

Une vie de chat



Dossier pédagogique

Sommaire

LES CARACTERISTIQUES DU FILM

L'histoire	page 3
La fiche technique	
Les techniques employées	page 4
Le studio FOLIMAGE et les réalisateurs	
Le contexte de réalisation du film	page 5

LES PISTES PEDAGOGIQUES

Une démarche d'enseignement	page 6
Avant la projection	page 7
Des situations de réception	
Situations préparatoires du regard	
Situations préparatoires de l'écoute	
Situations liées aux thèmes du film	
Des situations de production	page 8
Pendant la projection	
Après la projection	
Des situations de réception	
Approche sensible de l'œuvre cinématographique	
Apprentissages à partir de l'œuvre cinématographique	page 9
Autour du récit	
Autour du genre policier	
En arts visuels	page 10
En éducation musicale	page 12
Des situations de production	
Domaine de la langue	
En arts visuels	page 13
En éducation musicale	
Projet transdisciplinaire : réaliser un film d'animation	
Histoire des arts	

LES ANNEXES

Annexe 1 : Processus de création d'un film d'animation	page 14
Annexe 2 : Personnages du film	page 17
Annexe 3 : Trame narrative du film	page 18
Annexe 4 : Lire, dire, écrire autour du genre policier	page 19
Annexe 5 : Analyse de l'affiche du film	page 24
Annexe 6 : Analyse de séquence	page 27
Annexe 7 : Ressources : Bibliographie, sitographie, DVD	page 30

LES CARACTERISTIQUES DU FILM

L'histoire

Dino, le chat, partage sa vie entre deux maisons. Le jour, il vit chez Zoé. La nuit il rejoint Nico un cambrioleur solitaire.

Zoé est une fillette de 6 ans mutique depuis la mort de son père. Sa mère, commissaire de police, n'a pas beaucoup de temps à lui consacrer et leurs relations sont tendues. Heureusement sa nourrice Claudine lui apporte de l'affection.

Le père de Zoé a été tué par Victor Costa, l'ennemi public numéro un. La mère de Zoé, Jeanne doit arrêter l'auteur d'une série de vols de bijoux. Elle est chargée aussi de préparer le convoi du colosse de Nairobi, une statue géante d'une valeur inestimable jusqu'au musée. Victor Costa a juré de s'emparer de cette statue.

Un jour le chat ramène à Zoé un bracelet de grande valeur qui fait partie d'un lot de bijoux volés par Nico.

Une nuit, Zoé décide de suivre Dino dans sa sortie habituelle jusqu'au bout de la rue.

En route, elle surprend Costa avec une bande de gangsters et découvre que sa nourrice est une amie de Costa.

Zoé s'enfuit mais elle est aussitôt poursuivie par la bande. Elle se réfugie chez Nico.

Nico se fait arrêter par Jeanne et son adjoint. Claudine livre Zoé à Costa qui la séquestre. Nico la délivre.

Une poursuite et un chassé-croisé s'engage alors sur les toits de Paris entre Nico et Costa sous le regard moqueur des gargouilles.

Nico en sort vainqueur mais s'est mis dans une situation très périlleuse d'où Jeanne vient le sauver au dernier moment.

Zoé ne doutant plus de l'amour de sa mère retrouve la parole.

Nico s'est racheté. Finis les cambriolages, car il a trouvé une compagne et une petite fille.

Fiche technique

Film : Une vie de chat

2010, France, 70 minutes

Réalisation : Jean-Loup FELICOLI et Alain GAGNOL

Producteur : Jacques -Rémy GIRERD /

Coproduction : Folimage, Lunanime, Lumière, Digit Anima, France 3 Cinéma, Rhône – Alpes cinéma, RTBF

Scénario : Alain GAGNOL

Dialogues : Jacques-Rémy GIRERD et Alain GAGNOL

Création graphique et chef décorateur : Jean-Loup FELICOLI

Modèles couleurs : Maryse TUZY

Chef de fabrication : Patrick TALLARON

Effets spéciaux et générique : IZU TROIN

Monteur : Hervé GUICHARD

Ingénieur du son : Loïc BURKHARDT

Mixeur : Luc THOMAS

Musique : Serge BESSET

Chef d'orchestre : Stéphane CORTIAL

Studio de fabrication : Folimage (La Cartoucherie), L'Enclume, Suivez mon regard, Lunanime.

Doublage : Dominique BLANC (Jeanne), Bernadette LAFONT (Claudine), Bruno SALOMONE (Nico), Jean BERGUIGUI (Victor Costa), Oriane ZANI (Zoé), Bernard BOUILLON (Lucas), Jacques RAMADE (Monsieur Bébé), Jean-Pierre YVARS (Monsieur Hulot), Patrick RIDREMONT (Monsieur Grenouille), Patrick DECAMP (Monsieur Patate), Yves BARBAUT (un garde et le gardien du zoo), Line WIBLE (une vieille dame).

De nombreuses récompenses : Nommé pour le meilleur film d'animation aux César 2011, Nommé pour le meilleur film d'animation aux Oscars 2012

Les techniques employées ANNEXE 1

Les étapes du processus de création d'un film d'animation.
(Cf site : uneviedechat.crdp-lyon.fr)

Les studios FOLIMAGE et les réalisateurs

FOLIMAGE est une société de production de films d'animation fondée dans les années 1980 par Jacques-Rémy GIRERD et Pascal LE NÔTRE. C'est à Bourg-lès-Valence dans un édifice architectural classé (La Cartoucherie, ancienne manufacture de munitions) que sont tournés et produits les films.

« L'aventure collective caractérise le studio FOLIMAGE. Les valeurs de partage s'y déclinent depuis toujours au gré des hasards et des nécessités. Partage du travail, des responsabilités, de la création... L'idée d'exécuter des films ensemble y est vivace. Les fidélités, éprouvées. »
Jacques-Rémy GIRERD (producteur)

Trois principes caractérisent FOLIMAGE :

1/ Les techniques au service de l'imagination créatrice (ordinateurs et caméras côtoient les crayons, les tubes de gouache, la pâte à modeler, le carton...)

2/ Une chaîne de production et de distribution complète

De l'écriture du scénario à la distribution en salle ou à la TV en passant par toutes les étapes de l'animation, la construction des décors, l'enregistrement des voix, la réalisation des bruitages, la composition des musiques originales, toutes les étapes sont conduites par FOLIMAGE. Ce statut de producteur indépendant lui donne une liberté et une capacité d'exigence artistique et culturelle propre.

3/ Des valeurs éducatives

C'est la « FOL » (Fédération des œuvres laïques) qui a inspiré les productions cinématographiques dès le début.

Pour FOLIMAGE, un film est une histoire écrite et mise en images avec l'objectif de s'adresser intelligemment au jeune public pour lui donner matière à réflexion sur des sujets de société tels que le respect de l'environnement, la santé, l'apprentissage de la vie sociale, les relations parents-enfants, la prise en compte de l'autre dans ses différences...

Parmi les productions de FOLIMAGE : La prophétie des Grenouilles (2003), Mia et le Migou (2008), Tante Hilda (2013)

Les réalisateurs

Jean-Loup FELICOLI est un animateur de cinéma d'animation.

Né en 1960 à Albertville, il étudie aux Beaux Arts d'Annecy, Strasbourg, Perpignan et Valence.

Il est animateur et concepteur graphique depuis 1987 au studio FOLIMAGE.

Il réalise des films (une quinzaine de courts métrages et un long métrage, *Une vie de chat*) avec Alain GAGNOL.

ALAIN GAGNOL est un scénariste et réalisateur de cinéma d'animation.

Né en 1967 à Roanne, Alain Gagnol étudie à l'école Émile-Cohl, à Lyon, pour commencer l'animation en 1988 au studio FOLIMAGE. Il est aussi écrivain et a publié des romans à l'ambiance plutôt noire et des romans pour enfants. Il passe à la réalisation en rencontrant Jean-Loup FELICOLI.

Le contexte de la réalisation du film

Après 15 ans de courts métrages, Alain GAGNOL et Jean-Loup FELICIONI se lancent dans le long métrage.

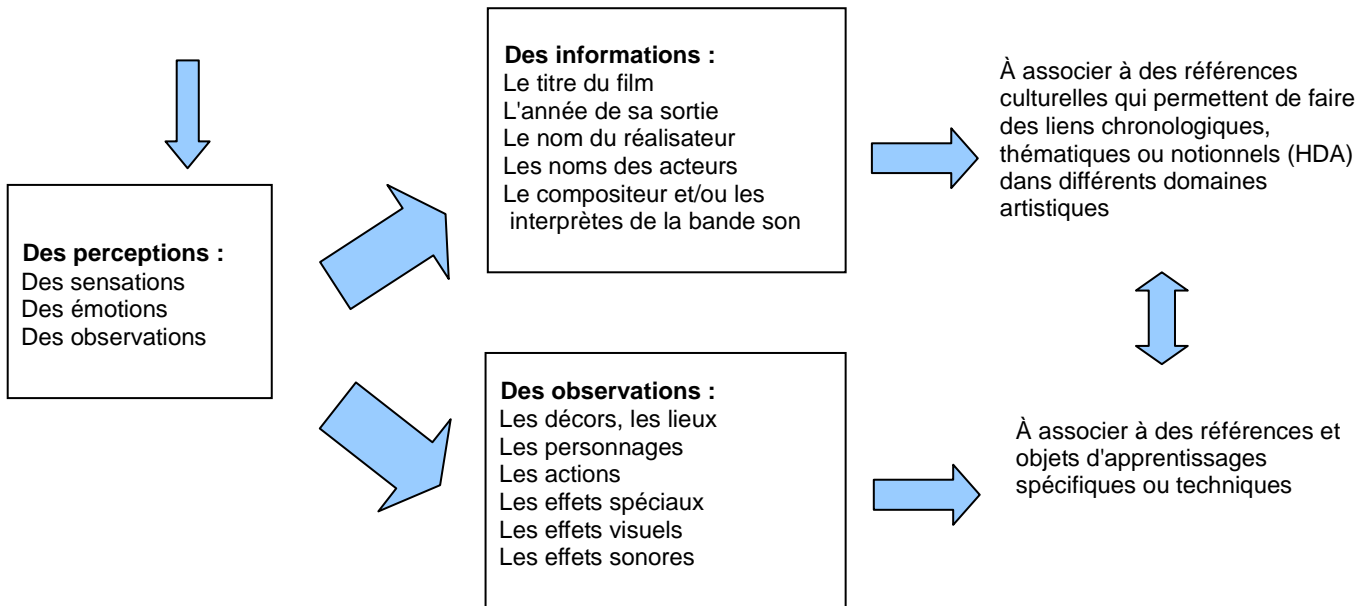
« Alain GAGNOL écrit un premier scénario sur un cambrioleur qui entre dans la vie d'une femme seule et améliore son existence sans qu'elle s'en rende compte. Ce projet jugé trop à cheval entre les genres et ne visant pas un public précis est refusé par l'Avance sur recette. Il faudra l'écriture de trois versions différentes pour intéresser les financiers. Après deux ans de travail en amont, la production débute en mai 2007. Le film compte 769 plans, donc quasiment autant de décors, qui ont fait travailler cinq décorateurs pour donner cet aspect velouté de la craie à la cire.

Une Vie de chat sort le 15 décembre 2010. C'est un **film d'animation** réalisé comme un vrai **polar** avec de nombreuses références cinématographiques et bande originale très jazzy, il est aussitôt salué comme une des meilleures productions de FOLIMAGE. » (*D'après le cahier de notes Ecole et Cinéma sur Une vie de chat*)

*_*_*

LES PISTES PEDAGOGIQUES

Education artistique : A partir des supports que sont l'affiche, les photogrammes, la bande annonce ou la bande sonore du film on fera émerger :



CONNAISSANCES
Des repères pour comprendre

- Histoire des arts :
 - Des repères géographiques
 - Des repères historiques
 - Des connaissances culturelles
- Des connaissances notionnelles et techniques

CAPACITES
Lire et utiliser le langage cinématographique

- Identifier les genres filmiques
- Expliciter les critères d'appartenance à un genre
(Ex : le western : héros solitaire, conquête de l'ouest...)
- Situer historiquement les caractéristiques d'un film
(Ex : animation en 3D, dessin animé, muet..., documentaire ou fiction)
- Décrire et comparer des séquences avec un vocabulaire approprié
- Mettre en relation les films entre eux (ex : repérer les citations)
- Identifier et caractériser des moyens techniques et des notions

Point de vue	Cadrage	Plans
Proportion	Equilibre	Espace
Mouvement	Profondeur	Temps
Contraste	Lumière	Rythme

ATTITUDES

- Plaisir de la rencontre avec l'œuvre
- Réception active : visuelle et écoute (respect des lieux et des personnes)
- Curiosité pour des productions artistiques patrimoniales ou contemporaines, d'ici ou d'ailleurs
- Entrée dans une pratique culturelle de spectateur en salle

APPRENTISSAGES DANS LES AUTRES DOMAINES

Maîtrise de la langue

Langage d'évocation
Lien avec la littérature et adaptation d'un texte
Poésie

Histoire et Géographie

Repérage dans le temps et dans l'espace (Histoire des arts)
Instruction civique et morale
Morale, échanges à partir de thématiques et situations

Vivre ensemble

Curiosité
Echanges et explicitation de points de vue

Langues vivantes Etrangères

À partir des films en VO

Avant la projection

Des situations de réception

Il est important de préparer les élèves à la projection : attitudes, règles de vie, les mettre en appétit par rapport au film qu'ils vont voir, sans pour autant en dévoiler le contenu.

Lorsque c'est la première sortie de l'année et pour certains élèves leur première rencontre avec le cinéma, on peut leur demander quelles représentations ils ont du cinéma : ce qu'ils imaginent, ce qu'ils savent.

Rappeler quelques règles de spectateurs, expliquer pourquoi on va au cinéma avec l'école (on est dans le cadre d'un apprentissage et non pas dans le cadre d'une sortie familiale).

- Situations préparatoires au regard

A partir du titre

Sans support visuel on fait des hypothèses sur l'histoire et le support de l'histoire (film, album, roman, bande dessinée...)

Les hypothèses seront à valider ou non après la projection.

A partir de l'affiche du film

Approche sensible de l'affiche : → **Il s'agit d'une situation d'EXPRESSION qui vise à développer l'imaginaire, évoquer des souvenirs personnels, susciter des émotions, des sensations et des ressentis.**

Formuler des hypothèses de récits, l'histoire que chacun s'invente

A partir d'un personnage du film

On peut faire rechercher aux élèves des documents (livres, films,...) où le chat est le personnage principal :

- Albums : *John Chatterton, détective ; Lilas ; Le grand sommeil* d'Yvan POMMAUX ...
- Dessins animés : *Les Aristochats ; Félix le Chat, ...*
- Contes : *Le chat Botté* Charles Perrault et d'autres versions

- Situations préparatoires à l'écoute

A partir de la bande annonce du film

A partir de quelques thèmes du film

Ecoute de la bande-annonce et de quelques thèmes (différents styles musicaux) du film : formuler des hypothèses à vérifier et repérer pendant le film.

- Situations liées aux thèmes du film

A partir d'un thème tiré du film

Etude scientifique autour du chat : caractéristiques, alimentation, mode de vie, reproduction... Organiser un débat argumentatif autour des animaux domestiques.

Les situations de production

Un cahier-mémoire peut être commencé avec les élèves :

Garder une trace de ce qui a été vu et vécu peut être envisagé soit sous la forme d'un cahier « de cinéma » spécifique ou bien être un chapitre du parcours d'éducation artistique et culturelle de l'élève.

On pourra regrouper des photos, des affiches, des images des films ; des traces écrites liées aux remarques et ressentis, mais aussi des textes, des dessins et toute trace liée à l'exploitation du film en classe.

En éducation musicale, on peut envisager d'apprendre une ou des chansons :

Chansons : « *Charlie, le chat cycliste* », ateliers chorale CPEM Rhône 2008-09 ; « *I am the cat* », Triolet 2006 ; « *La queue du chat* », Triolet 2001 ; « *L'inspecteur mène l'enquête* », canon
Ecoutes : « *Duo des chats* », Rossini ; « *L'enfant et les sortilèges - duo miaulé* », Ravel ; « *La fugue du chat* », Scarlatti ; « *Les aristochats – I'm a cat* ».

Pendant la projection

Il est possible mais pas indispensable, de donner une consigne aux élèves, par exemple :

Sur le plan de l'écoute :

- Repérer dans le film les thèmes préalablement écoutés en classe ; identifier les moments où ces extraits apparaissent.
- Essayer de repérer les différents moments qui composent la bande annonce.

Sur le plan visuel :

- Repérer le rôle du chat

Après la projection

Des situations de réception

Approche sensible de l'œuvre cinématographique → **une activité d'EXPRESSION où l'élève va livrer ses émotions, ses ressentis, son point de vue en réaction au film :**

Très rapidement après le film, faire verbaliser les réactions des élèves : par exemple

- le film vous a-t-il plu ? Déplu ? Pourquoi ?
- Qu'est-ce qui vous a marqué et pourquoi ?
- Quel est votre personnage préféré ?
- ...

Prolonger en abordant les valeurs et les thématiques portées par le film. Ce qui pourra donner lieu à des débats et des productions écrites lors d'une phase de production.

- Le vol, le crime
- Le deuil
- Le genre policier et le dénouement (la morale)
- Le personnage de la nourrice
- ...

Des situations d'apprentissage

Elles alternent les activités de Réception et celles de Production → **une activité d'APPRENTISSAGE où l'élève va repérer, analyser, identifier, comparer, trier des éléments :**

Autour du récit :

Validation des hypothèses de récit :

Revenir sur les hypothèses de récit avant la projection, débattre et argumenter, valider ou non ces hypothèses :

- Quid du rôle du chat dans le film

La compréhension du récit :

- Raconter, compléter, formuler
- Citer les personnages, les lieux, les actions
- Repérer les étapes du genre policier, les éléments liant les deux enquêtes
- Se repérer dans la chronologie du récit

Les personnages du film : **ANNEXE 2**

- Les lister, les nommer,
- Leur rôle dans le film : personnage principal ou secondaire
- Les décrire physiquement
- Décrire leur personnalité
- Décrire leur façon de s'exprimer : identifier des niveaux de langues
- Cerner leur attitude : en général, dans une situation particulière

Les lieux du récit :

- Situation géographiques : recherche sur une carte, un plan
- Comparer le plan réel avec le plan fantaisiste des réalisateurs
- Recherches documentaires et iconographique des monuments de Paris : La cathédrale Notre-Dame

Le temps du récit :

- La durée du récit
- La nuit/ le jour

Autour du genre policier **ANNEXE 3**

- Situation initiale : le décor est planté, le lieu et les personnages introduits et décrits
- Complication : perturbation de la situation initiale
- Péripiéties - Actions : moyens utilisés par les personnages pour résoudre la perturbation
- Résolution : conséquence de l'action
- Situation finale : résultante de la résolution, équilibre final

Lire, dire, écrire autour du genre policier : **ANNEXE 4**

- Le genre policier favorise le débat interprétatif, associant compréhension, lecture et oral.

- Observation fine de l'affiche
- Construire une méthodologie de lecture d'image
- Comprendre les moyens plastiques utilisés pour produire les effets obtenus

Voir Document de formation LIRE UNE AFFICHE

Langage cinématographique :

La notion de point de vue

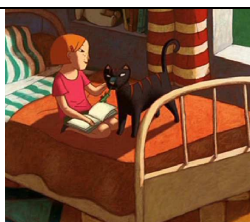
- Le point de vue c'est le choix du cinéaste avec une intention particulière, un point de vision organisé, calculé pour voir l'objet, le paysage, un morceau de réalité sous un certain angle et pour le faire voir aux spectateurs sous cet angle particulier.
- C'est une approche à la fois esthétique, narrative, psychique, éthique et politique du cinéma.
- Plusieurs axes pour aborder l'analyse du point de vue :
 - La place de l'observateur par rapport à l'objet :
 - la distance par rapport à l'objet
 - l'angle de vue
 - les empêchements de la vision
 - La position de l'objet
 - La combinaison de la position de l'objet et de la place de l'observateur

<u>Paramètres</u>	LE POINT DE VUE
L'observateur se déplace, l'objet est fixe	
Distance	Du plus près au plus loin et tous les intermédiaires
Angle de vue	Angle frontal, en champ contrechamp En plongée ou contre-plongée et tous les intermédiaires
Empêchement de la vision (plan)	De montré à caché et tous les intermédiaires
L'observateur est fixe, l'objet est mobile	
Positions	Endroit, envers, vertical, horizontal et tous les intermédiaires
Axe de vue	Devant, derrière, de côté et tous les intermédiaires pour un objet Face, profil, dos et tous les intermédiaires pour une personne
Observateur et objet sont mobiles	
De multiples possibilités	Une question de choix, d'intentions, de combinaisons de points de vue variés

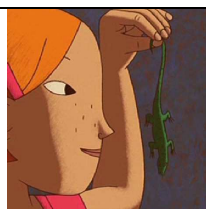
Voir document de formation LE POINT DE VUE

Photogrammes du film *Une vie de chat*

DISTANCE DE L'OBSERVATEUR A L'OBJET



Loin : le lézard apparaît petit sur l'image



Près : le lézard apparaît grand sur l'image

ANGLE DE PRISE DE VUE

Angle frontal : la caméra à l'horizontale à hauteur des yeux



Champ : Ce que voit la caméra



Contrechamp : la caméra se place à l'opposée



Plongée : la caméra est située au-dessus du sujet



Contre-plongée : la caméra est au-dessous du sujet



EMPECHEMENT DE LA VISION



Par la disposition des éléments : la porte cache le chat.



Par le cadre : un morceau de la barque est hors cadre.

Analyse d'une séquence :

- Visionner une courte séquence choisie
- Faire dire ce qui a été repéré et mémorisé : vocabulaire de description (lieu, temps, personnages, actions)
- La visionner à nouveau, pas à pas : affiner l'observation de chaque plan (analyse filmique : cadrage, plan, point de vue), repérer des effets produits et développer le langage d'évocation

Exemple : Dino la nuit (extrait) **ANNEXE 6**

Le genre film d'animation

- Le cinéma d'animation : une illusion d'optique destinée à recréer le mouvement.
- On parle de cinéma « image par image » c'est-à-dire, des images fixes, presque identiques qui se succèdent plus ou moins vite. Avec un défilé de 24 images par seconde, la persistance rétinienne fait que notre cerveau interprète ce défilé d'images comme un mouvement continu.
- Des suites d'images créées selon des techniques variées, pour des effets différents
(cf. ressources, lien vers le dossier PDF *Le cinéma d'animation à l'école primaire, académie de Poitiers*)

Voir Document de formation **LE CINEMA D'ANIMATION**

Education musicale

Les composantes du son

- Cf. : - Une vie de chat : composantes du son
 - Une vie de chat : bruitages
 - Analyse détaillée de trois extraits sonores
 - Analyse de la bande son : relations image-son
 - Une bande son qui mélange des esthétiques musicales différentes.
 - La musique dans le film policier

(Documents téléchargeables sur le site arts et culture du Rhône)

Des situations de production

Les analyses réalisées à partir de l'image et du son sont des activités de réception, elles sont complétées par des activités de production : sonores, visuelles, en maîtrise de la langue ou pluridisciplinaires → **une activité d'APPRENTISSAGE où l'élève va découvrir, expérimenter et systématiser.**

Domaine de la langue :

- Légender un photogramme
- Rédiger un résumé de film
- Ecrire des dialogues entre les personnages
- Ranger les paragraphes dans l'ordre chronologique de l'histoire
- Rédiger par écrit la suite de l'histoire

- Imaginer les personnages du film dans une autre situation
- Créer des bulles de BD pour ajouter des textes aux images
- Se documenter et présenter une thématique en lien avec le film à la classe : lien avec les TICE
- Autour du genre policier, travailler sur le champ lexical pour enrichir son registre de langue ANNEXE 4
- Autour du genre policier, raconter une histoire qui fait peur ANNEXE 4

Domaine des arts visuels :

Le langage cinématographique : pour la ou les notions abordées,

- Collecter et classer des images fixes
- Atelier audiovisuel : avec la caméra ou l'appareil photo numérique, faire des apprentissages de la notion abordée et produire des images animées
- Toutes les notions rencontrées peuvent être approfondies pour elles mêmes : point de vue, cadrage, plans...

Domaine de l'éducation musicale :

- Cf. Analyse de la bande son : influence de la musique sur une séquence.

Projet pluridisciplinaire :

- Réaliser un film d'animation : projet transversal dans les domaines des sciences, des mathématiques, de la maîtrise de la langue, des TICE, des arts visuels et de l'histoire des arts.

(cf. dossier PDF *Le cinéma d'animation à l'école primaire, académie de Poitiers*)

Histoire des Arts

En histoire des arts, l'élève devra situer des œuvres dans l'espace et dans le temps (histoire et géographie) et faire des liens entre les œuvres des différents domaines artistiques qu'il rencontrera.

Ces liens peuvent être chronologiques, thématiques ou notionnels entre les différents domaines artistiques obligatoires :

AV : dessin, peinture, sculpture, gravure, architecture, photo, vidéo, cinéma, jardin, etc.

Education musicale, Danse, Littérature, Poésie.

Liens chronologiques :

On cherche à confronter les élèves à des œuvres (de domaines artistiques différents) **d'une même époque** : ici époque contemporaine (autour de 2010).

Liens thématiques :

On cherche à confronter les élèves à des œuvres d'époques, d'origines diverses mais ayant un point commun relatif à leur « sujet ».

Liens notionnels :


On cherche à confronter les élèves à des œuvres d'époques, d'origines diverses mais ayant un point commun relatif à la façon dont le sujet est traité


LES ANNEXES

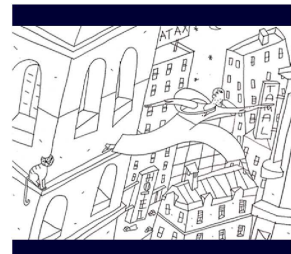
ANNEXE 1

Processus de création d'un film d'animation

(cf. site uneviedechat.crdp-lyon.fr)

	<p>À partir du scénario (histoire rédigée avec les dialogues d'un film), un découpage de l'histoire est réalisé en images : c'est le « scénarimage » ou « story-board ».</p> <p>Ce document s'apparente à une bande dessinée : chaque image représente un plan du film dans un cadrage précis. Un plan est une suite continue d'images enregistrées par la caméra au cours d'une même prise.</p> <p>Diverses indications accompagnent chaque plan : dialogues, bruitages, durées, actions des personnages ou encore mouvements de caméra.</p>
LE SCENARIMAGE	

	<p>Ces fiches techniques permettent à l'animateur d'assimiler le dessin de référence réalisé pour chaque personnage.</p> <p>Elles lui permettent de se mettre au diapason des modèles imaginés par le créateur graphique : proportions, détails du visage, formes des bouches (lorsqu'il y a des paroles), vêtements, attitudes-clés, objets associés... L'animateur est ainsi en mesure d'analyser les personnages sous différents angles et s'inspirer de leurs expressions. Au final, tous les animateurs travaillent à l'identique. Aucune différence !</p>
DES MODELES	

	<p>Plus complet que le scénarimage, le 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... D'autres feuillets comportent des indications sonores décryptées se rapportant aux dialogues, aux bruitages ou à la musique. Le lay-out définit l'action de la scène dans son décor. Il y a autant de pochettes de lay-out que de plans.</p> <p>Décrypter : déchiffrer et traduire en nombre d'images des sons enregistrés comme les dialogues, le tempo musical ou les bruitages.</p>
LE LAY-OUT	



L'ANIMATION

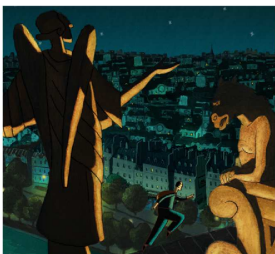
À partir des indications du lay-out et de la bande sonore enregistrée à l'avance et décryptée, l'animateur donne vie aux personnages du film. Ce travail s'opère sous contrôle du réalisateur qui lui précise les intentions et le jeu. En plaçant des feuilles d'animation sur une table lumineuse, l'animateur réalise des séries de dessins en tenant compte de la position précédente du personnage observé par transparence. Il établit des phases clef avant de développer les mouvements. Une règle à ergot, maintient avec précision les feuilles.

Chaque mouvement est décomposé en un certain nombre de dessins. Pour recréer l'illusion du mouvement, il faut 24 images par seconde. Souvent un dessin est filmé deux fois, ce qui fait 12 dessins par seconde. Chaque seconde représente alors 24 positions différentes du personnage. Généralement la décomposition se fait à raison de 12 dessins par seconde. Les mouvements des personnages sont ensuite testés sur un logiciel spécifique. L'animateur travaille avec un intervalliste qui l'aide à dessiner les phases intermédiaires.



LA COLORISATION

Une fois testés, les dessins d'animation sont ensuite numérisés. Les personnages du film sont alors mis en couleur suivant une gamme de teintes réalisée par la coloriste et répertoriée dans un nuancier informatique de référence. Comme pour les décors, une trace manuelle vient s'ajouter sur les personnages colorisés afin de leur donner l'originalité graphique voulue par le directeur artistique.



LES DECORS

Les décors passent d'abord par une étape de recherche puis évoluent par phases. L'artiste-décorateur doit posséder une très bonne maîtrise du travail à la craie. Le décorateur traite chaque lieu, intérieur et extérieur, où se déroulent les actions du film. Il tient compte du cadrage défini par le réalisateur.



LES EFFETS SPECIAUX

Chaque décor à la craie est numérisé. Depuis son ordinateur et grâce à un logiciel adapté, l'infographiste réaligne les couleurs par rapport au décor original. Il retravaille chaque décor pour lui donner sa vraie dimension cinématographique. Il retravaille chaque décor pour lui donner sa vraie dimension cinématographique. Le technicien des effets spéciaux peut animer numériquement certaines parties du décor. Par exemple le mouvement de l'eau, la neige, etc.



LE COMPOSITING

Le compositing est l'association informatisée de plusieurs traitements réalisés sur une seule image. Autrefois, lorsque les films se faisaient avec des caméras, on parlait de tournage. Ces traitements se superposent à la manière de différentes strates finalisant ainsi chaque image du film : décor avec ses effets spéciaux particuliers, personnages animés qui s'y déplacent, effets d'ombre et de lumière, avant-plans (overlay), arrière-plans (underlay)...



LE MONTAGE

Une fois le compositing terminé, le monteur se met à l'œuvre sous la responsabilité du réalisateur. Son travail consiste à enchaîner dans un ordre chronologique tous les plans et à donner le bon rythme au film. Il utilise pour cela un banc de montage informatique. Il affine l'enchaînement des plans et synchronise sons et images. La bande sonore finale est constituée de multiples éléments comme : voix, musique, bruitages, sons d'ambiances et effets sonores. Synchroniser : mettre en concordance les images et les sons.

*_*_*

ANNEXE 2

Les personnages du film

(Cf. ressources : site <http://www.les-ecrans.org>)

<p>DINO : le chat Age : indéterminé. Sexe : mâle. Signes particuliers : Il passe ses journées chez une commissaire de police. La nuit, il aide un voleur à accomplir ses larcins. Cet animal a la mauvaise manie de planter ses griffes dans les mollets de ceux qui le contrarient. Son souffre-douleur est un petit chien extrêmement bruyant.</p>
<p>ZOÉ : Age : sept ans. Sexe : féminin. Signes particuliers : fille de Jeanne, la commissaire de police. Elle adore son chat qui lui rapporte des lézards dont elle fait la collection. Depuis la mort tragique de son père, abattu par le gangster Victor Costa, elle reste muette, emmurée dans son chagrin. Seul le chat parvient à la consoler en se blottissant dans ses bras. Malgré tout, ce drame ne lui a pas enlevé sa détermination, sa curiosité et son courage.</p>
<p>NICO : Age : 38 ans. Sexe : masculin. Signes particuliers : cambrioleur doué d'une très grande habileté. « Aussi souple qu'un chat », dit-on. Il n'utilise aucune arme et agit toujours sans violence, à l'insu de ses victimes, avec beaucoup d'élégance. Le chat et lui partagent une grande amitié et complicité. Sa rencontre avec Zoé va lui permettre de changer de statut.</p>
<p>JEANNE : Age : 35 ans. Sexe : féminin. Signes particuliers : commissaire de police débordée, mère inquiète pour sa fille, Zoé. Elle vit seule avec elle depuis le décès de son mari. Le gangster responsable de leur malheur hante constamment son esprit. Comme si cela ne suffisait pas, elle est également chargée d'arrêter le cambrioleur qui, en compagnie d'un chat, est responsable de nombreux vols de bijoux.</p>
<p>CLAUDINE : la nourrice Age : 42 ans. Sexe : féminin. Signes particuliers : nounou de Zoé, elle apporte aide et soutien à Jeanne qui en a bien besoin. Cette femme pleine de bon sens amène un peu de stabilité et de tranquillité dans cette maison fortement éprouvée par le drame. A tendance à utiliser en trop grande quantité un parfum très odorant, ce qui fait éternuer le chat. Par ailleurs fiancée de Victor Costa...</p>
<p>VICTOR COSTA : Age : 52 ans. Sexe : masculin. Signes particuliers : ennemi public numéro 1, gangster et chef de bande. Petit homme trapu et rondouillard, il est capable des pires colères. Ses hommes eux-mêmes ont peur de son caractère imprévisible. Il est obsédé par une imposante statue africaine à laquelle il s'identifie, ce qui dénote un certain complexe d'infériorité concernant sa taille.</p>
<p>LES GANGSTERS : Age : indéterminé. Sexe : masculin. Signes particuliers : Monsieur Bébé, Monsieur Grenouille, Monsieur Patate, Monsieur Hulot. Noms de code des truands aux ordres de Costa. Font de la bêtise un mode de vie. Régulièrement regroupés sous le terme générique de « bande de crétins » par leur chef.</p>
<p>LUCAS : Age : 40 ans. Sexe : masculin. Signes particuliers : inspecteur de police sous les ordres de Jeanne. Il accompagne la commissaire dans toutes les enquêtes. Il a la patience du policier de terrain et accumule les indices qui serviront à sa patronne pour boucler les dossiers.</p>

ANNEXE 3

La structure du récit - quelques éléments

Les grandes étapes de la trame narrative :

1. Situation initiale : le décor est planté, le lieu et les personnages introduits et décrits
2. Complication : perturbation de la situation initiale
3. Péripéties - Actions : étapes franchies par les personnages pour résoudre la perturbation
4. Résolution : conséquence des actions
5. Situation finale : résultante de la résolution, équilibre final

Une vie de chat		
Situation initiale	La double vie du chat	Dino le jour Dino la nuit
Complication	Zoé en danger	Zoé repérée Zoé livrée à Costa Zoé prisonnière
Développement de l'action : péripéties	Grand bandit contre petit voleur	Victor Costa Nico
Résolution	Duel dans le ciel de Paris	Le duel Costa Nico La fin de Costa
Situation finale	Le petit voleur s'est racheté	Zoé raconte Le bonheur Nico Jeanne Zoé

*_*_*

ANNEXE 4

LIRE DIRE ECRIRE : Le genre policier

1. Intérêts didactique et pédagogique:

Le genre policier favorise le débat interprétatif, associant compréhension, lecture et oral. Les inférences sont fortes : les indices, par exemple, qui conduisent souvent à des fausses pistes doivent nécessairement être interprétés et réinterprétés par le lecteur.

Comme le souligne Yves Reuter (« Les paralittératures » : problèmes théoriques et pédagogiques, Pratiques, N° 50, Les paralittératures, juin 1986), le genre policier présente des avantages :

- la facilité et la lisibilité des textes permettent à des enfants qui apprennent à lire d'entrer dans la lecture longue,
- leurs personnages, très typés, présentent des noms, des traits physiques et psychologiques fortement liés, ce qui les rend facilement identifiables,
- leur style évident et stéréotypé permet de nommer quelques grands procédés littéraires (par exemple la comparaison, ou la métaphore).

A ces avantages, s'en ajoutent d'autres :

- les modes énonciatifs utilisés : les dialogues dans la narration, les niveaux de langue ;
- les emprunts à d'autres genres comme le conte ou le fantastique ;
- des extraits pouvant prêter à une théâtralisation pour renforcer la compréhension des inférences : les émotions des personnages, l'ambiance ;
- en écriture, des procédés plus faciles à reprendre qui permettent de construire un premier référentiel qui sera nécessaire pour lire la littérature et les œuvres qui s'affranchissent des modèles ou les transgressent

2. Des situations pour lire et écrire en lien avec le dispositif Ecole et cinéma :

Des procédés communs	LIRE	ECRIRE
Les mécanismes du suspens	Anticiper, mémoriser, résumer (repérer les points d'attente, de suspense) Repérer les phrases ou phases clés qui font monter le suspens.	Repérer les mécanismes du suspens en faisant un plan de l'itinéraire de l'assassin et de sa victime Réécrire : donner davantage de suspens à un extrait qui en a peu Ecrire un texte, une légende à partir d'une illustration qui représente un temps de suspens fort, un temps arrêté, une image d'un film
La ville, des lieux	Identifier les caractéristiques des lieux qui explicitent ou infèrent des informations nouvelles sur la narration	Décrire un lieu en lui conférant une caractéristique du roman policier : le lieu du crime, du vol ; un lieu de l'enfermement ; un lieu qui fait peur etc...
Les jeux d'ombres et de lumières	Comprendre : dessiner l'extrait choisi d'un texte où les jeux d'ombres et de lumière participent à une atmosphère Comparer avec des procédés cinématographiques ou avec des illustrations d'albums Analyser les couleurs utilisées avec les albums d'Yvan Pommaux : * <i>Le grand sommeil</i> * <i>Lilas</i> * <i>John Chatterton détective</i>	Ecrire un texte court à partir d'une illustration où les effets d'ombres et de lumières sont importants pour créer une ambiance, un effet sur le lecteur (créer des émotions : peur, surprise ...)

<p>Le point de vue :</p> <ul style="list-style-type: none"> - de l'enquêteur - de la victime - du témoin ... <p>Le champ / contrechamp</p>	<p>Adopter des points de vue qui nécessitent une lecture interprétative.</p> <p>Identifier de quel point de vue sont perçus les événements</p>	<p>Faire écrire à partir du point de vue d'un autre personnage existant ou nouveau</p> <p>A partir d'illustrations muettes (cf. albums d'Y. Pommaux) : création de bulles (monologues, dialogues), de didascalies (indications de scénographie), de bruits (texte graphique) en cohérence avec le récit.</p>
<p>Les stéréotypes</p> <p>Les structures formelles</p>	<p>Repérer les structures formelles et des stéréotypes, des personnages prototypiques du genre</p> <p><i>Tirez pas sur le scarabée</i> de Paul Shipton</p> <p><i>Touchez pas au roquefort !</i> de B. Stone</p>	<p>Rédiger des portraits (de l'enquêteur, extrait de la biographie d'un des personnages etc.)</p> <p>Créer un jeu de cartes parmi lesquelles figurent un détective, un criminel, un mobile, une arme, des suspects, des indices</p> <p>Produire un texte court avec ces cartes, ou un titre d'histoire, un sommaire des titres de chapitres, un événement ...</p>

3. La lecture en réseau avec d'autres domaines disciplinaires

Le travail de lecture en réseau permet de répondre à trois objectifs :

- il permet l'éducation d'un comportement de lecture spécifique : mise en relation des textes et autres références culturelles et artistiques déposés dans la mémoire culturelle de l'élève, dans le parcours d'éducation artistique et culturelle de l'élève
- il permet de construire et de structurer la culture qui en retour alimentera la mise en relation
- il permet enfin, en tant que dispositif multipliant les voies d'accès à une œuvre d'y pénétrer avec plus de finesse, d'y découvrir des territoires autrement accessibles, d'éclairer des zones autrement laissées dans la pénombre.

Des pistes :

<p>Pour assurer une logique de regroupement des ouvrages</p>	<p>Varié le choix et le niveau de lecture :</p> <ul style="list-style-type: none"> - roman d'énigme, d'enquête - roman noir - roman de suspens, thriller
<p>Pour entrer dans le genre policier</p>	<p>Observer dans un corpus donné d'éléments significatifs du paratexte : titres de l'histoire et titres de chapitres, illustrations, texte de présentation de la quatrième de couverture en particulier</p> <p>Analyser des premières pages de différents ouvrages : mettre en évidence des repères, des choix narratifs : qui parle ? De quel point de vue sont perçus les événements ? Comment sont données les informations sur l'époque, les lieux, les personnages ? Y a-t-il une présentation du lieu, des personnages, d'une atmosphère ...</p>
<p>Pour approfondir</p>	<p>Approfondir la lecture des premières pages : point de vue du narrateur, ce qu'on sait de lui, dans quel ordre apparaissent les événements ...</p> <p>Ecrire des débuts, des fins</p>

Bibliographie

Le genre policier

Liste de référence des œuvres de littérature de jeunesse pour le cycle 3

Auteur	Titre	Editeur	
Berna, Paul	Le cheval sans tête		Romans et récits illustrés
Boileau, Pierre - Narcejac, Thomas	La villa d'en face	Bayard jeunesse	Romans et récits illustrés
Drozd, Irina	Un tueur à ma porte	Bayard jeunesse	Romans et récits illustrés
Ferdjouxh, Malika	Minuit-Cinq	L'École des loisirs	Romans et récits illustrés
Irish, William	Une incroyable histoire	Syros jeunesse	Romans et récits illustrés
Kästner, Erich	Emile et les détectives (nouvelle traduction)	Hachette jeunesse	Romans et récits illustrés
Klotz, Claude	Drôle de samedi soir !	Hachette jeunesse	Romans et récits illustrés
Villard, Marc	Les doigts rouges	Syros jeunesse	Romans et récits illustrés
Bernard, Frédéric	La reine des fourmis a disparu	Albin Michel jeunesse	Albums
Stone, Bernard	Touchez pas au roquefort !	Gallimard jeunesse	Albums

Autres œuvres de littérature jeunesse

Auteur	Titre	Editeur	
Pommaux Yvan	Une enquête de John Chatterton,	l'École des loisirs	Albums
Pommaux Yvan	Le grand sommeil : une enquête de John Chatterton	L'école des loisirs	Albums
Pommaux Yvan	John Chatterton détective	L'école des loisirs	Albums
Daenickx Didier	La fête des mères	Syros	Romans et récits illustrés
Daenickx Didier	Le chat de Tigali	Syros	Romans et récits illustrés
Loncke Aurélien	La bande à Grimme	L'école des loisirs	Romans et récits illustrés
Loncke Aurélien	La bande à Grimme et les magiciens du monde,	L'école des loisirs	Romans et récits illustrés
Thies Paul	Un printemps vert panique	Rageot	Romans et récits illustrés

Sitographie :

<http://www.ricochet-jeunes.org>
<http://www.cndp.fr/crdp-creteil/telemaque/>
<http://lajoieparleslivres.bnf.fr>
<http://www.lietje.fr/>

4 .Des situations pour travailler la langue

L'analyse du travail de la langue, de l'écriture se construit à partir de : l'importance du dialogue, des différences de registre de langue, du vocabulaire qui sont autant de points pouvant faire l'objet d'éclairages sur la compréhension et d'appropriation du genre en situation de réception et de production.

Des situations pour développer l'acquisition du vocabulaire : Des connaissances et des compétences (programmes 2008)

- acquérir du vocabulaire
- maîtriser le sens des mots
- travailler les familles de mots
- utiliser le dictionnaire

Objectif spécifique sur le genre policier en vocabulaire associé à l'éducation artistique (Arts visuels, dispositif Ecole et cinéma) :

Travailler sur les niveaux de langue ; les familles de mots ; le champ lexical

Pour que les mots soient disponibles, les mobiliser en situation de réception et de production pour se les approprier.

Réception orale Compris à l'oral	Réception écrite Compris à la lecture
Production à l'oral Raconter, décrire, expliquer, évoquer Exprimer ses perceptions, ses émotions, ses sentiments Echanger et débattre	Production écrite Ecrits quotidiens, écrits spécifiques

Une entrée : Le champ lexical

- relever les termes se rapportant au genre policier
- les expliciter et les classer
- les mobiliser pour écrire (écrire un début, une fin d'un récit policier, un événement, introduire un nouveau personnage ...)

Le genre policier – Au fur et à mesure des séances, compléter un champ lexical

Noms			Adjectifs	Verbes	Expressions
Soupçon	Détective	Enquête	Coupable	Commettre	Mener une enquête,
Suspect	Enquêteur	Assassinat	Innocent	Enquêter	un interrogatoire
Alibi	Voleur	Chantage	Suspect	Suspecter	Opérer (synonyme de
Indice	Empreinte	Planque	...	Interroger	faire, d'agir)
Complice	Interrogatoire	(niveau de		Témoigner	Mettre la main sur un
Arrestation	Coupable	langue		Déduire	suspect
Mobile	Flair	familier		Accuser	Avoir du flair
Coupable	Effroi	Fouille ...		Poursuivre ...	Relever des empreintes

Une autre proposition : « Ecrire une histoire qui fait peur »
Séances de vocabulaire (champ lexical sur la peur) et d'écriture :

1. Séances sur la maîtrise du vocabulaire : Préparation d'une écriture ou d'une réécriture, rédiger des notes préparatoires

Séance 1 Activité : Chercher des mots qui évoquent la peur. Présenter les sous forme de liste : nom/adjectif/verbe

Séance 2 Activité : Séance suivante, nouvelle consigne : se centrer sur une des trois catégories et demander aux élèves de ranger ces termes allant d'une petite peur à une grande peur pour constituer une échelle graduée des termes.

Exemple : Terreur-panique-peur, frayeur- frousse, trouille – crainte- inquiétude

2. Séance(s) sur l'écriture : transfert et mobilisation des acquisitions en vocabulaire dans une production d'un écrit

Activité : écrire une histoire qui fait peur



Consigne : *Racontez l'histoire de ce personnage : votre histoire commence avec cette image. Pour la fin vous avez le choix.*

Ce support peut être aussi une image d'un film découvert avec la classe.

Contribution de **Laurence ROCHE-THEVENET**
PEMF Chargée de mission Maîtrise de la Langue

*_*_*

ANNEXE 5

LIRE L’AFFICHE DU FILM Une vie de chat

Eduquer l’œil

1. Approche sensible

Quelques entrées pour solliciter l’imaginaire ou les souvenirs des élèves :

- Qui est ce chat ?
- Où est-il ?
- Que fait-il ?
- Que regarde t-il ?
- Aimeriez- vous courir sur les toits comme eux, la nuit ?
- ...

2. Approche raisonnée

La composition

- C’est est une image construite (≠ d’une photo) en deux parties horizontales à peu près égales jouant sur des contrastes de formes et de couleurs mettant en évidence la tête du chat se détachant sur la lune et le titre en évidence jaune sur fond noir.
- L’organisation des différents éléments amène l’œil à se déplacer pour découvrir progressivement chaque élément de l’image et ainsi en dégager du sens. (Ex : l’œil part du chat , passe par l’arrondi du croissant de lune et celui de la gargouille pour arriver au titre et remonter par la Tour Eiffel pour suivre le croissant de lune, la queue du chat et arriver sur le personnage noir qui nous permet de repérer la petite fille.
- L’ambiance est mystérieuse : malgré les éléments facilement reconnaissables, le lien entre eux et le thème de l’histoire est peu perceptible.
On pourra comparer avec des affiches de films fantastiques pour trier les éléments du réel, les éléments du fantastique



On repèrera la **place de l’écrit**

Le titre

- Intégré à l’image, en capitales d’imprimerie, la **taille** des lettres varie selon les mots (les lettres des mots « vie » et « chat » sont plus grandes que les autres)
- La typographie (très droite) et la couleur des lettres (jaune en contraste sur l’arrière plan noir).
- La typographie et la forme du titre font référence au graphisme des années 50 des films noirs ou des polars. Comparaison avec d’autres affiches

La forme



- Comparaison avec une autre affiche du film : les ressemblances, les différences les effets.



Le texte

- Un bandeau d'écrits blancs, formé de petits caractères, situé sous le titre apporte les références relatives à l'équipe technique et aux des sponsors du film
- Entre ce bandeau et le titre les deux noms des réalisateurs, Jean-Loup FELICIONI et Alain GAGNOL sont mis en évidence dans la même typographie que celle du titre
- Située en haut, à gauche, l'étiquette (FOLIMAGE) représente le logo du producteur.
(→ possibilité de travailler sur la notion de logo).

Les plans

Au premier plan

- Le chat, aux aguets, se tient debout sur un animal étrange, fantastique. Il observe.
→ La mise en valeur du chat en fait le personnage principal de l'affiche.
- La silhouette du chat est composée à la fois des **lignes droites** (forme et traits du visage, oreilles, pattes) et de **lignes courbes** (dos, queue, cuisses).
- L'élément sur lequel se trouve le chat est composé majoritairement courbes et obliques, avec deux lignes horizontales en contraste avec les lettres droites du titre.

Au second plan :

- Le décor de la ville en ombres chinoises à mi-hauteur de l'image, annonce le contexte du récit. La silhouette de la Tour Eiffel plante le décor précisément à Paris.
- Une succession de lignes droites plus ou moins longues, plus ou moins épaisses, plus ou moins obliques et parallèles représentent les toits et les cheminées de la ville.
→ rappel de décors d'illustrations d'albums (*Une nuit, un chat...* Yvan Pommaux)
- La notion de profondeur est donnée par la superposition des **plans** et la **taille** relative des éléments de l'image.
- La présence de deux personnages (une petite fille et un homme) courant sur les toits est singulièrement représentée :
 - ils ne sont pas en ombres chinoises
 - leur taille est disproportionnée par rapport aux cheminées

	<p>A l'arrière plan</p> <ul style="list-style-type: none"> • La lune démesurée de forme croissante occupe l'espace du ciel avec quelques étoiles stylisées. Ses contours flous contrastent avec la netteté du chat et de la ville. <p style="text-align: center;">Le cadrage</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le bord droit de l'affiche est fermé par le support de la gargouille. • Le bas de l'affiche est fermé par des lignes de texte. • Seul le bord gauche et le haut de l'affiche invitent l'œil à sortir du cadre. • Le chat et la gargouille sont cadrés en gros plan. La taille des éléments, la superposition des plans mettent en évidence la profondeur.
<p>La matière</p>	<p>Plus difficile à observer sur une reproduction.</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'effet du halo de la lune est produit par le contour flou contrastant avec celui très net de la tête du chat. • Selon la qualité de la reproduction ou de l'image virtuelle, on pourra distinguer des petits traits droits orientés représentant la fourrure du chat.
<p>La couleur</p>	<p>Colorisation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Une multitude de couleurs présentes que l'on peut nommer : des bleus, des verts, des orangés, des rouges, des gris, un jaune, un noir, un blanc. • Le personnage du chat (bleu vert noir) apparaît par contraste de coloration avec la couleur (blanc, bleu, gris clair) de l'arrière plan. • Un jeu sur les couleurs complémentaires (les bleus et les orangés, les verts et les rouges) met en valeur les personnages du chat et de la petite fille. <p>Valeur</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le bleu du ciel est dégradé. Il s'agit de la valeur du bleu. La valeur du bleu est augmentée par ajout de blanc. • Un effet de halo de lumière est produit par des dégradés de bleus <p>Intensité</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les couleurs du ciel apparaissent ternes car elles sont baissées en intensité par ajout de leur complémentaire. • La limite entre les toits et le ciel est renforcée par un contraste entre les couleurs vives du bas de l'image (noir et jaune du texte) et les couleurs plus ternes du haut de l'image.

*_*_*

ANNEXE 6

ANALYSE D'UNE SEQUENCE : Dino la nuit (extrait)

C'est le moment où Dino quitte la maison de Zoé pour se rendre chez Nico. Il emprunte un muret qui se situe entre les deux maisons.

Le passage du chat sur le muret, est la mise en place d'un trait d'union entre le monde de Zoé et celui de Nico. Cette scène reprise plusieurs fois dans le film, est un lien entre les deux histoires qui se déroulent parallèlement puis qui s'entrecroisent.

Timing	Descriptif	Analyse des points de vue
1 8'02	Dans la cuisine de Jeanne et Zoé. Zoé et Jeanne sont au centre de l'image et regardent le chat, Dino, qui est au 1er plan mais pas entier. Il saute sur le rebord de la fenêtre et sort du champ par la gauche. Zoé lui dit au revoir d'un signe de main. Jeanne parle et se questionne sur les déplacements du chat.	Regard frontal en plan d'ensemble sur les personnages. Le chat n'est pas entier. Il va de l'intérieur vers l'extérieur et sort du cadre par la gauche.
2 8'08	Dino est sur le rebord de la fenêtre. Il tourne la tête et son regard passe de l'intérieur à l'extérieur. Dino saute dans le jardin, longe le mur et saute dessus	On voit le chat de dos en entier dans le cadre inférieur de la fenêtre ainsi qu'un pot de fleurs. Ce plan est en contrechamp de la scène précédente et nous voyons ce que voient Zoé et sa maman. Plongée par rapport au jardin. Contraste de lumière Le chat s'éloigne et devient plus petit. Multiples obliques
3 8'16	L'extérieur, le muret du jardin, la ville, la nuit (éclairage des fenêtres) Déplacement du chat pas à pas sur le muret de la gauche vers la droite jusqu'à l'endroit où le feuillage d'un arbre cache le mur.	Plan d'ensemble en plongée sur le chat de ¾, et le paysage Accumulation de masses et de lignes obliques qui s'entrecroisent

<p>4 8'23</p>	<p>Dino continue son déplacement sur le muret. Il est aux aguets (oreilles et queue dressées, regard scrutant devant lui). Trois oiseaux rentrent dans le champ par la gauche et se déplacent vers la droite Dino tourne la tête face à nous On voit alors le chat de $\frac{3}{4}$ de profil avec sa tête de face. Il porte son regard vers le bas.</p>	<p>On suit Dino de gauche à droite en oblique montante, de profil en contre-plongée, en plan rapproché Le chat est au premier plan : rapport de taille entre l'immeuble et le chat.</p>
<p>5 8'26</p>	<p>Dans la cour d'une maison un petit chien gesticule, saute et aboie lorsque Dino passe sur le muret. Son ombre démesurée accentue l'effet.</p>	<p>On voit le chien en plongée et son ombre fait le lien en diagonale avec la patte du chat en gros plan. On est dans la posture du chat et en contrechamp avec la scène précédente.</p>
<p>6 8'30</p>	<p>Dino regarde le chien d'en haut et plisse les yeux.</p>	<p>Gros plan frontal sur la tête du chat</p>
<p>7 8'33</p>	<p>Le chien reçoit une mule envoyée avec énergie qui l'aplatit contre le mur. Effet burlesque qui se reproduit plusieurs fois et finit par être attendu : running gag</p>	<p>La mule arrive très vite dans le cadre par la gauche en grossissant. Le ballon est projeté de droite à gauche. La patte du chat est immobile</p>
<p>8 8'36</p>	<p>Dino reprend son déplacement après s'être redressé. Il porte son regard devant lui vers la droite du cadre.</p>	<p>Même cadrage que dans la scène 4. Dino sort du cadre en haut à droite</p>
<p>9 8'39</p>	<p>Déplacement de Dino derrière une palissade.</p>	<p>2 plans qui se superposent : Dino passe derrière la palissade. Gros plan.</p>

<p>10 8'43</p>	<p>Une fenêtre est ouverte. On voit la ville. Dino apparait en passant la tête par la fenêtre et regarde à l'intérieur.</p>	<p>Le spectateur est à l'intérieur. Le cadre est une partie de la fenêtre ouverte et la partie antérieure du chat apparait par la gauche.</p>
<p>11 8'45</p>	<p>Dans le séjour de Nico qui est assis dans son fauteuil et mange une boîte de conserves.</p>	<p>C'est un plan d'ensemble en légère plongée sur Nico au centre. C'est le contrechamp de la scène précédente.</p>
<p>12 8'48</p>	<p>Retour sur la vue 10 (8'43)</p>	<p>Même cadrage mais chat entier qui nous regarde en face et sort en bas à droite.</p>
<p>13 8'49</p>	<p>Dino saute à l'intérieur, chez Nico. Il va manger dans l'écuelle.</p>	<p>Même cadrage qu'en 11. Le chat apparait en bas au milieu et se dirige vers son écuelle à droite. A nouveau contrechamp de la scène précédente.</p>

*_*_*

ANNEXE 7

LES RESSOURCES

Le site arts et culture de l'inspection académique du Rhône
<http://www2.ac-lyon.fr/enseigne/arts-culture/>

Pour découvrir le film :

- Site d'accompagnement pédagogique du film : www.uneviedechat.crdp-lyon.fr
- <http://www.les-ecrans.org/wp-content/uploads/2013/02/Dossier-p%C3%A9dagogique-Une-vie-de-chat.pdf>

Pour découvrir le cinéma avec le dispositif Ecole et cinéma :

- Les enfants de cinéma / www.enfants-de-cinéma.com
- Le site image / www.site-image.eu

Pour découvrir le cinéma d'animation :

- Vidéos éducatives sur le cinéma d'animation : <http://www.onf.ca/selection/studiostopmo/>
- le cinéma d'animation à l'école primaire : <http://ww2.ac-poitiers.fr/ia17-pedagogie/spip.php?article1036>
- le cinéma d'animation : DVD, 2005 l'Eden cinéma SCEREN

Pour découvrir le genre policier :

- <http://www.ricochet-jeunes.org>
- <http://www.cndp.fr/crdp-creteil/telemaque/>
- <http://lajoieparleslivres.bnf.fr>
- <http://www.lietje.fr/>

Pour découvrir le point de vue au cinéma :

- *Le point de vue*, Joël Magny, 2001 les cahiers du cinéma/ les petits cahiers/ CNDP
- DVD *Le point de vue*, Alain Bergala, 2007 l'Eden cinéma, SCEREN

Pour découvrir l'univers sonore :

- Le son au cinéma / <http://ressources.acap-cinema.com/onglet-en-theorie-191.html>
- Une banque de sons / www.universal-soundbank.com
- Le truc, facile le cinéma !, DVD, 2012 Etoile cinéma, CNDP