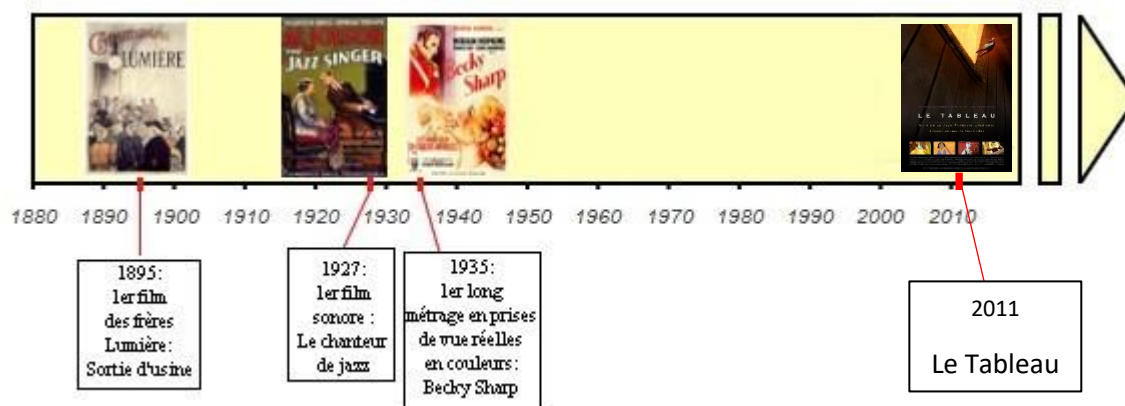


LE TABLEAU, Jean-François LAGUIONIE

France (2011)

Genre : Fantastique

Écriture cinématographique : Film d'animation en couleurs



AVANT LA PROJECTION

L’AFFICHE

Découvrir l’affiche par le jeu de l’affiche-mystère en montrant aux élèves des détails et en les questionnant : (Ne pas donner le titre du film avant la projection)



Voilà un détail de l’affiche du film que vous allez voir.

A votre avis, de quoi s’agit-il ?



- Que fait ce personnage ?
- Comment ce personnage est-il habillé ?
- A 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

Ce personnage tombe, chute ou se laisse emporter ? Il vole ? Il serait intéressant de voir 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 ?

On pourra étudier des exemples de personnages qui volent (Peter Pan, Mon voisin Totoro, Mary Poppins, ...) et des sauts merveilleux (Alice aux Pays des Merveilles, ...)

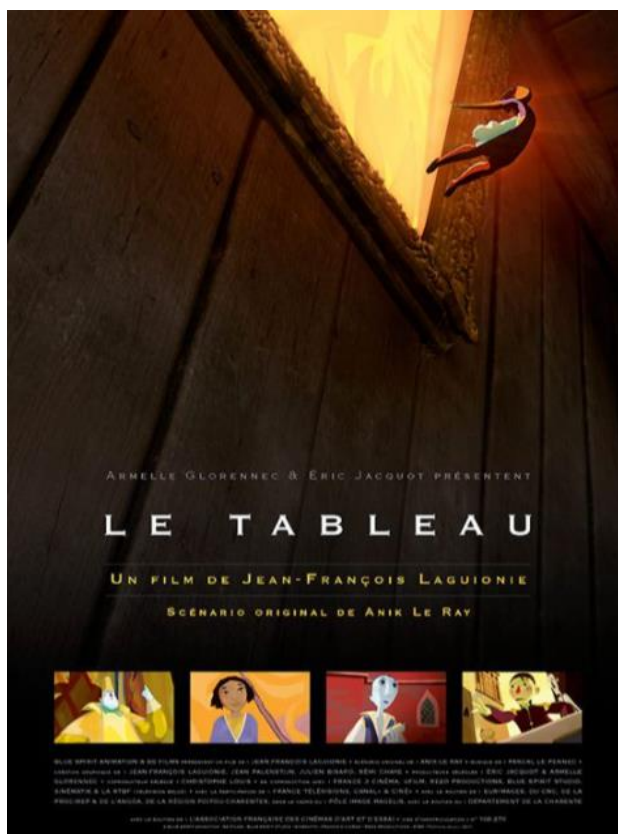
L'image a été réalisée le 19 octobre 1960
rue Gentil-Bernard à FONTENAY-AUX-ROSES
par les photographes Harry SHUNK et John KENDER.

La photographie est publiée sous le titre
« un homme dans l'Espace ! »
Dans le journal Dimanche, créé par Yves Klein et
qui n'eut qu'un numéro, celui du 27 novembre 1960.

Découvrir les coulisses de ce cliché en cliquant sur
ce lien : [coulisses du saut dans le vide](#)



[Un homme dans l'espace, Yves Klein](#)



Affiche du film Le Tableau

L'image se compose de trois parties : le personnage du haut, le titre et les 4 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.

LE TITRE

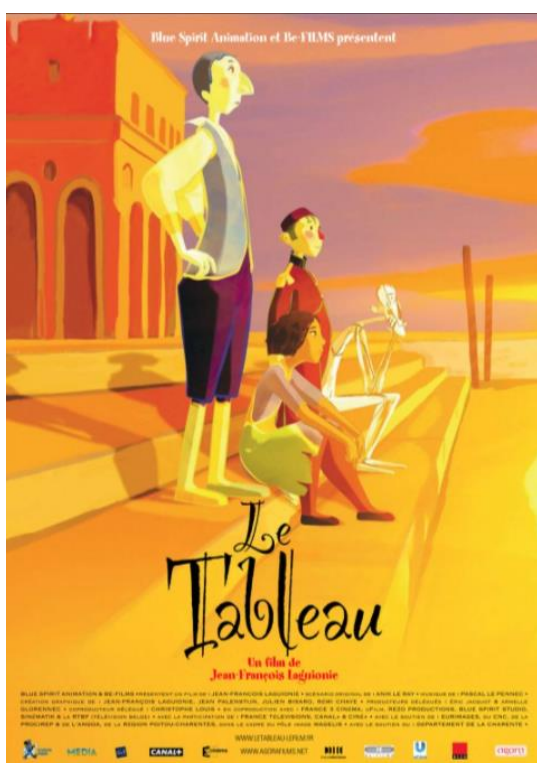
Le titre écrit en blanc contraste avec le fond. Il est posé à l'horizontal et sa position redonne un équilibre à la composition de l'image qui risquait de chuter avec le personnage du haut. Les noms sont colorés en jaune pour rappeler la couleur soleil qui s'échappe du cadre en haut. Les élèves peuvent dire à quoi leur fait penser la couleur jaune : le soleil, l'or, une couleur lumineuse, riche...

La position du personnage du haut par rapport au tableau peut être mise en lien avec :

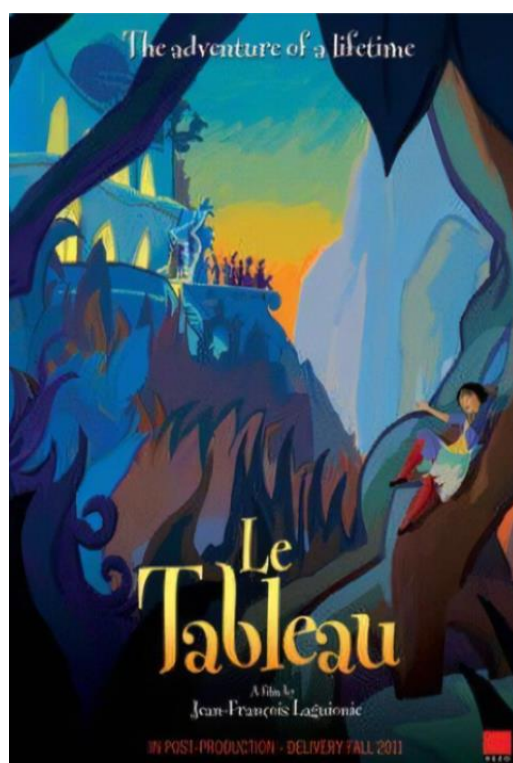


[des glaneuses, Jean-François MILLET détourné par BANSKY](#) [Personnage sortant d'un cadre, Père Borell del Caso](#)

Présenter les autres versions de l'affiche afin de les comparer. Apportent-elles les mêmes informations ? Quelles sont les différences et les similitudes ?



[Affiche 1](#)



[Affiche 2](#)

APRES LA PROJECTION

Retour sur l'affiche :

En quoi « présente-t-elle » le film ? Ce retour sur l'affiche peut être un bon point de départ pour se remémorer le film : les personnages, caractères, histoire, ...

Les trois mondes du tableau :

Inviter les élèves 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...

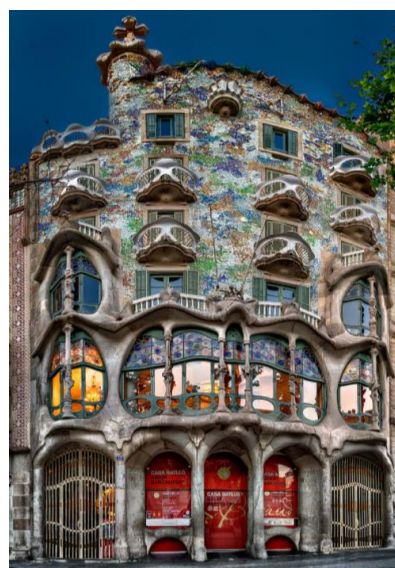
Ils peuvent alors exprimer leur ressenti sur ce monde divisé en trois catégories distinctes :

- Les Toupins habitent dans le château
- Les Pafinis dans une hutte au fond du jardin
- Les Reufs vivent eux aussi dans ce grand jardin mais n'ont pas d'habitation déterminée.

Les coquets, oisifs et riches aristocrates (les 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'Egypte Ancienne et peut également rappeler le pouvoir absolu de ces divinités sur Terre. Quant au tableau, 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 Château du film Le Tableau



[Architecture de GAUDI](#)

Le peuple (les 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 (les Reufs), eux, se cachent pour ne pas être pourchassés par les Toupins.

Les personnages :

Percevoir les particularités physiques et le choix fait par le scénariste des noms donnés. Etablir le 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.



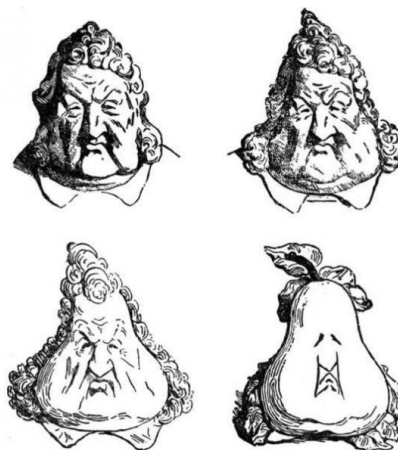
Le grand Chandelier, un Toupin

Le Grand Chandelier est le maître du château et de la lumière comme son nom l'indique : un grand chandelier – un objet sur lequel il y a une bougie et qui éclaire. C'est pour cette raison qu'il porte du jaune, couleur de la lumière. Il est lumineux. Le mot chandelier est proche aussi du mot chancelier (il suffit de changer une lettre), chef du gouvernement nommé par l'Empereur en Allemagne.

A noter qu'il se regarde également dans un miroir comme la méchante Reine de Blanche Neige et la référence à la caricature par Honoré Daumier du roi Louis-Philippe, un visage qui se transforme en poire, est évidente.



[la Reine de Blanche Neige](#)



[Caricature du Roi Louis-Philippe, DAUMIER](#)



Claire, une Pafinie

Claire la romantique est pâle comme son prénom. L'ovale de son visage est épuré, les traits sont simplifiés. Elle semble avoir été dessinée avec une infinie tendresse. En la créant, le peintre s'est inspiré des portraits de femmes de Modigliani ou des muses de Brancusi (voir Références culturelles).



Gom, un Reuf

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.

Plume et Gom sont des esquisses de fusain : seuls leurs contours sont donc apparents. Ils sont fragiles et hésitants (Plume ne termine pas ses phrases, bégaye).

Le non des Reufs peut être dérivé de l'anglais « Rough » qui veut dire « brouillon ». Le Reuf est encore une ébauche. Mais contrairement à la place qui lui est attribuée au sein de la société du Tableau, il est surtout une étape cruciale dans la création graphique d'un personnage. Grâce à l'esquisse, le peintre recherche des lignes fortes de son œuvre future. Les étapes suivantes chercheront donc à en conserver la force. De grands artistes ont exprimé cette opinion sur leurs propres œuvres. Ils en avaient même tiré une théorie : « le non finito » de Michel Ange ou « l'esthétisme inachevé » de Rodin. Certains portraits « non terminés » sont devenus célèbres comme ce « Portrait inachevé de Bonaparte » peint par David.



Portrait inachevé de Bonaparte, DAVID

Pour aller plus loin :

[études de personnages](#)

[images du film HD](#)

[animatic, la chute de Lola](#)

La guerre :

La guerre est permanente et absurde puisqu'on ne sait absolument pas quand et pourquoi elle a commencé. Deux couleurs s'opposent : le vert et le rouge. Il peut être intéressant de revenir sur les couleurs primaires et leurs complémentaires, les mélanges. Montrer comment une couleur à côté d'une autre couleur semble plus vibrante : deux couleurs gagnent en intensité ou en luminosité côte à côte telles que jaune et violet, vert et rouge, bleu et orange. Il est intéressant de montrer 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.

L'histoire de la peinture :

Presque tous les genres de la peinture sont représentés dans le film : le portrait nu (Garance), la scène historique (le tableau de Magenta), l'autoportrait (le peintre), le paysage (le tableau de la mer que peint le peintre à la fin), la nature morte (l'intérieur de l'atelier).

Le film d'animation joue en permanence de symboles, codes picturaux et références culturelles plastiques (peintres, tableaux...) essentiellement choisies dans les 19ème et 20ème siècle, permettant les rencontres et les mélanges.

LES CODES

LE SPATIAL :

Haut/ bas, en référence à notre culture imprégnée de religion chrétienne, oppose les Enfers au Paradis. Dans le film, en bas vivent les Reufs, en haut, les Toupins (riches et colorés). C'est le « mal » qui s'oppose au « bien ». La hiérarchie y est également associée (l'on a rarement vu un PDG siéger au rez-de-chaussée de son entreprise !) : présence du Roi sur la hauteur, plus grand et gros que les autres, auréolé de lumière, en croix...



Le film LE TABLEAU



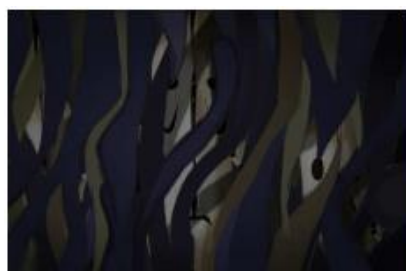
[*le Jugement Dernier, J. BOSCH*](#)



[*le Jugement Dernier, RUBENS*](#)

VALEURS ET COULEURS :

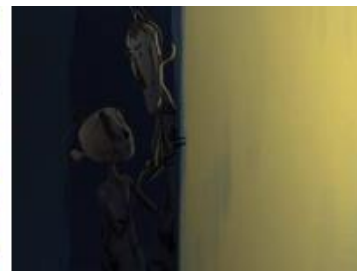
Clair/obscur (valeur), vont de pair avec le spatial. En haut, la lumière et au bas, l'obscur. Les « couleurs de la nuit » sont associées au monde du bas, où vivent les Reufs : teintes froides, sombres, beaucoup de gris colorés. Les couleurs plus vives et claires sont associées à la hauteur, aux Toupins, à la vie heureuse. Le noir passe pour une couleur punitive. Les feuillages ne seraient-ils pas des flammes infernales ?



Le royaume des Reufs



Le royaume des Toupins



les 2 mondes opposés



« L'exécution au noir »



L'apparition... la couleur émergeant du noir



LES REFERENCES CULTURELLES :



Le film



[La desserte rouge, MATISSE](#)



[L'arbre de vie, KLIMT \(détail\)](#)

La présence d'une nature puissante peut faire référence au mouvement romantique (GERICAULT, FRIEDRICH, TURNER, ...)



LE Film Le Tableau

[Odalisque Rouge, MATISSE](#)

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



Le film Le Tableau

[Giorgio DE CHIRICO](#)

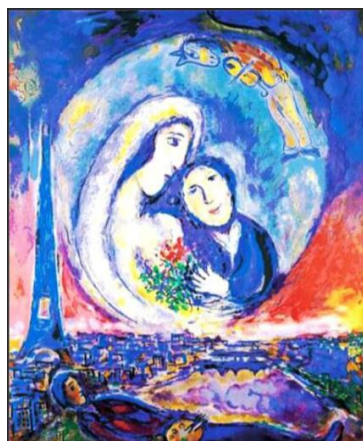
CHAGALL : lors des passages rêvés et les thèmes (cheval, étoiles, enfant, formes lovées, hybrides... dans le ciel)



Le film Le tableau



The blue circus horse and acrobat, [CHAGALL](#)



Le songe, [CHAGALL](#)

CEZANNE et PICASSO pour Arlequin :



Le Film Le Tableau



Arlequin, [CEZANNE](#)



Paul en arlequin, [PICASSO](#)

L'école du Caravage pour le clair-obscur :



Le film Le Tableau

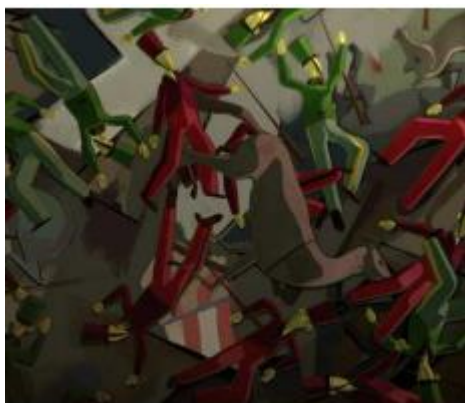


Saint Joseph charpentier, [Georges de la Tour](#)



Le Repas d'Emmaüs, [Matthias STOMER](#)

ARMAN : pour la réitération de formes (objets) et jouant de l'ordre et du désordre...



Le film Le Tableau



[Pinceaux piégés, ARMAN](#)



[Gaz à tous les étages, ARMAN](#)

MODIGLIANI : pour les visages allongés



Le Film Le Tableau



[Portrait d'Anna Zborowska](#)



[Portrait de Jeanne Hebuterne](#)

L'art africain pour les Reufs (graphiques, peu de couleurs, noir/blanc, formes stylisées) pouvant rappeler le caractère « primitif » de ces personnages non terminés.



Le Film Le Tableau

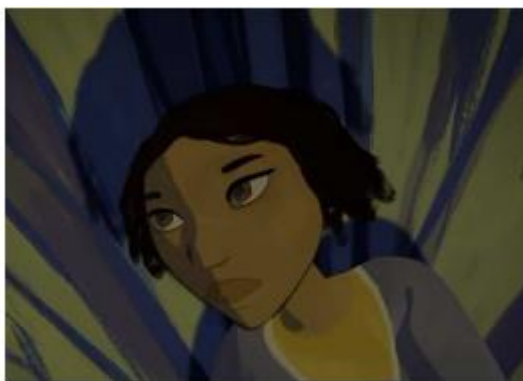


[masque Fang du Gabon](#)

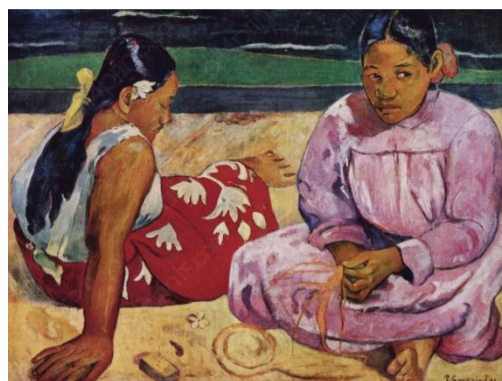


[masque 2 Fang du Gabon](#)

GAUGUIN : l'exotisme et les couleurs du mouvement fauve.



Le film Le Tableau



[Deux femmes sur la plage de Tahiti, GAUGUIN](#)

Les hyperréalistes : pour créer l'illusion de la réalité et jouer, encore, de nos repères



Le film Le tableau



[Chiffon rouge et orange, Pierre DIDIER](#)

L'autoportrait : genre récurrent en référence à Cézanne, Monet ? Le tableau de fin peut d'ailleurs faire penser à *la mer agitée* de Monet.



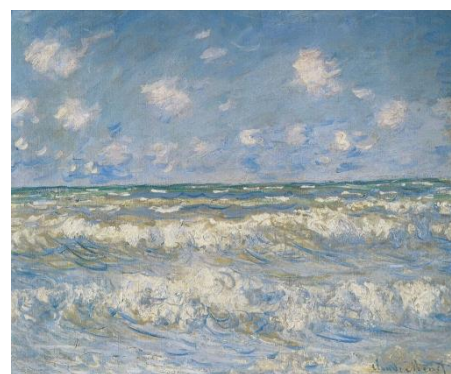
Les images du film Le Tableau



[autoportrait, CEZANNE](#)



[autoportrait, MONET](#)



[Mer agitée, MONET](#)

Le dragon tendance chinoise mais à 2 têtes peut rappeler l'Hydre de Lerne de la mythologie grecque.



Le film Le Tableau



[L'Hydre de Lerne](#)

Venise :



Le film Le Tableau



[Le Canaletto](#), L'entrée du Grand Canal, Venise

EXEMPLES DE PRATIQUES ARTISTIQUES EN PROLONGEMENT

TRIPTYQUE :

Choisir un personnage ou réaliser son propre portrait dans trois approches différentes : en *Reuf* (crayon, fusain, pastel sec), en *Pafini* et en *Toupin* (gouache, aquarelle, acrylique, pastel gras). Préférer un même format pour une présentation en triptyque pertinente.

GALERIE DE PORTRAITS :

Sur de grands formats (A3 et plus) peindre le portrait des personnages. La contrainte sera à chaque fois d'utiliser deux techniques : gouache et pastels gras / pastels secs et encre / acrylique et crayons de couleurs. Installer la galerie de portraits, écrire le cartel et les traits psychologiques du personnage (triste, inquiétant, amical, ...). Pour l'encadrement, accumuler des mots, expressions qualifiant le caractère des personnages : mettre en lien avec le travail de Pierre ALECHINSKY.



[Pierre Alechinsky](#)



[Taste of the abyss, Pierre Alechinsky](#)

Variante : transformer un Reuf en Pafini / un Pafini en Toupin / un Reuf en Toupin / un Toupin en Reuf / un Toupin en Pafini...

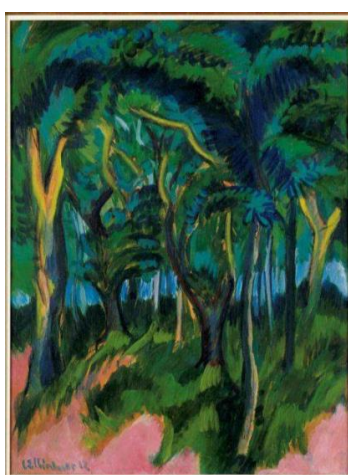
LES FLEURS et LA FORET :

Dans la forêt mystérieuse, des fleurs géantes carnivores inquiètent nos héros. Les créer en volume avec différentes techniques (tissu, papier, papier de soie, origami, perles ...) accrochées sur des fils de fer en volutes ou des branches naturelles. Les intégrer dans des forêts étranges.

Références culturelles : Kirchner, Douanier Rousseau, Klimt, ...

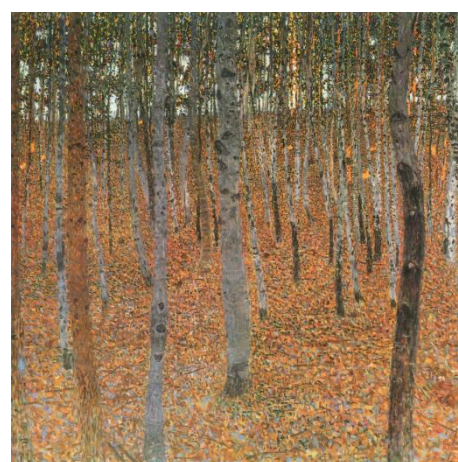


Douanier Rousseau



Forest Interior with pink foreground

Kirchner



Red forest, Klimt

CARNAVAL DE VENISE :

Chaque élève pourra costumer son portrait, découper sa silhouette et former avec ses camarades une farandole collée sur une grande image (ou une illustration réalisée par les élèves) de Venise.

Référence culturelle : Carnaval de Venise



COSTUMES INSPIRES :

A la fin du film, on remarque des Pafinis vêtus de costumes inspirés de peintres modernes. Après avoir étudié quelques tableaux significatifs de l'art moderne, imaginer des costumes de scène, de carnaval mettant en évidence l'univers de l'artiste choisi. Exemple : les cercles de Sonia Delaunay, les taches de Miro, le graphisme de Kandinsky, les rayures de Buren ...



Rythme n°1, [Sonia DELAUNAY](#)



Garden, [MIRO](#)



Peinture bleue, [KANDINSKY](#)

BIBLIOGRAPHIE

www.transmettrelecinema.com

www.histoiredesarts32.com

www.grainesdimages.com

www.nanouk.com