

*L'enfant qui dessinait les chats*, F. CLEMENT, Pastel

ENTREES	ANALYSE	PISTES
<b>Problématique du récit</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La place de l'art dans la société : perception de l'artiste.</li> <li>- L'art, une gourmandise, présenté comme une solution.</li> <li>- Comment le fantastique fait irruption dans le texte et dans l'image ?</li> </ul>	<p><b>LIRE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Rechercher les caractéristiques du conte :               <ul style="list-style-type: none"> <li>--peu d'informations sur les personnages,</li> <li>--une fin positive,</li> <li>--des informations minimales sur le temps et l'espace.</li> </ul> </li> <li>-Conte japonais : relever les indices dans le texte et l'image relatifs au raffinement. Comparer avec d'autres contes extrême-orientaux.</li> </ul>
<b>Les personnages</b> <b>Le système des personnages</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Un protagoniste Kenji : devient un artiste confirmé au cours de ses pérégrinations (sa quête).</li> <li>- Un personnage adjuvant :               <ul style="list-style-type: none"> <li>--initiateur, guide</li> <li>--donne les clefs d'un secret codé et du matériel de peinture.</li> </ul> </li> <li>- Un personnage opposant : Yoshiba, le vieux prêtre.</li> <li>- Introduction des chats peints dans la réalité.</li> </ul>	<p><b>ECRIRE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Travailler sur la description :               <ul style="list-style-type: none"> <li>--métaphore, comparaison (outils de la langue : lexicque, connecteur...)</li> <li>--lieux : lexicque de la Nature.</li> </ul> </li> </ul>
<b>Monde réel</b> <b>Mondes imaginaires</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le fantastique dépasse la réalité :               <ul style="list-style-type: none"> <li>--les chats peints prennent vie et sortent, en partie, des tableaux.</li> </ul> </li> </ul>	
<b>Structure narrative</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Schéma quinaire : conte fantastique, initiatique et rédempteur.</li> <li>- Le narrateur est omniscient (« <i>Qu'est-ce que cela pouvait vouloir dire ?</i> »).</li> </ul>	
Lexique	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Texte poétique avec des expressions subtiles.</li> <li>- Lexique imagé, métaphore, comparaison.</li> <li>- Phrase énigmatique : « <i>La nuit évite les lieux trop grands ; reste là où c'est petit...</i> ».</li> </ul>	<p><b>PARLER</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Poésie et image : associer des haïku à une représentation picturale de l'album (thème : chat, Nature, Art...).</li> </ul>
Dynamique et cohérence du récit	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Récit linéaire chronologique :               <ul style="list-style-type: none"> <li>--repères temporels rares, imprécis (« autrefois », « un jour », « une nuit »).</li> </ul> </li> <li>- Temps verbaux :               <ul style="list-style-type: none"> <li>--imparfait (itératif : répétitions d'activités régulières),</li> <li>--passé simple (actions ponctuelles et achevées).</li> </ul> </li> </ul>	
Relation texte/images	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Renversement : passage dans un autre monde (paravent).</li> <li>- Un illustrateur : incursion de l'imaginaire dans le réel.</li> <li>- Estampes : décor flou.</li> <li>- Opposition d'espace (grand/petit).</li> </ul>	
Lecture en réseau	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Le gardien de l'oubli</i>, J-L. GISBERT</li> <li>- <i>Cuisine de nuit</i>, M. SENDAK</li> </ul>	