

Avant la projection, anticiper

2- L'affiche du film

| | | |
|---|--|---|
| <p>Comparer les affiches du film</p> |  |  |
| <p>Premier-plan</p> <p>Arrière-plan</p> <p>Place et taille du titre</p> <p>Couleurs</p> | <p>Un chat posté sur une gargouille en position de guetteur (oreilles et queue dressées).</p> <p>La lune, le ciel bleu nuit, les toits noirs (information sur le moment de la journée. La tour Eiffel (= on est à Paris). Un adulte et un enfant en train de courir sur les toits de Paris.</p> <p>Le titre est écrit en jaune sur fond noir (couleurs traditionnelles des romans policiers de la Série noire chez Gallimard)</p>  <p>Dessins issus du film</p> | <p>Un chat, une petite fille et un adulte courent sur un toit de Paris (présence de la tour Eiffel au loin). L'ombre menaçante d'un homme en train de les poursuivre est visible sur le mur d'immeuble juste derrière eux.</p> <p>Le ciel étoilé, le quartier de lune haut dans le ciel. On distingue les immeubles de la ville et la Seine vus d'en haut.</p> <p>Typographie, taille et couleur quasi identiques. Positionnement différent.</p> <p>Dessins issus du film</p> |

| | | |
|---|---|--|
| Technique (dessin, photographie, art numérique, peinture, collage, ...) | | |
| Les personnages | <p>Un chat noir posté sur une gargouille. Il semble observer, guetter, veiller ? Son visage est mis en valeur par le rayon de lune. Placé au premier plan, il peut être identifié comme le personnage principal du film.</p> <p>A l'arrière-plan, un adulte et un enfant courent sur les toits. L'enfant est habillée de vêtements colorés, l'adulte est en noir. Il porte un sac sur son dos. Est-ce un voleur ? Quel lien ont-ils tous les deux (et avec le chat) ? Que font-ils ? Jouent-ils (à chat ?), se poursuivent-ils ? fuient-ils quelque chose : y a-t-il danger ?</p> | <p>Les trois personnages semblent courir ensemble (indice supplémentaire sur les liens qui les unissent). Quel lien ont-ils tous les trois ? Ils fuient l'homme qui les pourchasse dont l'ombre seule est visible.</p> |
| Les lieux/le décor | <p>La tour Eiffel situe l'action à Paris. La gargouille au premier plan, évoque Notre-Dame de Paris.</p> | <p>Les toits de Paris.</p> |
| Que suggère l'image ? | <ul style="list-style-type: none"> - La nuit suggère une atmosphère de mystère et d'énigme (policière) à résoudre ? - Un chat héros détective au centre de l'intrigue ? | <p>Une histoire de course poursuite avec des gentils et des méchants dans Paris la nuit ?</p> |

5 - Le jeu de la cible des références culturelles

Exemples d'activités à proposer :

Organiser un jeu dans la classe autour des œuvres référencées, dans le tableau ci-dessous.

1 - Proposer aux élèves de choisir une œuvre à étudier en particulier parmi la liste des 6 références culturelles à découvrir.

2 - Annoncer la règle du jeu : chaque groupe va faire une courte présentation de sa cible au reste de la classe, le jeu consistera à réussir à retrouver la cible dans le film au moment du visionnage et à raconter la séquence du film de retour en classe. Il faudra donc être très attentif au cours du film pour savoir ce qui fait penser à cette référence.

3 – Équilibrer les 6 groupes : mettre le même nombre d'élèves à travailler sur chaque œuvre, mettre à disposition des élèves des documents sur chaque œuvre cible afin d'en faire un exposé (une courte présentation à la classe à l'oral).

| LE JEU DE LA CIBLE DES RÉFÉRENCES CULTURELLES | |
|--|--------------------------------------|
| Liste des 6 références culturelles à découvrir | Nom des élèves qui exposent la cible |
| 1- Les ombres chinoises : technique ancestrale originaire d'Inde puis développée en Chine, au Proche-Orient et enfin en Europe. Le théâtre d'ombre naît à la fin du 19 ^{ème} siècle, à la suite d'une séance littéraire entre poètes, peintres et humoristes. Au cinéma, c'est la cinéaste allemande Lotte Reiniger qui les utilise en 1926 pour réaliser le premier long métrage d'animation européen : Les aventures du Prince Ahmed, inspiré des Mille et une nuits. | |
| 2- Le chat dans l'art : de l'Égypte antique à nos jours, les représentations du chat dans l'histoire de l'art sont nombreuses ! Redouté ou vénéré, objet de superstition ou d'adoration, il continue de fasciner. Qu'on le trouve dissimulé dans les portraits, les scènes domestiques ou religieuses ou au centre de l'œuvre, il est un sujet d'étude inépuisable des artistes. | |
| 3- Les débuts du dessin animé : Il fait partie du cinéma d'animation mais, comme son nom l'indique, n'est composé que de dessins alors qu'un film d'animation peut comprendre des animations en papier découpé, en pâte à modelé, avec des objets...Le dessin animé rencontre un grand succès auprès des plus jeunes mais peut s'adresser aussi aux adultes. | |
| 4- Le cinéma burlesque met en avant le comique de situation. Son origine vient du spectacle vivant, notamment de la <i>commedia dell'arte</i> , ses personnages de clowns et ses situations comiques. <i>Burlesque</i> vient d'ailleurs de l'italien <i>Burelsco</i> , dérivé de <i>burla</i> , la farce, la plaisanterie. Le corps y est très présent et vecteur d'accidents comiques de différentes natures (bagarres, chutes, accidents,...) | |
| 5- Le portrait est une représentation d'un modèle humain par le dessin, la peinture, la gravure, la sculpture ou la photographie. Au-delà de la représentation physique, le portrait transcrit le caractère d'une personne, sa façon d'être. Il peut aussi représenter l'image qu'a l'artiste de son modèle ou les sentiments qu'il éprouve envers lui. Cela peut le conduire à s'éloigner de la ressemblance d'avec lui. | |

6- La musique : Dans un film, elle est là pour créer une ambiance particulière. Elle peut être discrète ou bien rythmée selon les moments et participe souvent à créer des émotions que le cinéaste veut faire ressentir au spectateur. Il est intéressant de voir comment elle se place par rapport à ce que l'on voit et quel est son rôle quand elle apparaît.

En lien avec <https://normandieimages.fr/55-education/dispositifs-scolaires/ecole-et-cinema-en-seine-maritime/programmation-2021-2022-ecole-et-cinema-en-seine-maritime/402-une-vie-de-chat-un-jeu-de-references-cinematographiques> et <https://normandieimages.fr/55-education/dispositifs-scolaires/ecole-et-cinema-en-seine-maritime/programmation-2021-2022-ecole-et-cinema-en-seine-maritime/403-une-vie-de-chat-les-references-picturales>

LES DIFFÉRENTES ÉTAPES DE TRAVAIL POUR PRÉPARER L'EXPOSÉ (courte présentation de chaque œuvre)

Phase de lancement

Présentation des tâches, mettre à disposition de chaque groupe le matériel nécessaire pour présenter son œuvre qui définit le genre pictural : affiches, livres, sites internet...

1



Princes et Princesses, Michel Ocelot, 2000

2



Etude du mouvement des chats, Léonard de Vinci, A513-1516

3



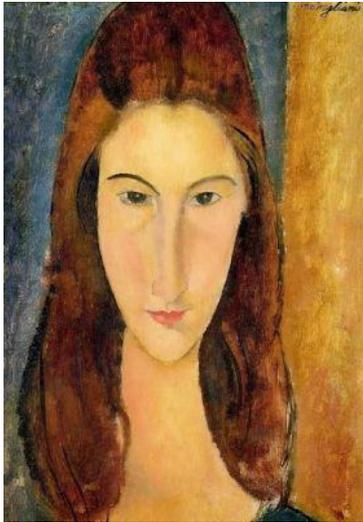
Fantasmagories, Émile Cohl, 1908

4



La bataille du siècle, de Clyde Bruckman avec Laurel et Hardy, 1927

5



Portrait de Jeanne Hébuterne, Amadéo Modigliani, 1919

6

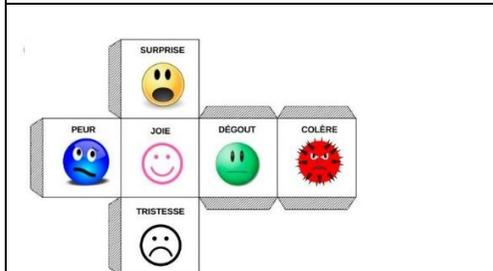
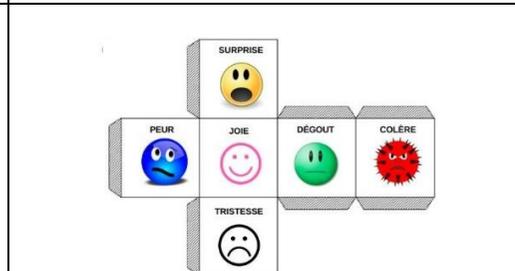
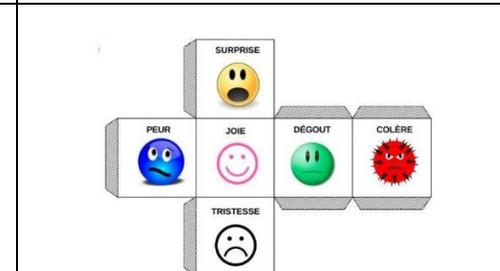


I wished on the moon (78 RPM version), Billie Holiday

6- Mettre des mots sur son ressenti, le vocabulaire des émotions et des sentiments

Exemples d'activités à proposer à partir du film *Une vie de chat* :

- **Trois photogrammes pour nommer ses émotions** : utiliser les photogrammes¹ pour aider à se remémorer l'histoire du film, identifier ses propres émotions au moment de certaines scènes.

| | | |
|--|---|---|
|  |  |  |
| <p>« Quelle émotion as-tu ressentie quand Zoé court se cacher dans un placard de l'appartement de Nico pendant que les truands fouillent partout pour découvrir la cachette du butin ? »</p> | <p>« Quelle émotion as-tu ressentie quand Dino saute au visage de Lucas dans la voiture ? »</p> | <p>« Quelle émotion as-tu ressentie quand on voit Dino sur les toits enneigés entrer par la fenêtre chez Jeanne et Zoé qui vivent désormais avec Nico ? »</p> |
|  |  |  |

A partir des deux photogrammes ci-dessous : identifier l'émotion de Zoé au début du film. Justifier ses réponses.

¹ Les photogrammes sont les images photographiques extraites d'un film. On les trouve facilement sur Nanouk <https://nanouk-ec.com/enseignants/les-films/le-cirque/cahier/deroulant#film>



Discussion collective à propos de la manière dont les uns et les autres se représentent les personnages du film.

- **Les émotions du personnage** : poser sur la table plusieurs photogrammes, les élèves piochent et doivent identifier les personnages/acteurs et dire ce qui se passe à ce moment-là de l'histoire. Puis, ils répondent à la question : « Que ressent(ent) le ou le(s) personnage(s) ? Et pourquoi ? »



Que ressent Costa quand avec sa bande il crie comme un fou au moment où Claudine leur amène Zoé ?



Que ressent le truand au moment où Nico coupe le courant et met ses lunettes infrarouges ?



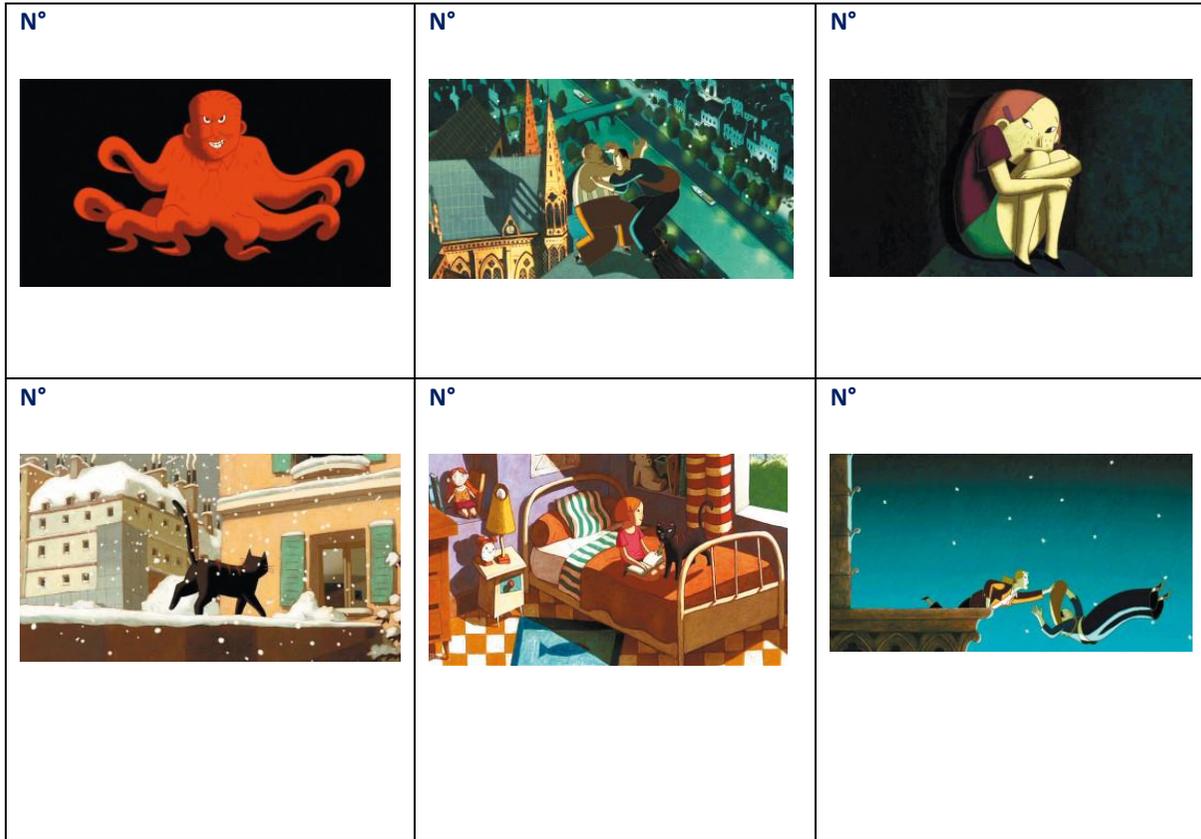
Que ressent Nico quand il vole un masque africain et qu'un homme apparaît, mais c'est juste un somnambule ?

10- Raconter le film

Exemples d'activités à proposer :

A partir d'une série de photogrammes (personnages, lieux, actions...) :

- Les numéroter dans l'ordre chronologique des événements. Ecrire ou raconter l'action associée.



A la manière du Dixit©,

- Ecrire ou raconter uniquement la scène illustrée par l'image : chaque élève choisit une carte et décrit la scène (action) ou le personnage (portrait physique et moral)
- Variante : raconter ce qui se passe juste avant/juste après...

A la manière du Timeline©

- Remettre la série de carte dans l'ordre chronologique en racontant...(par petit groupe).
- Proposer une petite série de carte préalablement choisies. Un élève tire une carte au hasard dans le paquet restant et doit la replacer au bon endroit et raconter !

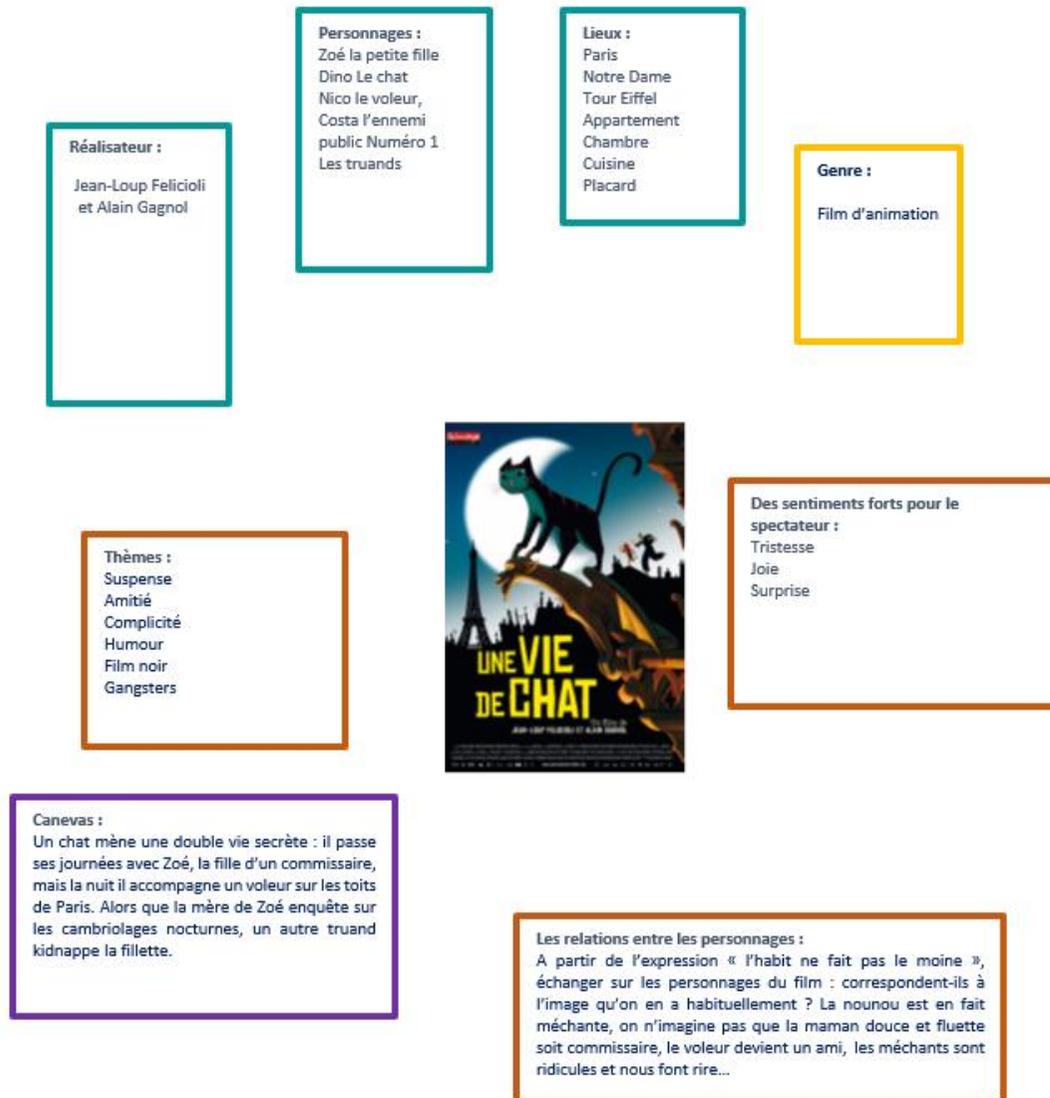
Les marottes ou figurines

- S'entraîner à raconter l'histoire en manipulant les personnages. On pourra aussi créer des décors pour quelques scènes clés.

A la manière des story cubes©

- Un jeu de dés avec les mots (ou pictos) du film (noms, verbes, lieux...)

12- Carte mentale



14- Le débat philosophique sur un thème fort du film : la peur

En appui sur l'ouvrage : *Pourquoi et comment philosopher avec les enfants ?* de la théorie à la pratique - sous la direction d'Olivier Blond-Rzewuski Hatier

Une question philosophique est une question qui par définition est complexe. Il faut plusieurs séances pour permettre aux enfants de saisir de la problématique en réfléchissant, débattant, discutant.

Durée possible d'une séance : C1 – 10 à 30 mn, C2 et C3 20 à 60 mn

Exemple de déroulement

1 - Ouverture de la séance

Nous allons discuter, réfléchir ensemble sur une question qui est essentielle pour vivre, grandir, devenir un être humain. En philosophie tout le monde peut exprimer sa pensée mais il doit la justifier, en donnant des exemples, des arguments, en répondant aux autres pour dire si vous êtes d'accord ou non avec les idées de vos camarades. Rappel des règles de la discussion

2 - **Découverte du support inducteur, faire émerger le thème** à partir du photogramme suivant :



Contexte :

Les truands se précipitent sur Zoé. Elle court se cacher dans un placard de l'appartement de Nico. Les truands, qui fouillent partout, découvrent la cachette du butin de Nico. Zoé s'enfuit mais elle tombe sur Claudine qui la moleste. Nico apparaît.

La consigne : produire des questions pour débattre et discuter de ce thème

Lancer la discussion entre les élèves et faire émerger les questions à visée philosophique (en choisir une par un choix collectif) par exemple : **Pourquoi Zoé a-t-elle peur ? De quoi peut-on avoir peur ? Est-ce qu'il y a différentes sortes de peur ? Donnez des exemples ? Être courageux, est-ce n'avoir peur de rien ? Est-on quelqu'un de moins bien que les autres quand on a**

peur ? Est-ce qu'on a moins peur quand on grandit ? Y a-t-il des peurs utiles ? Comment faire pour surmonter ses peurs ? Comment peut-on devenir courageux ? Est-ce que nous avons tous peur des mêmes choses ? Pourquoi peut-on aimer parfois les histoires qui font peur ?

3 - Débat /discussion entre élèves animé par l'enseignant

L'enseignant est garant de la rigueur des échanges et de leur caractère démocratique. Il prend des notes (les mots importants, les idées, les distinctions), il intervient plus ou moins pour relancer, synthétiser, provoquer... Les élèves peuvent aussi avoir des temps de réflexion individuelle ou par petits groupes pour se recentrer, écrire, trouver des idées nouvelles, synthétiser...

4 - Synthèse des débats par l'enseignante et les élèves

Intervention des secrétaires et des dessinateurs si ces rôles ont été attribués.

Les élèves peuvent disposer d'un dernier moment pour écrire (ou dessiner) dans leur cahier de philosophie les idées importantes, ce qu'ils ont retenu de la discussion.

5- Conceptualisation

Peur/ Angoisse

Certains philosophes (Heidegger, Kierkegaard) ont distingué les deux en disant que la peur a un objet précis (on a peur d'un lion, d'un monstre... ou d'une souris), tandis que l'angoisse n'en a pas : elle est appréhension d'un « rien » indéterminé et diffus. Si l'angoisse n'a pas d'objet identifié, pourquoi l'éprouve-t-on ? Que signifie-t-elle ?

Courage / Témérité

A quelles conditions est-on courageux mais pas téméraires

Courage physique / courage moral

Exemple du conte *Yacouba*

Ressources possibles sur ce thème :

Thierry Dedieu, *Yacouba*, Seuil

Les p'tits philosophes, fiche d'accompagnement pédagogique de Pomme d'Api n°182, octobre 2009, disponible sur le site Charivari <http://www.charivarialecole.fr>