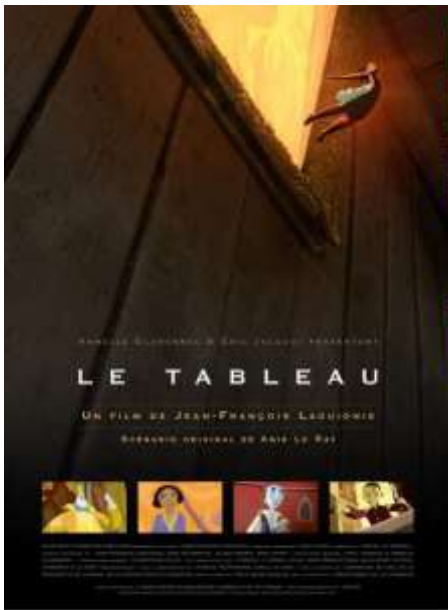


## Le Tableau - cycle 3



Dans le cadre du parcours d'éducation artistique et culturelle, les élèves bénéficient de rencontres sensibles avec des œuvres qu'ils sont en mesure d'apprécier. Selon la proximité géographique, des musées, des ateliers d'art, des projections de films, des œuvres musicales pourront être découverts, ces sorties éveillent la curiosité des élèves pour les activités artistiques de leur région.



## Le Tableau

Jean-François Laguionie

France

2011 - film d'animation en couleur - 76 min

### Le film

Un peintre laisse un tableau inachevé... Ce tableau représente un château somptueux perdu au milieu d'une nature luxuriante. Les personnages que nous rencontrons, dans cet univers à la fois féérique et angoissant, se divisent en trois catégories : les *Toupins*, le peintre les a entièrement terminés, leurs vêtements sont très colorés et leur apparence ne manque pas de distinction et de classe ; viennent ensuite les *Pafinis*, comme leur nom l'indique, il leur manque encore quelques touches de couleur pour être tout à fait présentables. Enfin, il y a les *Reufs* (rough), qui sont toujours à l'état d'ébauches. Les *Toupins* sont très conscients de leur valeur et entendent bien affirmer leur supériorité sur les deux autres catégories. Ils sont persuadés que le peintre ne reviendra pas et profitent de leur conviction pour s'emparer du pouvoir en interdisant notamment l'accès au château à tout qui ne leur ressemble pas. Les personnages s'interrogent – les plus défavorisés du moins – sur ce peintre créateur tout-puissant sur les choix qu'il a effectués, sur les privilèges des uns et la marginalisation des autres, mais aussi sur les moyens d'échapper à leur condition et à la fatalité. Au fur et à mesure que le spectateur partage leur questionnement, il prend lui aussi conscience de la nécessité de rejeter tout déterminisme social et de s'affirmer pour progresser et atteindre ainsi un degré « d'achèvement », loin de tout stéréotype et de tout préjugé. Ces personnages évoluent tout au long de leur itinéraire dans des décors aux styles picturaux très contrastés et aux multiples références culturelles. On passe ainsi de la peinture vénitienne à Modigliani, de Matisse à Picasso ou à Chagall.

### Mots clés

Vivre ensemble/exclusion, respect/discrimination, tolérance/racisme, amour/haine

## Avant la projection

### L'affiche

Découvrir l'affiche par le jeu de l'affiche-mystère en montrant aux élèves des détails et en les questionnant :



Voici un détail de l'affiche du film que tu vas aller voir avec ta classe.

À ton avis, de quoi s'agit-il ?



- Que fait ce personnage ?
- Comment ce personnage est-il habillé ?
- À quoi pourrait correspondre cette lumière derrière lui ?
- L'élan de ce personnage est stoppé en plein vol, explique ce qu'est un arrêt sur image (ou un instantané).

Ce personnage tombe, chute ou se laisse emporter. Il vole. Il serait intéressant de voir par petits groupes comment chacun ressent cet arrêt en pleine action : ont-ils la sensation que ce personnage va s'écraser ? ou ressentent-ils le corps qui flotte paisiblement dans les airs ?

On pourra étudier avec les élèves des exemples de personnages qui volent (Peter Pan, Mon voisin Totoro, Mary Poppins ...) et des sauts merveilleux (Alice au Pays des merveilles...)



*Un homme dans l'espace, Yves Klein*

L'image a été réalisée le 19 octobre 1960 rue Gentil-Bernard à Fontenay-aux-Roses par les photographes Harry Shunk et John Kender.

La photographie est publiée sous le titre « Un homme dans l'Espace ! ».

Dans le journal « Dimanche », créé par Yves Klein et qui n'eut qu'un numéro, celui du 27 novembre 1960.

Découvrir les coulisses de ce cliché en cliquant sur ce lien : <http://www.laboiteverte.fr/les-coulisses-du-saut-dans-le-vide-dyves-klein/>

L'image se compose de trois parties : le personnage du haut, le titre et les quatre vignettes en bas de l'affiche. Donc le regard, attiré vers le haut de l'affiche, chute finalement avec ce petit personnage. Le regard va de haut en bas en rebondissant sur le titre et en atterrissant sur les vignettes ! Les élèves regardent ensuite les vignettes de la droite vers la gauche. Le regard chute sur le clown en bas à droite, qui regarde lui-même vers la gauche, ce qui entraîne le regard vers le gros bonhomme qui regarde vers le haut, le doigt levé en l'air ... et le regard remonte.  
Les élèves voient ainsi comment le regard circule sur une image.

### Le titre

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

### Des lectures en réseaux

- *La Petite Fille du tableau*, Magdalena Guirao Jullien
  - *L'ange disparu*, Max Ducos
  - Feuilletter des ouvrages de peintures figuratives : Matisse, Picasso, Modigliani, Chagall...
  - Observer des peintures de Canaletto et de l'école vénitienne...
- Mettre en lien avec :



*Des glaneuses*, tableau de Jean-François Millet, peint en 1857 détourné de façon humoristique par l'artiste Banksy



*Personnage sortant d'un cadre*  
Père Borrell del Caso, 1874

### À lire également

- *Regarde la peinture à travers les siècles*, Caroline Desnoettes
- *Lubie*, Frédéric Clément
- *De l'art ou du cochon ?*, Guérif, Manceau
- *Eurek'art !*, Philippe Brasseur

Pour aller plus loin : <http://www.transmettrelecinema.com/ressources/boite-a-outils-virtuelle-le-tableau-de-j-f-laquonie/>

### Retour sur l'affiche

En quoi " présente-t-elle " le film ? Objectifs de l'affiche de cinéma.

Ce retour sur l'affiche peut être un bon point de départ pour se remémorer le film : personnages, caractères, histoire...

### Une possible lecture sociale du film

Une première lecture du film renvoie de manière évidente à une approche sociale du *Tableau* : on y rencontre en effet une société basée sur la discrimination. « Possible lecture » puisque, sans la réfuter, Laguionie lui-même ne la valide pas totalement : « Le tableau n'est pas (...) un film sur la cause du peuple. (...) Je suis conscient de la grille de lecture marxiste Toupins = riches, Pafinis = pauvres, Reufs = sans papiers... C'est un niveau de lecture que je respecte tout à fait mais je suis très attaché à l'histoire d'amour » (cf dossier pédagogique en page 3).

Néanmoins, tout pousse à explorer cette lecture sociale que les élèves, même les plus jeunes, relèveront rapidement. Les questions suivantes pourront être abordées : en quoi « la classe sociale » des personnages détermine leur comportement, comment le peintre a pu leur insuffler graphiquement une personnalité propre, pourquoi la composition sociale du tableau peut être considérée comme reflétant les différentes étapes de la création picturale : du Reuf au Toupin en passant par le Pafini...?

### Les trois mondes du tableau

Inviter les élèves à saisir les différences notables qui existent entre les trois mondes du tableau et à comprendre le sens de mots tels qu'inégalité, persécution, intolérance, haine etc.

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

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

Les coquets, oisifs et riches aristocrates (Toupins) logent au château. Ce dernier en hauteur évoque le pouvoir et la moindre différence est exploitée pour justifier ce pouvoir. Les règles sont simples, le monde est comme cela parce que le Peintre l'a voulu ainsi. Le Grand Chandelier, avec son couvre-chef et sa barbe, évoque un Pharaon de l'Égypte ancienne et peut également rappeler le pouvoir absolu de ces divinités sur terre. Quant au château, il a un style très Art nouveau avec des formes mouvantes à la façon des architectures de Gaudi. Le château est défini comme un paradis !

Le peuple (Pafinis) réfugié dans les jardins rumine sa différence, ils habitent dans des huttes. Si le monde d'en haut est très éclairé, dans ces huttes, il fait sombre.

Les sans-abris (Reufs), eux, se cachent pour ne pas être pourchassés par les Toupins.

### Les personnages

Percevoir les particularités physiques et le choix fait par la scénariste des noms donnés. Etablir le lien entre le prénom et le physique ou la personnalité. Un auteur ne choisit pas n'importe quel prénom et nom. Il donne une idée de ce qu'est son personnage ou de ce qu'il va faire grâce au patronyme.



Le grand Chandelier, un Toupin

Le Grand Chandelier est le maître du château et de la lumière comme son nom l'indique : le grand chandelier – un objet sur lequel il y a une bougie et qui éclaire. C'est pour cette raison qu'il porte du jaune, la couleur de la lumière. Il est lumineux.

Le mot chandelier en français (il suffit de changer une lettre) est proche aussi de chancelier, chef du gouvernement nommé par l'empereur en Allemagne.

A noter également qu'il se regarde dans un miroir comme la méchante reine dans *Blanche Neige* de Disney (1937) et la référence à la caricature par Honoré Daumier (1831) du roi Louis-Philippe, un visage qui se métamorphose en poire, est évidente. Jean-François Laguionie dit s'être inspiré d'un homme politique français, Édouard Balladur.



Claire, une Pafinie

Claire la romantique est pâle comme son prénom. L'ovale de son visage est épuré, les traits sont simplifiés. Elle semble avoir été dessinée avec une infinie tendresse.

En la créant, le peintre a peut-être pensé aux portraits de femmes de Modigliani ou s'est peut-être également inspiré des muses de Brancusi.



Modigliani. *Femme aux yeux bleus.*  
Huile sur toile. Vers 1918.



Brancusi. *Muse endormie.* Bronze. 1910.



Gom, un Reuf

Gom est massacré par les Toupins et disparaît littéralement de l'image puisque c'est son nom Gom, comme une gomme. Il a été gommé

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

Leur nom peut être dérivé de l'anglais « Rough » qui veut dire « brouillon ». Le Reuf est donc une ébauche. Mais, contrairement à la place qui lui est attribuée au sein de la société du *Tableau*, il est surtout une étape cruciale dans la création graphique d'un personnage.

Grâce à l'esquisse, le peintre recherche les lignes fortes de son œuvre future. Les étapes suivantes chercheront donc à en conserver la force.

De grands artistes ont exprimé cette opinion sur leurs propres œuvres. Ils en avaient même tiré une théorie : « le non finito » de Michel-Ange ou « l'esthétique inachevé » de Rodin.

Certains portraits « non terminés » sont devenus célèbres comme ce « Portrait inachevé de Bonaparte » peint par David.



*Portrait inachevé de Bonaparte,*  
David, 1798

## La guerre

Après le tableau et les inégalités sociales, la guerre. La guerre est permanente et absurde puisqu'on ne sait absolument pas quand et pourquoi elle a démarré.

Deux couleurs s'opposent : le vert et le rouge. Le vert et le rouge sont des couleurs primaires (avec le bleu). Il peut être intéressant de revenir sur les couleurs primaires et leur complémentaires, montrer comment une couleur à côté d'une autre couleur semble plus vibrante. Dans *De la loi du contraste simultané des couleurs*, ouvrage rédigé par Michel-Eugène de Chevreuil en 1839, l'auteur démontre que deux couleurs gagnent en intensité ou luminosité côté à côté (les peintres le savaient déjà) : jaune et violet – rouge et vert – bleu et orangé. Remarquons que les Toupins possèdent des couleurs qui s'harmonisent entre elles alors que les Pafinis choisiront justement ces contrastes qui rendent bien pâles les Toupins à la fin. Le Grand Chandelier ne semble plus si lumineux, il paraît pastel lors de sa dernière apparition

## L'histoire de la peinture

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

Apprécier les noms particuliers des personnages qui sont des noms de couleur, le vocabulaire précis (Reuf, touche, ligne, nuance, ton...)

Lister Les outils présents dans l'atelier, les différents types d'image (croquis, esquisses, photographies noir et blanc...)

Repérer les références picturales pour créer des liens

## Acquérir des références culturelles

Le Tableau offre une véritable promenade en histoire des arts puisque ce film présente de nombreuses références culturelles. En voici quelques-unes :



*Femme tenant un fruit - Gauguin, 1893.*



Dessin préparatoire - Giacometti



*Le joueur de fifre - Manet, 1866*



*Nu couché, Modigliani*



*Arlequin, Cézanne, 1888*



*Autoportrait, Monet*

### **Triptyque**

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

### **Galerie de portraits**

Sur de grands formats (A3 et plus) peindre le portrait des personnages. La contrainte sera à chaque fois d'utiliser deux techniques : gouache et pastel gras / pastel sec et encre / acrylique et crayons de couleur...

Installer la galerie de portraits, écrire le cartel et les traits psychologiques du personnage (triste, inquiétant, amical...).

Ne pas oublier la directrice de l'orphelinat et Siméon le pingouin.

Variante : pour l'encadrement, accumuler des mots, expressions qualifiant le caractère des personnages (référence culturelle : Pierre Alechinsky)

### **Les fleurs**

Dans la forêt mystérieuse, des fleurs géantes carnivores inquiètent nos héros. Les créer en volume avec différentes techniques accrochées sur des fils de fer en volutes ou des branches naturelles.

Certaines s'allument, pensez-y...

### **Etranges forêts**

Différents groupes dans la classe décident de créer et peindre une forêt étrange sur un très grand format (50 x 65 cm) . Se mettre d'accord sur la palette de couleurs, par exemple :

- une teinte déclinée dans ses nuances (que des bleus)
- des oppositions de couleurs (blanc/noir ; orangés/bleus ; verts/rouges etc.)
- des oppositions de formes (piquants/doux ; courbes/droits ; grands/petits ; larges/étroits etc.)

Chaque groupe pourra choisir un point de vue : gros plan sur un buisson, zoom sur un tronc, contre-plongée pour un bosquet, vue du ciel pour la canopée...

Références culturelles : Kirchner, Douanier Rousseau, Klimt

### **Carnaval de Venise**

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

Référence culturelle : Carnaval de Venise

### **Jeux de tarot**

Proposer aux élèves de dessiner un personnage exprimant une entité, un sentiment très fort.

Exemples : la mort, la vie, le bonheur, la tristesse, le chômage

Quel physique ? Quels vêtements ? Quelles attitudes ?

Références culturelles : Moyen-Âge, Tarot, Baron de Münchhausen

### **Monstres**

Dans ce film, on découvre un dragon vert à deux têtes. Les élèves pourront à leur tour imaginer et créer un monstre en volume (qui pourrait accompagner la carte de tarot).

Références culturelles : Asie, Antiquité, Mythologie



## Costumes inspirés

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

Références culturelles : Miro, Delaunay

## Objectifs pédagogiques

### Programme Cycle 3 - 2016

#### Le parcours d'éducation artistique et culturelle de l'élève (circulaire du 03 mai 2013)

Dans le cadre du parcours d'éducation artistique et culturelle, les élèves bénéficient de rencontres sensibles avec des œuvres qu'ils sont en mesure d'apprécier. Selon la proximité géographique, des musées, des ateliers d'art, pourront être découverts ; ces sorties éveillent la curiosité des élèves pour les activités artistiques de leur région.

Programmes 2016 de l'école élémentaire - Cycle 3

#### Expérimenter, produire, créer

- Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent.
- Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo...).
- Rechercher une expression personnelle en s'éloignant des stéréotypes.
- Intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information, au service de la pratique plastique.

Domaines du socle : 1, 2, 4, 5

#### Mettre en œuvre un projet artistique

- Identifier les principaux outils et compétences nécessaires à la réalisation d'un projet artistique.
- Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique individuelle ou collective, anticiper les difficultés éventuelles.
- Identifier et assumer sa part de responsabilité dans un processus coopératif de création.
- Adapter son projet en fonction des contraintes de réalisation et de la prise en compte du spectateur.

Domaines du socle : 2, 3, 5

#### S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité

- Décrire et interroger à l'aide d'un vocabulaire spécifique ses productions plastiques, celles de ses pairs et des œuvres d'art étudiées en classe.
- Justifier des choix pour rendre compte du cheminement qui conduit de l'intention à la réalisation.
- Formuler une expression juste de ses émotions, en prenant appui sur ses propres réalisations plastiques, celles des autres élèves et des œuvres d'art.

Domaines du socle : 1, 3

#### Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques et visuels, être sensible aux questions de l'art

- Repérer, pour les dépasser, certains a priori et stéréotypes culturels et artistiques.
- Identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une œuvre d'art dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique, contemporain, proche ou lointain.
- Décrire des œuvres d'art, en proposer une compréhension personnelle argumentée.

Domaines du socle : 1, 3, 5