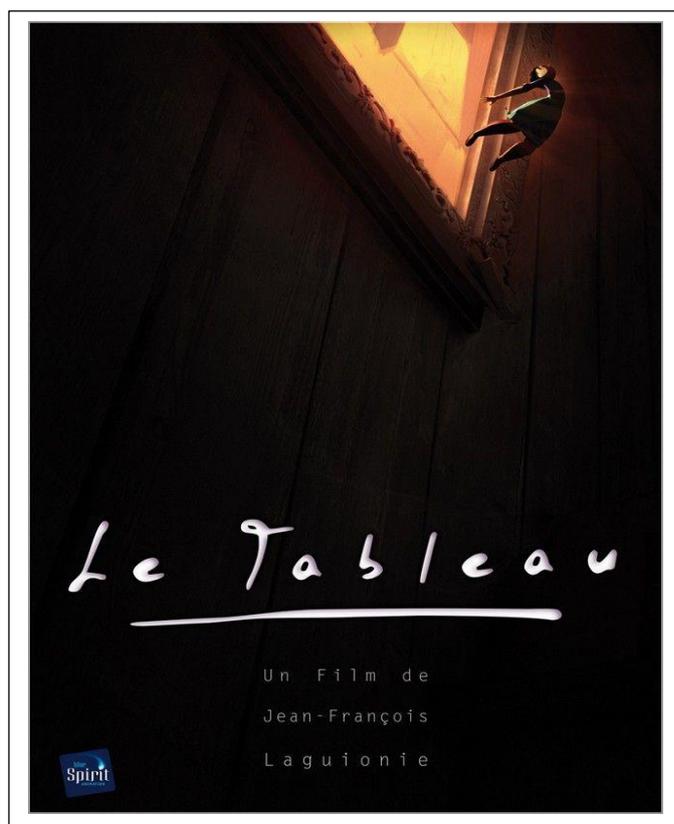


ECOLE ET CINEMA

LE TABLEAU



DOSSIER PEDAGOGIQUE

Aurélie Lange – CPD éducation artistique et culturelle




**ACADÉMIE
DE NORMANDIE**
*Liberté
Égalité
Fraternité*

Direction des services départementaux
de l'éducation nationale
de la Seine-Maritime

Quelques pistes pour aborder le film avec les élèves

A propos du film

Synopsis

Ressources utiles

Avant la projection / l'anticipation

Le titre du film

L'affiche du film

L'interview du réalisateur dans son atelier

Le champ lexical

Le jeu de la cible des références culturelles

Après la projection / l'interprétation

Des situations de réception

Mettre des mots sur le ressenti, le vocabulaire des émotions et des sentiments

Raconter le film

Des situations d'apprentissage

Qui ?

Où ?

Comment ?

Atelier de pratique : Grand / Petit

Carte mentale

Pour aller plus loin

Le débat philosophique sur le thème : le jugement d'autrui, la moquerie

Et si on sortait du cadre : Sortir de son cadre

Sitographie

Contenu du dossier pédagogique



A propos du film

Genre : Film d'animation

Durée : 1 h 16

Sortie en France : 23 novembre 2011

Réalisateur : Jean-François Laguionie

Scénario original : Anik Le Ray

Producteurs : Armelle Glorennec, Eric Jacquot

Musique originale : Pascal Le Pennec

Synopsis

Trois types de personnages vivent dans un tableau inachevé, les Toupins, les Pafinis et les Reufs. S'estimant supérieurs, les Toupins prennent le pouvoir, chassent les Pafinis et asservissent les Reufs. Persuadés que seul le peintre peut ramener l'harmonie en finissant le tableau, Ramo, Lola et Plume partent à sa recherche.

Liens utiles :

Le site Normandie Images qui propose des pistes pour exploiter le film

<https://www.normandieimages.fr/education/les-dispositifs-scolaires>

Fiche interactive de Benoît Carlus sur le film Le tableau

<https://www.normandieimages.fr/education/les-dispositifs-scolaires/36-college-au-cinema-calvados/programmation-2019-2020-college-au-cinema-calvados/212-le-tableau-laguionie-le-createur>

La Plate-forme Nanouk qui regroupe des extraits du film

www.nanouk-ec.com



Avant la projection/ l'anticipation

Objectifs :

- Anticiper la projection avec l'analyse du titre, de l'affiche, de l'illustration, de la bande annonce pour connaître le sujet du film ou en prédire le contenu, porter une attention particulière aux éléments qui entourent le film.
- Construire un « horizon d'attente » : en présentant des personnages, des images, en formulant des hypothèses.
- Construire un « univers de référence », en mobilisant les connaissances par l'évocation du vécu, des films déjà vus.

Le titre du film

Quoi ?

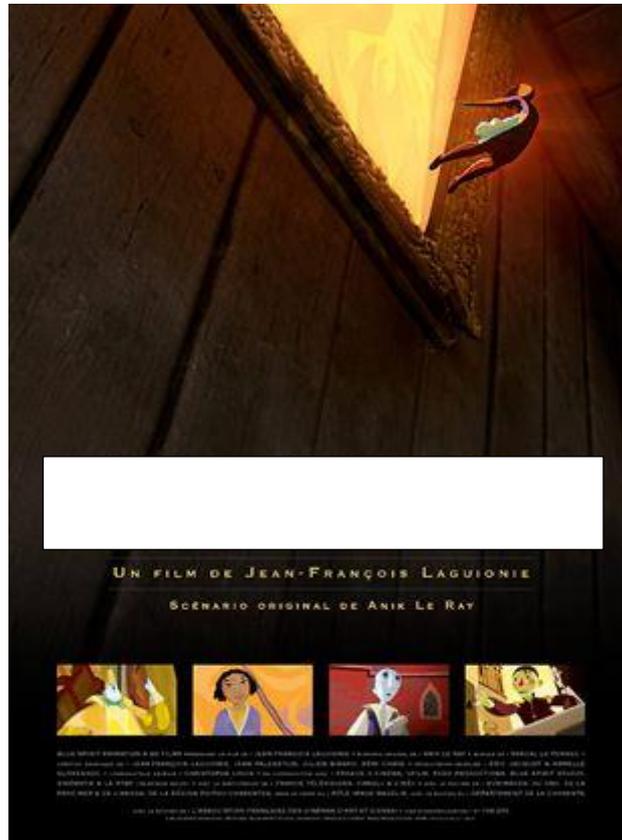
Apprendre aux élèves grâce à l'analyse du titre à se servir d'indices textuels afin de connaître le sujet du film.

Pourquoi ?

Pour leur donner des outils afin qu'ils puissent faire des prédictions.

Comment ?

Exemples de questions à poser aux élèves pour stimuler la réflexion : Quel titre pourrait-on donner à ce film ? Pourquoi ?



Exemples d'activités à proposer :

Montrer l'affiche en cachant le titre dans un premier temps, répartir les élèves en groupe et leur demander de trouver un titre au film. Recueillir dans un premier temps les hypothèses des élèves qui seront validées ou invalidées avec la découverte du titre. Prédiction à partir des illustrations. Comparer les réponses des différents groupes. Emettre collectivement des hypothèses en appui sur les titres inventés : Pourquoi la chute ?

L'affiche du film

Quoi ?

Apprendre aux élèves grâce à l'observation de l'affiche à se servir d'indices visuels afin de connaître le sujet du film ou d'en prédire le contenu.

Pourquoi ?

Pour activer leurs connaissances quant au contenu et au genre du film et pour leur donner les outils nécessaires pour qu'ils puissent faire des prédictions, qu'ils questionneront en cours du visionnage du film, les prédictions augmentent la motivation et l'engagement du spectateur, ce qui améliore la compréhension.

Comment ?

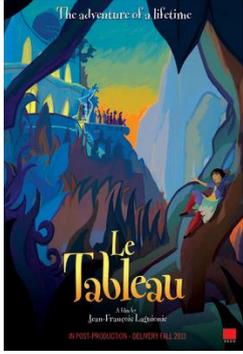
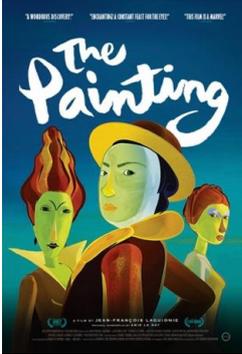
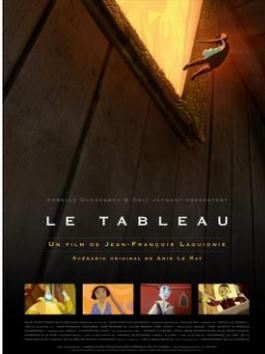
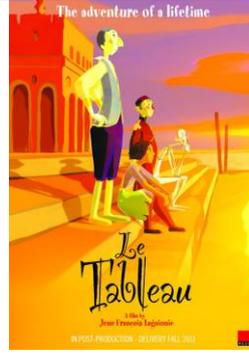
Exemples de questions à poser aux élèves pour stimuler la réflexion : Quels détails attirent ton attention lorsque tu regardes cette affiche ? Pourquoi ? Penses-tu que tu peux tirer profit de ces indices ? Quelles informations ces indices te révèlent-ils sur le sujet ou le contenu du film ? D'après les éléments qui entourent l'affiche, de quoi celui-ci traitera-t-il ?

Exemples d'activités à proposer :

Décrire l'affiche

- Quel effet le titre du film a-t-il par rapport à la chute du personnage ? Connaissez-vous d'autres personnages qui volent ou qui effectuent des sauts qui les plongent dans un autre univers ?

- Décrire les quatre affiches, faire la liste des éléments que l'on trouve, indiquer où se trouvent les personnages, indiquer combien il y a de personnages et ce qu'ils font, comment ils sont habillés, dire quelles relations il y a entre les personnages, repérer le texte... L'affiche nous indique que c'est un dessin d'animation : les éléments présents sur les affiches sont dessinés et colorés.

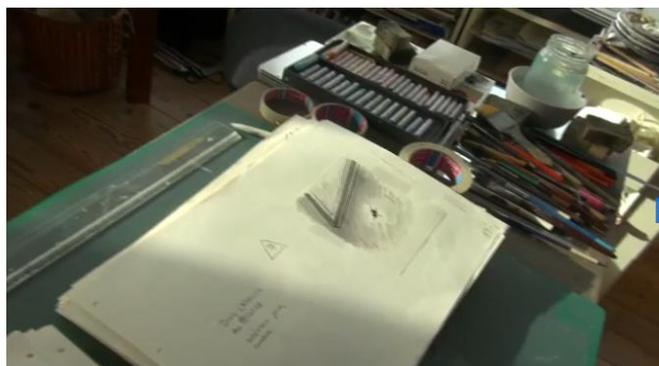
<p>Comparer les affiches du film</p> <p><i>Le Tableau</i></p>				
<p>L'illustration : premier-plan et arrière-plan</p>				
<p>Les personnages</p>				
<p>Les lieux</p>				
<p>Que suggère l'image ?</p>				

L'interview du réalisateur dans son atelier

<https://transmettrelecinema.com/ressources-et-partenaires/boite-a-outils-virtuelle-le-tableau-de-j-f-laguionie/>

Proposer aux élèves à la suite des questionnements autour du titre et de l'affiche de regarder cette [interview](#) de Jean-François Laguionie et Anik Le Ray pour aider les élèves à entrer dans l'univers du film animé.

« Dans l'animation les comédiens n'existent pas, il faut les créer, les dessiner, de façon à ce qu'ils se mettent à bouger, c'est-à-dire qu'ils commencent à avoir une âme... Animer ça veut dire donner une âme aux personnages » JF Laguionie



La table à dessin de Jean-François Laguionie dans son atelier

Le champ lexical

Quoi ?

Des mots pour aider à caractériser le film :

Des mots (adjectifs) pour aider à la compréhension des traits de caractère des personnages : moqueur, dédaigneux, facétieux, ironique, malicieux, narquois, goguenard, pince-sans-rire, solidaire, courageux, têtu, persévérant, irresponsable, responsable, tendre, généreux, protecteur, volontaire, réfléchi, débrouillard, curieux, honnêteté, dévoué, prétentieux, hautain, coquet, oisif, riche...

Des mots (noms) pour aider à comprendre l'histoire du film et les différentes catégories de personnages qui composent le tableau : les aristocrates, les réfugiés, les sans-abris, l'inégalité, la persécution, l'intolérance, la haine...

Pourquoi ?

La maîtrise d'un bagage lexical est capitale pour la compréhension du film mais aussi pour l'expression écrite et orale à la suite de l'exploitation ainsi que pour l'enrichissement de la culture des élèves.

Comment ?

Proposer une démarche favorisant les approches autour du film en appui sur le travail de Philippe Boisseau sur le vocabulaire et son enseignement

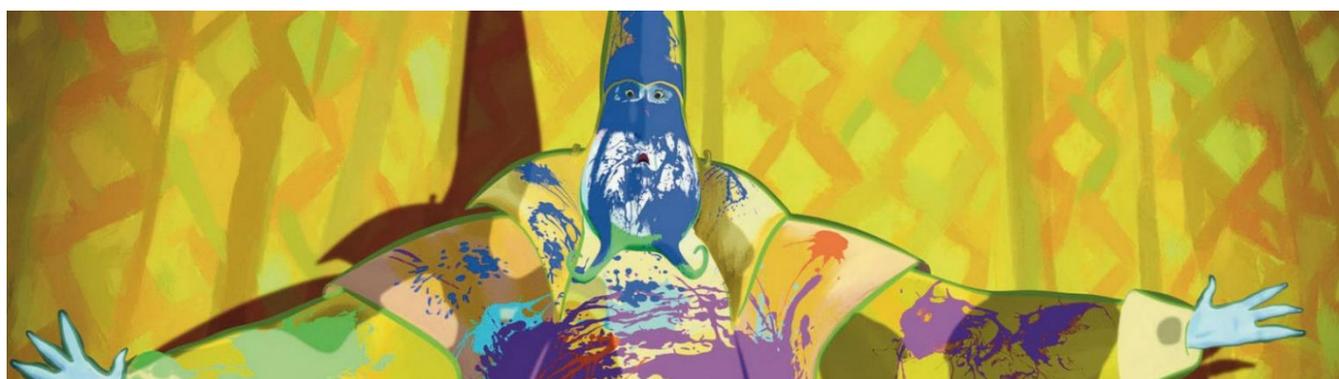
Exemples d'activités à proposer : Activités qui visent l'organisation du vocabulaire pour en faciliter la mobilisation et la mémorisation à long terme :

Jeux de catégorisation	
lieu	château, jardin, terrasse, salle, chambre, forêt, atelier, prison...
peinture	tableau, portrait, autoportrait, croquis, dessin, photo, aquarelle....
transport	gondole, barque, bateau, radeau, paquebot, voilier...
couleur	orangé, ocre de rouge, outremer, jaune indien, de l'indigo, du vermillon, du Véronèse...
métier	peintre, artiste, danseur, chanteur, auteur, comédien...

-L'idée est d'organiser l'acquisition du vocabulaire pour augmenter progressivement le nombre de mots en utilisant des activités pédagogiques variées pour faciliter la compréhension du film ensuite.

-Mettre en œuvre une démarche qui ancre les mots dans le vécu des enfants par des activités de verbalisation pour les aider à raconter ensuite des séquences du film avec l'emploi de termes de plus en plus complexes.

- Créer une boîte « mémoire des mots » qui permet de stocker les images des mots appris et de les réviser, réactiver des séances de vocabulaire régulièrement dans la classe pour faciliter la mémorisation des mots.



Le jeu de la cible des références culturelles

Quoi ?

Le film est parcouru tout du long de références artistiques et culturelles, Anik le Ray a écrit un scénario intimement lié à l'histoire de la peinture. Elle donne quelques éléments sur l'apparence physique du peintre, personnage entouré de mystère, objet de la quête des héros du film. Il se manifeste d'abord sous la forme d'un autoportrait : il est alors un homme d'une cinquantaine d'années, portant une barbe sombre, « *vêtu d'une blouse entrouverte sur un gilet de velours, une chemise grise et une lavallière à pois* ». Lors de la rencontre finale entre Lola et le peintre, il est devenu un vieil homme avec une barbe blanche et « *des sourcils touffus qui n'ont pas blanchi* »

Pourquoi ?

Ces références risquent d'échapper au regard des élèves si on ne prend pas le temps de les présenter avant la séance et d'attirer leur attention dessus.

Comment ?

En menant un travail autour des genres picturaux avant la projection afin d'imprégner les élèves et de les plonger dans un bain culturel.

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 XVIème siècle et en vigueur jusqu'à celle du XIXème 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.

Exemples d'activités à proposer : LE JEU DE LA CIBLE DES RÉFÉRENCES CULTURELLES

Organiser un jeu dans la classe autour des œuvres référencées dans le tableau ci-dessous.

1 - Proposer aux élèves de choisir une œuvre à étudier en particulier parmi la liste des 6 genres picturaux : le portrait, l'autoportrait, la nature morte, la scène historique, le paysage, la scène de genre.

2 - Annoncer la règle du jeu : chaque groupe va faire une courte présentation de sa cible au reste de la classe, le jeu consistera à réussir à retrouver la cible dans le film au moment du visionnage et à raconter la séquence du film de retour en classe. Il faudra donc être très attentif au cours du film pour savoir ce qui fait penser à cette référence.

3 – Équilibrer les 6 groupes : mettre le même nombre d'élèves à travailler sur chaque œuvre, mettre à disposition des élèves des documents sur chaque œuvre cible afin d'en faire un exposé (une courte présentation à la classe à l'oral).

LE JEU DE LA CIBLE DES RÉFÉRENCES CULTURELLES	
Nom du genre pictural à étudier	Nom des élèves qui exposent la cible
1 – Le portrait : 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 XIXème siècle et l'invention de la photographie.	
2- L'autoportrait : 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	
3- La nature morte : Longtemps considérée 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).	
4- La scène historique : 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.	
5- Le paysage : 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.	
6- Le nu : genre artistique qui consiste à la représentation dans divers milieux artistiques (peinture, sculpture ou, plus récemment, cinéma et photographie) du corps humain nu. Il est envisagé comme un des classements académiques des œuvres d'art.	

LES DIFFÉRENTES ÉTAPES DE TRAVAIL POUR PRÉPARER L'EXPOSÉ (courte présentation de chaque œuvre)

Phase de lancement

Présentation des tâches, mettre à disposition de chaque groupe le matériel nécessaire pour présenter son œuvre qui définit le genre pictural : affiches, livres, sites internet...

1



La Femme aux yeux bleus Amedeo Modigliani 1918

2



Autoportrait au chevalet de Rembrandt 1660

3



La table de cuisine de Cézanne, 1888-1890

4



Napoléon sur le champ de bataille d'Eylau, A.J. Gros 1807-1808

5



Place Saint Marc à Venise de Francesco Guardi, 1775-1780

6



Odalisque avec magnolias d'Henri Matisse, 1923-1924

Phase de recherche en groupes : appropriation des supports (LIRE / ECRIRE)

- Description individuelle puis collective du support documentaire.
- Au besoin, visionnage de photos supplémentaires à mettre à disposition, via le vidéoprojecteur de la classe.

- Choix concerté de rédaction par dictée à l'adulte éventuellement d'un texte support pour la présentation orale de la référence cible.

Phase d'entraînement en groupes (DIRE)

- Appropriation des conduites orales : répartition des prises de parole dans le groupe, choix d'un panel adapté de vocabulaire descriptif et de formules syntaxiques.
- Vigilance posturale : articulation, débit, volume sonore.
- Appropriation et gestion des supports écrits destinés à étayer les prises de parole à suivre lors de la restitution orale.

Phase de restitution

- Prise en charge orale et en groupes de la présentation de la description de la référence culturelle cible.

Après la projection / l'interprétation

Des situations de réception

Mettre des mots sur le ressenti, le vocabulaire des émotions et des sentiments

Le cinéma est un lieu d'expériences intimes et sensibles, il est important de faire verbaliser les élèves pour qu'ils puissent livrer leurs émotions, leurs ressentis, leurs points de vue.

Comment ?

Par des questions comme : Qu'avez-vous vu ? Quels passages du film ont été perçus comme les plus forts ? Quels 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.

Pourquoi ?

Échanger autour des ressentis des élèves : une phase orale est nécessaire pour permettre aux enfants d'exprimer leurs émotions pour prendre de la distance par rapport à ce qu'ils viennent de voir (ce que l'on a aimé ou pas, ce qui a fait peur, ce qui a fait rire, ce qui a ému, ce qui a étonné...). Apprendre à repérer et mettre des mots sur les émotions traversées par les personnages pour mieux comprendre ses propres émotions.

Exemples de tâches à proposer

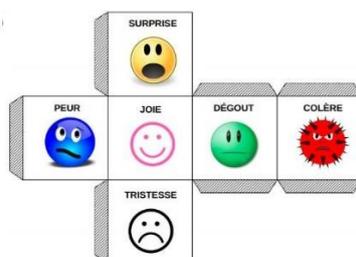
Demander aux élèves d'exprimer leurs émotions par un dessin légendé puis à l'oral demander d'étayer leur analyse et les jugements qu'ils portent sur le film.

Choisir une scène du film : chaque élève peut dessiner une scène qu'il a particulièrement aimée et écrire en quelques lignes ce qu'elle raconte pourquoi il l'a choisie et ce qu'il a ressenti.

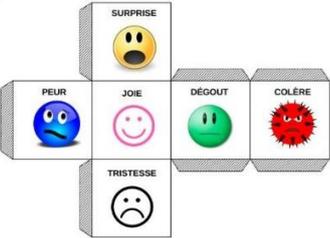
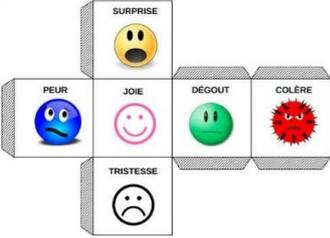
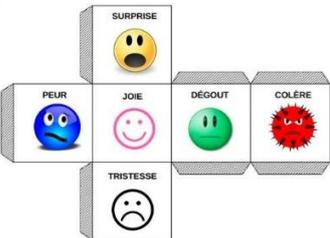
Proposer de débattre en groupe de ses goûts ou de son interprétation dans un dialogue constructif, ce qui conduit à accepter la contradiction, à faire preuve de diplomatie, à rechercher un consensus qui fasse la part de toutes les impressions ou de tous les points de vue.

Identifier les émotions des différents personnages et en particulier de Lola

Utiliser les six icônes pour nommer les émotions.



Objectif : En utilisant les photogrammes pour aider à se remémorer l'histoire du film, identifier ses propres émotions au moment de certaines scènes.

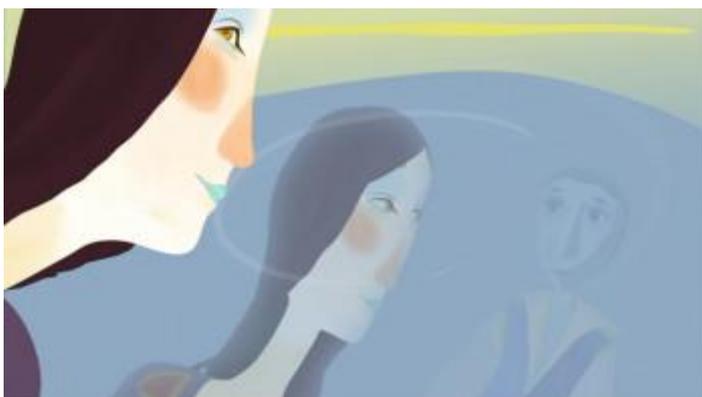
<p><i>Quelle émotion as-tu ressentie quand Lola bascule hors de son tableau ?</i></p>	<p><i>Quelle émotion as-tu ressentie quand, à l'invitation de Garance, Lola pénètre dans son tableau et que l'odalisque lui raconte alors ses amours avec le peintre ?</i></p>	<p><i>Quelle émotion as-tu ressentie quand une bande de Toupins capture les Pafinis et met le feu à leur abri ?</i></p>
		
		

Objectif : Faire exprimer les sentiments, les émotions

Poser sur la table le photogramme ci-dessous représentant une scène du film connue des élèves et dire : « Reconnaissez-vous ces personnages ? Que se passe-t-il à ce moment-là de l'histoire ? ».

Chacun s'exprime en répondant à la question : « Que ressent Claire ? Et pourquoi ? ».

Laisser l'élève s'exprimer et solliciter les autres pour que chacun puisse donner son avis. Une fois l'émotion et sa cause identifiées, l'enseignant anime une discussion en s'attachant à faire employer les mots de sens proche de la séance précédente.



Malgré les protestations du grand Chandelier, c'est le moment où tous les habitants du tableau fraternisent.

Ramo a préparé les couleurs pour finir Claire, elle lui demande de la terminer.

Imaginer ce que ressent Claire en découvrant son visage...

Raconter le film

Quoi ?

Faire des flashes-back par la description du film.

Pourquoi ?

Cela permet de construire un état des lieux collectif.

Comment ?

Interroger les élèves sur ce qu'ils ont vu. Les élèves prennent la parole pour partager leur perception, sollicitant l'attention des autres sur des éléments concrets qui leur auraient peut-être échappé. Ce nouveau regard collectif participe à l'appropriation du film par chacun en favorisant le langage. La situation collective d'investigation nécessite un partage des sens.

Raconter le film suppose de se faire comprendre par les autres, de formuler sa perception en recourant à l'usage d'un vocabulaire précis ainsi qu'à la structuration spatiale et temporelle pour maintenir l'attention de l'auditoire.

La description se fait dans l'ordre chronologique du film. Prendre appui sur les lieux (château, forêt, prison, Venise...) et les personnages dans leur environnement.

**-Numéroter les 6 photogrammes dans l'ordre chronologique des événements :**

N°	N°	N°
 <p>Devant la prison, des Toupins agressent Ramo, s'emparent de lui et le jettent dans la cellule de Claire.</p>	 <p>En pleine nuit, une bande de Toupins capture les Pafinis et met le feu à leur abri.</p>	 <p>Magenta et Plume se promènent dans la foule, ils sont suivis par la Mort qui semble s'intéresser particulièrement au sac de Plume.</p>
 <p>Le titre <i>Le Tableau</i> apparaît en silence puis une peinture se superpose au titre dans le cadre.</p>	 <p>Lola marche dans un grand paysage qui s'agrandit au rythme d'un travelling arrière, le cadre d'un tableau limite le paysage. Le paysage et Lola disparaissent du cadre laissant place à un écran noir.</p>	 <p>Lola attirée par l'espace infini, elle bascule hors de son tableau.</p>

Des situations d'apprentissage

Qui ?

Dans le film, identifier les personnages, leurs caractéristiques physiques et psychologiques, leurs émotions, leurs transformations au fil de l'histoire. Apprendre aux élèves à se faire un portrait général des personnages sous plusieurs angles.

Pourquoi ?

Comprendre les personnages est le moyen fondamental de comprendre l'histoire comme un tout. En effet, les motivations, les désirs, les pensées et les émotions des personnages forment le ciment de l'histoire.

Comment ?

Comprendre les trois catégories de personnages :

- Les Toupins habitent dans le château, ils représentent la caste des aristocrates.
- Les Pafinis dans une hutte au fin fond du jardin, ils représentent la caste des réfugiés.
- Les Reufs vivent eux aussi dans ce grand jardin mais n'ont pas d'habitation déterminée, ils représentent la caste des sans-abris.

Définition des trois catégories :

Ces trois catégories se veulent les **trois étapes de création picturale** :

Le peintre fait d'abord une **esquisse**, un **croquis du projet** (nous voyons des croquis du visage de Claire dans l'atelier) puis il commence à travailler ce croquis, **ajoute notamment des couleurs et finit le tableau qui est entièrement peint**.



Les Toupins

Ils sont habillés de façon prétentieuse, dans un style « haute couture ». Ils se considèrent supérieurs aux autres personnages du Tableau car ils ont été terminés par le peintre. Ils habitent au château et refusent que les Pafinis et encore moins les Reufs y montent. Ils sont riches, coquets et oisifs.

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'Égypte ancienne et peut également rappeler le pouvoir absolu des divinités sur terre.



Les Pafinis

Le Peintre ne les a pas terminés. 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, comme Ramo, se révoltent contre leur exclusion. Si le monde d'en haut est très éclairé, le monde des huttes est sombre.



Les Reufs

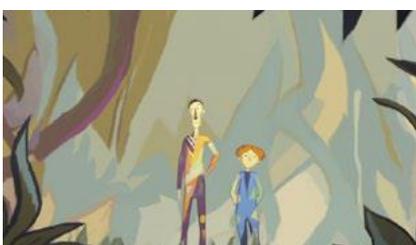
En anglais « Rough » signifie ébauche ou brouillon ; dans le langage banlieue « reuf » signifie frère. Ce sont des personnages fragiles, simplement esquissés. Comme ils sont inachevés, ils bégayent ou ne finissent pas leurs phrases. Quand les Toupins les attrapent, ils risquent leur vie. Ils vivent cachés dans la forêt pour ne pas être pourchassés par les Toupins.

D'autres personnages :

- Le Tambour Magenta : il a l'aspect d'un clown, il sort d'une scène militaire.
- Garance : la femme nue langoureusement allongée.
- Un Arlequin : habillée tout de bleu.
- L'autoportrait, celui du Peintre ...



Magenta



Plume et Gom

Relier les expressions employées au début du film par chaque groupe de personnages :



- Ce sont de simples croquis, des études en quelque sorte.
- Le jardin est assez grand, ils ont tout l'espace qu'ils veulent !
- Des gribouillis, de vraies ratures !
- Comment le peintre a-t-il pu laisser ce genre de choses ? Il aurait dû les effacer !



- Comment leur faire comprendre qu'ils n'ont pas à pénétrer dans le château ?

• Ils me dégoutent !

• Toutes ces couleurs sont formidables.

• Ils n'ont aucune fierté !

• Tout leur souri, ils se croient au paradis.

• Quelle saleté !

• Cette couleur vous sied à ravir très chère.



Où ?

Dans le film, dégager les lieux

Amener les élèves à cerner les lieux dans lesquels le film se déroule.

Pourquoi ?

Pour qu'ils arrivent à se représenter l'atmosphère et le contexte de l'histoire.

Comment ?

Exemples de questions à poser aux élèves pour stimuler la réflexion

Où l'histoire se déroule-t-elle ? Lister les différents lieux fréquentés par les personnages : le château, la forêt, Venise...

Débattre et argumenter, questionner les élèves puis construire un débat argumentatif, s'interroger en collectif : est-ce que la forêt est un lieu qui fait peur ou est-ce que c'est un lieu qui apaise ?



La forêt dans le film :

-Elle est un lieu qui peut faire peur car elle est inaccessible, il n'y a pas d'êtres vivants, il y fait noir. La forêt du film est inaccessible et interdite. Seule une rivière rouge emmène les personnages de l'autre côté. C'est un passage vers un autre monde. Son entrée est gardée par des fleurs, les « fleurs de mort », qui portent ce nom car elles dévorent les visiteurs.

-Elle est aussi un lieu initiatique. Ramo, Lola et Plume partent à la recherche du Peintre, ils doivent traverser la forêt pour aller au-delà. Personne ne l'avait jamais fait avant eux. Ils doivent affronter leur terreur pour montrer qu'ils vont y arriver. Ramo tente d'écarter les fleurs qui s'approchent de sa barque, il cherche à se défendre. Mais il remarque vite que les fleurs sont inoffensives. Claire traverse à pied la forêt. Attaquée par les fleurs, elle tente de s'enfuir mais une tige la capture. Cette plante a le pouvoir d'endormir et de faire rêver. Claire n'est pas en danger, elle plonge dans un profond sommeil.



Rédiger un texte où chacun raconte comment il voit sa forêt. Une forêt qui fait peur ou une forêt qui émerveille.

Comment ?

Exemples d'activités à proposer : Le jeu de la cible des références culturelles

- Objectif : Revenir sur le jeu de la cible préparé avant le visionnage, raconter le passage qui correspond dans le film et valider les réponses des élèves en collectif.

- Rappel en collectif de la règle du jeu : chaque groupe qui a présenté son exposé au reste de la classe doit réussir à retrouver la cible dans le film, il faut raconter la séquence du film qui correspond à la référence culturelle, le reste du groupe classe devra valider pour être certain du passage du film.

- De retour en classe juste après la projection : il s'agira donc pour chaque groupe de dire dans quel passage du film il a reconnu l'œuvre ciblée. Confronter avec l'ensemble du groupe classe pour valider ou non.

GROUPES	La référence culturelle CIBLE	Le passage dans le film correspondant
1	 <p>La Femme aux yeux bleus Amedeo Modigliani 1918</p>	
2	 <p>Autoportrait au chevalet de Rembrandt 1660</p>	
3	 <p>La table de cuisine de Cézanne, 1888-1890</p>	
4	 <p>Napoléon sur le champ de bataille d'Eylau, A.J. Gros 1807-1808</p>	
5	 <p>Place Saint Marc à Venise de Francesco Guardi, 1775-1780</p>	
6	 <p>Odalisque avec magnolias d'Henri Matisse, 1923-1924</p>	

ATELIER DE PRATIQUE / Grand-Petit par Eurydice Calmejeanne

A partir de la ressource passeurs d'images : <https://www.passeursdimages.fr/ateliers-de-pratique-cinematographique>



Se souvenir avec ces photogrammes du passage à la fin du film : Lola a rejoint seule l'atelier abandonné, une feuille morte lui indique le chemin pour en sortir. À l'extérieur, elle aperçoit au loin le peintre à son chevalet, elle se dirige vers lui. Le chien du peintre, Miro, signale sa présence. Le peintre la reconnaît. Elle lui apprend ce qui s'est passé, le peintre semble heureux de l'initiative de ses personnages.

**Quel contraste entre le peintre et Lola ?
Quel procédé le réalisateur a utilisé ?**

A partir de cette évocation, proposer aux élèves un atelier pratique autour de la thématique Grand/Petit



Objectifs :

- A travers différents procédés pour faire varier la taille d'un personnage, découvrir les notions de cadre, valeurs de plan, mouvement de caméra, plongée/contre-Plongée.
- Aborder le principe technique du cinéma : de la succession d'images au mouvement continu, découvrir les notions de cinéma d'animation ainsi que quelques trucages basiques du cinéma.
- A travers l'exemple des rapports de taille des personnages, aborder les principes de base du langage cinématographique.

Extraits de films

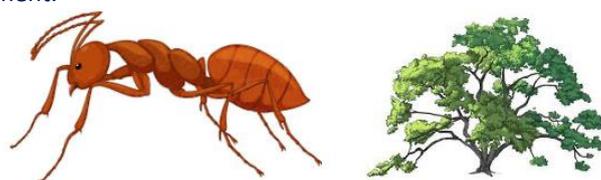
- *Le monde vivant* – Eugène Green, 2003, France
- *King-Kong* - Ernest B. Schoedsack, Merian C. Cooper, 1933, USA
- *La Planète Sauvage* – René Laloux, 1973, France, République Tchèque
- *Alice* – Jan Svankmeyer, 1988, République Tchèque
- *L'homme qui rétrécit* – Jack Arnold, 1957, USA

1 – CONTENU THEORIQUE ET VISIONNAGE D'EXTRAITS

- Jouer avec les dimensions : découverte de procédés techniques du cinéma pour jouer sur la taille des sujets filmés
- Grand/Petit : Pour raconter quoi ? : découverte des symboliques exprimées par cette thématique

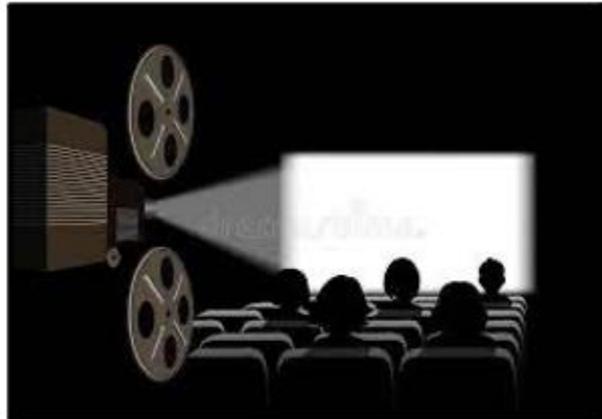
INTRODUCTION

Lorsqu'on « représente » un objet, en le dessinant, ou en le sculptant, il est très exceptionnel qu'on le représente à sa taille réelle. Par exemple, si on dessine un arbre sur un cahier, on le dessinera plus petit, à l'échelle de la feuille. Et si on veut dessiner une fourmi, on la dessinera plus grande qu'une vraie fourmi pour pouvoir en percevoir les détails que notre oeil ne pourrait pas voir sans agrandissement.



Au cinéma, c'est pareil, il est très rare que les objets et les personnages aient leur taille réelle. En fait, pour représenter un sujet, le cinéma le fait changer de taille deux fois.

D'abord, en le filmant, il produit une image miniature enregistrée sur un capteur numérique, puis grâce au projecteur cette image est ensuite agrandie sur l'écran de cinéma. Le cinéma agrandit les objets, décors, personnages à la mesure de la taille de l'écran. Plus l'écran est grand, plus ce qui a été filmé sera agrandi.



Un peu d'histoire : de la boîte à l'écran

Un peu avant que le cinéma ne soit inventé par les frères Lumière, l'inventeur américain Thomas Edison avait déjà réussi à réaliser des films très courts avec une caméra appelée Kinétograph. Les images étaient enregistrées sous la forme de centaines de photographies sur un long ruban de 35 millimètres de largeur. Les films réalisés étaient ensuite placés dans une grosse boîte en bois d'un mètre environ et on pouvait les regarder à travers une ouverture



Alors quand les frères Lumière ont réussi à projeter leurs films sur un grand écran, ce fut sensationnel ! La première projection publique payante eu lieu le 28 décembre 1895 à Paris. A l'aide d'un projecteur « le cinématographe », situé au fond de la salle, les petites images ont été projetées sur un écran géant. Les personnages devinrent immenses sur l'écran, devant les yeux ébahis des premiers spectateurs.

Par la suite les caméras se sont perfectionnées et les salles se sont équipées pour permettre des formats de plus en plus grands, afin d'immerger de plus en plus les spectateurs dans l'image.

JOUER AVEC LES DIMENSIONS

Depuis le début de l'histoire du cinéma, les réalisateurs ont profité de cette liberté donnée par le cinéma de jouer avec les dimensions réelles. Ils ont eu envie d'inventer de nouvelles mesures pour leurs personnages ou de leur faire changer de taille, envie de plonger les spectateurs dans l'infiniment petit ou l'infiniment grand.

Ainsi au fur et à mesure, ils ont expérimenté différentes techniques plus ou moins sophistiquées pour jouer avec la taille et les proportions des sujets qu'ils filmaient.

1 – Distance avec la caméra

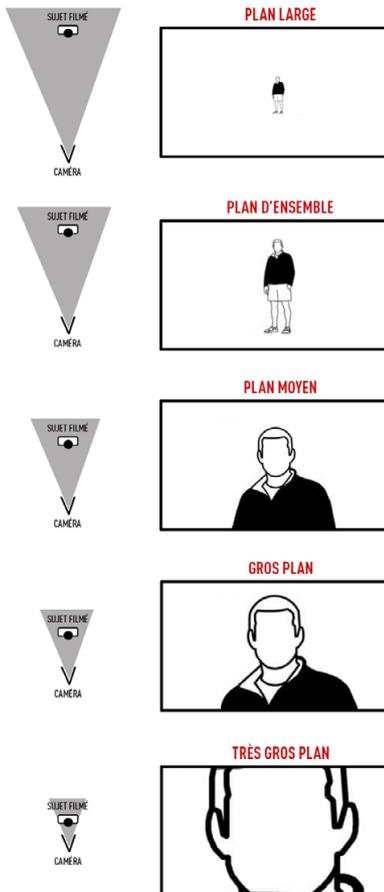
Plus un objet est loin de nous, plus il est petit. On peut jouer en plissant les yeux à déterminer la taille d'un objet en le plaçant entre notre pouce et notre index, et réaliser qu'un arbre immense tient entre nos deux doigts. Si on se rapproche de l'objet, on constatera qu'il faut écarter nos doigts pour le contenir et inversement, si nous nous en éloignons, il paraîtra encore plus petit.

C'est pareil au cinéma : la taille d'un objet varie en fonction de la distance entre lui et la caméra.

Ainsi, plus il sera proche de la caméra au moment du tournage, plus il occupera une grande place dans le cadre.

Les valeurs de plans

Ainsi, selon la distance choisie entre le sujet filmé et la caméra, on obtiendra des plans de différentes valeurs dans lesquels le sujet occupera une place plus ou moins grande.



Le plan large permet de montrer le paysage, l'espace dans lequel l'action se déroulera.

L'être humain sera donc quasi invisible, perdu dans le décor.

Le plan d'ensemble permet de situer les personnages dans leur environnement. Il est souvent utilisé comme plan de situation où l'on montre la maison, le bâtiment où habite le personnage.

Le plan moyen permet de mieux ressentir l'émotion du personnage tout en restant distant.

De plus, le plan moyen permet de garder l'environnement et donc le contexte dans lequel le personnage se situe.

Le gros plan permet de cadrer entièrement le visage d'un personnage. Le décor est très peu présent. Il est souvent utilisé lors de dialogues entre deux personnages, avec des champs / contre champs de mêmes valeurs.

Le très gros plan permet d'isoler un visage, un objet ou un détail. Le décor est totalement absent : on sort de l'espace de la scène.

Le sujet s'approche ou s'éloigne de la caméra

Pour grandir ou rétrécir dans le cadre, le sujet peut donc lui-même s'approcher ou s'éloigner de la caméra qui reste fixe. Si on filme le déplacement du personnage qui s'approche de la caméra, on peut donner l'illusion que le personnage grossit. En formant un cadre avec nos doigts et demandant à un camarade d'avancer vers nous, on voit bien que son visage occupe de plus en plus le cadre formé par nos doigts au fur et à mesure qu'il s'approche de nous.

Déjà au tout début de son histoire, le cinéma racontait des histoires extraordinaires en modifiant les dimensions des personnages.

Ainsi, en 1901, Georges Méliès, un réalisateur français, stupéfiait les spectateurs encore peu ou pas habitués au cinéma avec *L'Homme à la tête en Caoutchouc*. Avant de découvrir le cinéma, Georges Méliès était un magicien, un illusionniste. Lorsqu'il découvre le cinéma, il utilise cette formidable technique pour poursuivre son travail sur l'illusion.

Dans *L'Homme à la tête en Caoutchouc*, on voit un savant qui gonfle une petite tête posée sur un socle. La tête grossit, grossit jusqu'à occuper tout l'écran, et finit par exploser. Pour donner cette illusion de grossissement, Méliès a posé sa caméra dans un studio, s'est habillé tout en noir pour ne faire dépasser que sa tête, et s'est approché de plus en plus près de la caméra jusqu'à ce que sa tête occupe tout le cadre.



Pour placer cette tête sur le socle et dans le cadre, Méliès a utilisé un trucage : la technique de la surimpression, c'est à dire qu'il avait filmé séparément le décor avec le savant en laissant un cadre noir dans le cadre. Il a ensuite superposé les deux pellicules pour projeter une seule série d'images contenant le décor et la tête grossissant.

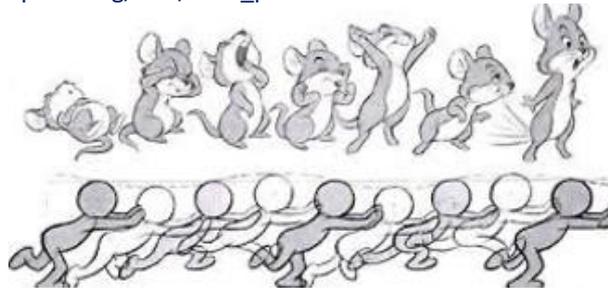
Le Cinéma d'animation

Le cinéma d'animation est souvent utilisé pour représenter l'infiniment petit, l'infiniment grand ou quand on veut faire changer de taille des personnages ou des objets. En effet, lorsqu'on dessine, modèle ou même lorsqu'on crée des images par ordinateur, on est libre de choisir les dimensions et les rapports de taille entre les personnages que l'on veut. On peut s'affranchir de la contrainte de la prise de vue réelle...

Pour réaliser un film d'animation, il faut travailler image par image. C'est ensuite en projetant le défilement rapide des images que l'on crée des images animées.

Cette transformation d'une succession d'images fixes en images animées se produit grâce à ce qu'on appelle la « persistance rétinienne » et à « l'effet phi ».

Pour en savoir plus : https://fr.wikipedia.org/wiki/Effet_phi



Il existe de nombreuses techniques d'animation, les plus connues sont :

- le dessin animé (Studio Disney, Hayao Miyazaki....) ;
- la technique du papier découpé (La Planète Sauvage – René Laloux, 1973)
- la pâte à modeler (ex : Wallace & Gromit série de courts et longs métrages créée par Nick Park ; Chicken Run (2000) Nick Park et Peter Lord) ;
- l'animation d'objets (ex : Alice – Jan Svankmajer, 1988, : Dans ce film, le réalisateur mélange des images de prises de vue réelles et de l'animation d'objet.)
- l'animation d'images de synthèses 2D ou 3D grâce à des ordinateurs (ex : Toy Story de John Lasseter, 1996 : un des tout premiers...)

2 – MISE EN PRATIQUE : Jouer avec les perspectives

Durée : 30 minutes (+30minutes à 1 heure de présentation théorique)

Matériel : Un appareil photo, téléphone ou tablette avec un écran pour chaque petit groupe.

Lieu : La cour de l'école ou n'importe quel lieu avec suffisamment de profondeur.

Objectif : Jouer avec les perspectives et la distance de la caméra pour faire grandir et rapetisser des personnages dans un cadre. Travailler la coopération entre le « metteur en scène » et ses acteurs.

2 exemples :



Les petits grands-parents d'Aurel ont grandi d'un coup !



Aurel a un tout petit frère sur la tête !

Cet atelier très simple et ludique a pour but de faire prendre conscience aux élèves des notions de cadres, et de perspective. Les élèves devront être divisés en petit groupe de 6.

Etape 1 : Préparation

- Expliquer le principe de la taille d'un sujet dans le plan en fonction de son éloignement de la caméra.
- Montrer aux élèves comment faire un cadre avec pouces et index. Leur demander d'observer dans ce cadre un camarade proche d'eux, puis un camarade éloigné. Leur faire prendre conscience de la distance.
- Proposer aux élèves de fermer un œil et d'essayer de « toucher » la tête d'un camarade éloigné en plaçant avec précision leur doigt sur celle-ci.

Etape 2 : Dans la cour

- 1 élève sera en charge du cadre, 1 autre élève de la mise en scène, les autres seront acteurs. L'opération pourra être répétée de façon à ce que chaque élève soit au moins une fois metteur en scène ou cadreur.
- L'élève en charge de la mise en scène devra proposer une disposition des 4 acteurs de façon à ce que certains soient plus près (et donc plus grands) et d'autres plus loin (et donc plus petits). En fonction de l'âge des enfants, la consigne pourra être de travailler sur 2, 3 ou même 4 distances différentes.
- Pour les plus à l'aise, on pourra leur demander de faire deux photos avec un personnage fixe dans le plan et d'autres dont la taille varierait d'une photo à l'autre, en se rapprochant ou s'éloignant de la caméra. (Cf Photo 1&2 – Aurel et ses grands-parents.)
- Il sera nécessaire de bien briefer les cadreurs et le metteur en scène sur l'importance de la patience, et de la nécessité de parler avec douceur aux acteurs. (C'est une des difficultés et non des moindres de l'exercice. Mais c'est une façon de toucher de près au travail nécessaire à la mise en scène de cinéma...)

Etape 3 : Restitution

Les photos obtenues seront projetées aux élèves. Ils partageront ensuite avec les autres les difficultés rencontrées, échangeront autour des impressions produites par les photos.



Carte mentale

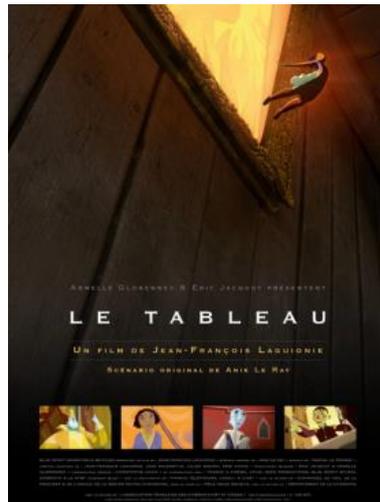
Réalisateur :
Jean-François
Laguionie

Personnages :
Lola
Ramo
Plume
Le Toupins
Les Pafinis
Les Reufs

Lieux :
Le château
La forêt
Venise

Comment :
Utilisation de
références
artistiques en
appui sur des
genres picturaux
variés.

Genre :
Film
d'animation



**D'après un
scénario
d'Anik Le Ray**

Thèmes :
Inégalité,
Intolérance
Persécution
Haine

**Un monde
divisé en trois
catégories :**
Les
aristocrates
Les réfugiés
Les sans-abris

**Des
sentiments
forts pour le
spectateur :**
Peur
Joie
Colère
Tendresse

Pour aller plus loin

Le débat philosophique sur le thème : le jugement d'autrui, la moquerie

En appui sur l'ouvrage : *Pourquoi et comment philosopher avec les enfants ? de la théorie à la pratique* - sous la direction d'Olivier Blond-Rzewuski Hatier

Une question philosophique est une question qui par définition est complexe. Il faut plusieurs séances pour permettre aux enfants de saisir de la problématique en réfléchissant, débattant, discutant.

Durée possible d'une séance : C1 – 10 à 30 mn, C2 et C3 20 à 60 mn

Déroulement possible d'une séance : Les élèves et l'enseignant sont idéalement assis en cercle, en U ou en carré dans un espace sans tables. Un élève peut être chargé de distribuer la parole pendant la discussion (avec un bâton de parole par exemple ou un micro pour réguler la discussion), le donneur de parole peut aussi désigner la personne en la nommant par son prénom, (exemple Banque de séquence didactique : <https://www.reseaucanope.fr/BSD/sequence.aspx?bloc=885639>) Selon la méthodologie retenue et l'âge des enfants, d'autres rôles peuvent être attribués : secrétaire (prend en note ce qui est dit), dessinateur (dessine ce qui se dit), synthétiseur et reformulateur...

Avant et durant la séance : ne pas hésiter à arrêter la discussion pour donner aux élèves 5 à 10 mn de réflexion individuelle ou de discussion en petits groupes de 4 (pour prendre le temps de réfléchir calmement à la question posée). Varier les modalités pendant la séance (petits groupes, individuel, moment d'oral, moment d'écrits...)

La construction des règles (à construire avec les élèves)

Exemple :

- Seuls les participants peuvent discuter
- Attendre que le donneur de parole donne la parole après avoir levé le doigt
- Respecter la parole des autres
- Etre sincère. Avoir le droit de se tromper...
- Rebondir sur les idées des autres, tout en restant sur la question donnée
- Ne pas répéter ce qui a déjà été dit
- Essayer de participer
- Le donneur de parole doit penser à donner la parole au reformulateur

Emergence du questionnement attendu (à visée philosophique) :

Il est possible d'amener les élèves dès la première séance à s'interroger sur ce qu'est une question à visée philosophique.

Exemple de déroulement

1 - Ouverture de la séance

« Nous allons réfléchir ensemble sur une grande question que les hommes se posent depuis toujours et se poseront toujours « qu'est-ce que l'obéissance ? », nous allons discuter, réfléchir ensemble sur cette question qui est essentielle pour vivre, grandir, devenir un être humain. En philosophie tout le monde peut exprimer sa pensée mais il doit la justifier, en donnant des exemples, des arguments, en répondant aux autres pour dire si vous êtes d'accord ou non avec les idées de vos camarades. » Rappel des règles de la discussion

2 - Découverte du support inducteur, faire émerger le thème : le jugement d'autrui, la moquerie

La consigne : produire des questions pour débattre et discuter de ce thème (une question est philosophique si elle est centrale, commune et contestable – Lipman, Sasseville)



Regarder ce photogramme du film et se souvenir du passage : Les Toupins sont réunis sur la terrasse, ils s'adonnent à leur jeu préféré : médire sur les Reufs.

Lancer la discussion entre les élèves et faire émerger les questions à visée philosophique (en choisir une par un choix collectif) par exemple : Etre jugé par les autres est-ce que ça compte ? Est-il important de porter des vêtements de marque ? Quelle différence fais-tu entre rire et se moquer ? Critiquer quelqu'un est-ce que cela signifie ne dire que du mal de lui ? Peut-on critiquer positivement ?...

3 - Débat /discussion entre élèves animé par l'enseignant

L'enseignant est garant de la rigueur des échanges et de leur caractère démocratique. Il prend des notes (les mots importants, les idées, les distinctions), il intervient plus ou moins pour relancer, synthétiser, provoquer... Les élèves peuvent aussi avoir des temps de réflexion individuelle ou par petits groupes pour se recentrer, écrire, trouver des idées nouvelles, synthétiser...

4 - Synthèse des débats par l'enseignante et les élèves

Intervention des secrétaires et des dessinateurs si ces rôles ont été attribués.

Les élèves peuvent disposer d'un dernier moment pour écrire (ou dessiner) dans leur cahier de philosophie les idées importantes, ce qu'ils ont retenu de la discussion.

Et si on sortait du cadre : Sortir de son cadre d'après la promenade pédagogique dans Nanouk

Dans *Le Tableau*, les auteurs utilisent un procédé appelé **métalepse narrative** par l'écrivain Gérard Genette. Il se définit par la transgression du pacte de la représentation : **certains personnages ne restent pas dans leur univers fictionnel d'origine.**

Ce jeu narratif prend deux formes dans le film :

- La première, appelée métalepse intérieure, se produit entre deux niveaux de l'histoire elle-même : **le monde des tableaux et le monde du peintre,**
- La seconde, métalepse extérieure, se produit entre : **le monde réel et le monde de ce qui est raconté.**

Ce brouillage des niveaux narratifs sollicite une participation accrue des spectateurs.

La métalepse narrative se retrouve dans de nombreux domaines artistiques (littérature, théâtre, BD, peinture, photographie, jeux vidéo, cinéma...), il est possible d'aider les élèves à se repérer dans ces jeux complexes en leur proposant des œuvres issues de ces domaines.

D'un espace fictif à l'autre, ou la métalepse intérieure

Les personnages-héros du *Tableau* sortent de leur monde pour explorer l'atelier du peintre qui les a créés. Ils pénètrent dans d'autres peintures laissées elles aussi à l'abandon... Leur voyage est une véritable aventure dans des espaces multiples que nous explorons à leur tour.

Le premier exemple de métalepse intérieure est une photographie issue d'une récente campagne publicitaire pour le château de Versailles. Sur de grandes affiches, on peut voir une jeune femme d'aujourd'hui face au tableau célèbre d'Élisabeth Vigée Le Brun (*Marie-Antoinette dit « à la rose »*, Élisabeth Vigée Le Brun, 1783). Elle respire le parfum de la fleur que semble lui tendre le portrait de Marie-Antoinette.



Paul Grimault utilise lui aussi une métalepse intérieure dans son magnifique long métrage *Le Roi et l'Oiseau*. Ses héros, la bergère et le ramoneur, sortent de leurs tableaux respectifs afin de pouvoir vivre leur amour dans un troisième univers fictionnel – celui du château.



Le Roi et l'Oiseau de Paul Grimault

Le roi de Takicardie est quant à lui tué par son propre portrait. L'amour comme la mort circule entre les différents niveaux de narration.

De l'espace fictif à l'espace réel, ou la métalepse extérieure

Dès les premières minutes du film, Lola interpelle les spectateurs. Elle nous guide dans notre première exploration du tableau par le regard (suppléé par les mouvements de caméra) et la voix. Elle fait tomber le quatrième mur (Au théâtre, le quatrième mur est l'espace virtuel qui sépare les acteurs des spectateurs. « *Imaginez sur le bord du théâtre un grand mur qui vous sépare du parterre ; jouez comme si la toile ne se levait pas.* » Denis Diderot, *Discours sur la poésie dramatique*, 1758), révélant ainsi l'acte énonciateur de la narration.

Le peintre espagnol Pere Borrell del Caso offre un chef-d'œuvre de métalepse extérieure avec le tableau *Échapper à la critique*, peint en 1874. Nous voyons le portrait d'un jeune garçon qui semble vouloir s'enfuir. Ses mains et son pied prennent appui sur le cadre peint pour tenter de rejoindre le monde réel. Le titre donne à penser qu'il fuit à la fois le travail du peintre qui l'a créé et l'appréciation des spectateurs, les laissant face à un cadre vide.



Echapper à la critique, Pere Borrell del Caso, 1874

Ce style de peinture, lié à l'art du trompe-l'œil, donne d'une part l'impression d'une œuvre en trois dimensions sur une surface plane, mais aussi, et surtout, l'illusion de la vie.

A la fin du film, Lola manifeste son désir de rejoindre dans le monde réel celui qui a créé le peintre. Désir évidemment impossible à réaliser dans un film (Voir la conclusion du Point de vue). La relation entre la créature et son créateur est ici inégale. Si le personnage est enfermé dans son monde fictionnel, l'auteur peut lui s'immiscer dans l'univers qu'il a créé et agir avec ses personnages. Pour ce faire, Jean-François Laguionie use d'un subterfuge, il se transforme en personnage, il joue le rôle du peintre et par extension celui du créateur.



Sitographie et bibliographie

Les éléments du film Le Tableau sur l'espace enseignant du site Nanouk

<https://nanouk-ec.com/enseignants/les-films/>

Sur eduscol le fichier sur le vocabulaire et son enseignement de Philippe Boisseau

https://cache.media.eduscol.education.fr/file/Dossier_vocabulaire/58/0/Philippe_Boisseau_111208_C_201580.pdf

Pourquoi et comment philosopher avec les enfants ? de la théorie à la pratique - sous la direction d'Olivier Blond-Rzewuski Hatier

Le dossier pédagogique réalisé par Bérengère Delbos – CPDAV de la Vienne

https://ww2.ac-poitiers.fr/dsden86-pedagogie/sites/dsden86-pedagogie/IMG/pdf/pistes_peda_le_tableau.pdf

Le dossier cinéfête réalisé par Carole Wrona

https://culturehumaniste.circo25.ac-besancon.fr/wp-content/uploads/sites/14/2019/05/EC_CINEFETE15_LeTableau.pdf

Le dossier pédagogique Kathia Nasillski, professeure responsable du Service Éducatif à Normandie Images

<https://www.normandieimages.fr/education/les-dispositifs-scolaires/57-college-au-cinema-seine-maritime-et-eure/programmation-2021-2022-college-au-cinema-seine-maritime-et-eure/210-le-tableau>

<https://acrobat.adobe.com/link/review?uri=urn%3Aaid%3A%3AUS%3Adfd91ead-ff2e-441b-8b1f-cdb44ce0ed10>

Atelier de pratique Passeurs d'images

<https://www.passeursdimages.fr/ateliers-de-pratique-cinematographique>

Banque de séquence didactique : Discussion à visée philosophique

<https://www.reseau-canope.fr/BSD/sequence.aspx?bloc=885639>

Banque de séquence didactique : Imaginer, concevoir et animer un débat réglé à partir d'un dilemme moral en cycle 2

<https://www.reseau-canope.fr/BSD/sequence.aspx?bloc=886167>

Grand/petit au cinéma, Nathalie Bourgeois, Actes Sud Junior

Gérard Genette « *Le passage [transgressif] d'un niveau narratif à un autre* », *Figures III*, coll. Poétique, Seuil, 1972