



ÉCOLE ET CINÉMA 68

« Je sais bien que t'as pas buté l'autre imbécile !
Mais t'en a fait flinguer d'autres ! Si on rajoute à ça
le racket, la drogue, ça fait une jolie carrière quand même !
Les vingt ans que tu vas prendre, c'est un peu la médaille
du travail qu'on va te remettre... »

Jean-Paul Belmondo, Flic ou voyou (1979), écrit par Michel Audiard

Autour du film

- A. Jean-Loup Felicioli et Alain Gagnol, les réalisateurs
- B. Les studios Folimage
- C. Le film
 - 1. Fiche technique
 - 2. Synopsis
 - 3. Genèse du film
 - 4. Entretien avec Alain Gagnol
 - 5. Le jeu des références cinématographiques
 - 6. Le film policier

Les arts du langage

- A. Le travail préparatoire avant la projection
 - 1. Le titre
 - 2. L' affiche
- B. L'univers du film
 - 1. Le scénario
 - 2. Les personnages
 - 3. Les lieux
 - 4. Les objets
 - 5. Le vocabulaire
- C. L'approfondissement
 - 1. L'expression des émotions
 - 2. La compréhension de l'histoire
 - 3. Le résumé de l'histoire

Histoire des arts et pratiques artistiques

- A. Arts du visuel
 - 1. Les personnages
 - 2. Les décors urbains
 - 3. Les couleurs du film
- B. Arts du son
 - 1. Serge Basset, compositeur de la musique d' « Une vie de chat »
 - 2. L'animation et la bande sonore
 - 3. Pratiques artistiques
 - 4. La thématique du chat en musique
- C. Le cahier personnel d'Histoire des Arts

Ressources

- A. Le livret en ligne
- B. Les ressources des «Enfants de cinéma»
- C. Les fiches-élèves

Notes autour du film

A. Jean-Loup Felicioli et Alain Gagnol, les réalisateurs



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

Né en 1960 à Albertville, il fait les écoles des Beaux-Arts d'Annecy, Strasbourg, Perpignan et Valence. C'est en 1987 qu'il devient animateur au studio Folimage, basé à Bourg-lès-Valence, où il fait la rencontre d'Alain Gagnol, scénariste, écrivain et réalisateur de cinéma d'animation.

Né en 1967 à Roanne, **Alain Gagnol** étudie à Émile Cohl, à Lyon, où il se perfectionne d'abord dans la bande dessinée avant de s'orienter vers la réalisation de films d'animation. Il commence sa carrière au studio Folimage en 1988, un an après Jean-Loup Felicioli, comme animateur sur des séries éducatives pour l'enfance telles que *Le Bonheur de la vie*, *Ma petite planète chérie* ou *Mine de rien*. Alain Gagnol ressent vite l'envie de s'exercer à l'écriture de scénarios mais sans pour autant quitter le dessin. Cette ambition le mène ainsi à sa première collaboration avec Jean-Loup Felicioli en 1995 avec la réalisation de *L'Egoïste*. Depuis, ils ont coréalisé plusieurs courts-métrages et un long-métrage, *Une vie de chat*, sorti en France le 15 décembre 2010 et nominé à la 36^{ème} cérémonie des César.

Un style bien à eux

Dès leur première contribution, Alain Gagnol et Jean-Loup Felicioli imposent leur style. Un univers noir accompagné de dessins fantaisistes et très colorés, loin de tout réalisme et qui rappellent les traits de grands peintres tels que Modigliani, Matisse ou encore Picasso.

L'Egoïste (1995), leur premier court métrage, donnera la technique et le style utilisés dans la série produite par Canal+ et Arte *Les Tragédies minuscules*, dix épisodes de 3 min 30 qui traitent des petits riens de la vie et de la fausse banalité d'un quotidien poussé jusqu'à l'absurde. *Un couteau dans les fourchettes* raconte ainsi l'histoire d'un homme qui sombre peu à peu dans une paranoïa meurtrière constatant que sa femme a malencontreusement placé un couteau de cuisine dans le compartiment à fourchettes. Ce premier travail allie le dessin à un commentaire en off très littéraire: «Quels sont ces deux étrangers installés autour de mon nez et qui me servent à voir? Ils ne peuvent pas être mes yeux, non ! Mes yeux à moi ne m'auraient jamais laissé voir une chose pareille. Et pourtant l'évidence est là, et ce que je vois c'est bien un couteau rangé dans le compartiment des fourchettes.»

La collaboration entre les deux réalisateurs est le résultat d'une véritable rencontre dont l'influence mutuelle donne naissance à une œuvre unique en parfaite harmonie entre littérature et peinture. Les propos de Jean-Loup Felicioli témoignent ainsi de son travail d'adaptation quant au texte d'Alain Gagnol : «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...»

Après avoir participé à la réalisation d'un film de Jacques-Rémy Girerd, *La Prophétie des grenouilles* (2003), ils réalisent le court-métrage *Le Couloir* (2005) qui semble selon Alain Gagnol directement influencé par un des chefs-d'œuvre de la littérature, *Bartleby*, d'Herman Melville : «Comme chez les surréalistes, les fantasmes ont la même présence à l'image que le réel. Le ton est à la noirceur, mais personnages et décors resplendent de couleurs.»

Ce travail de réalisation à «quatre mains» crée ainsi une esthétique qui leur est propre, un tandem qui a su les mener au succès de leur premier long métrage *Une vie de chat*.

ALAIN GAGNOL / ROMANS :

Pire que terrible (2005) Magnard Jeunesse

Léon a peur (2005) Magnard Jeunesse

Axel et Joséphine (2004) Le Cherche Midi

La Femme patiente (2002) Le Cherche Midi

Est-ce que les aveugles sont plus malheureux que les sourds ? (2000) La Noire / Gallimard

Les Lumières de frigo (1997) Série Noire / Gallimard

M'sieur (1995) Série Noire / Gallimard

JEAN-LOUP FELICOLI / RÉALISATIONS :

Le Wall (1991) Prix spécial du jury au Festival National du Film d'Animation de Marly le Roy

Sculpture/Sculptures (1989) Prix du Public au Festival d'Annecy 1989 – Grand Prix au Festival de Prades - Prix Spécial du Jury au Festival de Trévise 1991, Italie

FILMOGRAPHIE COMMUNE :

L'Egoïste (1995) Prix du Court Métrage au festival Cinanima d'Espinho (Portugal) 1996 - Grand Prix au Festival National du Film d'Animation Marly 1996 - Préselection « César 1997 » - Prix du Court Métrage au Festival de Bourg en Bresse 1996 - Nommé pour le Cartoon d'Or 1997

Les tragédies minuscules (1998) Arte / Canal+ / CNC

Le nez à la fenêtre (2001) Arte / CNC - Prix à la qualité du CNC 2002

Le couloir (2005) Arte / CNC / Film Bilder - Prix du Jury du Court Noir au Festival Polar dans la Ville de Saint Quentin en Yvelines 2006 - Grand Prix aux Rencontres Internationales de Cinéma d'Animation de Wissembourg 2005.

Manvais temps (2006) Arte / CNC / Région Rhône-Alpes.

Une vie de chat (2010) Nominé pour le meilleur film d'animation aux César 2011 - Nominé pour le meilleur film d'animation aux Oscars 2012

A venir en 2015 *Phantom Boy* dont voici le synopsis: « Un mystérieux gangster défiguré blesse Alex, un inspecteur de police lancé à ses trousses. Immobilisé à l'hôpital, Alex se lie d'amitié avec Léo, un jeune malade de 11 ans qui possède la faculté de sortir de son corps. Comme un fantôme, invisible de tous, il s'envole et passe à travers les murs. L'infâme gangster défiguré menace la ville avec un virus informatique. Grâce aux pouvoirs extraordinaires de l'enfant, Alex reprend son enquête. »

B. Les studios Folimage



Né en 1952, Jacques-Remy Girerd est le fondateur du studio Folimage créé en 1981, à Bourg les Valence, un lieu entièrement dédié à l'animation. Dialoguiste, auteur et compositeur de chansons, il est également initiateur de l'école de la Poudrière créée en 1999, du Festival d'un jour et de la Résidence d'artistes de Folimage. Il a également publié quelques ouvrages édités chez Hachette, Milan, Casterman, Gallimard. Depuis 1978 Jacques-

Rémy Girerd écrit et réalise des films d'animation. Aujourd'hui plus d'une centaine de films portent sa griffe avec notamment *L'Enfant au grelot* (1987), *La Prophétie des grenouilles* (2003) ou *Mia et le Migou* (2008) qui obtient l'Oscar européen du meilleur film d'animation. Egalement producteur d'*Une vie de chat* il vient d'achever la réalisation d'un troisième long métrage, *Tante Hilda* sorti le 12 février 2014.

« Folimage, c'est un studio de films d'animation, un centre de création image par image où presque tout est possible, un lieu magique qui s'est construit petit à petit grâce à la volonté, le talent, et l'imagination d'une centaine d'artistes et de techniciens. C'est une fabrique bourrée d'audaces, de tubes de couleurs, d'ordinateurs raisonnables, de mine de plomb, de taille-crayons, de plateaux illuminés, de caméras amicales, de sujets en pâte à modeler, de petits mouvements tendres et sincères, d'éclats de rire, de coups de fil, de coups durs et de coups de foudre. C'est un label mondialement reconnu et une volonté indéfectible de produire des films de qualité depuis plus de trente ans. » Jacques-Remy Girerd



Le témoignage de Marie-Pierre Hauwelle, gouacheuse à Folimage :

« Je suis Marie-Pierre Hauwelle, gouacheuse à Folimage, et j'ai travaillé sur *Une vie de chat*.

Mon métier se divise en plusieurs étapes de travail :

Tout d'abord, je reçois les plans sur lesquels je vais travailler durant la semaine.

Le plan se trouve dans une pochette numérotée avec une nomenclature très spécifique, car un long métrage, c'est des centaines de personnes qui travaillent main dans la main.

Cette pochette va passer 5 étapes de productions différentes.

- Le lay-out
- l'animation
- l'assistanat
- la gouache
- le compositing.

Le lay-out est la préparation du travail d'animation avec le placement des personnages dans l'espace, dans les décors (qui sont faits en parallèle)...

L'animation consiste à faire les pauses clés des personnages. C'est à dire, créer le mouvement.

L'assistanat consiste à créer les intervalles entre les dessins clés des animateurs, ainsi qu'à mettre au propre leurs dessins. Il permet donc de fluidifier le mouvement.

La gouache est l'étape où l'on crée les lumières, les textures et où l'on met en couleur tous les dessins.

Le compositing consiste à mettre ensemble tous les éléments qui constituent le plan. Le compositeur pose les différents niveaux de personnages sur les décors. C'est lui aussi qui rajoute les effets spéciaux comme les flammes, l'eau et même la lumière parfois.

Dans la pochette du plan, j'ai à ma disposition le cadre, une photocopie du décor, la feuille d'exposition et les différents niveaux d'animation.

La première étape de mon travail est de créer les lumières sur les personnages.

Pour cela, j'ai une indication de l'animateur sur chaque dessin du plan.

Sur ma table lumineuse, je crayonne donc mes lumières sur une feuille vierge. Sur certains dessins complexes, je peux passer jusqu'à une heure de travail ! Car il ne s'agit pas de faire n'importe quoi et de crayonner dans tous les sens, il faut que la texture se ressemble d'une image à l'autre pour que cela soit beau à l'écran une fois gouaché.

Je crayonne donc dans le sens d'où vient la lumière selon l'indication du réalisateur.

Mais il y a une chose bien étrange dans mon travail, je crayonne avec un crayon gris pour faire de la lumière... En effet, il faut que la texture soit bien opaque à l'endroit d'où vient la lumière, pour créer un beau dégradé. Nous utilisons donc des crayons qui recouvrent bien le papier. Tout en sachant que ce gris, un peu morose, deviendra sur l'ordinateur une belle couleur lumineuse.

Une fois que j'ai répété cette étape sur tous les dessins du plan, je peux passer à l'étape suivante, la numérisation du plan.

Je dois donc scanner sur l'ordinateur tous les dessins, ceux créés par les animateurs et assistants, et ceux que je viens de faire moi-même. Mais tout cela avec des indications bien précises sur la résolution et le cadre, car tous les plans n'ont pas la même taille. On choisit le cadre en fonction des détails de l'action et de la taille du dessin.

Par exemple, pour un gros plan, on prendra un petit cadre, afin de ne pas avoir à dessiner trop grand sur toute la feuille. A contrario, pour un plan large, on utilisera un grand cadre pour mettre le maximum de détails dedans.

Maintenant que mes dessins sont scannés, je peux les nettoyer.

C'est une étape importante car c'est elle qui va rendre la feuille transparente et ainsi permettre aux personnages de se superposer.

Quand tout ceci est enfin propre, je peux me mettre à gouacher les dessins.

Je colorie selon un modèle bien précis qui a été conçu par la coloriste en chef, avec la validation des réalisateurs.

Je dois donc, dessin après dessin, mettre en couleur les différents personnages sur les différents niveaux.

Une fois que le niveau de couleur sombre est posé, je vais appliquer les crayonnés que j'ai faits pour mettre la lumière et la texture.

Et lorsque toutes ces étapes de mon travail sont terminées et validées par la chef coloriste et les réalisateurs, le plan peut aller dans les mains du compositeur pour terminer sa course folle ! »

VOIR le diaporama des étapes du travail de Marie-Pierre Hauwelle :

<https://www.ac-strasbourg.fr/reserve/ecole68/textes-reglementaires/action-culturelle/ecole-et-cinema/>



C. Le film

1. Fiche technique

Réalisation : Jean-Loup Felicioli et Alain Gagnol.

Scénario : Alain Gagnol.

Dialogues : Jacques-Rémy Girerd et Alain Gagnol.

Création graphique et chef décorateur : Jean-Loup 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 Wiblé : une vieille dame .

Distribution : Gébéka films.

2. 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 habileté. Jeanne, la commissaire de police, est sur les dents. Elle doit à la fois arrêter l'auteur de nombreux vols de bijoux, et s'occuper de la surveillance du Colosse de Nairobi, une statue géante convoitée par Costa, le criminel responsable de la mort de son mari policier. Depuis ce drame, la fillette ne dit plus un mot. Les événements vont se précipiter la nuit où Zoé surprend Costa et sa bande. Une poursuite s'engage, qui durera jusqu'au matin, et qui verra tous les personnages se croiser, s'entraider ou se combattre, jusque sur les toits de Notre-Dame...

3. Genèse du film

La création d'un film d'animation est souvent très longue et durant les étapes successives de la réalisation le projet initial se modifie et évolue au fil des tests et des dessins. *Une vie de chat* compte sept cent soixante-neuf plans, et presque autant de décors.

Il a été mis en production début mai 2007 (après deux ans d'écriture et de travail en amont pour convaincre les partenaires financiers). On dit qu'un chat a sept vies, *Une vie de chat* en a vécu trois différentes, trois versions du film dont la première était plus noire et plus violente, la seconde plus burlesque. La version définitive entremêle les deux versions précédentes.

Alain Gagnol étant auteur de romans noirs et Jean-Loup Felicioli un grand amateur de polar au cinéma, le choix de se diriger pour ce premier long métrage vers le film policier pour adulte fut, au premier abord, une évidence pour ces deux jeunes réalisateurs. Mais la fragilité du scénario et les réticences des diffuseurs à produire un dessin animé pour adultes les conduisit à se réorienter vers un public jeune. C'est alors que le personnage de Dino est né, un chat qui mène une double vie en passant d'une maison à une autre.

Pour Alain Gagnol: «Faire un film noir pour enfants est aussi une démarche originale qui rendait le projet d'autant plus passionnant.» La version définitive du film offre ainsi une intrigue destinée à la fois aux enfants et aux adultes grâce au personnage du chat qui réunit deux univers: l'univers de l'enfance avec le personnage de Zoé et celui plus adulte avec le personnage de Nico, le monte-en-l'air. «Notre film a trouvé sa forme définitive quand nous avons compris que nous voulions avant

tout faire un film pour toute la famille. Le jeune public doit être autant respecté que le public adulte. Il ne s'agit pas de faire des films au rabais ou en diminuant son exigence artistique. Fondamentalement, les enfants et les adultes s'intéressent aux mêmes choses. Ils ont besoin de croire aux personnages, de les aimer, de trembler avec eux et de voir de belles histoires. Ce besoin d'histoires est universel et concerne tous les âges de la vie.»

4. Entretien avec Alain Gagnol



Comment êtes-vous arrivés à l'animation, était-ce une vocation ?

Non pas du tout, je voulais faire de la bande dessinée, j'ai donc fait mes études à Emile Cohl à Lyon. Mais l'école enseignait la bande dessinée, l'illustration et l'animation, c'est donc par hasard que j'ai commencé à faire du dessin animé et que j'ai rencontré Jacques-Rémy Girerd qui était enseignant là-bas.

Depuis quand dessinez-vous ? Est-ce une passion qui vous vient de l'enfance ?

Ah oui, ça par contre le dessin... je dessine depuis toujours!

Quelles sont vos influences artistiques ?

Il y a des tas d'influences, mais ce qu'il faut savoir c'est que je travaille avec Jean-Loup et on se partage le travail: moi je suis scénariste, lui est graphiste. Donc mes influences sont plus littéraires et cinématographiques (en prise de vue réelle, pas de l'animation).

En littérature c'est surtout la littérature américaine qui m'a le plus marqué. Des auteurs comme Faulkner, Dos Passos. Je lis également beaucoup de polars, comme *Le Facteur sonne toujours deux fois*, de James Mac Cain. Ce sont des romans qui ont été écrits dans les années trente et qui font partie de ce que l'on appelle la littérature behavioriste, littérature du comportement. Il n'y a pas de psychologie, cela crée un peu de poésie. C'est une littérature toujours en mouvement, il n'y a pas de personnage qui pense. Par exemple Camus pour *L'Étranger* s'est beaucoup inspiré de cela au niveau du style.

En ce qui concerne votre collaboration avec Jean-Loup Felicioli comment vous répartissez-vous le travail ?

En fait, nous intervenons toujours sur le domaine de l'autre, mais Jean-Loup n'écrit pas de scène et moi je ne dessine pas. Une fois que j'ai fini d'écrire une scène, je la fais lire à Jean-Loup, il me dit ce qu'il aime ou ce qu'il n'aime pas et puis, en fonction, je retouche. Par rapport à ses dessins, c'est pareil, quand il a fini une séquence il me montre ce qu'il a fait. Etant donné que j'ai un regard extérieur, avec du recul je peux lui dire: «Tiens là je trouve ça bizarre». Mais sinon chacun reprend ses propres domaines, on n'intervient pas sur le travail de l'autre, du moins pas directement.

Votre travail allie le dessin et la littérature avec des commentaires très littéraires pour les premiers courts métrages.

Oui, le texte fonctionne d'ailleurs aussi sans les dessins, ce sont de petites nouvelles. Ce qui était intéressant c'était de faire rencontrer l'image avec le texte. Parfois l'image suit le texte et parfois elle s'en libère, on peut jouer. C'est un travail qui se rapproche plus de l'illustration. Tandis que lorsque l'on entre dans les dialogues c'est un autre genre de mise en scène, on est davantage lié à l'histoire: un personnage entre dans une pièce, il passe une porte et entre dans une autre pièce. Quand on a fait *Les Tragédies*, étant donné que c'était plus littéraire on pouvait se permettre de faire des ellipses, c'est l'avantage d'un texte qui contient toutes les informations et qui libère l'image de son rôle informatif.

D'un point de vue de la technique de dessin qu'est-ce que vous a amené à ce résultat ?

Je vais parler pour Jean-Loup: il voulait être peintre, il a fait les Beaux-Arts et n'était pas non plus dans l'optique de faire du dessin animé. On est tous deux arrivés à l'animation par hasard. C'est peut-être ce qui fait que notre démarche soit un tout petit peu différente. Mes références principales se trouvent dans la littérature, lui ses références sont dans la peinture, il faut faire un gros travail pour les faire entrer dans un film d'animation. Mais pour Jean-Loup ses références sont très classiques, c'est ce qui lui permet de ne pas rentrer dans des dessins trop lisses et ronds, pensés dans le volume comme les dessins de Walt Disney. Les dessins de Jean-Loup sont pensés par rapport au cadre, par rapport à la construction, et c'est après que l'on se débrouille pour les faire tourner. Quelques fois les personnages n'ont pas la même tête d'un plan à l'autre, mais on les reconnaît grâce à leur couleur de cheveux.

En fait, nous ne faisons pas de model-sheet. C'est une technique qui détermine vraiment la distance qu'il y a par exemple entre le nez et les yeux, pour que chacun puisse dessiner Astérix de la même manière, ou que Mickey ait toujours la même tête. Nous, nous ne nous préoccupons pas de cela. Si on regarde en détails, le personnage change de tête mais nous ne sommes pas perdus grâce au code couleur des vêtements. Le dessin animé est un travail très laborieux et on n'aime pas se rajouter des contraintes. A partir du moment où on arrive à ne pas perdre le spectateur on peut se libérer des contraintes.

Parlez-nous de votre goût pour le genre du polar ? Qu'offre-t-il en matière d'animation ?

Le polar, comme je le disais, fait partie de mes grandes influences littéraires et même cinématographiques avec des réalisateurs comme Martin Scorsese. Ce n'est pas parce que l'on fait un dessin animé pour enfant que l'on va faire quelque chose que l'on n'aime pas, au contraire on continue à faire ce qui nous plaît en l'adaptant bien-sûr aux enfants notamment en ce qui concerne la violence. N'importe quelle histoire est valable et le polar est un genre aux côtés des autres genres comme la science-fiction. L'originalité est de l'avoir transposé à l'animation, mais c'est là encore le résultat d'un hasard.

Quand on regarde vos films on se rend compte que les dessins de Jean-Loup Félicoli sont très colorés et très fantaisistes et qu'ils s'opposeraient presque à l'univers sombre de vos scénarios.

Au début surtout, j'avais tendance à créer des histoires beaucoup trop noires, et Jean-Loup n'aime pas quand le film est trop noir, du coup il tire ses dessins de l'autre côté, vers la couleur. Tout ça créé un équilibre intéressant, parfois les chocs donnent des choses très constructives lorsque tout cela s'accorde. Pour *Une vie de chat* ça s'accorde très bien. Pour ce film on n'a jamais réussi à trouver l'argent pour faire une version du film destiné à un public adulte. On l'a vécu comme un échec au début. On se disait: «On ne va pas y arriver, qu'est-ce qu'on fait maintenant, est-ce qu'on le tire encore plus dans la noirceur ou est-ce qu'on le ramène vers un public plus jeune». C'est là que j'ai eu l'idée de ce chat qui passait d'une maison à l'autre. Parfois les contraintes permettent de mieux se réinventer. L'ambition était, à travers ce personnage, de lier deux univers différents. Je suis souvent allé voir des dessins animés avec mes enfants et quelque fois je me suis ennuyé à mourir, et puis d'autres fois, comme dans les films de Pixar, on se trouve pris dans l'histoire, car ce sont des films qui s'adressent à tout le monde. Nous, ce que l'on recherche c'est de toucher un plus large public.

Une vie de chat s'adresse tout autant aux enfants qu'aux adultes avec des clins d'œil que les enfants ne peuvent pas connaître. Mais cela vient aussi de la narration, les enfants et les adultes s'intéressent aux mêmes choses finalement: il faut que l'histoire soit captivante, que les personnages soient intéressants, que l'on comprenne bien leurs enjeux et ce vers quoi ils vont. Donc à partir de ce moment-là, si on joue le jeu on arrive à intéresser le plus grand nombre.

Il ne faut pas non plus s'adresser aux enfants comme s'ils étaient idiots, les enfants comprennent des tas de choses. Et puis même s'ils ne comprennent pas tout, pour moi ce n'est pas un problème, à partir du moment où ils ne sont pas perdus dans le film. Il y a des livres et des films que j'ai redécouverts des années plus tard.

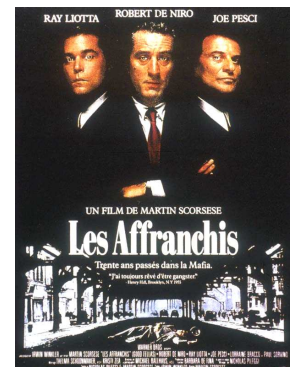
Pour terminer, pouvez-vous nous parler de votre prochain long-métrage ?

C'est encore un polar mais fantastique cette fois-ci. On le fait évoluer un peu, l'ambiance étant assez différente d'*Une vie de chat*, notamment parce que celui-ci se passe à New York, ce qui permet à Jean-Loup de voir graphiquement ce qu'il peut faire avec cette topographie complètement différente de Paris. Le personnage principal est un petit garçon de 11 ans atteint d'une maladie assez grave et qui en même temps a le pouvoir de sortir de son corps.

5. Le jeu des références cinématographiques

Le cinéma aime jouer avec la mémoire cinéphilique du spectateur en dissimulant en son cœur les références clés de l'histoire du cinéma. Jean-Luc Godard a su se servir très largement de la référence dans ses Histoire(s) du cinéma (achevées en 1998) qui reprennent une multitude de plans de films connus pour créer une véritable réflexion sur le 7^{ème} art.

Une vie de chat, respectant la tradition, dissimule de nombreuses références cinématographiques à l'intérieur du film. Les dialogues entre les gangsters ne sont pas sans rappeler ceux caractéristiques des films de Martin Scorsese



comme *Les Affranchis* (1990).

Jean Benguigui, qui prête sa voix à Victor Costa, avait déjà doublé l'acteur Joe Pesci pour ce même film. Quant aux gangsters et leurs surnoms farfelus, ils paraissent tout droit sortis du film de Quentin Tarentino *Reservoir dogs* (1992).

Une vie de chat rend également directement hommage au très beau film *La Nuit du chasseur* (1955) de Charles Laughton lors de la scène où Zoé tente d'échapper à Victor Costa en empruntant une barque. Ce sera le dernier film réalisé par cet acteur britannique aux multiples Oscars et il n'est pas étonnant de savoir que ce film soit une référence en matière d'animation. En effet, le film joue sur les contrastes et les dichotomies entre des univers opposés: le bien et le mal, le jour et la nuit, les adultes et les enfants, et met en place un univers complexe puisant dans plusieurs genres tels que le western, le film noir ou encore le conte fantastique pour enfant. Ces références sont autant de thèmes et d'approches que nous retrouvons dans le film d'animation d'Alain Gagnol et Jean-Loup Felicioli.

D'autres citations plus discrètes sont à noter comme pour ce qui est des scènes de poursuite sur les toits qui rappellent plusieurs films d'Hitchcock, réalisateur mondialement connu et référence incontestable en matière de suspens, comme *La Main au collet* (1955) ou *Vertigo* (1958).

Un autre modèle plus discret concerne l'un des gangsters du film qui se fait appeler «Monsieur Hulob», le cinéophile averti pourra se rappeler les films de Jacques Tati et son personnage fétiche. Ce clin d'œil malin réaffirme alors le caractère burlesque de certaines scènes d'*Une vie de chat*.

D'autres types de références sont aussi présentes dans le film, ce sont des références à la ville de Valence, lieu de création du film. Pour les plans de Paris les réalisateurs se sont amusés à jouer avec la réalité, notamment avec la rue du Ha-Ha, une rue de Valence qui devient dans le film une rue de Paris.

Les réalisateurs ont donc joué avec la mémoire des spectateurs, des plus avisés aux amateurs qui sauront reconnaître dans la figure du Colosse de Nairobi un *King-Kong* dissimulé.

6. Le film policier

Le film policier est un genre cinématographique très présent sur les écrans depuis le début du 20^{ème} siècle. Il reprend généralement les codes du **film noir** : le passé est un poison, l'avenir est sans espoir, les femmes sont fourbes (ou du moins source d'ennuis !) et, partout, la mort est là... On distingue le film policier du **film de gangsters** car, dans le film policier, on résout une enquête et, flics et voyous sont filmés d'égale façon. Dans le film de gangsters, c'est le "bad boy" qui joue le premier rôle (comme dans *Scarface* et tous les films sur les mafieux). Le film policier peut aussi se mélanger avec les **films d'espionnage** ou les **thrillers**.

On les mélange d'autant plus facilement qu'un même film intègre plusieurs genres. Le film policier est d'abord un genre américain mené de main de maître par des génies comme Hitchcock, Fritz Lang ou Orson Welles. Très tôt, le détective est une sorte d'envoyé spécial dans la nuit, un "héros" face aux dangers et au mal qui ronge le monde moderne. Il n'est pas parfait, il boit, il est cynique... mais il affronte le Mal. Humphrey Bogart et Robert Montgomery sont les spécialistes du genre. On y trouve des femmes fatales, beautés vénéneuses, dominatrices et toujours synonymes de danger. Même si le genre est dominé par l'Amérique, l'Europe et la France ne sont pas en reste. Largement inspirés des romans policiers, les films policiers de l'époque sont un prétexte à une dure critique sociale (*Le jour se lève* de Marcel Carné, 1939). Pendant l'Occupation, les flics sont sombres et pessimistes. On comprend pourquoi...

Dans les années 60, on continue d'adapter des romans et surtout les **séries noires**. Le détective devient alcoolique, coureur de jupons, séducteur... Jean Gabin, Lino Ventura, Jean-Paul Belmondo et Alain Delon sont les héros de ces films. Fin des années 60, la Nouvelle Vague déferle en France et de jeunes cinéastes comme Truffaut et Godard s'essayaient au genre avec *A bout de souffle* (Godard, 1959), *La mariée était en noir* (Truffaut, 1967) ...

La révolution du genre n'a pas lieu même si les femmes prennent parfois la place des hommes. Après mai 68, les films policiers français se veulent plus politiques, engagés socialement, dénonciateur de toutes les inégalités sociales (racisme, chômage, injustice, drogue...). Aux USA, dans les années 70 et 80, le genre succombe, une fois de plus, aux sirènes

hollywoodiennes et il s'épuise. Seuls quelques films tirent leur épingle du jeu : *Bonnie and Clyde* (Arthur Penn, 1967), *Chinatown* (Roman Polanski, 1974) ou *L'Année du Dragon* (Michael Cimino, 1985).

En France, dans les années 80, c'est la même chose, le style s'essouffle et le drame psychologique, les films d'espionnage, d'action et le film noir se mélangent joyeusement au film policier pur.

Le retour du film policier se fera dans les années 90, crise oblige ? Deux styles s'affrontent : d'un côté les tueurs en série massacrent à tout va et les flics doivent faire preuve de psychologie pour les arrêter. Le film policier est alors sanglant et ultra-violent. D'un autre côté, le mal est incarné par des terroristes russes poseurs de bombe ou par des kidnappeurs ou voleurs de haut vol. Le flic est un solitaire détesté par sa hiérarchie qui doit arrêter les méchants. Une variante existe : deux flics doivent résoudre l'affaire, ils ne se connaissent pas avant et ne s'entendent pas du tout. Mieux, ils se ressemblent tellement peu qu'on en vient à se demander s'ils pourront rester dans la même pièce plus de cinq minutes. Évidemment, à la fin du film, ils seront copains...

Dans les années 2000, la multiplication des séries policières, essentiellement américaines, et leurs succès publics touche le cinéma. L'enquête se fait plus scientifique et les flics sortent de Harvard, le "profilier" gagne du terrain... Et, aujourd'hui, les terroristes sont Afghans ! En parallèle, les adaptations de romans reviennent en force en Amérique et en France (*Les Rivières Pourpres* en 2000, *Da Vinci Code* en 2005, *Le Dahlia Noir* en 2005 ou encore *Sherlock Holmes* en 2009).

Cinéma cynique, intelligent, désespéré et social, le film policier n'a pas fini de faire preuve de sa richesse... surtout s'il est servi par des auteurs inventifs et féconds.



► Voir fiche élève 1 : Entretien avec les réalisateurs

► Voir fiche élève 2 : Les studios Folimage

► Voir fiche élève 3 : Métier, coloriste

Sources

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

<http://www.enfants-de-cinema.com/2011/films/une-vie-de-chat.html>

<http://ilovecinema-potzjina.blogspot.com/2010/05/le-film-policier.html>

<http://www.arte.tv/fr/ARTE/5000,CmC=855830.html>

A. Le travail préparatoire avant la projection

1. Le titre

On peut interroger les élèves sur ce qu'« Une vie de chat » évoque, sur l'idée qu'ils se font de la vie d'un chat avant de leur proposer d'émettre des hypothèses sur le scénario du film.

2. L'affiche



a) Approche scripturale

Situé en bas à gauche de l'affiche, le titre, de couleur jaune, se détache du fond de l'affiche ; il apparaît comme une source lumineuse qui éclaire une composition nocturne.

En haut à gauche, s'affiche le nom de la société de production de films d'animation, Folimage.

Le nom des réalisateurs est mentionné dans une police de caractère plus petite, sous le titre en bas de la page.

b) Approche picturale

- **La profondeur de champ**
→ **1^{er} PLAN**

Un chat scrute l'horizon du haut d'une gargouille au clair de lune.

→ **Arrière PLAN**

Une petite fille et un homme courent en pleine nuit sur les toits d'une ville représentée à la manière d'ombres chinoises. Les silhouettes de ce paysage urbain permettent aux spectateurs de situer géographiquement le scénario dans la ville de Paris grâce à la présence de la tour Eiffel. Aussi la Cathédrale Notre-Dame peut-elle être identifiée dès l'analyse fine de l'affiche du film.

→ Le décor et la temporalité du film sont plantés sur l'affiche : le milieu urbain de la ville de Paris est le théâtre d'une histoire qui se déroule (en partie) la nuit...

- **Plan de cadrage**

→ **Plan de demi-ensemble** : Souvent utilisé dans les films policiers, le plan de demi-ensemble cadre les personnages en faisant simultanément apparaître le décor dans lequel ils évoluent.

- **Angle de prise de vue**

Contre-plongée : Le spectateur est en dessous du sujet, (*du bas vers le haut*). Le parti pris de cet angle de vue consiste à mettre le félin en valeur dans la composition de l'affiche ; c'est autour de lui que s'échafaude le scénario du film.

a) Approche sémantique

- **À partir des personnages**

→ Observation fine des détails (*Le chat semble être aux aguets, faire remarquer qu'il se tient prêt à bondir, la direction du regard ; la petite fille et l'homme qui courent sur les toits de Paris semblent vouloir échapper à un danger imminent, être en fuite...*).

→ Analyse : une menace non identifiable sur l'affiche plane sur les protagonistes...

- **À partir de la composition de l'affiche**

→ Émettre des hypothèses sur le lieu de l'action, sur la raison qui pourrait pousser les personnages à fuir en courant et le chat à être sur ses gardes, sur la nature de la relation qui unit ces personnages, sur l'intrigue et sur le genre du film...

► Fiche élève 4 : L'affiche

3. La bande annonce

Le site du SCÉREN CNDP-CRDP de Lyon propose un accompagnement pédagogique intéressant à partir de la bande annonce et qui s'articule autour de 4 points essentiels :

- a) Entrer dans un univers par le son
- b) Émettre des hypothèses sur les personnages
- c) Construire une histoire
- d) Découvrir les images

→ Chacune de ces entrées propose un déroulement possible assorti des supports/ outils nécessaires (*bande sonore, bande audiovisuelle, dialogues, fiches photocopiables de 12 photogrammes et 12 phrases extraits de la bande annonce à assortir ...*).

► Fiche élève 5 : La bande annonce

Voici l'adresse à laquelle vous pouvez visionner la bande annonce *d'Une Vie de Chat* :
<http://uneviedechat.crdp-lyon.fr/travaillerBandeAnnonceImages.php>

B. L'univers du film

1. Le scénario

Un chat du nom de Dino mène une double vie entre deux foyers : celui de Zoé la fillette de Jeanne, une commissaire de police, qu'il occupe le jour, et celui de Nico, un habile cambrioleur, qu'il rejoint à la tombée de la nuit. Jeanne mène de front une enquête pour démasquer l'auteur de nombreux vols de bijoux et s'occupe parallèlement de la sécurité du convoi du colosse de Nairobi, une statue géante convoitée par Costa, un redoutable criminel qui plus est, responsable de la mort de son mari, agent policier. Mutique depuis ce drame, Zoé surprend Costa et sa bande de gangsters en l'absence de sa maman, lors d'une promenade nocturne qu'elle entreprend en cachette. Une course poursuite s'ensuit jusqu'au lendemain : Nico et la police sont aux trousses des gangsters : Notre-Dame est le théâtre de multiples combats entre Costa et Nico, puis Costa et Jeanne, dont l'issue est fatale au kidnappeur.

2. Les personnages

Il est difficile d'identifier d'emblée les personnages dits « gentils » et ceux dits « méchants ». La première scène du film d'animation s'ouvre sur un vol de bijoux, durant la nuit ; après avoir fait une ouverture circulaire au diamant sur une vitre, Nico pénètre dans un musée, à pas de velours, avec une paire de lunettes à vision infrarouge sur le nez, ce qui fait de lui un hors-la-loi. Il déjoue habilement les gardiens, pourtant, il agit toujours sans violence. C'est lui qui vole au secours de Zoé. Mais Jeanne, en tant que commissaire de police, ne peut se résoudre à le croire lorsqu'il prétend n'avoir jamais kidnappé Zoé, car elle enquête depuis longtemps sur ces cambriolages à répétition... Il s'est trouvé au mauvais endroit, au mauvais moment, la main dans le sac ! Jeanne qui a une entière confiance en Claudine, la nounou de sa fille, lui confie Zoé sans savoir qu'elle la lui livre en pâture, lorsqu'elle embarque Nico dans sa voiture pour le conduire au commissariat ; car Claudine n'est autre que la complice du gangster Victor Costa !

Le téléspectateur n'a aucune difficulté à reconnaître en lui l'archétype du « méchant » par excellence ; à la fois présenté comme un voleur et un assassin, c'est un malfrat violent, acariâtre, au visage renfrogné, à l'humour noir et au langage charretier : « Fais-moi pas rire, j'ai des gerçures », « C'est qu'est-ce que je te disais », « La ferme ! », « Crétin ! », « Sale gosse ! »... Il s'autoproclame « Colosse », en référence au Colosse de Nairobi qu'il convoite et donne des noms de code ridicules tels « bébé », « grenouille », « patate » et « hulot » à ses acolytes, caractérisant par là, leur bêtise . Peu respectueux les uns des autres, ils sont toujours présentés en bande et utilisent un langage pauvre et familier.

Nico en revanche, agit systématiquement seul ou en compagnie de Dino, utilise un français correct pour s'exprimer, qui plus est, poliment, est affectueux avec Dino et protecteur et prévenant avec Zoé.

En terme de **représentation graphique**, on retrouve les caractéristiques « des gentils et des méchants » sous forme d'**ombres inquiétantes**, de **nuages** dont la coloration indique une gêne olfactive pour l'entourage (*effluves du parfum de Claudine*) ou encore sous forme de **cauchemar** : c'est le cas dans la scène où la commissaire s'entraîne à faire face à Victor Costa. L'apparition mentale de l'ennemi public numéro un en une pieuvre rouge et sadique, est d'une très grande puissance d'évocation.



DINO :

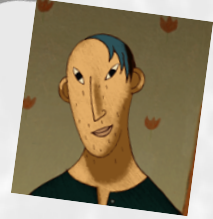


Âge : indéterminé

Sexe : mâle

Profil : Félin qui mène une double vie, Dino est un affectueux animal de compagnie dans le foyer d'une commissaire de police le jour et l'acolyte d'un cambrioleur la nuit. A la fâcheuse habitude d'énerver Rufus, à la tombée de la nuit...

NICO :



Âge : 38 ans

Sexe : masculin

Profil : Cambrioleur multirécidiviste « Aussi souple qu'un chat », Nico, n'utilise aucune arme et agit toujours sans recours à la violence, en compagnie de Dino, le chat avec qui il partage une grande complicité. Sa rencontre fortuite avec Zoé qu'il sauve des gangsters lui donnera accès à un nouveau rôle...

ZOÉ :

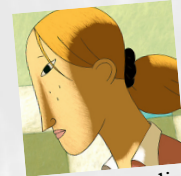


Âge : 7 ans

Sexe : féminin

Profil : Orpheline d'un père tué par le gangster Victor Costa et fille de Jeanne, la commissaire de police, Zoé est une petite fille courageuse qui adore son chat, Dino, et qui collectionne les lézards qu'il lui apporte. Muette depuis le décès tragique de son père, elle console son chagrin auprès de son fidèle animal de compagnie.

JEANNE :

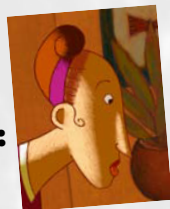


Âge : 35 ans

Sexe : féminin

Profil : Commissaire de police veuve et mère de Zoé, Jeanne est hantée par l'image de Victor Costa, le meurtrier de son mari, qui est responsable de leur malheur. Débordée par son travail et peu disponible malgré elle pour partager du temps avec Zoé, elle enquête sur un cambrioleur qui effectue des vols de bijoux en compagnie d'un chat.

Claudine :



Âge : 42 ans

Sexe : féminin

Profil : Nounou de Zoé et compagne du gangster Victor Costa. Elle porte un parfum très odorant qui incommode son entourage.

Costa :



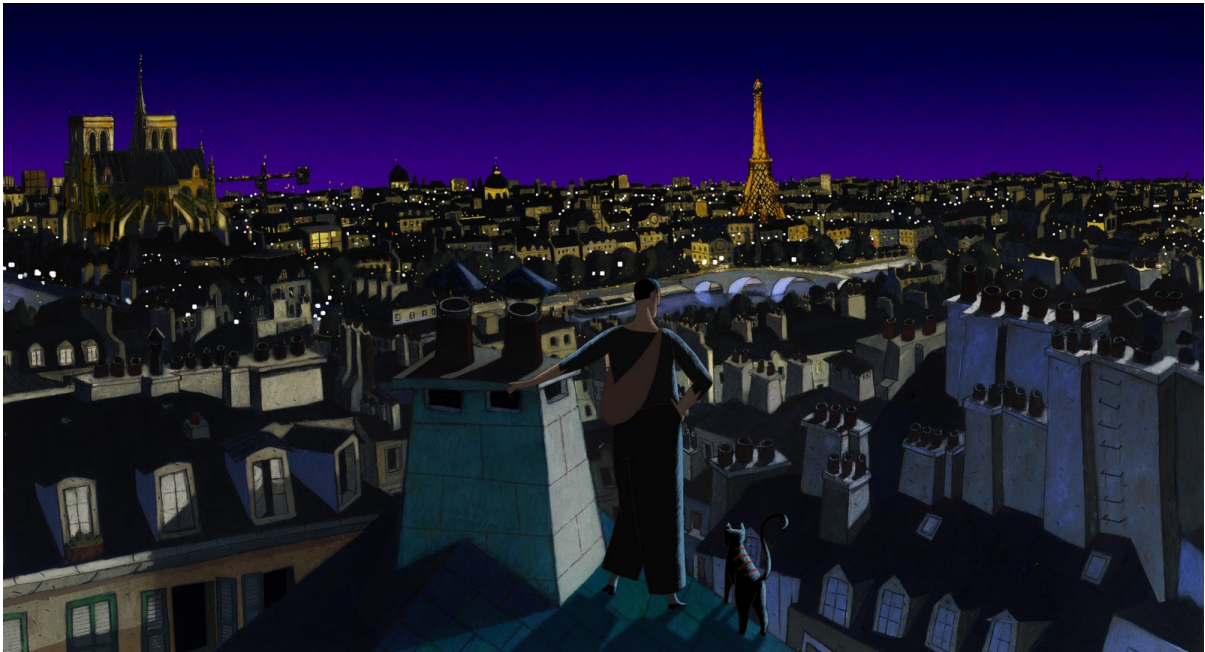
Âge : 52 ans

Sexe : masculin

Profil : De l'embonpoint, des colères, une obsession pour le colosse de Nairobi... Victor Costa est l'ennemi public N°1 selon la police. Entouré de quatre truands dans ses actions maléfiques, il compte sur l'aide de Claudine, sa compagne pour obtenir des informations auprès de Jeanne concernant l'arrivée du colosse à Paris.

3. Les lieux

C'est lors des courses poursuites nocturnes sur les toits de Paris que le téléspectateur découvre les magnifiques panoramas de la capitale.



Vue de Paris depuis Montmartre

Une Vie de Chat présente plusieurs édifices célèbres dont la Tour Eiffel et la cathédrale de Notre-Dame, imposant monument choisi pour le dénouement de l'intrigue. Cette puissante architecture permet à Jean-Louis Felicioli et Alain Gagnol de jouer avec les ombres et les lumières, et donner un rôle important aux gargouilles qui prennent subtilement part à l'action. D'une chute à l'autre, elles retiennent tour à tour Costa puis Nico et maintiennent le suspense jusqu'à la mort du criminel.



Mais, si toutes les scènes du film d'animation se déroulent à Paris, une ville bien réelle, sa topographie n'en est pas moins fantaisiste. En observant la carte de la ville, Notre Dame de Paris semble toute proche de la tour Eiffel et la rue du Ha-Ha qui est représentée parallèlement à la rue de Rivoli n'existe pas en réalité à Paris, mais à Valence, ville où les studios Folimage sont établis.



4. Les objets

LE BRACELET POISSON

Ce bijou a été dérobé par Nico et apporté à Zoé par Dino. Jeanne la commissaire convainc sa fille de la nécessité de retrouver son propriétaire et l'emporte au Commissariat. Le motif du poisson est récurrent dans le film : on le retrouve comme motif sur le tapis de l'entrée de la maison de Zoé, sur le tapis de sa chambre, sur le tableau de la cuisine et en guise de décor sur le papier peint de l'appartement de Nico.



LES LUNETTES INFRAROUGES :

Nico les utilise pour voir de nuit et devient ainsi l'égal de Dino.



LE COLOSSE DE NAIROBI :

Le gangster Victor Costa est fasciné par cette statue géante dont nous ne connaissons ni le poids ni la taille, mais par définition, elle doit être impressionnante. Nairobi est la capitale et la plus grande ville du Kenya

5. Le vocabulaire

Dans *Une Vie de Chat*, un travail sur le vocabulaire semble utile : il permet, outre le fait d'apporter un éclairage sémantique aux élèves, de découvrir à la fois le champ lexical de la police et d'aborder les registres de langue.

a) Champ lexical :

Ensemble de dénominations appartenant à la même notion. Chaque champ lexical couvre le vocabulaire d'un domaine en particulier.

<http://www.linternaute.com>

→ Voici le champ lexical de la police tel qu'il est utilisé dans le film :

commissariat

arrestation

agent

cambricoleur

casse

recherches

cache

gangster

cache



commissaire

poulet - flic

gangster

fourgon

nom de code

piste

état d'arrestation

casse

b) Registres de langue :

- **Langage soutenu** : il se distingue par la richesse du vocabulaire et des figures de style, par la complexité des structures syntaxiques et le respect de la concordance des temps ; il n'est pas spontané et correspond davantage à l'écriture.
- **Langage courant** : il se caractérise par un vocabulaire usuel, un ton neutre et des effets de style limités. Il est employé dans les circonstances quotidiennes
- **Langage familier** : utilisé dans le milieu populaire, le registre de langue familier est celui de la parole spontanée, utilisant le vocabulaire de la vie quotidienne, des termes familiers, grossiers, quand ils ne sont pas argotiques. Les ellipses, absences de négation, hyperboles et périphrases sont monnaie courante.

Le registre familier est celui largement utilisé par les « méchants » que sont Costa et sa bande, tandis que le registre courant est celui employé de manière générale par les « gentils » (*Zoé, Jeanne, Nico, les policiers...*).

► Fiche élève 7 : Les registres de langue

B. L'approfondissement après la projection :

Cette phase est nécessaire après toute projection cinématographique. Elle doit permettre aux élèves de confronter leurs hypothèses de départ avec l'œuvre, d'exprimer leur ressenti, de raconter l'histoire mais aussi d'interpréter l'implicite pour comprendre les subtilités du film d'animation qu'ils ont vu.

(exemple : le personnage *sommambule...*)

1. L'expression des émotions

Indispensable lors d'une rencontre artistique, l'expression des émotions est une des compétences du deuxième palier pour la maîtrise du socle commun que les élèves doivent maîtriser à la fin de CM2. Si elle permet d'une part la distanciation avec l'œuvre, cette étape permet également aux élèves d'en mémoriser durablement les références.

2. La compréhension de l'histoire

Dans ce film, plusieurs obstacles peuvent entraver la compréhension des élèves :

- a) le **lexique** et notamment les **expressions imagées**¹,
- b) la présence d'un **sommambule** face à Nico lors d'un cambriolage,
- c) le fait que Zoé ne parle pas au début du film, ainsi que
- d) la **représentation imagée** de la peur de Costa sous forme de **pieuvre rouge** qui hante Jeanne lorsqu'elle pratique le Tai-Chi, des effluves du parfum de Claudine sous forme de **nuage violet**, ou encore du fantasme de Costa au cours duquel le **colosse de Nairobi prend vie**.

Afin de lever ces obstacles, l'enseignant peut interroger les élèves pour susciter des échanges : Pourquoi l'homme qui a les yeux ouverts ne dit rien lors du cambriolage ? Qu'est-il en train de faire ? Que fait Nico pour s'en assurer ? Pourquoi Zoé refuse-t-elle de parler au début du film ? Depuis quand ne prononce-t-elle plus un mot ? Quand se remet-elle à parler et pourquoi ?...

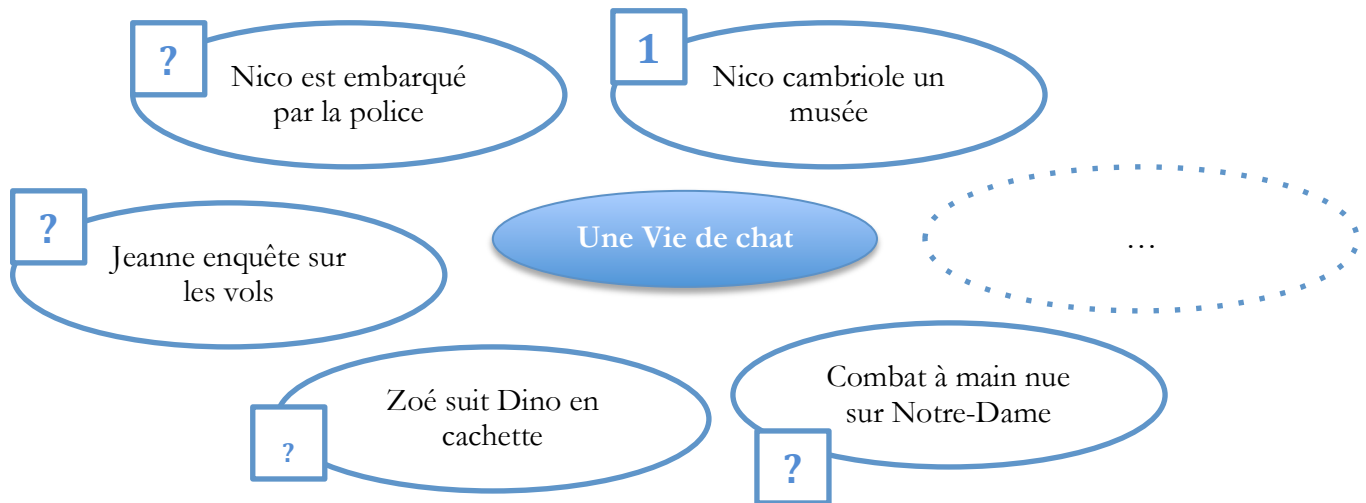
¹ La contextualisation et l'intonation permettent souvent aux élèves de faire des inférences.

3. Le résumé de l'histoire

a) Reconstruire le scénario pas à pas

L'enseignant recueille *oralement* les différentes étapes citées au fur et à mesure par les élèves, qu'il *note* ensuite *au tableau* sous forme de schéma heuristique quelque soit l'ordre d'apparition dans le film.

Exemple :



b) Restaurer la chronologie :

Les épisodes sont ensuite numérotés dans l'ordre chronologique, avant de faire oralement le résumé du film.

→ **Prolongement possible en rédaction :** de manière collective ou individuelle, rédiger le résumé.

Sources :

<http://uneviedechat.crdp-lyon.fr> (site d'accompagnement pédagogique du film)

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

HISTOIRE DES ARTS ET PRATIQUES ARTISTIQUES

A. Arts du visuel

1. Les personnages

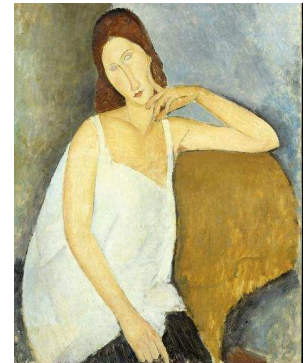
Les dessins réalisés par Jean-Loup Felicioli dissimulent de nombreuses références à des œuvres. Les figures féminines du film semblent notamment inspirées de portraits peints par Amadeo Modigliani.

Amadeo Modigliani (1884 /1920) était un peintre et sculpteur italien rattaché à l'École de Paris.

L'œuvre de Modigliani est presque totalement constituée de portraits. Son style est reconnaissable, le peintre allonge et simplifie les formes et réduit les détails superflus.

L'un des thèmes récurrents de son œuvre est les figures de femmes. Souvent lié à elles personnellement, il dégage de ses figures les traits essentiels de leur caractère ou de leur physique. *D'après dossier pédagogique musée LAM*

Portrait de la jeune fille rousse
Jeanne Hébuterne,
Amadeo Modigliani,
1918, huile sur toile, source RMN



Jeanne Hébuterne était un peintre français, elle est surtout connue aujourd'hui pour sa relation amoureuse avec le peintre Amadeo Modigliani. Celui-ci avait peint plusieurs portraits la représentant.

Jeanne, la maman

Piste :

Comparer le visage de Jeanne avec ceux des deux portraits peints par Modigliani. Rechercher les points communs, forme du nez, visage allongé, yeux en amande...

Remarque : Les deux femmes portent le même prénom.



Pratiques artistiques :



Dessiner des personnages, jouer sur la forme des visages, les allonger, les arrondir, exagérer, disproportionner ou déformer le nez, les yeux ou la bouche, géométriser les formes. Créer une collection de portraits.

Dino, le chat



Les yeux de Dino sont les mêmes que ceux de ses amis, Nico, Zoé, la maman, leur forme est caractéristique et crée un lien entre ces personnages.

L'expression donnée à Dino par son créateur est particulièrement significative, le chat semble poser "un regard observateur sur les personnes et les événements qui l'entourent et comprend les enjeux des situations avant même les humains".

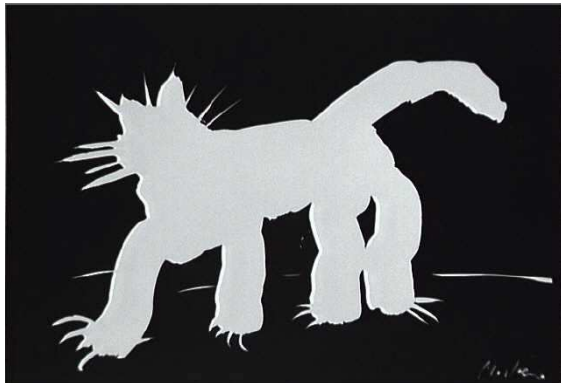
Extrait de « Une vie de chat », Ecole et cinéma, CPAV 78

Découvrir la diversité des représentations du chat dans les œuvres

Peinture, gravure, dessin

Bonnard pratique ici la déformation pour montrer avec humour ce chat faisant le gros dos. Etrange animal, démesurément arqué sur ses pattes, la tête rentrée dans les épaules, les yeux fendus et l'air futé. Il semble à la fois familier et sauvage. *Extrait Musée d'Orsay, œuvres commentées*

Le Chat blanc, 1894, Pierre Bonnard, huile sur carton
Source Musée D'Orsay



Chat blanc, 1981, Richard Mortensen,
Sérigraphie, source RMN

Chat saisissant un oiseau, 1939, Pablo Picasso
Huile sur toile, source RMN



Piste

Comparer les représentations des artistes.

Observer les attributs physiques (griffes, moustache, pelage, oreilles, queue...) des chats d'une œuvre à l'autre et les comparer. Analyser les postures choisies (dos rond, dos creux, en déplacement...) et les scènes représentées.

Sculpture

Chat, 1943, Pablo Picasso, bronze

Le chat, 1951, Alberto Giacometti, bronze



Source RMN



Source RMN

Pistes : Comparer les représentations des deux artistes.

Evoquer la maigreur, l'aspect squelettique de la représentation de Giacometti, comparer avec le chat de Picasso, s'interroger sur les chats qui ont inspiré les artistes ou ce qu'ils ont voulu montrer de la vie de ces animaux. Les comparer avec le chat du film : auraient-ils la même souplesse que Dino ?

2. Les décors urbains

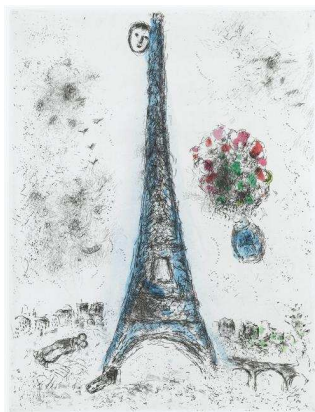
Les toits et les monuments de Paris représentés dans les oeuvres



Les déplacements de Dino et Nico et des gangsters à leur poursuite sur les toits de Paris offrent aux spectateurs une vue insolite de la ville. Ainsi les gargouilles et chimères de Notre-Dame de Paris sont vues au plus près. Le panorama s'étend sur des toits couverts de cheminées et des immeubles de toutes les hauteurs. L'ensemble est stylisé, on distingue uniquement des silhouettes.

Pistes :

Identifier les monuments de Paris observés dans le film. Découvrir des représentations de ces monuments.



Tour Eiffel, 1926, Robert Delaunay,
Huile sur toile
Source RMN



Illustration pour l'ouvrage d'Aragon "Celui qui dit les choses sans rien dire",
20e siècle, Marc Chagall, Estampe, Source RMN

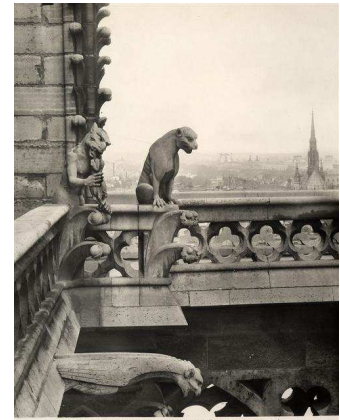
Découvrir le bestiaire fantastique des gargouilles et chimères de Notre-Dame de Paris.

Les gargouilles sont des ouvrages sculptés d'évacuation des eaux de pluie. Elles ont été mises en place à l'extrémité des gouttières pour évacuer l'eau de pluie des toitures et ne désignent que les extrémités des conduits d'écoulement des eaux. Elles ont souvent la forme d'animaux fantastiques, la gueule perpétuellement ouverte et de ce fait souvent effrayantes voire féroces.

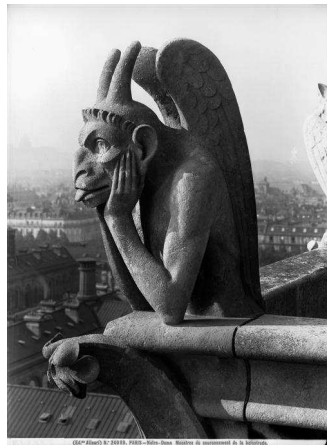
Leur position est généralement horizontale ou parfois inclinée, et se termine toujours par une gueule tournée vers le bas et l'extérieur, afin de faciliter l'écoulement.

Certaines ont des formes humaines. Toutes sont différentes, elles ont été créées par de nombreux artistes qui ont donné libre cours à leur imagination. Leur variété paraît presque infinie.

Les gargouilles avaient une symbolique mythique, elles étaient un moyen d'éloigner le mal des églises. Leur aspect terrifiant rappelait à l'hérétique, aux ennemis de Dieu, que la protection divine était sur le bâtiment.



Les chimères par contre sont simplement des statues fantastiques voire diaboliques et souvent grotesques. Elles ont une fonction



purement décorative, non liée à un quelconque écoulement. Elles se présentent donc bien souvent la gueule fermée, tapies ou redressées et juchées sur des supports qui les surélèvent.

On les retrouve dans les hauteurs de la cathédrale, juchées sur des balustrades ou au sommet des contreforts, où elles remplacent des pinacles. Leur rôle

semblant être d'observer la ville, elles occupent des perchoirs. Elles ont la forme de démons, de monstres ou d'oiseaux fantastiques.

Leur visage ou leur regard est orienté vers le bas, comme pour se repaître des turpitudes qui s'y déroulent.



Pistes

Comparer les gargouilles de Notre-Dame de Paris avec celles représentées dans le film. Les réalisateurs s'en sont inspirés mais n'en ont pas fait une représentation exacte. Les dessins sont stylisés.

Comparer l'affiche du film avec des photographies montrant le même point de vue de la ville. Relever ce qui les différencie et les rapproche.



Pratique artistique

Façonner, modeler avec de la terre ou de la pâte à modeler des créatures hybrides en référence aux sculptures observées. Modeler puis associer des éléments de plusieurs animaux pour les réaliser.

Découvrir des photographies des toits de Paris



Vieilles cheminées à Montparnasse
20e siècle, André Kertész, Source RMN



Panorama depuis l'Institut de France,
1947, René-Jacques
Source RMN

Piste :

Dessiner des paysages urbains, des toits, en noir, gris et blanc

3. Les couleurs du film

Les couleurs jouent un rôle important dans le film, elles ponctuent et participent à l'action, apportent des informations complémentaires et créent l'ambiance.

Elles sont vives, violentes, exagérées, évoquant tantôt un univers sombre de polar, tantôt un monde imaginaire où l'odeur et la peur ont leur couleur.

L'alternance des scènes de jour et de nuit plonge dans des champs colorés opposés.

Piste :

Relever les couleurs dans des scènes du film



Nico le cambrioleur et Dino le chat sautent de toit en toit pendant la nuit

Nico se glisse sous une grille de sécurité pour échapper aux gardiens.





Zoé et sa maman prennent leur petit-déjeuner dans la cuisine.



Zoé seule dans sa chambre attend sa maman.

Remarque : Observer que toutes les scènes d'intérieur ont un sol carrelé.

Pratiques artistiques

Mettre en couleurs deux scènes du film, avant de commencer inventorier les couleurs qui seront nécessaires, celles pour une ambiance de jour, celles pour la nuit.

► Fiche élève 8 : Couleurs jour, couleurs nuit

B. Les arts du son

Comme pour toute musique de film d'animation, celle d'*Une vie de chat* mérite que l'on y porte une attention particulière afin que les enfants soient sensibles non seulement aux images, mais à la portée des sons qui les accompagnent.

Contrairement aux musiques accompagnant d'autres formes de film, celle-ci est totalement créée pour les besoins du scénario. Pas d'enregistrements de sons « naturels » comme ceux qui peuvent être pris sur le vif d'une scène tournée en forêt, dans une ville ou lors d'une scène de ménage dans un intérieur. Dans un film d'animation, tout doit être pensé, réalisé et « coller » à la scène représentée.

1. Serge Besset, compositeur de la musique d'une vie de chat



A la demande des réalisateurs, Serge Besset a créé « une musique qui serait à la fois mystérieuse et rapide, pleine de suspense et de tension, avec une tonalité gaie et triste à la fois... »

On se demande comment le compositeur n'a pas craqué physiquement et psychologiquement... Le plus étonnant est qu'il a réussi, au-delà de leurs espérances, à répondre à ces exigences !

Un film est constitué pour moitié par des images, et pour l'autre moitié par des sons. Ces deux éléments doivent se compléter aussi harmonieusement que possible. Un faux pas et c'est la chute...

La musique de Serge Besset donne du souffle aux images d'*Une vie de chat*. Elle leur amène une dimension romanesque et épique qui trouve son plein épanouissement sur le grand écran. Une vraie musique de cinéma, voilà ce que cherchaient nos deux réalisateurs. Serge Besset et ses tagazous à roulettes (nom qu'il donne aux instruments quand la fièvre créatrice s'empare de lui) ont su enrichir cette sombre histoire de gangsters et devenir une condition indispensable à l'achèvement de ce projet. Le jazz et le polar font bon ménage, c'est bien connu.

Le jazz, le polar, et le dessin animé, n'avaient aucune raison pour ne pas s'entendre. Outre l'intérêt de faire écouter à des enfants un classique de Billie Holiday, la douceur mélancolique de « I wished on the moon », portée par la voix somptueuse de la chanteuse, correspondait tout à fait à l'ambiance des sorties nocturnes de notre monte-en-l'air.

Serge Besset a, de son côté, composé un morceau pour l'ouverture du film. Le jazz, le polar et le dessin animé font bon ménage. Ajoutez-y la nuit, et vous aurez *Une vie de chat* !

2. L'animation et la bande sonore

Extrait du dossier de presse du film

Un film d'animation est constitué d'images et de sons. L'équilibre entre les deux doit être parfait pour que l'ensemble fonctionne au mieux.

Pour la musique de film *Une vie de chat*, le compositeur et le réalisateur doivent chercher à s'harmoniser pour rendre une séquence réaliste entre les images et le son (une note noire représente en musique une seconde et donc 24 images, tandis qu'une croche ne fait 12 images).

Le compositeur Serge Besset travaille donc avec les réalisateurs, scène après scène, pour élaborer une partition adéquate et faire en sorte que chaque geste, chaque mouvement des personnages soient synchronisés avec la musique. Par exemple, pour la séquence de poursuite sur les toits, le compositeur a travaillé par empilements d'instruments pour arriver à une musique finale qui sera jouée par un orchestre symphonique complet.

Dans le cas de cette séquence, la musique ajoute une tension à l'image mais elle en souligne également le rythme. Ainsi par analogie, les violons accompagnent les personnages dans leur course effrénée et chaque corde frottée mime la foulée du chat et du monte-en-l'air.

La musique représente un soutien aux images, elle leur donne de la profondeur. Les images du film d'animation sont pensées. C'est tout un monde qui est mis en images. Entre le cinéma d'animation et la musique, il y a parfois une vraie rencontre, une fusion. Mais au-delà des films, la musique intervient directement au cœur de l'histoire (comme dans les films de Walt Disney – l'Apprenti Sorcier de Fantasia). L'obligation pour les cinéastes d'animation de recréer entièrement la bande sonore peut donner lieu à un travail très riche, à une vraie création sonore qui aidera le film à prendre vie. Thèmes musicaux, bruitages, choix des voix en seront les outils principaux.

Le thème sicilien créé et associé aux gangsters est en arrière-plan, on peut ne pas y prêter attention mais sa présence est indispensable pour ancrer l'histoire dans l'imaginaire souhaité.

LES PARTIES COMPOSEES

Outre celle empruntée à Billie Holiday, plusieurs séquences peuvent être repérées dans le film :

- Lors de moments de suspense, (lorsque les policiers se déplacent dans la maison de la mère, à la recherche de Zoé par exemple), on fera découvrir la technique musicale qui renforce l'ambiance étrange et inquiétante (*trémolo des cordes en crescendo*).
- Lorsqu'à la fin du film, Zoé retrouve sa voix, ce « miracle » est souligné et renforcé par l'apparition de la trompette dans un solo.
- Vues sur Paris, en hiver lorsque le chat attrape un oiseau : La musique est typiquement « parisienne » puisqu'elle rappelle les bons moments de bals musette avec l'accordéon au son duquel les parisiens dansaient les dimanche après-midi en bord de Seine et de Marne.
→ A mettre en lien avec des tableaux de peintre (Manet – Renoir - ...)

LES VOIX

Le timbre d'une voix, l'intonation ou l'accent peuvent laisser transparaître une multitude d'informations sur la personne qui parle. Les réalisateurs doivent donc bien avoir choisi les caractéristiques vocales souhaitées avant de sélectionner des artistes afin que le caractère de la voix de l'acteur se fonde le mieux avec le jeu du personnage dessiné.

Par exemple :

Victor Costa : La voix de Jean Benguigui correspond très bien au personnage car l'acteur sait restituer l'aspect colérique du personnage, mélange de drôlerie et d'inquiétude.



JEAN BENGUIGUI EST VICTOR COSTA



Pour le personnage de Jeanne, la commissaire, il a fallu trouver quelqu'un capable de montrer de la fermeté (pour diriger une équipe de policiers) et une fragilité (vu sa situation personnelle).

LES BRUITAGES

Pour la conception de la bande sonore, on distingue plusieurs types de sons :

Les bruitages sont tous les sons qui se rapportent à l'action des personnages et qui permettent de donner corps au film (les coups de feu, les bruits de crayon de Zoé qui dessine, les pas dans le couloir ou l'escalier, ...).

Les sons d'ambiance sont ceux qui proviennent de l'extérieur et qui donnent l'ambiance générale.

Pour le cinéma d'animation, il est primordial. Les sons sont souvent exagérés pour prendre compte de l'aspect non réaliste du monde auquel ils appartiennent. Si le personnage est exubérant, coléreux, les sons seront davantage exagérés tandis que si le personnage est doux, calme, ils seront fortement atténués.

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

3. Pratiques artistiques

Créer une bande son

Le film étant intéressant pour tous les bruitages utilisés, il sera possible aux élèves de créer leur propre bande son pour une histoire qu'ils inventeront dans le cadre d'activités d'écriture.

- Utiliser des CD de bruitages et d'encyclopédies sonores (se trouvent dans les médiathèques)
- Enregistrement par les élèves de bruits environnants, de bruitages créés (les enregistreurs ZOOM sont très faciles d'utilisation et peu chers (- 200 €).

Choisir une thématique : la journée, sur un chantier, balade en forêt, à la cuisine,

Les enfants feront une liste de bruits et de sons qui peuvent être entendus dans ces circonstances

On les enregistrera ou créera (par recherches de matériaux, bruits corporels, ...)

On les hiérarchisera pour créer une histoire, une succession d'événements, ...

Lors des enregistrements ou du montage de la bande (avec logiciel Audacity), on jouera sur les intensités.

Dans le dossier qui vous est présenté, la fabrication d'un film d'animation est bien détaillée, chaque métier précisé. Votre classe pourra ainsi devenir compositeur et ingénieur du son dans le cadre d'un projet commun à plusieurs classes.

A vos sons, à vos enregistreurs, à vos bruitages !

Ecoute musicale

Dans *Une vie de chat* apparaissent 3 types musicaux :

- Musique d'ambiance
- Bruitages
- Voix des personnages
- Et les silences musicaux qui ont souvent un sens très fort.

Pistes d'écoute

Chacun de ces trois types est présenté et des possibilités d'écoute d'extraits vous sont fournies via des liens Internet.

- **La musique de la bande originale**

http://www.folimage.fr/fr/cd-musique/cd-bo-du-film-une-vie-de-chat_35.2.htm

- **Les morceaux de jazz du film:**

Le jazz du cambrioleur

I wished on the Moon

<http://www.allobo.com/bo-une-vie-de-chat-6473.html>

- **Les explications de Serge Besset**

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

Sur ce site, Serge Besset explique de façon très claire quelques séquences musicales : celle du passage de jazz tiré d'une pièce de Billie Holiday (*seule partie musicale qui ne soit pas de sa composition puisque l'autorisation a été demandée d'utiliser la pièce originale, forme d'improvisation jazz avec un thème et des variations*) , celle de la course sur les toits avec empilement d'instruments d'un orchestre symphonique, et la technique des bruitages.

Le dossier pédagogique de l'académie de Dijon, vous propose également des pistes :
http://ia71.ac-dijon.fr/chalon1/Docs/Culture/Ecole_cinema/fiche_pedagogique71_Une_vie_de_chat.pdf

4. La thématique du chat en musique

Elle a été reprise par plusieurs compositeurs.

Voici donc trois pistes différentes qui ouvriront vos horizons :

- Musique symphonique avec **PIERRE et le LOUP** de Prokofiev
Le chat est représenté par la clarinette, instrument au son velouté.
(Voir dossier pédagogique Ecole et Cinéma Avril 2013)
- L'air du Chat dans **l'ENFANT et les SORTILEGES**
de Maurice Ravel, forme simplifiée d'opéra fantaisie lyrique d'après un
texte de Colette.

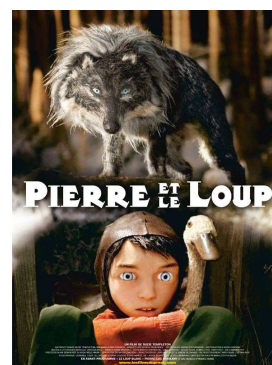
Le Chat est le personnage sur lequel l'enfant déverse toute sa rage.

Pour voir et entendre une version avec piano :

<http://www.youtube.com/watch?v=yNwtKD2uxw8>

Une autre avec instruments et danse:

<http://www.youtube.com/watch?v=KjilS1w6soE>



L'enfant et les Sortilèges

Maurice Ravel
Colette

« J'ai pas envie de faire ma page,
J'ai envie d'aller me promener.
J'ai envie de manger tous les gâteaux.
J'ai envie de tirer la queue du chat
Et de couper celle de l'écureuil.
J'ai envie de gronder tout le monde !
J'ai envie de mettre Maman en pénitence... »

L'opéra s'ouvre sur un enfant boudeur et paresseux qui n'a aucune envie de faire ses devoirs...

Cet opéra miniature de moins d'une heure, Ravel le nommait par humilité « fantaisie lyrique » dans laquelle s'animent, dans une féerie qui touchera les enfants comme les adultes, objets et bêtes, principaux personnages qui déterminent l'action.

Les élèves pourront s'identifier au personnage central de cet opéra ce qui offrira l'opportunité d'une entrée dans ce monde magique du spectacle musical et théâtral qu'est l'OPERA.

- Le **DUO des CHATS**, pièce de musique de salon du XIXème de Giuseppe Rossini.

Œuvre satirique et véloce dans laquelle deux voix dialoguent et imitent les approches amoureuses de deux chats (accompagnés par le piano)

<http://www.youtube.com/watch?v=0Xfygc2xTIE>

Très bon dossier de l'académie de Poitiers pour une étude de la pièce de Rossini :

<http://ww2.ac-poitiers.fr/ia17-pedagogie/IMG/pdf/Rossini.pdf>





Cahier personnel d'Histoire des Arts

Domaine artistique : ARTS VISUELS / cinéma

Cartel de présentation de l'œuvre
 Forme d'expression : cinéma
 Genre : Film d'animation policier
 Titre : *Une vie de chat*
 Réalisateur : Jean-Loup Felicioli et Alain Gagnol
 Scénario : Alain Gagnol
 Création graphique et décors : Jean-Loup Felicioli
 Dialogues : Jacques Rémy Girerd et Alain Gagnol
 Musique : Serge Basset
 Société de production : Gébéka films
 Durée : 70 minutes
 Année de sortie: 2010
 Date et lieu de la projection :

Repères historiques et artistiques

Visuel de l'œuvre/ ticket d'entrée au cinéma



Description de l'œuvre cinématographique

Indications relatives au sens

Commentaires personnels
Impressions, questionnements, réponses trouvées....

Production personnelle
Dessins, croquis, pour se souvenir de ce film

Pratiques artistiques engagées

A. Le livret en ligne

Vous trouverez sur le site de la DSDEN 68 :

- Le livret pédagogique
- Le diaporama des oeuvres proposées par Sylvie Allix
- Le diaporama du travail de Marie-Pierre Hauwelle, gouacheuse chez Folimage

<https://www.ac-strasbourg.fr/reserve/ecole68/textes-reglementaires/action-culturelle/ecole-et-cinema/>

Comme pour chaque film de la saison «Ecole et cinéma» vous trouverez aussi des ressources sur le site du CRDP :

http://www.crdp-strasbourg.fr/main2/ecole_elementaire/cinema/

B. Les ressources des "Enfants de cinéma"

Egalement beaucoup de pistes intéressantes sur les sites officiels du dispositif :

<http://www.enfants-de-cinema.com/2011/films/une-vie-de-chat.html>

<http://www.transmettrelecinema.com/film/une-vie-de-chat/>

C. Les fiches-élève

Des fiches destinées aux élèves vous permettront d'engager un travail de compréhension du film, de lecture documentaire, d'analyse (affiche), d'expression orale (registres de langue) et de pratique artistique (mise en couleur de décors du film).

N° Fiche	Titre	Objectifs
1	Entretien avec les réalisateurs	Lecture documentaire : découverte des réalisateurs
2	Le studio Folimage	Lecture documentaire : découverte d'un studio de films d'animation
3	Métier coloriste	Lecture documentaire : découverte d'un métier du cinéma d'animation
4	L'affiche	Travail préparatoire au film par l'analyse de l'affiche
5	La bande annonce	Compréhension du film
6	Les personnages	Compréhension du film
7	Les registres de langue	Comparer deux registres de langage : soutenu et familier
8	Couleurs jour, couleurs nuit	Créer une ambiance particulière par un choix de couleurs

► Entretien avec les réalisateurs du film d'animation « Une vie de chat » Alain Gagnol et Jean-Loup Felicioli

Comment êtes-vous arrivés au film d'animation ?



Alain Gagnol:

Au départ, je voulais faire de la bande dessinée, j'avais fait l'école Émile Cohl, à Lyon, qui est spécialisée là-dedans. En fait, je n'ai pas réussi à faire de la bande dessinée, je n'arrivais jamais à avoir ce que je voulais au niveau du dessin. Alors je me suis orienté vers l'écriture de romans ou de scénarios.

Jean-Loup Felicioli:

Je suis arrivé par hasard au cinéma d'animation. J'ai fait les Beaux-Arts car je voulais faire de la peinture. Et puis, ne voulant pas partir à l'armée, j'ai trouvé une place à Folimage. Après deux années passées là-bas, on m'a engagé comme animateur et concepteur graphique.



Comment avez-vous commencé à travailler ensemble ?

Alain Gagnol :

On a commencé par faire un petit film qui s'appelle « L'égoïste ». On l'a fait en dessins animés car je voulais faire des choses très colorées, et c'était un peu difficile à faire en pâte à modeler. On est donc parti sur le dessin, et comme ça nous a bien plu, on est resté là-dedans.

Comment se répartissent les rôles ?

Jean-Loup Felicioli :

En général, Alain fait le scénario, et moi la partie graphique, et on réalise le film ensemble. Alain s'occupe de l'animation et moi je m'occupe de tout ce qui est décor, couleur...

Alain Gagnol :

J'ai toujours des idées d'histoires que je propose à Jean-Loup pour voir si ça l'intéresse ou pas. Il y a donc un premier tri qui se fait comme ça et si l'on se met d'accord sur une histoire, alors je l'écris. C'est ainsi que naît le premier jet de scénario. Et puis une fois que Jean-Loup prend le scénario en main et qu'il applique ses dessins, ça change beaucoup parce qu'il y a des choses écrites qui ont l'air très bien et qui ne tiennent pas du tout à l'image, il faut alors trouver autre chose. Ou alors, il y a des images qui sont tellement fortes que le texte devient inutile et on le fait sauter à ce moment-là. Il y a beaucoup d'allers-retours entre nous qui se font comme ça.

Quelle est l'influence de votre vie quotidienne sur les histoires que vous racontez ?

Alain Gagnol :

Souvent je parle de choses qui m'angoissent donc forcément réalistes. Et puis, c'est vrai que ni Jean-Loup ni moi ne sommes attirés par les univers fantastiques. C'est un travail qui est tourné vers nous, ce ne sont pas des films spectaculaires avec des poursuites, des explosions des mondes fantastiques. Ce sont des gens dans la vie réelle.

Propos recueillis par Amaury Voslion pour Court-Circuit (le magazine du court-métrage) en avril 2005.

► Le studio Folimage



Le studio **Folimage** a été créé en **1981** par **Jacques-Rémy Girerd**.

Spécialisée dans la réalisation de films image par image, cette entreprise installée à Valence, dans le sud de la France produit **des courts métrages, des longs métrages, des séries télévisées et des téléfilms**.

« Folimage, c'est un studio de films d'animation, un centre de création image par image où presque tout est possible, un lieu magique qui s'est construit petit à petit grâce à la volonté, le talent, et l'imagination d'une centaine d'artistes et de techniciens. C'est une fabrique bourrée d'audaces, de tubes de couleurs, d'ordinateurs raisonnables, de mine de plomb, de taille-crayons, de plateaux illuminés, de caméras amicales, de sujets en pâte à modeler, de petits mouvements tendres et sincères, d'éclats de rire, de coups de fil, de coups durs et de coups de foudre. C'est un label mondialement reconnu et une volonté indéfectible de produire des films de qualité depuis plus de trente ans. » *Jacques-Rémy Girerd*

Comme le précise Marie-Pierre Hauwelle, gouacheuse chez Folimage, « nous travaillons avec des techniques traditionnelles : pas de 3D, mais du papier, des crayons, des personnages en résine... car c'est là une des force de Folimage ! »

Depuis quelques années, le studio s'est tourné vers la production de longs métrages :

La Prophétie des grenouilles de Jacques-Rémy Girerd (2003).

Mia et le Migou de Jacques-Rémy Girerd (2008)

Une vie de chat d'Alain Gagnol et Jean-Loup Felicioli (2010)

Tante Hilda de Jacques-Rémy Girerd (dans les salles depuis le 12 février 2014)



► Métier : coloriste

Le coloriste est un artiste qui a une sensibilité particulière pour la perception et le rendu des couleurs. La « mise en couleur » demande une bonne connaissance du dessin afin de savoir comment mettre en valeur les volumes, les différents plans, dessiner les ombres, les nuages, la mer, les herbes, etc.

Le coloriste élabore des productions visuelles dans **l'audiovisuel, le cinéma, le film d'animation ou la bande dessinée**.

Il est le garant de l'uniformité des couleurs du produit. Pour cela il corrige les « erreurs » de couleur et de lumière pour que la qualité technique et artistique de l'image soit irréprochable.

Il doit « avoir l'œil » et le **sens de l'observation**, c'est un **expert des couleurs**. Il doit être capable par ses qualités artistiques et techniques d'exprimer les ambiances que l'auteur a créées.

Lorsqu'il travaille sur un film d'animation le coloriste travaille avec une équipe de techniciennes (ce sont essentiellement des femmes qui font ce métier) que l'on appelle **les gouacheuses**, en référence à la peinture utilisée autrefois.

De nos jours, la technique de colorisation a évolué pour se tourner vers l'ordinateur qui facilite le travail.

Le coloriste est toujours en relation avec le réalisateur qui donne ses intentions graphiques, il l'aide à traduire ses visions.

En bande dessinée, le coloriste choisit et applique la couleur sur les planches. Il définit également les **lumières** et les **ombres** du dessin.

Dans un jeu vidéo il doit faire face à la problématique technique posée par l'utilisation d'écrans, de consoles... car chaque matériel fait ressortir les couleurs différemment.

Il n'existe pas de formation spécifique de coloriste. La plupart d'entre eux sont issus, autant que les dessinateurs, des écoles d'art (beaux-arts, arts appliqués, architecture, écoles de cinéma d'animation, etc).

Ce métier est assez intéressant lorsque l'on aime tous les arts créatifs touchant particulièrement la couleur et que l'on possède une certaine dextérité dans le dessin.

En photo : Marie-Pierre Hauwelle, gouacheuse à Folimage qui travaille sur le prochain film d'animation « Phantom Boy ».



► L'affiche du film :



UNE VIE DE CHAT

TRAVAILLER LA BANDE ANNONCE IMAGES

SCÉRÉN
CRDP
Académie de Lyon

1.



2.



3.



4.



5.



6.



7.



8.



9.



10.



11.



12.



1. NICO - C'EST ÇA. FAIT TON MALIN.

2. LA FEMME - JE SAIS À QUI TU PENSES. JE NE CONNAIS PAS DE CHOSE PLUS TRISTE QUE D'AVOIR PERDU SON PAPA. NOUS DEVONS CONTINUER À VIVRE SANS LUI.

3. VOIX MASCULINE - BONJOUR COMMISSAIRE.

4. LA FEMME - VOTRE ATTENTION S'IL VOUS PLAÎT. VICTOR COSTA.

5. LA FEMME - C'EST CELUI QUI A TIRÉ SUR TON PAPA. TU SAIS, BIENTÔT JE L'ATTRAPERAI. ÇA JE TE LE PROMETS.

6. VOIX MASCULINE - TAIS TOI !

7. NICO - T'ES EN RETARD CE SOIR. J'ALLAIS PARTIR SANS TOI MON VIEUX !

8. VOIX MASCULINE - ALORS. T'AS DU NOUVEAU POUR MOI. MA JOLIE ? C'EST QUOI C'BAZAR ? CHOPEZ-LA LES GARS. FAUT PAS LA LAISSER FILER !

9. NICO - TU M'FAIS CONFIANCE ? ALORS TU VAS T'ACCROCHER TRÈS FORT À MON DOS.

10. LA FEMME - ILS L'ONT KIDNAPPÉE !

11. VOIX MASCULINE - TU VAS M'LÂCHER SALE BÊTE ? ! ALLEZ. DÉGAGE. BON VOYAGE !

12. NICO - AH, VOUS ÊTES LÀ ! AVEC TOUT ÇA, ON N'A MÊME PAS EU LE TEMPS DE DISCUTER. J'M'APPELLE NICO. TU VEUX PAS M'PARLER ? T'AS DONNÉ TA LANGUE AU CHAT ?

► Les Personnages d'Une Vie de Chat :



► Les Personnages d'*Une Vie de Chat* :



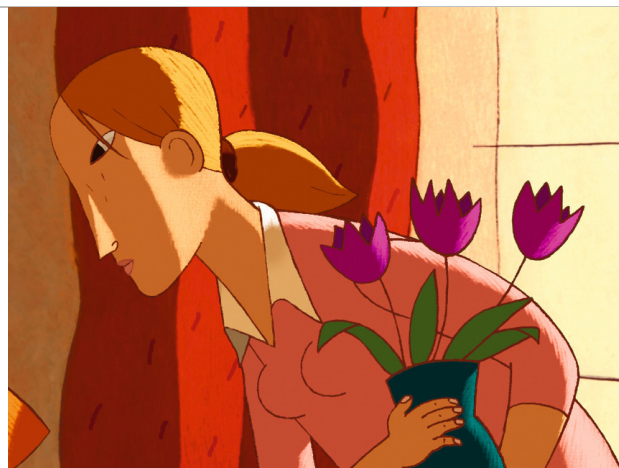
Dino



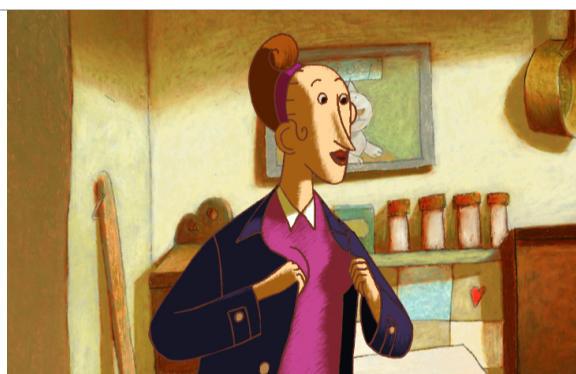
Nico



Zoé



Jeanne



Claudine



Victor Costa et ses acolytes
(Bébé, Grenouille, Patate et Hulot)

DINO :

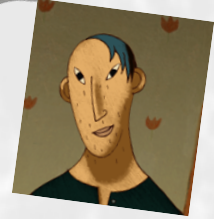


Âge : indéterminé

Sexe : mâle

Profil : Félin qui mène une double vie, Dino est un affectueux animal de compagnie dans le foyer d'une commissaire de police le jour et l'acolyte d'un cambrioleur la nuit. A la fâcheuse habitude d'énerver Rufus, à la tombée de la nuit...

NICO :



Âge : 38 ans

Sexe : masculin

Profil : Cambrioleur multirécidiviste « Aussi souple qu'un chat », Nico, n'utilise aucune arme et agit toujours sans recours à la violence, en compagnie de Dino, le chat avec qui il partage une grande complicité. Sa rencontre fortuite avec Zoé qu'il sauve des gangsters lui donnera accès à un nouveau rôle...

ZOÉ :

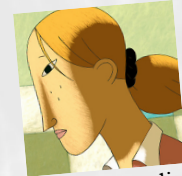


Âge : 7 ans

Sexe : féminin

Profil : Orpheline d'un père tué par le gangster Victor Costa et fille de Jeanne, la commissaire de police, Zoé est une petite fille courageuse qui adore son chat, Dino, et qui collectionne les lézards qu'il lui apporte. Muette depuis le décès tragique de son père, elle console son chagrin auprès de son fidèle animal de compagnie.

JEANNE :

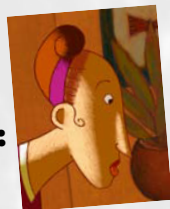


Âge : 35 ans

Sexe : féminin

Profil : Commissaire de police veuve et mère de Zoé, Jeanne est hantée par l'image de Victor Costa, le meurtrier de son mari, qui est responsable de leur malheur. Débordée par son travail et peu disponible malgré elle pour partager du temps avec Zoé, elle enquête sur un cambrioleur qui effectue des vols de bijoux en compagnie d'un chat.

Claudine :



Âge : 42 ans

Sexe : féminin

Profil : Nounou de Zoé et compagne du gangster Victor Costa. Elle porte un parfum très odorant qui incommode son entourage.

Costa :



Âge : 52 ans

Sexe : masculin

Profil : De l'embonpoint, des colères, une obsession pour le colosse de Nairobi... Victor Costa est l'ennemi public N°1 selon la police. Entouré de quatre truands dans ses actions maléfiques, il compte sur l'aide de Claudine, sa compagne pour obtenir des informations auprès de Jeanne concernant l'arrivée du colosse à Paris.

► Les registres de langue

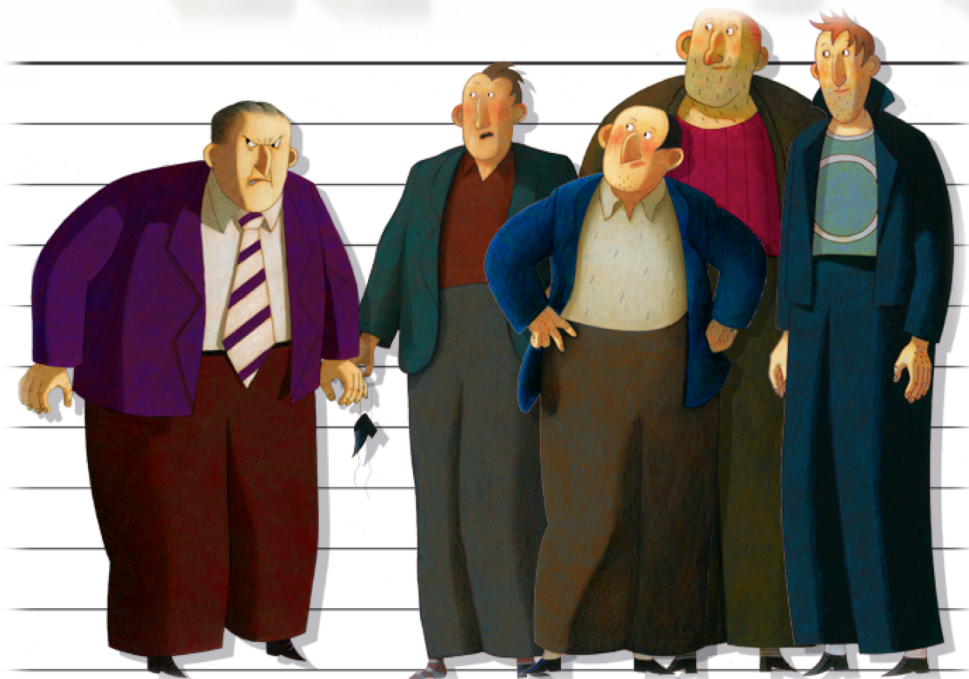
1. Lexique :

Registre familier	Registre courant
Un matou	
Un roquet	
Les poulets – les fics	
Le merdier	
Une connerie	
Gueuler	
Une minette – une gonzesse	
Une gamine – une môme	
Une baraque	
Bouffer	
Papoter	
Les gars	



2. Expressions :

Registre familier	Registre courant
« Arrête tes salades ! »	
« La ferme ! » ou « Tu vas la boucler ? »	
« S'envoyer de la quiche »	
« Y'a plus de jus ! »	
« C'est un drôle d'oiseau, ce type-là. »	
« C'est vous le boss. »	
« Ne le laisse pas filer. »	
« Il faut que je fume quelqu'un ! »	
« T'as flairé une piste ? »	



► Les registres de langue

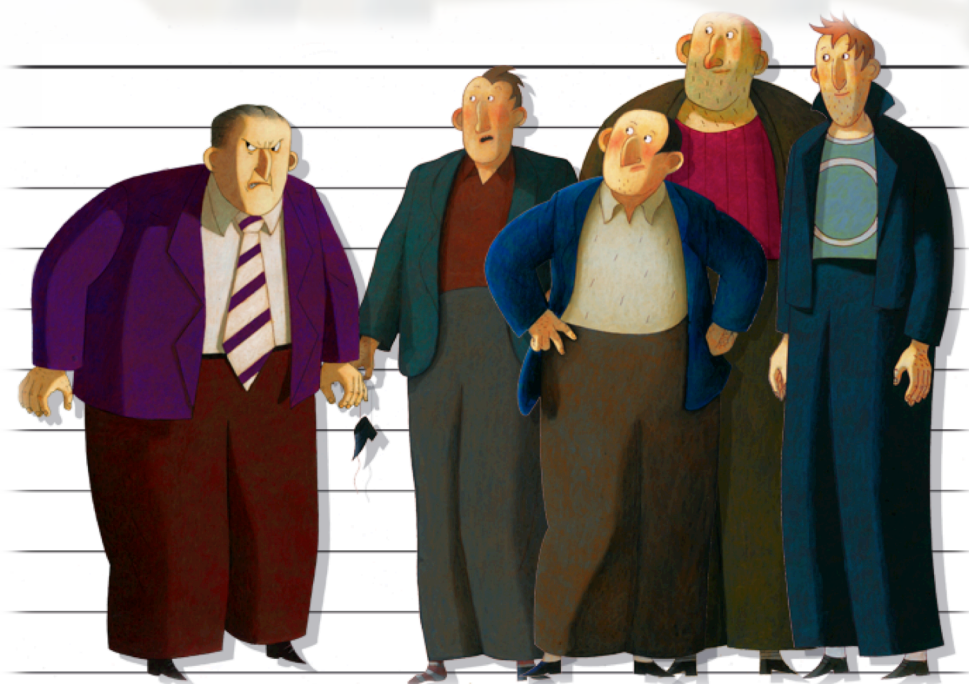
3. Lexique :

Registre familier	Registre courant
Un matou	<i>Un chat</i>
Un roquet	<i>Un chien</i>
Les poulets – les flics	<i>Les policiers</i>
Le merdier	<i>Une situation difficile</i>
Une connerie	<i>Une bêtise</i>
Gueuler	<i>Crier</i>
Une minette – une gonzesse	<i>Une fillette</i>
Une gamine – une môme	<i>Une enfant</i>
Une baraque	<i>Une maison</i>
Bouffer	<i>Manger</i>
Papoter	<i>Parler, bavarder</i>
Les gars	<i>Les garçons, les copains</i>

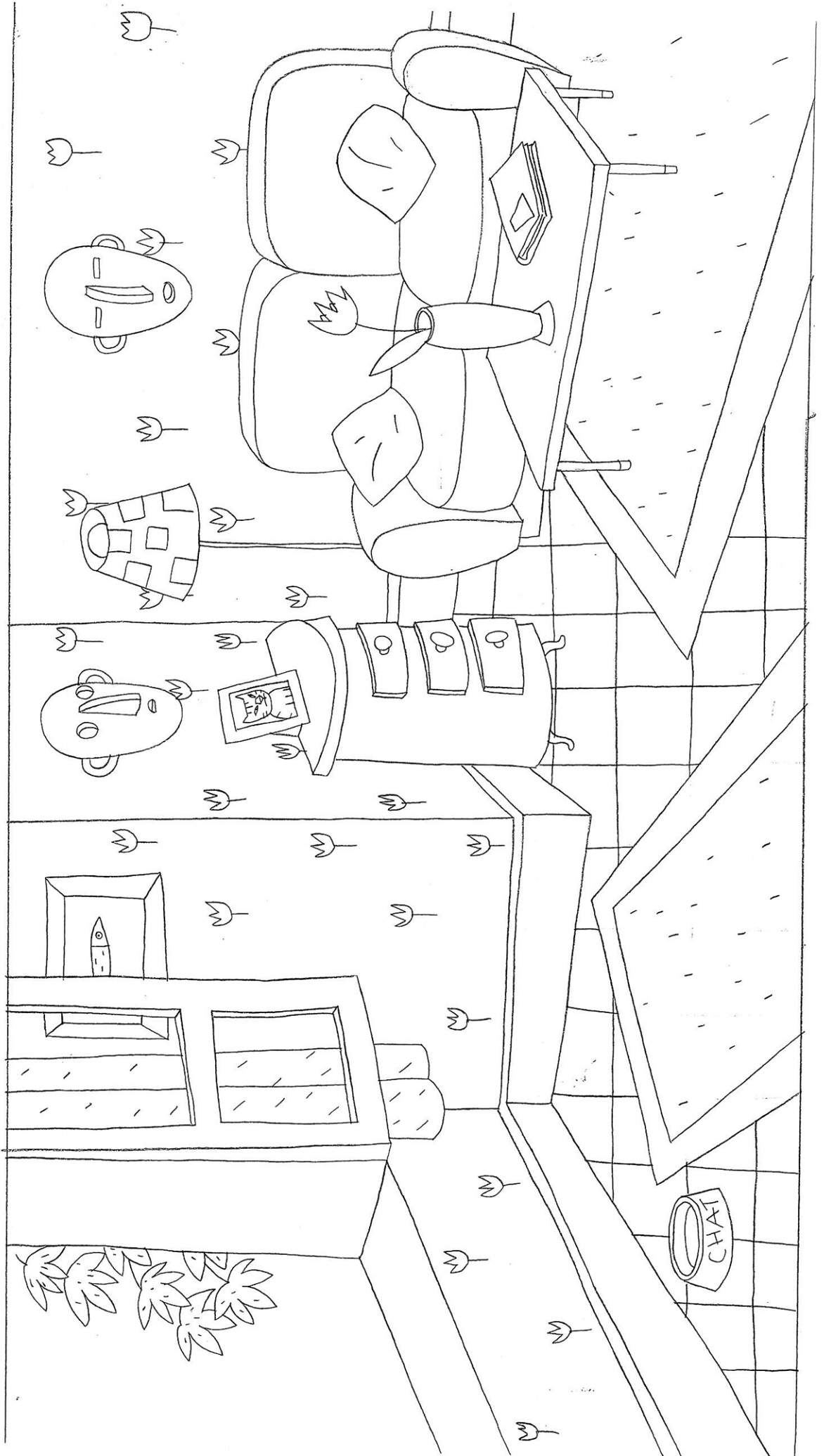


4. Expressions :

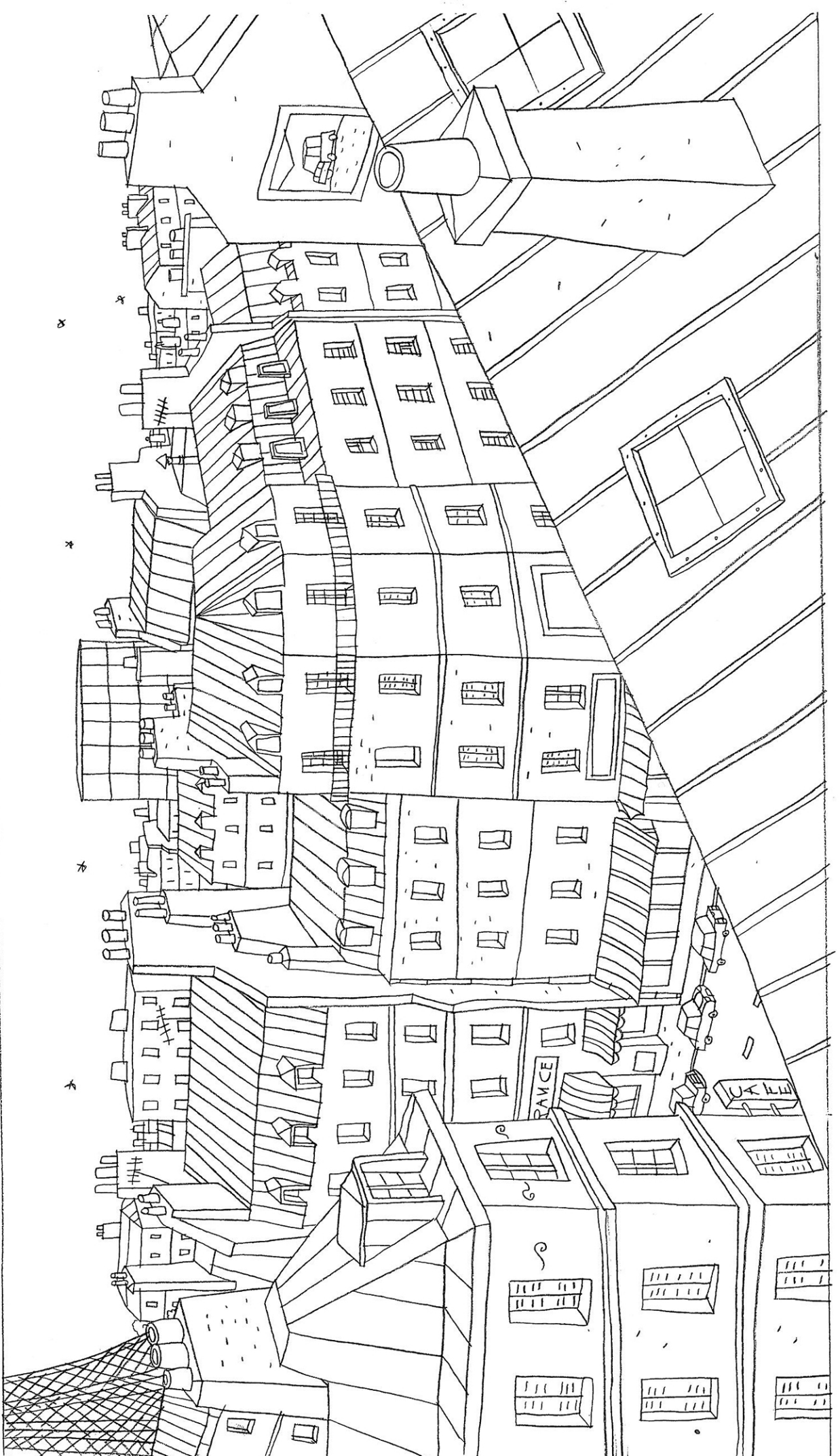
Registre familier	Registre courant
« Arrête tes salades ! »	« Ne raconte pas d'histoires. »
« La ferme ! » ou « Tu vas la boucler ? »	« Tais-toi » ou « Veux-tu te taire ? »
« S'envoyer de la quiche »	« Manger une quiche. »
« Y'a plus de jus ! »	« Il n'y a plus de courant. »
« C'est un drôle d'oiseau, ce type-là. »	« C'est une personne peu ordinaire. »
« C'est vous le boss. »	« C'est vous le patron. »
« Ne le laisse pas filer. »	« Ne le laisse pas s'échapper. »
« Il faut que je fume quelqu'un ! »	« Il faut que je me défoule. »
« T'as flairé une piste ? »	« Tu as découvert un indice ? »



DECOR CHAT SQB PL 267



DECOR GRAT SQ2S PLS4D



Merci aux salles partenaires

Palace Lumière ALTKIRCH

Espace Grün CERNAY

Le Colisée COLMAR

Florival GUEBWILLER

Espace Rhéna KEMBS

Bel Air MULHOUSE

Palace MULHOUSE

Kinépolis MULHOUSE

Le Saint-Grégoire MUNSTER

Rex RIBEAUVILLE

La Passerelle RIXHEIM

La Coupole SAINT-LOUIS

Vidéo-club STETTEN

Relais Culturel THANN

Gérard Philippe WITTENHEIM

L'équipe départementale « Ecole et cinéma »

Pour Une vie de chat

Sylvie Allix, conseillère pédagogique Arts visuels
Frédéric Fuchs, Conseiller Pédagogique Education Musicale
Catherine Hunzinger, chargée de mission Action Culturelle DSDEN 68
Erika Kauffmann, conseillère pédagogique Andolsheim
Amandine Kuhner, Coordinatrice «Ecole et Cinéma»

et pour l'aide technique Jean-Marie Ottmann, reprographie DSDEN 68