

COLLÈGE AU CINÉMA



ARMELLE GLORENNEC & ÉRIC JACQUOT PRÉSENTENT

LE TABLEAU

UN FILM DE JEAN-FRANÇOIS LAGUIONIE

SCÉNARIO ORIGINAL DE ANIK LE RAY



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

AVEC LE SOUTIEN DE L'ASSOCIATION FRANÇAISE DES CINÉMAS D'ART ET D'ESSAI • VISA D'IMMATRICULATION N° 108 270

© BLUE SPIRIT ANIMATION / BE-FILMS / BLUE SPIRIT STUDIO / SINÉMATIK / FRANCE 3 CINÉMA / REZO PRODUCTIONS / RTBF (Télévision Belge) / 2011

Ministère de la Culture et de la Communication
Centre National du Cinéma et de l'Image Animée
Ministère de l'Éducation nationale, de la Jeunesse et de la Vie associative
Conseils généraux



Le Tableau

France, 2011. Couleur. 16/9. 1h16'.

Réal : J.-F. Laguionie. Scén. : Anik Le Ray.

Dial. : Anik Le Ray et J.F. Laguionie.

Story-board : J.F. Laguionie.

Musique : Pascal Le Pennec

Prod. : Armelle Glorennec, Éric Jacquot

Dist. : Gebeka Films.

Voix : *Lola* (Jessica Monceau), *Ramo* (Adrien Larmande), *Plume* (Thierry Jahn), *Gom* (Julien Bouanich), *Magenta* (Thomas Sagols)...



Jean-François Laguionie



Jean-François Laguionie

NAISSANCE DU FILM

Né en 1939, Jean-François Laguionie, passionné de dessin, entre aux Arts Appliqués et découvre le Centre d'art dramatique de la rue Blanche. Sa rencontre avec Paul Grimault, le réalisateur du *Roi et l'Oiseau*, est déterminante : il apprend la construction scénaristique et le montage en l'observant. Désireux d'aborder le long métrage et de travailler en équipe, Jean-François Laguionie crée dans les Cévennes, la Fabrique. Au cours des années, cette petite structure va prendre de l'ampleur, intéresser des partenaires étrangers, produire des séries et courts métrages pour la télévision. Il réalise son premier long métrage en 1984, *Gwen, le livre de sable*.

En 2004, c'est Anik Le Ray, scénariste de *L'Île de Black Môr* (J.F. Laguionie, 2003) qui, partant d'une histoire entre un peintre et son modèle, commence à dérouler d'autres idées en donnant naissance aux Toupins, Pafinis et Reufs. Une fois le scénario terminé, Laguionie s'attelle à la tâche de donner figure, silhouette aux personnages. Il réalise une succession de petits croquis sur de grands carnets – Cela représente plus de 2000 dessins, un par plan – puis il les photographie, les monte à l'aide d'un logiciel et obtient la durée de chaque plan dans le film. Cette maquette, essentielle pour sceller la bonne entente entre le réalisateur et le producteur, est appelée "animatique". « 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. Enfin, si le financement du film est réuni, on entre en production (enregistrement des voix, modélisation numérique des personnages, animation, fabrication des décors, etc...). »¹

Le Tableau est un savant mélange de 3D et de 2D : les décors sont en deux dimensions 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 deux dimensions comme le trait d'encre colorisé.

SYNOPSIS

Trois types de personnages vivent dans un tableau inachevé composé d'un château, d'un jardin luxuriant et d'une forêt maudite. Il s'agit des Toupins se considérant comme des êtres supérieurs car ils sont entièrement peints, des Pafinis à qui il manque quelques touches de couleurs, et les Reufs restés à l'état d'ébauches, véritables rebuts de cette société. Suite à la prise de pouvoir des Toupins qui veulent imposer leur suprématie et asservir ceux qui leur semblent différents, un groupe composé d'un Toupin révolté, d'une Pafini et d'un Reuf décide de retrouver le peintre pour lui demander de terminer son œuvre afin de ramener la paix et l'harmonie...

1) <http://www.letableau-lefilm.fr/enseignants:animation>

À VOUS DE CHERCHER DANS LA SÉQUENCE

Sur les photogrammes de la séquence reproduite ci-contre:

1. Rappelez pourquoi les pafinis et les reufs marchent en silence. Où se dirigent-ils ?
2. Quel plan met Gom et Plume en évidence ?
3. Quels changements physiques constatez-vous chez ces deux personnages ?
4. Comment la caméra insiste-t-elle sur ces métamorphoses et la surprise des pafinis ?
5. À votre avis, pourquoi Plume prend-t-il l'initiative du discours sur la liberté de se peindre, malgré l'interdiction de Ramo ?
6. Comment la caméra montre-t-elle la leçon de peinture ?
7. Quel rôle jouent la musique, les plans et les couleurs dans la bataille qui suit la leçon ?

Le Tableau



1b



2a



2b



3a



8



11



12



13a



13b



15b



18



19



20



21



22



29



32b



33



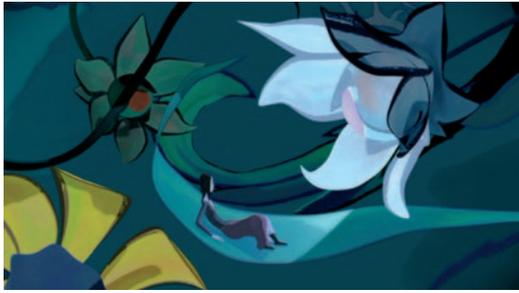
34



37



39



MISE EN SCÈNE

D'un décor à l'autre : lumineuse théâtralité

Les personnages du film traversent plusieurs tableaux. Chacun de ces tableaux a un décor de style graphique différent qui est le support de l'histoire et de la mise en scène. Par exemple, aux courbes du Tableau initial répondent les lignes droites et obliques du tableau de la scène militaire. De même, la lumière est couleur, ses contrastes sont symboliques des différences sociales : le château des Toupins aux hautes fenêtres est lumineux grâce au jaune et s'oppose aux huttes des Pafinis plongées dans l'obscurité. Ce culte de la lumière exprime également l'opposition entre la vie et la mort : la crainte des personnages est d'être passés au noir. L'atelier abandonné du peintre est sombre et donc inquiétant alors que le tableau du carnaval de Venise est baigné par le jaune.

AUTOUR DU FILM

Les Genres picturaux

La peinture a ses genres qui définissent le thème représenté. Ces genres ont été hiérarchisés par l'Académie fondée au XVII^e siècle : la peinture allégorique et religieuse, la peinture d'histoire, le portrait, le paysage, la nature morte, la scène de genre (ou scène de la vie quotidienne). Le XIX^e siècle verra l'apogée de ces catégories imposées et sa fin, les peintres vont subvertir les genres pour travailler leur vision du monde. Le « tableau », nom générique qui donne son titre au film, relève du paysage. Ce genre devient l'expression majeure de la modernité en peinture (cf. les impressionnistes). La peinture de bataille relève de la scène historique. Ce genre très ancien raconte les victoires et autres faits d'armes. Souvent de dimensions exceptionnelles, ces œuvres devaient glorifier le souverain. La nudité de Garance entremêle le portrait et le nu. Il ne s'agit pas de raconter une histoire, mais de toucher juste la psychologie du sujet représenté. L'autoportrait dit comment le peintre lui-même s'appréhende : en train de peindre, ou face au spectateur.

Pigments et couleurs

il existe deux types de couleurs : les **couleurs-lumière**, celles du spectre solaire, de l'image télévisuelle qui se composent d'un rouge orangé, d'un vert, d'un bleu violet et les **couleurs-pigment**, celles utilisées par les artistes : les peintures à l'huile, les gouaches, les pastels dont les pigments sont d'origine soit géologique (oxyde de fer, manganèse, cuivre, zinc de cadmium...), organique (végétale et animale) ou synthétique. Jusqu'au milieu du XIX^e siècle et l'invention du tube de peinture, les artistes étaient considérés comme des artisans, ils devaient maîtriser l'art du broyage des pigments pour la préparation des peintures à l'huile et la préparation des supports. La gamme colorée des premiers peintres à l'huile était peu étendue ce qui n'était pas un handicap car toutes les couleurs de la nature sont accessibles par le mélange des trois couleurs primaires : le bleu cyan, le jaune, le magenta plus le blanc et le noir.

À VOUS DE CHERCHER SUR L'AFFICHE

1. Combien de parties composent cette affiche ?
2. Étudiez la chute de Lola : cadrage, couleurs, lumière, mouvement. Pourquoi attire-t-elle tout de suite l'attention ?
3. Quel univers du film nous rappelle le fond sombre ?
4. Pourquoi les noms du réalisateur et de la scénariste sont-ils colorés en jaune ?
5. En quoi les quatre vignettes du bas font-elles contrepoint au tableau de la chute ?
6. Décrivez chacun des personnages : attitudes, couleurs, expressions...
7. Montrez en quoi leur ordre d'apparition correspond à un moment particulier de l'histoire.
8. Quel est l'élément de l'affiche qui évoque le plus le rêve ?

Plus d'infos, de vidéos sur :
www.site-image.eu

