

Le Tableau

Dossier d'accompagnement pédagogique



Le Tableau

Réalisation : Jean-François Laguionie
France, Belgique 2011
Durée : 1 h 16
Scénario : Anik Le Ray
Interprétation des voix : Jessica Monceau,
Adrien Iarmande, Thierry Jahn, Julien
Bouahich, Cécile Ronte,
Thomas Sagols
Production : Armelle Gorenne
Distribution France : Gebeka

1. Autour du film

Synopsis

Un château, des jardins fleuris, une forêt menaçante, voilà ce qu'un Peintre, pour des raisons mystérieuses, a laissé inachevé. Dans ce tableau vivent trois sortes de personnages : les Toupins qui sont entièrement peints, les Pafinis auxquels il manque quelques couleurs et les Reufs qui ne sont que des esquisses. S'estimant supérieurs, les Toupins prennent le pouvoir, chassent les Pafinis du château et asservissent les Reufs. Persuadés que seul le Peintre peut ramener l'harmonie en finissant le tableau, Ramo, Lola et Plume décident de partir à sa recherche. Au fil de l'aventure, les questions vont se succéder : qu'est devenu le Peintre ? Pourquoi les a-t-il abandonnés ? Pourquoi a-t-il commencé à détruire certaines de ses toiles ! Connaîtront-ils un jour le secret du Peintre ?

Note d'intention du réalisateur

Extraits du dossier de presse

« Le scénario d'Anik Le Ray confronte des personnages peints, sortis de leur tableau, à un univers "réel", l'atelier du Peintre. Nous avons cherché à justifier cette rencontre de façon naturelle et non pas esthétique : les aventures d'un peintre avec sa création est un sujet à la fois trop merveilleux et trop profond, pour que l'on s'amuse à mélanger des images pour le plaisir. Mon intention principale est de rendre cette aventure incroyable parfaitement crédible pour un film tous publics. Plusieurs éléments y ont contribué : Le souci de garder l'unité de l'œuvre du Peintre à travers les différents tableaux que nos personnages traversent. Cette œuvre imaginaire, je l'ai située dans les années 1920, 1930. »

Le réalisateur : Jean-François Laguionie

Né en 1939 à Besançon, il se passionne dès l'enfance pour le dessin. Après des études aux Arts Appliqués, il rencontre presque par hasard Paul Grimault qui l'initie à l'animation et dont il va partager l'atelier pendant près de dix ans. Là, il va concevoir en artisan solitaire ses courts métrages. Le succès en festivals est à chaque fois au rendez-vous, jusqu'à la Palme d'Or du Court Métrage au Festival de Cannes pour La Traversée de l'Atlantique à la rame. En 1979, las de travailler seul, il se lance dans la grande aventure du long métrage avec Gwen, le livre de sable. Cinq ans sont nécessaires à la petite équipe installée dans une ancienne filature, La Fabrique, pour achever le film. Le studio se tourne ensuite vers la production de collections de films TV et de courts métrages avec

l'objectif d'y imposer une certaine qualité. Mais l'envie d'un nouveau long métrage taraude Jean-François Laguionie. Ce sera Le Château des singes, un film beaucoup plus ambitieux et grand public que le précédent. Il enchaînera immédiatement avec L'Île de Black Mor adapté de son propre roman. En 2011, Jean-François réalise Le Tableau avec Blue Spirit Animation. Aujourd'hui, il prépare un nouveau film, « Louise en hiver ».

Références cinématographiques:

Le tableau rend hommage à Paul Grimault, 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, ces individus qui plongent dans la peinture, ou ces personnages de cinéma qui veulent sortir de leur écran restent une constance du septième art, un fantôme : des Affiches en goguette de Georges Méliès (1905) à Comment WangFô fut sauvé de René Laloux (1987) 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).

D'autres clins d'œil cinématographiques sont distillés de-ci de-là : le prénom Garance est un hommage à Jacques Prévert (scénariste attiré de Grimault) qui dans Les enfants du Paradis (M. Carné, 1946) nomme ainsi son héroïne. Le miroir qui reflète le Grand Chandelier mais ne lui dit rien rappelle celui de la méchante reine dans Blanche Neige et les sept nains (W. Disney, 1937). Passer d'un tableau à un autre poétise Hellzapoppin (H.C. Potter, 1941) où les protagonistes, eux, passent d'un film à un autre. L'incrustation de figures animées dans une prise de vue réelle évoque les Alice Comedies de Walt Disney (1923-1927), Qui veut la peau de Roger Rabbit ? (1988), ou La table tournante de Grimault (1988).

Thématiques du film :

Fable humaniste au cœur de la création

La quête d'identité et le parcours initiatique sont des thématiques clés des films de Jean-François Laguionie. La solidarité, l'amitié et l'amour ont toujours raison de l'intolérance et du racisme : ici de petits personnages dessinés venant de couches picturales et sociales différentes partent à la recherche de leur créateur, le peintre. Dans Le Tableau, Laguionie évoque les disparités entre castes tout en œuvrant au cœur de la création artistique.

L'architecture du tableau symbole des hiérarchies sociales

À la surface, le tableau peint n'est que forêt onirique et château romantique. Il suffit de pénétrer à l'intérieur pour faire bouger ce qui était initialement figé et pour révéler ce qui était caché. Une petite Nation est ainsi dissimulée entre les feuillages verdoyants et les lumières artificielles. Trois catégories sociales co-existent ; les Toupins (aristocrates colorés), les Pafinis (pauvres figures inachevées) et les Reufs (des sans-abris, sans texture sans nuance). Ces distinctions se retrouvent dans le décor : le château, mis en lumière et en musique, est posé sur une falaise et les huttes, elles, sombres, silencieuses, ressemblent à des terriers. Entre le haut et le bas, un monumental escalier symbolise l'ascension et la chute sociales. Mais la thématique universelle de la puissance de l'amour guide les bouleversements à venir : le Toupin Ramo aime la Pafinie Claire.

Grandir et s'affranchir des clivages sociétaux

Le film montre une société déchirée par les discriminations et nous amène à réfléchir sur les notions de différences sociales et sur les liens entre comportements et appartenance sociale. La réflexion sociale s'accompagne d'une lecture métaphorique du passage de l'enfance au monde adulte. Au fil de l'aventure et grâce au matériel du Peintre, l'apparence des personnages va changer et leur permettre de prendre de l'assurance. Cette transformation est évidente chez le personnage de Plume. Tout d'abord aigri et renfermé, il est un compagnon peu agréable qui ne fait confiance à

personne. La fragilité de son corps le gêne et sa condition le contraint à demander souvent de l'aide. Puis, sous les coups de pinceau, son corps grandit, devient plus solide et « achevé », transformant du même coup sa personnalité en un joyeux et volubile compagnon. Au fil de leur périple, les héros apprennent également à se débrouiller seuls et trouvent une solution à leur problème, sans l'aide du Peintre. Ils se « finissent » eux-mêmes sans toutefois se conformer à la norme ambiante. Ils se peignent en effet avec originalité et ne suivent pas le modèle esthétique des Toupins.

L'eau : le passage

L'eau est une constance du cinéma de Jean-François Laguionie. Depuis ses premiers courts jusqu'à L'île de Black Mor, le réalisateur a toujours plongé dans l'océan, les marais, les rivières, obsédé par la représentation des vagues, des nuages, la ligne d'horizon, le bleu du ciel et celui de la mer. Rien d'étonnant donc si la fin du film 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. Cette conclusion picturale l'est également narrativement parlant : les petits personnages dessinés voguent depuis le début au fil de l'eau : la rivière de leur tableau, les canaux de Venise. Ainsi, le courant qui emporte Lola, Ramo et Plume vers l'autre côté, un ailleurs, dit la symbolique du passage et de la frontière. La cascade est l'ultime épreuve dans ce monde où le parcours n'est certes pas linéaire mais escarpé, on monte, on descend, on s'enfonce, on revient sur ses pas, on reprend. La voie d'eau, celle qui dessine une Venise en échappées belles, offre une vision à la fois plus euphorique (le Carnaval) et plus mythologique (les Enfers) : cette voie ressemble au Styx (Le Styx, d'abord uniquement présent dans la tradition grecque, est ensuite apparu dans l'enfer du christianisme, particulièrement dans la Divine Comédie. Dante Alighieri attribuait la garde du Styx au nocher Phlégyas. Il faisait de cette rivière le cinquième cercle de l'enfer, où les coléreux avaient pour châtiment de demeurer immergés dans la vase du cours d'eau); Plume, poursuivi par la Mort, doit s'en extraire.

Caractéristiques du film :

La mise en abyme

Une des originalités de l'histoire de ce film tient à ce que les personnages ont conscience d'appartenir à une œuvre picturale et décident d'en sortir pour se lancer à la recherche de leur auteur. Le monde de départ, celui du château et de la forêt, ne devient alors qu'un bout d'une réalité plus grande, une possibilité parmi celles imaginées par le Peintre et accrochées au mur de son atelier. L'un des intérêts principaux de cette mise en abyme, en dehors de l'effet de vertige qu'elle procure, est qu'elle nous rend les personnages plus vivants et plus proches. En prenant conscience du fait qu'ils sont les éléments d'un ensemble plus vaste, les personnages ne sont plus dupes du cadre qui les entoure. Ils possèdent ainsi une vision plus large des choses, un peu comme nous, les spectateurs. L'autre grande force de la mise en abyme est de nous interroger à notre tour, par un effet d'écho, sur notre propre situation. Après tout, notre monde, comme celui des personnages du récit, n'est-il pas lui aussi une œuvre gigantesque créée par un peintre invisible ?

Le créateur

De manière assez subtile, Le Tableau aborde les thèmes du rapport au divin et à la croyance. Tout au long du film, beaucoup de personnages s'interrogent ainsi sur le retour du Peintre créateur. Les Pafinis l'espèrent, les Reufs n'y croient plus et les Toupins s'accommodent très bien de son silence qu'ils espèrent annonciateur de sa disparition définitive. Ce faisant, le Peintre prend des allures divines : à l'origine du monde du Tableau, il en a disparu, laissant sa trace partout tout en restant invisible. Sa représentation à la toute fin du film, renforce d'ailleurs cette impression. Nous découvrons le peintre dans un champ d'herbe haute. Imposant, l'air sage, la barbe blanche, il évoque clairement les représentations divines habituelles. Jean-François Laguionie, le réalisateur du film,

interprète lui-même ce personnage, poussant ainsi jusqu'au bout la logique de la mise en abyme en se mettant en scène comme le peintre.

Le libre-arbitre

Bien qu'il mette en scène un dieu peintre tout puissant, le message du film porte avant tout sur les personnages et sur leur liberté. Dans le monde qu'a créé le Peintre, rien n'empêche en effet Ramo, Claire et Lola de faire ce qu'ils veulent. Même quitter leur tableau pour aller en explorer d'autres. Ils sont dotés d'un libre-arbitre, c'est-à-dire la capacité à pouvoir choisir ce qu'ils vont faire, que les conséquences en soient bonnes ou mauvaises. Les Toupins, qui possèdent aussi cette faculté, n'hésitent d'ailleurs pas à opter pour la division et la ségrégation par rapport à l'apparence. Heureusement, Ramo et Lola utiliseront leur liberté de choix à meilleur escient : ils trouveront un moyen d'achever le tableau et permettront à chacun d'exister enfin. Une manière pour les auteurs de rappeler que même si le monde a été créé avant nous, la force et la puissance de nos choix restent déterminantes dans son évolution.

Les références artistiques du film

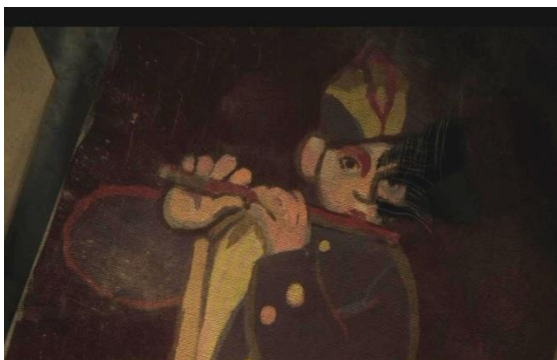
Jean-François Laguionie situe l'œuvre de son peintre dans la peinture française des années 1920/1930. Si son personnage ne se réfère pas à un artiste particulier, le réalisateur joue cependant des références et des citations artistiques.

Quelques exemples :

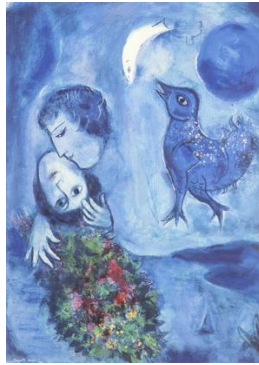
Henri Matisse dans le trait du nu de Garance.



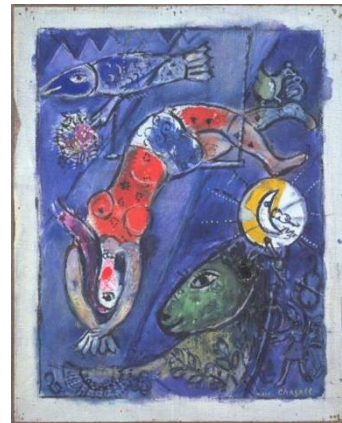
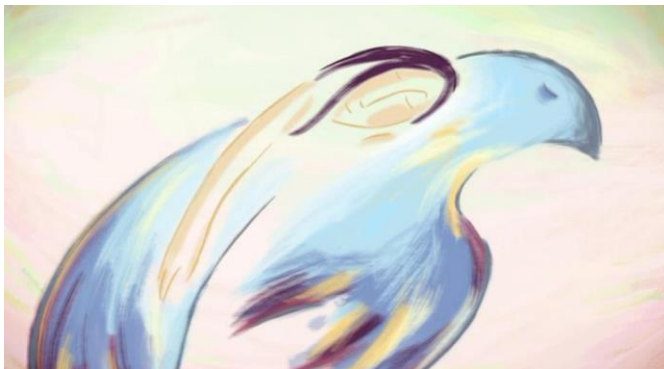
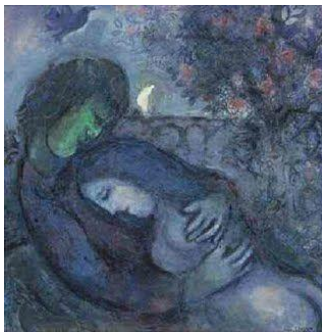
Manet, Le joueur de fifre (1866), copie détruite dans l'antre obscur et inquiétant, la cave, évoque les années de labeur du peintre, l'apprentissage.



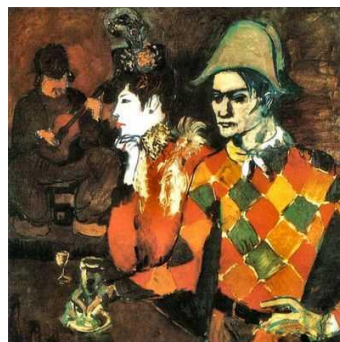
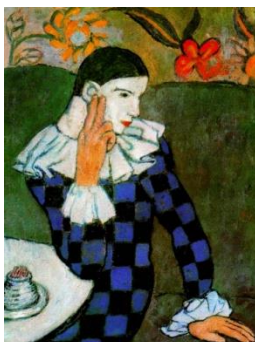
Marc Chagall pour la flamboyance des couleurs, certaines figures peintes dans le tunnel (Venise) :



Et surtout les rêves des amoureux.



Picasso dans l'Arlequin de la période bleue - cette toile posée dans l'atelier annonce le Carnaval, celui de Venise, où les masques et les costumes autorisent frénésie et délire, des mascarades afin de dissimuler son identité et son statut social.



Modigliani dans la figure allongée de Claire.



Claude Gellée dit Le Lorrain (1600-1682) et **William Turner** (en particulier ces différents tableaux de Venise) pour leur travail sur la lumière, les marines et coucher de soleil.



Le Lorrain



Turner



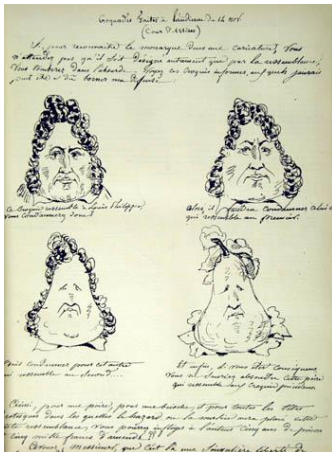
Turner Venise



Turner Venise



Le visage du Grand Chancelier en forme de poire, nouvelle interprétation du tyran (déjà visible dans L'île de Black Mor), renoue avec les célèbres caricatures du roi Louis-Philippe, dessinées par Philippon et Daumier



Philippon



Daumier



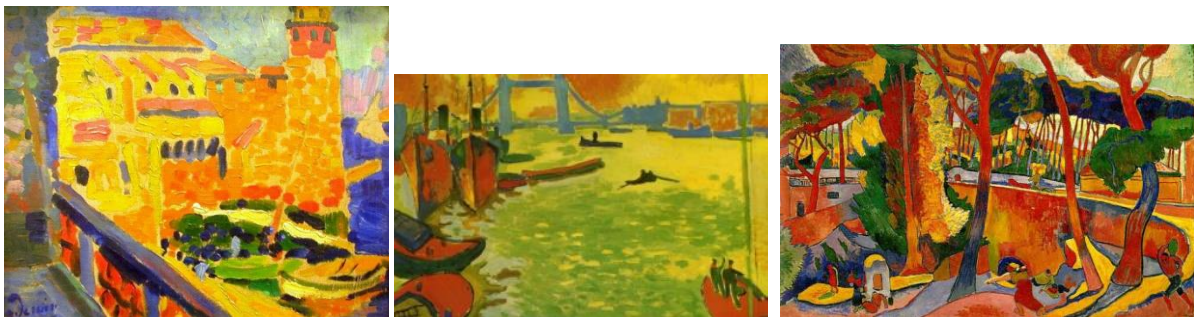
Venise et la peinture

La place faite à Venise, ville de peinture par excellence, où la lumière, les canaux, l'architecture déclinent de vastes possibilités visuelles n'est évidemment pas anodine : Titien, le Tintoret, Carpaccio, Tiepolo, Canaletto ont su célébrer Venise.

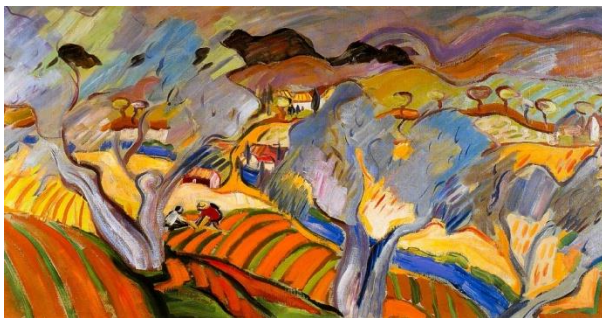


Le Fauvisme et en particulier André Derain.

L'univers très coloré du film n'est pas sans rappeler celui des peintres du fauvisme :



André Derain



Raoul Dufy



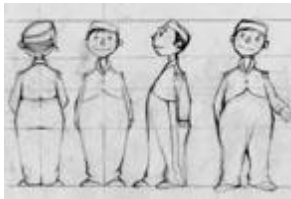
De Vlaminck

La technique d'animation

Propos du réalisateur : « Le talent du décorateur Jean Palenstijn nous assure un équilibre entre un superbe style pictural et un espace nécessaire à la mise en scène et aux différentes aventures. Un rendu sur des personnages en mouvement peut imiter la peinture à l'huile, sans donner un volume 3D. Le rendu 3D, en revanche, doit approcher la réalité de façon impressionnante dans le traitement de l'atelier. Rémi Chayé a assuré la direction des équipes de développement chargées de cette confrontation passionnante. »

Il y a donc, dans ce film, un mélange de techniques : animation 2D (rêve) ; animation 3D ; mélange de 3D et d'images réelles lors de la rencontre entre Lola et le peintre. L'ordinateur a été utilisé pour la création d'éléments 3D à partir de *modelsheet*, ainsi que pour la modélisation des décors. Il sert à faire de l'animation du *storyboard* et du « compositing ».

Modelsheet :



Pour faciliter le travail des animateurs et ne pas changer l'aspect d'un personnage, des dessins sont réalisés le représentant de face, de profil, de trois-quarts, de dos, en entier ce qui détaille ses proportions et son volume : ce sont des feuilles de model-sheet.

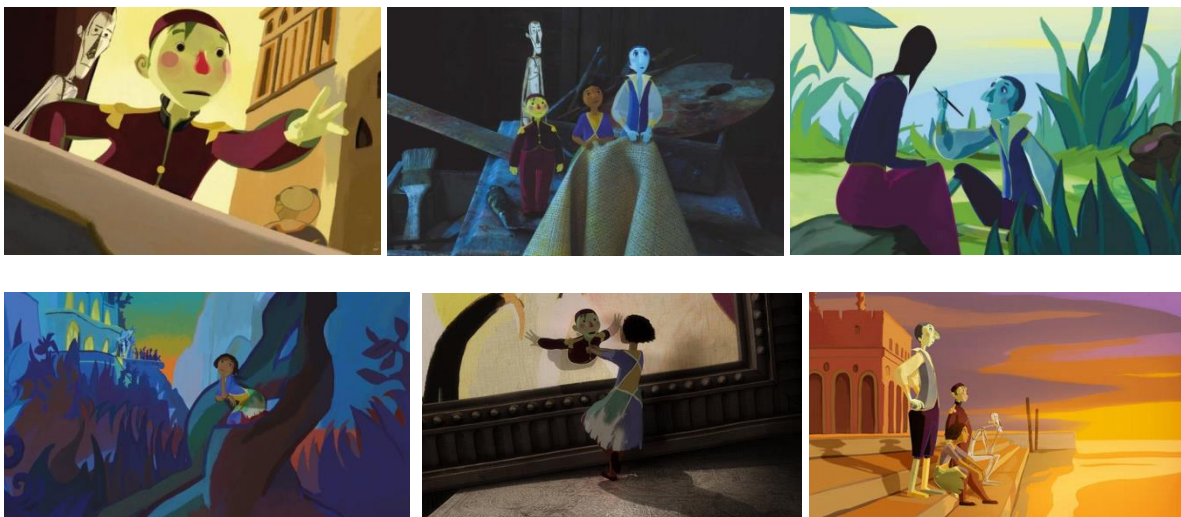
Compositing :

Des effets sont rajoutés par ordinateur, à partir d'un fond vert au tournage, remplacer tout ce qui est vert par des éléments de décor.

La 3D rendu 2D :

Si la technique d'animation utilisée dans Le Tableau est bien de l'animation 3D, elle cherche toutefois à lisser cette origine en redonnant un aspect dessin en deux dimensions aux personnages et aux décors. C'est ce qu'on appelle de la 3D rendu 2D. A l'intérieur du tableau, Reufs, Pafinis et Toupins possèdent ainsi un trait d'encrage colorisé (comme un dessin en 2d classique) et leur couleur est traitée sous forme d'aplats pour être proche de celle d'une peinture à l'huile. Les décors aussi connaissent une même approche, et de nombreux cadrages renforcent encore cet aspect 2D, comme les travellings horizontaux sur les personnages de profil, lors des courses-poursuites en forêt entre Reufs et Toupins.

La volonté du réalisateur semble donc être d'utiliser les avantages de la 3D tout en conservant le rendu familier du dessin animé 2D. A la vision, en tout cas, le rendu est aussi saisissant que mystérieux.



Une technique au service du récit :

L'utilisation de la 3D avec un rendu 2D n'est toutefois pas qu'un simple choix esthétique de la part des auteurs du Tableau. Elle sert en effet au mieux le récit. En créant des personnages qui donnent l'impression d'être « plats », ils nous rappellent leur origine picturale lorsqu'ils les font jaillir du tableau pour explorer l'atelier du peintre. Ramo, Lola et Magenta se retrouvent dès lors dans un

univers réalisé en 3D hyperréaliste. La technique permet ainsi de souligner l'effet de mise en abyme, tout en rendant l'histoire crédible. Le fait que les différents univers soient tous réalisés à partir de l'ordinateur permet en effet d'intégrer au mieux les personnages animés à l'univers réaliste. La boucle enfin est bouclée à la fin du film, quand Lola décide de poursuivre sa quête du peintre et sort de l'atelier. Elle arrive alors dans un univers en prise de vues réelles et fait la rencontre d'un acteur bien vivant. Une manière d'ajouter une dimension supplémentaire à la mise en abyme et de nous amener à réfléchir au message du film, par le biais de la technique et de l'image.



2. Propositions de pistes pédagogiques

a) Que faire avant la projection ?

Pour ne rien perdre de l'émotion de la découverte de ce film proche de la sensibilité des enfants, on veillera à ne pas trop en dire pour créer un effet d'attente. Dans cette optique, le travail en amont du film aura pour double objectif de donner quelques clés pour permettre aux élèves d'entrer sereinement dans l'univers du film, et surtout de donner envie de voir.

❖ **Education artistique, peintres et peinture :**

Ce film comportant de très nombreuses références artistiques on pourra en amont travailler sur le vocabulaire de la peinture ainsi que sur les œuvres et les artistes cités.

Toutefois, pour ne rien dévoiler de l'histoire il pourrait être pertinent de mener ces activités sans faire de lien explicite auprès des élèves avec le film. Ainsi, ils pourront avoir le plaisir, durant la projection, de prendre conscience que ce qu'ils viennent d'apprendre en classe les aide à comprendre le contexte du film et de repérer les références artistiques. Toutes les références ne seront certainement pas identifiées ainsi le travail sur ce thème pourra être poursuivi et approfondi après la projection.

Découvertes d'œuvres :

On pourra présenter des œuvres et faire découvrir l'univers de quelques artistes :

- L'univers de Marc Chagall,
- Les portraits de Modigliani,

- Le nu à partir de sculptures et des odalisques d'Ingres, Manet et Matisse. Ce travail en amont permettra de contenir d'éventuelles réactions négatives de la part des élèves lors de la projection.
- Les artistes du fauvisme (Derain, Dufy, De Vlaminck par exemple)
- Picasso, les Arlequins (on pourra montrer aussi celui de Juan Gris)
- Le tableau de Manet, Le joueur de fifre.

Découverte du vocabulaire de la peinture :

La présentation des œuvres et des artistes sera l'occasion de travailler le vocabulaire spécifique : une toile, un croquis, une esquisse, un nu, un portrait, une composition, les aplats de peinture, les touches de couleurs, les nuances et les tonalités, la lumière...

Bien-sûr des activités de mise en pratique permettront d'ancrer ces notions.

Les couleurs :

Découvrir et nommer les couleurs, jouer avec la grande diversité des noms de couleurs. Ce sera l'occasion de s'exercer à en fabriquer.

Garance, Magenta, Jaune de Mars seront ainsi identifiés comme des noms de couleurs.

Voir un tableau très complet et en couleurs en suivant ce lien :

http://fr.wikipedia.org/wiki/Liste_de_couleurs

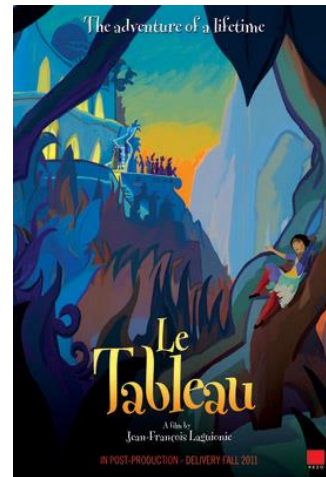
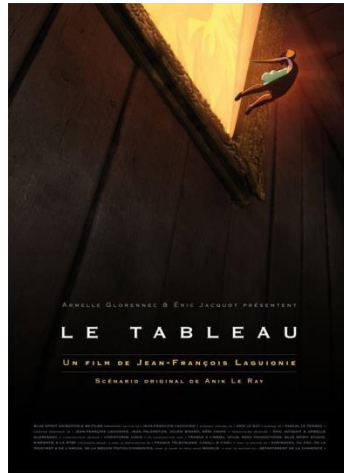
❖ Travail sur l'affiche

- Analyser le message linguistique de l'affiche, relever toutes les informations : le titre, le nom du réalisateur, de la scénariste, des producteurs.
- Décrire l'image de l'affiche :
 - raconter ce que l'on voit : une jeune fille qui semble sauter dans le vide, un mur marron (en bois ?), un morceau de cadre.
- Analyser les composantes plastiques de l'image de l'affiche
 - S'intéresser particulièrement au cadrage et aux effets produits : on est en contre-plongée, avec un cadrage partiel sur le cadre du tableau. En quoi ce parti-pris influence-t-il le ressenti du spectateur ?
 - Repérer les indices visuels (couleurs, lumière, personnage, vêtements), le contraste de la lumière orangée de l'intérieur de cadre et le mur brun sombre.
 - La jeune fille saute dans le vide mais on la sent plutôt en suspension, quels éléments plastiques produisent cette impression ?
 - Se questionner sur les effets produits par ces composantes plastiques et proposer des interprétations de ces indices visuels.
- A partir des éléments retenus, émettre des hypothèses plus générales sur le film, sur le genre du film, l'histoire. Elles seront reprises après la projection pour les valider ou non.

❖ Travail comparatif d'affiches

Il est possible de compléter ce travail par une analyse comparative avec une autre affiche (en anglais) mais attention cette deuxième proposition dévoile bien davantage le film que l'affiche originale. Si l'on veut garder plus de suspens on pourra préférer faire ce travail après la projection.

On procédera de la même façon que précédemment mais avec des prises d'indices plus nombreuses. Si l'on découvre cette affiche après la projection on pourra se demander quels ont été les critères de choix pour l'image originale. On constatera que si elle ne dévoile pas ni lieux, ni l'univers coloré du film, en revanche elle s'intéresse davantage au thème du passage, les personnages sortent des tableaux. La seconde affiche, beaucoup moins originale ignore cette thématique centrale du film pour se centrer sur l'univers de l'animation. On pourra demander aux élèves de faire un choix argumenté entre les deux images.



❖ Travail possible à partir du tout début du générique.

- Regarder en classe le début du générique jusqu'à 1min 24 (juste avant l'arrivée de Lola):

Pour ne pas trop dévoiler l'histoire, il me semble important de ne pas visionner l'apparition de Lola qui va présenter et détailler la situation initiale de l'histoire.

- Le film débute sur un plan fixe de 48 secondes sur le cadre du tableau à l'intérieur duquel défile le texte (blanc sur fond noir) du générique, jusqu'au titre. Les espaces intérieurs et extérieurs au cadre du tableau sont noirs, vides, immatériels. Ce qui contraste avec la matérialité du cadre en bois, très épais, sculpté et travaillé, dont le relief est particulièrement mis en valeur sur cet espace vide. Cette impression de vide est encore renforcée par le silence des 15 premières secondes. La musique apparaît ensuite augmentant une impression d'étrangeté, puis 4 secondes avant l'apparition du titre, le rythme change pour ensuite revenir au silence.
- Le titre apparaît blanc sur fond noir puis le fond noir s'estompe pour faire apparaître le Tableau. Commence alors un zoom avant, toujours dans le silence.
- La musique revient 4 secondes plus tard accompagnant la fin du zoom où le spectateur entre dans le paysage du tableau dès que le cadre disparaît (à 58 secondes).
- Accompagné par la musique, le zoom se poursuit jusqu'à l'apparition du nom du réalisateur, à 1min 24. La musique s'arrête à nouveau pour préparer l'entrée du personnage de Lola.

On fera porter l'attention des élèves sur trois points :

Les effets visuels

- Les impressions données par les espaces noirs du départ.
- Le contraste entre la matérialité du cadre en bois sculpté et le noir.
- L'apparition de la couleur dans le tableau.

Les procédés filmiques

- Identifier les cadrages et les mouvements de caméra (plan fixe puis zoom avant) et prendre conscience des effets produits.

Les effets sonores

- Être attentif à la bande son, prendre conscience de l'alternance silence/musique, en discuter les effets ressentis. Pour cela il faudra revoir ce début de générique plusieurs fois.

Il s'agira ensuite de chercher à analyser et à comprendre l'impact de la corrélation de ces trois points sur l'émotion ressentie par le spectateur. On pourra lister toutes les impressions données par les images, le son et les procédés filmiques et émettre des hypothèses sur ce qui va suivre.

b) Que faire après la projection ?**Approche sensible****❖ Echanger autour des ressentis des élèves.**

Une première phase d'oral est nécessaire pour permettre aux enfants d'exprimer leurs émotions. Cette verbalisation des ressentis leur permettra de prendre de la distance par rapport à ce qu'ils viennent de voir (ce que l'on a aimé ou pas, ce qui a fait sourire, ce qui a ému, ce qui a étonné, les références artistiques que l'on a perçues, éventuellement ce que l'on n'a pas bien compris, les questions que l'on se pose...). Ces premières impressions sont très personnelles, elles peuvent être argumentées mais n'ont pas à être discutées, elles pourront évoluer et s'enrichir par la suite.

❖ Revenir sur les hypothèses

On pourra revenir sur les hypothèses émises par les enfants lors du travail en amont à partir de l'affiche et/ou du générique. Ce travail permettra de valider ou non les propositions, de les nuancer et de les questionner. Ce travail d'argumentation favorisera une première reconstitution du scénario.

❖ Situer le film dans la thématique de l'année**Regards sur les différences**

Quelles sont les différences évoquées dans le film ? (physiques/sociales/créateur/créature)
Quels sont les différents regards ? (le regard de Lola/le regard des Toupins sur les autres/le regard de Ramo sur Claire/le regard des créatures sur leur créateur et inversement, etc.)

❖ Dire et comprendre l'histoire.

- ✓ Faire raconter l'histoire, repérer le parcours des personnages et retrouver la chronologie des passages dans les différents tableaux.
- ✓ Citer les différentes catégories de personnages : Toupins, Pafinis et Reufs, faire expliquer ces noms. (Reufs vient de l'anglais « rough » qui signifie esquisse, ébauche).
- ✓ Revenir sur la scène finale, qu'en a-t-on compris ? Pourquoi sort-on du tableau à la fin du film ? Quel est le sens de la discussion entre le peintre et Lola ? On laissera les élèves trouver leur interprétation de cette fin tout en leur demandant d'argumenter leurs propos.

Ces premières approches orales seront l'occasion de soulever certains points, certaines questions qui seront reprises dans un travail ultérieur plus approfondi.

Approche raisonnée**A. Prolongement pour comprendre les thématiques du film****❖ Caractériser les personnages et leurs relations**

Pour chacun des personnages principaux, on cherchera à les décrire physiquement, puis en questionnant leurs attitudes et leurs comportements on pourra définir leurs traits de caractère dominants. Pour certains d'entre eux on pourra faire des mises en relation de l'aspect physique avec le nom et le caractère (Pour Plume, par exemple), on montrera le rapport entre leurs couleurs et leur forme avec leur caractère.

Lola :

Personnage clé de l'histoire, Lola guide le spectateur du début à la fin du film. On pourra chercher à mieux la définir à partir de quelques questions :

- Comment se déplace-t-elle ?
- Qui sont ses amis ?
- Quelles raisons la poussent à rechercher le peintre ?

- Lorsqu'elle a de la peinture, pourquoi ne peint-elle pas sa robe ?

Ramo :

Questionnement possible :

- A quelle classe sociale appartient-il ?
- Avec qui est-il ami ? De qui est-il amoureux ?
- Comment se comporte-il avec Lola ? Et avec Plume ?
- A votre avis pourquoi est-il représenté avec un nez fort et accentué ?
- Quelles sont les raisons qui le poussent à retrouver le peintre ?
- Comment se comporte-t-il face au Grand Chandelier ?

Plume :

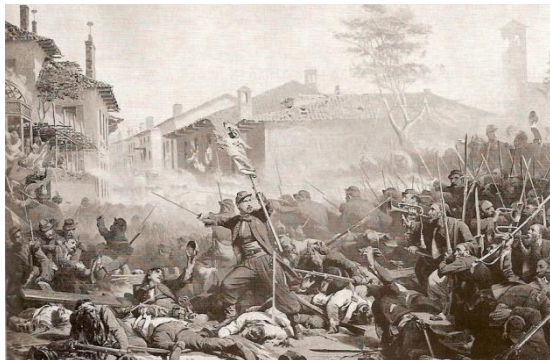
Pour ce personnage, il sera important de comprendre son évolution entre le début et la fin du film. Il s'agira de comprendre comment et pourquoi son apparence physique influe sur son caractère. On cherchera à identifier les événements qui modifient son comportement. On pourra également faire des propositions pour comprendre pourquoi la Mort le poursuit avec sa faux. On se questionnera sur la pertinence du choix du nom de ce personnage.

Magenta :

Questionnement possible :

De quel tableau vient-il ? Etait-il heureux dans son tableau ? Pourquoi ? Comment rencontre-t-il Lola ? Pourquoi la suit-il ? Comment se comporte-t-il avec Plume ? Que fait-il lorsqu'il revient dans le tableau de la guerre ? Que signifie le nom Magenta ?

Magenta est une couleur mais c'est aussi une ville italienne, non loin de Milan, en Lombardie. Elle a donné son nom à la bataille de Magenta, bataille qui s'est déroulée non loin de là et qui a vu la victoire des troupes franco-sardes contre les troupes autrichiennes le 4 juin 1859. Par ailleurs, la couleur a un lien avec la ville puisque le magenta est la teinte de l'un des premiers colorants à base d'aniline, découvert en 1858 par Natanson. C'est un colorant rouge violacé devenu la référence pour la couleur rouge primaire. Il fut nommé magenta en commémoration de la bataille de Magenta en Italie cette année-là. On pourra montrer des tableaux de guerre représentant cette bataille :



Adolphe Yvon



Giovanni Fattori



Gerolamo Induno La bataille deMagenta

Claire :

Jeune Pafinie, elle est amoureuse de Ramo à qui elle pense tout le temps (voir l'épisode du rêve) et pour lequel, elle accepte de se sacrifier. Elle sait que son visage n'est pas peint, mais elle accepte les mensonges de Ramo à ce sujet. A la fin, c'est Ramo lui-même qui peint son visage. Sa silhouette est fine et élancée peut-être pour marquer sa fragilité. Son allure rappelle les personnages de Modigliani.

Le Grand Chandelier et Mr Gris :

Les proportions élargies du Grand Chandelier et son visage pesant accentuent sa suffisance et ses certitudes. (*Voir plus haut les caricatures de Philipon et Daumier*). Il veut que l'ordre règne et que seuls les Toupins soient admis dans le château. Il est aidé par Mr Gris qui exécute tous ses ordres. Monsieur gris est l'éminence grise, il passe inaperçu et travaille dans l'ombre. On discutera la pertinence de leurs noms en rappelant qu'un chandelier donne de la lumière et que c'est la lumière que permet de percevoir les couleurs.

Garance :

C'est une femme qui a été aimée par le peintre et qui a posé comme modèle par lui. Elle voudrait bien aider Lola et ses compagnons, mais elle ne peut pas sortir de son tableau.

L'autoportrait

Le Peintre, lorsqu'il avait 50 ans... De très mauvaise humeur, car il a été peint dans la période la plus sombre de son histoire avec Garance. En réalité, il est postérieur au portrait de la jeune femme, ce qui explique leur incompréhension mutuelle. En dépit de sa mauvaise foi (il va jusqu'à prétendre qu'il ne présente aucune ressemblance avec le Peintre), il cache une sensibilité que nos héros vont mettre en lumière. Ils vont même lui révéler qu'il peut avoir autant de talent que son créateur.

- Définir le terme d'autoportrait.
- Quelle est l'attitude de l'autoportrait vis-à-vis du peintre ? Pourquoi l'autoportrait est-il fâché contre le peintre ?
- Comparer l'autoportrait avec le peintre. Quelles sont les différences ? (couleur des cheveux, âge etc.)

Le peintre :

C'est le créateur des tableaux traversés et donc de leurs personnages. Ce que va lui raconter Lola l'étonne beaucoup. Pour lui, la notion de fini /pas fini n'a pas de sens sur un plan artistique. Il a toujours choisi de donner à ses personnages l'essentiel. En quelque sorte, la liberté.

❖ **Définir et décrire les lieux, identifier et caractériser les passages d'un lieu à l'autre.**

Trois tableaux principaux servent de cadre à cette aventure. Ce sont trois mondes différents que l'on peut résumer ainsi :

Le Château : Celui-ci évoque la société, le pouvoir, l'organisation humaine où la moindre différence est exploitée pour justifier le pouvoir. Les règles sont simples, le monde est comme cela parce que le Peintre l'a voulu ainsi...

La Guerre : Dans ce tableau, la situation humaine est dépassée. Il n'y a plus de Toupins et de Pafinis. Il y a seulement des Rouges et des Verts. C'est l'absurdité totale, la mort sans raison.

Venise : Venise est la ville du rêve. Devant les absurdités précédentes, il y a les refuges de la fête, de la poésie, de la folie. Le monde où l'on se cache derrière les masques. L'ivresse et l'illusion...

Ainsi le Peintre est passé de l'un à l'autre, à différentes étapes de sa vie. Son voyage intérieur, les personnages le font à leur tour. Au cours de leurs aventures, ils apprennent à compter sur eux-mêmes, et c'est ainsi qu'une solution est trouvée...

- ✓ Avec les élèves on pourra analyser les caractéristiques des différents lieux, reconstituer le parcours des personnages dans ces espaces et chercher à définir en quoi ces passages d'un tableau à l'autre permettent aux personnages d'évoluer, de grandir.
- ✓ On s'intéressera également au traitement cinématographique de ces passages (*voir Prolongements cinématographiques*).

❖ **Caractériser les différentes « classes sociales » et leurs relations.**

- Identifier les trois classes sociales: Toupin, Pafini et Reuf
- Inventorier leurs caractéristiques physiques et psychologiques
- Analyser leurs relations à partir d'exemples de comportements dans l'histoire
- Faire prendre conscience aux élèves que cette catégorisation sociale se traduit par une lutte de l'occupation de l'espace: le château pour les Toupins, les jardins pour les Pafinis et aucun espace pour les Reufs condamnés à se cacher.
- Pour mettre en évidence cette organisation, on pourra réaliser un plan ou une maquette et y placer les personnages (dessinés ou en volume) dans leur espace spécifique.
- Ce travail entraînera une réflexion sur les appartenances sociales, sur les discriminations, les notions d'égalité, de liberté et de libre arbitre. Selon le niveau des élèves et les progressions en Histoire, on pourra faire des parallèles avec certaines organisations sociales, l'organisation de la société féodale en particulier.

❖ **Questionner les notions de mise en abyme et de créateur.**

- On pourra porter la réflexion des élèves sur ces notions en menant un débat argumenté ou en proposant un travail de rédaction sur ce thème, par exemple : « Et si nous étions nous-mêmes les personnages d'une œuvre qui nous dépasse ? » Qu'il s'agisse d'un tableau, d'un film, d'un livre ou d'un jeu vidéo, imaginez les éléments et indices qui pourraient vous permettre d'en prendre conscience avant de rédiger la rencontre avec votre créateur.

❖ **Mettre en relation ce film avec le précédent : Edward aux mains d'argent.**

Pour ces deux films, on notera le procédé cinématographique d'ouverture et de fermeture en boucle, la présence de différents mondes inclus dans un monde plus vaste, les notions de créateur/créatures, la notion d'êtres inachevés et l'incidence de cet inachèvement sur les personnages et sur l'histoire.

B. Prolongements en arts plastiques et histoire des arts.

❖ **Les couleurs et leurs noms.**

- Travaillez autour des noms des personnages dans Le Tableau.
- Inventorier des noms de couleurs inconnus
- Créer un nuancer, fabriquer le plus de nuances possibles d'une même couleur.
- Choisir un nom de couleur et créer un personnage qui lui corresponde.

❖ **Les œuvres et artistes citées.**

Voir le chapitre Education artistique, peintres et peinture, pistes de travail en amont de la projection.

Si la présentation d'œuvres et d'artistes n'a pas été faite en amont, il s'agira de faire comprendre aux élèves les références artistiques du film en leur montrant les œuvres citées.

Dans le cas contraire, on fera l'inventaire des références identifiées par les élèves lors de la projection. On complètera par un apport d'œuvres complémentaires si nécessaire.

- On cherchera à dégager les ressemblances et les différences entre les images du film et les œuvres des artistes.
- On resituera le Peintre et les œuvres du film dans le contexte artistique de l'époque : les années 20/30 en France.

- On cherchera à analyser ce procédé de citation, à en comprendre les objectifs et les effets produits.
- On pourra retrouver ce procédé dans d'autres contextes :
Un artiste cite une œuvre : La Joconde de Vinci citée par Warhol, Duchamp ou Filliou, Le Pape Innocent X de Vélasquez cité par Bacon...
Des œuvres citées dans des livres ou des albums : Les tableaux de Marcel d'Anthony Browne, John Chatterton détective d'Yvan Pommaux.

❖ Les genres en peintures.

Les genres picturaux offrent un parcours dans l'histoire de l'art et questionnent la représentation au fil du temps, le film nous en montre quelques-uns : le paysage (La mer), la scène historique (La Bataille de Magenta), l'autoportrait (le peintre), le portrait (Le nu de Garance, Le joueur de Fifre). Le film fait également référence à la scène allégorique, les Vanités avec la représentation de la Mort dans Venise. Par ailleurs, le film lui-même reprend le genre de l'autoportrait, le personnage du Peintre étant incarné par Jean-François Laguionie, le réalisateur du film.

- On pourra se familiariser avec quelques-uns de ces genres par un travail de recherche et d'analyse d'œuvres.
- On pourra choisir un genre (Le portrait, la nature morte, le paysage) comme point de départ pour une séquence de création plastique.
- On peut également utiliser la photographie pour garder en mémoire des tableaux « vivants » pouvant évoquer différents genres picturaux inspirés d'œuvres célèbres.

❖ Activités de mise en pratique.

Autour de la notion de mise en abyme, de création d'espace :

- Utiliser des miroirs, les placer dans un espace pour faire apparaître dans le reflet un nouvel espace, (un coin de ciel avec des nuages sur une pelouse, un personnage ou un objet sous plusieurs angles dans un même espace...) prendre des photos de ces installations selon différents points de vue.
- Prendre des photos face à un miroir, prendre une photo d'un élève en train de se prendre en photo face au miroir, ajouter d'autres photographes....
- Dessiner des mises en abyme (vache qui rit), faire des montages, des collages.

Autour de la notion de couleur :

- Expérimenter, manipuler les couleurs, isoler des fragments colorés pour les faire ressortir par rapport à d'autres couleurs, ou au contraire créer un contexte coloré qui les intègrera.
- A partir de l'affiche et/ou d'images du film travailler autour de la notion de couleur, de la symbolique des couleurs, réaliser des compositions plastiques pour mettre en évidence des contrastes, des oppositions, ou au contraire des rapprochements.
- S'inventer sa propre couleur, la mettre en valeur dans une création personnelle.
- Inventer les couleurs du chaud, du froid, de la peur, du bonheur, etc.
- Modifier la représentation de la réalité en jouant avec les couleurs ou le noir et blanc, réaliser des peintures, des collages, des montages photos.

Autour du geste et de la matière

- Observer les gestes des peintres dans le film, le peintre de Venise et l'autoportrait, tester ces gestes sur des supports variés avec des textures de peinture différentes.
- Expérimenter d'autres gestes, du plus ample au plus précis, du plus rapide au plus lent, adapter les médiums aux gestes.

- Expérimenter d'autres actions pour peindre : faire couler, dégouliner, incliner le support, plier le support, le retourner sur un autre....
- Observer les gestes d'autres artistes : Pollock, Sam Francis, Hans Hartung, l'impressionnisme et le pointillisme.
- Essayer d'utiliser différents outils (pinceaux, brosses, bouts de bois, cotons tiges...) sur différents supports avec différentes matières (encre, peinture plus ou moins épaisse...)
- Tester les gestes de colère et de destruction (avec prudence !) en référence aux tableaux détruits du film et à d'autres artistes : les colères d'Arman, les lacérations de Lucio Fontana.

Autour du dessin et de la mise en volume

- Dessiner des personnages de face, de profil, de dos. Partir de ces trois vues pour chercher à créer un personnage en volume, avec de la pâte à modeler ou de la terre.
- Créer des décors en volume pour y installer ces personnages.
- Jouer sur la notion d'échelle : adapter le décor à la taille des personnages ou au contraire les faire paraître très grands, ou minuscules.

C. Prolongements cinématographiques.

❖ Procédés d'animation.

- Revoir deux extraits du film : la scène finale du film, dans laquelle Lola rencontre le peintre et une scène à l'intérieur du premier tableau.
Quelle est la différence, au niveau de l'image, entre ces deux scènes ?
Faire prendre conscience de la différence de techniques utilisées (animation dessinée et animation incrustée dans une scène filmée).
- Montrer ensuite une image de l'atelier du peintre et demander aux élèves s'il s'agit d'une scène filmée, d'un dessin réalisé à la main ou par ordinateur (animation en images de synthèse).
L'atelier est réalisé en images de synthèse, technique qui permet un réalisme proche de la prise de vue réelle. Les personnages qui évoluent dans ce décor ne prennent eux aucun réalisme et gardent leur aspect "peinture à l'huile". La lumière ne doit pas leur donner de volume. L'extérieur de l'atelier, le paysage environnant et le Peintre qui apparaît à la fin, sont réalisés en prise de vue réelle, tandis que Lola reste en animation.
- Deux scènes dans Le Tableau présentent une animation réellement en dessin 2D : il s'agit des passages illustrant les rêves de Claire et de Ramo, réalisés au crayon de couleur. (Extrait 30'28 à 30'49)
✓ Amenez les élèves à repérer cette différence d'animation et à s'interroger sur son sens.

❖ Procédé de la boucle.

Revoir le générique de début (jusqu'à 1'24) et la scène finale (de 1''13'44 à 1''14'50)

- Amener les élèves à prendre conscience de cette notion d'ouverture/fermeture. On entre dans le tableau au début pour en ressortir à la fin, la boucle est bouclée.
- Si on ne l'a pas fait en amont de la projection on pourra faire une analyse détaillée du générique (*Voir Que faire avant la projection*) et sur ce principe on fera de même avec la séquence finale.

- On portera une attention particulière aux émotions ressenties et aux effets produits par ce procédé.
- On pourra retrouver ce procédé dans d'autres films, par exemple Le Cirque de Chaplin (on entre et on sort dans le cercle), Le cheval venu de la mer (Le cheval arrive de la mer et repart vers la mer).

❖ Procédé d'ironie dramatique.

Ce procédé consiste à porter à la connaissance du spectateur un fait qu'au moins un des personnages du film ignore, il est souvent utilisé pour provoquer le suspens ou le rire.

Nous en avons un exemple dans ce film avec l'intervention de la Mort à Venise. Le spectateur voit le personnage de la Mort suivre Plume bien avant que celui-ci ne s'en aperçoive.

➤ Pour faire prendre conscience aux élèves de ce procédé, on regardera les trois extraits où le personnage de la Mort apparaît :

De 42'07 à 43'17 : dans cet extrait la Mort apparaît 4 fois à l'écran sans que ni Plume, ni Magenta ne la voient.

1. La Mort avec sa faux et le dragon suivent Plume et Magenta sur le pont
2. Plus loin, on l'aperçoit cachée derrière une porte.
3. Elle observe Plume penché sur le pont qui regarde le dragon
4. Elle fixe son regard sur la sacoche contenant Gomme (zoom avant), puis elle apparaît en gros plan.

De 46'06 à 47'30 : C'est au cours de cet extrait que Plume découvre la Mort.

1. Plume saute dans une gondole qui sort d'un pont, le gondolier est donc dans l'ombre mais l'on reconnaît la silhouette de la Mort. Sur le plan suivant, on la découvre partiellement derrière Plume qui est face caméra.
2. Par un mouvement de caméra on a ensuite un gros plan en contre plongée sur la tête de la Mort.
3. La musique augmente alors l'intensité dramatique et il faudra attendre le changement de direction de la gondole pour que Plume se retourne, à 46'34. **Le procédé d'ironie dramatique est terminé, Plume sait qu'il est menacé.**
4. Plume parvient à s'échapper et la poursuite commence à travers les ruelles.
5. Plume se trouve coincé entre le dragon et la Mort, cette dernière tente de lui arracher la sacoche contenant Gomme. En vain, Plume s'échappe.

A partir de cet instant on peut croire le danger passé, ce qui accentuera encore l'intensité du drame, lorsque qu'après environ trois minutes de répit, la Mort reviendra à la charge.

De 50'45 à 51'55 : Le danger est définitivement vaincu

1. Plan sur la Mort, dans le Musée, à l'affût.
2. Lola, Ramo, Magenta et Plume se dirigent vers le toit pour sortir. Seul Plume connaît l'existence de la Mort.
3. Plume aperçoit la Mort et court, la Mort le poursuit vers l'escalier où se trouve Magenta.
4. Magenta voit la Mort, comprend le danger mais lui fait face, tout en reculant.
5. Magenta s'élanche et repousse la Mort qui chute et se transforme en morceau de tissu blanc qui tombe au sol
6. Lola et Ramo ne sauront rien de cet épisode.

L'analyse de ces extraits devra permettre aux élèves de mieux comprendre ce procédé et d'identifier les caractéristiques cinématographiques (son, cadrages, mouvements de caméra, échelle de plan, couleurs) qui créent le suspens, l'effroi.

❖ **Procédé de l'ellipse**

Ce procédé consiste à omettre un ou plusieurs éléments en principe nécessaires à la compréhension du récit, pour produire un effet de raccourci. Elle oblige le spectateur à rétablir mentalement ce que le scénariste passe sous silence. On retrouve bien-sûr ce procédé en littérature.

Nous en avons un exemple dans le film lorsque, sur le chemin du retour, Magenta souhaite rester dans le tableau de la Guerre parce qu'il a une idée, qu'il chuchote à l'oreille de Lola. Nous ne savons pas de quoi il s'agit, nous ne voyons pas les personnages agir. C'est la découverte des événements qui en découlent qui devra permettre au spectateur de reconstituer les actions des personnages.

✓ Pour analyser ce procédé et pour mieux comprendre sur quels éléments s'appuyer pour combler l'ellipse on pourra revoir cet extrait :

De 57'50 à 59'23

1. Dans le tableau de la Guerre, Magenta a une idée, Lola décide de rester avec lui.
2. C'est la nuit, les soldats dorment.
3. A l'aube Magenta sonne le tambour, les soldats se préparent à combattre.
4. Le suspense est maintenu par l'obscurité, il faudra attendre la lumière du jour pour dévoiler les couleurs.
5. Les soldats ennemis verts et rouges sont, ce matin, tous violets.

❖ **Grand Petit**

Les notions de grand/petit sont souvent traitées au cinéma où il devient possible de créer des géants et des êtres minuscules en jouant sur les trucages, sur la taille des décors par rapport aux personnages. Dans l'atelier du peintre (adapté à une taille humaine), les personnages sont perçus comme minuscules et rencontrent des difficultés pour agir dans cet environnement disproportionné. De même, Lola est très petite par rapport à Garance, qui elle occupe toute la place d'un très grand tableau.

On pourra revoir quelques extraits :

De 37'56 à 38'46 : Plume et Magenta dans l'atelier, bousculés par le vent, l'orage.

De 53'24 à 55'29 : Aider l'autoportrait à peindre.

❖ **Les passages entre les lieux :**

Avec les élèves on mettra en évidence les passages verticaux en descente pour entrer dans la quête, les passages horizontaux au cours de la quête et les passages verticaux en montée pour sortir de la quête. On cherchera à analyser la symbolique de ces mouvements et à en comprendre les effets produits, les émotions ainsi provoquées. On fera également prendre conscience aux élèves du rôle joué par les éléments naturels (l'eau, le vent, l'orage) sur les événements, les personnages et leurs comportements.

Pour cela, il serait bien sûr souhaitable de revoir les extraits correspondants. Ce retour sur les extraits du film sera l'occasion de questionner les procédés cinématographiques (cadrage, mouvement de caméra, bande son...)

Du château à la Guerre : (extrait de 22'48 à 25'20) :

Passage par l'eau et le vent, les éléments guident les héros vers la quête.

- Lola, Ramo et Plume dans leur barque sont entraînés par le courant de la rivière à travers la forêt, puis poussés par le vent vers la toile de tableau.

Passage par le saut et la chute, on déclenche la quête pour entrer dans un autre monde :

- Lola saute dans le vide et atterrit sur le crochet du tableau de la guerre.
- Le tableau chute et Lola se retrouve dans la Guerre et rencontre Magenta.

On pourra trouver des exemples similaires de chute dans des films ou des histoires (Alice)

Descente à l'aide de cordes :

- Ramo et Plume descendent directement dans l'atelier du peintre en s'aidant de cordes.

De L'atelier à Venise :

➤ Lola et Ramo :

Passage par l'intérieur du tableau de Garance, sa fenêtre ouvre sur Venise.

De l'atelier à Garance (extrait de 35'44 à 35'55)

Passage horizontal sans obstacle, on poursuit la quête

- Lola entre tranquillement dans le portrait de Garance comme si elle entrait dans une autre pièce.
- Ramo la rejoint lorsqu'il entend les bruits du Carnaval venant de la fenêtre ouverte par Garance.

De Garance à Venise : (extrait de 37'04 à 37'56)

Passage par un tourbillon, par l'intermédiaire d'un autre personnage :

- Lola et Ramo sont entraînés dans une danse par un des personnages du Carnaval, ils se tiennent par la main.

➤ Plume et Magenta :

De l'atelier à Venise : (extrait de 39'14 à 40'50)

Passage par la chute accidentelle et la force des éléments

- Magenta et Plume sont bousculés par les éléments (vent, orage), ils chutent dans la cave de l'atelier où ils découvrent les tableaux cassés. Ils grimpent vers le soupirail de la cave, puis sont entraînés dans une chute avec un morceau de cadre de tableau et tombent dans l'arrière du tableau de Venise. Ils entrent ainsi dans Venise par les coulisses.

Retour de Venise à l'atelier : (extrait de 51'55 à 53'15)

De Venise à l'Autoportrait :

Passage en montée, la solution a été trouvée, on ressort de la quête

- Lola, Ramo, Plume et Magenta, remonte par l'escalier du Musée de Venise pour accéder au toit. Ils sortent par cette ouverture du toit qui est peinte sur le tableau de l'autoportrait.

De l'autoportrait à l'atelier :

Passage horizontal en marchant sur le pinceau de l'autoportrait.

De l'atelier au château : (extrait de 57'19 à 59'29) :

Passage par ascension avec encore des risques de danger à éviter.

De l'atelier à la Guerre

Passage par une petite montée en escalier sur des livres, le tableau ayant chuté à l'allée.

- Lola, Ramo, Magenta, Plume et Gomme entrent prudemment dans ce tableau dangereux, en se cachant dans les bosquets. Magenta et Lola restent un instant dans le tableau pour mettre fin à la guerre.

De la Guerre au Château.

Passage par ascension très raide à l'aide de cordes.