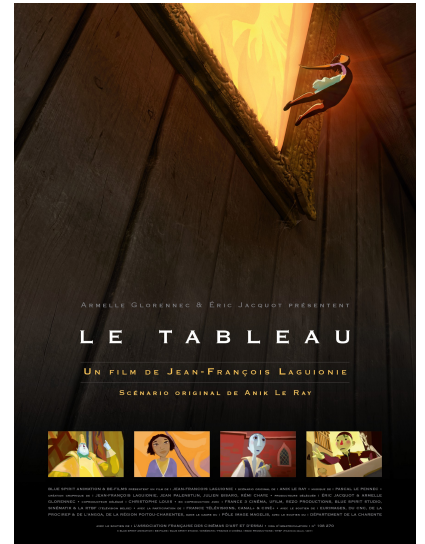


Le Tableau de J.F. Laguionie.

Quelques pistes évoquées en formation... complémentaires des nombreuses propositions disponibles sur les blogs collège au cinéma des différentes académies.



1) Recomposer le puzzle des scènes du film

Errance dans une Venise labyrinthique

Errance dans l'atelier du peintre
(entrecoupée d'une scène dans le
tableau de La Guerre)

Révolution des couleurs

Présentation des personnages
principaux et de l'intrigue (=Exposition)

Poursuite et chute hors du tableau original

Péripéties et capture des deux
amoureux / Révélation du pouvoir
de peindre aux Reufs et aux Pafinis

Échappée de Lola et rencontre
avec le peintre « réel »

Retour au tableau à travers l'atelier

2) Thèmes de discussions et exercices de création

Réflexion- discussion avec les élèves :

Qui peut créer ?

Selon le film, tout le monde. Les héros sont capables d'interagir avec le monde qui les entoure : scène du piano, qui sert d'ailleurs habilement à lancer le motif musical suivant.

Que penser de cette phrase :

L'autoportrait semble captif de l'état d'esprit dans lequel le peintre l'a réalisé et lâche alors une réflexion très profonde : « il est pénible de porter des sentiments qui ne sont pas les vôtres. On rêve d'être soi ».

Le rôle du peintre :

- peint les couleurs, mais aussi le mouvement (ou alors un mauvais peintre comme le vénitien, qui fait alors de la « peinture morte » selon Lola).

- peint ses sentiments ?

« C'est pas n'importe quoi, ce sont des sentiments : quand il est triste, il peint triste. Et quand il est amoureux, il peint Garance ! »

- essaye d'imiter les sentiments comme il imite la nature, et du coup il se trouve lui-même contaminer par toutes sortes de sentiments.

Le Tableau de J.F. Laguionie.

A quoi sert l'art ?

=> l'art est-il un loisir comme un autre ? Une activité juste pour le plaisir ? => repenser à la découverte des tableaux détruits = l'art est un besoin, une passion, qui conduit parfois à détruire ses propres œuvres pour maudire les sentiments qu'on y a exprimé.

=> montrer sa vision du monde ? (**Chacun voit le monde à sa façon**).

=> une réponse forte à amener à travers le destin du petit personnage massacré : il est ressuscité à partir d'une simple consigne : « il est très gentil » => le dessin confère l'immortalité, et l'on peut donc peindre en étant mu par une simple idée, un simple sentiment.

Ressenti final :

=> de quel personnage se sont-ils sentis le plus proche : réfléchir aux raisons de ces affinités.

Choisis la morale du film qui te plaît le plus et tenter de le justifier :

« Chacun est à sa place, et retient son souffle ».

Ramo – « Pourquoi les Toupins seraient-ils supérieurs aux Pafinis ? »

Le Grand Chandelier – « Parce que cela saute aux yeux ! »

« Le temps n'est plus aux idéalismes béats, jeune homme : l'égalité, la liberté. Le château pour tout le monde, pour les Pafinis, pourquoi pas pour Reufs ! »

– Mais s'il t'aime tellement, à quoi bon vous raconter des histoires ?

– Parce qu'elles sont belles les histoires ! La vie est si triste ici.

Exercice de création :

- Travaillez autour des noms des personnages dans *Le Tableau*. Faites leur comprendre l'origine commune des noms de Garance, Orange de Mars ou Magenta. Puis, à partir du large choix de noms de couleurs existant (Ultramarin, Vermillon, Cobalt...), invitez-les à créer leur(s) propre(s) personnage(s).

- Reproduire une image tirée du film

- réaliser une œuvre dans un style défini, ou avec une technique : autoportrait, esquisse, paysage

- dessiner des objets du quotidien sous un angle original, comme si on les découvrait avec la taille de nos personnages