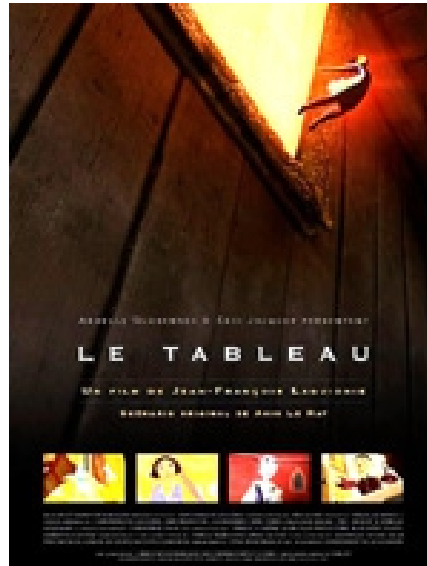


Le Tableau

(1h15, 2011, Jean-François Laguionie)



SOMMAIRE :

I. Avant la projection

II. Présentation de l'histoire

III. Pistes d'exploitation

A- Le récit et les personnages

- 1- L'importance des personnages
- 2- La société du tableau

B- Les lieux

- 1- Dans le tableau
- 2- L'atelier du peintre
- 3- Venise

C- Autour de la peinture

- 1- Les genres picturaux
- 2- Pour faire un tableau

D- A propos du film

- 1- La mise en abyme
- 2- Le film d'animation
- 3- La bande son
- 4- Les créateurs

I AVANT LA PROJECTION

☞ Travail sur l'affiche : couleurs ? Qu'y voit-on ? Qu'est ce que cela suggère ? C'est l'occasion de chercher les différentes informations présentes sur une affiche de film : titre – réalisateur – date de sortie ..., mais aussi des indices pour émettre des hypothèses sur le sujet du film.

☞ Consignes pour la séance de projection (cf. plaquette Ciné Enfants)

II. PRESENTATION DE L'HISTOIRE

Résumé :

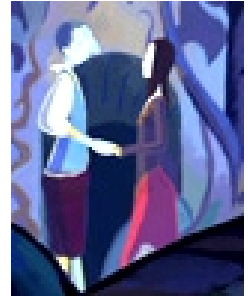
Dans un tableau inachevé vivent trois sortes de personnages, que le Peintre a plus ou moins « finis ». S'estimant supérieurs, les Toupins prennent le pouvoir.

Persuadés que seul leur créateur peut ramener l'harmonie, Ramo, Lola et Plume réussissent à quitter le tableau pour partir à sa recherche...

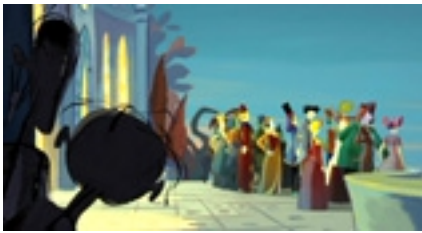
Histoire détaillée : (chapitrage du DVD)

Chapitre 1

Le générique de début est d'abord sur un cadre vide, sur fond noir. On entend de la musique. Puis un travelling fait entrer dans un décor et la conteuse, Lola, arrive. Elle dit qu'on est entré dans le tableau et elle présente les 3 sortes de personnages : les Toupins, les Pafinis et les Reufs. Une soirée se déroule au château où seuls les Toupins sont autorisés à entrer. Deux Reufs : Plume et Gomme entrent sans se faire voir. Dans l'obscurité du jardin un couple d'amoureux discute : Ramo, un Toupin, et Claire, une Pafini. Ramo espère que le peintre va venir achever sa peinture pour qu'ils puissent vivre leur amour au grand jour.



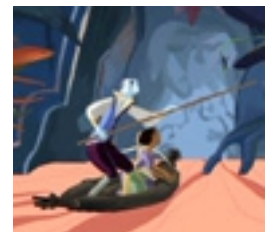
Chapitre 2 (7mn 06)



Dans le château, le chef des Toupins, le Grand Chandelier, explique que le peintre ne reviendra plus et que c'est à eux de mettre de l'ordre dans le château en excluant les Pafinis. Ramo conteste la décision. Ils le chassent. Ils découvrent Gomme qu'ils piétinent avant de le jeter hors du château. Pendant ce temps, les Pafinis discutent entre eux et Lola dit que personne n'est entré dans la forêt.

Chapitre 3 (13mn 02)

Plume découvre Gomme qui a été écrasé et il s'enfuit. Lola, en pirogue, attend Ramo pour le prévenir que Claire ne viendra pas. Plume est aussi dans la pirogue. Des Toupins les poursuivent et la pirogue se dirige vers l'entrée de la forêt. Ils pénètrent dans l'entrée (musique qui accentue la peur) et sont accueillis par des fleurs géantes (carnivores, vénéneuses ?), puis passent sur des cascades, franchissent une grande chute d'eau et tout s'apaise (musique calme). Ils tombent de la pirogue mais se retrouvent sains et saufs (l'eau est en couleurs). Lola suggère d'aller trouver le peintre.



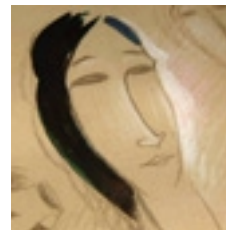
Chapitre 4 (19 mn)



Ils marchent en s'éloignant du château. La forêt est pleine de couleurs. Claire entre à son tour dans la forêt et elle est immobilisée par les fleurs, alors que l'accès d'entrée se ferme. Elle s'endort sur une feuille et rêve. Ramo, Lola et Plume sortent de la forêt et se retrouvent dans un cadre qui est l'accès à un atelier. Lola y tombe la première sur un cadre qui entoure un tableau de scène de batailles. Le tableau tombe et les soldats peints se réveillent.

Chapitre 5 (25mn 43)

Lola est capturée et considérée comme une espionne. Heureusement, elle peut s'enfuir avec le soldat Magenta : elle ressort du tableau. Ils continuent à rechercher le peintre et Ramo trouve un carnet de croquis avec le dessin du visage de Claire. Le film nous ramène à Claire qui dort et rêve. Elle se réveille et les plantes la ramènent vers la sortie de la forêt. Le Chandelier est mis au courant par Mr Gris et il pense que c'est l'amour qui a protégé Claire des fleurs de mort.



Chapitre 6 (31mn 56)

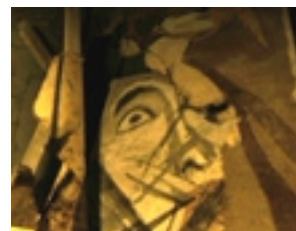


Dans l'atelier, les 4 personnages découvrent d'autres tableaux : le tableau de Garance, celui d'Arlequin et un autoportrait du peintre. Ce dernier dit qu'il déteste le peintre et donc lui-même.

Garance raconte son amour avec le peintre et dit qu'il doit être parti à Venise. Venise apparaît derrière la fenêtre de l'atelier. Ramo et Lola sautent et se retrouvent en plein carnaval. Un orage éclate et crée une tempête dans l'atelier où sont restés Magenta et Plume. Ils sont dans le noir.

Chapitre 7 (39mn 12)

En s'éclairant avec une bougie, ils découvrent des tableaux que le peintre a lacéré ou détruits. Ils partent vite à la recherche de Lola. Celle-ci rencontre un premier peintre qui essaie de faire son portrait de mémoire. Ramo ramasse un tube de peinture tombé à terre et il pense à Claire. Le film montre alors Claire capturée par des Toupins et emprisonnée au château. Le Chandelier veut se servir d'elle pour attirer Ramo.



Chapitre 8 (45mn)

A Venise, Lola, dans une gondole, se dirige vers le peintre, mais elle en trouve un très grand nombre installé devant le coucher du soleil. Ramo dit que le peintre ne peut pas être là car ils ont dans son tableau. Il précise qu'il a une idée pour terminer les couleurs sans lui.

Chapitre 9 (49mn 26)

Ils reviennent dans l'atelier du peintre et apprennent à faire de la peinture. Ils emballent des couleurs pour les rapporter. L'autoportrait du peintre repeint l'ami de Plume.

Pendant ce temps, dans le tableau, les Toupins arrêtent les Pafinis et mettent le feu à leur maison.

Chapitre 10 (57mn 12)



Dans l'atelier, tout le monde s'apprête à repartir. Ils repassent dans le tableau du champ de bataille et Magenta peint tous les soldats en bleu. Ramo sort le premier de la forêt et trouve la maison démolie des Pafinis. Il se dirige vers le château et il est capturé et emprisonné avec Claire.

Pendant ce temps, Plume et Gomme se sont peints puis les Pafinis ont trouvé les peintures rapportées de chez le peintre et ils se peignent de toutes les couleurs.

Chapitre 11 (1h03)

Au château, tous les Toupins sont réunis et ils vont assister à un spectacle : Ramo et Claire doivent être peints en noir. Mais les ex Pafinis arrivent et les sauvent. Ils repeignent le Chandelier de toutes les couleurs. Ramo peint le visage de Claire. Lola n'a pas peint le bas de sa robe.



Elle s'éloigne, repart vers l'atelier du peintre et sort dans le jardin où elle trouve le vrai peintre en train de peindre un tableau de paysage. Elle lui explique le problème de son tableau. Il répond qu'il avait donné l'essentiel aux personnages, avec des traits. Il est content que les personnages se soient peints eux-mêmes.

Lola se demande qui a peint le peintre et les images de fin la montrent marchant dans un tableau.

Chapitre 12 (1h14 mn 41. Générique de fin)

Sa longueur permet de se rendre compte de tous les intervenants nécessaires pour réaliser un film d'animation.

III. PISTES D'EXPLOITATION APRES LA PROJECTION

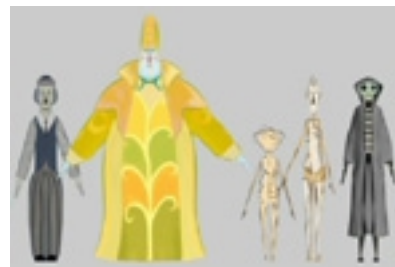
A- Le récit et les principaux personnages :

L'importance des personnages :

Pour qu'une histoire puisse exister, elle a besoin de trois éléments indispensables : une intrigue pour nous tenir en haleine, un univers où se situe cette intrigue et des personnages pour faire vivre le tout. De ces trois éléments, les personnages sont sans aucun doute les plus importants. Sans eux, il n'y aurait en effet ni action, ni péripétie, ni rebondissement. Ce sont leurs actions et leurs choix qui vont faire progresser le récit, leurs regards et leurs sensations qui nous permettent de découvrir le monde qui les entoure. Grâce à eux, nous pénétrons de manière intime dans l'histoire : en nous mettant à leur place, nous commençons à ressentir ce qu'ils ressentent. C'est ce qu'on appelle le processus d'identification.

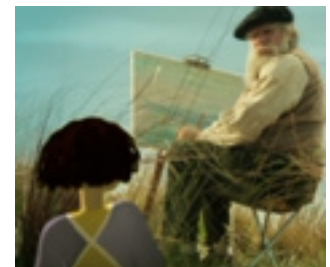
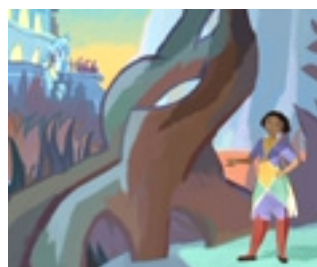
☞ Raconter l'histoire.

☞ Retrouver les principaux personnages : les nommer, donner leurs caractéristiques ; montrer le rapport entre leurs couleurs et leur forme avec leur caractère.



☐ Lola :

Vive, légère, impulsive. Elle a une véritable soif de découvertes, l'intuition d'un monde plus vaste et ce désir la projette en avant. Elle n'a peur de rien et va jusqu'au bout de ses projets : elle veut vraiment rencontrer le peintre.



Dans ces conditions, le fait de ne pas être terminée ne lui est pas essentiel : à la fin du film, elle ne peint pas le bas de sa robe.

▣ **Ramo :**

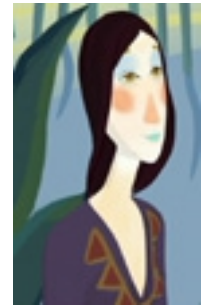
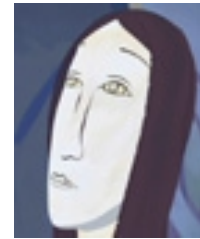
Jeune Toupin du Château, idéaliste et amoureux de Claire, une Pafinie. Il pense que le Peintre peut rétablir l'harmonie en venant finir son travail, dans l'espoir de pouvoir vivre au grand jour son amour pour Claire. Il suivra Lola dans sa quête du peintre. Ramo est un exemple de personnage aux traits stylisés : son nez fort et accentué marque ainsi sa détermination et son audace.



▣ **Claire :**

Jeune Pafinie, elle est amoureuse de Ramo à qui elle pense tout le temps (voir l'épisode du rêve) et pour lequel, elle accepte de se sacrifier. Elle défie l'ordre social.

Elle sait que son visage n'est pas peint, mais elle accepte les mensonges de Ramo à ce sujet. A la fin, c'est Ramo lui-même qui peint son visage.



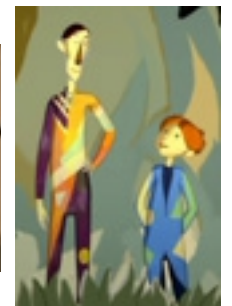
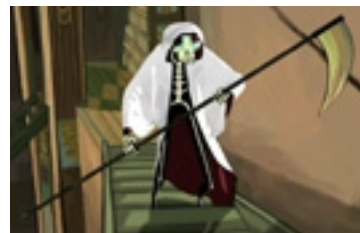
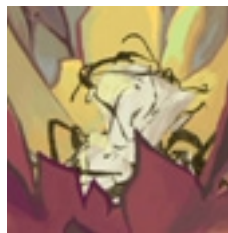
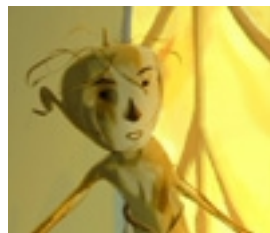
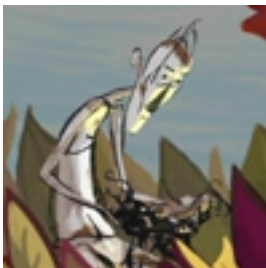
Sa silhouette est fine et élancée peut-être pour marquer sa fragilité. Son allure rappelle les personnages de Modigliani.

▣ **Plume et Gomme :**

Ce sont deux Reufs, juste dessinés au fusain ce qui les rend fragiles, hésitants. Plume ne termine jamais ses phrases et il est pessimiste. Il part à la recherche du peintre avec Ramo et Lola.

Lorsque Gomme est surpris dans le château, il est écrasé par les Toupins et, à Venise, la Mort avec sa faux essaie de le récupérer. Le peintre lui redonnera vie.

A la fin, lorsqu'ils se sont peints eux-mêmes, ils changent de personnalité.



▣ **Le Grand Chandelier et Mr Gris :**

Les proportions élargies du Grand Chandelier et son visage pesant accentuent sa suffisance et ses certitudes. Il veut que l'ordre règne et que seuls les Toupins soient admis dans le château.

Il est aidé par Mr Gris qui exécute tous ses ordres.

☞ Discuter de leurs noms : on s'attend plutôt au nom de Grand Chancelier et Mr Gris (cf. l'éminence grise) passe inaperçu et travaille dans l'ombre (ici, dessins préparatoires au personnage).



▣ Magenta :

Il est dans le tableau de scène de bataille, alors qu'il n'aime pas la guerre. Il joue du tambour. Il rencontre Lola lorsqu'elle est attachée après son arrestation par le Général. Il la délivre et s'enfuit avec elle. Grâce à Lola, il pourra quitter son tableau dans l'espoir de partir voir la mer. Son apparence ronde montre qu'il est jovial. Il tire son nom d'une couleur.



▣ Le peintre :

Il est visible à la fin du film et c'est une vraie personne (le film mélange alors cinéma d'animation et cinéma de la réalité). Il a réalisé des tableaux de différents genres (cf. paragraphe sur les genres picturaux). On peut y voir l'influence de différents peintres : Picasso, Matisse, Derain, Bonnard, Modigliani, Cézanne, Gaudi... 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.



☞ A partir de leurs souvenirs du film, demandez aux élèves de quels personnages ils se sont sentis le plus proche ? Essayez ensuite d'évoquer les raisons de ces affinités.

☞ Retrouvez dans Le Tableau les différents types de personnages et répartissez-les (le personnage principal ou protagoniste ; celui qui s'oppose ou antagoniste, ceux qui l'aident...). Demandez ensuite aux élèves d'inverser certains rôles et d'imaginer les histoires qui pourraient en découler. Que se passerait-il, par exemple, si Plume devenait le personnage principal ? Ou si c'était Claire qui décidait de partir à la recherche du peintre ?

▣ 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 (cf. paragraphe sur les genres picturaux).

La société du Tableau : La décrire.

- **Les Toupins**

Aucun détail ne leur manque. Ils sont vêtus de façon prétentieuse, dans un style «haute couture». On peut dire d'eux que ce sont des «snobs». Ils se considèrent terminés et, de ce fait, supérieurs aux autres personnages du Tableau, «inachevés» selon eux !

- **Les Pafinis**

Le Peintre ne les ayant pas terminés, ils semblent avoir plus de liberté et de spontanéité. Ils sont exclus de la société des Toupins et vivent au fond du parc dans des huttes de branchage. Certains tentent encore d'être admis par l'élite du château, validant ainsi leur infériorité. D'autres se révoltent contre l'abus de pouvoir.

- **Les Reufs** (en anglais « Rough » = ébauche, brouillon ; dans le langage banlieue reuf = frère).

Ce sont des personnages fragiles, simplement esquissés. Comme ils sont inachevés, ils bégayent ou ne finissent pas leurs phrases. Seuls les traits de construction et les contours sont apparents. Leur aspect leur permet de passer inaperçus et ils tirent parti de cette particularité pour narguer les Toupins. Mais quand ceux-ci les attrapent, ils risquent leur vie. Ils vivent cachés dans la forêt.

🔗 Faire le lien entre répartition sociale et lutte pour l'espace en précisant les lieux occupés par les 3 catégories sociales.

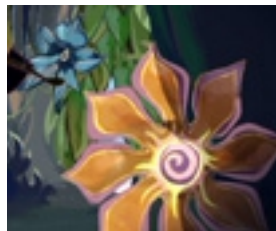
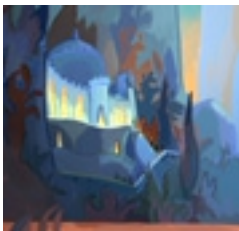
B- Les lieux

Dans le tableau : décrire les 3 lieux.

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.



L'atelier du peintre : le décrire

On y retrouve des tableaux (même des tableaux lacérés ou détruits), la palette du peintre, des tubes de peinture et beaucoup d'accessoires...



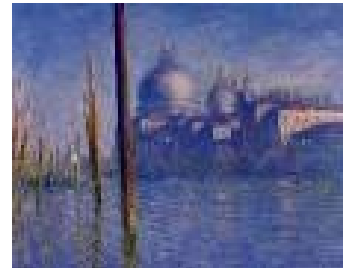
Venise :

- La ville

Peu de villes dans l'Histoire ont été à la fois source et sujet de peinture. Construite à même les eaux de la lagune, Venise est une ville flottante, suspendue entre le bleu du ciel et celui de ses canaux. Bâtie au VI^{ème} siècle, elle connaît sa période de gloire au Moyen-âge, du XI^{ème} siècle jusqu'au début de la Renaissance. Idéalement située entre l'Europe occidentale et le Proche Orient byzantin (la Turquie actuelle), elle est alors la plaque tournante du commerce, de la guerre et des arts. Et même après le début de son déclin, dû au changement des grands axes marchands, Venise va rester une capitale culturelle majeure, donnant naissance à quelques uns des plus grands peintres de l'histoire occidentale, comme Titien ou Le Tintoret et attirant en son sein des artistes de tous les courants picturaux (Turner, Corot, Monet...). Pas étonnant, dès lors, de voir Ramo, Lola et Magenta se perdre dans ses ruelles à la poursuite du peintre disparu.

👉 Identifier des lieux caractéristiques de Venise vus dans le film.

👉 Rechercher des représentations de Venise par différents peintres (Monet, Titien, Turner...)



- Le carnaval

Une autre particularité de Venise réside dans son carnaval. Cette fête, héritée du Moyen-âge et avant elle de l'Antiquité, se tient chaque année à la fin du mois de février ou au début du mois de mars, l'une des saisons les plus mystérieuses à Venise, quand la brume et le froid se glissent et recouvrent en partie les ruelles et les canaux. Institué par le calendrier des fêtes chrétiennes, le carnaval a toujours lieu douze jours avant Mardi-gras et représente une dernière occasion de réjouissance et de bonne chère avant le début du carême qui impose le jeûne.

Cette fête qu'on retrouve en Europe et en Amérique, est traditionnellement l'occasion de sortir déguisé et masqué pour danser et chanter dans les rues. C'est surtout un moment à part de l'année, qui permet une inversion symbolique de l'ordre établi. Masqué et inconnu, les gens peuvent ainsi se côtoyer sans souci du rang, de la profession ou de l'âge. Les différences disparaissent et tout le monde se retrouve au même niveau, pêcheur, courtisan ou prince.



Cette période de renversement se ponctue souvent par la Mort symbolique du Roi du Carnaval. Durant le carnaval de Nice, on brûle une effigie à son image comme pour mieux annoncer le renouveau et la continuité. Situé à la croisée des saisons, le carnaval s'inscrit en effet dans le déroulement rituel du temps et le cycle toujours recommençant des saisons.

Dans Le Tableau, le moment du carnaval est aussi celui de la fête. Mais derrière le déguisement se cache un personnage redoutable : celui de la Mort, qui poursuit Plume, aidé dans sa quête par un terrifiant dragon à deux têtes.

👉 On peut rechercher des photos de masques de carnaval ou en dessiner.

C- Autour de la peinture

Les genres picturaux

La peinture, comme le cinéma ou la littérature, peut se classer en différents genres. Suivant le motif ou le sujet que le peintre va choisir de représenter sur sa toile, il fait ainsi appartenir son œuvre à une de ces catégories de genres. Définis à la fin du XVI^{ème} siècle et en vigueur jusqu'à celle du XIX^{ème} siècle, ces genres sont organisés en sept catégories bien établies et dûment hiérarchisées. Dans « Le Tableau », la peinture que nous font visiter les personnages appartient à l'époque de ce peintre imaginaire : le début du vingtième siècle.

La scène historique (Le tableau de scène de bataille avec Magenta)

La scène historique regroupe les sujets tirés de l'histoire réelle (scène de bataille, victoire, couronnement...) et ceux tirés de l'histoire biblique (crucifixion, déposition de croix...). Pendant longtemps, la scène historique a occupé le haut du tableau des genres. Pour les réaliser, il fallait non seulement maîtriser les autres genres (portrait, paysage, nature morte) mais aussi être capable de s'accommoder de la dimension narrative de ses sujets. Plus qu'une simple représentation, la scène historique doit en effet raconter une histoire, avec un début, une fin, des personnages et des rebondissements. Un exercice loin d'être évident ! Dans le film, ce genre est illustré par le tableau représentant la guerre entre les rouges et les verts, celui où Lola fait la rencontre du tambour Magenta. Ici, le peintre tourne le genre en dérision, puisqu'il en fait une situation absurde, donc symbolique. Ce tableau devient alors le tableau de toutes les guerres (comme le Guernica de Picasso).



La scène allégorique (Le visage de la Mort)

Le genre allégorique tente de faire passer une idée abstraite ou une notion de morale à travers une représentation picturale. Là encore, la difficulté est grande, des notions comme le Temps, la Dignité ou le Courage n'évoquant pas toujours une image fixe et précise. En s'aidant toutefois de figures mythologiques, animales (un lion pour le courage) ou d'objets précis (une montre pour le temps), les peintres parviennent à matérialiser ces idées par le seul biais du dessin.

Ici, le personnage de la Mort et sa faux terrifiante reprend une allégorie classique de la Vanité. En présentant des objets caractéristiques (le sablier, les livres, des fleurs fanées) au milieu de crâne humain, les Vanités nous invitent à réfléchir à l'aspect éphémère de l'existence et de ses plaisirs face au temps qui passe.

La scène de genre (Le Tableau du Tableau)

La scène de genre a pour but de représenter une scène tirée de la vie quotidienne. Cela pouvait être l'intérieur d'une maison, une fête de village ou une scène de travail aux champs. On commence ainsi à s'éloigner des genres plus nobles de la scène historique pour s'approcher du quotidien. Pour autant, l'intérêt et les difficultés étaient réels, ces scènes demandant à l'artiste de saisir la vérité d'une ambiance et d'un moment.

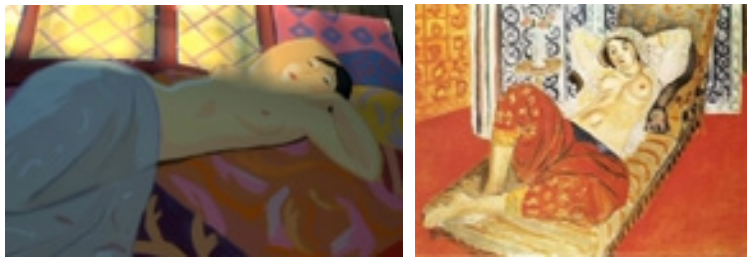
Le Portrait (Le tableau de Garance)

Avec le genre du portrait, on quitte la dimension narrative de la peinture pour entrer dans sa dimension plus descriptive. Avec le portrait, comme avec les genres qui suivent, le but du peintre est de parvenir à saisir la vérité de ce qui se présente devant ses yeux.

Le genre regroupe ainsi les tentatives de représentation physique et psychologique d'une personne, qu'elle soit réelle ou imaginaire. Traditionnellement fait avec le modèle sous les yeux, afin de restituer une image apparemment la plus fidèle possible, le portrait évolue à partir du XIX^{ème} siècle et l'invention de la photographie. Dès lors, il s'éloigne de la simple « copie » pour utiliser toutes les forces d'expression et d'émotion du dessin, de la couleur et de l'abstraction.

Le tableau de Garance est un joli exemple de portrait d'une femme aimée, présentée dans la beauté de sa nudité et dans toutes les couleurs chaudes de sa chair.

☞ Comparer avec d'autres tableaux représentant une femme, en particulier les Odalisques peintes par Matisse.



L'autoportrait (L'autoportrait du peintre)

On parle d'autoportrait lorsque l'artiste décide de se représenter lui-même. Pour cela, le peintre se munit d'un miroir ou d'une photo que l'on voit bien souvent apparaître sur le tableau final. Plus qu'une simple observation extérieure, tout l'intérêt du portrait est de nous permettre d'accéder aux pensées et à l'intimité de l'auteur en nous extériorisant sa vision de lui-même.



Dans Le Tableau, l'autoportrait du peintre, situé à côté du portrait de Garance, nous permet une première rencontre avec celui que cherchent tous les personnages. Présenté de profil, dans des tons vert d'eau, il est doté de l'humeur bougonne de son créateur au moment où il l'a peint. Par ailleurs, le film lui-même reprend le genre de l'autoportrait, le personnage du Peintre étant incarné par Jean-François Laguionie, le réalisateur du film.

☞ Beaucoup de peintres ont fait leur autoportrait. Rechercher des exemples.

Le paysage (Le tableau de la mer à la fin du film)

Peindre un paysage, c'est tenter de saisir au mieux la beauté et la singularité d'une partie du monde. Les paysages peuvent ainsi être naturels (campagne, forêt, océan) ou urbains (ville, rue), imaginaires ou réels, habités ou déserts. Dans tous les cas, le paysage confronte directement l'artiste à la grandeur des éléments et à la difficulté de représenter une création en perpétuel changement.

Dans Le Tableau, ce n'est d'ailleurs pas par hasard que le vrai peintre exécute une telle scène lors de l'épilogue. On le découvre ainsi, géant barbu en prise avec les éléments, pareil à un dieu créateur

La Nature Morte (Les fleurs lumineuses de la forêt)

Longtemps considéré comme un genre mineur, la Nature Morte se caractérise par la représentation peinte d'objets inanimés. Ces objets peuvent appartenir au domaine animal (gibier, poisson), végétal (fleurs, fruits) ou artisanal (vase, assiette).

Le but du genre est alors autant de reproduire au mieux la réalité des différents objets que de créer un tout esthétique par leur assemblage et leur composition.

Les fleurs qui gardent l'entrée de la forêt font penser à ces natures mortes, capables de donner vie et intentions à des objets a priori inanimés.

☞ Rechercher des tableaux de différents peintres représentant ces genres.

Pour faire un tableau :

Les étapes de travail du peintre

L'univers et les classes sociales du Tableau sont directement inspirés des différentes étapes de réalisation d'une œuvre picturale. A travers les Reufs, les Pafinis et les Toupins, ce sont en effet les phases successives d'un dessin qui nous sont exposées.

Contrairement à la place qu'il occupe dans la société du Tableau, le Reuf, c'est-à-dire l'ébauche, est l'une des étapes les plus cruciales et décisives dans la création d'un personnage. C'est en effet à ce stade que le peintre va essayer de chercher et de cerner les grandes lignes de son dessin à venir. Souvent réalisée au crayon ou au fusain sur des carnets de croquis spécifiques (comme dans le film), l'esquisse est un dessin fragile mais toujours vibrant et brouillonant. Surtout, elle déborde d'une énergie et d'un caractère que les étapes suivantes de réalisation doivent s'efforcer de ne pas perdre. Et qu'elles perdent souvent, comme le dit le peintre à la fin. Pour lui, le croquis peut être aussi achevé qu'une peinture complète. Et beaucoup de peintres s'en sont contenté...



Une fois les ébauches cernées, le peintre doit se lancer dans la réalisation de son œuvre à même son support. A partir des recherches et des croquis effectués, il va mettre en place la composition générale et les attitudes de ses personnages. A la mine de plomb ou au pinceau, il commence ainsi à fixer sur sa toile la version finale de l'image qu'il a en tête.

Pour arriver enfin à la partie dite « Toupins » d'un tableau, c'est-à-dire au moment où il est achevé, l'artiste doit passer par de multiples étapes. Travail sur le décor, répartition des couleurs, ajouts ou suppressions de détails vont jalonner sa réalisation. Au bout du compte, si tout se passe bien, l'artiste pourra peut-être s'estimer satisfait et décréter sa toile terminée.

👉 Chercher des carnets de croquis et d'esquisses de grands peintres et comparez les avec les œuvres qu'ils ont contribué à créer.

Eléments stylistiques

Réaliser un tableau, c'est se poser en permanence des questions sur la meilleure manière de rendre le réel et la représentation que l'on veut en donner. Pour réussir cela au mieux, le peintre doit prendre en considération de nombreux paramètres comme, entre autres, ceux de la composition, de la lumière et du rapport entre le trait et la couleur.

La composition, tout d'abord, est l'art d'organiser l'espace de son dessin et d'y répartir les différents éléments. L'un des premiers choix de l'artiste est celui du format : qu'il soit carré, rond, horizontal ou vertical, il oriente déjà l'œuvre de manière cruciale. La manière dont il place ensuite les éléments les uns par rapport aux autres est tout aussi déterminante. Certaines zones du tableau vont en effet mettre davantage en valeur ce qui s'y trouve. C'est le cas du centre du tableau par exemple, qui attire facilement le regard. Ou des positions dites au tiers et au deux tiers, qu'on obtient aux intersections d'une découpe imaginaire du tableau en trois bandes verticales et horizontales.

A la notion de position dans le tableau, vient également s'ajouter la notion de plan. Il s'agit là de réfléchir à la meilleure manière de donner une sensation de profondeur et d'espace à une image à plat. Durant le Moyen-âge, les conventions voulaient que ce qui était proche du spectateur se trouve en bas du tableau et que plus on montait, plus les éléments s'éloignaient. La mise en place de la perspective, à la Renaissance, va alors donner une troisième dimension au tableau.

En plus de ces éléments de composition, le peintre peut s'appuyer sur la répartition des masses lumineuses par rapport à celles plus sombres. Il devient ainsi un véritable éclairagiste, guidant notre regard d'un personnage à l'autre par un rayon de soleil ou cernant tel autre d'un léger halo. Certaines œuvres reposent uniquement sur ce jeu de contraste poussé : ce sont les clairs-obscur dans lesquels l'objet représenté existe autant par ce qu'on voit de lui que par les parties qu'on en imagine, plongées dans l'obscurité.

Le trait et la couleur enfin sont un troisième élément stylistique sur lequel le peintre peut jouer. A première vue, le trait est le dessin, qui définit et délimite le contour de la forme, tandis que la couleur englobe le choix des teintes et la matière qui va remplir ces traits. Pourtant, à travers l'histoire de l'art, beaucoup de peintres vont sortir de cette hiérarchisation. Pour certains, la couleur peut ainsi être à la fois matière et contour, se suffisant à elle-même pour décrire l'espace et la forme.

Dans *Le Tableau*, les auteurs ont choisi une autre approche : les personnages sont bien délimités par un trait de dessin mais qui se retrouve colorisé et ainsi incorporé à l'ensemble même des nuances du personnage.

☞ Essayer d'utiliser différents outils de dessin : crayon, fusai, feutre, ordinateur...

☞ Utiliser des couleurs ou créer de nouvelles nuances. Dans le film, plusieurs noms de personnages correspondent à des couleurs : Garance, Magenta...

D- A propos du film

1. La mise en abyme :

La mise en abyme

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. Le monde de départ, celui du château et de la forêt, ne devient alors qu'un bout d'une réalité plus grande, une possibilité parmi celles imaginées par le Peintre et accrochées au mur de son atelier. Ce procédé, qui consiste à utiliser une œuvre au sein d'une autre œuvre plus large (ici, un tableau au sein d'un film) s'appelle une mise en abyme.

L'un de ses intérêts principaux, en dehors de l'effet de vertige qu'elle procure, est qu'elle nous rend les personnages plus vivants et plus proches. En prenant conscience du fait qu'ils sont les éléments d'un ensemble plus vaste, les personnages ne sont plus dupes du cadre qui les entoure. Ils possèdent ainsi une vision plus large des choses, un peu comme nous, les spectateurs.

L'autre grande force de la mise en abyme est de nous interroger à notre tour, par un effet d'écho, sur notre propre situation. Après tout, notre monde, comme celui des personnages du récit, n'est-il pas lui aussi une œuvre gigantesque créée par un peintre invisible ?

☞ Comme Ramo et Lola, nous pouvons alors nous questionner sur la présence d'un peintre créateur et sur ses intentions.

Le créateur

De manière assez subtile, *Le Tableau* aborde les thèmes du rapport au divin et à la croyance. Tout au long du film, beaucoup de personnages s'interrogent ainsi sur le retour du Peintre créateur. Les Pafinis l'espèrent, les Reufs n'y croient plus et les Toupins s'accommodent très bien de son silence qu'ils espèrent annonciateur de sa disparition définitive. Ce faisant, le Peintre prend des allures divines : à l'origine du monde du *Tableau*, il en a disparu, laissant sa trace partout tout en restant invisible. Sa représentation à la toute fin du film, renforce d'ailleurs cette impression. Nous découvrons le peintre dans un champ d'herbe haute. Imposant, l'air sage, la barbe blanche, il évoque clairement les représentations divines habituelles. Jean-François Laguionie, le réalisateur du film,

interprète lui-même ce personnage, poussant ainsi jusqu'au bout la logique de la mise en abyme en se mettant en scène comme le peintre.

A travers la comparaison avec la peinture, les auteurs nous propose donc une vision du dieu en artiste, seuls capables, l'un comme l'autre, d'insuffler assez d'âme à leur œuvre pour leur donner vie.

Le libre-arbitre

Bien qu'il mette en scène un dieu peintre tout puissant, le message du film porte avant tout sur les personnages et sur leur liberté. Dans le monde qu'a créé le Peintre, rien n'empêche en effet Ramo, Claire et Lola de faire ce qu'ils veulent. Même quitter leur tableau pour aller en explorer d'autres. Ils sont dotés d'un libre-arbitre, c'est-à-dire la capacité à pouvoir choisir ce qu'ils vont faire, que les conséquences en soient bonnes ou mauvaises. Les Toupins, qui possèdent aussi cette faculté, n'hésitent d'ailleurs pas à opter pour la division et la ségrégation par rapport à l'apparence. Heureusement, Ramo et Lola utiliseront leur liberté de choix à meilleur escient : ils trouveront un moyen d'achever le tableau et permettront à chacun d'exister enfin.

Une manière pour les auteurs de nous rappeler que même si le monde a été créé avant nous, la force et la puissance de nos choix restent déterminantes dans son évolution.

👉 A 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. A partir de quels critères, sous quelles autorités et quelles règles décide-t-on ?

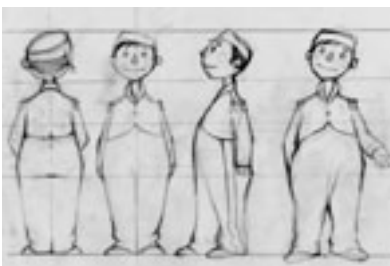
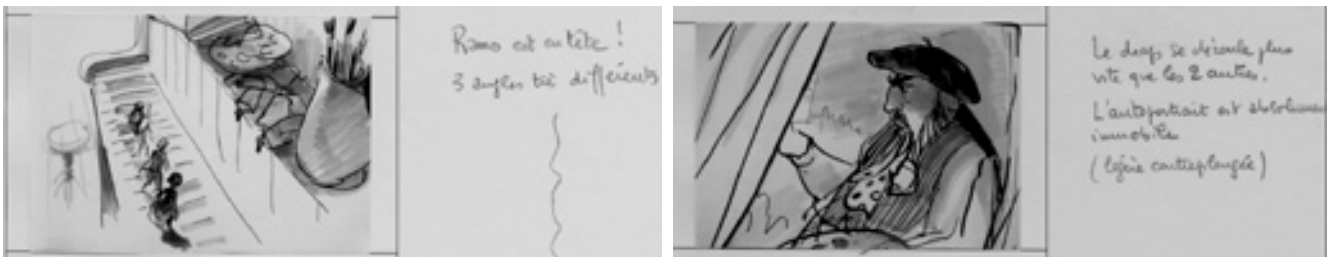
2. Le film d'animation

Créer un film d'animation : Les étapes de fabrication

Pour réaliser un film d'animation, 24 images par seconde d'action sont nécessaires pour reproduire correctement le mouvement, au minimum 12 images car un nombre inférieur donne un mouvement saccadé (cas de certains dessins animés japonais).

Quand une histoire a été choisie, il faut l'adapter pour le dessin animé et écrire le scénario : succession de séquences avec une description précise des décors, des personnages, des événements.

Il est ensuite traduit en dessins par le réalisateur sous forme d'un story-board, sorte de longue bande dessinée, constituée d'une centaine de croquis. C'est un découpage détaillé, plan par plan de l'ensemble du film. Il indique le cadrage, la position des décors, des personnages, l'emplacement de la caméra et l'action. Il contient tous les dialogues et les bruitages. Chaque plan est représenté par une feuille numérotée, comprenant un dessin et des indications écrites.



Pour faciliter le travail des animateurs et ne pas changer l'aspect d'un personnage, des dessins sont réalisés le représentant de face, de profil, de trois-quarts, de dos, en entier ce qui détaille ses proportions et son volume : ce sont des feuilles de model-sheet .

Les maquettistes dessinent alors au crayon le décor de chaque plan du film en fonction de l'animation des personnages. Ces dessins serviront de base aux décorateurs pour la création des décors. Le décor est peint sur une feuille à l'aquarelle, aux encres ou à la gouache.

L'animation est réalisée par différentes équipes : l'animateur esquisse au crayon les positions extrêmes du mouvement, des intervallistes comblent les espaces entre chaque dessin en suivant les indications de l'animateur. Plusieurs animateurs interviennent dans un même dessin animé.

Les dessins sont ensuite tracés à la plume ou photocopiés sur des feuilles de rhodoïd transparentes ou cellulos (ou cellos). Les couleurs sont ensuite appliquées à la main au verso de chaque cellulo en utilisant de la gouache acrylique. Aujourd'hui, peu de studios utilisent cette technique. Les dessins sont scannés dans l'ordinateur, puis mis en couleurs dans un logiciel spécifique.

La prise de vues : elle se fait sous caméra verticale qui filme les celluloses posés sur le décor, image par image, avec parfois, en plus, des effets spéciaux. Il est possible de superposer plusieurs celluloses. Les dialogues, les bruitages et la musique sont ensuite mixés à l'image au moment du montage final. Le film est vérifié sur une table de montage.

Il y a plusieurs techniques d'animation :

L'animation à plat ou en 2 dimensions (2 D) utilise une caméra perpendiculaire au sujet.

On peut animer ainsi des peintures ou dessins, des découpages, des matériaux ou objets, des poudres sur verres (pastel, sable...) ...

L'animation en 3 dimensions (3D) utilise une caméra placée en face du plateau de tournage et les objets sont déplacés devant la caméra. On peut animer des objets rigides, des objets flexibles (fil de fer...), des marionnettes... La pixillation est l'animation de personnes qui changent légèrement de position entre chaque prise de vue. Cette technique permet de faire apparaître ou disparaître quelqu'un, de le faire voler... Elle a été utilisée pour les premiers effets spéciaux au cinéma.

L'animation par ordinateur : les personnages, objets et décors créés par ordinateur en images de synthèse forment ce qu'on appelle la réalité virtuelle. L'ordinateur peut être utilisé comme un assistant à la réalisation (pour le montage ou la réalisation d'effets spéciaux) ou comme un outil de création d'images.

L'animation dans le film « Le Tableau »

Il y a un mélange de techniques : animation 2D (rêve) ; animation 3D ; mélange de 3D et d'images réelles lors de la rencontre entre Lola et le peintre. L'ordinateur a été utilisé pour la création d'éléments 3D à partir de model-sheet (image 1) ainsi que pour la modélisation des décors. Il sert à faire de l'« animatique » = animation du storyboard (image 2) et du « compositing » = des effets ont été rajoutés par ordinateur (à partir d'un fond vert au tournage, remplacer tout ce qui est vert par des éléments de décor).



La 3d rendu 2d :

Si la technique d'animation utilisée dans Le Tableau est bien de l'animation 3D, elle cherche toutefois à lisser cette origine en redonnant un aspect dessin en deux dimensions aux personnages et aux décors. C'est ce qu'on appelle de la 3D rendu 2D. A l'intérieur du tableau, Reufs, Pafinis et Toupins possèdent ainsi un trait d'encrage colorisé (comme un dessin en 2d classique) et leur couleur est traitée sous forme d'aplat pour être proche de celle d'une

peinture à l'huile. Les décors aussi connaissent une même approche, et de nombreux cadrages renforcent encore cet aspect 2D, comme les travellings horizontaux sur les personnages de profil, lors des courses-poursuites en forêt entre Reufs et Toupins.

La volonté du réalisateur semble donc être d'utiliser les avantages de la 3D tout en conservant le rendu familier du dessin animé 2D. A la vision, en tout cas, le rendu est aussi saisissant que mystérieux.

Deux scènes dans Le Tableau présentent une animation réellement en dessin 2D : il s'agit des passages illustrant les rêves de Claire et de Ramo, réalisés au crayon de couleur.

👉 Amenez les élèves à repérer cette différence d'animation et à s'interroger sur son sens.

Une technique au service du récit :

L'utilisation de la 3D avec un rendu 2D n'est toutefois pas qu'un simple choix esthétique de la part des auteurs du Tableau. Elle sert en effet au mieux le récit. En créant des personnages qui donnent l'impression d'être « plats », ils nous rappellent leur origine picturale lorsqu'ils les font jaillir du tableau pour explorer l'atelier du peintre. Ramo, Lola et Magenta se retrouvent dès lors dans un univers réalisé en 3D hyperréaliste. La technique permet ainsi de souligner l'effet de mise en abyme, tout en rendant l'histoire crédible. Le fait que les différents univers soient tous réalisés à partir de l'ordinateur permet en effet d'intégrer au mieux les personnages animés à l'univers réaliste.

La boucle enfin est bouclée à la fin du film, quand Lola décide de poursuivre sa quête du peintre et sort de l'atelier. Elle arrive alors dans un univers en prise de vues réelles et fait la rencontre d'un acteur bien vivant. Une manière d'ajouter une dimension supplémentaire à la mise en abyme et de nous amener à réfléchir au message du film, par le biais de la technique et de l'image.

👉 Demander aux élèves comment a pu être réalisée la scène de rencontre entre Lola et le Peintre, lors de l'épilogue du film. Quels moyens et quels trucages ont dû être utilisés ? (prise de vues réelles avec repère physique pour permettre ensuite l'intégration par ordinateur).

La question de la représentation des personnages :

Pour créer des personnages, le cinéma d'animation propose un autre élément intéressant : les ressources de la représentation graphique. A la différence d'un film en prise de vues réelles, le cinéma d'animation peut en effet choisir l'apparence de ses personnages aux traits et aux détails près. En outre, le dessin et les différentes techniques d'animation possibles offrent des possibilités quasi infinies de faire passer des émotions et des sensations. Ce travail, qui consiste à s'éloigner de la représentation réaliste d'un objet ou d'une personne, pour en faire ressortir certains traits particuliers, s'appelle la stylisation.

👉 A partir d'objets du quotidien, cherchez et comparez les différentes représentations qu'on peut en faire, de la plus réaliste (photographie, hyperréalisme) à la plus stylisée (icône, symbole).

3. La bande son

La bande son est très importante dans un film pour créer des ambiances, accompagner l'action...

La musique donne le sens à l'image. Elle ne parle que des sentiments.

Le réalisateur dit : « Nous a aussi aidés : la qualité de la musique. Pascal Le Pennec, responsable de la bande musicale du film, s'est ingénié à créer une sorte de palette musicale en accord avec celle du Peintre. C'est la première fois que je travaille avec ce compositeur qui a su immédiatement entrer dans le film et s'accorder à mon

univers. Nous a aussi aidés : la qualité des voix, surtout pas caricaturales, avec un jeu naturel des comédiens prenant les personnages très au sérieux.

Lola Jessica Monceau | Ramo Adrien Larmande | Plume Thierry Jahn | Gom Julien Bouanich | Garance Céline Ronte | Magenta Thomas Sagols... »

👉 Dans le film, un véritable orchestre est intervenu, ainsi qu'un accordéon... Repérer quelques instruments figurant dans le générique de fin.

4. Les créateurs

A la rencontre des créateurs du Tableau

Entretien avec Jean-François Laguionie (JFL) et Anik le Ray (ALR).

- *D'où est née l'envie du tableau ? D'une image ? D'une scène ? D'un personnage ?*

ALR : L'idée est née du désir de parler de la création à travers la peinture. Je ne savais pas du tout quelle forme cela prendrait. Lorsque les Toupins, les Pafinis et les Reufs se sont imposés, l'histoire s'est déployée à partir de ces personnages. Une fois l'histoire (environ 30 pages) écrite et tous les personnages bien établis, le scénario se structure naturellement et je laisse une certaine liberté à mes personnages. J'adore quand ils me surprennent !

- *Pourriez-vous retracer l'évolution du projet et les différentes formes qu'il a prises ?*

ALR : Le projet n'a pas pris différentes formes, il a toujours été question d'un film.

- *Le scénario a été écrit par Anik Le Ray. Pourriez-vous nous présenter la manière dont vous travaillez ensemble ?*

JFL : Lorsqu'elle a terminé le scénario et qu'un producteur est intéressé, je me mets à la table à dessin et je commence à imaginer et dessiner les personnages. Ils sont alors tous en « croquis ». Ce sont tous des Reufs !... Puis je fais un premier découpage dessiné du film, sur lequel je mets un peu de musique et des voix provisoires pour les dialogues. J'obtiens alors une maquette du film que nous pouvons discuter, le producteur et moi... Ensuite, il faut réunir une petite équipe pour réaliser « le développement du film ». L'équipe comprend le décorateur, le ou les dessinateur(s) du story-board et des personnages définitifs. Ces deux étapes peuvent durer entre un et deux ans. Enfin, si le financement du film est réuni, on entre en production (enregistrement des voix, modélisation numérique des personnages, animation, fabrication des décors, etc...).

- *On sent de nombreuses influences picturales dans Le Tableau (Modigliani, Chagall, Cézanne entre autres). Y'a-t-il une époque ou des courants picturaux qui vous attirent plus particulièrement ?*

JFL : En effet, celle qui est évoquée dans le film, le début du vingtième siècle, qui a vu l'apparition des plus grands génies de la peinture de chevalet...

- *Après de nombreux films réalisés en 2D, Le tableau est un film en animation 3D mais avec un choix de rendu 2D. Quelles sont les raisons de ce choix technique ?*

JFL : C'est le scénario qui a rendu ce choix nécessaire : il fallait créer trois mondes suffisamment distincts, tout en leur gardant une certaine unité (c'est pourquoi, d'ailleurs, nous n'avons pas varié de style à l'intérieur des tableaux). La 3D, lorsqu'elle est utilisée avec une grande inventivité, permet maintenant d'imiter presque aussi bien la peinture sur toile que l'image réelle.

- *Quels avantages et quelles contraintes diriez-vous que l'ordinateur vous a apportés ?*

JFL : Les avantages de l'image numérique sont nombreux : facilités dans le travail collectif, dans l'animation, possibilités considérables de trucage et de correction de l'image... Les contraintes : l'abandon déchirant plaisir de peindre ou d'animer sur papier. L'animation du Tableau réussit à rendre vivante la peinture. Avez-vous eu, comme le Peintre, la visite de vos personnages ?

ALR : Mes personnages essaient parfois de se faufiler d'un film à l'autre. Ils se griment, mettent un masque, changent de personnalité... je dois être vigilante !

Jean-François Laguionie - réalisateur, auteur graphique

Né en 1939 à Besançon, il se passionne dès l'enfance pour le dessin. Après des études aux Arts Appliqués et à la Rue Blanche, il rencontre Paul Grimault qui l'initie à l'animation et dont il va partager l'atelier pendant près de dix ans. Là, il va concevoir en artisan solitaire ses courts métrages. Le succès en festivals est à chaque fois au rendez-vous, jusqu'à la Palme d'Or du Court Métrage au Festival de Cannes pour La Traversée de l'Atlantique à la rame.

En 1979, las de travailler seul, il se lance dans la grande aventure du long métrage avec Gwen, le livre de sable. Cinq ans sont nécessaires à la petite équipe installée dans une ancienne filature, La Fabrique, pour achever le film. Le studio se tourne ensuite vers la production de collections de films TV et de courts métrages avec l'objectif d'y imposer une certaine qualité. Associé à d'autres studios européens, il travaille sur plusieurs séries ambitieuses en gardant la fabrication en Europe.

Mais l'envie d'un nouveau long métrage taraude Jean- François Laguionie. Ce sera Le Château des singes, un film beaucoup plus ambitieux et grand public que le précédent. Il enchaînera immédiatement avec L'Île de Black Mo,r adapté de son propre roman. Jean-François vient de réaliser Le Tableau avec Blue Spirit Animation. Aujourd'hui, il prépare un nouveau film, « Louise en hiver ».

Studio d'animation : Blue Spirit a été créée en août 2004 par Éric Jacquot, qui après avoir dirigé pendant plus de quinze ans les sociétés TEVA et Toon Factory, a décidé de développer sa propre structure. Armelle Glorennec le rejoint en 2005, après sept ans de direction des productions chez JPL films, et prend la direction générale de Blue Spirit et celle des studios Blue Spirit Studio à Angoulême et Sinematik à Bruxelles. Dès sa création, Blue Spirit Animation avait dans sa malle le projet de Jean-François Laguionie Le Tableau, qui a mûri et s'est développé tranquillement avant d'entrer en production. Près de sept années ont été nécessaires à sa réalisation !

RESSOURCES :

Site Gebeka : www.gebekafilms.com dossier de presse de 20 pages avec nombreuses photos et renseignements

www.letableau-lefilm.fr dossier pédagogique très complet.

Site d'Atmosphères 53 : www.atmospheres53.org dossier Le cinéma d'animation.

Site du centre culturel Les Grignoux : www.grignoux.be/dossiers/318/ dossier pédagogique.

Portail de l'éducation aux médias : www.e-media.ch/search/result.asp outil à télécharger.

DVD avec bonus qui présente le Making off du film (30 minutes qui montrent les étapes de la réalisation du film) ; un diaporama de photos et des extraits d' « animatique ».

Dossier réalisé par Nicole Montaron, Atmosphères 53. Septembre 2012.