

# Le Tableau

Jean-François LAGUIONIE

2011

Activités

## **Avant la projection**

- Classique : donner des photogrammes des personnages et/ou des lieux et préparer oralement une description. Les aider à « fixer » ces informations plus facilement en demandant par exemple d'être capable de fournir les informations suivantes après projection : nom du personnage, liens qui l'unissent à d'autres personnages, action(s) accomplie(s) par ce personnage, importance du personnage dans l'histoire (l'idée est de différencier les personnages principaux et les personnages secondaires)

- Concernant les lieux, il peut être aussi intéressant de montrer des lieux très différents : deux où trois tableaux, puis l'atelier avec ses images beaucoup plus réalistes puis les plans de fin en images réelles qui montrent les alentours de l'atelier du peintre, le peintre lui-même (joué par Jean-François Laguionie)

## **Après la projection :**

### **Production d'oral :**

Travail sur la chronologie diégétique : montrer des photogrammes dans le désordre et demander aux élèves de les mettre dans l'ordre et de raconter l'histoire, à l'écrit ou à l'oral.

### **Production d'écrit :**

Les Reufs ne sont que des ébauches de Pafinis qui eux-mêmes des versions incomplètes de Toupins, on peut en conclure que le film propose aussi une variation sur la thématique de la création du personnage de film d'animation, du croquis grossier à la version définitive et élaborée. On pourrait établir un parallèle avec les registres de langue en ce sens qu'ils proposent une variation de l'élaboration du discours. Dès lors, les Reufs parleraient un langage plus familier, les Pafinis une langue courante, et les Toupins une langue plus soutenue.

Canope-CRDP a réalisé une vidéo qui explique les différents registres en contexte et publiée sur FranceTV éducation à l'adresse ci-dessous

<http://education.francetv.fr/matiere/vocabulaire/ce2/video/les-registres-de-langues>

Vous pouvez ensuite travailler ces registres en classe avant de lancer une activité plus ambitieuse : raconter « Le Tableau » dans la bouche de Plume le Reuf, puis Lola la Pafinie et enfin l'un des Toupins de la cour du Grand Chandelier.

## **Arts plastiques :**

- étudier en classe quelques tableaux de peintres (voir dossier '**originaux**') et essayer de faire dire aux élèves que ces tableaux sont des sources d'inspiration pour Jean-François Laguionie, le peintre/dessinateur. Leur montrer aussi cet extrait de vidéo où il parle de la peinture.

<https://www.youtube.com/watch?v=wwu7FyqIFE0>

*L'extrait concernant la peinture est à 1'17" et va jusqu'à 2'25". Les faire réagir à cette phrase « c'est pas terrible », dit-il en montrant ses toiles. Est-ce que les élèves sont d'accord avec lui ? La vidéo dure environ une minute.*

On peut ensuite travailler la comparaison entre ses personnages et les originaux (dossier '**comparaison avec personnages film**'). Qu'a-t-il conservé des tableaux originaux ? Qu'a-t-il modifié ? Peut-on essayer de réfléchir aux raisons qui ont poussé aux modifications ?

- Comme en production d'écrit, on peut demander aux élèves de réfléchir aux 3 étapes de la création d'un personnage de leur invention, ceci afin de les sensibiliser au fait que dans le cadre d'un film d'animation, le réalisateur fait tout sauf de l'improvisation. Quand les enfants dessinent, ils laissent libre court à leur imagination, mais quand on veut réaliser un film, on doit 'discipliner' cette imagination.

On peut montrer une autre partie de la vidéo ci-dessus, à partir de 2'35'' jusqu'à 3'50'' : le réalisateur explique très justement ce que créer un personnage d'animation signifie. C'est intéressant et pourra plus facilement introduire l'activité : réalise un personnage de ton invention, à trois étapes différentes → une ébauche (un Reuf) [on fera remarquer aux élèves que lorsque JFL parle de ses personnages, ils apparaissent à droite de l'écran dans leur version d'ébauche justement], puis une version plus élaborée peut-être au crayon de couleur (= un Pafini), enfin une version 'définitive' peut-être à la peinture, aux feutres, en découpage, avec des dorures, voire un arrière-plan... (= un Toupin).

- autre idée, partir des exemples de tableaux inachevés (voir dossier '**Les Pafinis**') puis demander aux élèves de les compléter. En faisant une recherche rapide, on peut trouver d'autres tableaux inachevés.

- autre idée en partant du constat que Le Tableau donne vie à des personnages théoriquement figés, leur donne une voix, un comportement, une existence. Cette caractéristique du film me fait penser à la peinture de Edward Hopper qui justement permet d'inventer des vies, des univers.

L'un des principes de sa peinture, c'est l'aspiration vers l'hors-champ (comme Lola dans le film). On peut donc imaginer une activité d'écriture, de prise de parole, voire de jeu théâtral, à partir de quelques tableaux (bien entendu, vous pouvez en choisir bien d'autres sur internet) que vous trouverez dans le dossier '**Activité Hopper**'. La consigne sera simple.

*Regardez les tableaux suivants et choisissez-en un. Imaginez une identité aux personnages, une relation (qui sont-ils ? quel nom ont-ils ? pourquoi sont-ils là à ce moment de la journée ? qu'est-ce qui les unit ? que peuvent-ils bien avoir à se dire ?)*

*Imaginez ce dialogue et écrivez-le ou jouez-le.*