

Fiche pédagogique

Le Tableau

Sortie prévue en salles
14 décembre 2011



Film d'animation long métrage,
France, 2011

Réalisation :
Jean-François Laguionie

Scénario : Anik Le Ray

Voix : Jessica Monceau (Lola),
Adrien Larmande (Ramo),
Thierry Jahn (Plume), Thomas
Sagols (Magenta), Chloé
Berthier (Claire).

Production : BE-Films, Blue
Spirit, uFilm

Distribution en Suisse :
Agora Films

Durée : 1h16

Public concerné :
Âge légal : Tout public
Age conseillé : 7 ans

Site de l'organe de contrôle
des films VD GE
www.filmages.ch

Résumé

L'histoire se déroule dans un magnifique tableau composé d'un château, d'un jardin fleuri et d'une forêt menaçante. Trois personnages y vivent : les Toupins qui sont entièrement peints, les Pafinis auxquels il manque quelques couleurs et les Reufs qui ne sont que des esquisses. La faute en incombe au peintre qui, pour une raison inconnue, a laissé sa toile inachevée. Les Toupins, convaincus de leur supériorité,

prennent le pouvoir, chassent les Pafinis du château et asservissent les Reufs. Persuadés que seul le peintre pourrait ramener l'harmonie en finissant le tableau, Ramo, un Toupin, Lola, une Pafinie et Plume, un Reuf décident de partir à sa recherche.

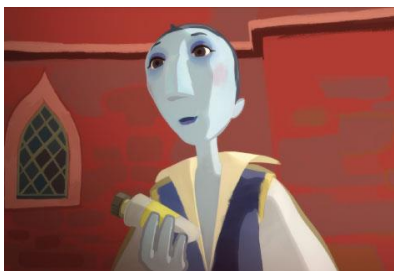
Au fil de leurs aventures, ils découvrent et visitent d'autres toiles du peintre. Pendant ce temps, les Toupins mettent en place un plan pour se débarrasser des Pafinis et des Reufs.

Commentaires

Aux antipodes d'une superproduction d'animation, *Le Tableau* est un petit bijou d'inventivité signé Jean-François Laguionie. Prolongeant sa collaboration avec la scénariste Anik Le Ray (*Le château des singes*, *L'île de Black Mor*), le réalisateur nous raconte une histoire pour le moins insolite, celle des personnages d'un tableau. À l'intérieur de la toile vit une société déchirée par les discriminations. Abandonnés par leur créateur, les personnages « achevés » se sentent supérieurs et s'arrogent le droit de chasser

les Pafinis et les Reufs. La ségrégation de classe est telle que les Toupins n'hésitent pas à piétiner jusqu'à la mort un Reuf qui tente de fuir. Cette scène mérite d'ailleurs une mise en garde, du fait de son évidente violence.

La trame principale du film, un miroir peu flatteur de notre société, pousse bien évidemment à la réflexion. Sur quoi reposent les différences de classe ? Ces différences sont-elles légitimes ? Nos comportements sont-ils inconsciemment déterminés par notre appartenance sociale ?



Le personnage de Ramo est en ce sens très intéressant. Vaillant pourfendeur des injustices, il n'hésite pas à s'opposer à son clan pour défendre l'amour de sa vie, une Pafinie. Lorsqu'il part à la recherche du peintre avec Lola, il s'entretient d'égal à égal avec elle et cela malgré leurs différences. Mais la donne change lorsqu'il s'agit de Plume. En effet, rattrapé par la notion de classe, Ramo l'ignore complètement quand il ne s'adresse pas à lui de manière extrêmement condescendante. Outré des discriminations de son clan envers les Pafinis, il répète inconsciemment le schéma avec les Reufs.

Cette réflexion sociale s'accompagne d'une lecture métaphorique du passage de l'enfance au monde adulte. En effet, les Reufs et les Pafinis partagent, à des degrés divers, un sentiment d'incomplétude face au Toupins. Au fil de l'aventure et grâce au matériel du peintre, leur apparence va changer et leur permettre de prendre de l'assurance. Cette transformation est évidente chez le personnage de Plume. Tout d'abord aigri et renfermé, il est un compagnon peu agréable qui ne fait confiance à personne. La fragilité de son

corps le gêne et sa condition le contraint à demander souvent de l'aide. Puis, sous les coups de pinceau, son corps grandit, devient plus solide et « achevé », transformant du même coup sa personnalité en un joyeux et volubile compagnon.

Au fil de leur périple, les héros apprennent également à se débrouiller tout seuls et trouvent une solution à leur problème, sans l'aide du peintre. Ils se « finissent » eux-mêmes mais sans toutefois se conformer à la norme ambiante. Ils se peignent en effet avec originalité mais ne suivent pas le modèle esthétique des Toupins. La morale, s'il y en a une, semble être là. On peut cependant regretter dans cette issue le fait que les Toupins ne daignent finalement accorder de l'attention aux Reufs et aux Pafinis qu'à partir du moment où ils deviennent « tout peints »...

Ce scénario, très riche, permettra assurément de susciter la réflexion.



Autre élément pour un travail en classe : les décors chatoyants, inspirés des toiles de Derain et de Matisse. Ceux-ci ouvrent de nombreuses pistes d'initiation à l'art.

Objectifs

- S'initier à l'art, à son vocabulaire et à ses styles.
 - Décrire des personnages.
 - Comprendre et interpréter des scènes du film.
 - Différencier plusieurs techniques cinématographiques.
 - Imaginer et raconter une histoire.
-

Disciplines et thèmes concernés

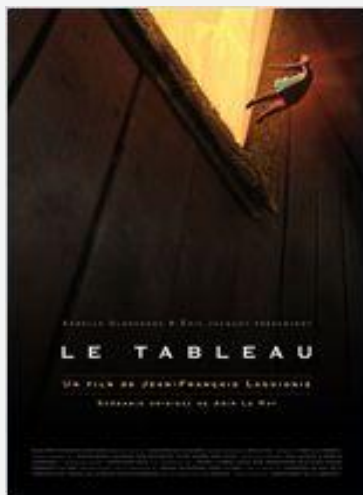
Art: Représenter et exprimer une idée, un imaginaire, une émotion par la pratique des différents langages artistiques en inventant et produisant des images, librement ou à partir de consignes (A 11 AV).

Rencontrer divers domaines et cultures artistiques en découvrant des œuvres de différentes périodes et provenance, en parlant d'une œuvre dans un langage courant (A14 AV).

Réaliser un autoportrait

Education aux médias, MITIC : exprimer un regard sélectif et critique en exprimant ses préférences et en échangeant avec ses pairs sur ses perceptions et ses plaisirs, découvrir les éléments de base qui rentrent dans la composition d'une image fixe ou en mouvement, sensibiliser au rapport entre l'image et la réalité (FG11, FG 21).

Français : organiser et restituer logiquement des propos, dégager le sens global et les idées principales, créer en groupe ou individuellement, avec l'aide de l'adulte, un texte qui raconte, d'un récit (L11-12, L21-22).



Pistes pédagogiques

Avant de voir le film.

1. Découvrir le vocabulaire de la peinture

Afin de préparer les élèves au vocabulaire spécifique de la peinture, noter et expliquer les termes suivants :

1. Un portrait.
2. Un autoportrait.
3. Une esquisse.
4. Un croquis.
5. Une ébauche.
6. Une toile.
7. Une œuvre.

Après avoir vu le film

A. Comprendre le film

2. Les personnages

Demander aux élèves de citer les différentes catégories de personnages présents dans le film (*les Toupins, les Pafinis, les Reufs*) et de les décrire.

Prolonger l'activité en demandant d'expliquer le sens de leur nom. Pourquoi les « Toupins » se nomment-ils ainsi ? etc. Expliquez le sens du nom des Reufs (de l'anglais « Rough » qui signifie esquisse ébauche).



3. Les différentes « classes sociales ».

Se souvenir des différentes dénominations utilisées dans le film pour parler des Reufs (*gribouillis, esquisses, raclures*). Qui utilise ces dénominations ? Quelles réactions suscitent-elles

auprès des Reufs ? (*Ils baissent les yeux, vexés, ils sont très tristes*).

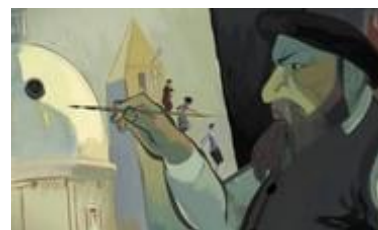
Expliquer pourquoi les Toupins ne veulent pas que les Pafinis et les Reufs entrent dans le château. Pourquoi se sentent-ils supérieurs ? Est-ce légitime ?

4. La forêt maudite

Demander aux élèves de décrire la forêt du tableau.

Discuter ensuite pour déterminer si elle est maudite ou non. Qu'arrive-t-il à Claire lorsqu'elle entre dans la forêt ? Essayer d'interpréter cette scène.

5. L'autoportrait



Définir le terme d'autoportrait.

Réfléchir à ce personnage. Pourquoi est-il fâché contre le peintre ?

Comparer l'autoportrait avec le peintre. Quelles sont les différences ? (*couleur des cheveux, âge etc.*)

Prolonger l'activité en demandant aux élèves de réaliser leur autoportrait.

6. Le tableau de guerre

Décrire et réfléchir aux personnages du tableau de guerre. De quelles couleurs sont-ils ? Quel est le nom des armées ? Comment occupent-ils leur journée ? Cela plaît-il à Magenta ?

Expliquer la scène dans laquelle tous les soldats deviennent violets. Que se passe-t-il ? Pourquoi la bataille s'arrête ?

7. L'intervention de la mort

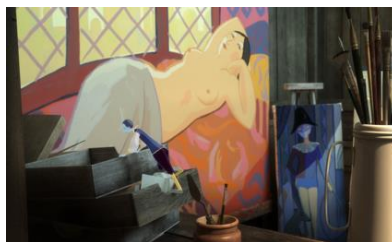
Discuter de la scène à Venise, dans laquelle la mort poursuit Plume. Pourquoi le poursuit-elle ? Quelle est son but ? (l'ami de Plume est dans son sac, la mort vient le chercher), Atteint-elle son but ? Pourquoi ? (elle n'y arrive pas, Magenta aide Plume à s'enfuir. Cette scène signifie que la mort n'arrive pas à prendre son ami et qu'il va donc être sauvé.)

8. La scène finale

Mettre en miroir la scène finale et la scène d'ouverture (on entre dans un tableau, on sort d'un tableau).

Interpréter la scène finale. Pourquoi sort-on du tableau à la fin du film ? Quel est le sens de la discussion entre le peintre et Lola ? (nous sommes tous dans un tableau, le tableau de la vie, peint par Dieu)

Laisser les élèves trouver leur interprétation de cette fin.



B. S'initier à l'art et aux médias

9. Le fauvisme

Sensibiliser les élèves aux différents styles picturaux du film. Demander aux élèves de décrire les couleurs utilisées dans le 1^{er} tableau. De quelle couleur sont les arbres ? (bleus, jaunes, verts), de quelle couleur est l'eau

de la rivière ? (rouge), l'eau de la cascade ? (jaune), la peau des personnages ? (bleue, verte, jaune).

Comparer les couleurs utilisées dans ce tableau avec celle de l'atelier du peintre (réalisé en image de synthèse). Quelles sont les différences ? Lequel des deux styles est le plus proche de la réalité ?

Prolonger l'activité en demandant aux élèves de réaliser deux dessins ou peintures : un en adoptant le style fauve du premier tableau et l'autre en adoptant un style réaliste, comme dans l'atelier du peintre.



10. Comparer des tableaux

Comparer les images extraites du film à celles de peintres célèbres (annexe no 1). Les décrire et expliquer les ressemblances au niveau des couleurs, des formes.

11. Les techniques d'animation

Juxtaposer la scène finale du film, dans laquelle Lola rencontre le peintre avec une scène à l'intérieur du premier tableau (Annexe no 2, images 1 et 2). Quelle est la différence, au niveau de l'image, entre ces deux scènes ? Faire prendre conscience de la différence de techniques utilisées (animation dessinée et animation incrustée dans une scène filmée).

Montrer ensuite une image de l'atelier du peintre (annexe no 1,

image 3) et demander aux élèves de deviner s'il s'agit d'une scène filmée, d'un dessin réalisé à la main ou par ordinateur (animation en image de synthèse)

C. Raconter

12. Résumer le film

Raconter le plus précisément possible l'histoire du film avec ses propres mots.

13. Inventer une autre histoire

Prendre l'exemple d'un autre tableau du film et imaginer son histoire. Les personnages du tableau sont-ils heureux ? Malheureux ? Que font-ils durant la journée ? Sont-ils aussi à la recherche du peintre ?

Pour en savoir plus

- Les grands maîtres de la peinture (série d'animation sur le site de TV5 Monde)
<https://jeunesse.tv5monde.com/apprendre/les-grands-maitres-de-la-peinture>
- Jean-François Laguionie commente trois extraits du *Tableau* (sur le site de Télérama)
<https://www.telerama.fr/cinema/jean-francois-laguionie-commente-trois-extraits-du-tableau.75702.php>

Bibliographie

- Aubert Raphaëlle, *ABC de l'art : dessine et joue avec les grands peintres*, éditions PARIGRAMME, Paris, 2005.
- Barbe-Gall Françoise, *Comment parler d'art aux enfants ?* éditions Adam Biro, Paris, 2002.
- Bruegel Pieter, *Le musée de l'art pour les enfants*, volume 1, éditions Phaidon Press, Paris, 2004.
- Renshaw Amanda, *Le musée de l'art pour les enfants*, volume 2, éditions Phaidon Press, Paris, 2002.

Sylvie Jean, enseignante, rédactrice de fiches pédagogiques pour les sites e-media et TV5monde, Lausanne, octobre 2011. Actualisé en avril 2020.



Droits d'auteur : [licence Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).



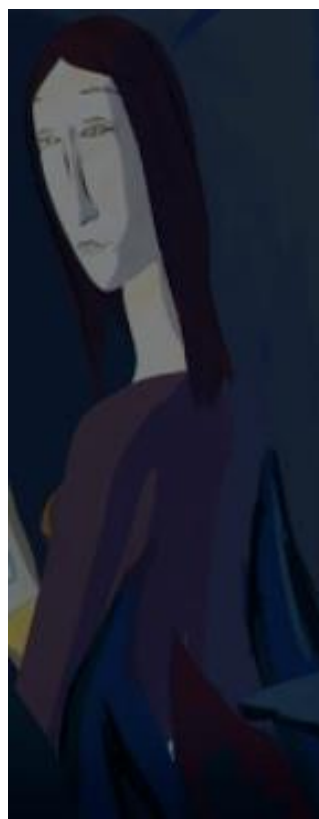
Annexe no 1 : Comparer des tableaux et des images du film

Comparez les tableaux suivants :



1. Amedeo Modigliani : Portrait de Jeanne Hébuterne (1918)

2. Claire dans « le Tableau ».





3. André Derain : Pont de Charing Cross (1906).



4. Image tirée du film « Le Tableau ».

Annexe no 2 : les techniques d'animation



Image no 1



Image no 2



Image no 3