

# LE TABLEAU

## Dossier pédagogique du bureau Arts & Culture 68

### Résumé

Au début du film, Lola nous présente les personnages que l'on peut voir dans LE TABLEAU. Ils sont répartis en trois groupes : les Toupins, les Pafinis et les Reufs. Le paysage est constitué d'un château avec son jardin, on voit aussi un lac et une forêt.

Comme dans Roméo et Juliette, la distinction rigide entre les trois groupes de personnages est un obstacle qui crée des tensions entre les personnages et contrarie l'amour qui est né entre Ramo, un jeune Toupin, et Claire, une Pafinie. C'est le point de départ de la quête des personnages du tableau, qui vont devoir retrouver le peintre qui les a abandonnés afin qu'il termine son travail et que les habitants du tableau puissent cohabiter en paix.

### Généralités

**Réalisateur** : Jean-François Laguionie,

**Pays d'origine** : France

**Année** : 2011.

**Durée** : 1 heure 16 minutes

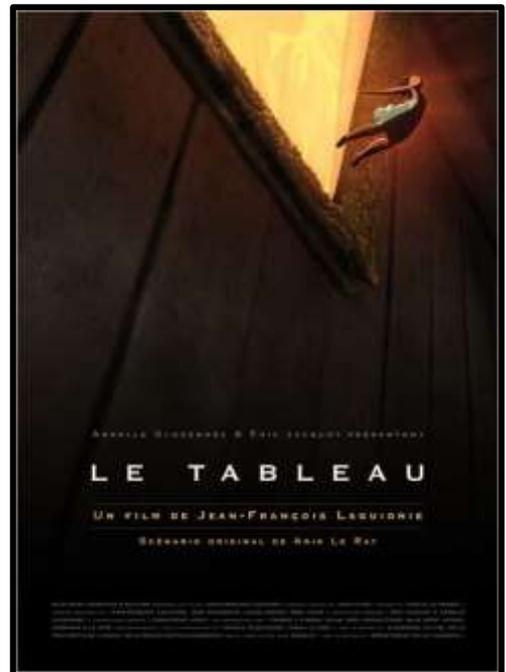
**Format** : film d'animation en couleur

**Scénario original et dialogues** : Anik Le Ray

**Musique** : Pascal Le Pennec

**Producteurs** : Armelle Glorennec et Éric Jacquot

**Studios** : Blue Spirit et Sinematik



### Avec les voix de :

Lola : *Jessica Monceau*

Plume : *Thierry Jahn*

Le peintre : *Jean-François Laguionie*

Le grand chandelier : *Jacques Roehrich*

Orange de Mars : *Magali Rosenzweig*

Ramo : *Adrien Larmande*

Gom : *Julien Bouanich*

Garance : *Céline Ronté*

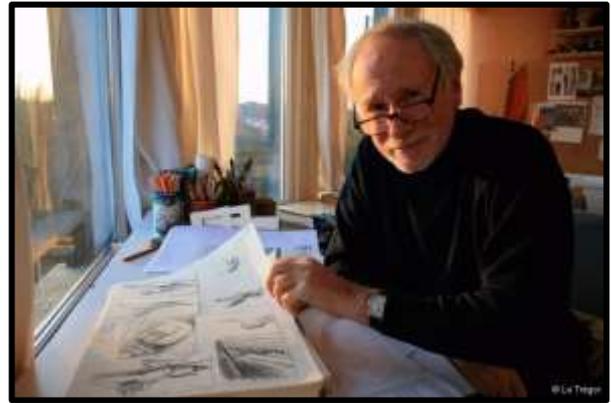
Magenta : *Thomas Sagols*

Monsieur Gris : *Jérémy Prévost*

# Le réalisateur : Jean-François Laguionie

Tout commence par la rencontre entre **Jean-François Laguionie** et **Paul Grimault**, le réalisateur du film d'animation « **Le Roi et l'Oiseau** », sur un scénario de **Jacques Prévert**, d'après le conte d'**Andersen** « **La Bergère et le Ramoneur** ».

Au sein du studio de Paul Grimault, Jean-François Laguionie réalise en 1964 son premier court-métrage en papier découpé : **La Demoiselle et le Violoncelliste**, qui obtient le grand prix du Festival international d'Annecy.



Après dix années passées auprès de Paul Grimault, Jean-François Laguionie fonde en 1979 son propre studio d'animation : LA FABRIQUE. Après l'échec de son premier long-métrage, **Gwen, ou le Livre de sable**, il se met au service d'autres projets, notamment « **Princes et Princesses** » de **Michel Ocelot**.

Il rencontre le succès avec le film suivant, **Le Château des singes**, pour lequel des chansons sont créées et des voix d'acteurs connus utilisées.

L'histoire du **Tableau** lui a été offerte par sa compagne, la scénariste **Anik Le Ray**. La technique de l'animation 3D a été imposée par les producteurs et utilisée par le studio Blue Spirit à Angoulême.

## Filmographie

- 1964 : La Demoiselle et le Violoncelliste (court-métrage d'animation)
- 1967 : L'Arche de Noé (court-métrage d'animation)
- 1969 : Une Bombe par hasard (court-métrage d'animation)
- 1970 : Plage privée (court-métrage en prise de vue réelle)
- 1971 : Hélène ou le Malentendu (court-métrage en prise de vue réelle)
- 1974 : Potr' et la Fille des eaux (court-métrage d'animation)
- 1975 : L'Acteur (court-métrage d'animation)
- 1976 : Le Masque du diable (court-métrage d'animation)
- 1978 : La Traversée de l'Atlantique à la rame (court-métrage d'animation)
- 1984 : Gwen, ou le Livre de sable (long-métrage d'animation)
- 1999 : Le Château des singes (long-métrage d'animation)
- 2004 : L'île de Black Mór (long-métrage d'animation)
- 2011 : Le Tableau (long-métrage en animation 3D et prises de vue réelles)
- 2016 : Louise en hiver (long-métrage d'animation en 2D et 3D)

# Bibliographie

1980 : La Vieille (recueil de nouvelles)

1981 : Les Puces de sable (recueil de nouvelles)

1981 : Image-image (recueil de nouvelles)

1999 : Le Château des singes (roman et album)

2004 : Pantin la pirouette (album jeunesse illustré par Isabelle Chatellard)

2004 : L'île de Black Mór (roman)

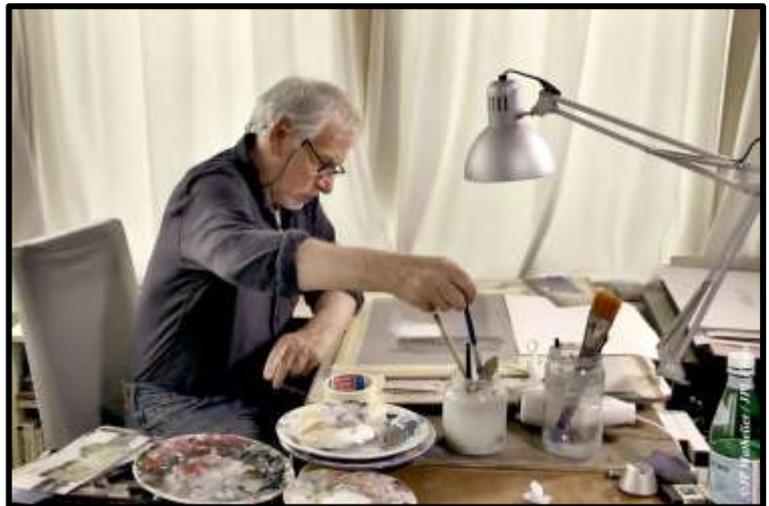
2005 : La Vie agitée des eaux dormantes (roman adulte)

2011 : Le Tableau (album)

## La fabrique d'un film : un long travail...

Tout part de l'envie de raconter une histoire, celle écrite par sa compagne Anik Le Ray.

A partir de là, Jean-François Laguionie crayonne seul ce qui deviendra les différents plans du film. Avec un appareil photo, il cadre ensuite chacun des dessins afin de mettre en place la chronologie de l'histoire et sa mise en scène, sans savoir quelle technique sera utilisée au final.



Vient ensuite, un premier travail sur le son et la musique, ce qu'on appelle la « temp track » (musique temporaire) Dans ce cas précis, ce sont des musiques de Prokofiev et de Poulenc qui ont été utilisées pour un premier montage, avant que la musique originale ne soit composée. Les premiers bruitages sont réalisés par Laguionie lui-même, ainsi qu'un travail en profondeur sur le dessin des personnages.

Ces premières étapes constituent les 3 premières années de la création du « Tableau » !

A partir de là, un « pilote » est réalisé afin de démarcher les producteurs et la finalisation peut débuter, autour d'une petite équipe d'animateurs chargés des personnages et des décors en animation 3D.

Le travail sur les voix et la musique intervient maintenant, ainsi que le compositing : textures, jeux d'ombres et de lumières... et l'intégration des images tournées en prise de vue réelle.

# Quelques mots du réalisateur sur son travail

## À propos de son travail en général...

*« Si je continue à faire des films d'animation, c'est que ça me permet de réunir plusieurs choses que j'aurais aimé approfondir : l'écriture d'abord, car je pars toujours d'un récit sous forme littéraire (...) le dessin ensuite : mon plus grand plaisir est de faire les croquis préparatoires (...) le théâtre enfin, pour la mise en scène et les éclairages. »*

## A propos du rôle de la couleur...

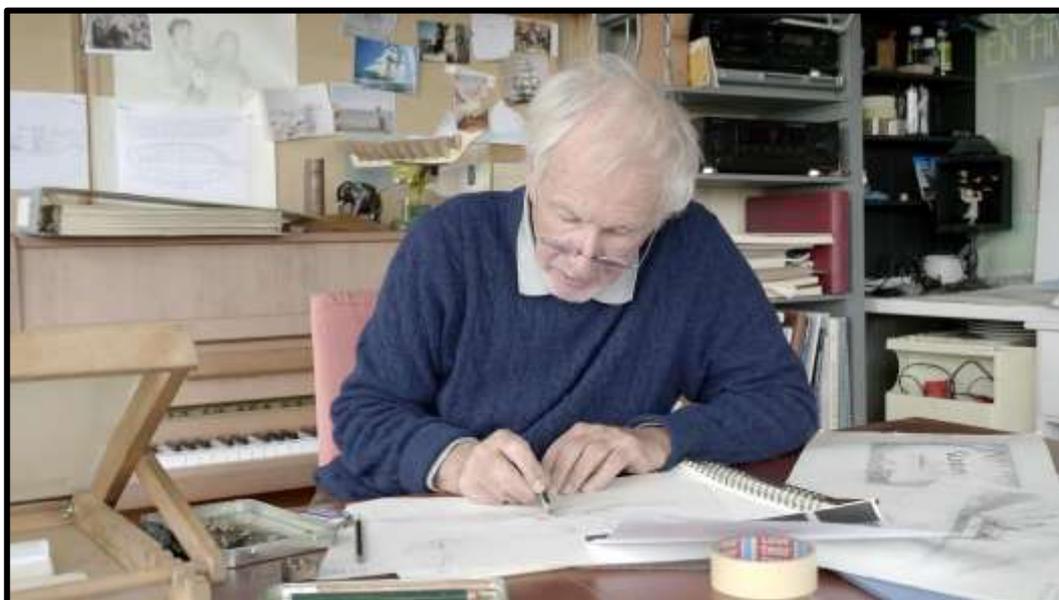
*« La couleur dans le film prend un rôle qui dépasse celui de la peinture, qui est un rôle cinématographique. Les décors sont plus en rapport avec les sentiments des personnages dans la séquence où ils se trouvent que par rapport à des peintres qui auraient influencé le peintre de notre histoire. »*

## Sur la musique...

*« Moi, si je mets de la musique sur une image, je suis heureux. C'est la musique qui va donner le sens à la scène finale, à l'image finale. Elle va lui donner un sens parce qu'elle ne parle que de sentiments... La musique, c'est de la vie en plus. »*

## Sur les différentes techniques utilisées...

*« Je n'avais jamais pensé à mélanger les genres. J'ai vu des mélanges dans d'autres films, et je trouvais cela un peu artificiel, tandis que là le scénario l'exige. C'était donc l'occasion de revenir à une vieille envie que j'ai eue plus jeune, de faire de la prise de vue réelle [...] et le producteur m'a emmené sur le chemin de la 3D en animation numérique. L'atelier du peintre, en numérique, est une séquence que je trouve très réussie, très réaliste, avec de la poussière, des toiles d'araignée... Tout a été numérisé, le moindre pinceau, le moindre crayon, le piano... Tout cela demande un grand travail de modélisation. »*



# D'AUTRES POINTS DE VUE SUR « LE TABLEAU »

## Éloge de l'inachevé...

*« Si cela était possible, je laisserais le tableau tel quel, tout en recommençant et en le poursuivant sur une autre toile, il n'y aurait jamais de tableau « achevé » mais seulement des états successifs d'une même peinture... Finir, exécuter, est-ce que ces mots n'ont pas double sens ? Terminer, c'est aussi achever, tuer, asséner le coup de grâce »*

Picasso

## La construction des personnages au cinéma

*« La fabrication des films a posé de façon totalement inédite dans l'histoire des arts le rapport entre la créature imaginaire (celle que le créateur, pour aller vite, a dans la tête), la créature réelle (ce que les peintres et les photographes appellent le modèle) et la créature inscrite dans l'œuvre (la figure, le personnage incarné dans le film) »*

Alain Bergala.

## La construction des personnages dans le cinéma d'animation

*« Dans le cinéma d'animation, une étape fait souvent défaut, celle de la créature réelle qui relie habituellement l'imaginaire du créateur au personnage du film, qui incarne physiquement le désir de l'auteur au moment du tournage. Si, dans le making-of du « Tableau », le nom de Paulette Goddard est associé aux croquis de Lola et celui de l'acteur Jean-Pierre Marielle aux dessins de Plume, ils ne sont que des images inspiratrices et non des êtres de chair. Les personnages du cinéma d'animation s'affranchissent de l'étape de la captation du réel, ils naissent d'un geste de graphiste, d'un objet manipulé ou d'un effet technique. Mais ils n'en sont pas moins perçus comme vivants et, qui plus est, dotés d'une âme. C'est la grande leçon retenue par Jean-François Laguionie de sa cohabitation de près de dix ans avec le réalisateur Paul Grimault : « animer, c'est donner une âme aux personnages ».*

Marielle Bernaudeau

L'autoportrait : Il était comment, ton ami ?

Plume : Il était... Comment dire ? Très gentil !

Garance : Peindre la gentillesse ! Comment allez-vous faire ?

Plume : Il était un peu rond... Oui, mais pas comme ça ! Sans mollesse...

Voilà ! C'est ça ! Délicat, sensible... Il était bien, quoi !

Extrait des dialogues du film

## Sur l'apparence physique des personnages dans « Le Tableau »

*« L'apparence physique des personnages est capitale dans Le Tableau puisqu'au départ, elle détermine leur rang social, organise leur société, conditionne leur devenir. Et comme on le lit dans l'échange entre Plume, Garance et l'autoportrait, elle dessine non seulement leur identité collective mais aussi, en partie, leur caractère. Le personnage n'est pas une enveloppe vide. Il a une structure, un squelette tant matériel que psychologique. »*

Marielle Bernaudeau

## Sur la gestuelle des personnages dans « Le Tableau »

*« Au-delà des traits physiques, Jean-François Laguionie accorde une grande importance à la gestuelle et au positionnement du corps. Par exemple, la scène du tabouret et des touches de piano permet de mettre en valeur la différence de poids entre Plume et ses compagnons de voyage. Tout artificiels qu'ils soient, les personnages sont soumis aux lois du monde réel. »*

Marielle Bernaudeau

## Sur la voix des personnages dans « Le Tableau »

*« La voix est aussi essentielle, elle apporte par le timbre et l'interprétation des acteurs un élément de réalité incomparable. Le port élégant de Ramo et son nez aquilin, aristocratique, s'associent à merveille avec son phrasé précieux, tout comme la bouille ronde de Magenta évoque, avec sa voix qui mue, la sortie de l'enfance. De même, le bégaiement de Gom et les phrases inachevées de Plume renvoient à l'apparence des Reufs, réduits à l'état d'ébauches. »*

Marielle Bernaudeau

*Lola : Vous savez, dans notre tableau, ils pensaient que vous les aviez abandonnés.  
Le peintre : Abandonnés, qu'est-ce que c'est que cette histoire ? Je ne les ai pas abandonnés, je leur ai donné l'essentiel. Un simple dessin est souvent bien plus beau qu'une peinture bien léchée.*

Extrait des dialogues du film

## Sur le face-à-face final de la créature et du créateur

*« Cette rencontre qui advient dans les toutes dernières minutes du film prend la forme d'une métalepse visuelle qui réunit le créateur (humain) et sa créature (animée) dans un espace commun. Si Lola garde son apparence et sa taille de personnage dessiné, elle n'en intègre pas moins un décor en prise de vue réelle et elle communique avec le peintre, personnage interprété par Jean-François Laguionie. Le réalisateur change lui aussi de monde et quitte un instant le réel pour entrer dans la fiction et endosser le rôle d'un personnage, d'abord en prêtant sa voix à l'autoportrait puis en incarnant le peintre. Il brouille à dessein notre perception de l'identité du peintre. »*

Marielle Bernaudeau

## De la métalepse narrative

Figure narrative qui consiste à effacer les frontières entre le récit, le narrateur, le lecteur ou le spectateur. C'est la manière par laquelle le récit de fiction peut enjambrer ses propres seuils, internes ou externes, en faisant le lien entre l'univers diégétique du récit et l'univers extradiégétique de l'auteur et/ou du lecteur.

Quand dans un conte, par exemple, un personnage dit à un autre personnage : « **Tu te crois dans un conte pour enfant ?** », il s'agit d'une métalepse narrative.

Quand, sur une scène de théâtre, un personnage dit à un autre : « **Tu ne trouves pas que l'auteur est devenu complètement fou ?** », il s'agit encore d'une métalepse narrative.

On trouve plusieurs métalepses narratives à différents moments du film

d'animation « **Le Roi et l'Oiseau** » de Paul Grimault (1980), sans parler de « **La Rose Pourpre du Caire** » de Woody Allen en 1985 !

*Lola : Voilà, vous venez de pénétrer dans le tableau. On pourrait croire que le temps s'est arrêté mais il n'en est rien. Chacun est à sa place et retient son souffle. (...) Eh oui, ici, chacun voit le monde à sa façon. Bon, je vous laisse car j'ai aussi un rôle à jouer dans cette histoire.*

Extrait des dialogues du film

*« Le regard caméra et le discours de Lola créent immédiatement une continuité entre l'espace fictif de la représentation et l'espace réel des spectateurs. Cette transgression des règles habituelles de la fiction n'est que la première de celles qui vont ponctuer le voyage de Lola à la recherche du peintre. Les termes employés ont leur importance. Lola ne va pas nous proposer un conte du passé mais une histoire en train de se produire dont elle est la protagoniste. Elle nous invite à vivre avec elle une fiction en temps réel ! »*

Marielle Bernaudeau

## D'AUTRES PISTES...

*Le peintre : Tu peux aller où tu veux, y a pas de barrière.*  
Extrait des dialogues du film

### Donald Trumbo

Le scénario, assez politique, qui évoque une société divisée en 3 ordres et les tensions sociales qui en résultent, est à rapprocher du programme d'histoire sur la société d'Ancien Régime ou du programme d'EMC dans les points qui définissent ce qu'est une société démocratique. Du point de vue plus cinématographique, on peut rappeler le destin du scénariste Donald Trumbo, victime du maccarthysme mais récompensé plus tard notamment pour le scénario de Spartacus de Stanley Kubrick.

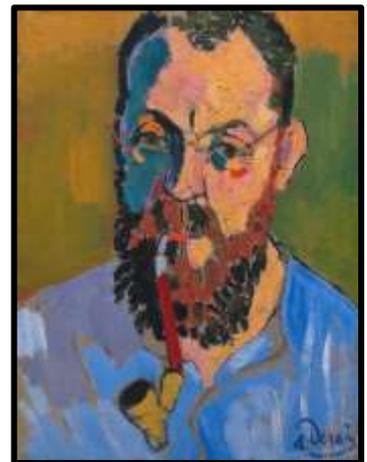
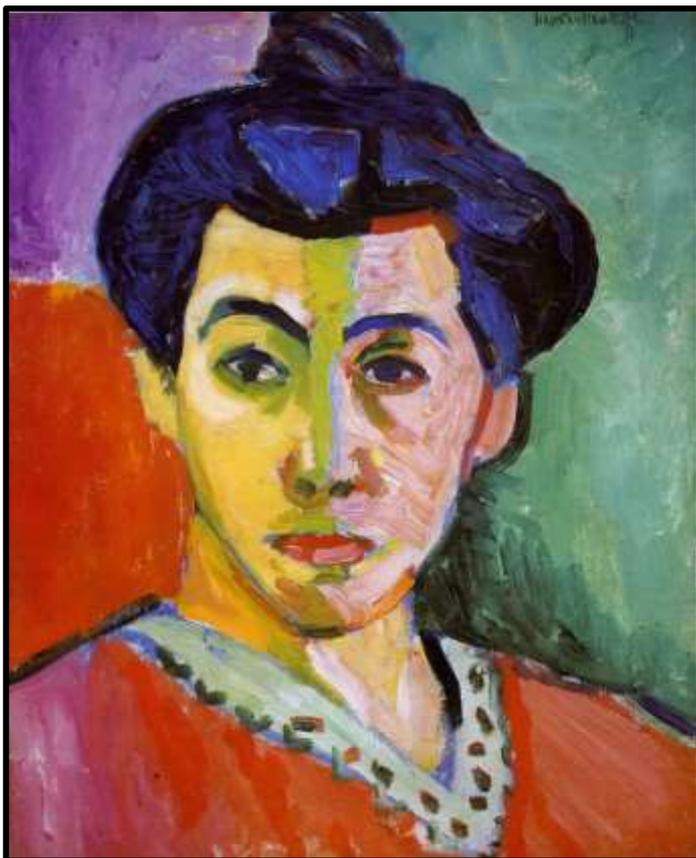
### Roméo et Juliette

Porté de nombreuses fois à l'écran mais aussi sur scène et mis en musique, le lien suivant renvoie à une playlist réunissant une version « jeune public » basé sur l'œuvre de Prokofiev, l'ouverture signée Tchaïkovski (que l'on peut entendre aussi dans le film « *Les Trois Mousquetaires* » avec Gene Kelly dans le rôle de d'Artagnan !), la version d'Hector Berlioz et enfin, celle de Charles Gounod.

<https://www.deezer.com/fr/playlist/13143621383>

### Fauve

Le style des personnages (notamment le traitement des visages et de la couleur) fait penser au mouvement « fauve » dans la peinture. Voici trois exemples signés Matisse, Derain et van Dongen qui semblent tout droit sortis du film !



## Une fable ?

Cette manière de transposer une thématique sociale dans le champ de la peinture est un procédé assez proche de celui utilisé par Jean de la Fontaine avec ses fables.

## Ramo ou Rameau ?

Dans le contexte artistique de ce long métrage, la référence au compositeur Jean-Philippe Rameau, musicien de la cour du roi Louis XIV, contemporain de Vivaldi et de Voltaire apparaît évidente, notamment quand on écoute la musique très orchestrale et classique de Pascal Le Penec. Pour écouter des œuvres de ce compositeur, il suffit de cliquer sur ce lien :

<https://www.deezer.com/fr/playlist/11137767484>

## Sean Connery

Le célèbre acteur écossais a servi de modèle au chef militaire du « tableau de la guerre », comme en témoigne cette photo tirée du film « *L'homme qui voulut être roi* » :



## Napoléon III

Magenta et Solférino sont deux personnages du film. Leurs noms renvoient directement aux batailles du Second Empire, dont il reste des traces concrètes dans le nom des boulevards parisiens.

## Débat

Le thème de l'identité est récurrent dans l'œuvre de Jean-François Laguioni et particulièrement dans « *le tableau* ». Un jeu peut servir d'amorce à un débat sur nos appartenances, nos conflits de fidélité. Les élèves sont invités à se placer au nord, au sud, à l'Est et à l'ouest de la salle. Au centre se déplacent les élèves qui se sentent concernés par le mot-clé donné par l'enseignant (ou un élève) : sport, Méditerranée, basket, soldat, violon, rouge... puis reviennent à leur place. A la fin tout le monde se place au centre puis se place de nouveau dans un point cardinal, toujours aussi librement. Les groupes auront sans doute évolué et les échanges informels pourront commencer !

## Orchestre

La partition de Pascal Le Pennec est tellement riche qu'un travail sur les instruments de l'orchestre peut être mené en lien direct avec le visionnage du film : le basson, la harpe, l'ensemble des cordes, des cuivres, des bois... tous répondent présent à l'appel, il y a même un accordéon et un banjo !

<https://filesender.renater.fr/?s=download&token=d06661bb-170c-4dc8-b23b-ca2ad36e10a4>

Pour ce qui est de la musique du film en lui-même, on peut de référer au document d'accompagnement « Le tableau et sa musique ».

## Musique diégétique

À l'écran, la musique est soit diégétique (on voit un orchestre à l'image, notamment lors de la fête au château ou à Venise) soit extradiégétique (elle est extérieure à l'image mais participe inconsciemment à la narration. Tout l'art du réalisateur étant de créer des ponts, d'abolir les frontières entre ces deux mondes ! C'est le cas quand les personnages passent sur le piano dans l'atelier du peintre.

## Garance

Autre référence, un des personnages s'appelle Garance, comme dans le film « Les enfants du paradis » de Marcel Carné, sur un scénario de Jacques Prévert.

D'ailleurs, je ne résiste pas au plaisir de citer cet extrait du film qui met en scène Arletty et un policier :

- Comment vous appelez-vous ?*
- *Je m'appelle Claire.*
- Claire comment ?*
- Claire comme de l'eau de roche.*



## Carnaval

La partie du film qui se déroule pendant le carnaval de Venise – au-delà du fait qu'elle fait penser à une scène du film « *Fantômas se déchaîne* » qui se passe à Rome – reprend une œuvre de Paganini du même nom.

<https://www.deezer.com/fr/album/8326674>

## Capture

Les scènes de captures sont nombreuses au cinéma et l'une d'elle se trouve dans « *Le Tableau* ». On peut mettre ce thème en réseau avec d'autres films. Voici un premier exemple tiré du film « *La planète des singes* », version 1968.

<https://ladigitale.dev/digiview/#/v/6235cad9cfbee>

Plus classiquement, on peut montrer la scène de capture d'animaux dans le film « *Hatary* » d'Howard Hawks sorti en 1962. La musique d'Henri Mancini « *Elephant walk* » est régulièrement jouée en concert.

<https://ladigitale.dev/digiview/#/v/6704cb8949453>

En 1966, dans le film « *La Poursuite Impitoyable* » d'Arthur Penn, on assiste à la même scène mais avec un évadé de prison, joué par Robert Redford.

<https://ladigitale.dev/digiview/#/v/6704ceb7786f8>

Tourné en 1932, en même temps et dans le même décor que « *King Kong* », « *Les Chasses du Comte Zaroff* » est centré sur ce sujet !

<https://ladigitale.dev/digiview/#/v/6704f2055b08d>

## Le Roi et l'Oiseau

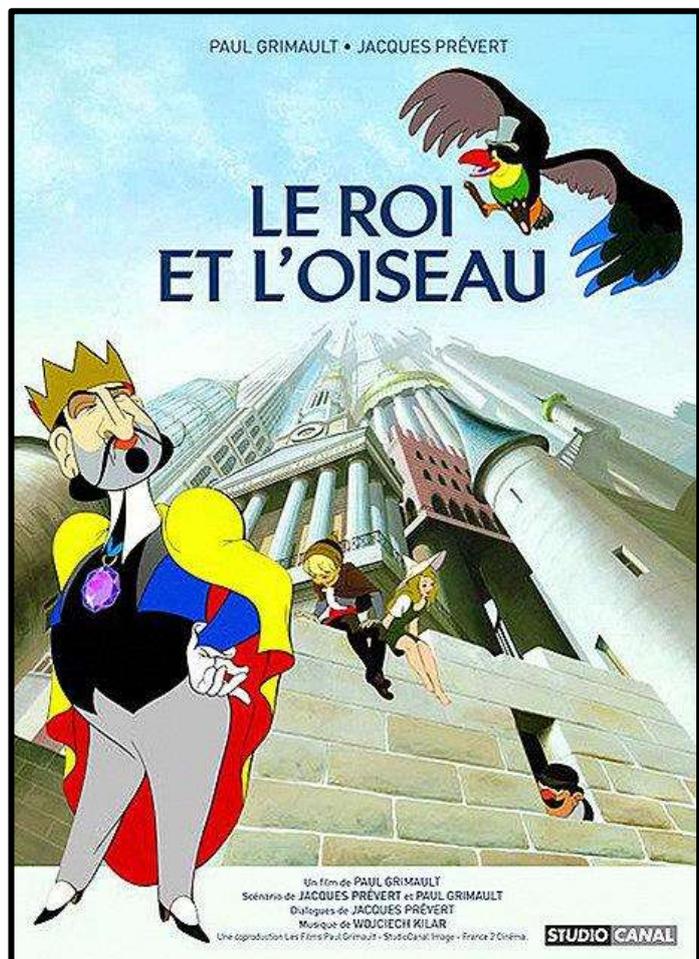
Jean-François Laguioni a débuté avec Paul Grimault, il est donc normal de trouver une certaine filiation entre le travail de ces deux créateurs. La division de la société en plusieurs classes est au cœur du scénario du film « *Le Roi et l'Oiseau* ». Plus métaphorique est la division des personnages du tableau mais cette métaphore est transparente.

Autre point commun, l'art est omniprésent dans les deux films, la peinture et la musique notamment.

## Poème symphonique

Le poème symphonique est un genre musical composé pour l'orchestre symphonique mais basé sur un sujet littéraire, philosophique, pictural ou descriptif.

C'est une œuvre à programme qui ressemble musicalement à une symphonie mais sans suivre son architecture en plusieurs mouvements.



Ce genre était très à la mode au XIX<sup>ème</sup> siècle jusqu'à la première guerre mondiale. Si **Berlioz** composait des « symphonies à programme », c'est **Liszt** qui en sera le principal pourvoyeur puisqu'il en composera treize ! Ce style sera repris également dans une logique plus nationaliste par **Sibelius** avec « *Finlandia* » en 1899, **Smetana** avec « *La Moldau* » en 1879 ou **Rimski-Korsakov** avec « *Shéhérazade* » en 1888. Mais on peut citer également **Moussorgski** avec « *Une nuit sur le Mont Chauve* » en 1886, **Rachmaninov** avec son « *Île des morts* » en 1909 et enfin **Enesco** avec « *Vox maris* » en 1954 pour la version finale de ce poème symphonique.

En France, c'est chez **Camille Saint-Saëns** qu'il faut chercher les références les plus nombreuses avec notamment « *La Danse Macabre* » en 1874.

Dans le film « *Le Tableau* », le poème symphonique qui semble le plus proche de la composition de **Pascal Le Pennec** est « *L'Apprenti Sorcier* » de **Paul Dukas**, composé en 1897, d'après un poème de **Goethe**.

Pour creuser un peu le sujet, on peut lire le livre de **Michel Chion**, « *Le poème symphonique et la musique à programme* » paru en 1993 aux éditions Fayard, dans la collection « Les chemins de la musique ».

## Le mélange des techniques

Depuis les débuts du cinématographe, les réalisateurs -à l'instar de **Georges Méliès**- ont mélangé les techniques afin d'obtenir à l'écran l'histoire qu'ils ont imaginé et que les prises de vue en images réelles rendaient impossible à rendre. Aujourd'hui, avec la C.G.I (computer-generated imagery), tout est possible ! Mais on a sans doute gagné en performance ce que l'on a perdu en poésie !



Pour son film « *Le Tableau* », **Jean-François Laguioni** a utilisé les trois techniques dont disposent les cinéastes actuels : la 2D (le dessin-animé pour simplifier), la 3D (les images entièrement générées par l'informatique ou CGI en anglais) et les prises de vue en images réelles.

Dès 1902, **Georges Méliès** mélange les prises de vues réelles avec le Matte Painting : un décor est dessiné sur une plaque en verre placée devant la caméra et les acteurs jouent leur rôle derrière cette plaque, comme dans l'extrait qui suit :

[https://www.youtube.com/watch?v=b64Jwg\\_kls8](https://www.youtube.com/watch?v=b64Jwg_kls8)

Le procédé utilisé pour le film « *Mary Poppins* » des studios **Disney** est différent puisque, à la technique du Matte Painting pour les décors, sont mélangés les séquences en images réelles (les danseurs) et les séquences en dessins-animés (les pingouins) comme on peut le voir dans cet extrait :

<https://ladigitale.dev/digiview/#/v/670552ee0fe57>

Pour terminer, on peut citer « *Qui veut la peau de Roger Rabbit* », qui porte la synchronisation entre dessin animé et prises de vue réelle à un niveau jamais atteint jusque-là, notamment en permettant des mouvements de caméras pendant la séquence et en ajoutant du « compositing », c'est-à-dire un travail sur la texture et l'éclairage des personnages animés.

<https://ladigitale.dev/digiview/#/v/670555c60e93d>