

JEAN-FRANÇOIS LAGUIONIE

Le Tableau



L'AVANT FILM

L'affiche	1
Une chute inexorable, une envolée singulière : suspendre et surprendre	
Réalisateur & Genèse	2
Aimer animer	
Acteurs	4

LE FILM

Analyse du scénario	5
Une aventure métaphysique : mise en abyme et libre arbitre	
Découpage séquentiel	7
Personnages	8
Lola, Ramo, Claire et les autres	
Mise en scène & Signification	10
D'un décor l'autre : lumineuse théâtralité	
Analyse d'une séquence	14
La bataille de couleurs	
Bande-son	16
Une symphonie de sons colorés	

AUTOUR DU FILM

Le genre en peinture	17
Pigments et couleurs	18
Entrer dans la toile	19
Bibliographie & Infos	20

Les dossiers ainsi que des rubriques audiovisuelles sont disponibles sur le site internet : www.site-image.eu
Base de données et lieu interactif, ce site, conçu avec le soutien du CNC, est un outil au service des actions pédagogiques, et de la diffusion d'une culture cinématographique destinée à un large public.

Édité par le : Centre national du cinéma et de l'image animée.

Remerciements : Jean-François Laguionie, Anik Le Ray, Blue Spirit, Gebeka Films.

Conception graphique : Thierry Célestine – Tél. 01 46 82 96 29

Impression : I.M.E.

3 rue de l'Industrie – B.P. 1725112 – Baume-les-Dames cedex

Direction de la publication : Idoine production,
8 rue du faubourg Poissonnière – 75010 Paris
idoineproduction@gmail.com

Achevé d'imprimer : septembre 2013.

SYNOPSIS

Des bordures dorées, celles d'un tableau. Un paysage apparaît. L'entrée dans la peinture se fait doucement. Lola la narratrice surgit alors, elle introduit les personnages du tableau, les Toupins, les Pafinis (Lola est une Pafinie), les Reufs et puis l'histoire d'amour : un Toupin, Ramo, aime une Pafinie, Claire.

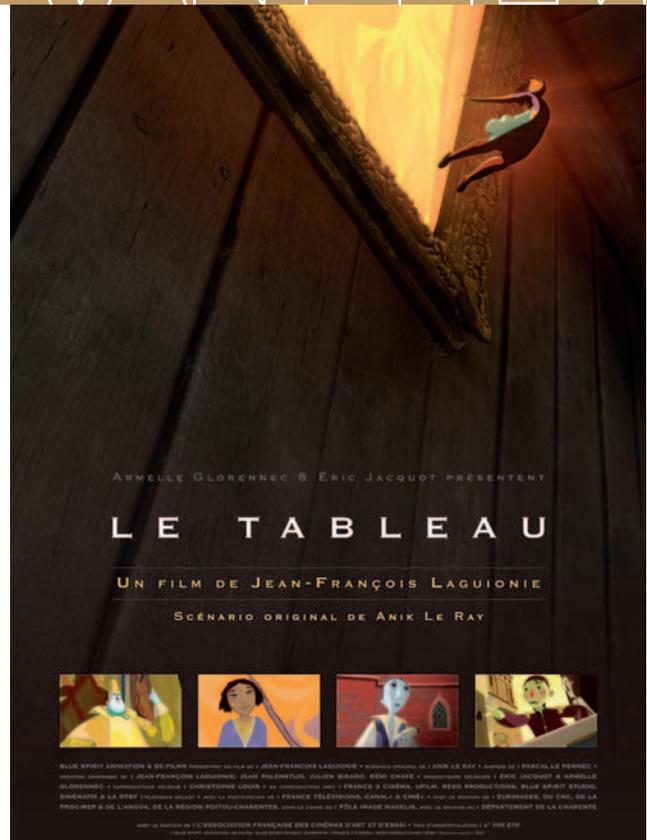
Lors d'une fête chez les Toupins, le Grand Chandelier affirme que le Peintre ne finira jamais son Tableau et que l'ère est à l'exclusion. Ramo lui répond et parle de tolérance, on lui rétorque qu'il a trahi sa caste avec une Pafinie. Deux Reufs s'introduisent dans le château : Gom et Plume. Le premier est découvert et martyrisé, le second réussit à s'enfuir. Ramo à son tour fuit, retrouve Lola mais pas Claire qui n'a pu le rejoindre. Ils montent dans une barque avec Plume qui les accompagne. Ils franchissent la forêt de fleurs et partent à la recherche du Peintre qui doit finir son œuvre.

Claire brave les dangers pour revoir son fiancé et s'endort dans cette même forêt. Tandis que Plume et Ramo chutent du Tableau, Lola plonge dans un autre tableau représentant une scène militaire, elle en ressort avec un jeune tambour : Magenta. Dans l'atelier du Peintre, le quatuor découvre d'autres tableaux dont un autoportrait de l'artiste et celui de Garance, son grand amour. Par la fenêtre qui orne le fond de la toile, Lola et Ramo pénètrent dans Venise pendant que Magenta et Plume, perdus dans l'atelier, découvrent des toiles lacérées. Bouleversés, ils entrent à leur tour dans la Sérénissime en plein carnaval. La Mort qui s'est glissée parmi les masques les pourchassent. Tandis qu'ils la fuient, Ramo découvre un tube de peinture. Claire est capturée par les Toupins. Sortis de Venise, Ramo et ses amis demandent à l'autoportrait de leur apprendre à peindre. Ils repartent vers le Tableau et offrent des pots de couleurs aux Reufs et aux Pafinis. Ramo, venu sauver Claire, est capturé. Une scène d'exécution se prépare, mais l'arrivée des Pafinis et des Reufs entièrement peints provoquent la réconciliation. Lola, elle, quitte le Tableau, rencontre enfin le créateur qui lui explique que le fini-pas fini n'a pas de sens dans l'art et poursuit sa quête au-delà du cadre.

L'AFFICHE

Une chute inexorable, une envolée singulière : suspendre et surprendre

Ce corps de jeune femme (jupe verte et tee-shirt violet) ainsi suspendu dans le vide en haut à droite et dont la silhouette si légère dit bien le plaisir à être projeté hors du cadre provoque un sensible déséquilibre : le bout du tableau juste derrière Lola, un triangle qui pointe vers le bas, penche du côté droit. La luminosité de la peinture délimitée par une bordure sculptée forme un halo de lumière qui baigne aussi le corps lancé dans la partie sombre de l'affiche. Et cette chute qui rappelle celle d'*Alice au pays des merveilles*, cette envolée qui renoue avec les escapades de Peter Pan, est confinée tout en haut, prise en forte contre-plongée. Elle laisse un grand espace dans l'obscurité, un mur composé de lattes de bois, le mur de l'atelier. Le titre en lettres blanches alors posé au quart bas de l'image s'étire horizontalement et assure une assise à cet élan audacieux. Les noms du réalisateur et de la scénariste sont colorés en jaune pour rappeler le précieux qui émane du tableau juste au-dessus. Quatre vignettes proposent quatre moments du film. Ces instantanés éclairent le bas de l'affiche faisant contrepoint au tableau tout en haut, ils donnent une première vision du style de dessin et du choix des couleurs utilisées dans ce long métrage d'animation. Mais si le titre *Le Tableau* parle d'arrêts sur image, le souci de donner du mouvement à cette première évocation du film est visible avec le corps lancé dans le vide et les attitudes des personnages pris en portrait dans les vignettes. De gauche à droite... le Grand Chandelier apparaît en contre-plongée, son costume se confond avec la tenture juste derrière lui et met en évidence l'ombre portée : dessiné en plein discours, il pointe l'index vers le haut, menaçant, et sert d'entrée en matière. Lola, de bleu vêtue, mais se détachant d'un fond orangé qui appelle sans équivoque le fond du tableau sur lequel elle se détache en haut de l'affiche, est cadrée en plongée, pensive. Ramo, regardant à son tour vers le haut à droite, tient un tube de peinture. Enfin Magenta, suivi de Plume, semble se précipiter vers les trois vignettes : lui seul est



tourné vers la gauche et le bas, il ferme ces trois instants. Toupins, Pafinie, Reuf sont ici représentés et présentent les différentes étapes scénaristiques : le Grand Chandelier provoque l'aventure, Lola raconte l'histoire, Ramo, grâce aux tubes de peinture, trouve un possible dénouement concernant le fini-pas fini, éternelle réflexion du commencement et de l'aboutissement du travail de l'artiste. Enfin, Magenta et Plume aident à l'accomplissement de cette quête dessinée. Mais c'est bien la chute onirique de Lola qui attire l'attention et point l'originalité de l'affiche : en se jetant ainsi dans le vide, la Pafinie annonce la rêverie du *Tableau* ; s'évader du cadre¹.

1) Cette affiche appelle le plan de la seq. 11, à 23'07.

PISTES DE TRAVAIL

- Analyser la représentation de la chute et ce qu'elle suggère avant et après la vision du film.
- Amener les élèves à distinguer les différents types d'animation sur l'affiche : les personnages sont dessinés à la main et incrustés dans une image en trois dimensions qui semble être une véritable photographie.
- Étudier les personnages proposés dans les quatre cadres en bas de l'affiche. Pourquoi ceux-là en particulier ? Il s'agit autant de mettre en valeur certains personnages clés de l'intrigue que de contrebalancer la couleur terne de l'arrière-plan. Ainsi, chacune des vignettes présente une couleur différente (personnages et arrière-plan). À l'inverse, les « Reufs », personnages majeurs, mais sans couleur, ne sont pas présentés sur l'affiche.

RÉALISATEUR GENÈSE

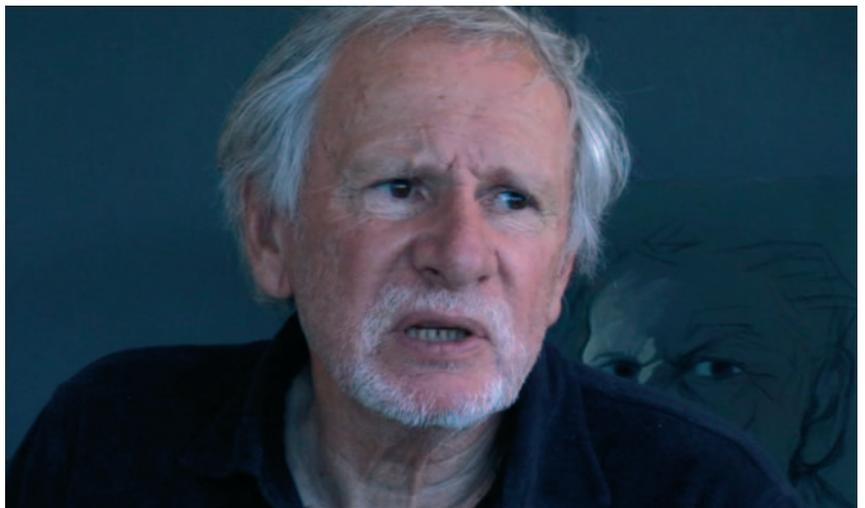
Aimer animer

Filmographie

- 1965 *La Demoiselle et le violoncelliste*
(court métrage de 9')
- 1966 *L'Arche de Noé*
(court métrage de 11')
- 1969 *Une bombe par hasard*
(court métrage de 9')
- 1971 *Plage privée* (court métrage de 16', prise de vue réelle)
- 1974 *Potr' et la fille des eaux*
(court métrage de 12')
- 1975 *L'Acteur* (court métrage de 6')
- 1976 *Le Masque du Diable*
(court métrage de 12')
- 1978 *La Traversée de l'Atlantique à la rame* (court métrage de 21')
- 1984 *Gwen, le livre de sable*
(long métrage)
- 1999 *Le Château des singes*
(long métrage)
- 2003 *L'Île de Black Mór*
(long métrage)
- 2011 *Le Tableau* (long métrage)
Louise en hiver
(projet, long métrage)

Bibliographie

- 1978 *La ville et le vagabond*, Éditions Léon Faure.
- 1978 *La Traversée de l'Atlantique à la rame*, Folio, (roman).
- 1980 *Les puces de sable*, Éditions Léon Faure, (recueil de nouvelles).
- 1981 *Image-image*, Éditions Léon Faure.
- 2000 *Le Château des singes*, Casterman, (roman illustré d'après le film).
- 2004 *Pantin la pirouette*, Albin Michel.
- 2004 *L'Île de Black Mór*, Albin Michel (roman).
- 2005 *La vie agitée des eaux dormantes*, Folies d'encre (roman).
- 2011 *Le Tableau*, P'tit Glénat.

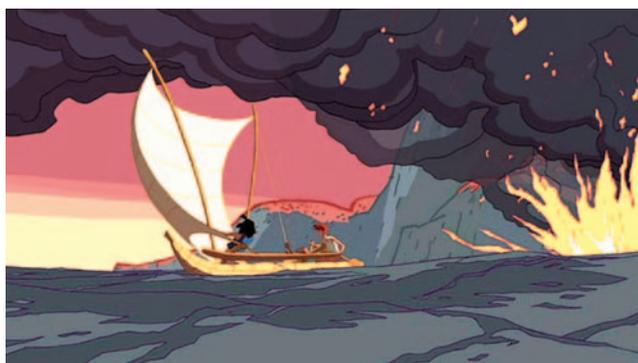


« Faire des films d'animation permet de réunir des expressions que l'on aimerait peut-être approfondir séparément : l'écriture d'abord... je pars toujours d'un récit sous forme littéraire ; le dessin ensuite... mon plus grand plaisir est de faire les croquis préparatoires ; le théâtre enfin, pour la mise en scène et les éclairages... »
(J.-F. Laguionie)

Le parcours de Jean-François Laguionie

Né en 1939, Jean-François Laguionie, passionné de dessin, entre aux Arts Appliqués et fort d'un intérêt croissant pour la scénographie découvre le Centre d'art dramatique de la rue Blanche. C'est là qu'il écrit ses premières scénettes qu'il destine à un espace miniature : les maquettes de théâtre habituellement utilisées pour apprendre aux élèves les trucages. Ces lieux l'inspirent, il y monte des spectacles d'ombres chinoises. Sa rencontre avec Paul Grimault, le réalisateur du *Roi et l'Oiseau*, est déterminante : il apprend la construction scénaristique et le montage en l'observant. Trois courts métrages, dont *La Demoiselle et le violoncelliste* (1965), lui ouvrent les portes du cinéma d'animation. Quittant Paul Grimault, il tente quelques courts à prises de vue réelle avant de revenir à ses premières amours, la technique du papier découpé avec *La Traversée de l'Atlantique à la rame* (1978). « Après mes ombres chinoises, j'étais à l'aise pour faire bouger mes personnages directement sous la caméra. Cela correspond aussi à ce besoin de "mise en scène visuelle" que j'évoquais : tandis que le dessin animé aborde le mouvement de façon très progressive, le papier découpé (comme les autres formes d'animation directe, huile, poudre, pastel, marionnettes, morceaux d'allumettes, etc.) permet de sentir le mouvement immédiatement. »¹

Désireux d'aborder le long métrage et de travailler en équipe, Jean-François Laguionie crée dans les Cévennes, la Fabrique. Au cours des années, cette petite structure va prendre de l'ampleur, devenir société de production, intéresser des partenaires étrangers (allemand, anglais, belge), produire des séries et courts pour la télévision. La Fabrique devient alors un Centre régional de l'animation. Laguionie monte son premier long, *Gwen, le livre de sable* (1984). Suivront *Le Château des singes* (1999), *L'Île de Black Mór* (2003²), enfin *Le Tableau* (2011). À chacun de ses films correspond un roman publié qui lui assure l'intérêt des producteurs. Le réalisateur prépare actuellement son nouveau film, *Louise en hiver*.



L'île de Black Mór.

Des parcours thématiques

Dans tous les longs métrages de Jean-François Laguionie, le héros (littéralement « homme de grande valeur ») est en quête d'une identité et suit un parcours initiatique qui doit sauver ou protéger sa tribu, ceux qu'il aime. La solidarité, l'amitié et l'amour ont toujours raison de l'intolérance et du racisme. Ces récits sont bel et bien dans la grande tradition épique, des récits d'aventures où se joue le destin d'un individu. Et ces parcours parsemés de mille dangers et rencontres sont soutenus par l'espace dessiné et les obsessions géographiques du réalisateur, le désert, la mer. Ces grandes étendues nouent un lien très fort avec l'homme qui doit apprendre sur lui-même pour mieux saisir les mirages du désert et les colères de l'océan. L'eau est une constante du cinéma de Laguionie. Le dessinateur a toujours plongé dans les flots, les marais, les rivières, obsédé par la représentation des vagues. Dans *Le Tableau*, la voie d'eau, celle qui dessine une Venise en échappées belles, offre une vision à la fois euphorique (Carnaval) et mythologique (Enfers). Les peintres vénitiens se retrouvent au soir pour un coucher du soleil sur l'eau et la fin s'achève sur la vision du Peintre posant son chevalet face à une étendue que nous ne verrons pas, mais qui semble venir de sa toile, une Marine. Et si Laguionie évoque les disparités entre castes dans son dernier long métrage et réalise une grande aventure, il place pour la première fois cette quête initiatique au cœur de la création artistique. Le créateur des tableaux et du *Tableau* s'octroie ainsi le rôle du peintre et s'interroge après quarante-six ans de carrière sur son métier de metteur en image, en lumière, de metteur en scène.

Genèse du *Tableau*

En 2004, c'est Anik Le Ray, scénariste de *L'île de Black Mór* mais également de *Kérité et la maison des contes* (Dominique Monféry, 2009), qui partant d'une histoire entre un peintre et son modèle, a commencé à dérouler d'autres idées en donnant naissance aux Toupins, Pafinis et Reufs³. Et Laguionie de commenter : « *Le Tableau* n'est pas du tout un film militant sur la cause du peuple. S'il y a un message de fraternité, il n'est pas manichéen ni caricatural. Je ne voulais pas que les Toupins soient tous vilains et les Pafinis tous gentils. Le tyran n'est pas un personnage si redoutable... Je n'ai jamais réussi à faire un vrai méchant comme dans les films américains. (...) 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 (...). Le doute des personnages par rapport au peintre me plaît aussi beaucoup : ils pensent que le créateur aurait dû finir son boulot. Mais pour lui, les Pafinis et les Reufs sont achevés autant que les Toupins. À chacun de se terminer comme bon lui semble. Oui, c'est une façon de dire que Dieu existe peut-être mais qu'il se fiche pas mal de ce qu'on peut faire sur Terre. »⁴

Une fois le scénario terminé, Laguionie s'attelle à la tâche de donner figure, silhouette aux personnages. Cette étape peut durer jusqu'à deux ans, le temps que le producteur trouve des financements. Ensuite, le metteur en image réalise un premier découpage dessiné du film avec musique et voix provisoires. « Je ne fais pas de story-board mais une succession de petits croquis très rapides sur des grands carnets sans les enfermer dans une case – je ne supporte pas d'enfermer un dessin dans une case. Cela représente plus de 2000 dessins – un par plan – sur des grandes feuilles blanches. Puis je les photographie : je fais mon cadre sur le dessin. Gros plan ou plan large. Ensuite, je les monte sur un logiciel et j'obtiens la durée de chaque plan dans le film. »⁵ Cette maquette, essentielle pour sceller la bonne entente entre le réalisateur et le producteur, est appelée « animatique ». « Ensuite, il faut réunir une petite équipe pour réaliser "le développement du film". L'équipe comprend le décorateur, le ou les dessinateur(s) du story-board et des personnages définitifs. Enfin, si le financement du film est réuni, on entre en production (enregistrement des voix, modélisation numérique des personnages, animation, fabrication des décors, etc...). »⁶

Jean-François Laguionie a réuni l'assistant-réalisateur Rémi Chayé (déjà présent sur les films *Brendan et le secret de Kells*⁷ de Tomm Moore, *Kérité et la maison des contes*), Jean Palenstijn⁸ (chef décorateur sur *L'île de Black Mór* et décorateur sur *Mia et le Migou* de Jacques-Rémy Girerd ou encore *Le château des singes*). Avec ce dernier, le réalisateur a mis en place un contexte historique pour le personnage du peintre, les années folles (1920-1930). Laguionie a décidé de planter son chevalet durant une période figurative, l'École de Paris. Cette dernière, située du côté de Montparnasse, a vu s'épanouir des artistes étrangers comme Modigliani ou Chagall.



Dessins préparatoires de Jean-François Laguionie.

Parcours technique : du papier découpé à la 3D

Laguionie a débuté sa carrière en travaillant la technique du papier découpé. Cependant lorsqu'il aborde le long métrage, Laguionie use du dessin animé, la 2D. Les décors sont peints (gouache, aquarelle, suivant le choix de la texture) sur des supports variés (cartons, toiles). Les figures sont à leur tour dessinées sur du papier et certains de leur mouvement peuvent être reproduits sur cellulose (feuilles plastiques transparentes) afin d'éviter le pénible labeur de refaire tous les éléments présents à chaque plan. Cette technique, où le geste de l'animateur est littéralement en prise avec elle, trouve une nouvelle existence via la machine et l'animation en image de synthèse.

La 3D rendu 2D autorise Laguionie à poursuivre son amour pour le dessin animé tout en œuvrant différemment (facilité dans le travail d'équipe, dans les trucages, la correction de l'image). **Le Tableau** est un savant mélange de 3D et de 2D : les décors sont en deux dimensions tandis que les figures, petites sculptures virtuelles, sont modélisées sur l'ordinateur puis subissent un traitement qui imite la peinture ou redonne un aspect dessin en deux dimensions comme le trait d'encre colorisé. Cet aspect « à-plat » est alors mis en évidence grâce à l'incrustation de ces valeurs peintes dans un espace en 3D. Car l'atelier du peintre est clairement traité en 3D hyperréaliste, donnant la sensation d'une immense scène de théâtre, avant cependant la mise en valeur de la prise de vue réelle et l'apparition du Créateur⁹.



1) Propos recueillis par Gilles Ciment, 15 juin 1999, *Positif*, n°472, juin 2000 – à consulter sur <http://gciment.free.fr/caentretienlaguionie.htm>

2) **L'Île de Black Mór**, dossier 147, collège au cinéma, CNC.

3) Propos recueillis par Julia Sevagamy, 23 novembre 2011, pour tout le ciné.com – <http://www.toutleciné.com/cinema/l-actu-cinema/0002/00021154-le-tableau-rencontre-avec-anik-le-ray-et-jean-francois-laguionie.html>

4) Propos recueillis par Étienne Sorin le 1er février 2012, « Jean-François Laguionie : je suis un vieil anarchiste » sur le site <http://www.evene.fr/cinema/actualite/interview-jean-francois-laguionie-le-tableau-animation-644769.php>. Dans le dossier de presse du film (consultable sur le site Allociné), une autre interprétation est donnée : « Avec la hiérarchie de pouvoir entre ses personnages, **Le Tableau** s'affiche comme une métaphore de l'enfance. Après tout, le rapport entre les êtres "pas encore terminés" et ceux "pleinement dessinés" évoque la relation entre enfants et adultes, ces derniers estimant avoir un savoir plus développé que les premiers... »

5) Propos recueillis par Étienne Sorin, le 1er février 2012, « Jean-François Laguionie : je suis un vieil anarchiste ».

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

7) **Brendan et le secret de Kells**, dossier 183, collège au cinéma, CNC.

8) À voir le site de Jean Palenstijn avec ses conceptions graphiques réalisées pour le cinéma d'animation et **Le Tableau** : <http://jeanpalenstijn.over-blog.com/>

9) À voir, DVD **Le Tableau** : bonus, *De la peinture à l'animation* de Véronique Martin, making of de 27 minutes.

Acteurs

Jessica Monceau (Lola)

Cette comédienne spécialisée dans le doublage est la voix d'Ellen Page et de Rooney Mara, elle prête ses intonations pour des films et des séries comme *Harry Potter* ou *The Mentalist*.

Adrien Larmande (Ramo)

Vu au théâtre dans des pièces de Tchekhov ou de Rostand, Adrien Larmande se tourne vers le doublage, cinéma et télévision : *Good Morning England* (R. Curtis, 2009) ou *Elle s'appelle Ruby* (J. Dayton, V. Faris, 2012).

Thierry Jahn (Plume)

Né en 1970, Thierry Jahn est surtout un acteur de théâtre.

Julien Bouanich (Gom)

Né en 1987, cet acteur autant de théâtre que de cinéma (*L'Armée du crime* de R. Guédiguian, 2008 ou *Un été brûlant* de P. Garrel, 2011) s'est illustré dans le doublage (*The Social Network*, *La Petite sirène*, *Stuart Little*).

Céline Ronté (Garance)

Née en 1979, Céline Ronté partage sa carrière entre le théâtre et le doublage. Elle est la voix française de Ashley Tisdale et Jennifer Stone.

Thomas Sagols (Magenta)

De *24 heures chrono* à *Harry Potter* en passant par *Desperate Housewives*, Thomas Sagols est une voix bien connue du grand public.

Chloé Berthier (Claire)

Née en 1983, Chloé Berthier reçoit un prix d'interprétation au festival international du court métrage de Clermont-Ferrand pour *La Raison de l'autre* (F. Mansour, 2009). Elle est la voix de Kristen Dunst.

Jean-François Laguionie (L'Autoportrait et le Peintre)

Jacques Roehrich (Le Grand Chandelier)

Né en 1969, formé chez Sacha Pitoëff et au Cours Simon, cet acteur s'est fait remarquer dans *Bon voyage* (Jean-Paul Rappeneau, 2002).

Jérémy Prévost (Monsieur Gris)

Comédien spécialisé dans le doublage au cinéma, à la télévision et dans les films d'animation (*Ratatouille*, *Les Rebelles de la forêt*, *Toy Story 3*).

Michel Vigné (Le capitaine)

Il est la voix de Mickey Rourke, Steven Seagal,

Patrick Swayze et John Travolta (*Pulp Fiction*, Q. Tarantino, 1994).

Jean Barney (Le peintre de Venise)

Débutant au théâtre en 1968, Jean Barney s'est rendu célèbre avec Henri de Navarre (*Le Roi qui vient du Sud* de M. Camus, 1979) et a joué chez Jean-Paul Rappeneau (*Les Mariés de l'an deux*) ou Jean-Pierre Mocky (*Y'a-t-il un français dans la salle ?*, *Vidange*).

Serge Faliu (Pierrot)

Connu pour être la voix d'Adam Sandler, Charlie Sheen ou Tom Cruise.



ANALYSE DU SCÉNARIO

Une aventure métaphysique : mise en abyme et libre arbitre

Le Tableau oscille entre la quête initiatique, l'aventure métaphysique, l'histoire d'amour impossible et une réflexion sur l'acte de création. La mise en situation est assurée par un personnage qui ouvre le regard : Lola. L'impulsion narrative est commandée par l'amour : Ramo aime une Pafinie et désire légitimer son affection. Cette légitimation passe par une reconnaissance des différences (la réalité sociale), une acceptation de l'autre et de sa condition (la conscience d'être créé). Enfin, le trajet scénaristique suit les montées et les descentes, les canaux vénitiens : nos héros se perdent, se cherchent, se retrouvent.



La mise en bouche et en boucle : Lola ou l'aparté¹

L'avancée vers un paysage peint (séq. 2 et 3) nous introduit à l'intérieur de l'œuvre et bouleverse les frontières entre le mouvant et le figé, le caché et le montré : une figure, Lola, surgit du décor et nous invite à la suivre dans l'histoire, celle qui se dissimule à l'intérieur du tableau. Cette mise en bouche insolite (Lola introduit une histoire à laquelle elle appartient, narratrice et actrice) assure une complicité entre la jeune femme et le spectateur. Cet effet théâtral (pensons à ces personnages qui se détachent de l'espace de la scène pour commenter en aparté ce qu'il s'y passe) permet de créer une distance et de mieux nous faire plonger dans l'image. Cette entrée en matière dit le parcours initiatique : la quête du Créateur. Lola trouble par ses propos qui nous assurent que ce personnage en sait beaucoup. Or la trame scénaristique repose sur son désir de savoir ce qui la meut exactement. Celle qui s'adresse au spectateur juste au début (poser le cadre de l'histoire) s'adresse à son Créateur en guise de conclusion (s'évader de ce même cadre). C'est bien en aparté que Lola se sait exister et le scénario tourne autour de cette idée : dans les à-côtés d'un cadre imposé par le Créateur, l'aventure² est là, l'avenir donc ; aux bordures de l'image se révèlent toutes les possibilités scénaristiques.



L'impulsion narrative : la conscience...

... d'être créé. *Le Tableau* est un questionnement sur l'acte même, le faire. Les héros se savent créés et décident de partir à la recherche de celui qui pourrait, selon eux, finir ce qu'il a commencé. La notion de fini/pas fini n'a aucun sens dans les arts, comme l'explique le Peintre. C'est au créateur de saisir ce qu'il a terminé et de faire le deuil du superflu³. Cette mise en abyme se retrouve dans les castes qui illustrent le processus créateur : les Reufs⁴ représentent les esquisses d'un dessin préparatoire, les Pafinis évoquent des propositions d'images, les Toupins figurent la phase achevée, ils sont donc certains de leur supériorité.

... **d'être exclu**. La quête initiatique réunit les trois castes qui vont devoir s'entraider. Les distinctions sociales évoquent une France d'avant la Révolution Française : les coquets et oisifs aristocrates (Toupins) qui logent au château, le peuple (Pafinis) réfugié dans les jardins et qui rumine sa différence (séq. 7), enfin les sans-abris (Reufs⁵) qui se terrent pour ne pas être pourchassés par les Toupins. Le *happy end* assure une vision optimiste d'un monde qui a vécu sous l'ère de l'intolérance (fini-pas fini) et qui « finit » par se trouver lui-même.

Les fuites

La dramaturgie est fondée sur un jeu de balançoire où les héros en quête d'autre chose sont également toujours en train de se chercher tout en cherchant le Créateur. La séparation entre Ramo et Claire (rejouée avec la tragique séparation de Gom et de Plume) dit bien que le trajet tend vers un but : les retrouvailles. Le personnage de Claire se voit vite relégué dans un second plan, son statut de prisonnière des Toupins et du cadre comme jadis la princesse de son donjon permet d'offrir des allées et retours scénaristiques et de jouer sur le suspens (Ramo reviendra-t-il à temps ?). Elle reste le fil qui se tend entre le Tableau et le vaste monde, la raison qui a suscité cette fuite éperdue pour réconcilier les castes via l'achèvement du Tableau. Le trio (Ramo, Lola, Plume) est une première fois séparé (séq. 11) pour mieux se former quatuor avec Magenta. Deux par deux ou seul ou par trois, ils poursuivent leur quête : à chaque tableau, ils se séparent pour dénicher le Peintre mais finalement pour se retrouver eux-mêmes et voir grandir leur commune affection. La fuite initiale (ils sont chassés) se change donc en quête (rencontrer le Créateur pour lui demander des comptes) puis en conquête (reprenre possession du Tableau en créant).

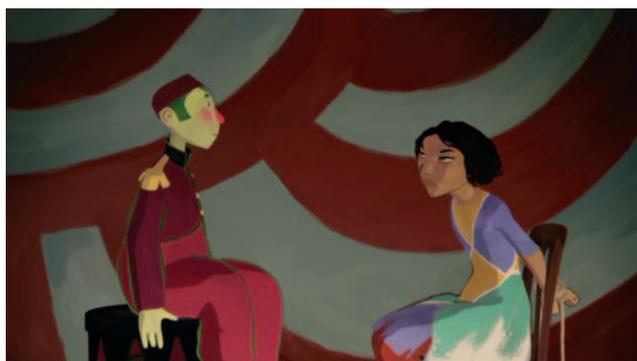
1) « Un aparté désigne, au théâtre et comme en italien, ce que l'acteur est censé dire "à part soi", sans que nul sur la scène ne l'entende. » *Le Robert, Dictionnaire historique de la langue française*, sous la direction de Alain Rey, Paris, 1992, p. 160.

2) N'oublions pas que le mot « aventure » signifie « se produire » et parle de la construction d'un avenir, ce qu'il advient. En partant à l'aventure, à l'avenir, nos personnages vont dénouer la fatalité et l'habitude ainsi nouées.

3) Ainsi les expressions « s'arrêter à temps » ou « ne pas en rajouter une couche ».

4) De l'anglais « Rough », « ébauche, brouillon ». « Les Reufs, eux, sont tout nus, et même plus que nus : on voit carrément la toile à travers eux. Pour les concevoir au niveau pictural, j'ai imité la couche d'apprêt, un peu un gris ocre, que les peintres mettent toujours sur leurs toiles pour ne pas travailler directement sur du blanc. » J.-F. Laguionie, propos recueillis par Cécile Mury <http://www.telerama.fr/cinema/jean-francois-laguionie-comment-trois-extraits-du-tableau,75702.php>

5) La question alors de l'existence de l'âme chez les Reufs n'est pas sans rappeler le débat concernant l'âme des Indiens lors de la conquête du Nouveau Monde, débat qui opposa Las Casas et Sepúlveda : la Controverse de Valladolid (1550-1551).



PISTES DE TRAVAIL

- Distinguer les deux grandes étapes du scénario : celui-ci présente au départ le schéma classique d'une quête initiatique d'abord motivée par l'amour (Ramo et Claire) puis se transforme progressivement en aventure métaphysique (la recherche du « créateur ») lorsque les protagonistes sortent de leur tableau.
- Analyser comment chaque personnage rencontré ajoute une ligne narrative secondaire à l'intrigue principale. Chacun apporte ses propres motivations et ses propres questionnements qui se rejoignent à la fin du film (séquence 26). Seule Lola ne trouve pas de réponses à ses questions : elle poursuit donc sa quête (séquence 27).
- Étudier la mise en abyme qui gouverne le film : Lola sert de passeuse entre le spectateur (conteuse) et le film (c'est une protagoniste clé de l'intrigue).

Découpage séquentiel



1 – 0h00'00

Générique sur fond noir et cadre doré.

2 – 0h00'45

Le titre et le tableau en couleurs apparaissent, le générique continu, montée en puissance de la musique, entrée dans l'image. Disparition des bordures du cadre.

3 – 0h01'25

Lola se présente, présente les protagonistes (Toupins, Ramo, Claire, les Reufs), plante le décor du tableau.

4 – 0h02'22

Deux Toupins veulent faire la peau à un Reuf qui réussit à se cacher.

5 – 0h03'08

Une fête se prépare au château. Les Toupins méditent sur les Pafinis et les Reufs. Deux d'entre eux, Plume et Gom, s'introduisent dans la salle de bal. Plus bas, Ramo et Claire s'aiment et parlent de ce qui les préoccupe : le Peintre n'a pas fini toutes les figures du tableau.

6 – 0h07'04

Retour au château. Le Grand Chandelier prononce un discours sur le Peintre qui les a abandonnés et sur l'exclusion définitive des Pafinis et des Reufs. Ramo intervient pour défendre des idées de tolérance. Gom est découvert, jeté du haut du grand escalier, Ramo s'enfuit.

7 – 0h10'58

Une hutte dans la forêt, chez les Pafinis, tristes et amers. Claire raconte son amour à Lola qui parle de partir d'ici, Claire veut rejoindre Ramo, mais les Pafinis l'en empêchent.

8 – 0h13'01

Plume trouve Gom, méconnaissable.

9 – 0h14'01

Lola sur une barque. Plume puis Ramo montent à bord. Poursuivis par des Toupins, emportés par le courant, ils franchissent la montagne. Dans la hutte des Pafinis (à 16'57), inquiétude concernant le sort de Lola et de Ramo. Fuite de Claire, elle regarde l'entrée de la forêt. De l'autre côté de la montagne (à 17'34), les trois comparses décident de partir à la recherche du Peintre.

10 – 0h20'23

Claire entre dans la forêt. Accueillie par les fleurs, elle s'endort, rêve.

11 – 0h22'00

Le trio traverse une étendue venteuse et lumineuse. Emportée par le souffle, Lola chute du

tableau et tombe dans un autre tableau : une scène de bataille. Capturée, elle est libérée par Magenta. Ils sortent du tableau et retrouvent Plume et Ramo.

12 – 0h28'10

Découverte de l'atelier du Peintre et de ses croquis : Ramo voit le visage de Claire, esquissé, le papier s'anime, Ramo entre dans le rêve de Claire (à 30'32). Claire se réveille, ressort de la forêt, comme enchantée.

13 – 0h31'24

Discussion entre le Grand Chandelier et Monsieur Gris : ils s'étonnent de voir revenir Claire, saine et sauve de la forêt, et imputent cela à l'amour.

14 – 0h31'55

Les tableaux de l'atelier, Garance, Orange de Mars, l'autoportrait du Peintre, entrent en discussion avec le quatuor. Garance raconte à Lola venue la retrouver dans le cadre son amour avec le Peintre (à 35'34). Lola veut rejoindre le Peintre, Garance lui parle de Venise et Lola s'enfonce dans la peinture. Ramo la suit. Vue du carnaval. Lola et Ramo sont entraînés dans la farandole.

15 – 0h37'53

Plume et Magenta seuls dans l'atelier. Coups de tonnerre, vent. Le duo est piégé dans une pièce attenante à l'atelier.

16 – 0h38'41

Lola et Ramo dans la farandole. Vue sur un chevalier.

17 – 0h39'10

Plume et Magenta face aux œuvres détruites du Peintre. Voulant fuir, ils chutent dans un paysage de Venise. La farandole continue. Lola rencontre un Peintre tandis que Magenta et Plume sont suivis par la Mort (à 42'14). Ramo découvre le portrait peint de Lola et les tubes de couleurs.

18 – 0h44'20

Sortie de la forêt, Claire est capturée. Le Grand Chandelier compte sur l'amour de Ramo pour l'attirer vers Claire et le piéger.

19 – 0h44'59

Magenta, découvrant Lola emportée au fil des canaux vénitiens, lui demande de ne pas poursuivre sa quête, il court après elle. Plume est embarqué dans une gondole, celle de la Mort qui veut lui subtiliser son sac. Il réussit à s'échapper. Plume, Ramo et Magenta se retrouvent (à 47'25) et rejoignent Lola. Vue sur une place avec coucher de soleil et des dizaines de peintres. Déception. Ramo explique que le Peintre ne peut être dans son tableau, mais qu'ils peuvent finir son travail grâce aux tubes de peinture.

20 – 0h49'27

Venise déserte. Le quatuor entre dans un musée. La Mort pourchasse Plume, Magenta le sauve. La troupe monte jusqu'en haut et rejoint le tableau de l'autoportrait.

21 – 0h52'00

Ils sortent de l'autoportrait et persuadent le Peintre de leur apprendre à utiliser les couleurs.

Celui-ci redonne vie à Gom que portait dans son sac Plume. Les tubes de peinture sont vidés dans des baluchons.

22 – 0h55'28

Retour au tableau initial : mise en chantier d'une scène d'exécution. Claire est prisonnière. Les Toupins incendient les huttes des Pafinis.

23 – 0h57'11

La troupe traverse le tableau représentant la bataille. Magenta et Lola restent, ils repeignent les deux camps ennemis en violet.

24 – 0h59'20

Ramo, Plume et Gom pénètrent dans la forêt de leur tableau. Ramo part en éclaireur et laisse les deux Reufs. Il découvre la destruction des huttes, Silhouette l'emmène voir Claire captive. Il est à son tour fait prisonnier.

25 – 01h01'40

Les Pafinis rejoignent Gom et Plume métamorphosés, ils sont colorés. Bataille de couleurs. Lola et Magenta retrouvent les deux Reufs, dépités. Vision du carnage de couleurs.

26 – 1h03'39

Préparation de la cérémonie. Claire et Ramo vont être plongés dans du noir et ainsi disparaître. Surgissent des silhouettes, les Pafinis, resplendissants de couleurs et la réconciliation est générale. Seule Lola se tient à l'écart puis disparaît. Ramo, lui, dessine le visage de Claire.

27 – 1h11'09

Lola est dans l'atelier du Peintre, elle sort à l'extérieur et découvre le Peintre, assis devant son chevalier. Il s'amuse à l'idée que ses personnages aient désiré finir son travail et parle du libre arbitre. Lola entre dans le paysage. Bordures du cadre.



Durée totale du film en DVD : 1h16

PERSONNAGES

Lola, Ramo, Claire et les autres



Ramo

Ramo, au nez accentué et aux lignes stylisées, est résolu, audacieux. Seul, il fera face au Grand Chandelier pour affirmer l'égalité entre tous et seul, fuira la colère de la foule. Vêtu d'une chemise jabot blanche aux manches et col crème, d'un gilet à deux tons bleus et d'une culotte violette¹, Ramo est loin de l'exubérance de certains autres costumes. Sa première apparition (séq. 3) dit comment l'histoire individuelle va influencer sur la destinée des castes : en poétisant le visage de Claire, il pense à rechercher le Peintre. Épris d'une ennemie, Ramo, anagramme d'*amore* (amour, en italien), joue sur le Roméo qui sommeille.

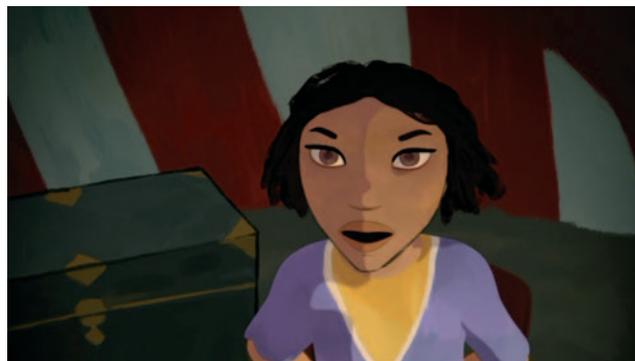


Le Grand Chandelier

Maître du château et de la lumière comme son nom l'indique², ce dictateur est cadré en contre-plongée appuyant sur la grandeur (séq. 6), mettant en évidence l'ombre projetée derrière lui. Son lieu d'apparition, la scène d'un théâtre, parle du rôle qu'il s'est octroyé : homme de pouvoir. Sa taille corpulente est accentuée par le costume, un immense manteau jaune, rose et vert qui recouvre le corps. Seuls les petits bras et la petite tête allongée en forme de poire³ évoquent la bonhomie du personnage. Sa barbe scindée en deux pointes recourbées rappelle les barbes postiches des Pharaons, emblème du pouvoir royal. Son haut chapeau aussi. Dans l'antichambre (séq. 13), la fenêtre s'unit à sa silhouette et comme la méchante reine dans *Blanche Neige* de Disney (1937), il se regarde dans un miroir.

Monsieur Gris

Ce personnage, vêtu de gris⁴, surgit dans l'ombre du Grand Chandelier (séq. 13) jouant à la fois les rôles d'espion et de bourreau (séq. 26). Droit, strict (la cravate accentue la rectitude), sec, il est un clown triste. Son visage, une tête de mort, dit les actes ignobles qu'il commet pour son maître.



Lola

La conteuse ouvre et clôt le film⁵. Intrépide, volontaire, curieuse, sociable, confidente, Lola, ce personnage ici et là, va jusqu'au bout de l'aventure et conclut en ironisant philosophiquement sur le destin : qui donc a bien pu peindre le Peintre ? (séq. 27). Elle seule a l'audace de vouloir quitter le cadre en entraînant les autres, elle impose Plume et Magenta au Toupin Ramo. Elle s'accepte telle qu'elle est. Sa façon de voir est à mettre en porte à faux avec les soldats de la scène militaire ; ils ignorent qu'ils sont peints et se croient enfermés dans une situation réelle⁶. Brune aux cheveux courts, une coiffure qui dynamise son visage adolescent, Lola est vêtue d'une robe arlequin, paraissant déchirée sur le bas parce que pas finie.



Claire

Claire la romantique, si pâle, désire de la couleur sur sa face (sa robe est presque entièrement peinte). Ramo lui ment pour la faire rougir mais à la fin ravive son visage (séq. 26). Douce,

longiligne, cheveux longs, ressemblant à un portrait féminin de Modigliani, Claire est une page blanche sur laquelle s'inscrit le sentiment amoureux.



Plume

Les Reufs se fondent dans le décor, des caméléons (séq. 4, 5), ils bégaièrent, ne croient plus en rien, sont évanescents, fragiles. Plume, qui n'est qu'embrouillamini de traits, une pelote de fils, reste indécis et angoissé. Il est léger comme une plume (séq. 11). Brave, il suit Lola et Ramo. Sa première apparition est liée à la disparition de son ami, Gom (le bien nommé), qu'il porte dans un sac et que la Mort à Venise veut récupérer.

Gom

Ce petit personnage massacré par les Toupins (séq. 6) disparaît littéralement de l'image, mais non du sac de Plume. Devenu lignes brisées et entremêlées, il retrouve sa consistance grâce à l'Autoportrait (séq. 21).



Tambour Magenta

Son prénom évoque autant une victoire militaire qu'une couleur⁷. Plus petit, ressemblant à un clown avec son nez rouge, il porte les deux couleurs ennemies, le rouge (le costume) et le vert (ses cheveux). Inoffensif, il déteste la guerre mais courageux, il vient à la rescousse de Plume et met à mort la Mort (séq. 20).

« Garance, l'Autoportrait, et le petit Arlequin, ont tous été peints à Venise. Contrairement aux héros de l'histoire, ils le [Peintre] connaissent. Ils nous apprennent quelque chose sur lui, le grand absent du récit. Mais chacun des trois a sa version ! »⁸

Garance, le nu

Garance, pose lascive et offerte, est le nom d'une fleur réplique Arletty à Frédéric Lemaître (Pierre Brasseur) dans *Les Enfants*

du paradis de Carné-Prévert. C'est le grand amour du Peintre rappelle une odalisque à la Matisse. C'est dans le décor de ce tableau que les héros se perdent à Venise.

Orange de Mars

Cet Arlequin de bleu vêtu se moque de tout et dévoile l'Autoportrait. Un impertinent qui par son prénom renvoie à la phrase du poète Eluard : « La terre est bleue comme une orange ». Ce personnage annonce le Carnaval, celui de Venise, où les masques dissimulent identité et statut social.

L'Autoportrait

Peint de profil en train de peindre, fâché avec le monde et son Créateur, persuadé de n'être qu'une copie sans profondeur, l'Autoportrait ressemble à un portrait de Cézanne. Il retrouve sa foi lorsque nos héros lui demandent de remplir son rôle : Peindre (séq. 21).

La Mort

Reconnaissable à sa faux et à son squelette, la Mort est suivie d'un dragon. Elle s'est manifestement échappée de son tableau : lorsque Plume regarde un cadre accroché dans le musée à Venise, il ne voit qu'une silhouette dessinée (séq. 20).

Le Peintre

C'est par le regard de Lola que le Peintre, blouse et béret traditionnels, est dévoilé ainsi occupé à peindre un paysage *in situ* dans la tradition des artistes du XIX^e siècle : bonhomme, il ne s'étonne pas de voir surgir une de ses créatures.

- 1) Sa décontraction vestimentaire et cette culotte un peu bouffante rappellent le costume de Kid dans *L'Île de Black Mör*.
- 2) Jean-François Laguionie dit avoir pensé à Édouard Balladur, le politicien français pour tenter de lier le précieux (gestes petits) et la prestance.
- 3) La référence à la caricature par Honoré Daumier (1831) du roi Louis-Philippe, un visage qui se métamorphose en poire, est ici évidente.
- 4) Pour Goethe (*Théorie des couleurs*, 1810), le gris est la non couleur par excellence.
- 5) « Comme Lola, qui a tendance à ouvrir tout le temps des portes, des fenêtres, et à aller plus loin, à la recherche d'une autre réalité, je l'ai laissé faire, elle m'a emmené là où son intrépidité la poussait. » Anik Le Ray – propos recueillis par Julia Sevagamy (23/11/2011) site *tout le ciné.com*
- 6) « Finalement, ça nous ressemble assez : on a tendance à mettre un cadre, à se fabriquer des prisons mentales, alors que bien souvent, on peut en sortir, il suffit d'essayer, de se dire que c'est possible. » Anik Le Ray, Propos recueillis par Cécile Mury le 2 décembre 2011, <http://www.telerama.fr/cinema/jean-francois-laguionie-commentaire-trois-extraits-dutableau,75702.php>
- 7) La Bataille de Magenta (village de Lombardie) a opposé les troupes de Napoléon III aux Autrichiens le 4 juin 1859. « Les Anglais nommèrent ainsi un colorant qu'ils découvrirent en 1860 (Magenta red "rouge magenta") en souvenir de la bataille sanglante qui venait de se dérouler ». *Le Robert, Dictionnaire historique de la langue française*, sous la direction de Alain Rey, Paris, 1992, p. 2088.
- 8) J.F. Laguionie, <http://www.telerama.fr/cinema/jean-francois-laguionie-commentaire-trois-extraits-du-tableau,75702.php>

PISTES DE TRAVAIL

- **Détailler les différents types de personnages.** Ils correspondent aux archétypes des contes : la conteuse (Lola), le prince/prétendant (Ramo), l'amour interdit (Claire), le « méchant » de l'histoire et son fidèle serviteur (le Grand Chandelier et Monsieur Gris), le personnage secondaire qui révèle sa bravoure (Tambour Magenta), etc.
- **Analyser les trois castes : Toupins, Pafinis et Reufs.** Poser la question de la distinction par l'apparence : quels rôles les couleurs jouent-elles dans le rapport à l'autre et à soi. Vous pourrez étudier avec les élèves leurs choix de couleur vestimentaire : qu'indiquent les couleurs lorsqu'on choisit d'en porter une plutôt qu'une autre ?.

MISE EN SCÈNE & SIGNIFICATION

D'un décor l'autre : lumineuse théâtralité

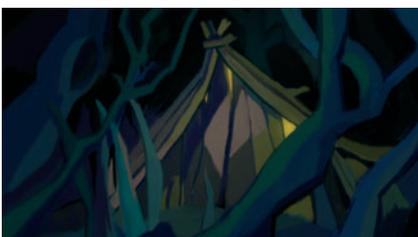


La quête n'est pas une simple horizontale mais un chemin qui emprunte des lignes narratives épousant les courbes et les diagonales¹ de chacun des tableaux traversés. Dès lors, les compositions des toiles sont autant de décors d'où se détachent les silhouettes et visages des différents personnages. Entre illustration et théâtralité, le fond des tableaux sert alors de support à la narration et à la mise en scène. Il s'agit ainsi de passer d'un décor à un autre, d'un tableau à un autre. De ces arrière-plans émerge alors la question du cadre et du cadrage, du traitement de la couleur et de la direction de la lumière



Architecture du Tableau initial

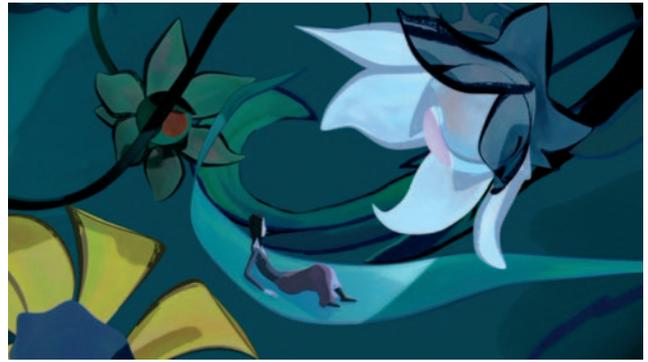
La distinction des trois castes se retrouve dans le décor. Entre le haut et le bas, un monumental escalier² joue l'ascension et la chute sociales. Mais l'idée d'ascension est travaillée cinématographiquement : un plan d'ensemble permet de voir les jardins en amorce, le lac rouge, la falaise bleue et le château bleu (séq. 5). Ainsi cerné, le château semble perdu dans l'immensité du paysage pensé à la verticale, mais impose son style qui évoque l'Art nouveau avec des formes mouvantes à la façon des architectures de Gaudi. Tandis qu'un zoom avant nous approche de ce lieu, des silhouettes montent l'escalier. Un fondu enchaîné avec un cadrage en contre-plongée dévoile les Toupins, en file, ils gravissent les marches. Un mouvement ascendant suit cette montée jusqu'aux fenêtres qui s'étirent vers le haut et qui se détachent grâce au jaune. Un couple, en plan rapproché, se dirige vers la rambarde et regarde vers le bas : une façon de faire sentir les différences, attitudes et altitudes. Puis des plans montrant la terrasse vue des Reufs cachés donnent sur le bleu du ciel. Le mot « paradis » pour définir le cocon des Toupins trouve ici son plein emploi. Seules la salle de théâtre au genre baroque et l'antichambre (séq. 13³) donnent une idée des intérieurs : de majestueuses pièces épurées et troglodytiques qui font lien avec la falaise. Le château se résume à des lieux où la représentation et la puissance s'imposent (ni salle à manger, ni chambres à coucher), jusqu'à la cellule, au pied de l'édifice, et qui dit bien le pouvoir, dictant ses lois à tous, Pafinis, Reufs. Poser les Pafinis dans leur lieu, les huttes, juste après cette envolée vers le ciel, permet de jouer des différences : sombre et lumineux, silencieux et musical, enfermement et ouverture. Les plans fixes, rapprochés (séq. 7) offrent une vision des Pafinis, désabusés. La fixité du cadre met en évidence leur immobilité. Le regard est souvent dirigé vers le sol, un personnage est même allongé à terre pour dire combien ils sont bas.



Entre le château et les huttes, un lac, rouge, emporte Lola, Ramo et Plume : cette veine les entraîne vers la forêt, centre névralgique du Tableau (séq. 9). La vision de cet espace maudit assure la crainte qui s'empare de nos héros : des yeux surgissent d'une grotte sans fin, « *Les fleurs de mort* ». Vue en plongée, cernée par cette étrange cavité organique, la barque est fragile. L'effet est rendu par l'alternance de plans de demi-ensemble permettant de juger de la témérité de l'aventure et de plans subjectifs qui décrivent l'effroi à la vue des fleurs qui s'ouvrent goulument sur le trio, jusqu'à la chute finale dans un autre monde. Mais l'entrée dans la forêt n'est pas traitée de même avec Claire qui pénètre dans ce lieu maudit par voie terrestre (séq. 10). Des fleurs en fond, des fleurs devant cernent la jeune fille qui s'avance en plan fixe. Attaquée par elles, Claire tente de s'enfuir, mais une tige la capture. Le *cut* brutal est vite contrebalancé par la délicatesse du mouvement suivant, un panoramique qui suit Claire. La jeune fille fait face à une fleur dont le centre est un œil. Un gros plan sur ce cyclope qui cligne de la pétale humanise cette plante dont le pouvoir est d'endormir et de faire rêver. Si le trio s'éveille au monde en traversant la forêt, Claire au bois dormant plonge dans un profond sommeil.



Cependant tout est courbe dans cette séquence, les tiges et les pétales, et l'ondoyante rivière. La nature est harmonieuse, bienveillante, les fleurs sont de gigantesques



regards, curieuses. Les couleurs et les formes accueillantes reflètent le sentiment apaisant qui se dégage de ces scènes. Le jaune illumine l'espace, il fait jour parce qu'il fait couleur.

La lumière est couleur, et plus précisément, elle est un mélange de toutes les couleurs du spectre (Newton), d'où le culte rendu à la lumière par les Toupins et la peur de finir au noir, d'où ces immenses fenêtres jaunes, ces bougies qui éclairent par touche, cette volonté de voir, de bien voir. Et pour preuve, au-delà du Tableau, dans la scène militaire (séq. 23), c'est effectivement le soleil dont les rayons sont traités comme des projecteurs de cinéma qui révèlent la couleur, le violet, sur tous les uniformes et sèment la zizanie.

Glisser sur la surface

Le courant qui emporte nos héros vers un ailleurs, dit la symbolique du passage et de la frontière, l'au-delà. La cascade, une épreuve dans ce monde où le parcours n'est pas linéaire mais escarpé, est la première chute avant d'autres chutes. Lola, Ramo glissent sur la surface grâce à ces voies d'eau qui leur permettent d'avancer et mêmes les canaux vénitiens les emportent, ces canaux qui ressemblent tant aux fleuves des Enfers (Plume, poursuivi par la Mort⁴, doit s'en extraire⁵). L'eau est une serpentine ligne colorée qui fait progresser et laisse nos héros, dubitatifs, devant l'unique horizon du film (la seule profondeur), le coucher de soleil à Venise répété par trois cents peintres, repris par trois cents toiles.

Or seule, la scène militaire ne comporte aucune échappée fluviale : elle succède au Tableau pour dénoncer l'absurdité des conflits, leur répétition inutile⁶. Le traitement est donc à plat, sans relief, il y a incapacité à rentrer dans le décor. Les soldats, pris de profil, découpés, marchent au pas cadencé, mais sans jamais avancer.

Venise⁷

Tous les chemins mènent à Venise car le Peintre a séjourné là-bas : Ramo et Lola y pénètrent en s'enfonçant dans le décor du tableau de Garance⁸, Magenta et Plume la découvrent en tom-

bant dans un paysage de la Sérénissime, tous en ressortent via une lucarne dessinée dans l'Autoportrait. La farandole, cadrée en plan fixe, emporte nos héros (séq. 14). Mais une fois Magenta et Plume piégés, menacés (séq. 15), la vision du carnaval se déploie en plongée, contre plongée, panoramiques, voire plans débullés⁹ pour dévoiler Lola et Ramo, insouciantes, embarquées dans cette ronde sans fin et faire valoir cette ligne serpentine qui ne cesse de passer d'un plan à un autre. Cadrer Venise, c'est jouer des circonvolutions en imposant des rambardes et escaliers qui agrandissent, réduisent ou écrasent les espaces. Il faut contenir la foule dans les dédales alambiqués. Si Magenta voit Lola, Lola ne l'entend pas (séq. 19), et si le quatuor se retrouve dans un même plan, ils regardent tous dans des directions opposées. Un vrai labyrinthe. Mais lorsque la nuit tombe, ces mêmes plans sont vidés de leur frénésie, simples décors d'un studio de cinéma. Quand les protagonistes pénètrent dans le musée-théâtre, ils découvrent ces mêmes plans, mais encadrés, accrochés, « peintures mortes » : portraits de masques ou visions architecturales à la Chirico. Plume tente alors d'échapper à la Mort ; les plongées et contre-plongées offrent une vue sur de complexes montées et descentes qui ne sont pas sans rappeler le travail des intérieurs délirants d'Escher ou celui non moins impressionnant de Piranèse. La lumière quant à elle suit la course du soleil : Venise est baignée par le jaune. Et c'est par le jaune, un tube de peinture oublié, que la lumineuse idée de Ramo fait son chemin : devenir à son tour peintre. Lola, elle, s'extasie devant ces sentiments qui sont peints, les couleurs, et remarque la subtilité des contrastes colorés¹⁰ : rouge, vert.

Sortir du cadre

À la luxuriante forêt¹¹ du Tableau où nos héros s'enfoncent succèdent le désert, la brume, le vent qui annoncent dans ce changement climatique¹² les bordures d'un nouveau monde (séq. 11). La disparition de Lola dans un soleil aveuglant est de suite suivie par le corps en plan rapproché de l'héroïne, ombre découpée sur fond de jaune avec un vent léger qui anime ses cheveux. La chute, seul ralenti du film, suspend le temps.

Ensuite, un plan de demi-ensemble redonne les dimensions et le lieu : le corps flotte, les bordures sculptées sont visibles et l'obscurité effraie (où le corps peut-il tomber ?). La toile se fait aussi voir, ressentir : toile de lin¹³ aux trames grossières qu'il faut donc traverser. Ce passage est souligné par une intense luminosité qui anime la scène militaire (séq. 11) et empêche Magenta de sortir. Dans cette échappée picturale, la poésie du cadre est posé, cadre des tableaux, cadre des fenêtres aussi, des ouvertures toujours qui modifient la perception des choses, le destin, et incitent à entrer et à se dépasser.

Après le traitement à plat et la visibilité des coups de pinceau qui animent les toiles succède le réalisme 3D de l'atelier travaillé en détail et qui en devient presque surréaliste. Nos héros débarquent sur une autre planète. La vision d'ensemble, en plongée, offre une dimension étonnante : l'atelier est appréhendé comme une maquette, un décor de théâtre, où tout est figé, à sa place, le piano, le divan. Ce point de vue de l'aigle est vite contrebalancé par l'entrée dans cet espace : Lola, Ramo redeviennent petits, contre-plongés et plans de demi-ensemble redimensionnent l'endroit. Ainsi, Ramo marche sur le canapé et se dirige vers le fond : c'est sa taille, de plus en plus petite, très rapidement, qui dit la longueur interminable. L'absence de luminosité et de couleurs chatoyantes¹⁴ donne de l'inquiétant à ce lieu abandonné, confirmé par la suite avec la découverte dans une pièce attenante, encore plus obscure, d'une copie lacérée du *Joueur de fifre* de Manet (1866), et qui évoque les années de labeur du Peintre, l'apprentissage. En décor extérieur, lumière naturelle et couleurs de même, le film se finit dans ce drôle de réel qui sert à l'inspiration du Peintre et que Lola, si petite, parcourt déjà avec facilité.



Miroirs

Dès le début (séq. 5), Ramo décrit le visage « coloré » de Claire, et ce pieux mensonge ébahit l'amoureuse : le regard de l'aimé est un miroir. Ce que dit Ramo s'incarne à la fin au moment où il peint les lèvres de la belle. Lorsque Claire rêve (séq. 10), c'est en noir et blanc, lignes épurées, et son visage rappelle les muses endormies de Brancusi : Ramo est une mouvante ligne bleue qui fait rougir Claire en l'enlaçant. Cette complicité amoureuse est montée par le réalisateur : Ramo regarde les croquis du Peintre, visage esquissé de Claire, Claire se réveille (séq. 12), Ramo tient un tube de peinture, Claire surgit. Comme des raccords sur la pensée. Cet effet miroir est unique, les deux amants se reflètent¹⁵ même dans cette eau qui ne reflète rien. Le seul miroir présent enferme le Grand Chandelier dans son narcissisme, il s'aime. Et si Claire sort de la forêt, enchantée, c'est que l'amour est un talisman selon le maître du château qui ne cesse de se regarder.



1) Voir à propos des couleurs et de la forme, Kandinsky, *Du spirituel dans l'art*, et dans la peinture en particulier (Paris, Folio, 1989) et *Point et ligne sur plan* (Paris, Folio, 1991).

2) Le décor du film donne une grande importance aux escaliers. Max Ophüls, côté cinéma, et Sam Szafran, côté lithographie, ont abordé le motif de l'escalier, tant dans ses formes que dans ses dramaturgies

3) La fenêtre rappelle les nervures d'une feuille et la lampe qui pend, une fleur ouverte. La séquence précédente montre comment les fleurs regardent et éclairent le sommeil de Claire.

4) D'emblée, la référence au texte de Thomas Mann, *La mort à Venise* (1912) puis au film (1971) de Luchino Visconti s'imposent, les quêtes artistiques et amoureuses se mêlent mais le clin d'œil s'arrête là (cf. Infos p. 20). Notons que dans cette lutte entre Plume et la Mort, un dragon à deux têtes s'immisce : Plume se perdant dans ce labyrinthe qu'est Venise se retrouve face au Minotaure.

5) Lola, elle, embarquée dans une gondole, se perd dans les voûtes d'un tunnel, les cieux de Chagall (séq. 19).

6) N'en reste pas moins que chaque tableau est figé dans le mouvement qui l'a vu naître et dans la répétition de ce moment comme ce Carnaval qui ne s'interrompt jamais et qui semble épuiser un des festivaliers.

7) « Dans Venise au contraire, c'est un labyrinthe qui permet aux personnages de se perdre, ce dont on a besoin pour qu'ils trouvent chacun une quête différente, il fallait donc créer une Venise proche de la véritable Venise, labyrinthe, angoissante, où on peut parler de la mort plus facilement que dans un autre décor. » J.F. Laguionie, propos recueillis par Julia Sevagamy (23/11/2011) site *tout le cine.com*.

8) Garance ouvre une fenêtre, une fenêtre qui donne sur Venise et semble provoquer un courant d'air dans l'espace même de l'atelier : une fenêtre est ouverte par le vent, elle détourne l'attention de Magenta et Plume.

9) Un plan débullé est un plan qui n'est pas droit et qui fait voir le monde en biais, instable. Souvent utilisé pour exprimer la vision d'un personnage sous l'emprise de la drogue, l'alcool ou la folie.

10) Suivant en cela *De la loi des contrastes simultanés des couleurs* mis au point par Michel-Eugène Chevreul en 1839. Chevreul parvient à démontrer que deux couleurs gagnent en intensité ou luminosité côte à côte (les peintres le savaient déjà) : jaune et violet – rouge et vert – bleu et orange. 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.

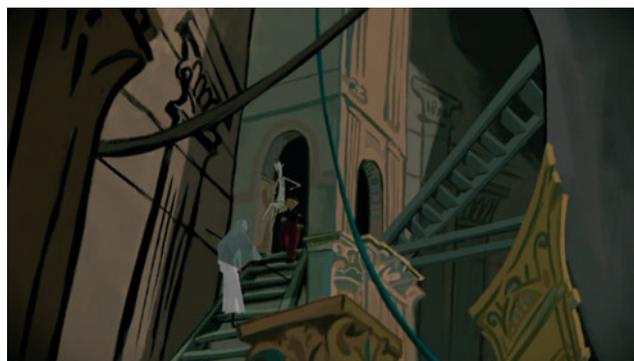
11) Le mot forêt viendrait du bas latin *foris* : hors de, en dehors.

12) Bouleversement climatique retrouvé aussi dans l'atelier lorsque la tempête se lève : une autre réalité est encore à l'extérieur, derrière ces fenêtres, ce que saisira Lola qui franchira seule le dernier seuil.

13) La toile de lin sur châssis est apparue historiquement à Venise au XV^e siècle.

14) L'atelier reste dans une tonalité sépia comme une ancienne photographie, un autre temps figé, les toiles d'araignée disent les années écoulées.

15) Cf. le visage coloré de Claire à la fin (à 1h09'29).



PISTES DE TRAVAIL

- Amener les élèves à analyser les spécificités de chaque tableau que les personnages sont amenés à traverser. Vous pourrez notamment comparer les différents décors (des courbes du tableau initial jusqu'aux lignes droites et obliques de la toile de Magenta) ainsi que le jeu des couleurs et les effets de lumière (le tableau de Magenta offre là aussi un contrepoint intéressant pour analyser celui de Venise). Les mouvements de la caméra pourront également faire l'objet d'une analyse. la caméra est-elle plus mobile dans un tableau plutôt que dans un autre ?
- Étudier le changement d'espace, passage de la 2D à la 3D, lorsque les personnages se retrouvent dans l'atelier du maître. Cette nouvelle « réalité » accentue l'impression de gigantisme. Sur cette idée d'un passage entre deux mondes une comparaison avec d'autres références cinématographiques peut être explorée (cf. Entrer dans la toile, p. 19)
- Relever les nombreuses références picturales du film (cf. Le genre en peinture, p. 17 et Infos p. 20). Étudier leur intégration, Claire dont les traits rappellent les portraits féminins de Modigliani, voir *La Muse endormie* du sculpteur Brancusi (séc. 10). *Les Prisons* de Piranèse, les intérieurs d'Escher (séc. 20). Les cieux du peintre Chagall (séc. 19). Chirico ou encore *Le Joueur de fifre* de Manet.

ANALYSE D'UNE SÉQUENCE

La bataille de couleurs

Séquence 25 : 1h01'39 à 1h03'39

Ramo laisse Plume et Gom avec six sacs de couleurs et un pinceau en leur recommandant de ne rien toucher. Après avoir découvert les huttes incendiées et donné mission à un Pafini, il est capturé en rejoignant Claire.

Savoir y faire...

Travelling latéral qui accompagne la marche silencieuse des Pafinis et des Reufs dans la forêt jusqu'à une clairière (1b). *Cut*. Plan rapproché (PR) avec panoramique ascendant du Pafini à qui Ramo vient de confier la tâche d'amener le peuple vers Plume et Gom, le Pafini lève la main en incitant ce petit monde à avancer et le mouvement vers le haut met en évidence la surprise sur les visages derrière lui (2a-2b). Le Pafini sort du cadre, « ils sont là » et par ces mots fait découvrir un plan moyen (PM) et zoom avant de Gom et de Plume salvant (3a). Tous deux sont colorisés, au centre de l'image. Raccord sur le regard, plan fixe et PR du peuple sortant de l'obscurité de la forêt. Raccord sur le regard, PM des deux Reufs qui s'admirent puis un autre raccord sur le regard, PR de la poitrine (PRP) des Pafinis et Reufs. Ces raccords insistent sur la métamorphose, les Pafinis n'en croient pas leurs yeux, ils s'arrêtent. PM de Plume et Gom avec en amorce au bas de l'image Pafinis et Reufs. Plume prend la parole et le pinceau que lui tend Gom. Un *cut* et plan en plongée de quatre sacs ouverts regardés par quatre Pafinis (8). Les sacs ne sont pas situés dans l'espace de la scène. Ils seront filmés ainsi par la suite, donc toujours à portée de pinceau. D'autres Pafinis se tendent vers ces couleurs tandis que Plume, enthousiaste, parle de la liberté de se peindre soi-même. Une phrase qu'il aura vite fait de regretter. PR sur la taille (PRT) de Plume poursuivant son séduisant discours et de Gom qui sort un autre pinceau du premier pinceau. Plume conclue sur sa métamorphose. Raccord sur le regard, PRP du peuple qui remarque que la voix même de Plume s'est transformée, le Reuf s'affirme. PM de Plume et Gom avec, en amorce basse, le public et des feuilles en haut qui encadrent le second plan offrant une vision théâtrale sur un spectacle de magie à venir (11). Plume, en véritable chef d'orchestre, décide de montrer comment faire, il empoigne un Pafini d'une main et de l'autre met son pinceau dans un sac. Raccord sur le geste, PR en plongée d'un sac, couleur bleue (12). PRP du Pafini. Un bout du torse de Plume et le pinceau sont visibles, accentuant sur l'événement à venir (13a). Au mot « courbe » prononcé, mouvement descendant suivi du pinceau et regard du Pafini sur ce pinceau (13b). Ne reste plus que la traînée bleue. GP de Plume, satisfait. PR de Plume et du Pafini, peu content de la couleur imposée. Juste derrière, Gom trouve joli ce bleu. Un panoramique latéral annonce le futur geste de Gom : peindre la femme à son côté (15b). Un *cut* brutal et un PRP du Pafini mécontent qui arrache le pinceau à Plume dit le changement de ton. PR de Gom qui colorie maladroitement en crème une

jupe violette puis regarde hors champ en spécifiant que ce n'est pas comme ça qu'il faut faire. Raccord sur le regard et PRT du Pafini qui vient de mettre du rose sur son bleu. Une main entre dans le champ et arrache le pinceau (18).

... Cour de récréation...

La musique démarre sur le plan d'un pinceau baignant dans l'orange (19). PM des Pafinis, des Reufs et de Gom qui veut reprendre son pinceau que la femme tente de lui arracher (20). Un balancement entre les deux personnages est scandé par l'orchestre qui donne du rythme à la scène. Le tempo s'accélère, les plans aussi. Un sac de couleur bleue heurte le derrière de la femme (20). Le *cut*, juste après, coupe court aux possibles réactions outrées, assurant que, dès lors, tout est permis : désordre et anarchie. Un plan sur un sac, le bleu du pinceau se mêle au rouge (21). Ce rouge intensifie la bataille qui va crescendo. PR de Pafinis qui se disputent des pinceaux tandis qu'un autre court au premier plan emportant un sac et qu'en fond, un Pafini peint un camarade, bras levés, très satisfait (22). GP de Plume, déconcerté, des Pafinis entrent et sortent du champ. Plan sur des sacs. Cette multiplication de sacs, de pinceaux, joue sur l'aspect prodigieux de la scène. PR d'un Pafini se barbouillant le visage. Plan en plongée d'une fillette qui veut du mauve. Plan sur du bleu qui se mélange à du jaune pour donner un vert qui va courir d'un plan à un autre : un Pafini se retrouve avec un loup vert. Un autre Pafini, riant de cette traînée verte, reçoit du jaune sur le visage (29). Plume en PRT tente de récupérer un pinceau, il est capturé et le plan suivant permet de mieux voir Plume emmené de force, loin de la bataille. Le premier plan est envahi par les Pafinis se jetant des couleurs. Un panoramique suit la métamorphose du conflit : les pinceaux sont devenus des épées (32b). Un Pafini, cadré en contre-plongée, une arme redoutable, un pinceau à bout rouge, fonce en diagonale sur Gom, effrayé, qui sort du plan, mais le Pafini est suivi par un camarade tenant un sac, encore plus menaçant (33). GP d'une femme, un trait bleu barre son visage (34). GP d'un homme et de l'orange sur ses joues. Plan des sacs, des couleurs, des pinceaux, la musique accélère le rythme.

... Amertume

Plan de demi-ensemble fixe, Lola et Magenta marchent vers la bataille (37), eux qui viennent juste d'en quitter une (séq. 23). La musique s'essouffle et conclut au dernier plan. Plume, en off, dit son contentement à l'arrivée de ses amis. PR de Plume et de Gom, mains liées, Plume demande à Lola de regarder le carnage : plan de demi-ensemble des Pafinis couverts de peinture, enfin calmés, se dévisageant (39). Plume exprime en off sa déception à la vue de cette liberté qu'il avait ainsi prônée. Une fin ambiguë pour mieux surprendre (séq. 26) : les Pafinis vont prendre leçon et grandir.



1b



2a



2b



3a



8



11



12



13a



13b



15b



18



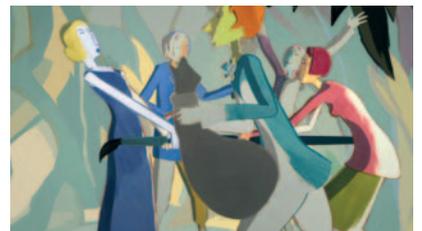
19



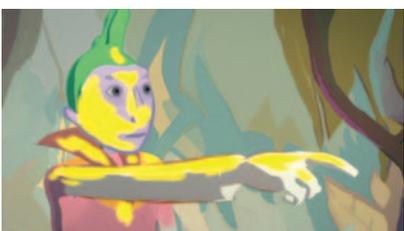
20



21



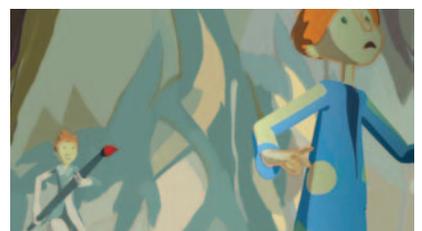
22



29



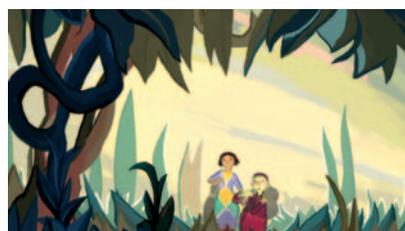
32b



33



34



37

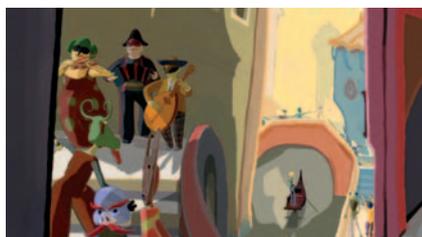


39

BANDE-SON

Une symphonie de sons colorés

« La musique, c'est de la vie en plus » J.F. Laguionie



Prix Sacem de la meilleure musique originale de film au Festival International du Film Francophone de Tübingen-Stuttgart (Allemagne), la bande originale du **Tableau** a été composée par Pascal Le Pennec¹. Le travail entre le musicien et le réalisateur s'est fondé sur l'usage d'adjectifs (acide, tendre, doux) pour définir les types de musique qui devaient baigner chaque tableau.

Thèmes et sentiments

Ainsi le thème de l'amour, doux et lent, soutenu par un piano seul pour dire l'intimité puis par l'arrivée petit à petit d'autres instruments reflétant complicité et affection révèle les sentiments entre Ramo et Claire dans **Le Tableau** (séq. 5). Cet effet ouaté se retrouvera lorsque Ramo découvrira le visage esquissé de Claire dans l'atelier du Peintre ou lorsque Ramo et Claire se réuniront en couleurs à la fin : le leitmotiv attache les deux amants. L'orchestre symphonique, très romantique, accélère par exemple la course éperdue d'un Reuf (séq. 4) en mettant au premier plan sonore les trompettes impérieuses qui sonnent l'hallali. Il soutient aussi la découverte de Gom par les Toupins en usant d'une envolée lyrique où les cordes frénétiques accusent le danger (séq. 6). Enfin il exprime la douleur de Plume apercevant le corps de Gom : piano et corde rythment le hurlement « Non ! ». La musique seconde littéralement la dramaturgie du film pour entraîner le spectateur. Et comme Lola venue nous introduire dans l'espace de la scène, la musique du générique rejoue avec cet instant de l'avant-concert : l'orchestre s'accorde, le chef tape de la baguette pour demander le silence, quelques spectateurs toussent, l'attention est demandée. Lorsque les bordures du tableau qui font aussi songer à une scène de théâtre disparaissent, la musique soutient cette entrée-là.

Musiques diégétiques

Un homme jouant du cor annonce solennellement l'arrivée du Grand Chancelier tandis qu'un trio² accompagne les événements notables du château, uniques musiques diégétiques. C'est un fait que la musique liée aux bals, aux frivolités baigne le monde des Toupins et permet de faire une opposition encore plus grande avec le monde des Pafinis, silencieux, austère.

La farandole de Venise est soutenue par un accordéon, le « piano du pauvre ». Il entraîne les héros par son rythme et sa mélodie. L'utilisation du souffle coupé, une difficile respiration, pour définir la Mort qui rôde fait donc contrepoint à cette insouciance. Les scènes dans la Sérénissime sont très bruyantes (cris, rires, ou autres origines musicales comme ce guitariste assis au bord d'un canal³). La présence, *idem*, d'un trio violon, bandonéon, luth-guitare, ancre la ritournelle dans l'espace vénitien. S'y ajoute d'autres instruments qui déréalisent les scènes : un jeu sur la musique au premier plan puis utilisé en fond sonore dit comment les héros s'approchent ou s'éloignent justement de cette course folle, cette ligne serpentine toujours présente derrière Ramo ou Claire. Lorsque Plume et Magenta (séq. 26) décrivent ce lieu féérique aux Toupins, le fond sonore renoue avec ce souvenir, un appel à entrer dans la danse. Le rythme insuffle une cadence aux personnages : tourbillonner, valser, fuir, ou marcher au pas. Ainsi, cet obsédant tambour qui incite les soldats à repartir à la guerre dans la scène militaire (séq. 23).

PISTES DE TRAVAIL

- Quel rôle tient la musique dans **Le Tableau** ? Peut-on dire que c'est le même que dans un film classique avec des personnages réels ?
- Il serait intéressant d'amener les élèves à qualifier les compositions musicales des séquences du film tel que le musicien et le réalisateur les ont conçues, à savoir : acide, tendre, doux.
- Montrer en quoi la musique peut faire partie intégrante du récit comme dans les séquences de la farandole de Venise.

1) Ancien élève de l'École Normale de Musique de Paris, accordéoniste, arrangeur, il travaille pour le théâtre (une collaboration fructueuse avec Jérôme Deschamps et Macha Makeieff entre 2003 et 2008) et pour le cinéma (**Cache-Cache** d'Yves Caumon, 2005).

2) Harpe, flute traversière, puis un autre instrument à vent qui évoque la forme du tuba, invention du XIX^e siècle.

3) À 42'06.



Le genre en peinture

La peinture a ses genres qui définissent le thème représenté. Ces genres ont été hiérarchisés par l'Académie fondée au XVII^e siècle : la peinture allégorique et religieuse, la peinture d'histoire, le portrait, le paysage, la nature morte¹, la scène de genre (ou scène de la vie quotidienne). Comme le spécifie Ernst Gombrich dans son *Histoire de l'art*², « Du moment qu'un peintre s'était fait un nom avec des scènes de bataille, c'est ce genre de tableau qu'il avait le plus de chance de vendre (...) C'est ainsi que la tendance à la spécialisation qui s'était faite jour au XVI^e siècle dans les pays du Nord s'affirma de plus en plus. » Le XIX^e siècle verra l'apogée de ces catégories imposées et sa fin, les peintres vont subvertir les genres pour travailler leur vision du monde.

Le « tableau »³, nom générique qui donne son titre au film, relève du paysage. Les vues sur Venise rappellent des paysages urbains et à la toute fin, le Peintre représente une Marine⁴. Le paysage est lié à l'École du Nord avec des artistes (Patinir, Brueghel) qui se sont évertués à agrandir la veduta⁵ des Italiens. Le paysage devient l'expression majeure de la modernité en peinture (cf. les impressionnistes).

La peinture de bataille relève de la scène historique. Ce genre très ancien, hautement prisé et respecté, raconte les victoires et autres faits d'armes. Les plus grands peintres (Léonard de Vinci, Michel Ange, Paolo Uccello) comme les peintres académiques du XIX^e siècle (Antoine-Jean Gros) se sont illustrés dans ce défi pictural : narrer un épisode sanglant sur fond de paysage désolé, donner du mouvement à la terreur, du dynamisme à la bravoure, traiter du genre animalier (cf. les chevaux), oser peindre l'horreur. Souvent de dimensions exceptionnelles, ces œuvres devaient glorifier le souverain. Dans *Le Tableau*, Laguionie détourne ce genre, comme jadis Picasso avait pu le faire, symboliquement, avec *Guernica* (1937) : s'il garde des noms qui parlent de batailles napoléoniennes, il offre une vue absurde de ce répétitif conflit.

La nudité de Garance entremêle le portrait (la ressemblance, la fidèle image) et le nu (qui peut être allégorique) : le modèle a posé devant le peintre et ce dernier a travaillé avec rigueur les muscles, les couleurs, la chair, les formes, et puis l'abandon, la lascivité. Il ne s'agit pas de raconter une histoire, mais de toucher juste la psychologie du sujet représenté.

L'autoportrait dit comment le peintre lui-même s'appréhende : en train de peindre, face au spectateur (Rembrandt, Ingres, Van Gogh), ou caché dans l'espace de la représentation (*Bacchus* du Caravage). Le peintre use de son propre visage, de son intimité

pour travailler directement les expressions à l'aide d'un miroir, il est son premier modèle.

Enfin, la scène allégorique n'est pas oubliée. La Mort, avec sa faux, évoque ainsi les Vanités très répandues dans la peinture baroque.



Henri Matisse, *Odalisque à la culotte grise*, 1927 – Paris, Musée de l'Orangerie.

1) Les fleurs de la forêt peuvent être rangées dans la catégorie nature morte : l'observation de la nature passe aussi par ce travail de détail et dit assez la vanité, l'éphémère du temps et de la beauté. Un exercice qui n'a pas simplement passionné les artistes de l'École du Nord (peinture flamande du XV^e au XVII^e siècle), Chaim Soutine (1893-1943), par exemple, a beaucoup représenté les glaieuls en rouge éclatant.

2) E.H. Gombrich, *Histoire de l'art*, Paris, Gallimard, 1998, p. 418.

3) Tableau : « Le mot désigne dès ses premiers emplois un panneau (de bois, de métal) servant de cible, et portant des inscriptions, des images, puis la toile tendue, sur châssis servant de support à la peinture (1355, table) d'où le sens usuel "œuvre picturale", ... » *Le Robert, Dictionnaire historique de la langue française*, sous la direction de Alain Rey, op. cit., p. 3737.

4) Genre figuratif représentant la mer très en vogue à partir du XVII^e siècle.

5) Fenêtres posées au fond des portraits et qui représentent des paysages.



Pigments et couleurs

Les Grecs ont longtemps pensé que la couleur était une fine pellicule posée sur la surface des choses, le monde était divisé en deux sphères, le lumineux et le sombre. Le peintre Apelle¹, n'utilisait que quatre couleurs, noir, blanc, rouge jaune, correspondant aux quatre éléments (terre, air, feu, eau) d'Aristote. Les artisans du Moyen Âge n'avaient que peu de couleurs mais celles-ci pouvaient être coûteuses : l'or², le vermillon dit aussi Rouge roi³ et le bleu outremer, le plus réputé de l'époque médiévale, vénéré comme emblématique de la pureté divine. Tiré d'une pierre semi-précieuse, le lapis-lazuli, ce pigment⁴ était rare car les principaux gisements se trouvaient en Afghanistan⁵. D'autres nuances colorées, issues de plantes, d'insectes ou de coquillages, étaient usitées : le jaune safran, le rouge cinabre, le rouge garance, le rouge cochenille, l'azurite, l'indigo, le bleu vitré égyptien, le blanc de plomb, le pourpre de Tyr. De nouveaux pigments apparaissant⁶, les noms de couleur vont s'affiner au long des siècles, et un Véronèse, en hommage au peintre maniériste italien du XVI^e, dit ce vert amande jaunâtre, un cuisse-de-nymphes-émue évoque un rose carné assez soutenu, un magenta joue d'un subtil mélange de rouge et de bleu pour rappeler la bataille sanglante de 1859.

Et c'est à Venise qu'une étonnante révolution picturale éclate au XV^e siècle. La toile de lin sur châssis (que les peintres pouvaient emporter avec eux, enroulée, et pouvaient commander à n'importe quel format⁷) commence à fortement intéresser les artistes au détriment de supports comme le bois ou le parchemin. Or la toile se travaille plus aisément avec un liant, l'huile, au demeurant connue depuis longtemps, mais qui trouve sur ce grain, sa texture et sa lumière. La peinture à l'huile possède un fort indice de réfraction, les couleurs changent : les peintres vont devoir mélanger les pigments (depuis l'Antiquité, les artistes préféraient les couleurs pures) donnant une intensité unique, un velours à la couleur. La peinture à l'huile est selon certains une aventure physique et sensuelle : la peau⁸ devient un vrai sujet pictural *via* le portrait et le nu.

Plus question de séparer la couleur de la lumière et les théories scientifiques de Newton sur le spectre (1704, *Opticks*⁹), celles de Michel-Eugène Chevreul sur la loi des contrastes de couleurs (1839), les mises en place de disques chromatiques, les réflexions sur le clair-obscur, l'invention du tube de peinture vont influencer les façons de voir des peintres du XIX^e siècle (impressionnistes, pointillistes).



1^{er} cercle chromatique de Chevreul.

1) Xavier de Langlais, *La technique de la peinture à l'huile*, Flammarion, 2011.

2) Un substitut de l'or, l'orpiment (jaune vif à base de sulfure d'arsenic), existait depuis le XVII^e siècle avant Jésus-Christ.

3) Le vermillon est une forme synthétique du sulfure de mercure. Aussi coûteux que l'or. Toxique, il est remplacé au XIX^e par le rouge de cadmium.

4) Les marchands de couleurs vendaient autant des épices que des pigments, et ces pigments dans la Grèce ancienne étaient appelés *pharmakon* car ils servaient également contre telle ou telle maladie.

5) Les chimistes inventeront au XVIII^e le bleu de Prusse et en 1826, le bleu d'outremer synthétique.

6) La palette, l'objet, est inventée vers 1400 pour travailler le nombre de plus en plus élevé de couleurs. Et un vocabulaire va s'affiner pour parler de la couleur : tonalité ou teinte, clarté ou luminosité, valeur ou saturation.

7) La première toile de format exceptionnel date de 1485, *La naissance de Vénus* de Botticelli.

8) « La chair était la raison de l'invention de la peinture à l'huile » (W. de Kooning).

9) La lumière est un mélange hétérogène de toutes les couleurs du prisme et non un élément uniforme et homogène. La couleur est la manifestation de plusieurs longueurs d'onde de lumière.



Entrer dans la toile

Après des études en tant que décorateur de théâtre, Jean-François Laguionie fait la rencontre de Paul Grimault, auteur de films d'animation d'une grande élégance, et qui livrera son chef d'œuvre, *Le Roi et l'Oiseau*, en 1980. *Le Tableau* est un hommage à ce maître incontesté qui s'amusa lui aussi à faire sortir ses personnages, la bergère et le ramoneur, de leur cadre pictural trop étroit. Ces figures dessinées qui prennent vie au contact d'une autre réalité renouent avec le côté fantasmagorique que l'image a toujours contenu. Lanagramme du mot image est bien magie. Le désir d'animer, fortement ancré au cours des siècles (du théâtre d'ombres aux marionnettes en passant par la lanterne magique, le fantascopie, le théâtre optique d'Émile Reynaud, le folioscope¹, etc.), a permis d'offrir une réalité à ce souhait via l'animation. *Fantasmagorie* d'Émile Cohl (1908), premier dessin animé, ouvre sa suite ininterrompue de métamorphoses délirantes par la vision de la main à prise de vue réelle de l'artiste qui donne vie à un bonhomme, dessiné en quelques traits². L'étymologie du mot projection, « action d'avancer », « fait de jeter », « saillie », trouve alors sa pleine acception avec l'idée de figurines imaginaires mais dessinées qui, indépendamment de leur créateur, pensent et respirent, actualisant le mythe du sculpteur Pygmalion suppliant Aphrodite d'animer sa statue, Galatée. L'incrustation de figures animées dans une prise de vue réelle et inversement les acteurs pris en décor animé évoquent les *Alice Comedies* de Walt Disney (1923-1927), *Mary Poppins* (R. Stevenson, 1964), *Qui veut la peau de Roger Rabbit ?* (R. Zemeckis, 1988), *La Table tournante* (P. Grimault et J. Demy, 1988), *Miss Potter* (C. Noonan, 2006) ou encore *Dunderklumpen* (P. Ahlin, 1974). Au-delà de l'animation de figurines dessinées et qui parle aussi d'animisme (loger une âme dans ce qui est inerte), d'autres rêveries font échos à cette problématique, celle notamment d'individus pénétrant dans la peinture, décidés à entrer dans la matière, à parcourir des surfaces et à dépasser les cadres. Les bordures poétisent un monde caché. Ainsi *Rêves* de Akira Kurosawa (1990) ou *Comment Wang-Fô fut sauvé* de René Laloux (1987, sur des dessins de Caza) adapté d'une nouvelle orientale de Marguerite Yourcenar. N'en reste pas moins que de plonger sans filet dans les œuvres peut provoquer des malaises : la contemplation d'un Botticelli ou d'un Caravage bouleverse les perceptions et fait chuter l'héroïne de Dario Argento dans une douce irréalité (*Le Syndrome de Stendhal*, 1996).

Mais toile et écran peuvent d'emblée se rejoindre pour aborder la frontière qui sépare la réalité du fictionnel. Car finalement c'est bien ce fin tissu sur lequel se projette un monde inventé qui assure l'entrée vers un ailleurs, celui des songeries et des fantasmagories. Des personnages de cinéma qui veulent sortir de leur écran restent une constance du septième art tout comme ces autres personnages, les spectateurs, qui ne rêvent que d'entrer là-bas, là-haut, vers cet autre monde où le temps et l'espace ne se mesurent plus vraiment de la même façon : des *Affiches en goguette* de Georges Méliès (1905) en passant par *Tron* de Steven Lisberger (1982), *La Rose pourpre du Caire* de Woody Allen (1985), *Last Action Hero* de John McTiernan (1993) ou *Sherlock Junior* de Buster Keaton (1924). Enfin, passer d'un tableau à un autre poétise *Hellzapoppin* (H.C. Potter, 1941) où les protagonistes, eux, passent d'un film à un autre, d'un genre à un autre.



Mary Poppins

1) Voir à ce propos Laurent Mannoni, *Le grand art de la lumière et de l'ombre, archéologie du cinéma*, Paris, Nathan Université, 1995.

2) Et qui rappelle bien sûr la série télévisée d'animation italienne, *La Linea* (à partir de 1971).

Bibliographie

Livres

- Philip Ball, *Histoire vivante des couleurs, 5000 ans de peinture racontée par les pigments*, Paris, Bibliothèque Hazan, 2010.
- Yves Charnay et Hélène de Givry, *Comment regarder... les couleurs dans la peinture*, Paris, Bibliothèque Hazan Guide des arts, 2011.
- Olivier Cotte, *Il était une fois le dessin animé*, encyclopédie Dreamland, 2001.
- Bernard Génin et Pierre Courtet-Cohl, *Émile Cohl : L'inventeur du dessin animé*, Omniscience, 2008.
- Bernard Génin, *le cinéma d'animation*, Paris, Cahiers du cinéma, coll. Les petits cahiers, 2003.
- Ernst H. Gombrich, *Histoire de l'art*, Paris, Gallimard, 1998 et *L'art et l'illusion*, Paris, Gallimard, 1996.
- Arsène Houssaye, *Voyage à Venise*, Paris, La Tour Verte, coll. L'autre Venise, 2013.
- Vassily Kandinsky, *Du spirituel dans l'art, et dans la peinture en particulier*, Paris, Folio, 1989, et *Point et ligne sur plan*, Paris, Folio, 1991.
- Laurent Mannoni, *Le grand art de la lumière et de l'ombre*, archéologie du cinéma, Paris, Nathan Université, 1995.
- Michel Pastoureaux et Dominique Simonnet, *Le petit livre des couleurs*, Paris, Éditions Points, 2007.
- Pierre Pinchon, *La lumière dans les arts européens (1800-1900)*, Paris, Bibliothèque Hazan, 2011.
- *Le Robert*, Alain Rey (dir.), *Dictionnaire historique de la langue française*, Paris, 1992.

Sites internet

interviews et sites des auteurs

- <http://www.anikleray.fr/>
- <http://www.gebekafilms.com/gebeka.php>
- <http://www.la-fabrique.com/sarl/ficherea.php?id=13>
- <http://www.zewebanim.com/laguionie.htm>

Site de Jean Palenstijn, le décorateur

- <http://jeanpalenstijn.over-blog.com/>
- Commentaire de trois scènes du film**
- <http://www.telerama.fr/cinema/jean-francois-laguionie-commentaire-trois-extraits-du-tableau,75702.php>

Vidéographie

Le Tableau de Jean-François Laguionie. DVD PAL, film et écrans : version 16/9 compatible 4/3, langue français, sous-titres français pour sourd et malentendants. Suppléments : bande-annonce, *De la peinture à l'animation* de Véronique Martin (making of de 31'), extraits d'animatiques (4') et diaporama photos (10'). Éditeur : France Télévision distribution.

La sérénissime, Venise

« Celle qui est sortie de la mer sera engloutie par la mer » écrivait jadis le journaliste Arsène Houssaye poétisant la belle libertine qu'il qualifie d'endormie car son charme réside aussi dans l'ambiance funèbre qui se dégage de l'eau stagnante et de ses palais un peu abandonnés. Cette République longtemps autonome avant de rejoindre l'Italie en 1866 a été un riche port de commerce lié à l'Orient, recevant les trésors des citadelles lointaines, parfums, épices, pigments, étoffes. La cité des Doges, ainsi est-elle encore surnommée, se pose comme la capitale de la Vénétie et se situe dans la plaine du Pô, terre de mer au milieu d'une lagune, réunion d'une centaine d'îlots se reliant les uns aux autres par cinquante canaux. Célèbre pour son Carnaval annuel, elle l'est aussi pour ses dédales alambiqués, ses gondoles, sa place Saint-Marc et la basilique, le pont des Soupîrs et autres architectures romantiques... Entre l'eau « aux reflets tremblants et diaprés de riches couleurs » et le ciel « des premières blancheurs de l'aube aux dernières rougeurs du soir » (T. Gautier), Venise se singularise par son rapport étroit à la peinture *via* le traitement de la couleur et de la lumière. « Atmosphère de la lagune », comme le souligne Gombrich dans son *Histoire de l'art*, « qui ronge profils et contours, qui noie les couleurs dans un éblouissement de lumière, a pu déterminer les peintres vénitiens à manier la couleur d'une manière à la fois plus concertée et plus juste (...) » Giovanni Bellini (v. 1430-1516), Mantegna (v. 1431-1506), Verrocchio (1435-1488), Ghirlandaio (1449-1494), Le Pérugin (v. 1448-1523), Lotto (1480-1556), Giorgione (1478-1510), Titien (v. 1488-1576), Le Tintoret (1518-1594), Véronèse (1528-1588) ont durant deux siècles ébloui l'Europe en proposant une *couleur* unique avec des effets lumineux tel qu'un grand paysagiste comme Canaletto (1697-1768) n'a jamais cessé de rendre grâce à la Sérénissime. William Turner et Félix Ziem au XIX^e, Chirico plus tard, sauront capter les instants, le soleil qui brume et se couche, les implacables architectures parfois inquiétantes. Car « Rien n'est doux à l'esprit paresseux comme un voyage sans but dans ce dédale qui s'appelle Venise. Le fil d'Ariane, c'est le gondolier. (...) On dirait un voyage outre tombe, dans un pays habité par les âmes. » assure encore Houssaye dans son *Voyage à Venise* daté de 1848.

Un Tableau de références

En questionnant la création, Jean-François Laguionie a décidé de ponctuer son film de références picturales et cinématographiques. Si les genres sont savamment traités à travers le parcours des différents tableaux aperçus dans l'atelier du Peintre, des clin d'œil et citations autorisent une visite guidée à travers un musée imaginaire. Voici quelques propositions :

- Le visage de Claire fait référence dans ses traits allongés aux portraits féminins de Modigliani (1884-1920) et dans son rêve aux formes douces des *Muses* (1910, 1912) sculptées par Brancusi (1876-1957). L'enlacement fantasmé de Ramo et de Claire fait penser au *Baiser* du même Brancusi.
- Les Reufs poétisent les traits emmêlés et délicats du travail graphique de Giacometti (1901-1966).
- Le Grand Chandelier rappelle la caricature de Louis-Philippe en forme de poire de Honoré Daumier (1831).
- Un Pafini est peint comme un Joan Miro, *Blue II* (1961) – 1h07'02.
- L'Arlequin fait songer à la période bleue de Pablo Picasso et aux Arlequins qu'il a peints à plusieurs reprises.
- Certaines images (séq. 23) de la scène militaire font penser à des plans des soldats sur fond de soleil couchant ou levant dans *Kagemusha* de A. Kurosawa (1980).
- Les chevaux de la scène militaire évoquent la forme des statues de chevaux asiatiques.
- Lola, elle, embarquée dans une gondole, se perd dans les voûtes d'un tunnel, les cieux de Chagall (séq. 19).
- Garance pose comme une Odalisque dont les fonds évoquent ceux d'Henri Matisse (1868-1954), *Lorette à la tasse de café* (1917) et son visage, celui de *Lorette*.
- L'Autoportrait renvoie à la façon de faire de Paul Cézanne (1838-1906), les couleurs encore de Matisse (*Autoportrait*, 1906).
- Claude Gellée dit Le Lorrain (1600-1682) est convoqué dans son raffiné travail sur la lumière ainsi retrouvée à la vision du coucher de soleil (Venise).
- Une copie lacérée du *Joueur de fifre* de Manet (1866) est dans la pièce attenante à l'atelier.
- Les plans fixes de Venise la nuit, vidée de sa frénésie, donnent une vision expressionniste au lieu (les dessins de *Caligari* de R. Wiene, 1920).
- La complexité des escaliers dessinés dans le musée (séq. 20) rappelle les architectures de Piranèse ou d'Escher.
- L'ombre de la Mort prise en amorce dans la scène du musée (à 50'58) fait d'emblée référence au genre film d'épouvante ou d'horreur : le monstre est tapi dans l'image.

Presse

Synopsis

« Il arrive que des peintres laissent un tableau inachevé. C'est le cas de ce château, de cette forêt, où évolue une société qui, par la faute de cet inachèvement, a établi une hiérarchie digne de Métropolis. Les Toupins, entièrement peints, ont pris le pouvoir et écrasent les Pafinis – quelques couleurs leur manquent – et les Reufs, qui ne sont que des esquisses. Pour mettre fin à cette situation intolérable, quelques Pafinis et Reufs partent à la recherche du Peintre, qu'ils trouveront, après avoir traversé une dangereuse forêt et d'autres tableaux, dans une Venise de carnaval. »

François-Guillaume Lorrain, *Le Point*, 22 novembre 2011.

Perspectives

« Bien que doté d'un univers modulable par ses propres personnages, où la frontière entre le créateur et sa création se déplace constamment, *Le Tableau* n'est quand même pas aussi ludique qu'on pouvait l'espérer. Il reste un film agréable, honnête, mais un peu banal. (...) Très vite, un groupe de trois personnages, un de chaque fratrie, s'échappe du cadre pour une "quête initiatique". Initiatique, elle n'en a pas grand chose ; non, il s'agira plutôt pour le cinéaste de s'amuser des possibilités de trois créatures du crayonné au maquillé dans un monde fait de peinture. D'un tableau à l'autre, Ramo, Lola, et Plume partent en quête de couleur pour compléter leur monde. Même déjà vue, leur vadrouille laisse espérer une œuvre tout à fait désinvolte, une évasion où le monde peut se recomposer tout le temps, où les personnages bravent constamment les limites entre l'œuvre et le réel, dansant légèrement de l'un à l'autre. (...) Ce programme alléchant affleure véritablement tout le long du film. Mais il ne fait pas plus qu'affleurer. Il n'en est pas vraiment la colonne vertébrale, plutôt un terrain, un lieu – pas le vrai dessein du film. Jean-François Laguionie passe plus de temps à développer une histoire assez convenue sur la différence, l'apparence, les inégalités (...). Pafinis, Toupins et Reufs se côtoient avec suspicion, puis s'approprient, et finissent – sans blague – par découvrir qu'en fait, ils sont pareils, et feraient mieux d'être amis. À ce titre, la fin manque même de rancune : les querelles sont rabotées ; comme s'il n'y avait pas au moins quelques excuses à formuler. (...) Enfin, *Le Tableau* reste un conte comme on aime en montrer aux enfants : humble, coloré, à peu près vierge de toute déviance sexy, violente ou politique. »

Théo Ribeton, *Critikat*, 22 novembre 2011.

« Le spectacle de ces images animées selon des lois qui ne sont pas celles du marché de la troisième dimension est si rafraîchissant, si satisfaisant, que l'on pardonnera au *Tableau* d'être un film imparfait. Il suffit d'accepter que le récit s'égare de temps en temps, que l'idée de départ se dissolvent en chemin, avant de se reconstituer pour la finale. En route, on profitera d'une invention graphique constante. »

Thomas Sotinel, *Le Monde cinéma*, 22 novembre 2011.



Hommages

« Le Peintre est un dieu cruel. Il n'a pas achevé son tableau. Il a abandonné les créatures qui y résident à leur société hiérarchisée. Éclatants de couleurs, arrogants et rondouillards, les personnages "finis" y forment la caste dirigeante. Dans l'ombre, exploités, maltraités, il y a les mal peints, les inachevés. Et, tout en bas de l'échelle... picturale, se terrent de pauvres esquisses, prolétariat graphique dont les lignes noires rappellent Giacometti. Pour rétablir l'égalité, une petite délégation, toutes classes confondues, décide de quitter le *Tableau* pour retrouver le Peintre. L'idée est lumineuse. Elle est le malin prétexte à une rêverie sur l'art. Chaque étape de l'aventure, d'une toile à l'autre, dans un atelier abandonné, correspond à un hommage. Lodyssée mène de Modigliani et Cézanne à Picasso et sa période bleue, en passant par une géante alanguie, qu'on croirait dessinée par Matisse. »

Cécile Mury, *Télérama*, 22 novembre 2011.

« Loin des modes et des conventions, l'infatigable Jean-François Laguionie continue à arpenter la singularité de son univers, à la façon que lui enseigna naguère sa rencontre avec Paul Grimault. Le réalisateur du *Château des singes* et de *L'Île de Black Môr*, notamment, travaille sur un scénario profondément original. Où il est question des rapports qu'un créateur peut entretenir avec ses personnages, capables de se révolter, de se libérer, de s'amadouer. Mais plus globalement aussi, le scénario s'interroge sur les vices d'une société qui s'enferme dans un système de castes pour le plus grand profit des nantis. Système que seuls la solidarité, la combativité et le courage des exclus pourra mettre à mal. »

Quest France, novembre 2011.

Générique

Titre	<i>Le Tableau</i>
Production	Blue Spirit, BE-Films, uFilms
Producteurs	Armelle Glorennec, Éric Jacquot
Co-producteurs	Adrian Politowski, Gilles Waterkeyn, Arlette Zylberberg
Directrice de production	Hélène Lambotte
Réalisation	Jean-François Laguionie
Assistant-réalisateur	Rémi Chayé
Scénario original	Anik Le Ray
Dialogues	Anik Le Ray et Jean-François Laguionie
Création graphique	Jean Palenstijn, Jean-François Laguionie, Rémi Chayé et Julien Bisaro
Chef décorateur et peintures	Jean Palenstijn
Directeur d'animation	Lionel Chauvin
Story-board	Jean-François Laguionie
Story-board animé	Julien Bisaro et Rémi Chayé
Couleurs personnages	Anik Le Ray
Décorateurs / matte painters	Raymond Forkan, Antoine Saugier
Animateur cloth	M. Vasseur
Chefs compositing	D. Leydet, R. Khairi
Musique originale	Pascal Le Pennec
Film fabriqué dans les studios	Blue Spirit Studio, Sinematik
Interprétation	
<i>Lola</i>	Jessica Monceau
<i>Ramo</i>	Adrien Larmande
<i>Plume</i>	Thierry Jahm
<i>Gom</i>	Julien Bouanich
<i>Garance</i>	Céline Ronté
<i>Magenta</i>	Thomas Sagols
<i>Claire</i>	Chloé Berthier
<i>L'Autoportrait et le Peintre</i>	J.F. Laguionie
<i>Le Grand Chandelier</i>	Jacques Roerich
<i>Monsieur Gris</i>	Jérémy Prévost
<i>Le Capitaine</i>	Michel Vigné
<i>Le Peintre de Venise</i>	Jean Barney
<i>Pierrot</i>	Serge Faliu
Année	2011
Pays	France
Distribution	Gebeka Films
Film	couleur, dolby digital
Format	1,77
Durée	1h16'
Visa	108 270
Sortie France	23 novembre 2011

RÉDACTEUR EN CHEF

Léo Souillés-Debats

RÉDACTRICE DU DOSSIER

Carole Wrona, professeur d'esthétique de l'image à l'Ecole Supérieure de Réalisation Audiovisuelle (ESRA), auteur de *Imaginaires de la taille humaine au cinéma* (L'Harmattan, 2006), de Corinne Luchaire, *Un colibri dans la tempête* (La Tour Verte, 2011) et réalisatrice de documentaires sur le destin des femmes (*Corinne L*, France 3, 2009, *Belles de nuit*, Arte, 2012).



www.site-image.eu

Transmettre le cinéma

Plus d'informations, de liens, de dossiers en ligne, de vidéos pédagogiques, d'extraits de films, sur le site de référence des dispositifs d'éducation au cinéma.

Avec la participation
de votre Conseil général



CNC