

Le TABLEAU

Jean-François Laguionie | 2011 | France

GENERIQUE

Résumé

Nous sommes invités, dès le générique, à pénétrer dans un tableau. Une jeune fille, Lola, nous accueille et nous présente les personnages de la peinture. Répartis en trois groupes (les Toupins, les Pafinis et les Reufs), ils se partagent un paysage fantastique constitué d'un château, d'un jardin, d'un lac et d'une forêt.

L'harmonie ne règne pas dans le tableau, si les personnages sont tous issus de la même main, ils sont à des stades de finition différents : les Toupins, finis, s'estiment supérieurs et se sont autoproclamés maîtres du tableau au détriment des deux autres groupes. Cette oligarchie contrarie les amours de Ramo, un jeune Toupin, et Claire, une Pafinie. Elle est aussi à l'origine d'actes de violence envers les Reufs.

Le cadre est posé, l'aventure peut commencer. Trois personnages, représentant chacun un groupe, Ramo le Toupin, Lola la Pafinie et Plume le Reuf, se retrouvent réunis dans une pirogue qui les entraîne vers la forêt mystérieuse, crainte de tous.

Cet événement marque le début de leur quête : retrouver le peintre qui les a abandonnés afin qu'il termine son travail et que les habitants du tableau puissent cohabiter en paix.

Après quelques péripéties, ils se retrouvent hors de leur tableau, explorant l'atelier apparemment abandonné du peintre, jonché de dessins, photos, matériel de peinture et de toiles dans lesquelles ils pénètrent. Ils y rencontrent un jeune tambour de régiment, un autoportrait bougon, un arlequin bavard et une odalisque sensuelle qui leur conseille d'aller chercher le peintre à Venise. Là, au cœur du carnaval, les personnages comprennent que c'est à eux de finir le tableau.

Pendant leur voyage, la situation des Pafinis et des Reufs s'est détériorée. Le grand chandelier, chef des Toupins, a pris le pouvoir. Claire puis Ramo sont faits prisonniers. L'arrivée bariolée des Pafinis et des Reufs, initiés à la peinture par les voyageurs, sauve les amoureux du supplice de la peinture noire. Lola reste à l'écart de la liesse générale, elle a décidé de garder son apparence de Pafinie et, seule, elle repart à la recherche du peintre qu'elle trouvera à l'extérieur de l'atelier.

Générique

Le Tableau

Jean-François Laguionie, France, 2011.

76 minutes, couleur.

Réalisation, dialogues, story-board, graphisme : Jean-François Laguionie

Scénario original, dialogues : Anik Le Ray

Graphisme : Jean Palenstijn, Rémi Chayé, Julien Bisaro

Musique : Pascal Le Pennec

Assistant réalisateur : Rémi Chayé

Directeur d'animation: Lionel Chauvin

Chef décorateur : Jean Palenstijn

Chef compositing : Damien Leydet, Romain Khairi

Producteurs : Armelle Glorennec, Éric Jacquot (Blue Spirit)

Film fabriqué dans les studios Blue Spirit et Sinematik, séquence en prise de vues réelles réalisée par Be-Films.

Avec les voix de :

Jessica Monceau (Lola), **Adrien Larmande** (Ramo), **Thierry Jahn** (Plume), **Julien**

Bouanich (Gom), **Céline Ronté** (Garance), **Thomas Sagols** (Magenta), **Magali**

Rosenzweig (Orange de Mars), **Chloé Berthier** (Claire), **Jean-François**

Laguionie (l'autoportrait / le peintre), **Jacques Roehrich** (le grand chandelier), **Jérémy**

Prévost (monsieur Gris).

AUTOUR DU FILM

Du court au long métrage ; entre travail solitaire et travail collectif

« ...on embarque dans une histoire comme on embarque en voyage... »

Abraham et fils, Martin Winckler, POL, 2016

C'est par son ami Jacques Colombat que Jean-François Laguionie découvre le cinéma d'animation, en rendant visite à Paul Grimault dans son studio du 13^e arrondissement de Paris. Rencontre fondatrice s'il en est une ! Au début des années 60, Paul Grimault n'a pas encore récupéré les droits de son long métrage *La Bergère et le Ramoneur* (1). Bienveillant, il reçoit dans son atelier ce jeune homme timide et avide d'expériences. Il met à sa disposition des outils (2) pour réaliser son premier court métrage en papier découpé. Celui-ci, *La Demoiselle et le Violoncelliste*, obtient le grand prix du Festival international d'Annecy en 1964. Jean-François Laguionie reste une dizaine d'années auprès de Paul Grimault en travaillant en toute autonomie.

C'est bien plus tard qu'il réalise tout ce qu'il doit à Paul Grimault, notamment sur l'importance d'intérioriser les personnages, de leur donner une âme.

Aux débuts des années 70, Jean-François Laguionie quitte Paris et s'installe dans les Cévennes. Il y réalise notamment des courts métrages en peinture animée. Las de travailler seul, il achète en 1979 une ancienne filature à soie à Saint-Laurent-le-Minier et fonde avec une bande de copains une maison de production doublée d'un studio d'animation nommée La Fabrique.

Pendant plus de quatre ans, ils créent dans ce lieu leur premier long métrage, *Gwen, ou le Livre de sable*. La sortie du film est désastreuse, il reste une semaine seulement sur les écrans de trois salles parisiennes. Cet échec commercial est une épreuve pour Jean-François Laguionie, il reste ensuite dix ans sans faire de film personnel. Il s'investit dans le fonctionnement de La Fabrique qui produit des projets pour la télévision (séries et films de 26 min) ainsi que des courts métrages d'auteur. C'est notamment à La Fabrique que Michel Ocelot réalise les épisodes de *Ciné Si*. (3)

Lorsque Jean-François Laguionie se lance dans la réalisation de son deuxième long métrage, *Le Château des singes*, il a le sentiment de faire un nouveau métier. Il veut toucher une audience plus

large que le public averti des festivals. Pour cela, il est prêt à faire des concessions : travailler avec un scénariste anglais, introduire des chansons, solliciter des acteurs connus pour incarner la voix de ses personnages...

Certains de ses amis lui reprochent de vendre son âme au diable ! On peut penser que cette expression a fait sourire Jean-François Laguionie.

Il décide aussi, pour la première fois de sa carrière, de s'adresser à un public spécifique, à savoir les enfants. Après la sortie du film, Jean-François Laguionie assiste avec assiduité aux séances scolaires, il découvre ainsi avec intérêt les réactions des jeunes spectateurs.

Le succès du *Château des singes* lui permet de retrouver une plus grande liberté pour ses longs métrages suivants.

Un cinéma d'auteurs

Réaliser des longs métrages n'est pas, pour Jean-François Laguionie, renoncer à un cinéma d'auteur, sauf que dorénavant, l'auteur se décline au pluriel. Il aime s'entourer de professionnels dont il admire le travail. Il envisage sa nouvelle fonction comme celle d'un chef d'orchestre, d'un metteur en scène.

L'histoire du *Tableau* lui a été offerte par sa compagne, la scénariste Anik Le Ray. C'est le premier film dont il n'est pas l'auteur du scénario. Dans la petite équipe qui a travaillé à ses côtés au développement du film, on trouve Rémi Chayé (4), Jean Palenstijn et Pascal Le Penne. Jean-François Laguionie a particulièrement apprécié le travail de Lionel Chauvin, qui a dirigé les équipes d'animateurs des deux studios de Blue Spirit situés à Angoulême et Bruxelles. Le choix de la 3D en animation numérique a été imposé par les producteurs et Jean-François Laguionie était a priori sceptique sur le choix de cette technique... Lionel Chauvin a su le convaincre et lui donner confiance en assurant l'interface entre ses choix d'auteur et leur réalisation matérielle.

1. À l'origine du chef-d'œuvre *Le Roi et l'Oiseau*, sorti en 1980.
2. Une caméra 35 mm et un banc-titre des années 30.
3. Ces épisodes sont regroupés dans un programme pour le cinéma sous le titre *Princes et princesses* (2000), après le succès de *Kirikou* (1998).
4. Réalisateur de *Tout en haut du monde* en 2015.

Filmographie illustrée

Courts métrages

1964 - *La Demoiselle et le Violoncelliste*, 9 min, Studio Grimault

Grand prix du Festival international d'Annecy

Papier découpé

DVD *La Traversée de l'Atlantique à la rame et autres courts métrages*, Les Films du triangle, 2005

1967 - *L'Arche de Noé*, 11 min, Studio Grimault

Dragon d'argent au Festival de Cracovie

Personnages découpés dans du feuillard / plaque aimantée

DVD *La Traversée de l'Atlantique à la rame et autres courts métrages*, Les Films du triangle, 2005

1969 - *Une Bombe par hasard*, 9 min, Studio Grimault

Dragon d'or au Festival de Cracovie

Grand prix du Festival de Mamaia

Prix à Oberhausen, Melbourne, Hyères, Bilbao

Papier découpé

Album *La Ville et le Vagabond*, éd. Léon Faure, 1978

DVD *La Traversée de l'Atlantique à la rame et autres courts métrages*, Les Films du triangle, 2005

1970 - *Plage privée*, 13 min, Les Films Armorial

Prise de vue réelle

DVD *La Traversée de l'Atlantique à la rame et autres courts métrages*, Les Films du triangle, 2005

1971 - *Hélène ou le Malentendu*

Prise de vue réelle

1974 - *Potr' et la Fille des eaux*, 11 min, Les Studios du Languedoc

Papier découpé

DVD *La Traversée de l'Atlantique à la rame et autres courts métrages*, Les Films du triangle, 2005

1975 - *L'Acteur*, 6 min, Les Studios du Languedoc

Peinture animée sur du verre

DVD *La Traversée de l'Atlantique à la rame et autres courts métrages*, Les Films du triangle, 2005

1976 - *Le Masque du diable*, 12 min, Médiane films

Prix du court métrage au Festival d'Avoriaz

Peinture animée sur du verre

DVD *La Traversée de l'Atlantique à la rame et autres courts métrages*, Les Films du triangle, 2005

1978 - *La Traversée de l'Atlantique à la rame*, 24 min, INA (Institut national de l'audiovisuel), Médiane films

Palme d'or du court métrage au Festival de Cannes

Grand prix du Festival international d'Ottawa

César de l'animation

Papier découpé

Album *La Traversée de l'Atlantique à la rame*, éd. Léon Faure, 1978

DVD *La Traversée de l'Atlantique à la rame et autres courts métrages*, Les Films du triangle, 2005

Longs métrages

1984 – *Gwen, ou le Livre de sable*, 67 min, Les Films de la demoiselle, Films A2

Prix de la critique au Festival d'Annecy

Prix du long métrage au Festival de Los Angeles

Dessin animé à la gouache

DVD 2005

1999 - *Le Château des singes*, 75 min, Les Films du triangle, La Fabrique production, France 3

Prix au Festival du Caire

Prix au Festival de Kecskemet

Prix « découverte » aux Rencontres de Hollywood

Dessin animé à la gouache (sur cellulo)

2004 - *L'île de Black Mór*, 85 min, Dargaud Marina, La Fabrique production, Les Films du triangle, Teva studio

Prix au festival CICFF de Chicago 2004

Dessin animé (dessins réalisés à la main en noir et blanc, scannés et colorés par ordinateur)

2011 - *Le Tableau*, 76 min, Blue Spirit

Images numériques (2D et 3D), prises de vue réelles

2016 - *Louise en hiver*, 70 min, La Fabrique production, JPL films, Vivi film, Arte

Images numériques (2D et 3D)

Bibliographie

L'élan créateur de Jean-François Laguionie est lié à son désir de raconter des histoires à un auditoire, qu'il soit spectateur ou lecteur.

Ses écrits peuvent être à la source d'un projet filmique. C'est le cas notamment pour son dernier film, *Louise en hiver*, inspiré de sa nouvelle *La Vieille*, parue dans un recueil de nouvelles fantastiques au début des années 80.

1981 - *Les Puces de sable*, recueil de nouvelles, éd. Léon Faure

1981 - *Image-image*, recueil de nouvelles, éd. Léon Faure

2004 - *Pantin la pirouette*, album jeunesse illustré par Isabelle Chatellard, Albin Michel Jeunesse

2005 - *La Vie agitée des eaux dormantes*, roman adulte, éd. Folies d'encre

Et aussi :

1999 - *Le Château des singes*, roman et album, Casterman

2004 - *L'île de Black Mór*, roman, Albin Michel

2004 - *L'île de Black Mór*, album, Milan

2011 - *Le Tableau*, album, P'tit Glénat

Processus de travail

Tout part de l'envie de Jean-François Laguionie de raconter une histoire... qu'elle soit la sienne ou qu'elle ait été écrite par quelqu'un d'autre, comme c'est le cas pour *Le Tableau*.

De cette histoire naît ce que Jean-François Laguionie nomme une animatique sauvage, qu'il réalise en solitaire. Il crayonne le plus rapidement possible tout le récit. Il s'imagine alors dans une salle de cinéma, le film défilant sous ses yeux. Ses dessins sont des croquis libres qui correspondent à peu près aux plans d'un film.

À l'aide de son appareil photo, il cadre ensuite chacun des dessins afin de mettre en place l'enchaînement des événements. Il construit ainsi la mise en scène et la narration du film.

À cette étape, il n'a aucune idée du style graphique qu'il utilisera. Très vite, il met du son sur ces images montées. Pour *Le Tableau*, ce sont notamment des musiques de Stravinsky, Prokofiev ou Poulenc qui l'ont accompagné. Il complète sa maquette par des voix et des bruitages qu'il fait souvent lui-même.

À partir de cette animatique, il réalise un premier story-board papier qui est l'outil essentiel pour communiquer avec l'équipe en charge du développement du film.

Parallèlement, il effectue un gros travail sur les dessins des personnages. C'est une étape qui lui demande du temps, les traits des personnages évoluent au fur et à mesure de sa recherche.

Il doit ensuite écrire un premier script, faire quelques très belles images et un pilote afin que ses producteurs aient des supports pour démarcher des partenaires financiers.

Cette étape préparatoire a duré trois ans pour *Le Tableau*.

Le film entre ensuite en production dans les studios de Blue Spirit.

La première période est un travail de préparation pris en charge par une petite équipe de six personnes : les personnages et les décors sont développés, une nouvelle version du story-board et de l'animatique est réalisée et des recherches sur la technique d'animation en 3D sont effectuées.

L'échange et la confiance qui s'instaurent entre Jean-François Laguionie et ses collaborateurs sont essentiels.

L'étape suivante commence lorsque le financement est assuré et concerne une plus grosse équipe, répartie entre les deux studios de Blue Spirit.

La fabrication des décors en 3D et la modélisation numérique des personnages sont un préalable au travail intensif des animateurs.

Entre-temps, les voix définitives et la musique sont enregistrées.

En dernier lieu, c'est à l'équipe rendu-compositing d'entrer en scène ! Les textures, les jeux d'ombre et de lumière sont ajoutés aux images. Le compositing est l'étape finale de la partie animation, tous les éléments s'assemblent comme un puzzle.

Un travail spécifique a été nécessaire pour la scène finale du *Tableau* qui a été tournée en prise de vue réelle. La cohabitation entre Lola et le peintre est rendue possible grâce aux effets spéciaux qui ont permis l'insertion d'une image 3D dans les images tournées.

Focus sur la technique utilisée

L'essentiel du film est en images de synthèse, en animation numérique 3D. Tous les personnages et les décors sont modélisés. Pour les séquences mises en scène dans les divers tableaux, les images en 3D sont aplaties pour retrouver l'aspect d'une peinture à l'huile, on obtient alors de l'animation nommée 3D rendu 2D. Lorsque les personnages sont dans l'atelier du peintre, ils continuent à avoir une apparence 2D (plate, sans ombre), mais ils évoluent dans un décor 3D.

Quelques confidences

Sur le moment, je n'avais pas l'impression que Paul Grimault m'enseignait quelque chose. Il avait pour principe de ne pas intervenir. Il nous conseillait seulement au montage. On travaillait en toute liberté, dans un certain état d'esprit, celui de la bande à Prévert. Aujourd'hui, je découvre tout ce que je lui dois. » (1)

« J'ai toujours été partagé, en effet. Si je continue à faire des films d'animation, c'est que ça me permet de réunir plusieurs choses que j'aurais aimé approfondir.: l'écriture d'abord, car je pars toujours d'un récit sous forme littéraire (...) le dessin ensuite : mon plus grand plaisir est de faire les croquis préparatoires (...) le théâtre enfin, pour la mise en scène et les éclairages. » (2)

« Quand on fait des longs, la maîtrise est différente. On dirige le film comme un chef d'orchestre mais on ne peut plus se permettre de jouer de tous les instruments. Le cinéma, c'est ça, un travail d'équipe, forcément, c'est autre chose qu'en court métrage, d'ailleurs ça explique aussi le malentendu qui s'est produit sur mon premier long. Je n'avais pas compris cette différence de métier. Je l'ai compris après, sur le deuxième film, en travaillant différemment. » (3)

« “Votre long métrage ressemble à une ode au court métrage”, m'a dit un exploitant après avoir vu Le Tableau. Je l'ai pris comme un compliment car j'ai eu autant de plaisir avec l'image que dans un court métrage. C'est dans ce format que les films d'animation sont les plus beaux. J'ai fait mes premiers courts en papiers découpés ou en peinture à l'huile animée sous caméra... J'ai abandonné pour ne plus travailler dans la solitude. Pour réaliser La Traversée de l'Atlantique à la rame, un film de 20 minutes, j'ai mis deux ans ! » (4)

« La couleur dans le film prend un rôle qui dépasse celui de la peinture, qui est un rôle cinématographique. Les décors sont plus en rapport avec les sentiments des personnages dans la séquence où ils se trouvent que par rapport à des peintres qui auraient influencé le peintre de notre histoire. » (5)

« Moi, si je mets de la musique sur une image, je suis heureux. C'est la musique qui va donner le sens à la scène finale, à l'image finale. Elle va lui donner un sens parce qu'elle ne parle que de sentiments... La musique, c'est de la vie en plus. » (6)

« Je n'avais jamais pensé à mélanger les genres. J'ai vu des mélanges dans d'autres films, et je trouvais cela un peu artificiel, tandis que là le scénario l'exige. C'était donc l'occasion de revenir

à une vieille envie que j'ai eue plus jeune, de faire de la prise de vue réelle (j'ai fait plusieurs courts métrages en prise de vue réelle à mes débuts), et le producteur m'a emmené sur le chemin de la 3D en animation numérique. L'atelier du peintre, en numérique, est une séquence que je trouve très réussie, très réaliste, avec de la poussière, des toiles d'araignée... Tout a été numérisé, le moindre pinceau, le moindre crayon, le piano... Tout cela demande un grand travail de modélisation. » (7)

1. <http://www.cinema-bio.ch/FILMS/ChateauSinges/CdS-DossierABC.pdf>,
2. <http://www.gillesciment.com/caentretienlaguionie.htm>
3. <http://www.formatcourt.com/2012/01/jean-francois-laguionie-quand-on-fait-des-longs-la-maitrise-est-differente-qu%E2%80%99en-court-on-dirige-le-film-comme-un-chef-d%E2%80%99orchestre-mais-on-ne-peut-plus-se-permettre-de-jouer-de-t/>
4. <http://evene.lefigaro.fr/cinema/actualite/interview-jean-francois-laguionie-le-tableau-animation-644769.php>
5. Making of du DVD
6. Making of du DVD
7. http://archives-lepost.huffingtonpost.fr/article/2011/11/22/2643838_le-tableau-rencontre-avec-anik-le-ray-et-jean-francois-laguionie.html

LE POINT DE VUE DE L'AUTEUR

Éloge de l'inachevé

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

Picasso à son ami Brassai, exposition *Picasso - Françoise Gilot, peintre et muse*, musée du vieux Nîmes, 2012.

Dès les premières minutes du film, mon cœur s'accélère à la vue d'un Reuf poursuivi par deux Toupins menaçants. Le voici qui vibre ensuite à l'unisson du discours humaniste de Ramo face à la tyrannie du Grand Chandelier. Puis il se serre devant la douleur solitaire de Plume... Que m'arrive-t-il ? Je m'identifie sans l'ombre d'un doute à ces formes dessinées et peintes qui ne sont pas des photographies de corps réels (les acteurs) et qui pourtant provoquent en moi toute une palette d'émotions. Comment se fait-il que je me reconnaisse en ces êtres de papier définis par quelques traits de crayon ou taches de couleur ?

Partagent-ils une humanité commune avec nous, les spectateurs ? Comment pouvons-nous éprouver des émotions aussi fortes qu'avec des films d'acteurs ? Comment l'auteur crée-t-il l'illusion nécessaire pour que nous puissions nous identifier aux personnages, à leurs caractères et à leurs parcours ?

La construction des personnages

« *La fabrication des films a posé de façon totalement inédite dans l'histoire des arts le rapport entre la créature imaginaire (celle que le créateur, pour aller vite, a dans la tête), la créature réelle (ce que les peintres et les photographes appellent le modèle) et la créature inscrite dans l'œuvre (la figure, le personnage incarné dans le film)* », écrit Alain Bergala (1). Dans le cinéma d'animation, une étape fait souvent défaut, celle de la créature réelle qui relie habituellement l'imaginaire du créateur au personnage du film, qui incarne physiquement le désir de l'auteur au moment du tournage. Si, dans le making of du *Tableau*, le nom de Paulette Goddard (2) est associé aux croquis de Lola et celui de l'acteur Jean-Pierre Marielle aux dessins de Plume, ils ne sont que des images inspiratrices et non des êtres de chair.

Les personnages du cinéma d'animation s'affranchissent de l'étape de la captation du réel, ils naissent d'un geste de graphiste, d'un objet manipulé ou d'un effet technique. Mais ils n'en sont pas moins perçus comme vivants et, qui plus est, dotés d'une âme. C'est la grande leçon retenue par Jean-François Laguionie de sa cohabitation de près de dix ans avec le réalisateur Paul Grimault : « *animer, c'est donner une âme aux personnages* ».

Concrètement, comment cela se traduit-il dans *Le Tableau* ? Pour le savoir, écoutons les indications faites par Plume à l'autoportrait pour la renaissance de son ami Gom [54.30].

L'autoportrait : *Il était comment, ton ami ?*

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

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

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

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

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

Au-delà des traits physiques, Jean-François Laguionie accorde une grande importance à la gestuelle et au positionnement du corps. Par exemple, la scène du tabouret et des touches de piano permet de mettre en valeur la différence de poids entre Plume et ses compagnons de voyage [32.24]. Tout artificiels qu'ils soient, les personnages sont soumis aux lois du monde réel.

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

Le scénario écrit par Anik Le Ray a enthousiasmé Jean-François Laguionie. L'originalité de l'histoire prend sa source précisément dans les différences d'apparence entre les personnages, certains étant à peine croqués (les Reufs), d'autres partiellement peints (les Pafinis), alors que les Toupins sont entièrement réalisés. C'est de cette inégalité initiale de traitement graphique que naît l'élément perturbateur de la narration : l'impossible amour entre un Toupin et une Pafinie.

Le choix de l'inachèvement

Les personnages s'entendent tous pour reprocher au peintre de ne pas avoir terminé son travail. C'est Lola qui va dévoiler le profond malentendu entre le créateur et ses créatures. Écoutons-les ! [01.13.13].

Lola : *Vous savez, dans notre tableau, ils pensaient que vous les aviez abandonnés.*

Le peintre : *Abandonnés, qu'est-ce que c'est que cette histoire ? Je ne les ai pas abandonnés, je leur ai donné l'essentiel. Un simple dessin est souvent bien plus beau qu'une peinture bien léchée.*

Par cette déclaration, le peintre renverse la hiérarchie qui a régné dans son tableau après son départ et nous interpelle par sa prise de position esthétique. Nous, les spectateurs, qu'en pensons-nous ? La question est ouverte, à chacun de déployer ses arguments.

L'histoire de l'art donne des éléments de contexte intéressants pour aborder cette question. Dans la tradition classique, le dessin n'a pas le statut d'œuvre d'art, il est une étape préparatoire à une peinture, une sculpture ou une architecture. La remise en cause des normes classiques de la perfection fait de « l'inachèvement » un principe esthétique lié à l'art moderne et contemporain.

Nous trouvons dans l'œuvre du peintre Paul Cézanne des ancêtres des Pafinis. Arrêtons-nous un instant par exemple sur le portrait du critique d'art Joachim Gasquet réalisé en 1896 (3). Ce tableau a le statut d'une œuvre, il est encadré et exposé dans un musée à Prague. Pourtant, la toile nue apparaît à de multiples endroits, tant sur le visage du modèle que sur son costume ou le fond du tableau. « *Ne pas arriver au fini qui fait l'admiration des imbéciles* », disait Cézanne (4).

Cette réserve n'est pas considérée par le peintre comme un manque mais comme un élément plastique à part entière en lien avec les touches de couleur qui la jouxtent. De plus, dévoiler le support matériel de la toile met le processus de création au centre du tableau.

Le rôle créateur du blanc s'applique à différents domaines artistiques : la réserve du papier et de la toile mais aussi les non-dits d'un texte, le silence en musique, l'ellipse au cinéma... Dans un article récent (5), le cinéaste Luc Dardenne interroge : « *Pourquoi, en effet, voudrions-nous filmer ce qui résiste à ce qui pourrait être montré, à ce qui pourrait être dit, pourquoi voudrions-nous construire une intrigue trouée si ce n'est justement pour que ce non-montré, ce non-dit, ce trou motive certaines questions dans la tête du spectateur ?* »

Dans les blancs de l'œuvre artistique, nous sommes libres de compléter à loisir la signification de ce que nous voyons, notre imagination réceptrice est sollicitée, le jeu des possibles est ouvert.

La quête de Lola

Lola est différente des autres personnages, elle est la seule qui ne se termine pas à la fin du film. Si, comme le suppose Garance, elle a dû plaire au peintre, elle plaît aussi sans aucun doute au réalisateur. Qui est-elle ? Que représente-t-elle ? C'est une jeune fille, une adolescente en pleine construction. Son apparence physique de Pafinie correspond parfaitement à cette phase de la vie. Jean-François Laguionie la dote d'un bassin généreux qui lui donne une démarche chaloupée. Lola n'a pas la morphologie androgyne de Petit Moine (6), elle est une figure de la féminité.

Si son apparence reste identique tout le long du film, elle est le personnage le plus en mouvement (7). En un mot, Lola est la vie même ! Nous la suivons dans sa quête intérieure, dans son questionnement sur le mystère des origines, de la vie comme de la création.

Son premier rôle est celui d'amie. Elle est la complice de Claire, la romantique Pafinie amoureuse de Ramo le Toupin. C'est en voulant lui rendre service qu'elle est entraînée dans cette aventure. Le sentiment amoureux est primordial pour l'action du film. La voluptueuse Garance, autre figure plus mature de la féminité, confie à Lola son amour passionnel pour le peintre, qui semble avoir fui son atelier pour lui échapper. C'est aussi à la suite de leur relation tumultueuse que le peintre a délaissé la représentation de la figure humaine au profit du paysage. Amoureuse, Lola ne l'est pas encore mais elle affirme que son amoureux, elle ira le chercher ailleurs, déclaration (8) qui énonce son désir de sortir du tableau, son univers originel.

Si Lola est solidaire des autres personnages du tableau, elle n'en reste pas moins une héroïne solitaire. Elle ne se satisfait pas de la liesse finale. Pour elle, l'histoire ne fait que commencer, sa quête ne se termine pas, comme celle des autres personnages, avec la décision d'achever le

tableau. Achèvement est pour elle synonyme d'enfermement et de mort symbolique. Les autres sont condamnés à rester dans leurs tableaux respectifs, à l'exception de Magenta qui est lui aussi, de par son âge, un personnage en devenir. Lola refuse les limites de son tableau d'origine, elle ne veut pas répéter à l'infini les mêmes gestes, c'est un être de projets et de désirs, elle veut voir et savoir (9). Une nouvelle Ève ? Elle seule va à la rencontre du peintre, elle seule choisit d'affronter son créateur.

Le face-à-face de la créature et du créateur

Cette rencontre qui advient dans les toutes dernières minutes du film prend la forme d'une métalepse (10) visuelle qui réunit le créateur (humain) et sa créature (animée) dans un espace commun. Si Lola garde son apparence et sa taille de personnage dessiné, elle n'en intègre pas moins un décor en prise de vue réelle et elle communique avec le peintre, personnage interprété par Jean-François Laguionie. Le réalisateur change lui aussi de monde et quitte un instant le réel pour entrer dans la fiction et endosser le rôle d'un personnage, d'abord en prêtant sa voix à l'autoportrait puis en incarnant le peintre. Il brouille à dessein notre perception de l'identité du peintre.

La quête de l'identité est un thème fondateur dans l'œuvre de Jean-François Laguionie. Dans *Le Tableau*, son approche se fait réflexive. C'est un peu de lui-même qui se dissimule ou se révèle sous diverses apparences, ses doubles de fiction : les clones de Venise, l'autoportrait de l'atelier, le vieux peintre dans son jardin.

Les peintres clonés que Lola rencontre à Venise font de la « *peinture morte* » [41.43]. Pour Ramo, ce sont des « *faussaires* », ils sont dans la copie, la répétition, « *ils peignent ce que le peintre a déjà peint* » [48.58]. Autoportraits en creux de l'artiste, ce sont des imposteurs. Quant à l'autoportrait de l'atelier, le temps s'est arrêté pour lui : personnage figé il ressasse inlassablement sa mésaventure avec Garance.

La barbe postiche portée par l'acteur Jean-François Laguionie est-elle un clin d'œil à l'imagerie populaire d'un dieu créateur à figure humaine doté d'une barbe blanche ? Elle pourrait aussi faire allusion aux barbes des peintres de la fin du XIX^e siècle, montrant avec humour les limites de son cinéma, contraint par ses choix narratifs d'en rester à la figuration ?

Dans le très beau documentaire qui lui est consacré (11), Jean-François Laguionie confie que créer un personnage, c'est sortir de soi, entrer dans un autre. Faire acte de création n'est-il pas alors de refuser d'être figé dans un seul rôle ?

La volonté de Lola de s'affranchir des limites semble faire écho au désir de fiction de Jean-François Laguionie, à la quête de perfection de tout créateur. Lola n'est-elle pas, plus encore que le peintre, le double du réalisateur dans sa quête infinie d'un autre tableau, d'un autre horizon, d'un autre devenir ?

Ce face-à-face entre Lola et le peintre est aussi la confrontation entre une jeune fille et un vieil homme. Jean-François Laguionie a toujours créé des personnages âgés (12), qui mettent en valeur

la jeunesse des autres. Choisir de donner ses propres traits au vieux peintre lui permet de nous offrir une allégorie très personnelle de la transmission.

Nous assistons en effet à un échange qui rappelle celui mis en scène dans *La Table tournante* (13), où le réalisateur Paul Grimault revisite avec son personnage du petit clown l'ensemble de ses courts métrages.

Comme eux, Lola et le peintre sont en confiance, une complicité s'établit naturellement, ils dialoguent en toute liberté. Toutefois, contrairement au petit clown qui réintègre la boîte de son film à la fin de l'entretien, Lola quitte le peintre et poursuit sa quête, elle s'affranchit des liens qui la reliaient à son tableau d'origine et à son créateur.

Comme Lola, Jean-François Laguionie ne se reconnaît pas de Maître mais il ne veut pas non plus s'imposer en créateur autoritaire. La liberté que le personnage du vieux peintre accorde aux figures de son tableau – « *Donc ils se sont terminés eux-mêmes ! Eh bien, c'est très bien ! C'est très bien !* » [01.13.35] –, Jean-François Laguionie l'octroie à ses propres personnages. Il aime être surpris par eux, se laisser entraîner dans des directions imprévues. Si la création est un voyage, le créateur n'est jamais totalement maître du jeu.

L'adresse de Lola aux spectateurs

L'attention accordée à la place du spectateur est essentielle dans le film. Les auteurs jouent en effet sur une double nécessité : nous faire croire en l'intrigue mise en scène tout en insufflant des éléments de doute sur la nature même de l'œuvre.

Edgar Morin souligne cette contradiction constitutive du cinéma dans son essai *Le Cinéma ou l'Homme imaginaire* : « *Ce qu'il faut interroger précisément, c'est ce phénomène étonnant où l'illusion de réalité est inséparable de la conscience qu'elle est réellement une illusion, sans pour autant que cette conscience tue le sentiment de réalité.* » (14)

Comment est rendue possible cette « *illusion consentie* » (15) par le spectateur ?

Le générique s'ouvre sur le nom des personnes qui ont produit le film. Ce défilement est accompagné des sons d'un orchestre symphonique qui s'installe et s'accorde avant le début de la représentation. Rappel pertinent, dès l'ouverture, de la « *fabrique* » chorale du film : une œuvre de cinéma est le produit, non pas d'une seule personne – le créateur –, mais d'un collectif d'individus – un orchestre – qui ont, chacun dans son domaine, chacun avec ses compétences et ses « *instruments* », contribué à le faire exister.

Nous sommes ensuite invités, par un mouvement de la caméra, à pénétrer dans la première image du film qui se révèle être un tableau. Un personnage entre dans le cadre du tableau et s'adresse directement à nous, spectateurs.

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

Le regard caméra (16) et le discours de Lola créent immédiatement une continuité entre l'espace fictif de la représentation et l'espace réel des spectateurs. Cette transgression des règles habituelles de la fiction n'est que la première de celles qui vont ponctuer le voyage de Lola à la recherche du peintre. Les termes employés ont leur importance. Lola ne va pas nous proposer un conte du passé mais une histoire en train de se produire dont elle est la protagoniste. Elle nous invite à vivre avec elle une fiction en temps réel !

Après ce générique-prélude, nous entrons dans le récit central du film, l'aventure commence et nous allons la vivre pleinement en nous identifiant à Lola. Comme les héros emportés malgré eux vers la forêt mystérieuse, nous ne résistons pas à la fascination du récit. Nous sommes captifs de l'ordre, de la suite temporelle des images qui nous est imposée. Toutefois, l'univers fictionnel mis en place par ce récit renvoie inéluctablement à la nature d'artefact de la représentation. Les personnages sont issus d'images peintes ou dessinées, ils transgressent les limites de leur univers, de leur réalité diégétique. Les éléments mêmes de l'intrigue permettent déjà de construire une pensée sur le film, sur les jeux du réel et de la fiction auxquels il invite le spectateur.

La dernière séquence du film est le pendant du prélude. Nous retrouvons Lola seule dans un paysage. Mais ce paysage a changé de nature, captation d'un paysage réel et non plus image peinte. La jeune fille vient de converser avec le peintre qui l'a autorisée à explorer son jardin.

Le peintre : *Tu peux aller où tu veux, y a pas de barrière.*

Lola continue alors sa quête, elle veut savoir qui a peint le peintre, qui l'a imaginé, créé. Un travelling arrière nous amène à constater que le paysage dans lequel elle se promène n'est pas plus réel que les tableaux du peintre. Il est lui aussi circonscrit dans un cadre doré semblable à celui du générique d'ouverture. Lola pourra-t-elle s'affranchir de ce nouveau cadre fictionnel et poursuivre sa recherche personnelle vers les auteurs du film ?

Une telle action est irréprésentable au cinéma, Lola ne peut pas venir nous rejoindre dans le réel, espace réservé aux créateurs et aux spectateurs. Lola a besoin de nous pour transgresser cette ultime frontière. Le film n'est pas fini, c'est à nous de le poursuivre dans notre imagination, c'est à nous d'accueillir Lola dans notre imaginaire et de la laisser, si l'on veut, continuer sa quête dans cet espace-là, de devenir à notre tour les scénaristes d'un autre épisode de sa vie de personnage.

1. Alain Bergala, De l'impureté ontologique des créatures de cinéma, Revue Trafic 50, Qu'est-ce que le cinéma ? Collectif, P.O.L., 2004

2. Actrice américaine qui fut la troisième épouse de Charlie Chaplin et qui a joué à ses côtés le rôle de la jeune fille dans Les Temps modernes.

3. Paul Cézanne (1839-1906), Portrait de Joachim Gasquet, huile sur toile 65 x 54 cm, peint en 1896-1897, Galerie nationale de Prague.

4. Parole rapportée par le philosophe Claude Stéphane Perrin, qui analyse ce choix dans son article Paul Cézanne, peintre. <http://www.eris-perrin.net/article-paul-cezanne-peintre-108194753.html>

« Quelques réserves de blanc suggèrent alors, chez Cézanne, vitalité, trouble, tremblement et lumière... Le peintre n'aimait pas finir ses tableaux. (...) Par sa peinture qui fait vibrer l'inachèvement des formes, Cézanne prouve la vérité des liens précaires qui rapportent l'homme à la nature. Pour cela, il revient sur ses premières touches, empâte, du fluide à l'épais : "Ne pas arriver au fini qui fait l'admiration des imbéciles" dit-il ! En définitive, la réalité du monde ne serait-elle pas toujours inachevée, en devenir, nouée, nécessaire et en même temps aléatoire, au bord de la rupture. »

5. Luc Dardenne, Montrer, ne pas montrer, là est la question, Libération, 7 juin 2016.

6. Héroïne du film L'île de Black Mór, 2004.

7. Incapable, par exemple, d'obéir à Ramo quand celui-ci lui demande de ne pas bouger (24.04).

8. Lors d'un dialogue avec Claire (12.17).

9. « Y a tant de choses que j'aimerais comprendre ! » [30.20].

10. Concept emprunté par Gérard Genette à la rhétorique, entendu ici comme la transgression entre deux mondes : Lola quitte l'univers de son tableau d'origine et pénètre dans le monde du peintre.

11. Jean-Paul Mathelier, Le rêveur éveillé, 2015.

12. Voir le couple formé par Gwen et Roseline dans Gwen, ou le Livre de sable, 1984.

13. Paul Grimault et Jacques Demy, La Table tournante, 1988.

14. Edgar Morin, « Le Cinéma ou l'Homme imaginaire », éd. de Minuit, 1956. Cette contradiction a été ensuite résumée dans une formule devenue célèbre, « Je sais bien mais quand même », issue du titre d'un article publié dans le livre Clefs pour l'imaginaire ou l'Autre Scène, d'Octave Mannoni (Seuil, 1969).

15. Le concept de « suspension volontaire de l'incrédulité » est issu du livre Biographia literaria (1817), du poète britannique Samuel Taylor Coleridge.

16. Le regard caméra est le moment dans un film où le personnage regarde vers l'objectif, voir [Les promenades pédagogiques](#).

DEROULANT

Séquence 1 | Le prélude de Lola

Le générique, composé de lettres blanches sur fond noir, défile dans un cadre de style ancien au son d'un orchestre symphonique qui s'accorde.

Le titre *Le Tableau* apparaît en silence puis une peinture se superpose au titre dans le cadre : le premier plan, aux couleurs sombres, est composé de branchages dans lesquels un couple se confond. L'arrière-plan lumineux représente la terrasse d'un château où l'on distingue de nombreuses silhouettes.

[00.40] Par un travelling avant, nous pénétrons dans l'image, les limites du cadre disparaissent, la peinture se déploie sur tout l'écran. Le mouvement de la caméra est ininterrompu et le générique reprend.

[01.24] Le silence laisse place à des bruits de pas qui annoncent la venue de Lola. La jeune fille entre dans le cadre par la droite puis elle s'adresse, regard caméra, aux spectateurs.

« Voilà, vous venez de pénétrer dans le tableau. On pourrait croire que le temps s'est arrêté mais il n'en est rien. Chacun est à sa place et retient son souffle... »

Lola nous présente les différents protagonistes qui composent le tableau : les Toupins, les Pafinis et les Reufs... Ramo et Claire, le couple d'amoureux, sortent de l'anonymat.

Séquence 2 | Une société inégalitaire

[02.24] Dans la forêt, deux Toupins armés de gourdins poursuivent un Reuf. Au château, un événement se prépare. Réunis sur la terrasse, les Toupins s'adonnent à leur jeu préféré : médire sur les Reufs. Au même moment, Plume et Gom, deux Reufs, sont en mauvaise posture, ils sont piégés dans le château qu'ils essaient de quitter sans se faire remarquer. Ils progressent peu à peu en se confondant habilement aux motifs du décor. Une Pafinie, quant à elle, tente sans succès de participer à la fête, le peu de peinture qui manque au bas de sa robe est un signe irrémédiable qu'elle n'appartient pas au monde des Toupins.

[05.29] Sur un air de piano, un lent travelling descendant nous fait découvrir Claire et Ramo au pied de l'escalier. Ramo promet à Claire le retour du peintre afin qu'ils puissent vivre au grand

jour leur amour : « *Et même s'il ne venait pas, s'il fallait aller au bout du monde, j'irais le chercher et il finira le tableau.* »

[07.08] Les Toupins se sont réunis à l'intérieur du château pour écouter le discours du grand chandelier, qui affirme avec suffisance la supériorité des Toupins sur les Pafinis et les Reufs. Seul Ramo s'oppose à lui. Gom, qui se cachait au fond de la salle, est découvert. Il est assailli par les Toupins qui le rouent de coups et le jettent dans le jardin en le laissant pour mort. Ramo s'enfuit.

[11.02] Au fond du jardin, les Pafinis sont réunis sous une tente, l'ambiance est tendue. Les Pafinis interdisent à Claire de rejoindre Ramo. Lola part le prévenir.

[13.06] Plume découvre le corps inanimé de son ami Gom, il hurle de chagrin.

Séquence 3 | Un départ impromptu

[14.07] Lola attend Ramo dans sa pirogue attachée à un ponton du lac. À sa grande surprise, c'est Plume qui se présente. Ramo, poursuivi par une bande de Toupins agressifs, réussit à les rejoindre sur l'embarcation. Ils s'éloignent rapidement du rivage et très vite Lola ne maîtrise plus sa pirogue. Un courant irrésistible les entraîne vers la forêt mystérieuse, crainte de tous les habitants du tableau. Ils passent sous la voûte des fleurs de mort, qui ressemblent à des plantes carnivores, puis tombent dans une grande cascade lumineuse. Leur pirogue se heurte à des rochers, ils sont propulsés hors de l'embarcation. Une tige bienveillante sauve Plume de la noyade.

[17.03] Sous la tente des Pafinis, Silhouette, témoin du drame, raconte la disparition de Lola, de Plume et de Ramo, avalés par les fleurs géantes. Claire refuse cette version et s'enfuit de la tente jusqu'au rivage, où elle regarde l'entrée de la forêt en pleurant.

[17.41] Lola, Ramo et Plume n'en reviennent pas d'être sains et saufs. Quelque peu arrogant avec ses deux compagnons d'infortune, Ramo pense à Claire avec mélancolie. Plume, irascible, est quant à lui sur ses gardes. Il réagit vivement lorsque Lola touche à son sac. Cette dernière, volontaire et énergique, propose de partir à la recherche du peintre. Commence alors un long périple à travers la forêt. Plume a du mal à suivre Ramo et Lola.

[20.31] Claire s'enfonce seule dans la forêt. Les plantes, loin de lui être hostiles, la prennent sous leur protection. L'une d'entre elles l'hypnotise et la plonge dans un profond sommeil. Elle rêve d'union avec un être bleu...

[22.08] Ramo, Lola et Plume arrivent dans un grand espace venté et aveuglant. Pendant que Ramo aide Plume, Lola disparaît.

[23.10] Attirée par l'espace infini, elle bascule hors de son tableau. Elle semble voler dans un nouvel espace. Elle est stoppée dans sa chute par une fixation. Lola marche en équilibre sur le bord supérieur du tableau accroché à cette fixation. Sous son poids, la corde rompt. Lola est précipitée à l'intérieur de cette nouvelle peinture.

Séquence 4 | L'atelier du peintre

[24.46] La chute de Lola provoque le réveil des sujets qui composent ce tableau. Elle a semé le désordre dans une peinture de bataille bien réglée. En effet, deux armées, l'une rouge et l'autre verte, s'affrontent perpétuellement. L'intruse Lola est faite prisonnière par l'armée rouge.

[25.24] Ramo et Plume sortent à leur tour du tableau d'origine et sautent sur un matelas à l'apparence très réaliste. Ils quittent un monde plat pour un monde en relief.

[25.52] La justice est expéditive dans l'armée rouge, le capitaine menace de fusiller Lola pour espionnage. Le jeune tambour, Magenta, l'aide à s'enfuir. Ils quittent ensemble la scène de guerre et retrouvent Ramo et Plume dans le nouvel espace qui se révèle être l'atelier du peintre. Plume rôde pendant que Lola et Magenta discutent de l'artiste qui semble avoir déserté son atelier.

Ramo, quant à lui, feuillette un album de dessins. Un croquis représentant Claire s'anime, nous nous retrouvons dans une étrange boucle temporelle : le rêve de Claire [20.31].

Séquence 5 | Du rêve à la réalité

[30.54] Claire se réveille au creux d'une feuille. Confiante, elle semble communiquer avec les fleurs qui lui transmettent de l'énergie. La tristesse a quitté son visage laissant place à un calme serein. Elle sort de la forêt sous le regard de deux Toupins qui l'observent ébahis.

[31.35] Ellipse - Monsieur Gris informe le grand chandelier des sorties répétées de Claire dans la forêt.

Ils se quittent sur un échange énigmatique :

« - *Vous savez ce qu'il vous reste à faire.*

- *Vos désirs sont des ordres, grand chandelier.* »

Séquence 6 | Les tableaux s'animent

[32.08] La voix grave d'une femme résonne dans l'atelier, elle provient d'un tableau recouvert d'un drap. Ramo, Lola, Plume et Magenta font connaissance avec la voluptueuse odalisque Garance. Deux nouveaux tableaux sortent de leur sommeil, l'arlequin bavard Orange de Mars puis l'ombrageux autoportrait du peintre. D'anciennes querelles refont surface. L'autoportrait reproche à Garance son attitude, cause selon lui de la désertion du peintre.

[35.57] À l'invitation de Garance, Lola pénètre dans son tableau, l'odalisque lui raconte alors ses amours avec le peintre. Des croquis et des photos relaient le récit de Garance. Finalement, elle suggère que le peintre pourrait se trouver à Venise : « *Peut-être est-il retourné à Venise ? Venise était pour lui une véritable passion.* »

Séquence 7 | Venise et une découverte alarmante

[37.26] Garance montre la fenêtre qui se trouve derrière elle, Lola voit Venise à l'arrière-plan du tableau. C'est l'époque du carnaval. D'un geste, Garance ouvre la fenêtre. Lola franchit le seuil de ce nouveau monde, elle est entraînée dans une farandole frénétique. Le bruit attire Ramo qui pénètre à son tour dans le tableau à la poursuite de Lola.

[38.07] Magenta et Plume veulent les rejoindre à Venise, mais un violent orage éclate soudain dans l'atelier.

[38.56] La fête continue à Venise.

[39.24] Écran noir - Magenta et Plume se sont réfugiés dans une pièce obscure attenante à l'atelier. Ils y voient des tableaux mutilés. Très inquiets par leur découverte, ils veulent prévenir Lola du danger que représente le peintre. Ils tombent à leur tour dans un autre tableau représentant Venise. Ils atterrissent dans les décombres d'une maison. Bruits de carnaval.

[40.58] Fatiguée par la farandole, Lola se repose lorsque son regard est soudain attiré par un chevalet. Elle est très critique face au tableau qui représente un Pierrot, elle provoque l'irritation du peintre qui l'a exécuté en le qualifiant de « *peinture morte* ». Celui-ci se moque d'elle en retirant son masque qui dévoile un visage identique. Lola se sauve.

[42.15] Magenta et Plume se promènent dans la foule, ils sont suivis par la Mort qui semble s'intéresser particulièrement au sac de Plume.

[43.37] Ramo passe devant le portrait inachevé de Lola posé sur un chevalet. Le peintre termine la toile sous les yeux de Ramo, le résultat est très médiocre ! Devant le manque d'enthousiasme de Ramo, le peintre plie bagage et renonce à la peinture. Après son départ, Ramo ramasse un tube de couleur oublié au sol.

Séquence 8 | L'enlèvement de Claire

[44.34] Claire sort de nouveau de la forêt, l'air apaisé, quand un filet lui tombe dessus. Elle est emmenée prisonnière par deux Toupins.

[44.50] Le grand chandelier et M. Gris s'entretiennent. Ils ont fait enlever Claire pour tendre un piège à Ramo.

Séquence 9 | Venise, courses-poursuites entre ombre et lumière

[45.15] Scène muette dans laquelle Lola continue en gondole sa recherche infructueuse du peintre. Elle croise la route de Magenta et de Plume qui essaient de la prévenir du danger que représenterait le peintre. Elle ne les entend pas.

[46.18] Pendant que Magenta court sur le quai à sa poursuite, Plume choisit la voie de l'eau et saute dans une gondole sans se rendre compte qu'elle est conduite par la Mort. Dans un canal sombre, la Mort essaie de tuer Plume avec sa faux. Plume réussit à s'enfuir dans un dédale de ruelles. Aidée par un dragon complice, la Mort retrouve Plume et tente de s'emparer de son sac, sans succès.

[47.39] Dans sa course, Plume retrouve Ramo et Magenta, ils se précipitent tous les trois pour rejoindre Lola sur la place Saint-Marc. Ils sont saisis par la vision de 350 peintres en train de réaliser un tableau identique : le coucher de soleil sur la lagune.

[48.07] Ellipse - Lola refuse de croire Magenta et Plume, le peintre ne peut pas avoir volontairement détruit ses tableaux. Ramo intervient et leur explique qu'ils ne risquent pas de

rencontrer le peintre ici, qu'il « *ne peut pas être à la fois à l'intérieur et à l'extérieur de sa peinture* ».

Ramo a une idée pour se passer de lui, il tient à la main le tube de peinture jaune oublié par le peintre au chevalet. Écran noir.

Séquence 10 | Venise au petit matin

[49.43] Le matin se lève sur la ville endormie. Nos quatre héros se dirigent vers une fenêtre éclairée. Ils pénètrent dans un immeuble aux murs recouverts de tableaux. La Mort, qui les a suivis, poursuit à nouveau Plume dans les décors d'un théâtre désaffecté. Magenta vient à sa rescousse et pousse la Mort dans le vide. Dans sa chute, la Mort se métamorphose en un tissu bicolore. Plume, Magenta, Lola et Ramo se retrouvent. Ils continuent tous ensemble leur ascension vers un hublot situé tout en haut de l'édifice.

Séquence 11 | L'autoportrait

[52.21] Ramo, Lola, Magenta et Plume passent par le hublot. Le bâtiment dans lequel ils étaient est celui peint dans le tableau de l'autoportrait. Ils sont revenus dans l'atelier. Le personnage de l'autoportrait se réveille comme à son habitude de fort mauvaise humeur, mais quand il aperçoit une tache jaune laissée par Lola, il entreprend de repeindre par-dessus et réalise qu'il sait peindre lui aussi et qu'il a un certain talent. Tout fier de cette découverte, il répond favorablement à la demande de Ramo : « *Apprenez-nous à peindre !* » Sur les indications d'Orange de Mars et de Garance, chacun part à la recherche de tubes de couleur : des orangés, des ocres rouges, de l'outremer, du jaune indien, de l'indigo, du vermillon, du Véronèse...

[54.04] Le personnage de l'autoportrait s'apprête à finir le travail du peintre. Ramo désigne Lola mais, au dernier moment, elle laisse sa place à Plume qui refuse à son tour. Il dévoile alors ce qu'il portait dans son sac : les restes de son ami Gom. Il est urgent de commencer par lui. Le nouveau peintre a un défi à relever : représenter la gentillesse.

[54.40] Le peintre suit fidèlement la description tant physique que morale donnée par Plume, son ami Gom renaît sous les touches précises du pinceau.

[55.19] L'orage gronde, les cinq compagnons préparent le matériel dont ils vont avoir besoin pour finir le tableau... Écran noir.

Séquence 12 | La répression s'intensifie

[55.46] Au château, des bruits de construction se mêlent au grondement de l'orage, les Pafinis sont inquiets des projets des Toupins. Claire, enfermée dans une cellule, reçoit la visite de Silhouette, elle aussi s'interroge sur l'origine des bruits qu'elle entend. Silhouette l'informe que les Toupins ont réduit les Reufs en esclavage, ils sont chargés de bâtir un étrange édifice. Les Reufs sabotent leur travail.

[56.55] En pleine nuit, une bande de Toupins capture les Pafinis et met le feu à leur abri. Seul Silhouette réussit à s'enfuir.

Séquence 13 | Le retour et l'arrestation de Ramo

[57.29] Les cinq compagnons prennent le chemin du retour. En passant par son tableau, Magenta, avec l'aide de Lola, décide de jouer un drôle de tour aux deux armées ennemies en peignant tous les uniformes de la même couleur pendant la nuit.

[59.41] Pendant ce temps, Ramo, Gom et Plume ont atteint la forêt. Ramo part en éclaireur, laissant le matériel sous la garde ses compagnons. Ramo traverse sans encombre la forêt. Impatient de retrouver Claire, il se dirige vers l'abri des Pafinis qu'il découvre incendié. Silhouette le sort de son abattement et le conduit jusqu'à la cellule de son amoureuse.

[01.01.13] Ramo confie à Silhouette un plan dont les détails nous sont inconnus. Devant la prison, des Toupins agressent Ramo, s'emparent de lui et le jettent dans la cellule de Claire.

[01.02.01] Conduite par Silhouette, une longue file de Pafinis et de Reufs rejoint Plume et Gom dans la forêt. Ces derniers ont profité de leur attente pour se finir eux-mêmes. Ils invitent les autres à en faire autant. Une pagaille indescriptible s'ensuit. Magenta et Lola arrivent sur ces entrefaites.

Séquence 14 | La fête au château

[01.04.02] C'est le soir, un nouvel événement se prépare au château, tous les Toupins sont réunis autour du grand chandelier. Une estrade a finalement été montée dans le jardin. Claire et Ramo sont attachés à un poteau. Le grand chandelier se moque du désir de Ramo « *d'abolir les différences* ». Monsieur Gris fait office de bourreau, la sentence tombe, Ramo et Claire vont être recouverts de peinture noire.

[01.07.12] Profitant de la pénombre, deux silhouettes se sont glissées sous l'estrade, elles tirent une corde et font tomber M. Gris au sol. D'autres silhouettes sortent de l'obscurité de la forêt, elles ont des couleurs éclatantes. Malgré les protestations du grand chandelier, tous les habitants du tableau fraternisent. Seule Lola ne s'est pas terminée, elle se tient à l'écart puis disparaît.

[01.09.04] Un long travelling descendant découvre Ramo et Claire qui se sont isolés. Ramo prépare les couleurs pour finir Claire, elle lui demande de la terminer. Lola les observe au loin et s'éloigne dans la forêt.

Séquence 15 | La quête de Lola

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

[01.13.49] Lola admire le paysage que le peintre est en train de réaliser. Un petit nuage sort de la peinture et se métamorphose en papillon jaune qui accompagne Lola dans sa promenade dans les dunes. Le peintre demande à Lola ce qu'elle est venue faire ici. Tout en marchant elle lui répond : « *Ah rien, je voulais vous rencontrer, c'est tout. Et maintenant, j'aimerais bien savoir qui vous a peint.* »

[01.14.45] Lola marche dans un grand paysage qui s'agrandit au rythme d'un travelling arrière, le cadre d'un tableau limite le paysage. Le paysage et Lola disparaissent du cadre laissant place à un écran noir qui accueille le générique final.

ANALYSE DE SEQUENCE

Venise, course-poursuite entre ombre et lumière

Cette séquence peut être divisée en trois parties narratives. Nous voyons tout d'abord Lola continuer sa recherche du peintre en parcourant les canaux vénitiens. Nous assistons ensuite à une course-poursuite dramatique entre Plume et la Mort. Enfin, à la tombée du jour, tous se retrouvent place Saint-Marc.

La première partie de cette séquence dure 65 secondes [45.15 - 46.20], elle est très découpée et se compose de 21 plans. À l'exception du premier plan qui ouvre la séquence, les plans suivants ne durent en moyenne que 2 ou 3 secondes. Malgré cet extrême découpage, la séquence est très fluide. Cette fluidité s'explique par plusieurs choix cinématographiques. Tout d'abord, le fil conducteur de la séquence est le mouvement continu de la gondole dans laquelle Lola et Pierrot ont pris place. Avec ce procédé, le spectateur accompagne Lola dans sa quête, le décor change progressivement au même rythme que le déplacement de la gondole. Ce travelling, qui n'est pas sans rappeler une vue célèbre des frères Lumière, est seulement interrompu par des vues subjectives de Lola sur les trois peintres qu'elle rencontre successivement.

Ensuite, aucune parole n'est prononcée dans cette séquence jusqu'au plan 15. Seule une musique lente et mystérieuse accompagne les différents plans qui composent la promenade de Lola et les lie entre eux. Le langage gestuel des personnages pallie l'absence de parole. Les trois peintres rencontrés utilisent chacun leur tour les mêmes gestes : le « non » et le « pointé du doigt ».

Jean-François Laguionie, dont les trois premiers courts métrages sont muets, pense que l'étude des arts du mime est essentielle pour faire de l'animation. L'expression des sentiments passe par une simple position du corps ou par une inclinaison particulière de la tête. Jean-François Laguionie est pour une animation minimaliste, il a toujours la crainte d'en faire trop, il recherche avant tout l'intériorité de ses personnages.

Une rupture s'effectue dans la bande-son lorsque la gondole sort du tunnel étoilé. Les bruits de la ville (cloches d'églises, passants) se superposent à la musique et préparent la rencontre avec Magenta et Plume.

La seconde partie, divisée en 26 plans, dure 79 secondes [46.20 - 47.39]. Elle concentre l'attention sur Plume, qui décide de suivre Lola en gondole. L'effet recherché dans cette séquence est bien différent : la balade paisible de la première séquence cède la place à une course-poursuite haletante. On quitte le monde ensoleillé pour les ténèbres.

Plume saute dans une gondole sans regarder le gondolier qui n'est autre que la Mort. La mise en scène joue avec le spectateur en utilisant l'outil narratif appelé ironie dramatique. Nous avons peur pour Plume avant qu'il n'ait lui-même conscience du danger. Lorsqu'il réalise la situation, la succession de plans courts nous met à l'unisson de son souffle. Plume, de poursuivant, devient l'objet d'une traque inquiétante. L'enjeu de cette course-poursuite semble être le sac de Plume que la Mort avait entr'aperçu quelque temps auparavant [42.15].

Au début, la musique surligne l'action par un crescendo dramatique, puis une farandole légère se fait entendre lorsque le dragon apparaît. La tension entre ces deux registres musicaux permet aux

spectateurs d'imaginer une issue heureuse. Cette impression est confirmée lorsque le dragon, perturbé par l'ombre de Plume, le laisse s'échapper.

Cet extrait joue à la fois avec des représentations millénaires et des clins d'œil plus contemporains. En effet, la barque symbolise dans de nombreuses civilisations le transport des âmes des défunts, mais comment ne pas aussi comparer la respiration sifflante de la Mort à celle du célèbre Dark Vador.

La dernière partie dure 27 secondes [47.39 – 48.06]. C'est la plus courte, elle est composée de 4 plans qui permettent à nos héros d'être à nouveau réunis. Ils se retrouvent tous en surplomb de la place Saint-Marc, envahie par une foule de peintres en train de réaliser un tableau identique représentant un coucher de soleil. La recherche du peintre aboutit à une impasse, son identité se dissout dans de multiples représentants qui semblent être des clones sans réelle personnalité. C'est sur cette image que se clôt la quête collective du peintre, Ramo ayant trouvé une solution pour se passer de lui. Seule Lola ne renoncera pas à aller à la rencontre du peintre qui les a créés.

IMAGE RICOCHET

Suns (From Sunsets) from Flickr de Pénélope Umbrico, projet débuté en 2006.

Lola : « Vous avez vu comme c'est beau. Le soleil qui descend dans la mer, les reflets verts sur l'eau rouge. »

Plume : « Un coucher de soleil, c'est d'un vulgaire, il faudrait qu'il arrête de peindre n'importe quoi... »

« La quantité crée un changement, l'objet est annulé en tant qu'objet. »

Arman

Sublimes ou banales, les représentations du coucher de soleil parcourent l'histoire de l'art, des peintres romantiques et impressionnistes aux contemporains (1). L'artiste américaine Penelope Umbrico réalise d'immenses murs de soleil à partir de photographies récupérées sur Flickr. Comment notre regard est-il transformé par l'accumulation, la répétition ?

1. William Turner, Caspar David Friedrich, Andy Warhol...

Promenade 1 | Sortir de son cadre

Dans *Le Tableau*, les auteurs utilisent un procédé appelé métalepse narrative par l'écrivain Gérard Genette (1). Il se définit par la transgression du pacte de la représentation : certains personnages ne restent pas dans leur diégèse (2) d'origine, leur univers fictionnel. Ce jeu narratif prend deux formes dans le film. La première, appelée métalepse intérieure, se produit entre deux niveaux de l'histoire elle-même (le monde des tableaux et le monde du peintre), la seconde, la métalepse extérieure, se produit entre le niveau extradiégétique (le monde réel) et le niveau diégétique (le monde de ce qui est raconté). Ce brouillage des niveaux narratifs sollicite une participation accrue des spectateurs.

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

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

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

Le premier exemple de métalepse intérieure est une photographie issue d'une récente campagne publicitaire pour le château de Versailles. Sur de grandes affiches, on peut voir une jeune femme d'aujourd'hui face au tableau célèbre d'Élisabeth Vigée Le Brun (3). Elle respire le parfum de la fleur que semble lui tendre le portrait de Marie-Antoinette.

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

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

D'autres œuvres à découvrir :

Georges Méliès, *Les Affiches en goguette* (1906). <https://www.youtube.com/watch?v=dPPP2Mr1Yr8>

Walt Disney, *Alice Comedies*, (1923-1927).

Friz Freleng, *You Ought to Be in Pictures*, (1940).

Chuck Jones, *Duck Amuck* (1953). http://www.dailymotion.com/video/xqh0jh_daffy-duck-farce-au-canard_fun

Tex Avery, *Dangerous Dan McFoo* (1939). <https://archive.org/details/DangerousDanMcfoo#>

Robert Stevenson, *Mary Poppins* (1964).

René Laloux, *Comment Wang-Fo fut sauvé* (1987). <https://www.youtube.com/watch?v=h7uPlgPsRzw>

Rich Moore, *Les mondes de Ralph* (2012).

Nicolas Bianco-Levrin et Alice Andreo, *Trip book* (2014). <https://vimeo.com/108765551>

Shigem Miyamoto, *Super Mario 64* (1996).

Helme Heine, *Sept cochons sauvages*, Gallimard, 1986.

Emily Gravet, *Les loups*, Kaléidoscope, 2005.

Blutch, *Les aventures de Tintin* (1987). <http://neuviemart.citebd.org/spip.php?article832>

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

Dès les premières minutes du film, Lola interpelle les spectateurs. Elle nous guide dans notre première exploration du tableau par le regard (suppléé par les mouvements de caméra) et la voix. Elle fait tomber le quatrième mur (4), révélant ainsi l'acte énonciateur de la narration.

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

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

Une autre peinture, *Saint Jean-Baptiste* de Philippe de Champaigne présente une métalepse extérieure intéressante. Le personnage biblique regarde le spectateur, son doigt désigne l'arrière-plan du tableau où l'on distingue un personnage vêtu de blanc, le Christ. Le personnage de Saint Jean-Baptiste est en grande partie éclairé comme s'il était dans la lumière réelle, seule l'extrémité de son bras est dans la pénombre du reste du tableau. La lumière, le geste et le regard du personnage situé au premier plan font le lien entre le dedans et le pseudo-dehors du tableau.

On retrouve cette figure de l'admoniteur (5) dans la représentation cinématographique sous la forme de l'adresse au spectateur et du motif singulier : le regard-caméra (6).

D'autres œuvres à découvrir :

Orlan, *Tentative de sortir du cadre* (1965).

Georges Méliès, *Les Cartes vivantes* (1905). https://www.youtube.com/watch?v=Mv-l8gsz_ww

François Truffaut, *Les 400 coups* (1959).

Hergé, *Le Temple du soleil*, Casterman, 1949. (Milou s'adresse au lecteur aux pages 9, 27 et 52).

Sally Grindley et Peter Utton, *Chhht !, L'École des loisirs*, 1991.

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

Dès les origines du cinéma d'animation, des auteurs se sont invités dans leur œuvre, endossant le rôle du créateur, apparaissant souvent comme le *deus ex machina* du théâtre classique. Un dessinateur italien, Osvaldo Cavandoli, a réalisé une ingénieuse série télévisée sur cette idée.

La main d'un dessinateur trace une ligne blanche sur un fond coloré uni, cette ligne devient la silhouette d'un personnage au gros nez qui s'anime. Le personnage s'adresse régulièrement au dessinateur, essentiellement pour se plaindre des situations dans lesquelles il a été dessiné. L'interaction entre le créateur et son personnage est constante. Ce jeu, cette transgression de l'univers fictionnel par le créateur, questionne l'acte de création en rompant volontairement le pacte d'illusion.

D'autres œuvres :

Émile Cohl, *Fantasmagorie* (1908).

Winsor McCay, *Gertie le dinosaure* (1914).

Max Fleischer, *Out of the Inkwell, the Tantalizing Fly* (1919).

Co Hoedeman, *La Boîte* (1989).

Jésus Perez et Élisabeth Hüttermann, *Grand Frère* (2010).

IMAGINE !

Proposez à vos élèves d'écrire le synopsis d'un film en utilisant la technique des hypothèses imaginatives, inv

« Qu'arriverait-il si le Petit Chaperon Rouge frappait à votre porte pour vous demander une part de pizza ? »

«Qu'arriverait-il si votre ours en peluche vous réveillait
en pleine nuit en hurlant ?»

Puis demandez-leur de formuler à leur tour des questions
sous la forme d'hypothèses imaginatives

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

2. Univers spatio-temporel d'un récit.

3. *Marie-Antoinette dit « à la rose »*, Élisabeth Vigée Le Brun, 1783.

4. Au théâtre, le quatrième mur est l'espace virtuel qui sépare les acteurs des spectateurs.
« *Imaginez sur le bord du théâtre un grand mur qui vous sépare du parterre ; jouez comme si la toile ne se levait pas.* » Denis Diderot, *Discours sur la poésie dramatique*, 1758.

5. Figure nommée ainsi par Alberti, premier historien de l'art, dans son livre *De Pictura* (1435) : « *Il est bon que dans une histoire, il y ait quelqu'un qui avertisse les spectateurs de ce qui s'y passe : que de la main, il invite à regarder.* »

6. Procédé expliqué dans cet article <http://www.transmettrelecinema.com/video/le-regard-camera/>

7. Gianni Rodari, *Grammaire de l'imagination*, Rue du monde, 2010.

Promenade 2 | Peinture et cinéma

Anik le Ray a écrit un scénario intimement lié à l'histoire de la peinture. Elle confiait lors d'une interview (1) :

« *J'avais envie de parler de la création, c'est un sujet qui me préoccupait. J'aime beaucoup la peinture. Quand on veut parler création, c'est bien de parler d'un autre art dans un film.* »

Dans son scénario, elle donne quelques éléments sur l'apparence physique du peintre, personnage entouré de mystère, objet de la quête des héros du film. Il se manifeste d'abord sous la forme d'un autoportrait : il est alors un homme d'une cinquantaine d'années, portant une barbe sombre, « *vêtu d'une blouse entrouverte sur un gilet de velours, une chemise grise et une*

lavallière à pois ». Lors de la rencontre finale entre Lola et le peintre, il est devenu un vieil homme avec une barbe blanche et « *des sourcils touffus qui n'ont pas blanchi* » (2).

L'œuvre du peintre imaginée par Jean-François Laguionie évoque la toute fin du XIXe siècle ou le début du XXe. Le peintre qu'il interprète à la fin du film n'est pas sans rappeler Monet peignant « sur le motif ».

Il commente un extrait (3) de son film en ces termes :

« (...) *En ce qui concerne les références à l'histoire de l'art, il ne fallait pas que le style soit trop contemporain, pour ne pas aller vers l'abstrait. J'ai donc placé cet artiste dans un moment où la peinture était très riche, mais encore figurative.* »

Jean-François Laguionie ne souhaite pas donner de références précises sur les tableaux ou les peintres qui l'ont inspiré, nous laissant ainsi une grande liberté pour associer à son film les œuvres de notre choix.

Voici donc un parcours, très subjectif, dans l'histoire de l'art... Pour chacun de ces face-à-face, laisser les élèves dans un premier temps s'exprimer spontanément puis diriger leur attention sur quelques thèmes choisis.

IMAGINE !

Avant la projection en salle, faites lire cet extrait du scénario à vos élèves et proposez-leur de réaliser leur version du tableau.

« *On voit le tableau dans son ensemble, son cadre doré épouse celui de l'écran.*

Les arbres de la forêt occupent la plus grande partie de la peinture. Au loin, des montagnes.

En bas, à droite au premier plan, la rive du lac et un ponton de bois qui forme comme une avant-scène.

A droite, de grandes feuilles verticales descendent sur le côté comme un rideau qui nous donne aussi l'impression d'être au théâtre.

En haut à gauche, à travers les branches, on aperçoit un château dans l'ombre. Il est éclairé de l'intérieur.

Sur les terrasses, des silhouettes encore immobiles.

Sous le château, le parc descend par étages vers le lac qui reflète le soleil couchant. »

Anik le Ray

1. http://archives-lepost.huffingtonpost.fr/article/2011/11/22/2643838_le-tableau-rencontre-avec-anik-le-ray-et-jean-francois-laguionie.html

2. Extrait du scénario du *Tableau*, d'Anik le Ray.

3. Lorsque Ramo, Lola, Plume et Magenta découvrent les trois tableaux de l'atelier du peintre <http://www.telerama.fr/cinema/jean-francois-laguionie-comment-trois-extraits-du-tableau,75702.php>

Promenade 3 | Le masque ou l'art d'être un autre

Se masquer c'est toujours reconnaître l'altérité en soi. (1)

Deux moments du film résistent à la compréhension immédiate. Le premier se passe à Venise lors de l'altercation entre Lola et le premier peintre au chevalet. Pendant cette scène, Lola affirme qu'il n'est pas le peintre. Irrité par cette impertinente qui remet en cause son identité, le peintre clôt l'échange en affirmant qu'à Venise tout le monde porte un masque. À la demande de Lola, il l'enlève et dévoile un visage identique.

Le deuxième moment se passe aussi à Venise lors de l'affrontement entre Magenta et la Mort. Afin de protéger son ami Plume, Magenta précipite la Mort dans le vide. Lors de sa chute, elle se métamorphose en un morceau de tissu bicolore.

Ces deux scènes énigmatiques peuvent être l'enjeu d'une discussion, d'un échange avec et entre les élèves. Pourquoi le masque du peintre est-il identique à son visage ? Pourquoi la Mort se transforme-t-elle en un costume vide ?

L'usage du masque renvoie à la question de l'identité, qui obsède Jean-François Laguionie et parcourt toute son œuvre (2).

Le masque est universel, équivoque et multiple. Roger Caillois, dans son livre *Les Jeux et les Hommes* (3), sous-titré *Le Masque et le Vertige*, remarque :

« C'est un fait, que toute l'humanité porte ou a porté le masque. Cet accessoire énigmatique et sans destination utile est plus répandu que le levier, le harpon, l'arc ou la charrue. Des peuples entiers ont ignoré les plus humbles, les plus précieux ustensiles. Ils connaissaient le masque. Des civilisations parmi les plus remarquables ont prospéré sans avoir l'idée de la roue ou, ce qui est pire, la connaissant, l'idée de l'employer. Le masque leur était familier. Il n'est pas d'outil, d'invention, de croyance, de coutume ou d'institution qui fasse l'unité de l'humanité, du moins qui la fasse au même degré, que le port du masque ne l'accomplit et le manifeste. »

Il pourrait être intéressant de répertorier avec les élèves les usages qu'ils connaissent de cet accessoire (4) et de réfléchir sur ses différentes fonctions (représentation, dissimulation, protection, transformation...).

Se travestir est un moyen de s'arracher au banal du quotidien, d'ouvrir un monde où l'imaginaire domine le réel, où tout devient possible. Le carnaval partage avec les jeux de « faire semblant » enfantins le pouvoir de l'illusion. Le temps d'une fête, le temps d'un jeu, je suis celui que je veux

être. On retrouve cette force de l'imaginaire au cinéma avec le fameux *je sais bien mais quand même*.

IMAGINE !

Cacher et révéler une image de soi par la réalisation d'un autoportrait.

Demandez dans un premier temps à vos élèves de dessiner leur autoportrait sur une feuille de papier. Le dessin peut être réaliste ou fantaisiste. Leur demander ensuite de poser avec cet autoportrait en l'utilisant comme un masque ; ils peuvent choisir de cacher entièrement ou partiellement.

1. Yvan Etiembre, *Le Spectre de l'homme sauvage : une figure mythique du carnaval européen*. http://agoras.typepad.fr/regard_eloigne/carnaval/
2. Voir notamment les deux courts métrages *Le Masque du diable* et *L'Acteur*.
3. Roger Caillois, *Les jeux et les hommes* (1958).
4. Chercher par exemple des films dans lesquels le masque est présent : de Robin des Bois aux super-héros.

PETITE BIBLIOGRAPHIE

Livres et films qui ont accompagné la rédaction du cahier de notes

Romans et nouvelles

Honoré de Balzac, *Le Chef-d'œuvre inconnu* (1831), Folio classique, 2014.

Nicolas Gogol, *Le Portrait* (1835), Folio bilingue, 2012.

Edgar Allan Poe, *Nouvelles Histoires extraordinaires* (1857), traduction de Charles Baudelaire, Livre de Poche, 1972, dont *Le Portrait ovale* (1842) et *Le Masque de la mort rouge* (1845).

Olivia Rosenthal, *Ils ne sont pour rien dans mes larmes*, Gallimard, 2012.

Films

Paul Grimault, *Le Roi et l'Oiseau*, 1980.

Woody Allen, *La Rose pourpre du Caire*, 1985.

Paul Grimault et Jacques Demy, *La Table tournante*, 1988.

Jacques Rivette, *La Belle Noiseuse*, 1990.

Peter Lord, *Adam*, 1991.

<https://www.youtube.com/watch?v=d6-ek6g04b8>

Wu Tianming, *Le Roi des masques*, 1996.

Lech Majewski, *Bruegel, le moulin et la croix*, 2011.

Essais

Edgar Morin, *Le Cinéma ou l'Homme imaginaire*, éd. de Minuit, 1956.

André Bazin, *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Cerf, 1962, 1976.

Umberto Eco, *L'Œuvre ouverte*, 1962, Points essais, 2015.

Michel Foucault, *Les Mots et les Choses*, (chap. 1, « Les suivantes »), 1966, Tel Gallimard, 2012.

Le Portrait peint au cinéma, Iris, revue de théorie de l'image et du son, 5-6 avril 1991

(*Au commencement était le portrait*, Dominique Païni, p. 107-115).

L'Œuvre d'art, textes choisis et présentés par Béatrice Lenoir, GF Flammarion, 1999

Gérard Genette, *Métalepse*, Seuil, 2004.

Marcel Jean, *Le Langage des lignes et autres essais sur le cinéma d'animation*, Les 400 coups cinéma, 2006.

Michel Menot, *Une Brève Histoire de l'image*, Jean-Claude Béhar, 2007.

Isabelle Miller, *Les Inachevés, Le goût de l'imparfait*, Seuil, 2008.

Jean-Samuel Kriegk et Jean-Jacques Launier, *Art ludique*, Sonatine éditions, 2011.

Georges Sifianos, *Esthétique du cinéma d'animation*, Cerf - Corlet, 2012.

La Direction de spectateurs, création et réception au cinéma, sous la direction de Dominique Chateau, Les impressions nouvelles, Caméras subjectives, 2015.

Articles

Alain Masson, *La Toile et l'Écran*, Positif n° 189, 1977.

Alexandre Tylski, *Cinéma & peinture : dans le sens des toiles*, 2001.

<http://www.cadrage.net/dossier/cinemapeinture/cinemapeinture.html>

Qu'est-ce que le cinéma ?, Revue Trafic 50, collectif, 2004.

Claude Stéphane, *Paul Cézanne, peintre*, 2012.

<http://www.eris-perrin.net/article-paul-cezanne-peintre-108194753.html>

Eckra Lath Toppé, *Le Personnage de cinéma : entre masque, transfert et vérité historique*, 2013.

<http://www.cadrage.net/dossier/masque.htm>

Pierre Hartmann, *Le Personnage de théâtre : entre masque et travestissement*, 2014.

<http://www.youscribe.com/catalogue/ressources-pedagogiques/education/cours/pierre-hartmann-le-personnage-de-theatre-entre-masque-et-1406032>

Sur Jean-François Laguionie

Site du réalisateur : <http://laguionie.com>

Gilbert Salachas, *Le Château des singes, le livre d'avant le film de Jean-François Laguionie*, Atelier Akimbo, 1992.

Jean-Paul Mathelier, *Le rêveur éveillé*, 52 minutes, JPL Films, 2015.

Jean-François Laguionie (livre-DVD), collection Les Animés, ouvrage établi sous la direction de Pascal Vimenet et Gaël Teicher, textes de Lucie Cabanes, Maurice Corbet, Xavier Kawa-Topor et Pascal Vimenet, éd. de l'Œil, 2016.

Les mondes poétiques de Jean-François Laguionie, exposition au musée-château d'Annecy, du 13 avril au 3 juillet 2016.

NOTES SUR L'AUTEUR

Biographie

Après vingt ans d'enseignement, Marielle Bernaudeau, conceptrice et animatrice d'ateliers pour enfants – cinéma et photo –, encadre des formations sur l'image mécanique. Elle intervient dans des lieux culturels (Jeu de Paume, festivals) et des lieux institutionnels (médiathèques, établissements scolaires).

<http://www.lafilledecorinthe.com>