

Le Tableau

de Jean-François Laguionie.

Scénario de Anik Le Ray.

Film d'animation tous publics.

Sortie Nationale
le 23 novembre 2011 - 1h16

Le Tableau oscille entre la quête initiatique, l'aventure métaphysique, l'histoire d'amour impossible et une réflexion sur l'acte de création. Une des originalités de l'histoire de ce film tient à ce que les personnages ont conscience d'appartenir à une œuvre picturale et décident d'en sortir pour se lancer à la recherche de leur auteur.

1 EN AMONT, avant la projection

Contextualisation

Jean-François Laguionie, le réalisateur (né en 1939 à Besançon)

Après une école d'Arts Appliqués, il s'oriente vers la mise en scène et le décor de théâtre, jusqu'à sa rencontre avec Paul Grimault, le réalisateur de « Le Roi et l'oiseau », avec qui il découvre le cinéma d'animation. Il réalise plusieurs courts-métrages, dont « La Traversée de l'Atlantique à la rame », film d'animation réalisé avec du papier découpé, pour lequel il reçoit la Palme d'Or du court-métrage au Festival de Cannes 1978. Il fonde alors son propre studio de production et de réalisation « La fabrique ». Il réalise son premier long métrage en 1985 « Gwen, le livre de sable ». Il explique sa démarche dans la vidéo « [Boîte à outils virtuelle – Le Tableau de J.F. Laguionie](#) ».

Anik Le Ray, la scénariste

Elle est à l'origine du film et son idée de départ était de parler de la création. Elle a écrit le scénario original, à partir duquel J.F. Laguionie a commencé à dessiner les personnages et à les mettre en scène. Ils venaient déjà de collaborer sur le film d'animation « L'île de Black Mor ». Elle explique sa démarche dans la vidéo « [Anik le Ray, scénariste, comment naissent les histoires](#) »

Particularités du film

Le Tableau est un film d'animation qui mêle des séquences d'animation, des séquences en image de synthèse et des prises de vue réelles, avec une impression globale de 3D.

Les décors sont en 2D tandis que les figures, petites sculptures virtuelles, sont modélisées sur l'ordinateur puis subissent un traitement qui imite la peinture ou redonne un aspect dessin en 2D.

L'atelier du peintre est clairement traité en 3D hyperréaliste, donnant la sensation d'une immense scène de théâtre.

Travail à partir de l'affiche (avant la projection)

Analyse de l'affiche

Cette affiche fait écho à un plan du film (Séquence 11 à 23'07. [Cf. PDF Découpage séquentiel](#)).

La présentation de l'affiche permet de créer des horizons d'attente et de formuler des hypothèses sur ce que l'on va voir.

[Voir les affiches](#)

- **Analyse globale de l'affiche :**

- a/ Partie supérieure de l'affiche :

- Dans un premier temps, il est souhaitable de ne montrer aux élèves que la moitié haute de l'affiche (sans le titre et les vignettes) ; c'est un dessin qui représente la situation d'un personnage féminin en contre-plongée. On peut le comprendre de différentes façons (fenêtre ou tableau ..., mur ou sol ..., lumière ou peinture jaune ou feu ..., personnage qui tombe ou qui a été poussé ...).

- Trois phases : observer, décrire (= dire ce que l'on voit) puis interpréter (= émettre des hypothèses en cohérence avec les observations).

- b/ Affiche complète :

- L'enseignant dévoile ensuite l'intégralité de l'affiche. Les élèves expliquent quelles informations supplémentaires apportent la seconde partie (titre, nom du réalisateur, du scénariste, vignettes avec des personnages ...).

- Certaines des hypothèses émises précédemment peuvent maintenant être validées ou invalidées.

- **Analyse des quatre vignettes :**

Ces vignettes illustrent quatre moments du film et représentent quatre personnages.

Les élèves peuvent décrire chaque vignette : personnage (silhouette, gestuelle, expression, accessoire ...) et arrière-plan. Puis ils expliquent à quoi ils s'attendent sur chacun (interprétation : « *ça me fait penser à ...* » « *ça peut vouloir nous dire que ...* »). Il est important de faire justifier leurs hypothèses (exemple : « *Je pense que c'est un roi car ...* »). On peut les faire travailler par groupe et par écrit sur un personnage et procéder ensuite à une mise en commun collective.

L'enseignant peut aussi leur demander pourquoi ces personnages ont pu être choisis.

Il est utile de garder une trace écrite, afin d'échanger, après la séance de cinéma, autour des hypothèses émises par rapport à ce qu'ils auront vu dans le film.

2. DE RETOUR EN CLASSE, après la projection

→ Approche sensible

Le rôle de l'enseignant consiste à accueillir la parole de l'élève sans donner son avis et sans projeter ses propres sentiments.

Faire verbaliser les élèves pour qu'ils puissent livrer leurs émotions, leurs ressentis, leurs points de vue :

- Qu'avez-vous vu ?
- Quels passages du film ont été perçus comme les plus forts ?
- Quels passages ou détails n'ont pas été compris ou ont fait peur ?
- Qu'est-ce qui a semblé curieux, étrange ?

L'évocation d'une scène peut également se faire par un dessin légendé et/ou d'un court texte racontant le passage choisi.

→ Compréhension

- **Raconter le scénario du film**

Pour cela, il est possible de s'appuyer sur les dessins des élèves (d'où l'importance des légendes) ou sur des photogrammes.

- **Décrire le caractère et l'apparence physique des personnages principaux et secondaires du film. Comprendre leur rôle dans l'histoire.**

Lola

Intrépide, volontaire et curieuse, Lola est la narratrice de l'histoire : elle ouvre et clôt le film. Elle n'a peur de rien et va jusqu'au bout de ses projets. Brune aux cheveux courts, Lola est vêtue d'une robe arlequin, dont un petit morceau n'est pas coloré (car non finie de peindre par le peintre). Sa quête du peintre ne trouve pas son origine dans le fait qu'elle n'est pas finie : en effet, à la fin du film, elle ne peint pas le bas de sa robe. Alors pourquoi veut-elle le rencontrer ?

Ramo

Vêtu d'une chemise blanche aux manches et col crème, d'un gilet à deux tons bleus et d'une culotte violette, Ramo est plutôt sobre par rapport aux costumes de certains autres personnages. Il a les traits stylisés : son nez fort et accentué marque sa détermination et son audace. Bien que Toupin du Château, il prône l'égalité entre tous et s'oppose aux siens à ce sujet. Ramo, anagramme d'*amore* (amour, en italien), est amoureux de Claire, une Pafinie ; c'est pourquoi il suit Lola dans l'espoir que le Peintre finira son travail (c'est-à-dire finir de peindre tous les personnages du Tableau), ce qui lui permettrait vivre son amour au grand jour.

Claire

Douce, longiligne, cheveux longs, ressemblant à un portrait féminin de Modigliani, Claire est une Pafinie : son visage n'est pas peint. Elle est amoureuse de Ramo.

Plume

Plume est un Reuf dessiné au fusain, ce qui le rend fragile et hésitant ; il est aussi pessimiste et angoissé, et ne termine jamais ses phrases. Brave, il suit Lola et Ramo, avec son ami Gomme dans son sac.

Gomme

Gomme, un Reuf, est jeté du haut du château par les Toupins ; il se retrouve sous forme de lignes brisées et entremêlées, que son ami Plume prend délicatement pour les placer dans son sac. A Venise, la Mort veut le récupérer. Il reprendra vie grâce à l'Autoportrait, qui lui redonnera forme ; à la fin, lorsqu'il se peint lui-même avec Plume, ils changent tous les deux de personnalité.

Le Grand Chandelier

Maître du château et de la lumière, le Grand Chandelier a de petits bras et une petite tête allongée en forme de poire ; sa taille corpulente est accentuée par le costume, un immense manteau jaune, rose et vert qui recouvre le corps. Sa barbe scindée en deux pointes recourbées rappelle les barbes postiches des Pharaons, emblème du pouvoir royal. C'est un homme de pouvoir qui veut que l'ordre règne et que seuls les Toupins soient admis dans le château.

Remarque : Plutôt que Grand Chandelier, on se serait attendu à Grand Chancelier.

Monsieur Gris

Ce personnage, vêtu de gris joue à la fois les rôles d'espion et de bourreau. Droit, strict, sec, il est un clown triste. Son visage, une tête de mort, dit les actes ignobles qu'il commet pour son maître.

Tambour Magenta

Son prénom évoque autant une victoire militaire, alors qu'il déteste la guerre, qu'une couleur, celle de son costume. Il ressemble à un clown avec son nez rouge et il joue du tambour. C'est lui qui délivre Lola arrêtée par le Général. Il va la suivre et grâce à elle, il pourra quitter son tableau dans l'espoir de partir voir la mer.

Garance :

C'est une femme qui a été aimée par le Peintre et qui a posé comme modèle par lui. Elle voudrait bien aider Lola et ses compagnons, mais elle ne peut pas sortir de son tableau. C'est en passant par le décor de son tableau que les héros se perdent à Venise.

Orange de Mars

C'est un Arlequin vêtu de bleu qui se moque de tout et dévoile l'Autoportrait. Son prénom renvoie à la phrase du poète Eluard : « La terre est bleue comme une orange ». Ce personnage annonce le Carnaval, celui de Venise, où les masques dissimulent identité et statut social.

L'Autoportrait

Peint de profil en train de peindre, fâché avec le monde et son Créateur, persuadé de n'être qu'une copie sans profondeur, l'Autoportrait ressemble à un portrait de Cézanne. Il retrouve sa foi lorsque nos héros lui demandent de remplir son rôle : peindre.

La Mort

Reconnaissable à sa faux et à son squelette, la Mort est suivie d'un dragon. Elle s'est manifestement échappée de son tableau : lorsque Plume regarde un cadre accroché dans le musée à Venise, il ne voit qu'une silhouette dessinée.

Le Peintre :

Il est seulement visible à la fin du film et c'est une vraie personne (le film mélange alors cinéma d'animation et cinéma de la réalité). Le Peintre, blouse et béret traditionnels, est occupé à peindre un paysage *in situ* dans la tradition des artistes du XIXe siècle : il ne s'étonne pas de voir surgir une de ses créatures. Il explique à Lola que, pour lui, le fait d'avoir représenté les personnages avec des traits leur a donné l'essentiel et qu'il n'était pas nécessaire de les peindre entièrement.

- **Décrire et comprendre le fonctionnement en trois castes de la société du Tableau.**

Le Tableau, peut être vu comme une représentation d'une société fortement inégalitaire, ressemblant à celles de l'Antiquité ou du Moyen-âge. On y trouve des personnages qui occupent le haut de la société et qui semblent disposer de nombreux privilèges, à l'image des nobles ; d'autres ont peu, voir aucun droit, à l'image du tiers état ou même des esclaves.

Les Toupins

Comme ils sont entièrement peints contrairement aux autres personnages du Tableau, qui sont « inachevés » selon eux, ils se considèrent comme des êtres supérieurs et souhaitent imposer leur suprématie aux autres, qu'ils méprisent. Ils sont vêtus de façon prétentieuse, dans un style « haute couture » et vivent en hauteur dans un Château.

Les Pafinis

Le Peintre n'a pas tout à fait fini de les peindre car il leur manque quelques touches de couleurs. Ils sont exclus de la société des Toupins et vivent au fond du parc dans des huttes de branchage.

Les Reufs (en anglais « Rough » = ébauche, brouillon ; dans le langage banlieue reuf = frère). Personnages fragiles, les Reufs sont restés à l'état d'ébauches, simplement esquissés : seuls les traits de construction et les contours sont apparents. Comme ils sont inachevés, ils bégayent ou ne finissent pas leurs phrases. Leur aspect leur permet de passer inaperçus et ils tirent parti de cette particularité pour narguer les Toupins. Ils vivent cachés et sont considérés comme de véritables rebuts de cette société.

- **Décrire et analyser les différents lieux (et le passage de l'un à l'autre)**

a) Premier lieu : le tableau initial

Faire repérer les trois lieux et leurs spécificités

- ✓ **Le château** : celui-ci évoque la société, le pouvoir, l'organisation humaine où la moindre différence est exploitée pour justifier le pouvoir. Les règles sont simples, le monde est comme cela parce que le Peintre l'a voulu ainsi... C'est le Grand Chandelier qui y règne en maître et en exclus les Pafinis et les Reufs.
- ✓ **Les jardins** : ils sont à côté du château et c'est là que vivent les Pafinis.
- ✓ **La forêt** : elle semble inaccessible et interdite. C'est un endroit qui fait peur, comme dans beaucoup de contes connus des enfants. Dans le film, son entrée est gardée par des fleurs

qui sont censées dévorer les intrus. Lorsque Lola, Ramo et Plume y entrent, elles ne leur font pas de mal et lorsque c'est le tour de Claire, les fleurs semblent même la protéger.

Faire le lien entre le lieu de vie et le niveau social :

Les Toupins sont en haut, dans un château, avec le Roi encore plus en hauteur, plus grand et gros que les autres, aurolé de lumière, et en croix. Les Pafinis et les Reufs sont relégués en bas : les premiers au fond du parc et les seconds qui se cachent où ils peuvent.

On retrouve ici l'idée de hiérarchie (le PDG qui siège au dernier étage de son entreprise), mais aussi une référence à notre culture chrétienne, avec l'idée du « mal » qui s'oppose au « bien », des Enfers qui s'oppose au Paradis.

Valeurs (clair/obscur) et couleurs choisies pour caractériser les deux espaces accentuent cette opposition : en haut, la lumière et au bas, l'obscur. Les « couleurs de la nuit » sont associées au monde du bas, où vivent les Reufs : teintes froides, sombres, beaucoup de gris colorés. Les couleurs plus vives et claires sont associées à la hauteur, aux Toupins, à la vie heureuse.

Activités pour l'élève :

- ✓ Classer des personnages en fonction de leur caste, des photogrammes de lieux (justifier ses choix).
- ✓ Faire le parallèle avec la société du Moyen Age.

b) Dans l'atelier du Peintre

Il est accessible depuis le fond de la forêt du tableau dans lequel vit Lola. Il paraît abandonné, poussiéreux ; on y retrouve des tableaux (même des tableaux lacérés ou détruits), la palette du peintre, des tubes de peinture et beaucoup d'accessoires...

c) A Venise

C'est en passant par le tableau représentant Garance que les personnages vont accéder à Venise, dans lequel un Carnaval se déroule.

d) A l'extérieur de l'atelier

A la fin de l'histoire, Lola retourne dans l'atelier du Peintre et se faufile à l'extérieur. Elle arrive alors dans un pré où se trouve le Peintre. Ce sont alors des images en prise de vue réelle, dans lequel évolue le personnage de Lola en image de synthèse.

Activités pour l'élève :

Classer des photogrammes de lieux, justifier ses choix.

- **Comprendre le principe de la « mise en abyme ».**

La mise en abyme est un procédé qui consiste à utiliser une œuvre au sein d'une autre œuvre plus large (ici, un tableau au sein d'un film). En effet, le monde de départ, celui du château et de sa forêt, ne devient alors qu'un bout d'une réalité plus grande : celle de l'atelier du Peintre, dans lequel le tableau est accroché. Les personnages ont conscience d'appartenir à une œuvre picturale et décident d'en sortir pour se lancer à la recherche de leur auteur.

Exemple d'une œuvre picturale : *Portrait des Arnolfini* de J. Van Eyck, qui représente les époux Arnolfini et leur reflet dans le miroir au fond de la pièce.

Exemple d'une œuvre littéraire : dans *Les Faux-Monnayeurs* d'André Gide, le « Journal d'Édouard » évoque le roman que le personnage projette d'écrire... et il s'agit justement des *Les Faux-Monnayeurs* !

➔ Références culturelles

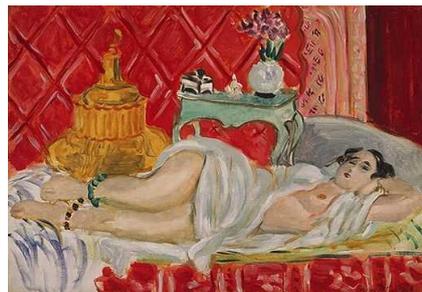
✓ Références artistiques

Activité pour l'élève : donner par groupe des reproductions parmi celles proposées ci-dessous en rajoutant quelques intrus et demander aux élèves de trier les œuvres qu'ils pourraient rapprocher d'éléments du film

1/ Références par rapport aux tableaux du film :



Dans le film



Odalisque : Harmonie en rouge, Matisse

<http://www.eternels-eclairs.fr/tableaux-matisse.php>

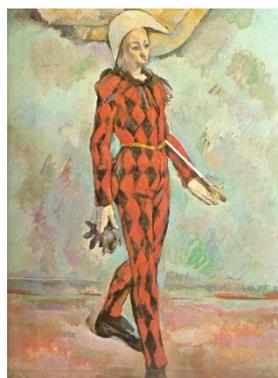


Odalisque à la culotte grise, Matisse

<http://www.musee-orangerie.fr/fr/oeuvre/odalisque-la-culotte-grise>



Dans le film



Arlequin, Cézanne

<http://impressionnistes.canalblog.com/archives/2007/12/04/7116844.html>



<http://www.em-trebillane.ac->
Arlequin, Picasso



Dans le film



Autoportrait, Cézanne

http://www.philagora.org/createurs/cezanne_autoportraits.htm



Autoportrait, Monet

http://www.grandspeintres.com/monet/tableau.php?tableau=autoportrait&id_peintre=1

2/ Références dans le style :

✓ Visages très allongés :



Dans le film



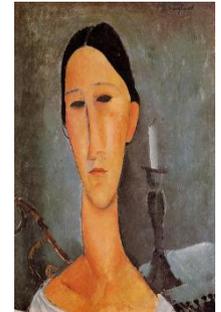
Portrait de Jeanne Hébuterne,

https://fr.wikipedia.org/wiki/Amedeo_Modigliani



Tête

https://fr.wikipedia.org/wiki/Amedeo_Modigliani



Portrait d Anna Zborowska

[http://fr.wahooart.com/@/8XXN4T-Amedeo-Modigliani-Anna-\(Hanka\)-Zborowska](http://fr.wahooart.com/@/8XXN4T-Amedeo-Modigliani-Anna-(Hanka)-Zborowska)

✓ Art africain :

Masque Fang du Gabon



Dans le film



<https://fr.wikipedia.org/wiki/Fangs>



<https://www.masque-africain.com/masque-afrique-art.html>



<http://www.masque-art-africain.com/fr/masque-africain-ancien/1118-masque-fang-du-gabon.html>



<http://www.calaashop.com/fr/content/11-masques-et-statuette-fang-du-gabon>

✓ Giorgio De Chirico : pour les ombres portées, l'univers onirique, silencieux, au sein d'une architecture antique (et Renaissance).



Dans le film



Mystère d'une rue

<http://www.histoiredelart.net/courants/la-peinture-metaphysique-14.html>



Piazza d'Italia con Arianna

<http://www.christies.com/lotfinder/paintings/giorgio-de-chirico-piazza-ditalia-con-arianna-5698689-details.aspx>

3/ Références à des tableaux apparaissant très succinctement :



Le joueur de fifre, Manet
https://fr.wikipedia.org/wiki/Le_Joueur_de_fifre



Danseuse, Degas



Nuit étoilée, Van Gogh
https://fr.wikipedia.org/wiki/La_Nuit_%C3%A9toil%C3%A9e

✓ Référence à l'acte de création

Activité pour l'élève :

- Chercher des esquisses de grands peintres et les comparer avec les œuvres qu'elles ont contribué à créer.
- Retrouver à quels tableaux du Peintre correspondent les esquisses de son carnet.

Les Reufs, les Pafinis et les Toupins représentent les différentes phases de la création artistique.

Selon le point de vue d'où l'on se place, le Reuf est une esquisse ou une ébauche.

Du point de vue du Peintre, les Reufs sont une ébauche car il les considère comme achevés tels qu'ils sont. L'ébauche est en effet considérée comme une œuvre, même si ce n'est que le premier stade de son exécution. Quant à l'esquisse, elle est une sorte de « brouillon » préalable à la réalisation d'une œuvre : l'artiste dessine pour chercher les grandes lignes de la future œuvre qu'il envisage. Elle est souvent réalisée au crayon ou au fusain, parfois sur des carnets spécifiques (comme dans le film). A partir de ses esquisses, l'artiste va ensuite mettre en place, à même le support, la composition générale et les attitudes de ses personnages : il exécute son œuvre avec d'autres outils, supports, dimensions. Plusieurs étapes sont alors nécessaires : travail sur le décor, sur les personnages, répartition des couleurs, ajouts ou suppressions de détails ... et à un moment donné, le peintre décide que son œuvre est terminée.

✓ Référence géographique

Activité pour l'élève :

- ✓ Associer les images du film avec les photos de la ville de Venise et ses lieux caractéristiques.
- ✓ Faire des recherches sur Venise, la repérer sur une carte.
- ✓ Faire rechercher des œuvres artistiques sur Venise.
- ✓ Faire des recherches sur le Carnaval de Venise et retrouver quels moments du film renvoie au carnaval.

6 - A quels monuments de Venise renvoient ces photogrammes ? Relie le photogramme à son monument.



➔ Exploitations complémentaires

❖ dans le domaine de l'éducation musicale

La bande originale a été composée par Pascal Le Pennec et a reçu le Prix Sacem de la meilleure musique originale de film au Festival International du Film Francophone de Tübingen-Stuttgart (Allemagne). Le travail entre le musicien et le réalisateur s'est fondé sur l'usage d'adjectifs (acide, tendre, doux) pour définir les types de musique qui devaient baigner chaque tableau.

Activité pour l'élève : écouter différents morceaux et trouver à quel moment, à quel lieu ils correspondent.

❖ dans le domaine du langage oral ou écrit

Activités pour l'élève :

- **Echanger autour des hypothèses émises à partir de l'affiche avant la projection**
les valider ou les invalider, justifier son propos.
- **Établir des cartes d'identité des personnages.**
Décrire leur apparence physique, leur caractère. Préciser leur place dans la société, leur rôle dans l'histoire.
- **Raconter l'histoire et réaliser un album illustré.**
- **Argumenter (oral et/ou écrit)** : vous êtes un Reuf (ou un Pafini) et vous défendez vos droits auprès du Roi des Toupins.
- **Décrire un lieu de vie du Tableau** ; l'illustrer.

❖ dans le domaine de l'enseignement moral et civique

Discussion à visée philosophique, échanges réflexifs autour de plusieurs thématiques :

- ✓ Le bien et le mal, le libre-arbitre : à partir des décisions et des actes des personnages du film, amener les élèves à s'interroger sur ce qui nous permet de choisir entre ce qui est bien et ce qui est mal.
- ✓ Le respect, la tolérance.

❖ dans le domaine des arts plastiques

- ✓ Autour d'un thème : Carnaval (déguisement, masques à fabriquer), Arlequin, Venise, la forêt ...

- ✓ L'autoportrait.
- ✓ Le portrait en s'inspirant de Modigliani.
- ✓ L'esquisse (ou le croquis).
- ✓ Utilisation de différents outils de dessin : fusain, crayon, feutre, ordinateur ...
- ✓ Etude de l'acte de création d'un film d'animation et du vocabulaire cinématographique (notion d'angle de vue, par exemple avec la contre-plongée lors de la chute de Lola ...).

Sites qui ont contribué à l'élaboration de ce document

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

https://www.ac-caen.fr/dsden61/ress/culture/cinema/college_cinema/2013-2014/letableau-dossier-non-corrige.pdf

https://www.cinemapublic.org/IMG/pdf/le_tableau_de_jean-francois_laguionie_1_.pdf

<http://www.transmettrelecinema.com/ressources/boite-a-outils-virtuelle-le-tableau-de-j-f-laguionie/>