs (bijoux, vaisselle, meuble...) et les objets volés par Nico (le bracelet et autres trésors).**

→ Relever des caractéristiques : finesse, préciosité, raffinement, géométrie, symétrie, motifs/décorations...

→ Définir la notion d'arts décoratifs : objets fonctionnels réalisés avec des matériaux spécifiques (verre, céramique, bois, métal, pierre...), objets issus de l'artisanat ou du design.

► **Mettre en relation des reproductions d'objets d'arts premiers (Afrique, Asie, Océanie, Amérique du sud...) et les deux œuvres découvertes dans le film :**

- le masque volé : marron, en bois, rond, simple, nez pointu...
  - la statue du Colosse de Nairobi : marron, en bois, grande, nue...
- Relever des caractéristiques : matériaux brut, minimalisme, simplicité des décorations...
- Définir la notion d'objets d'arts non occidentaux : œuvres issues de sociétés traditionnelles, aux fonctions rituelles, magiques...

► On peut aussi **réaliser des créations originales** : dessins/ sculptures/compositions 2D/3D de bijoux, masques, personnages.

Déclencheur : **LES IMAGES DE PARIS, « LE DECOR NOCTURNE »**

► **Explorer / comparer les lieux du film** entre les premières images de Paris offrant une atmosphère familière de quartier (maisons, petits commerces, muret...) et les vues générales ouvrant l'immensité inconnue de la ville (immeubles, toits, monuments).

► **Caractériser le paysage nocturne de Paris** :

Comment apparaît l'architecture ? Que ressent-on vis-à-vis de la nuit ?  
Comment apparaissent les personnages ?

Quels effets produisent les lumières citadines (lampadaires, phares des voitures, lumières des maisons, enseignes lumineuses, lune, étoiles) ?

Quels effets produisent les ombres ?

► **Découvrir la singularité des scènes se déroulant à Notre-Dame** :

Qu'est-ce qui rend inquiétant ce lieu ? Repérer différents éléments de l'architecture : gargouilles, chimères, statuetstes, tours, flèches, rosaces...

Élargir ses connaissances en observant l'architecture d'autres cathédrales.

► **Approfondir les recherches sur Paris et son architecture**, avec les vues sur les monuments repérés dans le film (Invalides, tour Eiffel, Panthéon...).

On peut aussi envisager de :

► **réaliser la composition plastique** d'une VILLE DE NUIT

► **travailler sur le bestiaire fantastique** à partir des GARGOUILLES et concevoir des sculptures imaginaires (argile, pâte à modeler, papier...).

→ « Faire vivre » ces réalisations avec **des jeux d'ombre et de lumière**.

Déclencheur : **LES SCENES DE NICO EN ACTION**

► **Découvrir des liens avec LES ARTS DE LA SCENE : le cirque / la danse / le mime / le théâtre**

- Dans ses déplacements, sa démarche et sa gestuelle .  
Nico est léger, rapide, silencieux, agile comme un félin...  
court, vole, danse, saute, joue au funambule, à l'équilibriste...

- Avec les mots, Nico est plein d'humour et de répartie. Il taquine, s'amuse, ironise... toujours avec une rapidité d'esprit et une vivacité « féline » ! C'est aussi quelqu'un de calme, compréhensif, rassurant...

→ à l'instar d'un artiste de cirque, d'un mime, d'un danseur, d'un comédien...

► **Jouer à mimer le personnage de Nico**, dans ses déplacements, sa démarches, sa gestuelle...

Inventer des chorégraphies...

► **Jouer avec les mots, les expressions.** (lien avec p 11)

Inventer des scénettes au ton humoristique...

Déclencheur : **LES VUES « en plongée et en contre-plongée »**

A l'aide des images du cahier de notes et/ou d'extraits du film, on peut entrer dans le langage de l'image et approcher l'un de ses paramètres, (angle des prises de vues) parmi d'autres possibles (cadrages, échelles de plans...).

► **Sensibiliser aux effets induits par les prises de vues et le travail sur la lumière.** Par exemple lorsque Nico marche en équilibre en haut de l'immeuble, en vue plongeante sur la ville : que ressent le spectateur pour lui ? Comment est placée la caméra du réalisateur ? A l'inverse, que peut-on remarquer avec la contre-plongée vers les toits qui s'ouvre sur le ciel nocturne ? Comment sont les ombres ? (géantes ? écrasées ?...).

→ Prendre conscience que :

- **les effets de plongée** amplifient la dimension verticale et focalisent l'attention du spectateur vers le bas, donnant la sensation de vertige, de danger...

- **les effets de contre-plongée** procurent une sensation d'espace et de liberté. - **les effets de jeux d'ombres** augmentent les sensations produites.

► **S'initier à la photographie « intentionnelle »** en jouant sur les angles de prises de vues, en jouant sur les ombres.

Comparer les effets obtenus.

### • D'autres sources référentielles :

► **Des références aux contes traditionnels** qui n'échapperont sans doute pas au jeune public.

Lorsque par exemple Costa dit :

- « Je vais compter jusqu'à trois, petit cochon, et je soufflerai ta maison »  
→ évocation du grand méchant loup dans Les Trois Petits Cochons, conte adapté par les studios Walt Disney.
- « Ça sent bon la chair fraîche. »  
→ allusion à l'ogre du Petit Poucet de Charles Perrault.

► **Des références cinématographiques** dissimulées dans le film qui parleront davantage aux plus grands ayant déjà une sensibilisation filmique  
→ voir le cahier de notes sur le film pages 9 et 10.

*Parmi les exemples, on peut relever quelques citations (non exhaustives) :*

- *La Nuit du chasseur* (1955) de Charles Laughton → lors de la scène où Zoé tente d'échapper à Costa en empruntant une barque.
- *Les Affranchis* (1990) de Martin Scorsese ou *Reservoir dogs* (1992) de Quentin Tarantino → évoquant certaines caractéristiques des gangsters.
- *King Kong* de Merian C. Cooper et Ernest B. Schoedsack (1933) → avec la séquence du Colosse de Nairobi détruisant la ville.

Ou encore d'**autres clins d'oeil au burlesque** :

- avec la scène de la tarte à la crème, on pense à Charles Chaplin, Buster Keaton, Clyde Bruckman...
- avec les scènes cocasses et le surnom d'un des gangsters, « Monsieur Hulot », on pense à Jacques Tati.
- ...



### LE CAHIER CULTUREL

► **Conserver la mémoire du film.**

- En fonction des activités conduites en classe : collections de mots, d'expressions, de textes, d'images, de traces iconographiques...

- En regard d'un projet particulier. Exemple avec « Ciné portrait » proposant la réalisation de fiches personnages du film.

► **Inscrire cette rencontre filmique dans le parcours d'éducation artistique et culturelle.**

- Enrichir les connaissances autour du « genre policier » à travers le cinéma et la littérature (caractéristiques du genre, schéma narratif d'une histoire policière, vocabulaire spécifique, niveaux de langages / registre de la langue, expressions imagées...).

- Poursuivre / enrichir avec de nouvelles recherches d'œuvres d'art, par exemple autour des différentes représentations de chats.

- Établir des mises en relation avec d'autres œuvres de la culture humaniste...

• **Ressources / supports-outils pédagogiques**

• **BIBLIOGRAPHIE :**

voir les propositions de la Bfm Limoges  
(fichier spécifique sur le site).

**Site d'accompagnement pédagogique du film** <http://uneviedechat.crdp-lyon.fr/> → Au sommaire :

**- Film :**

Bande annonce et dossier de presse - Découvrir le film - Nomination aux Oscars du meilleur film d'animation.

**- Coulisses :**

Choix des voix - Bruitages et conception sonore – Musique - Animatique (→ *une des étapes de la production d'un film d'animation : c'est l'enregistrement du storyboard à partir duquel les dialogues sont synchronisés. Il s'agit donc la première maquette du film. L'animatique permet de vérifier la durée des plans, le rythme, les raccords, etc.*) - Lay out (→ *précise la mise en scène de chaque plan. C'est un ensemble de documents très détaillés, réunis dans une pochette, qui indique : la taille selon laquelle les dessins doivent être animés, le cadre, les déplacements des personnages, les mouvements de caméra, etc.*)

**- Travailler la bande annonce :**

Entrer dans un univers par le son - Émettre des hypothèses sur les personnages - Construire une histoire - Découvrir les images.

**- Travailler le film en classe :**

Analyses de séquences – Analyse du générique - Lexique du film - Les gangsters au cinéma – Quizz.

**- Expositions :**

Les étapes du cinéma d'animation - « Autopsie d'un polar ».

**- Ressources :**

Techniques d'animation - Bibliographie - Dvdgraphie – Sitographie.

→ dont le **site de l'alliance française de Melbourne** : <http://uneviedechat.crdp-lyon.fr/ressourcesSitographie.php>

**Dossier pédagogique « Une vie de chat » - Les Écrans**

<http://www.les-ecrans.org/wp-content/uploads/2013/02/Dossier-p%C3%A9dagogique-Une-vie-de-chat.pdf>

**Bande-annonce et extraits**

[http://www.allocine.fr/film/fichefilm\\_gen\\_cfilm=125119.html](http://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=125119.html)

**DVD « Une vie de chat »** : Coffret du Scéren CNDP-CRDP de Lyon 2012 avec le film d'animation et un livret d'accompagnement (Collection Films en classe / École – Collège).

**Autour du cinéma d'animation, parmi les nombreux sites :**

- <http://www.crdp-lyon.fr/les4saisonsdeleon/> : des entrées transversales dans Les Quatre Saisons de Léon en lien avec l'histoire des arts.
- [http://paril.crdp.ac-caen.fr/\\_PRODUCTIONS/ressources\\_culturelles/cinema\\_animation.swf](http://paril.crdp.ac-caen.fr/_PRODUCTIONS/ressources_culturelles/cinema_animation.swf) : ressources pour formation des enseignants.
- <http://ww2.ac-poitiers.fr/ia17-pedagogie/spip.php?article1036> : guide présentant le cinéma d'animation dans une démarche de projet fédérateur impliquant : les arts visuels, l'histoire des arts, l'histoire, la production d'écrits, les sciences et les mathématiques.
- <http://www.animage.org/> : musée numérique – De l'image fixe à l'image animée. -...