

# cinéfête

FRANZÖSISCHES JUGENDFILMFESTIVAL AUF TOURNEE

Filme in Originalfassung mit deutschen Untertiteln

15  
Jahre Cinéfête

[www.cinefete.de](http://www.cinefete.de)

## Le Tableau

*de Jean-François Laguionie*

Dossier réalisé par Carole Wrona

# TABLE DES MATIÈRES

---

<b>I. POUR MIEUX CONNAÎTRE LE FILM</b>	<b>3</b>
A) Fiche technique du film .....	3
B) Informations sur le réalisateur .....	4
C) Résumé du film .....	4
<b>II. POUR TRAVAILLER AVEC LE FILM EN CLASSE</b>	<b>5</b>
A) Avant la séance	
Fiche-élève n°1 : Découvrir le film par l’affiche .....	6
Fiche-professeur n°1 : Découvrir le film par l’affiche .....	7
Fiche-élève n°2 : Découvrir le film par la bande-annonce .....	9
Fiche-professeur n°2 : Découvrir le film par la bande-annonce .....	10
B) Après la séance	
Fiche-élève n°3 : Reconstituer l’histoire du film .....	11
Fiche-professeur n°3 : Reconstituer l’histoire du film .....	12
Fiche-élève n°4 : Étudier les personnages du film .....	13
Fiche-professeur n°4 : Étudier les personnages du film .....	15
Fiche-élève n°5 : Étudier trois décors du film .....	17
Fiche-professeur n°5 : Étudier trois décors du film .....	18
Fiche-élève n°6 : Comprendre un dialogue de film .....	19
Fiche-professeur n°6 : Comprendre un dialogue de film .....	21
<b>III. POUR ALLER PLUS LOIN</b>	<b>22</b>
A) Les genres en peinture .....	22
B) Les références picturales .....	23
C) Couleurs .....	24
D) Résumé du film en séquences .....	25
E) Sitographie .....	27

---

**Dans ce dossier, les compétences langagières sont abrégées comme suit :**

- CE : compréhension de l’écrit
- CO : compréhension de l’oral
- PO : Production orale
- PE : Production écrite



## I. POUR MIEUX CONNAÎTRE LE FILM

---

### A) FICHE TECHNIQUE DU FILM

**Long métrage français**

**Genre:** Film d'animation

**Durée:** 1 h 16

**Sortie en France:** 23 novembre 2011

**Réalisateur:** Jean-François Laguionie

**Scénario original:** Anik Le Ray

**Producteurs:** Armelle Glorennec, Eric Jacquot

**Musique originale:** Pascal Le Penneç

## B) INFORMATIONS SUR LE RÉALISATEUR

Né en 1939, Jean-François Laguionie, passionné de dessin, entre aux Arts Appliqués et fort d'un intérêt croissant pour la scénographie découvre le Centre d'art dramatique de la rue Blanche. C'est là qu'il écrit ses premières scénettes qu'il destine à un espace miniature : les maquettes de théâtre habituellement utilisées pour apprendre aux élèves les trucages. Ces lieux l'inspirent, il y monte des spectacles d'ombres chinoises. Sa rencontre avec Paul Grimault, le réalisateur du *Roi et l'oiseau*, est déterminante : il apprend la construction scénaristique et le montage en l'observant. Trois courts métrages, dont *La demoiselle et le violoncelliste* (1965), lui ouvrent les portes du cinéma d'animation. Quittant Paul Grimault, il tente quelques courts à prises de vue réelle avant de revenir à ses premières amours, la technique du papier découpé avec *La Traversée de l'Atlantique à la rame* (1978). Désireux d'aborder le long métrage et de travailler en équipe, Jean-François Laguionie crée dans les Cévennes, la Fabrique. Au cours des années, cette petite structure va prendre de l'ampleur, devenir boîte de production, intéresser des partenaires étrangers (allemand, anglais, belge), produire des séries et courts pour la télévision. La Fabrique devient alors un Centre régional de l'animation. Laguionie monte son premier long, *Gwen, le livre de sable* (1984). Suivront *Le Château des singes* (1999), *L'Île de Black Mór* (2003), enfin *Le Tableau* (2011). Le réalisateur prépare actuellement son nouveau film, *Louise en hiver*.

(Source : dossier pédagogique CNC, collège au cinéma, n°206)

## C) RÉSUMÉ DU FILM

Lola, une Pafinie, surgit d'un paysage peint pour introduire les personnages du Tableau (Toupins, Pafinis, Reufs) et l'enjeu du film : un Toupin, Ramo, aime une Pafinie, Claire. Tout commence lors d'une fête chez les Toupins, le Grand Chandelier affirme que le Peintre ne finira jamais son Tableau et que l'ère est à l'exclusion. Tandis que Ramo s'insurge et qu'il est insulté pour avoir trahi sa caste avec une Pafinie, deux Reufs s'introduisent dans le château, l'un est découvert, l'autre, Plume, réussit à s'enfuir. Ramo à son tour fuit, retrouve Lola mais pas Claire qui n'a pu le rejoindre. Plume les accompagne. Ils partent à la recherche du Peintre qui doit finir son œuvre et traversent la forêt mystérieuse. Claire brave alors les dangers pour tenter de les rejoindre. Tandis que Plume et Ramo chutent du Tableau, Lola plonge dans une scène militaire et rencontre Magenta. Dans l'atelier du Peintre, le quatuor rencontre d'autres tableaux et tombe dans Venise. Pendant que la troupe découvre la ville et des tubes de peinture, Claire est capturée par les Toupins. Sortis de Venise, Ramo et ses amis demandent à l'autoportrait de leur apprendre à peindre. Ils repartent vers le Tableau et offrent les pots de couleurs aux Reufs et aux Pafinis. Ramo, venu sauver Claire, est capturé. Une scène d'exécution se prépare mais l'arrivée des Pafinis et des Reufs entièrement peints provoquent la réconciliation. Lola, elle, quitte le Tableau, rencontre enfin le créateur qui lui explique que le fini-pas fini n'a pas de sens dans l'art et poursuit sa quête au-delà du cadre.

## II. POUR TRAVAILLER AVEC LE FILM EN CLASSE

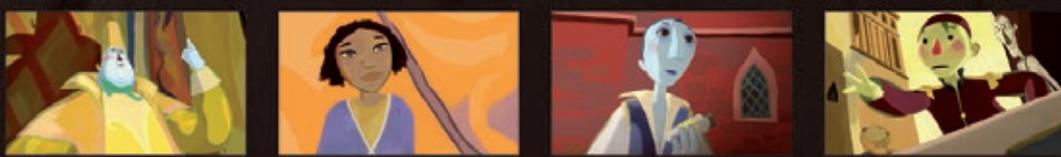


ARMELLE GLORENNEC & ÉRIC JACQUOT PRÉSENTENT

# LE TABLEAU

UN FILM DE JEAN-FRANÇOIS LAGUONIE

SCÉNARIO ORIGINAL DE ANIK LE RAY



BLUE SPIRIT ANIMATION & BE-FILMS PRÉSENTENT UN FILM DE JEAN-FRANÇOIS LAGUONIE • SCÉNARIO ORIGINAL DE ANIK LE RAY • MUSIQUE DE PASCAL LE PENNEC •  
CRÉATION GRAPHIQUE DE JEAN-FRANÇOIS LAGUONIE, JEAN PALENTUN, JULIEN BISARO, RÉMI CHAVE • PRODUCTEURS DÉLÉGUÉS ÉRIC JACQUOT & ARMELLE  
GLORENNEC • CO-PRODUCTEUR DÉLÉGUÉ CHRISTOPHE LOUIS • EN COPRODUCTION AVEC FRANCE 3 CINÉMA, UFILM, REZO PRODUCTIONS, BLUE SPIRIT STUDIO,  
SINÉMATIK & LA RTBF (TÉLÉVISION BELGÈ) • AVEC LA PARTICIPATION DE FRANCE TÉLÉVISIONS, CANAL+ & CINÉ+ • AVEC LE SOUTIEN DE EURIMAGES, DU CNC, DE LA  
PROCIREF & DE L'ANGOÀ, DE LA RÉGION POITOU-CHARENTES, DANS LE CADRE DU PÔLE IMAGE MAGELIS, AVEC LE SOUTIEN DU DÉPARTEMENT DE LA CHARENTE

AVEC LE SOUTIEN DE L'ASSOCIATION FRANÇAISE DES CINÉMAS D'ART ET D'ESSAI • VISA D'IMMATRICULATION N° 108 270  
© BLUE SPIRIT ANIMATION / BE-FILMS / BLUE SPIRIT STUDIO / SINÉMATIK / FRANCE 3 CINÉMA / REZO PRODUCTIONS / RTBF (Télévision Belge) 2011

AU CINÉMA LE 23 NOVEMBRE / [WWW.LETABLEAU-LEFILM.FR](http://WWW.LETABLEAU-LEFILM.FR)



# FICHE-ÉLÈVE N°1 : DÉCOUVRIR LE FILM PAR L’AFFICHE

Niveaux : A1 – A2

## 1 RÉPONDS AUX QUESTIONS SUIVANTES:

Sur l’affiche du film, qu’est-ce qui attire ton regard ?

Combien de parties distinctes composent cette affiche ?

### A) LE PERSONNAGE DU HAUT

Que fait ce personnage ?

Comment ce personnage est-il habillé ?

À quoi pourrait correspondre cette lumière derrière lui ?

L’élan de ce personnage est stoppé en plein vol, explique ce qu’est un arrêt sur image (ou un instantané).



### B) LE TITRE

Quel effet le titre du film a-t-il par rapport à la chute du personnage ?

À ton avis, pourquoi le nom du réalisateur et celui de la scénariste sont-ils en jaune ?



### C) LES QUATRE PERSONNAGES DU BAS

Décris chaque personnage dans sa vignette :

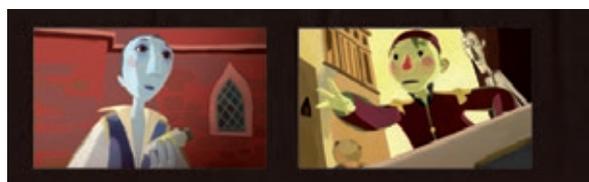
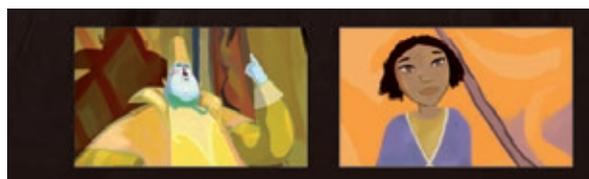
Quelle couleur porte-t-il ?

Quelle est la direction de son regard ?

Quelle est l’expression de son visage ?

Parait-il très grand ou petit ?

Comment est-il cadré ?



As-tu une idée de l’histoire qui va être racontée dans le film ?

## FICHE-PROFESSEUR N°1 : DÉCOUVRIR LE FILM PAR L’AFFICHE

Niveaux : A1 – A2

---

### 1 RÉPONDONS AUX QUESTIONS (PO)

En petits groupes, les élèves sont invités à parler d’abord de ce qui attire leur regard ou ce qui les intrigue, ce qui leur paraît étonnant.

Le personnage en haut de l’affiche qui s’est lancé dans les airs interpelle. La position du corps instaure un déséquilibre. Ce petit personnage semble planer et le reste de l’affiche est dans l’obscurité.

L’image se compose de trois parties: le personnage du haut, le titre et les quatre vignettes en bas de l’affiche. Donc le regard, attiré vers le haut de l’affiche, chute finalement avec ce petit personnage. Le regard va de haut en bas en rebondissant sur le titre et en atterrissant sur les vignettes! Les élèves regardent ensuite les vignettes de la droite vers la gauche. Le regard chute sur le clown en bas à droite, qui regarde lui-même vers la gauche, ce qui entraîne le regard vers le gros bonhomme qui regarde vers le haut, le doigt levé en l’air ... et le regard remonte.

Les élèves voient ainsi comment le regard circule sur une image.

### A LE PERSONNAGE DU HAUT (PO)

Ce personnage tombe, chute ou se laisse emporter. Il vole. Il serait intéressant de voir par petits groupes comment chacun ressent cet arrêt en pleine action : ont-ils la sensation que ce personnage va s’écraser ? ou ressentent-ils le corps qui flotte paisiblement dans les airs ? Connaissent-ils d’autres chutes merveilleuses (*Alice au Pays des merveilles*) et d’autres personnages qui volent (*Peter Pan*, *Mon voisin Totoro*, *Mary Poppins* ...)?

Il s’agit d’une jeune fille qui porte une jupe verte et un haut violet. Elle vient de se jeter dans le vide et sort d’un cadre lumineux qui renforce l’aspect sombre du reste de l’affiche.

Les élèves pourront ensuite montrer, après l’avoir défini, ce qu’est un arrêt sur image, un arrêt dans le mouvement, en commençant un geste et en le stoppant net et en restant ainsi immobile quelques secondes.

### B LE TITRE (PO)

*Le Tableau* écrit en blanc contraste avec le fond. Il est posé à l’horizontal et sa position redonne un équilibre à la composition de l’image qui risquait de chuter avec le personnage du haut. Les noms sont colorés en jaune pour rappeler la couleur soleil qui s’échappe du cadre en haut.

Les élèves peuvent dire à quoi leur fait penser la couleur jaune: le soleil, l’or, une couleur lumineuse, riche.

### C LES QUATRE PERSONNAGES DU BAS (PO)

Dans la description donnée des personnages, insistez sur les couleurs (les contrastes), les attitudes, la direction du regard, les formes. Ainsi le personnage à gauche : un gros corps, une petite tête (caricature), un bonnet pointu, un doigt levé vers le ciel, une grande ombre derrière lui. Il est cadré en contre-plongée, c’est-à-dire que nous avons l’impression qu’il est plus grand que nous – de plus, il regarde vers le haut. Il semble autoritaire. Sa barbe scindée en deux pointes recourbées rappelle les barbes postiches des Pharaons, emblème du pouvoir royal. La jeune fille vêtue de violet sur fond orange (intensité colorée renforcée) a un visage doux. Elle est cadrée en plongée, c’est-à-dire que nous plongeons dans son regard. Son haut violet et la coupe de cheveux rappellent le personnage du haut de l’affiche. Effectivement, c’est le même !

Les élèves sont invités à comparer une vision en contre-plongée et en plongée. Quelle impression cela donne-t-il ? Puissance ? Grandeur ? Petitesse ? Voir de haut, voir de bas.

Les élèves peuvent tenter de saisir les rapports entre ces personnages, les liens et ce qui semble les unir : la couleur. Ils sont tous très colorés. Et le titre, *le Tableau* ?

Il pourrait être intéressant de définir les termes tableau (support pour une image), peinture (matière, peinture à l’eau, à l’huile). Que cette affiche leur inspire-t-elle ? Quel genre d’histoire ?

## FICHE-ÉLÈVE N°2 : DÉCOUVRIR LE FILM PAR LA BANDE-ANNONCE

Niveaux : A1 – A2

### 1 RECONNAÎTRE DES CATÉGORIES

Voici une série de personnages, indique à quelle catégorie appartient chacun d'entre eux: est-ce un Pafini, un Toupin ou un Reuf? Il peut y avoir plusieurs catégories par image.



A



B



C



D

### 2 DÉFINIR DES CATÉGORIES

Décris physiquement les personnages.

Que veut dire Toupin? Que veut dire Pafini? Que veut dire Reuf?

### 3 ET LES AUTRES PERSONNAGES?

As-tu repéré d'autres personnages dans la bande-annonce que les Toupins, les Pafinis et les Reufs?

## FICHE-PROFESSEUR N°2 : DÉCOUVRIR LE FILM PAR LA BANDE-ANNONCE

Niveaux : A1 – A2

---

La bande-annonce du film est disponible pour le visionnage et le téléchargement à l'adresse suivante : [http://www.allocine.fr/video/player\\_gen\\_cmedia=19251792&cfilm=190796.html](http://www.allocine.fr/video/player_gen_cmedia=19251792&cfilm=190796.html)

La jeune femme volant dans les airs est Lola. Elle vient de se jeter à l'extérieur du cadre de son tableau. Lorsque les élèves verront le film, ils seront plus attentifs à cette scène et se rappelleront ainsi l'affiche du film.

### 1 RECONNAÎTRE DES CATÉGORIES (CO)

Solution :

Des Toupins	Des Reufs
Un Reuf, Une Pafinie, Un toupin	Un Toupin

### 2 DÉFINIR DES CATÉGORIES (CO/PO)

Les Toupins sont entièrement peints, colorés – tout peint. C'est un jeu de mots en français. Ainsi « tout » et « peint » unis ont donné : Toupin. Le personnage principal Ramo est un Toupin. Ils se sentent supérieurs aux autres personnages, très snobs. Eux sont achevés, les autres pas.

Les Pafinis ne sont pas entièrement finis – pas finis. Il y a donc quelque chose qui leur manque : une couleur. Lola est une Pafinie.

Les Reufs se fondent dans les décors, ils ont plus de mal à s'exprimer, ils bégaiement et ils ressemblent à des pelotes de laine. Ce sont les ébauches du Peintre, les croquis. Ils sont rejetés par les Toupins qui les trouvent inutiles. Reuf vient de l'anglais « Rough », ébauche, brouillon et dans le langage français de banlieue, reuf signifie frère.

Ces trois catégories se veulent les trois étapes de création picturale : le peintre fait d'abord une esquisse, un croquis du projet (nous voyons des croquis du visage de Claire dans l'atelier) puis il commence à travailler ce croquis, ajoute notamment des couleurs et finit le tableau qui est entièrement peint.

### 3 ET LES AUTRES PERSONNAGES ? (CO/PO)

Il y a d'autres personnages présents dans la bande-annonce. Tous sortent d'un tableau :

- le Tambour Magenta : il a l'aspect d'un clown, il sort d'une scène militaire
- Garance : cette belle femme nue langoureusement allongée
- un Arlequin : habillée tout de bleu
- l'autoportrait, celui du Peintre

## FICHE-ÉLÈVE N°3 : RECONSTITUER L'HISTOIRE DU FILM

Niveaux : A1 – A2

### 1 QUI VEUT QUOI ?

Lola et Ramo sont les deux personnages qui cherchent quelque chose, c'est-à-dire le Peintre. Mais pourquoi ? Indique par des croix pourquoi Lola et Ramo veulent trouver le peintre.

Ils veulent ...

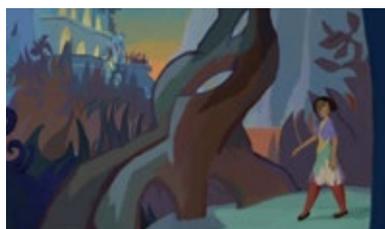
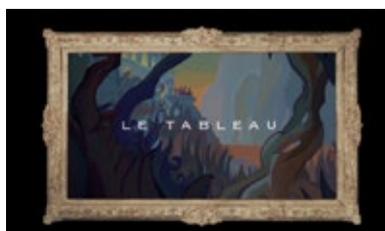
	LOLA	RAMO
... trouver le Peintre pour qu'il finisse le tableau.		
... trouver le Peintre pour donner des couleurs à Claire.		
... trouver le Peintre pour se trouver eux-mêmes.		
... trouver le Peintre pour donner des couleurs à tout le monde.		
... trouver le Peintre pour partir vers d'autres aventures.		
... trouver le Peintre pour aimer Claire devant tout le monde.		

### 2 UN DRÔLE DE DÉBUT

Voici les premières images du film. Réponds aux questions.

Qu'est-ce qui te paraît étonnant dans ce début ? Quelle est la première phrase du film ?

Que Lola fait-elle exactement ? Quel est le dernier personnage que l'on voit à la fin du film ?



## FICHE-PROFESSEUR N°3 : RECONSTITUER L'HISTOIRE DU FILM

Niveaux : A1 – A2

Les élèves pourront disposer de cette fiche avant le film pour réfléchir à leurs réponses. Il s'agit ici d'abord de les faire écrire avant de leur demander d'oraliser leur réponse. Ils décrivent et argumentent. Ils comprennent comment le film est construit : une narratrice ouvre et clôt le film. Ils saisissent l'enjeu du film : la mise en abyme. Ils saisissent aussi la quête du film (trouver le Peintre) et les raisons de cette quête, qui sont différentes chez Ramo et Lola.

### 1 QUI VEUT QUOI? (CE, PE)

Ils veulent ...

	LOLA	RAMO
... trouver le Peintre pour qu'il finisse le tableau.	×	×
... trouver le Peintre pour donner des couleurs à Claire.		×
... trouver le Peintre pour se trouver eux-mêmes.	×	
... trouver le Peintre pour donner des couleurs à tout le monde.	×	×
... trouver le Peintre pour partir vers d'autres aventures.	×	
... trouver le Peintre pour aimer Claire devant tout le monde.		×

Il s'agit ici de faire comprendre aux élèves que Lola et Ramo ont une quête commune, trouver le Peintre, mais que leurs motivations personnelles diffèrent. Ramo veut retrouver le Peintre pour vivre son grand amour avec Claire et Lola veut retrouver le Peintre pour se trouver elle-même. Leur motivation est égoïste mais en partant à l'aventure ensemble, ils vont apprendre à se connaître, vont s'entraider et rapporter des pots de couleurs pour tout le monde. Ainsi, ils vont rassembler les Toupins, les Pafinis et les Reufs.

### 2 UN DRÔLE DE DÉBUT (CO, PO)

Une des originalités du film est sa présentation : une figure, Lola, surgit du décor et nous invite à la suivre dans l'histoire, celle qui se dissimule à l'intérieur du tableau. C'est une mise en bouche insolite : Lola introduit une histoire à laquelle elle appartient, elle est la narratrice et en même temps l'actrice. Et elle dit : « Voilà, vous venez de pénétrer dans le tableau ». Cet effet assure une complicité entre la jeune femme et le spectateur. Il est très théâtral (pensons aux personnages qui se détachent de l'espace de la scène pour commenter en aparté ce qui s'y passe) et permet de créer une distance et de mieux nous faire plonger dans l'image. Les personnages du film savent qu'ils ont été créés.

Celle qui s'adresse au spectateur au début (afin de poser le cadre de l'histoire) s'adresse à son Créateur en guise de conclusion (pour s'évader de ce même cadre).

## FICHE-ÉLÈVE N°4 : ÉTUDIER LES PERSONNAGES DU FILM

Niveaux : A1 – A2

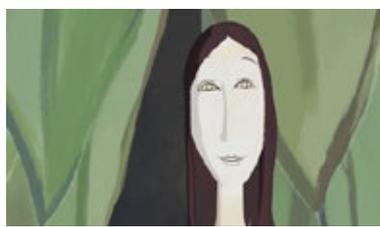
### 1 LES TROIS MONDES DU TABLEAU

a) Remplis le tableau.

Avec tes camarades, explique comment tu ressens ce monde divisé en trois catégories distinctes.

	TOUPINS	PAFINIS	REUFS
Lieu d'habitation			
Catégorie sociale			

b) Voici trois personnages, donne leur nom et précise si c'est un Toupin, un Pafini ou un Reuf (sa caste).

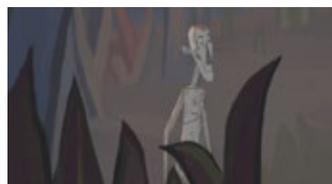


Son nom :	Son nom :	Son nom :
Sa caste :	Sa caste :	Sa caste :

Puis, par écrit :

Décris physiquement les personnages, leur forme, leur couleur et fais le lien entre leur caste et leur physique. Fais également le lien entre leur physique et leur prénom.

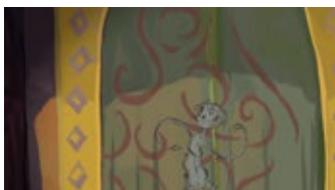
c) Chaque personnage est associé à un autre personnage dans le film. Relie les vignettes par paires et indique le nom des personnages.



Nom :



Nom :



Nom :

### 2 LA GUERRE

a) Réponds à ces questions.

Dans la scène militaire, deux camps s'opposent. Il s'agit en fait de deux couleurs, lesquelles?

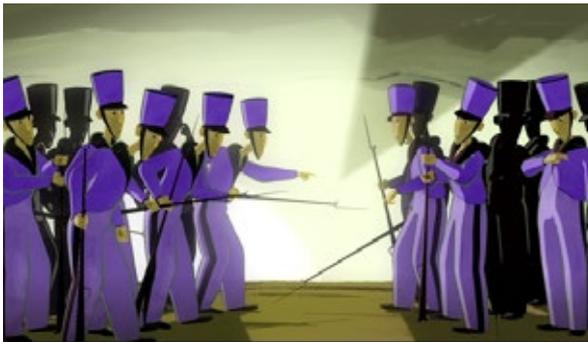
b) Qui est Magenta ?

À quel camp Magenta appartient-il ?



c) Voici une image du film

Situe et explique cette scène. Que se passe-t-il ? Pourquoi la bataille s'arrête-t-elle ?



### 3 TROUVEZ DES NOMS

Voici Plume et Gom en couleur ! Donne-leur un nouveau prénom et explique pourquoi tu as envie de les appeler comme cela.



### 1 LES TROIS MONDES DU TABLEAU (PE)

- a) Les élèves sont invités à saisir les différences notables qui existent entre les trois mondes du tableau et à comprendre le sens de mots tels qu'inégalité, persécution, intolérance, haine etc. Ils peuvent alors exprimer leur ressenti sur ce monde divisé en trois catégories distinctes.

Les Toupins habitent dans le château, les Pafinis dans une hutte au fin fond du jardin, les Reufs vivent eux aussi dans ce grand jardin mais n'ont pas d'habitation déterminée. Les distinctions sociales évoquent une France d'avant la Révolution Française, avant la Déclaration des Droits de l'Homme en 1789 et l'exécution du roi Louis XVI et de Marie-Antoinette.

Les coquets, oisifs et riches aristocrates (Toupins) logent au château. Ce dernier en hauteur évoque le pouvoir et la moindre différence est exploitée pour justifier ce pouvoir. Les règles sont simples, le monde est comme cela parce que le Peintre l'a voulu ainsi. Le Grand Chandelier, avec son couvre-chef et sa barbe, évoque un Pharaon de l'Égypte ancienne et peut également rappeler le pouvoir absolu de ces divinités sur terre. Quant au château, il a un style très Art nouveau avec des formes mouvantes à la façon des architectures de Gaudi. Le château est défini comme un paradis !

Le peuple (Pafinis) réfugié dans les jardins rumine sa différence, ils habitent dans des huttes. Si le monde d'en haut est très éclairé, dans ces huttes, il fait sombre.

Les sans abris (Reufs), eux, se cachent pour ne pas être pourchassés par les Toupins.

- b) Les élèves doivent voir les particularités physiques et le choix fait par la scénariste des noms donnés. Il y a un lien entre le prénom et le physique ou la personnalité. Un auteur ne choisit pas n'importe quel prénom et nom. Il donne une idée de ce qu'est son personnage ou de ce qu'il va faire grâce au patronyme.

Le grand Chandelier est un Toupin. Claire est une Pafinie. Gom est un Reuf.

Le Grand Chandelier est le maître du château et de la lumière comme son nom l'indique : le grand chandelier – un objet sur lequel il y a une bougie et qui éclaire. C'est pour cette raison qu'il porte du jaune, la couleur de la lumière. Il est lumineux. Le mot chandelier en français (il suffit de changer une lettre) est proche aussi de chancelier, chef du gouvernement nommé par l'empereur en Allemagne. Revoir la petite description déjà donnée de ce personnage dans la description de l'affiche. Notons trois petites choses : comme la méchante reine dans Blanche Neige de Disney (1937), il se regarde dans un miroir et la référence à la caricature par Honoré Daumier (1831) du roi Louis-Philippe, un visage qui se métamorphose en poire, est évidente. Jean-François Laguionie dit s'être inspiré d'un homme politique français, Édouard Balladur.

Claire la romantique est pâle comme son prénom. Douce, longiligne, cheveux longs, ressemblant à un portrait féminin de Modigliani, Claire est une page blanche sur laquelle s'inscrit le sentiment amoureux.

Gom est massacré par les Toupins et disparaît littéralement de l'image puisque c'est son nom Gom, comme une gomme. Il a été gommé.

- c) Le Grand Chandelier est lié à Monsieur Gris. Ce personnage, vêtu de gris, surgit dans l'ombre du Grand Chandelier jouant à la fois les rôles d'espion et de bourreau. Droit, stricte (la cravate accentue la rectitude), sec, il est un clown triste. Son visage, une tête de mort, dit les actes ignobles qu'il commet pour son maître, il est son éminence grise.

Claire est associée à Ramo, son amoureux. Epris d'une ennemie, Ramo joue sur le Roméo qui sommeille en lui. Ramo est l'anagramme d'amore (amour en italien). Ramo, au nez accentué et aux lignes stylisées, est résolu, audacieux. Seul, il fera face au Grand Chandelier pour affirmer l'égalité entre tous et seul, fuira la colère de la foule. Vêtu d'une chemise jabot blanche aux manches et col crème, d'un gilet à deux tons bleus et d'une culotte violette, Ramo est loin de l'exubérance de certains autres costumes.

Gom est associé à Plume. Plume est léger comme une plume ! Brave, il suit Lola et Ramo.

### 2 LA GUERRE (PO)

- a) Après le tableau et les inégalités sociales, la guerre. La guerre est permanente et absurde puisqu'on ne sait absolument pas quand et pourquoi elle a démarré.

Deux couleurs s'opposent : le vert et le rouge. Le vert et le rouge sont des couleurs primaires (avec le bleu). Il peut être intéressant de revenir sur les couleurs primaires et leur complémentaires, montrer comment une couleur à côté d'une autre couleur semble plus vibrante. Dans *De la loi du contraste simultané des couleurs*, ouvrage rédigé par Michel-Eugène de Chevreuil en 1839, l'auteur démontre que deux couleurs gagnent en intensité ou luminosité côté à côté (les peintres le savaient déjà) : jaune et violet – rouge et vert – bleu et orangé. Remarquons que les Toupins possèdent des couleurs qui s'harmonisent entre elles alors que les Pafinis choisiront justement ces contrastes qui rendent bien pâles les Toupins à la fin. Le Grand Chandelier ne semble plus si lumineux, il paraît pastel lors de sa dernière apparition.

- b) Tambour Magenta :

Son prénom est une victoire militaire et une couleur. Plus petit, ressemblant à un clown avec son nez rouge, il porte les deux couleurs ennemis, le rouge (le costume) et le vert (ses cheveux). Inoffensif, il déteste la guerre mais courageux, il vient à la rescousse de Plume et met à mort la Mort.

La Bataille de Magenta (village de Lombardie), le 4 juin 1859, a opposé les troupes de Napoléon III aux Autrichiens. Les Anglais nommèrent ainsi un colorant qu'ils découvrirent en 1860 (Magenta red « rouge magenta ») en souvenir de la bataille sanglante qui venait de se dérouler. Son camarade s'appelle Solférino – la Bataille de Solférino eut lieu le 24 juin 1859.

- c) Magenta et Lola ont peint les deux camps, le rouge et le vert, en violet. Magenta réveille la guerre en tapant sur son tambour. Les militaires partent en rangs serrés à la bataille comme ils en ont l'habitude. Le soleil se lève et révèle la couleur de leur costume : ils sont tous violets. Ils se ressemblent tous ! Comment pourraient-ils se battre alors qu'ils ne savent plus à quel camp ils appartiennent ? De cette manière, l'absurdité du conflit est mise en évidence.

### 3 TROUVEZ DES NOMS (PO)

Les élèves vont ainsi baptiser les personnages et tenter, en un mot ou deux, de cerner ce qui les frappe en les regardant : une couleur, une forme, plusieurs couleurs. Une façon de faire travailler l'imagination et de faire preuve de créativité mais également de voir la différence entre prénom, nom et surnom.

## FICHE-ÉLÈVE N°5 : ÉTUDIER TROIS DÉCORS DU FILM

Niveaux : A1 – A2

---

### 1 LA FORÊT

a) Réponds à ces questions.

La forêt est un lieu qui fait peur. Pourquoi ?

Qu'y a-t-il dans cette forêt ? Comment les fleurs s'appellent-elles ? Pourquoi portent-elles ce nom ?

b) Regarde ces deux images.



Resitue les deux scènes. Explique les attitudes des personnages.

Que fait Ramo ? Que fait Claire ?

Qu'arrive-t-il à Claire lorsqu'elle rentre dans la forêt ? Les fleurs auraient-elles un pouvoir ?

c) Rédige une histoire

Imagine que tu montes sur un petit bateau et que tu vas, toi aussi, traverser une forêt. Imagine cette forêt, ce qu'elle a de singulier. Décris !

Lis ensuite à tes camarades ton petit texte. Fais-les rêver, émerveille-les ou fais-leur peur !

### 2 VENISE

Vrai ou faux. Coche ce qui est juste concernant Venise.

Venise est :

- |  |   |
|--|---|
| <input type="radio"/> une ville          | <input type="radio"/> en Italie                           |
| <input type="radio"/> une femme          | <input type="radio"/> composée de gratte-ciels            |
| <input type="radio"/> entourée d'eau     | <input type="radio"/> très bruyante au moment du carnaval |
| <input type="radio"/> en France          | <input type="radio"/> de toutes les couleurs              |
| <input type="radio"/> très labyrinthique | <input type="radio"/> un rêve                             |

## FICHE-PROFESSEUR N°5 : ÉTUDIER TROIS DÉCORS DU FILM

Niveaux : A1 – A2

---

### 1 LA FORÊT (CO, PO, PE)

Les élèves vont ainsi comprendre qu'un même lieu, la forêt, peut être utilisé différemment : une première fois ce lieu fait peur, une seconde fois il apaise.

- a) La forêt fait peur car elle est inaccessible, il n'y a pas d'êtres vivants, il fait noir. Comme dans les contes de fées – exemple, Blanche Neige notamment, et le film de Disney lorsque Blanche Neige pénètre dans la forêt et pense être attaquée par les arbres. La forêt du film est inaccessible et interdite. Seule une rivière rouge emmène les personnages de l'autre côté. La forêt est un passage vers un autre monde. Son entrée est gardée par des fleurs, les « fleurs de mort », qui portent ce nom car elles dévorent les visiteurs.
- b) Ramo, Lola et Plume partent à la recherche du Peintre et doivent traverser la forêt pour aller au-delà. Personne ne l'avait jamais fait avant eux. La forêt vient du bas latin « fores » qui veut dire s'éloigner. Nos héros s'éloignent donc. Et ils doivent traverser leur terreur pour montrer qu'ils vont y arriver. C'est un lieu initiatique. Ramo dans cette image tente d'écarter les fleurs qui s'approchent dangereusement de la barque, il est en position de défense. Mais il s'étonne aussi car elles sont inoffensives. C'est une première superstition qui tombe : le Grand Chandelier a dû leur dire que les immenses fleurs de la forêt étaient mortelles, d'où leur nom, « fleurs de mort », alors qu'elles ne le sont pas. Claire traverse à pied la forêt. Attaquée par les fleurs, elle tente de s'enfuir mais une tige la capture. La jeune fille fait face à une fleur dont le centre est un œil. Un gros plan sur ce cyclope qui cligne de la pétale humanise cette plante dont le pouvoir est d'endormir et de faire rêver. Claire au bois dormant plonge dans un profond sommeil. Ce n'est pas la mort mais le sommeil !
- c) L'élève rédige une scénette où il va raconter comment il voit sa forêt. Une forêt qui fait peur ou une forêt qui émerveille. Il doit faire partager les sentiments qu'il ressent face à cette forêt.

### 2 VENISE (CO, PO)

Venise est une ville entourée d'eau qui se trouve en Italie et qui est très labyrinthique. Dans le film, la ville est très bruyante car les personnages la visitent au moment du carnaval. C'est une ville de toutes les couleurs et qui ressemble à un rêve.

Cette République longtemps autonome avant de rejoindre l'Italie en 1866 a été un riche port de commerce lié à l'Orient, recevant les trésors des citadelles lointaines, parfums, épices, pigments, étoffes. La cité des Doges, ainsi est-elle encore surnommée, se pose comme la capitale de la Vénétie et se situe dans la plaine du Pô, terre de mer au milieu d'une lagune, réunion d'une centaine d'îlots se reliant les uns aux autres par cinquante canaux. Célèbre pour ses dédales alambiqués, ses gondoles, sa place Saint-Marc et la basilique, le pont des Soupirs et autres architectures romantiques, Venise se singularise par son Carnaval qui au XVIIIe siècle durait six mois et son rapport étroit à la peinture via le traitement de la couleur et de la lumière.

## FICHE-ÉLÈVE N°6 : COMPRENDRE UN DIALOGUE DE FILM

Niveaux : A1 – A2

### EXTRAIT DU TABLEAU

#### DIALOGUE ENTRE LE PEINTRE ET LOLA

Lola voit le Peintre en train de peindre. Le chien du Peintre aboie, ce qui fait se retourner le Peintre.



**Le Peintre** Allons Miro, tranquille ! N'aie pas peur, il te fera rien. Il y voit plus très clair. Mais dis donc, je te reconnais, toi ! Tu as quitté ton tableau.

**Lola** Oui, vous êtes fâché ? (*Le peintre tend la main et prend Lola.*) et je suis pas la seule, vous savez. Mais rassurez-vous, ils vous fichent la paix. Depuis qu'ils ont trouvé de la peinture, ils sont très occupés. Les Pafinis, les Reufs ...

**Le Peintre** De la peinture ? Mais qu'est-ce qui vous a appris à peindre ?

**Lola** L'autoportrait.

**Le Peintre** Ah, non, pas lui ! Ne me dis pas qu'il est sorti de sa toile lui aussi !

**Lola** Non, non, il s'est rendormi. Vous savez, dans notre tableau, ils pensaient que vous les aviez abandonnés.

**Le Peintre** Abandonnés ! Qu'est-ce que c'est que cette histoire ? Je les ai pas abandonnés, je leur ai donné l'essentiel, un simple dessin, c'est souvent plus beau qu'une peinture bien léchée. (*Le Peintre reprend le tableau qu'il était en train de faire.*) Donc, ils se sont terminés eux-mêmes ? Et ben, c'est très bien ! C'est très bien. Mais toi, tu n'es pas comme les autres. Qu'est-ce que tu es venue faire ici ?

**Lola** Vous peignez toujours ?

**Le Peintre** Oui mais des paysages, c'est moins fatiguant. Qu'est-ce que tu en dis ?

**Lola** J'aime bien. Les nuages ont l'air de danser. (*La peinture s'anime, un papillon s'envole et quitte le tableau.*) Je peux me promener dans votre jardin ?

**Le Peintre** Oh ? Tu peux aller où tu veux. Y'a pas de barrières. Tu peux même aller jusqu'à la mer. Elle est par là (*le Peintre fait un geste vague*), de l'autre côté des dunes. (*Lola quitte le Peintre, elle s'en va.*) ... Eh, tu m'as pas répondu, qu'est-ce que tu voulais ?

**Lola** Ah rien, je voulais vous rencontrer, c'est tout. Et maintenant ...

**Le Peintre** Et maintenant quoi ?

**Lola** J'aimerais bien savoir qui vous a peint !



### 1 SITUER LA SCÈNE

Que s'est-il passé avant cette scène et que se passe-t-il juste après ce dialogue ?

### 2 COMPRÉHENSION ÉCRITE

#### a) Les dialogues

Réponds à cette question :

Comment le chien s'appelle-t-il et pourquoi porte-t-il ce nom ?

#### b) La fin du film

Réponds à cette question :

Selon toi, Lola est-elle satisfaite de sa rencontre avec le Peintre ?

#### c) Les phrases négatives

Plusieurs phrases négatives, dites à l'oral, ne sont pas complètes. En effet, l'adverbe « ne ... pas » n'est pas respecté. Réécris ces phrases comme dans l'exemple ci-dessous :

Il te fera rien.

*Réponse :* Il ne te fera rien.

Il y voit plus très clair.

*Réponse :*

Je suis pas la seule.

*Réponse :*

Je les ai pas abandonnés.

*Réponse :*

Eh, tu m'as pas répondu, qu'est-ce que tu voulais ?

*Réponse :*

### 3 IMAGINER

Imagine un court dialogue entre le Peintre et un Toupin.

### 1 SITUER LA SCÈNE (CE, PO)

Cette scène est la scène finale. Lola vient de quitter le Tableau, sans doute définitivement. Si ses camarades ont trouvé ce qui les motivait (l'amour, la paix), Lola, elle, est encore en quête. Elle retourne dans l'atelier du Peintre parce qu'elle souhaite rencontrer le Créateur. Suit alors une discussion où Lola résume en quelques lignes l'aventure qu'elle vient de vivre et où le Peintre, nullement étonné de voir une de ses créatures vivre sans lui, la laisse partir. Elle quitte le Peintre mais pas le tableau puisque la dernière image du film montre Lola dans un paysage et ce paysage est un tableau (cf. l'encadrement). Une sacrée mise en abyme.

### 2 COMPRÉHENSION ÉCRITE (CE, PE, PO)

- a) Ici il s'agit de voir si les élèves ont bien saisi les dialogues. Cet exercice peut se faire à l'écrit, comme à l'oral.

Comment le chien s'appelle-t-il et pourquoi porte-t-il ce nom ? Le chien s'appelle Miro et le Peintre spécifie qu'il ne voit pas grand-chose, il est donc miro ou miraud (vient de « mirauder », « regarder », terme populaire), il a des problèmes de vue. Miro peut également être un jeu de mot avec le nom d'un peintre espagnol, Juan Miró.

- b) Alors que tout se résout à la fin du film (Claire et Ramo se retrouvent, les Reufs et les Pafinis sont à égalité avec les Toupins et la paix semble revenue), les aventuriers n'ont cependant pas rencontré le Peintre et n'ont plus le désir d'aller à sa rencontre. Lola décide de continuer seule. Le dialogue entre le créateur et la créature ne satisfait pas Lola qui est si curieuse. Elle sent bien que le Peintre n'est pas la fin de tout et qu'il lui faut poursuivre sa quête. Elle cherche alors qui a créé son créateur. Nous sommes tous dans un tableau, le tableau de la vie, peint par un créateur, semble vouloir dire cette fin. Mais qui a créé qui ? La réponse est en forme de poupées russes. Jean-François Laguionie l'a dit dans une interview : « C'est une façon de dire que Dieu existe peut-être mais qu'il se fiche pas mal de ce qu'on peut faire sur Terre. »

- c) Solution :

Il te fera rien.

*Réponse :* Il ne te fera rien.

Il y voit plus très clair.

*Réponse :* Il n'y voit plus très clair.

Je suis pas la seule.

*Réponse :* Je ne suis pas la seule.

Je les ai pas abandonnés.

*Réponse :* Je ne les ai pas abandonnés.

Eh, tu m'as pas répondu, qu'est-ce que tu voulais ?

*Réponse :* Eh, tu ne m'as pas répondu ...

### 3 IMAGINER (PE, PO)

Les élèves travaillent séparément, ils imaginent leur dialogue et vont ensuite le proposer à la classe.

### III. POUR ALLER PLUS LOIN

#### A) LES GENRES EN PEINTURE

La peinture a ses genres qui définissent le thème représenté. Ces genres ont été hiérarchisés par l'Académie fondée au XVII<sup>e</sup> siècle en France : la peinture allégorique et religieuse, la peinture d'histoire, le portrait, le paysage, la nature morte, la scène de genre (ou scène de la vie quotidienne). Le XIX<sup>e</sup> siècle verra l'apogée de ces catégories imposées et sa fin, les peintres vont subvertir les genres pour travailler leur vision du monde. Le Tableau, nom générique qui donne son titre au film, relève du paysage. Les vues sur Venise appellent des paysages urbains et à la toute fin, le Peintre représente une Marine (Genre figuratif représentant la mer très en vogue à partir du XVII<sup>e</sup> siècle). Le paysage est lié à l'École du Nord avec des auteurs (Patinir, Brueghel) qui se sont évertués à agrandir la veduta des Italiens (fenêtres posées au fond des portraits et qui représentent des paysages). Le paysage devient l'expression majeure de la modernité en peinture (cf. les impressionnistes). La peinture de bataille relève de la scène historique. Ce genre très ancien, hautement prisé et respecté, raconte les victoires et autres faits d'armes. Les plus grands peintres (Leonard, Michel Ange, Ucello) comme les peintres académiques du XIX<sup>e</sup> siècle (Antoine-Jean Gros) se sont illustrés dans ce défit pictural : narrer un épisode sanglant sur fond de paysage désolé, donner du mouvement à la terreur, du dynamisme à la bravoure, traiter du genre animalier (cf. les chevaux), oser peindre l'horreur. Souvent de dimensions exceptionnelles, ces œuvres devaient rendre gloire et raison au souverain. Dans le Tableau, Laguionie détourne ce genre, comme jadis Picasso avait pu le faire symboliquement avec Guernica (1937) : si il garde des noms qui parlent de batailles napoléoniennes, il offre une vue absurde de ce répétitif conflit. La nudité de Garance entremêle le portrait (la ressemblance, la fidèle image) et le nu (qui peut être allégorique) : le modèle a posé devant le peintre et ce dernier a travaillé avec rigueur les muscles, les couleurs, la chair, les formes, et puis l'abandon, la lascivité. Il ne s'agit pas de raconter une histoire mais de toucher juste la psychologie du sujet représenté. L'autoportrait dit comment le peintre lui-même s'appréhende : en train de peindre, ou face au spectateur (Rembrandt, Ingres, Van Gogh), ou caché dans l'espace de la représentation (Bacchus du Caravage). Le peintre use de son propre visage, de son intimité pour travailler à l'aide d'un miroir directement les expressions, il est son premier modèle. Enfin la scène allégorique n'est pas oubliée. Ce mot, allégorie (« parler par figures ») désigne une représentation concrète à contenu symbolique, ici la Mort, avec sa faux, prête à faucher justement, image de la Vanité, du « Connais-toi toi-même et ta mortalité » cher aux antiques. Les fleurs de la forêt peuvent être rangées dans la catégorie nature morte : l'observation de la nature passe aussi par ce travail de détail et dit assez la vanité, l'éphémère du temps et de la beauté. Un exercice qui n'a pas simplement passionné les artistes de l'École du Nord (peinture flamande du XV<sup>e</sup> au XVII<sup>e</sup> siècles), Chaïm Soutine (1893–1943), par exemple, a beaucoup représenté les glaïeuls en rouge éclatant.

(Source : dossier pédagogique CNC, collègue au cinéma, n°206)

#### PROPOSITION D'ACTIVITÉ

##### Le Peintre, l'autoportrait et le réalisateur

Le professeur présente aux élèves une photo de Jean-François Laguionie et demande aux élèves de comparer ce portrait photographique aux deux images de film ci-dessous. Ces trois personnages sont-ils les mêmes ? Si oui, pourquoi ?

Jean-François Laguionie joue le rôle du peintre et c'est également lui que l'on retrouve dans l'autoportrait.

##### Idées pour prolonger l'activité :

- Demander aux élèves de réaliser leur autoportrait puis de réaliser le portrait d'un camarade.
- Proposer une série de tableaux et mettre un genre sur un tableau : autoportrait, nu, nature morte, scène de bataille ... que les élèves voient bien la différence entre ces différents genres.



## B) LES RÉFÉRENCES PICTURALES

En questionnant la création, Jean-François Laguionie a décidé de ponctuer son film de références picturales et cinématographiques. Si les genres sont savamment traités à travers le parcours des différents tableaux aperçus dans l'atelier du Peintre, des clins d'œil et citations autorisent une visite guide à travers un musée imaginaire.

Voici quelques propositions :

- Le visage de Claire fait référence dans ses traits allongés aux portraits féminins de Modigliani (1884–1920) et dans son rêve aux formes douces des *Muse* (1910, 1912) sculptées de Brancusi (1876–1957). L'enlacement fantasmé de Ramo et de Claire fait penser au *Baiser* (1912) du même Brancusi.
- Les Reufs poétisent les traits emmêlés et délicats du travail graphique de Giacometti (1901–1966).
- Le Grand Chandelier appelle la caricature de Louis-Philippe en forme de poire de Honoré Daumier (1831).
- Un Pafini est peint comme un Joan Miro, *Blue II* (1961, à 1 h 07'02).
- L'Arlequin fait songer à la période bleue de Pablo Picasso et aux Arlequins qu'il a peints à plusieurs reprises.
- Certaines images de la scène militaire font penser à des plans des soldats sur fond de soleil couchant ou levant dans *Kagemusha* de A. Kurosawa (1980).
- Les chevaux de la scène militaire évoquent la forme des statues de chevaux asiatiques.
- Lola, elle, embarquée dans une gondole, se perd dans les voûtes d'un tunnel, les cieux de Chagall.
- Garance pose comme une Odalisque dont les fonds évoquent ceux d'Henri Matisse (1868–1954), *Lorette à la tasse de café* (1917) et son visage, celui de Lorette.
- L'Autoportrait renvoie à la façon de faire de Paul Cézanne (1838–1906), les couleurs encore de Matisse (*Autoportrait*, 1906).
- Claude Gellée dit Le Lorrain (1600–1682) est convoqué dans son raffiné travail sur la lumière ainsi retrouvée à la vision du coucher de soleil (Venise).
- Une copie lacérée du *Joueur de fifre* de Manet (1866) est dans la pièce attenante à l'atelier.
- Les plans fixes de Venise la nuit, vidée de sa frénésie, donnent une vision expressionniste au lieu (les dessins de *Caligari* de R. Wiene, 1920).
- La complexité des escaliers dessinés dans le musée rappelle les architectures de Piranèse ou d'Escher.
- L'ombre de la Mort pris en amorce dans la scène du musée (à 50'58) fait d'emblée référence au genre film d'épouvante ou d'horreur : le monstre est tapi dans l'image.

(Source : dossier pédagogique CNC, collègue au cinéma, n°206)

---

### PROPOSITION D'ACTIVITÉ

Il serait intéressant de montrer les images (de tableaux, de sculptures) indiquées plus haut et de souligner les références qui sillonnent le film.

## C) COULEURS

Les Grecs ont longtemps pensé que la couleur était une fine pellicule posée sur la surface des choses, le monde était divisé en deux sphères, le lumineux et le sombre. Le peintre Apelle (IV<sup>e</sup> siècle avant Jésus-Christ), et selon la légende, n'utilisait que quatre couleurs, noir, blanc, rouge jaune, correspondant aux quatre éléments (terre, air, feu, eau) d'Aristote.

Les artisans du Moyen Age n'avaient que peu de couleurs mais celles-ci pouvaient être coûteuses: l'or (un substitut de l'or, l'orpiment, jaune vif à base de sulfure d'arsenic, existait depuis le VII<sup>e</sup> siècle avant Jésus-Christ), le vermillon dit aussi Rouge roi (le vermillon est une forme synthétique du sulfure de mercure, aussi coûteux que l'or, il est remplacé au XIX<sup>e</sup> par le rouge de cadmium car toxique) et le bleu outre-mer, le plus réputé de l'époque médiévale, vénéré comme emblématique de la pureté divine. Tiré d'une pierre semi précieuse, le lapis-lazuli, ce pigment était rare car les principaux gisements se trouvaient en Afghanistan. D'autres nuances colorées, issues de plantes, d'insectes ou de coquillages, étaient usitées: le jaune safran, le rouge cinabre, le rouge garance, le rouge cochenille, l'azurite, l'indigo, le bleu vitré égyptien, le blanc de plomb, le pourpre de Tyr. De nouveaux pigments apparaissant, les noms de couleur vont s'affiner au long des siècles, et un Véronèse, en hommage au peintre maniériste italien du XVI<sup>e</sup>, dit ce vert amande jaunâtre, un cuisse-de-nymphe-émue évoque un rose carné assez soutenu, un magenta joue d'un subtil mélange de rouge et de bleu pour rappeler la bataille sanglante de 1858.

Et c'est à Venise qu'une étonnante révolution picturale éclate au XV<sup>e</sup> siècle. L'invention de la palette, l'objet, vers 1400, permet ainsi de pouvoir travailler le nombre de plus en plus élevé de couleurs, et la toile de lin sur châssis (que les peintres pouvaient emporter avec eux, enroulée, et pouvaient commander à n'importe quel format) commence à fortement intéresser les artistes au détriment de supports comme le bois ou le parchemin. Or la toile se travaille plus aisément avec un liant, l'huile, au demeurant connu depuis longtemps mais qui trouve sur ce grain, sa texture et sa lumière. La peinture à l'huile possède un fort indice de réfraction, les couleurs changent: les peintres vont devoir mélanger les pigments (depuis l'Antiquité, les artistes préféraient les couleurs pures) donnant une intensité unique, un velours à la couleur. La peinture à l'huile est selon certains une aventure physique et sensuelle: la peau devient un vrai sujet pictural via le portrait et le nu. «La chair était la raison de l'invention de la peinture à l'huile» (W. de Kooning).

Plus question de séparer la couleur de la lumière et les théories scientifiques de Newton sur le spectre (1704, *Opticks* – la lumière est un mélange hétérogène de toutes les couleurs du prisme et non un élément uniforme et homogène. La couleur est la manifestation de plusieurs longueurs d'ondes de lumière), celles de Chevreuil sur la loi des contrastes de couleurs (1839), les mises en place de disques chromatiques, les réflexions sur le clair-obscur, l'invention du tube de peinture vont influencer les façons de voir des peintres du XIX<sup>e</sup> siècle (impressionnistes, pointillistes).

*(Source: dossier pédagogique CNC, collègue au cinéma, n°206)*

## D) RÉSUMÉ DU FILM EN SÉQUENCES

N° DE LA SÉQUENCE	MINUTAGE	DESCRIPTION DE LA SÉQUENCE
1	00:00:00	Générique sur fond noir et cadre doré.
2	00:00:45	Le titre et le tableau en couleurs apparaissent, le générique continue, montée en puissance de la musique, entrée dans l'image. Disparition des bordures du cadre.
3	00:01:25	Lola se présente, présente les protagonistes (Toupins, Ramo, Claire, les Reufs), plante le décor du tableau.
4	00:02:22	Deux Toupins veulent faire la peau à un Reuf qui réussit à se cacher.
5	00:03:08	Une fête se prépare au château. Les Toupins médisent sur les Pafinis et les Reufs. Deux d'entre eux, Plume et Gom, s'introduisent dans la salle de bal. Plus bas, Ramo et Claire s'aiment et parlent de ce qui les préoccupe : le peintre n'a pas fini toutes les figures du tableau.
6	00:07:04	Retour au château. Le Grand Chandelier prononce un discours sur le peintre qui les a abandonnés et sur l'exclusion définitive des Pafinis et des Reufs. Ramo intervient pour défendre des idées de tolérance. Gom est découvert, jeté du haut du grand escalier, Ramo s'enfuit.
7	00:10:58	Une hutte dans la forêt, chez les Pafinis, tristes et amers. Claire raconte son amour à Lola qui parle de partir d'ici, Claire veut rejoindre Ramo mais les Pafinis l'en empêchent.
8	00:13:01	Plume trouve Gom, méconnaissable.
9	00:14:01	Lola sur une barque. Plume puis Ramo montent à bord. Poursuivis par des Toupins, emportés par le courant, ils franchissent la montagne. Dans la hutte des Pafinis (à 16'57), inquiétude concernant le sort de Lola et de Ramo. Fuite de Claire, elle regarde l'entrée de la forêt. De l'autre côté de la montagne (à 17'34), les trois comparses décident de partir à la recherche du peintre.
10	00:20:23	Claire entre dans la forêt. Accueillie par les fleurs, elle s'endort, rêve.
11	00:22:00	Le trio traverse une étendue venteuse et lumineuse. Emportée par le souffle, Lola chute du tableau et tombe dans un autre tableau : une scène de bataille. Capturée, elle est libérée par Magenta. Ils sortent du tableau et retrouvent Plume et Ramo.
12	00:28:10	Découverte de l'atelier du peintre et de ses croquis : Ramo voit le visage de Claire, esquissé, le papier s'anime, Ramo entre dans le rêve de Claire (à 30'32). Claire se réveille, ressort de la forêt, comme enchantée.
13	00:31:24	Discussion entre le Grand Chandelier et Monsieur Gris : ils s'étonnent de voir revenir Claire, saine et sauve de la forêt, et imputent cela à l'amour.
14	00:31:55	Les tableaux de l'atelier, Garance, Orange de Mars, l'autoportrait du peintre, entrent en discussion avec le quatuor. Garance raconte à Lola venue la retrouver dans le cadre son amour avec le peintre (à 35'34). Lola veut rejoindre le peintre, Garance lui parle de Venise et Lola s'enfonce dans la peinture. Ramo la suit. Vue du carnaval. Lola et Ramo sont entraînés dans la farandole.
15	00:37:53	Plume et Magenta seuls dans l'atelier. Coups de tonnerre, vent. Le duo est piégé dans une pièce attenante à l'atelier.
16	00:38:41	Lola et Ramo dans la farandole. Vue sur un chevalet.
17	00:39:10	Plume et Magenta face aux œuvres détruites du peintre. Voulant fuir, ils chutent dans un paysage de Venise. La farandole continue. Lola rencontre un peintre tandis que Magenta et Plume sont suivis par la Mort (à 42'14). Ramo découvre le portrait peint de Lola et les tubes de couleurs.
18	00:44:20	Sortie de la forêt, Claire est capturée. Le Grand Chandelier compte sur l'amour de Ramo pour l'attirer vers Claire et le piéger.

19	00:44:59	Magenta, découvrant Lola emportée au fil des canaux vénitiens, lui demande de ne pas poursuivre sa quête, il court après elle. Plume est embarqué dans une gondole, celle de la Mort qui veut lui subtiliser son sac. Il réussit à s'échapper. Plume, Ramo et Magenta se retrouvent (à 47'25) et rejoignent Lola. Vue sur une place avec coucher de soleil et des dizaines de peintres. Déception. Ramo explique que le peintre ne peut être dans son tableau mais qu'ils peuvent finir son travail grâce aux tubes de peinture.
20	00:49:27	Venise déserte. Le quatuor entre dans un musée. La Mort pourchasse Plume, Magenta le sauve. La troupe monte jusqu'en haut et rejoint le tableau de l'autoportrait.
21	00:52:00	Ils sortent de l'autoportrait et persuadent le peintre de leur apprendre à utiliser les couleurs. Celui-ci redonne vie à Gom que portait dans son sac Plume. Les tubes de peinture sont vidés dans des baluchons.
22	00:55:28	Retour au tableau initial: mise en chantier d'une scène d'exécution. Claire est prisonnière. Les Toupins incendient les huttes des Pafinis.
23	00:57:11	La troupe traverse le tableau représentant la bataille. Magenta et Lola restent, ils repeignent les deux camps ennemis en violet.
24	00:59:20	Ramo, Plume et Gom pénètrent dans la forêt de leur tableau. Ramo part en éclaireur et laisse les deux Reufs. Il découvre la destruction des huttes, Silhouette l'emmène voir Claire captive. Il est à son tour fait prisonnier.
25	01:01:40	Les Pafinis rejoignent Gom et Plume métamorphosés, ils sont colorés. Bataille de couleurs. Lola et Magenta retrouvent les deux Reufs, dépités. Vision du carnage de couleurs.
26	01:03:39	Préparation de la cérémonie. Claire et Ramo vont être plongés dans du noir et ainsi disparaître. Surgissent des silhouettes, les Pafinis, resplendissants de couleurs et la réconciliation est générale. Seule Lola se tient à l'écart puis disparaît. Ramo, lui, dessine le visage de Claire.
27	01:11:09	Lola est dans l'atelier du peintre, elle sort à l'extérieur et découvre le peintre, assis devant son chevalet. Il s'amuse à l'idée que ses personnages aient désiré finir son travail et parle du libre-arbitre. Lola entre dans le paysage. Bordures du cadre.

## **E) SITOGRAPHIE**

### **INTERVIEWS ET SITES DES AUTEURS**

<http://www.anikleray.fr/>

<http://www.gebekafilms.com/gebeka.php>

<http://www.la-fabrique.com/sarl/ficherea.php?id=13>

<http://www.zewebanim.com/laguionie.htm>

### **SITE DE JEAN PALENSTIJN, LE DÉCORATEUR**

<http://jeanpalenstijn.over-blog.com/>

### **COMMENTAIRE DE TROIS SCÈNES DU FILM**

<http://www.telerama.fr/cinema/jean-francois-laguionie-commente-trois-extraits-du-tableau,75702.php>

### **DOSSIERS PÉDAGOGIQUES**

<http://www.cnc.fr/web/fr/fiche-eleve/-/ressources/4269922;jsessionid=A2DE1B2F35BA334A4C92611FFA6D58C7.liferay>

<http://www.collegeaucinema77.com/le-tableau-jean-francois-laguionie/>

[http://www.institutfrancais-roumanie.com/institutfrancais-roumanie.com/userfiles/file/Cluj/letableau\\_fr.pdf](http://www.institutfrancais-roumanie.com/institutfrancais-roumanie.com/userfiles/file/Cluj/letableau_fr.pdf)

<http://www.atmospheres53.org/docs/tableaupedago.pdf>

## **VIDÉOGRAPHIE**

Le Tableau de Jean-François Laguionie. DVD PAL, film et écrans : version 16/9 compatible 4/3, langue français, sous-titres français pour sourd et malentendants. Suppléments : bande-annonce, De la peinture à l'animation de Véronique Martin (making of de 31'), extraits d'animatiques (4') et diaporama photos (10'). Editeur : France Télévision distribution.