

Une vie de chat

Jean-Loup Felicioli
& Alain Gagnol



DOSSIER PÉDAGOGIQUE



Dossier et fiche-élève téléchargeables sur :
colleageucinemadrome.fr

Edité par :

Les Écrans. Association régionale de cinémas indépendants, Les Écrans assurent la coordination du dispositif Collège au Cinéma en Drôme.

Ce dossier a été rédigé par :

Typhaine Ledard
Master «Etudes cinématographiques»
Université Stendhal - Grenoble 3
Ledard.typhaine@gmail.com

Remerciements :

Alain Gagnol et Jean-Loup Felicioli, réalisateurs,
Jacques-Rémy Girerd, Dominique Templier, Jérémy Moulam et l'équipe de Folimage
Marc Bonny, Valérie Yendt
et Stéphane Larue-Bernard de Gébéka Films
Laetitia Charbonnier et Anne-Sophie Rey de L'équipée

Crédits photos :

Folimage à l'exception des pages 8, 13 et 18 (domaine public) et page 22 (Thomas Landais)

Conception et impression :

Imprimerie Despesse
58 rue de la Forêt
26000 Valence
04 75 42 43 21

Contact :

Les Ecrans
La Cartoucherie
rue de Chony
26500 Bourg-lès-Valence
04 75 61 62 76
www.les-ecrans.org



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...

Les Ecrans

CNC centre national
du cinéma et de
l'image animée

**- LA
D R O
M E -** LE DÉPARTEMENT

Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

Ministère
Culture
Communication

VALENCE AGGLO
SUD RHÔNE-ALPES

Sommaire

UNE VIE DE CHAT

ALAIN GAGNOL ET JEAN-LOUP FELICOLI

Film	4
Genèse du film	4
Les personnages	5
Découpage séquentiel	6
Un travail de réalisation à quatre mains	8
Rencontre avec Alain Gagnol	9
Analyse de séquence	12
<hr/>	
Passerelles	14
L'animation et la bande sonore	14
Retour d'images, le jeu des références cinématographiques	16
Le dessin animé entre réalisme et fantaisie	17
Histoire du cinéma d'animation	18
Les studios Folimage	19
<hr/>	
Infos	20
Coupure de presse	20
Bibliographie	22
Liens internet	22
Accompagnement pédagogique	22
Dvdgraphie	23



Film



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.

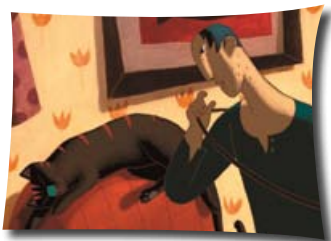
Alain Gagnol étant auteur de romans noirs et Jean-Loup Felicioli un grand amateur de polar au cinéma, le choix de se diriger pour ce premier long métrage vers le film policier pour adulte fut, au premier abord, une évidence pour ces deux jeunes réalisateurs. Mais la fragilité du scénario et les réticences des diffuseurs à produire un dessin animé pour adultes les conduit 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. »



« Tiens salut le chat, je t'attendais plus
alors j'ai commencé sans toi »



« Tu verras,
je t'ai préparé un bon programme
aujourd'hui, ça va te plaire »



Les Personnages :

DINO :

Age : indéterminé.

Sexe : mâle.

Signes particuliers : Il passe ses journées chez une commissaire de police. La nuit, il aide un voleur à accomplir ses larcins. Cet animal a la mauvaise manie de planter ses griffes dans les mollets de ceux qui le contrarient. Son souffre-douleur est un petit chien extrêmement bruyant.

ZOÉ :

Age : sept ans.

Sexe : féminin.

Signes particuliers : fille de Jeanne, la commissaire de police. Elle adore son chat qui lui rapporte des lézards dont elle fait la collection. Depuis la mort tragique de son père, abattu par le gangster Victor Costa, elle reste muette, emmurée dans son chagrin. Seul le chat parvient à la consoler en se blottissant dans ses bras. Malgré tout, ce drame ne lui a pas enlevé sa détermination, sa curiosité et son courage.

NICO :

Age : 38 ans.

Sexe : masculin.

Signes particuliers : cambrioleur doué d'une très grande habileté. « Aussi souple qu'un chat », dit-on. Il n'utilise aucune arme et agit toujours sans violence, à l'insu de ses victimes, avec beaucoup d'élégance. Le chat et lui partagent une grande amitié et complicité. Sa rencontre avec Zoé va lui permettre de devenir plus qu'un simple voleur.

JEANNE :

Age : 35 ans.

Sexe : féminin.

Signes particuliers : commissaire de police débordée, mère inquiète pour sa fille, Zoé. Elle vit seule avec elle depuis le décès de son mari. Le gangster responsable de leur malheur hante constamment son esprit. Comme si cela ne suffisait pas, elle est également chargée d'arrêter le cambrioleur qui, en compagnie d'un chat, est responsable de nombreux vols de bijoux.

CLAUDINE :

Age : 42 ans.

Sexe : féminin.

Signes particuliers : nounou de Zoé, elle apporte aide et soutien à Jeanne qui en a bien besoin. Cette femme pleine de bon sens amène un peu de stabilité et de tranquillité dans cette maison fortement éprouvée par le drame. A tendance à utiliser en trop grande quantité un parfum très odorant, ce qui fait éternuer le chat

VICTOR COSTA :

Age : 52 ans.

Sexe : masculin.

Signes particuliers : ennemi public numéro 1, gangster et chef de bande. Petit homme trapu et rondouillard, il est capable des pires colères. Ses hommes eux-mêmes ont peur de son caractère imprévisible. Il est obsédé par une imposante statue africaine à laquelle il s'identifie, ce qui dénote un certain complexe d'infériorité concernant sa taille.

LES GANGSTERS :

Age : indéterminé.

Sexe : masculin.

Signes particuliers : Monsieur Bébé, Monsieur Grenouille, Monsieur Patate, Monsieur Hulot. Noms de code des truands aux ordres de Costa. Font de la bêtise un mode de vie. Régulièrement regroupés sous le terme générique de « bande de crétins » par leur chef.

LUCAS :

Age : 40 ans.

Sexe : masculin.

Signes particuliers : inspecteur de police sous les ordres de Jeanne. Il accompagne la commissaire dans toutes les enquêtes. Il a la patience du policier de terrain et accumule les indices qui serviront à sa patronne pour boucler les dossiers.



Découpage séquentiel

Préambule

(00:00 → 03:44, soit 3 min et 44 s)

Générique de début, cette première séquence montre Nico, le monte-en-l'air, pénétrer dans un bâtiment et dérober des bijoux de valeur. Il échappe aux gardiens de l'immeuble *in extremis*.

La double vie du chat situation initiale

(03:44 → 12:57, soit 9 min et 13 s)

La scène se déroule en journée, on voit Dino chasser un lézard qu'il apporte à sa maîtresse Zoé. Le personnage de Claudine, la nounou de la petite fille, ainsi que sa maman sont présentés au spectateur. La commissaire de police, Jeanne, est débordée de travail et ne sait comment réagir face au chagrin de sa fille. Attristée par la mort de son père, la petite Zoé s'est emmurée dans son silence.

Dino la nuit (4'55)

Dino, le chat, saute par la fenêtre pour retrouver le voleur, Nico. Tous deux partent sur les toits de Paris et pénètrent dans les appartements à la recherche d'objets de valeur. On entend la musique de Billie Holliday, *I wish on the moon*. Nico pénètre chez des inconnus, il est surpris par un somnambule. Il vole un masque africain dont l'esthétique rappelle l'univers pictural de Picasso et Modigliani et fait écho au dessin des personnages. De retour chez lui le voleur montre à Dino un bracelet en forme de poissons incrusté de diamants.

Grand bandits contre petits voleurs : les complications

(12:57 → 19:40 soit 6 min et 43 s)

Arrêter Costa ! (6'43)

Le jour se lève et Dino rejoint Zoé, endormie dans son lit. Au petit déjeuner la petite fille découvre dans la pochette de sa maman la photo de Victor Costa, l'ennemi public numéro un. La commissaire fait la promesse à sa fille d'arrêter celui qui a tué son papa. Au commissariat, elle confie un dossier de vol de bijoux à Lucas, un jeune inspecteur de police. Claudine menace violemment le chat avec un aspirateur, c'est un premier indice sur la méchanceté du personnage. De retour au commissariat de Police, la commissaire présente la mission à ses coéquipiers, Victor Costa doit être arrêté avant qu'il ne dérobe le Colosse de Nairobi. La mère s'exerce ensuite au stand de tir avant de se retirer pour faire des exercices de Tai-chi. Pendant son entraînement elle se visualise Costa en pieuvre rouge et s'effondre en larme.

Dans une voiture, les gangsters se disputent à propos de sandwiches, toute l'agressivité et la sournoiserie du personnage de Victor Costa sont montrées lors de cette scène.

Nico le monte-en-l'air

(19:40 → 23:21, soit 3 min et 41 s)

Zoé dessine, elle porte à son poignet le bracelet en forme de poisson que lui a ramené Dino. La mère lui demande de le lui donner car c'est un bracelet volé. Le bijou va permettre de faire le lien entre les deux histoires, celle de Nico et celle de Zoé. La commissaire qui a rapporté la pièce à conviction au poste de Police commence une nouvelle enquête sur le « casse de la rue Mouffetard ».

Le soir Zoé se couche après avoir embrassé sa mère qui travaille cette nuit. Claudine se parfume tandis que Dino sort par la fenêtre. La petite fille décide de suivre son chat ce qui la mène dans l'appartement de Nico.



Découpage séquentiel

Zoé en danger : le développement de l'action.

(23:21 → 47:08 soit 23 min 47 s)

Première menace (5'15)

Costa et ses complices se donnent des noms de code pour ne pas se faire reconnaître. Claudine intervient pour donner des informations sur la commissaire, le spectateur apprend alors sa complicité avec les gangsters en même temps que Zoé qui les espionne à travers une clôture. La petite fille est repérée par les malfrats, elle prend la fuite et se réfugie chez Nico. Cachée dans les placards de la cuisine, Zoé craint de se faire surprendre par Costa, mais heureusement celui-ci est interpellé par ses complices qui viennent de découvrir un butin caché derrière une cible de fléchettes.

Pendant ce temps-là Zoé tente de s'échapper mais elle est rattrapée par Claudine qui appelle à l'aide. Nico, de retour chez lui avec Dino, emmène Zoé et s'enfuit par les toits. Pour faire diversion, il dépose la petite fille près d'un zoo. Mais le plan ne marche pas : Zoé laisse un indice de son passage. Un morceau arraché de son tee-shirt permet à Costa et sa bande de retrouver les traces de Zoé. Débute alors une course-poursuite dans le zoo.

Zoé toujours en danger (10'14)

Lucas mène son enquête sur le casse en interrogeant le voisinage. La scène de poursuite entre Nico et les gangsters continue sur les toits, le voleur manque de tomber, mais parvient à s'accrocher *in extremis*.

Pendant ce temps-là Zoé, réussit quant à elle à échapper à Costa en montant dans une barque. La petite fille, accompagnée de son chat, rejoint le voleur

dans sa maison. La commissaire arrive par surprise et arrête Nico, croyant qu'il est l'auteur du rapt. Quant à Claudine, la nounou, elle continue de jouer son double-jeu. Zoé paraît terrifiée, elle tente de parler pour tout expliquer à sa mère mais n'y parvient pas.

Dans la voiture de police, Nico tente de raconter ce qui s'est réellement passé mais n'est pas écouté, le chat intervient alors et permet la libération de son compagnon. La commissaire commence à douter et retourne chez elle avec Lucas pour vérifier que sa fille est bien rentrée.

Zoé à nouveau prisonnière (5'15)

Costa est en colère, il tire sur tout ce qui bouge. Claudine lui amène la petite fille, il décide alors de se servir d'elle pour obtenir les informations concernant le colosse de Nairobi. La commissaire, ne trouvant pas sa fille chez elle, s'aperçoit que Nico avait raison, elle voit alors à nouveau apparaître l'image de Costa en pieuvre.

Les bandits fêtent leur victoire pendant que Zoé est enfermée dans une pièce. Les effluves du parfum de Claudine permettent à Dino de retrouver la trace de la petite fille. Nico qui a coupé le générateur, parvient à l'étage grâce à ses lunettes infrarouge, mais repéré il doit fuir. Il emporte Zoé sur son dos.

Duel sous le ciel de Paris (la résolution)

(de 47:08 → 55:55, soit 8 min et 47 s)

Nico se rend à la cathédrale Notre-Dame de Paris, pendant que la commissaire rejoint les lieux. La bagarre avec Costa se termine lorsque, suspendu à une gargouille, le gangster sombre dans le délire. Il croit voir le colosse de Nairobi venir à son secours et se laisse tomber dans le vide. Zoé retrouve sa mère et se met à parler.

Epilogue

(55:51 → 1:01:50, soit 5 min et 59 s)

La neige tombe sur les toits de Paris. Dino chasse un oiseau. A l'intérieur de la maison Nico, Jeanne et Zoé fêtent Noël.

Un travail de réalisation à quatre mains

Une rencontre par le dessin

La rencontre entre les deux réalisateurs résulte bel et bien d'une rencontre placée sous le signe du dessin. 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 ensemble plusieurs courts-métrages et un long-métrage, *Une vie de chat*, sorti en France le 15 décembre 2010 et nommé à la 36^e cérémonie des César.

Affiner le trait

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* qui traite



L'Egoïste (1995)



Amadeo Modigliani
Portrait de Raymond,
1915, huile sur toile.



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... »¹.

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 fantômes 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*.

¹ Propos tirés du dossier de presse *Une vie de chat*.

contre avec Alain Gagnol

Rencontre avec Alain Gagnol (réalisateur et scénariste d' *Une vie de chat*)

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 polar : 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. Étant 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 toute 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. À partir du moment où on arrive à ne pas perdre le spectateur on peut se libérer des contraintes.

Film

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.

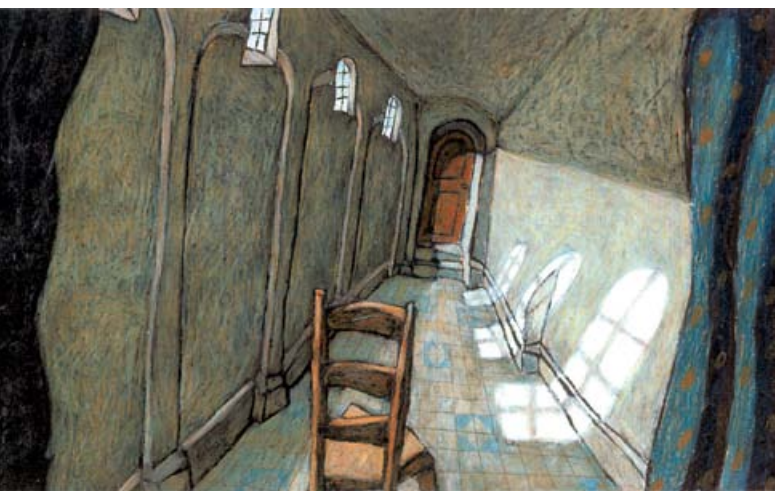
Une vie de chat s'adresse tout autant aux enfants qu'aux adultes

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 redécouvert des années plus tard.



Le couloir, 2005

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 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.

contre avec Alain Gagnol

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 FELICIOLI / RÉALISATIONS :

Le Wall (1991) – 10' Prix spécial du jury au Festival National du Film d'Animation de Marly le Roy

Sculpture/Sculptures (1989) – 2' 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.

Mauvais 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.

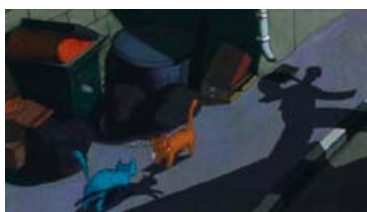


Mauvais temps, 2006



Un couteau dans les fourchettes, 2001

Séquence d'ouverture :



Le film s'ouvre sur le générique accompagné par une musique de jazz composée par Serge Besset. Le premier plan du film montre les toits de Paris la nuit puis une rue déserte pleine de débris où deux chats se bagarrent les restes d'un poisson. Soudain l'ombre d'un homme en pleine course accompagné d'un chat apparaît sur le sol. Le plan suivant nous révèle les personnages : Nico le monte-en-l'air et Dino le chat, sautent de toit en toit.



Le plan suivant se situe dans la salle de surveillance d'un bâtiment. Un gardien en uniforme fixe les écrans de contrôle tout en suivant un match de football. Son coéquipier effectue une ronde de nuit et tous deux communiquent par talkie-walkie. L'humour présent au sein de la séquence choisie repose ici sur les dialogues entre les deux policiers et leur maladresse.



Nico, qui vient de pénétrer dans le bâtiment exécute chacun de ses gestes de façon minutieuse, prenant le soin de ne pas se faire repérer par la caméra de sécurité. Il dévoile ainsi aux spectateurs son véritable talent de monte-en-l'air. Les réalisateurs ont opté pour une représentation fantaisiste du réel en jouant avec la perspective des décors ou dans le dessin élastique du personnage qui permet d'exprimer l'aisance et la fluidité de ses déplacements.



Nico emporte avec lui des objets de valeur, son regard s'attarde sur un bracelet serti de diamants. Cet « indice » permettra de faire le lien entre deux histoires celles du voleur et de Zoé, c'est un élément clé de l'intrigue.



Nico, qui est désormais dans un couloir, s'amuse à se cacher derrière le gardien en imitant à la perfection chacun de ses gestes. La scène prend un caractère burlesque, un autre aspect de la personnalité du héros nous est alors dévoilé.



Si le personnage s'amuse des gardiens en se dissimulant dans leur dos, les dessinateurs jouent eux-aussi avec le spectateur. Sur l'écran de contrôle le personnage de Nico n'est pas visible lors de la première vérification. Mais lorsque que le gardien vérifie une seconde fois en repassant l'image, on remarque la main du monte-en-l'air qui s'agite vers l'écran. Le voleur est alors repéré mais parvient au dernier instant à échapper aux gardiens et à s'enfuir de l'immeuble.

Analyse de séquence

L'importance d'une séquence d'ouverture

Tout comme en littérature, la séquence d'ouverture en cinéma donne aux spectateurs des informations sur l'identité audio-visuelle du film et livre certaines consignes de lecture permettant de situer l'histoire et les personnages. Elle est d'une grande importance car elle assure la transition entre deux univers : celui de la salle de cinéma et celui du film, en nous plongeant directement au cœur de l'histoire.

La première séquence d'*Une vie de chat* introduit plusieurs éléments pour amener l'intrigue : elle présente les personnages principaux, le chat et Nico le « Monte-en-l'air ». Mais elle donne également le ton et l'ambiance générale du film avec la musique et les décors. L'atmosphère présentée est bel et bien celle du polar et tous les ingrédients du genre sont ici réunis. Tout d'abord la musique jazz inspirée de la célèbre chanteuse Billie Holiday s'accorde parfaitement à l'ambiance nocturne du polar. On peut considérer le jazz comme la musique emblématique du genre policier. En raison de son caractère malfamé aux Etats-Unis des années 30, cette musique était jouée dans les sous-sols des bars très fréquentés par la pègre des bas-quartiers. Le décor qui est présenté dans le film montre donc des rues désertes et sombres éclairées d'une lueur jaune provenant d'un lampadaire. Les ombres, ainsi très présentes, se projettent sur les murs et les sols. Comme dans les célèbres films policiers, elles suggèrent plus qu'elles ne dévoilent, permettant de donner un aspect mystérieux à l'image et aux personnages en cachant aux spectateurs la réalité de l'action. Caractéristiques du film noir, elles prennent leur source dans les films expressionnistes allemands des années 1920 tel que *Nosferatu* de Murnau. Dans *Une vie de chat*, l'ombre, comme un trompe-l'œil, se distord et déjoue les proportions réelles des corps dessinés. Ce principe semble alors s'étendre aux personnages du chat mais également à Nico qui s'étire lors de ses acrobaties comme du caoutchouc, paraissant alors aussi rapide et fluide que son ombre.

La ville de Paris offre également un terrain de jeu idéal pour la figure du gangster. Elle est utilisée à la fois comme décor, offrant un potentiel graphique intéressant en terme d'animation, mais également

comme objet de désir pour le gangster qui cherche à dominer un territoire bien défini en le contrôlant totalement. Réussir pour le gangster, c'est agir dans l'ombre, illégalement, et contrôler les activités illicites de la ville.



Nosferatu, F. W. Murnau, 1922.

Quel effet produit sur le spectateur la séquence d'ouverture d'*Une vie de chat* ?

Elle le maintient résolument en éveil avec une scène d'action et de suspense. Le spectateur, saisit littéralement *in medias res*, commence lui aussi son enquête sur les personnages : qui est ce mystérieux « monte-en-l'air » ? Le spectateur est ainsi placé face à une fenêtre ouverte sur un monde encore méconnu, un imaginaire que nous découvrons pas à pas au fil des images. En tant qu'espace multiple et riche, le générique d'ouverture nous confronte finalement aux questions fondamentales concernant l'art, le cinéma, la réalité et la nature de la représentation.



Passerelles

L'animation et la bande sonore

Le film d'animation se construit par strates successives que l'on assemble pour constituer le film dans sa totalité. Il en est de même pour ce qui concerne la conception sonore du film, où trois grandes familles de sons peuvent être distinguées :

Les musiques :

Un film d'animation est constitué pour moitié d'images et pour l'autre de sons, l'équilibre entre les deux doit être parfait pour que l'ensemble fonctionne. Pour la musique du film, le compositeur et l'animateur doivent chercher à s'harmoniser (images et sons) pour rendre une séquence réaliste : une note noire représente en musique une seconde et donc 24 images, tandis qu'une croche fait douze images. Le compositeur Serge Basset travaille donc avec les deux réalisateurs scène après scène pour élaborer une partition adéquate et faire en sorte que chaque geste, chaque mouvement des personnages soit synchronisé avec la musique. Par exemple, pour la séquence de poursuite sur les toits, le compositeur a travaillé par empilement d'instruments pour arriver à une musique finale qui sera jouée par un véritable orchestre symphonique. 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.



Serge Basset, compositeur de la bande originale d'*Une vie de chat*

La musique représente un soutien aux images, elle leur donne de la profondeur, car contrairement au cinéma en prise de vue réelle, les images du film d'animation sont pensées *ex nihilo*, c'est tout un monde qui est imaginé, c'est-à-dire littéralement mis en images. Entre le cinéma d'animation et la musique, il y a parfois une vraie rencontre, une fusion. On songe à *Fantasia* où les images et les mélodies se nourrissent mutuellement, la musique inspirant les images qui elles-mêmes permettent une nouvelle lecture de grands compositeurs classiques. Mais au-delà des films où la musique intervient directement au cœur de l'histoire, comme dans les productions de Walt Disney où de véritables chansons sont créées et intégrées dans le film, l'obligation pour les cinéastes d'animation de recréer entièrement la bande sonore peut donner aussi lieu à un travail d'une incroyable richesse, à une véritable création sonore qui permettra au film de prendre véritablement vie. Le thème sicilien créé et associé aux gangsters d'*Une vie de chat* est en arrière-plan, on peut ne pas y prêter attention, mais sa présence est indispensable pour ancrer l'histoire dans un imaginaire.

Les voix :

Le timbre d'une voix, l'intonation ou l'accent peuvent laisser transparaître une multitude d'informations sur la personne qui parle. C'est pourquoi pour les voix des personnages, les réalisateurs choisissent des acteurs dont le jeu peut se rapprocher du caractère donné au



L'animation et la bande sonore



personnage dessiné. Par exemple pour Victor Costa la voix de Jean Benguigui était une évidence pour les réalisateurs, car l'acteur était capable de restituer l'aspect colérique, à la fois drôle et inquiétant du personnage. De plus, Jean Benguigui s'était déjà exercé pour le doublage de ce genre de caractère en prêtant sa voix au personnage de Joe Pesci pour *Les Affranchis* de Martin Scorsese. Pour le personnage de Jeanne, la commissaire, il a fallu trouver une actrice comme Dominique Blanc qui pouvait laisser entendre dans le timbre de sa voix qu'elle était capable de diriger une équipe de police tout en gardant une certaine fragilité. Nico est un personnage qui comporte un certain détachement et aussi beaucoup d'humour, notamment lors de la première séquence où on le voit se moquer des gardiens. Il fallait donc un acteur qui puisse faire entendre dans ses mots un sourire et de la sympathie pour rendre le personnage agréable malgré

son activité peu morale, c'est alors Bruno Salomone, l'humoriste, qui a été choisi pour incarner Nico. Quant au rôle de Claudine, il sera doublé par Bernadette Lafont dotée d'une voix bien reconnaissable.

L'étape de l'enregistrement des voix est une étape déterminante dans la réalisation d'un film d'animation. C'est Jacques-Remy Girerd, le producteur et dialoguiste du film, qui donne la réplique aux acteurs qui enregistrent les dialogues sans les dessins et avec seulement quelques indications concernant le jeu. En les incarnant, ils sont donc susceptibles d'influencer le caractère des personnages et de leur donner une nouvelle teinte.

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 crayons de Zoé qui dessine).

- Les sons d'ambiance sont ceux de l'extérieur et donnent une ambiance générale. Pour le cinéma d'animation les sons reproduits sont souvent exagérés par rapport à la réalité et doivent prendre en compte l'aspect non réaliste du monde auquel ils appartiennent. Il faut donc toujours penser au personnage qui produit un son. Les sons sont exagérés lorsqu'il s'agit d'un personnage exubérant ou atténués pour un personnage doux, calme ou timide. D'autres parts, il faut garder à l'esprit que des sons trop réalistes peuvent heurter l'oreille et sembler déplacés. Si, par exemple, on veut simuler un gazouillis d'oiseaux dans les arbres, enregistrer des oiseaux dans un jardin peut ne pas coller à l'ambiance ou une scène d'animation en pâte à modeler, cela pourrait produire un écart entre le réalisme de la bande sonore et l'irréalisme du personnage.

Passerelles

Retour d'images, le jeu des références cinématographiques



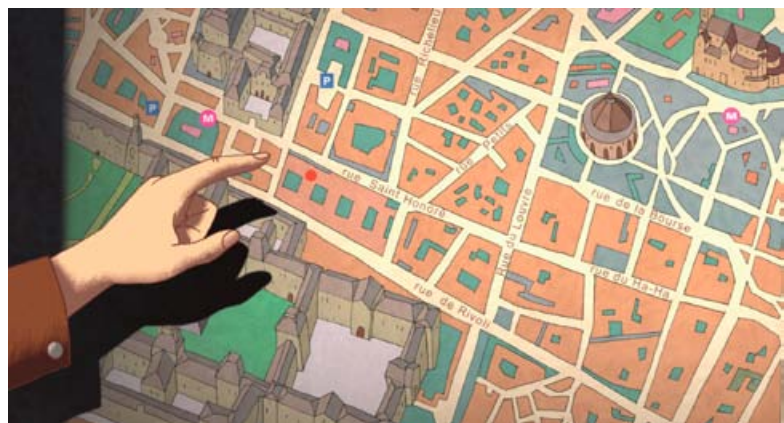
Le cinéma aime jouer avec la mémoire cinéphilique du spectateur en dissimulant en son cœur les références clés de l'histoire du cinéma. Jean-Luc Godard a su se servir très largement de la référence dans ses *Histoire(s) du cinéma* (achevées en 1998) qui reprennent une multitude de plans de films connus 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). Comme nous l'avons remarqué, 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 Tarantino *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 comme *La Main au collet* (1955) ou *Vertigo* (1958). Mais ce réalisateur mondialement connu est également une référence incontestable en matière de suspens. Un autre modèle plus discret concerne l'un des gangsters du film qui se fait appeler « Monsieur Hulot », 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.



Le dessin animé entre réalisme et fantaisie

L'une des particularités du cinéma d'animation par rapport au cinéma en prise de vue réelle est qu'il permet l'entrée directe dans l'imaginaire d'un créateur. Le spectateur pénètre dans un monde d'images plastiques créées de toutes pièces qui s'animent de façon presque magique. Grand héritier de l'art de la prestidigitation et de la fantasmagorie, il prend ses racines dans le cinéma de Georges Méliès et fait montre dès ses premières manifestations d'une dépendance étonnante à l'idée de magie en tant qu'artifice du réel comme en témoigne *Fantasmagorie* (1908), titre du film d'Emile Cohl, un des pionniers de l'animation.

La merveille du cinéma d'animation réside dans la relation entre un créateur démiurge et sa créature. L'illusion de la vie réelle donnée au personnage animé est telle que la créature paraisse échapper à son créateur lui-même, tel un Golem. L'image du créateur et de sa créature est donc bien souvent l'histoire même des films d'animation. C'est par exemple tout le sujet du film *Pinocchio*, une marionnette de bois qui s'anime par magie, ou plus récemment pour *Le Tableau* de Jean-François Laguionie qui raconte les aventures de plusieurs personnages d'un tableau inachevé partant à la recherche du peintre, quant à *La Linea* d'Oswaldo Cavandoli, la silhouette dessinée exige sans cesse à son créateur de nouveaux éléments à créer pour son monde.

Le lien créateur-créature montre également la contingence de deux univers bien distincts, celui du réel et celui de l'imaginaire. Le point de contact entre ces deux mondes pourrait être la surface d'un écran ou bien l'image en tant que telle comme dans *Alice au pays des merveilles* qui pénètre dans l'univers merveilleux à partir de son reflet dans l'eau d'un ruisseau qui se trouble et laisse voir l'image inversée d'un lapin en retard. Le territoire de l'imaginaire peut tout, c'est un monde qui ne connaît pas les lois physiques du monde réel, et où les animaux peuvent avoir la capacité de parler.

Une vie de chat propose une représentation très réaliste de l'histoire et s'éloigne par là des codes traditionnels de l'animation. Il n'y a pas d'éléments fantastiques dans le scénario, Dino est un chat d'animation qui

n'est pas doué de parole, mais la fantaisie y a tout de même une place importante puisque paradoxalement elle permet de donner une impression réaliste d'une scène. Par exemple le personnage de Nico est dessiné lors de ses acrobaties comme s'il pouvait s'étirer, son corps s'allonge de manière extraordinaire. Cette façon de le dessiner permet de suggérer la fluidité dans le mouvement effectué. Les dessins de Jean-Loup Felioli affirment ainsi leur appartenance à un univers imaginaire à travers l'irréalisme des coloris et la fausse perspective des décors. Les couleurs et les traits exagérés du dessin permettent de souligner l'atmosphère et poussent à l'extrême l'univers sombre du polar. Les réalisateurs ont donc joué avec l'impression de réalité qui découle du film en trompant par exemple le spectateur et en insérant une rue de Valence sur le plan de Paris, ou encore à travers la représentation fantaisiste des monuments de la capitale.



D'autre part l'animation permet de représenter ce qui n'est pas visible dans la réalité comme les odeurs, ce que ne permet pas le cinéma en prise de vue réelle. Le parfum de Claudine devient visible, il est représenté par une silhouette de fumée violette qui émane d'elle. L'imaginaire propre à l'animation réside ici dans la synesthésie qui permet de voir les odeurs. L'odorat est un sens absent de l'image cinématographique, mais l'animation dote le spectateur d'un sixième sens, tout comme le chat qui a la capacité de voir dans le noir. Cette façon de représenter la réalité crée une complicité entre le spectateur du film et le personnage de

Passerelles



Dino. Une seconde scène illustre bien ce rapprochement, il s'agit du passage où Nico, après avoir coupé le générateur, vient sauver Zoé captivée par Victor Costa. Les personnages, vidés de leur couleur, sont alors dessinés au crayon blanc sur un fond noir. La scène est vue comme si l'on regardait à travers les yeux de Dino, un chat qui a la capacité de voir dans le noir comme l'affirme Nico : « tu vois, le chat, je suis comme toi, je peux voir dans le noir ».

Ainsi, en animation, s'éloigner du réel peut parfois rendre une séquence plus réaliste par la capacité de suggestion des images. La scène où la commissaire s'entraîne à faire face à Victor Costa nous apparaît d'une très grande puissance d'évocation grâce à l'apparition mentale de l'ennemi public numéro un en pieuvre rouge et sadique.

Histoire du cinéma d'animation

L'animation repose sur le principe de persistance rétinienne qui est la capacité de l'œil à conserver une image déjà vue qui se superpose aux images que l'on est en train de voir. Ce procédé repose sur une fréquence minimale à observer qui est de 12 images/seconde afin que l'illusion du mouvement soit opérante.

Parfois, les réalisateurs de cinéma d'animation optent pour une fréquence de 16 images par seconde pour plus de fluidité, ou voire de 24 images/seconde. Le principe d'animation est donc similaire à celui qui régit le cinéma. En effet pendant une prise de vue, la caméra filme 24 images par seconde, c'est l'enchaînement de ces images qui pendant leur projection donne l'impression de mouvement. Cinéma et animation reposent donc sur le même principe et en ce sens l'animation fait partie du cinéma. Toutefois, l'histoire de l'animation débute bien avant l'invention du cinématographe des frères Lumière qui marque la naissance du cinéma en 1895. A partir du XIX^{ème} siècle déjà en Europe se développent de nombreux procédés optiques capables de donner l'illusion du mouvement à partir d'images fixes comme le phénakistiscope, le zootrope et le praxinoscope. En France, l'inventeur Emile Reynaud (inventeur du praxinoscope) créa le principe du « théâtre optique »

capable de projeter de véritables dessins animés de 10 minutes appelés « Pantomimes lumineuses ».

En 1908, Emile Courtet (dit Emile Cohl) innove en réalisant le premier dessin animé sur pellicule de cinéma avec *Fantasmagorie*, un film d'une minute et quarante seconde relatant l'histoire d'un petit clown vivant dans un monde surréaliste où chaque image était un véritable dessin. Plus tard, la technique évolua avec l'apparition du celluloïd qui permettait de garder le même fond en ne dessinant que le personnage en mouvement sur un transparent ce qui représentait un gain de temps pour les dessinateurs. Cette technique ne fut détrônée qu'avec l'apparition de la composition numérique.



Cinéma d'animation studios Folimage

Aux Etats-Unis, l'essor du cinéma d'animation se concrétisa avec l'arrivée des grands studios, notamment avec les travaux de Walt Disney, Tex Avery et ceux des frères Fleischer qui seront les premiers à sortir un long métrage d'animation *Le voyage de Gulliver* en 1939. Les productions américaines avec les *cartoons* occupent durant de longues années le devant de la scène jusqu'à l'émergence des *animes* japonais inspirés des bandes dessinées *manga* qui avaient pour particularité d'être d'authentiques séries où l'histoire se développe sur plusieurs épisodes comme *Candy* ou *Albator*.

En France, l'un des réalisateurs qui par son travail marqua le film d'animation est Paul Grimault avec notamment *Le roi et l'oiseau* (1980) scénarisé avec l'écrivain Jacques Prévert. Son incontestable succès en salle marqua de nombreux cinéastes et influencera grandement *Hayao Miyazaki*, dessinateur japonais et fondateur des studios Ghibli, pour *Princesse Mononoké* (1997) et *Le voyage de Chihiro* (2001). Des studios d'animations se

sont développés en France à partir des années 80 avec la Fabrique fondé par Jean-Francois Laguionie disciple de Grimault dans lequel Michel Ocelot futur réalisateur de *Kirikou* (1998) travailla un moment.



Les studios Folimage :

Né à Mars, en 1952, Jacques-Remy Girerd est le fondateur du studio Folimage créé en 1981, 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 (EFA). Egalement producteur d'*Une vie de chat*, de Jean-Loup Felicioli et Alain Gagnol, il achève actuellement la réalisation d'un troisième long métrage : *Tante Hilda !* qui sortira en 2013.

Folimage, le mot du fondateur

« 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. »

Coupure de presse

Thierry Méranger, *Les Cahiers du cinéma*, décembre 2010, n° 662, p.49.

« Si le premier long métrage de Jean-Loup Felicioli et Alain Gagnol a la modestie obligée des films d'animation français, il n'en témoigne pas moins d'une ambition dans la lignée de *La Prophétie des grenouilles* et de *Mia et le migou*, également signés Folimage. Produit par Jacques-Rémy Girerd, le tandem, qui écrit et anime à quatre mains depuis 1995, est devenu emblématique de la réussite des studios de Valence. On connaissait jusqu'ici une remarquable collection de courts dont émergeait une série commanditée par Arte et Canal, *Les Tragédies minuscules*. A un univers graphique librement inspiré de Modigliani et de Picasso répondait une culture cinématographique en maraude du côté du film noir et de l'introspection intimiste.

Une vie de chat, sur un mode apparemment moins offensif – les juniors sont plus directement en ligne de mire – repose sur les mêmes bases, même si le dialogue a remplacé la névrose obsessionnelle des voix off. Tel quel, le film cite le jazz, Hitchcock (*La Main au collet*) et les *Soprano*. Double lecture possible, donc, d'un scénario qui joue précisément de la jolie idée de la double vie d'un chat, sans céder en rien à la facilité de l'anthropomorphisme. La 2D, très réussie, sait malmenier la fluidité et se permet quelques incursions convaincantes dans le théâtre d'ombre. L'ensemble vaut enfin par le plaisir du jeu que l'on ressent chez les acteurs-doubleurs, tant d'énergie de Dominique Blanc, Jean Benguigui et Bernadette Lafont s'éloigne du cabotinage de nos vedettes dans les productions d'outre-Atlantique. »

Donald James, *Bref, le magazine du court métrage*, novembre-décembre 2010, n° 95, p.17.

« [...] Les coréalisateurs croisent ici les codes, du thriller du mélodrame, de la quête initiatique au film de monstres.

Certaines séquences savoureuses évoquent directement les dialogues des films de Tarentino tandis que d'autres nous rapprochent plus des atmosphères de bandes dessinées d'aventure comme celles d'Hergé ou de Charland, des dessinateurs qui puisaient eux-mêmes leur inspiration chez les meilleurs écrivains feuilletonistes (Gaston Leroux, Conan Doyle) et dans le cinéma de genre (*King Kong*).

Ce film pimenté d'humour et de tendresse ne cesse

de surprendre. Très coloré, l'univers dépeint par *Une vie de chat* semble constamment sur le fil. Les traits volontairement asymétriques des dessins contrebalancent le chatoyant des couleurs. Les personnages ne ressemblent pas à des projections 3D réalistes mais plutôt à des tableaux en mouvement, extraordinairement humains et profondément tristes. Tristes comme la femme qui pleure de Picasso. *Une vie de chat* est un film mélancolique sur le déséquilibre où le suspense ne repose pas sur l'arrestation du méchant mais sur d'autres résolutions, où c'est avec force de gesticulations que l'on recollera les morceaux, que l'on retombera sur ces pattes. Notons que ce film est accompagné d'un avant programme, *La Queue de la souris*, le beau court métrage de Benjamin Renner. »

Positif, février 2011, n° 600, p.35.

« La principale originalité du film est de vouloir faire goûter au très jeune public les délices d'un genre qu'on lui destine rarement : le polar, registre familial d'Alain Gagnol, qui publie dans la Série noire. Dino, le félin qui a les honneurs du titre, partage sa vie entre des journées câlines auprès de Zoé, fille d'une commissaire de police surmenée, et des nuits auprès de Nico, gentleman cambrieur qui arpente les toits d'un Paris de cinoche et de bande dessinée, aux nombreux clins d'œil et références davantage destinés aux parents, qui ne bouderont pas leur plaisir. Courses-poursuites aux trousses d'un vrai méchant (l'infâme Costa, qui veut dérober le gigantesque Colosse de Nairobi qu'on doit exposer bientôt et qui est responsable de la mort du père de Zoé, flic lui aussi) entouré de portes-flingues sortis de chez Audiard, enlèvement, coup de théâtre, romance : le scénario, s'il n'invente rien, est habilement troussé et s'autorise des échappées vers la chronique sociale. Le graphique, qui ne laisse pas d'évoquer les dessins de Loustal, se marie à merveille avec l'atmosphère gentiment retro des décors et situations, l'ambiance jazzy de la partition de Serge Besset, la mise en scène souple et gracieuse et des interprètes bien choisis. Si on s'interroge parfois sur l'utilité des voix célèbres dont les films d'animation font grand usage, il faut particulièrement saluer les choix des accents « titi » de Bernadette Lafont pour camper avec gouaille le personnage de la baby-sitter de Zoé. Maîtrisé de bout en bout malgré des moyens modestes, *Une vie de chat* est aussi la promesse d'autres belles réalisations. »

Coupe de presse

DISTINCTIONS / FESTIVALS

- ➔ Nomination aux OSCARS 2012
- ➔ Sélection officielle à la Berlinale 2011, Festival International du Film de Berlin
- ➔ 1^{er} Prix au Festival International du Film pour Enfants de Chicago 2011 (meilleur long métrage d'animation - prix du jury enfants)
- ➔ Nomination aux European Film Awards (European Film Academy, Berlin, 2011)
- ➔ Nomination pour le César du Meilleur Film d'Animation 2011
- ➔ Prix « Best of Analogue » au Festival Analogue de Budapest 2011

INFORMATIONS TECHNIQUES

Technique :

dessin sur papier

Genre(s) :

aventure / action, comédie, policier / polar

Thème(s) :

amour, amitié, ville, enfance

Numéro de visa :

113566

Procédé :

couleur

Support de diffusion :

35mm, DCP, Betacam nu-mérique, DVD, Blu-Ray, Fichier Quicktime

Format cinéma :

1:85

Format vidéo :

16/9

Son :

Dolby Digital SRD

HD :

oui

Dialogues :

oui

Année de production :

2010

FICHE TECHNIQUE ET ARTISTIQUE

Réalisateurs	Alain Gagnol, Jean-Loup Félicoli
Scénario	Alain Gagnol
Dialogues	Jacques-Remy Girerd
Création graphique Et chef décorateur	Jean-Loup Félicoli
Modèle couleurs	Maryse Tuzi
Chef de la fabrication	Patrick Tallaron
Effets spéciaux Et générique	Izù Troin
Monteur	Hervé Guichard
Ingénieur du son	Loïc Burkhardt
Mixeur	Luc Thomas
Musique	Serge Besset
Chef d'orchestre	Stéphane Cortial
Studio de fabrication	Folimage (La Cartoucherie) L'Enclume – Suivez mon regard Lunanime
Animateurs	Constantin Beine, Xavier Cruz, Rémi Durin, Alain Gagnol, Paul Jadoul, Antoine Lanciaux, Sylvie Léonard, Jérémy Mazurek, Laurent Repiton, Morten Riisberg-Hansen, Marc Robinet, Pieter Samyn, Iouri Tcherenkov, Pascal Vermeersch
Coproduction	Folimage/Lunanime Lumière/Digit Anima France 3 cinéma Rhône-Alpes cinéma/RTBF
Producteur	Jacques-Rémy Girerd
Producteurs délégués Belgique	Annemie Degryse, Arnaud Demuyneck
Directeur financier	Emmanuel Bernard
Directrice de production	Catherine Blanc-Maurizi
Distribution de la vidéo	FTD

Bibliographie

LIENS INTERNET :

Un site d'accompagnement pédagogique du crdp de Lyon : <http://uneviedechat.crdp-lyon.fr/index.php>

Le site et la boutique du studio Folimage : <http://www.folimage.fr/fr/production/une-vie-de-chat-10.htm>

Le blog de Folimage : <http://folimage.over-blog.com/categorie-10935730.html>

Entretien des réalisateurs pour Arte : <http://www.arte.tv/fr/ARTE/5000,CmC=855830.html>

ACCOMPAGNEMENT PEDAGOGIQUE

- Le dossier de presse *Une Vie de chat* :

en téléchargement sur

www.gebekafilms.com/gebeka.php

- Le cinéma d'animation

Cet ouvrage se propose de retracer la prodigieuse histoire du « septième art bis », un cinéma qui se fabrique image par image, où l'auteur est maître absolu puisqu'il contrôle tout au vingt-quatrième de seconde.

Éditeur : CNDP, Chasseneuil du Poitou, 2003

Collection : Les petits cahiers du cinéma

www.sceren.com

- Le cinéma d'animation

Cet ouvrage fait le point sur les techniques, les thématiques et les différents champs couverts depuis plus d'un siècle par le cinéma d'animation.

Auteur : Denis Sébastien.

Éditeurs : Armand Colin, 2011.

- Éveil à l'image animée

Ce livre accompagné d'un Cédérom permet à tout enseignant d'éveiller au monde de l'image animée.

Éditeur : CRDP de l'académie de Grenoble, 2008

www.sceren.com

- La mallette « Des mots, des images, vers l'écriture scénaristique »

Cette mallette créée par L'équipée (association pour le développement du cinéma d'animation dans la Drôme) a pour objectif de faire imaginer et écrire des textes originaux en jouant avec les codes de l'écriture scénaristique et du cinéma d'animation. Elle est composée d'un guide pédagogique avec des propositions d'ate-

liers, des documents originaux et des outils pédagogiques ludiques. Elle s'adresse aux enseignants, bibliothécaires et éducateurs associatifs en charge d'un public âgé de 8 à 16 ans.

www.lequipee.com/fr/

- Travelling sur le cinéma d'animation à l'école

Sous la direction de Marie Vincent et Nicole Lucas. Issu d'un colloque initié par l'Université d'Artois et l'IUFM de l'Académie de Lille en avril 2008.

Éditeur : Le Manuscrit, 2009.

- Techniques d'animation, pour le dessin animé, l'animation 3D et le jeu vidéo

L'animation est aujourd'hui l'un des secteurs les plus passionnants et les plus inventifs du cinéma. Richard Williams est un animateur exceptionnel qui a réussi à faire le lien entre l'ancienne école et la nouvelle génération.

Éditeur : Eyrolles, 2003

Auteur : Richard Williams

www.eyrolles.com

- Le vocabulaire du cinéma

Organisées par ordre alphabétique, plus de 500 entrées (genres, matériel, etc.) aident à la description technique des films et à la compréhension esthétique de certains courants. La structure des articles propose une définition du terme, un aperçu historique et des exemples. Prend en compte le cinéma d'animation et les dernières évolutions.

Auteur : Journot, Marie-Thérèse.

Éditeur : Armand Colin, 2011.

Bibliographie

DVDGRAPHIE

- Le cinéma d'animation

Ce DVD propose un choix de 30 films de cinéma d'animation depuis la toute fin du XIXe siècle jusqu'à nos jours. Deux thèmes apparaissent comme des caractéristiques de l'histoire du cinéma d'animation : celui du créateur et de la créature, et celui de la métamorphose.

Éditeur : CNDP, Chasseneuil du Poitou, 2005

Collection : l'Éden cinéma

www.sceren.com

- En matières d'animation

Nouvelle approche du langage cinématographique : à partir de six courts métrages d'animation du dispositif « Collège au cinéma », vous découvrirez des analyses filmiques innovantes. Vous pourrez aborder les commentaires sur le fond, parcourir les explications sur la forme et les mettre en relation.

Éditeur : CRDP de l'académie de Lyon, 2007

Collection : Cour(t)s de cinéma

www.sceren.com

- Cour(t)s de Cinéma (volume 2)

Ce DVD permet la lecture de films d'animation et propose des analyses thématiques (le mouvement, le récit, etc.) construites à partir d'extraits commentés.

Éditeur : CRDP de l'académie de Lyon, 2006

Collection : Cour(t)s de cinéma

www.sceren.com

- Petit à petit le cinéma (volume 1)

Ce DVD propose une base très diversifiée d'une trentaine de films courts et d'extraits de films, comme autant d'échantillons de cinéma. De multiples modes d'accès permettent une lecture croisée de chacun de

ces fragments pour aborder en classe l'écriture cinématographique dans son entier.

Éditeur : CNDP, Chasseneuil du Poitou, 2002

Collection : l'Éden cinéma

www.sceren.com

- Silence ! On tourne

Initiation aux bases de la réalisation cinématographique. En compagnie de Max et Lilou, l'enfant se voit expliquer toutes les ficelles du métier : travailler le scénario, placer les décors, raccorder les images, les monter, ajouter de la musique, faire bouger la caméra, etc.

Éditeur : Gallimard jeunesse, année

Collection : CD-Rom

www.clermont-filmfest.com

- Le travail du film

Trois courts métrages (« Le bal du Minotaure », « La direction d'acteurs par Jean Renoir » et « Salam ») sont complétés par plus de deux heures de bonus, avec notamment des commentaires des réalisateurs, des interviews de comédiens, des versions intermédiaires ainsi que différents témoignages sur les coulisses de la création et la réalisation de chaque projet.

Éditeur : Agence du court métrage, Association pour le cinéma et l'audiovisuel en Picardie, Atelier de production Centre Val-de-Loire et Sauve qui peut le court métrage, avec l'aide du Centre national de la cinématographie et du ministère de la Jeunesse, de l'Éducation nationale et de la Recherche, 2003

www.brefmagazine.com/pages/boutique.php



