

LE TABLEAU

UN FILM DE JEAN-FRANÇOIS LAGUIONIE

DOSSIER PÉDAGOGIQUE



SOMMAIRE

P. 03 / CRÉER DES PERSONNAGES

1. L'IMPORTANCE DES PERSONNAGES
2. LES DIFFÉRENTS TYPES DE PERSONNAGES
3. LE TRAVAIL DE CARACTÉRISATION
4. LA QUESTION DE LA REPRÉSENTATION

P. 05 / LES GENRES PICTURAUX

P. 07 / VENISE, VILLE DE PEINTURE

1. LA VILLE
2. LE CARNAVAL
3. PEINTRE ET PEINTRES

P. 09 / LA MISE EN ABYME

1. LA MISE EN ABYME
2. LE CRÉATEUR
3. LE LIBRE-ARBITRE

P. 11 / POUR FAIRE UN TABLEAU

1. REUFS, PAFINIS ET TOUPINS
2. LES ÉTAPES DE TRAVAIL DU PEINTRE
3. ÉLÉMENTS STYLISTIQUES

P. 14 / QUESTIONS D'ANIMATION

1. TECHNIQUES D'ANIMATION
2. LA 3D RENDU 2D
3. UNE TECHNIQUE AU SERVICE DU RÉCIT

P. 15 / LES CRÉATEURS DU TABLEAU

P. 16 / ANNEXES

PICTOGRAMMES



Piste pédagogique



Réservé aux élèves du primaire



Réservé aux élèves du secondaire

CRÉER DES PERSONNAGES

« ICI, CHACUN VOIT LE MONDE À SA FAÇON. »

LOLA

1. L'IMPORTANCE DES PERSONNAGES

Pour qu'une histoire puisse exister, elle a besoin de trois éléments indispensables : une intrigue pour nous tenir en haleine, un univers où se situe cette intrigue et des personnages pour faire vivre le tout. De ces trois éléments, les personnages sont sans aucun doute les plus importants. Sans eux, il n'y aurait en effet ni action, ni péripétie, ni rebondissement. Ce sont leurs actions et leurs choix qui vont faire progresser le récit, leurs regards et leurs sensations qui nous permettent de découvrir le monde qui les entoure. Grâce à eux, nous pénétrons de manière intime dans l'histoire : en nous mettant à leur place, nous commençons à ressentir ce qu'ils ressentent. C'est ce qu'on appelle le processus d'identification.

P

À partir de vos souvenirs du film, demandez aux élèves de quels personnages ils se sont sentis le plus proche ? Essayez ensuite d'évoquer les raisons de ces affinités.

S

Peut-on imaginer des histoires sans personnages ? Essayez de faire prendre conscience aux élèves des difficultés que cela présenterait. Puis listez avec eux tout ce qui peut servir de personnages dans une histoire sans forcément être un humain (objets, animaux, nourritures...).

2. LES DIFFÉRENTS TYPES DE PERSONNAGES

Dans une histoire, il existe différents types de personnage, répartis suivant la place et le rôle qu'ils y jouent. Celui qu'on suit le plus longtemps ou auquel on s'identifie le plus est le personnage principal. On l'appelle également le protagoniste. Il est au cœur du récit et son but guide le déroulement de l'intrigue.

Face au protagoniste, on trouve souvent un personnage dont les buts sont opposés. C'est l'antagoniste, celui qui va tout faire pour empêcher le protagoniste d'atteindre son but. Il peut chercher à nuire directement au protagoniste (comme le personnage de La Mort dans Le Tableau, qui veut prendre possession du corps écrasé de Gomme) ou avoir un objectif opposé (c'est le cas du Grand Chandelier qui poursuit un but contraire à celui de Ramo, à savoir condamner l'accès du Château aux Pafinis et aux Reufs.)

Autour du protagoniste gravitent des personnages dits secondaires. Même si on les voit moins à l'écran, ils ont une grande importance : c'est en effet grâce à eux que le protagoniste va pouvoir exister. En lui parlant, en le faisant agir et réagir, les personnages secondaires vont faire vivre le protagoniste et nous permettre de mieux découvrir ce dernier. Qui plus est, souvent, les personnages secondaires vont aider le protagoniste dans la réalisation de son but, ou au contraire chercher à l'en empêcher. On parle alors de personnage secondaire adjutant (qui aide le protagoniste) ou opposant (qui va à son encontre).

P

Retrouvez dans Le Tableau les différents types de personnages et répartissez-les. Demandez ensuite aux élèves d'inverser certains rôles et d'imaginer les histoires qui pourraient en découler. Que se passerait-il, par exemple, si Plume devenait le personnage principal ? Ou si c'était Claire qui décidait de partir à la recherche du peintre ? Essayez ensuite d'évoquer les raisons de ces affinités.

S

Peut-on imaginer des histoires sans personnages ? Essayez de faire prendre conscience aux élèves des difficultés que cela présenterait. Puis listez avec eux tout ce qui peut servir de personnages dans une histoire sans forcément être un humain (objets, animaux, nourritures...).

3. LE TRAVAIL DE CARACTÉRISATION

Pour faire vivre un personnage, qu'il soit protagoniste, antagoniste ou secondaire, il faut essayer de le rendre à la fois unique et familier. Pour apprécier un personnage, le spectateur a en effet besoin d'avoir des repères évidents en ce qui le concerne, tout en étant surpris par ses qualités originales. Réfléchir à tout cela, c'est travailler sur la caractérisation des personnages, c'est-à-dire l'ensemble des traits et éléments qui vont donner son caractère et son individualité au personnage.

Comme pour une vraie personne, la caractérisation va s'intéresser à l'apparence du personnage (son physique, son âge, sa représentation), à sa personnalité (son tempérament, son humeur, sa psychologie) et à ce qu'on sait de lui (son nom, son origine, ses antécédents).

A ces éléments de départ qui aident à en tracer les grandes lignes, il faut ajouter l'élément qui va réellement l'animer et lui donner son indépendance : c'est l'objectif. Grâce à lui, le personnage va pouvoir se lancer dans l'intrigue et vivre toutes les aventures que ses créateurs ont imaginées pour lui.

p

Travaillez autour des noms des personnages dans Le Tableau. Faites leur réaliser 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).

s

Toujours à partir des noms des personnages, poussez l'exercice plus loin en essayant de faire percevoir aux élèves les impressions et les sensations que véhiculent leurs sonorités mêmes. Le mot Reufs est bref et rapide, celui des Toupins rappelle le toupet...

4. LA QUESTION DE LA REPRÉSENTATION

Pour créer des personnages, le cinéma d'animation propose un autre élément intéressant : les ressources de la représentation graphique. A la différence d'un film en prise de vues réelles, le cinéma d'animation peut en effet choisir l'apparence de ses personnages aux traits et aux détails près. En outre, le dessin et les différentes techniques d'animation possibles offrent des possibilités quasi infinies de faire passer des émotions et des sensations. Ce travail, qui consiste à s'éloigner de la représentation réaliste d'un objet ou d'une personne, pour en faire ressortir certains traits particuliers, s'appelle la stylisation.

Dans Le Tableau, Ramo est un bon exemple de personnage aux traits stylisés : son nez fort et accentué marque ainsi sa détermination et son audace. De la même manière, les proportions élargies du Grand Chandelier et son visage pesant accentuent sa suffisance et ses certitudes.

p

À partir d'objets du quotidien, cherchez et comparez les différentes représentations qu'on peut en faire, de la plus réaliste (photographie, hyperréalisme) à la plus stylisée (icône, symbole). Faites ensuite représenter à vos élèves un objet de leur choix en les faisant passer à leur tour du réalisme à la stylisation.

s

À partir des personnages principaux, cherchez avec les élèves en quoi leur représentation graphique et leur stylisation nous donnent des indications sur leur caractère. Prenez ensuite des personnages secondaires moins développés et imaginez leur psychologie à partir de leur physique.

LES GENRES PICTURAUX

« JE LUI DEMANDERAI POURQUOI IL A PEINT UNE BATAILLE. IL AURAIT MIEUX FAIT DE PEINDRE LA MER. J'AI TOUJOURS RÊVÉ D'ALLER AU BORD DE LA MER... »

MAGENTA

La peinture, comme le cinéma ou la littérature, peut se classer en différents genres. Suivant le motif ou le sujet que le peintre va choisir de représenter sur sa toile, il fait ainsi appartenir son œuvre à une de ces catégories de genres. Définis à la fin du XVI^{ème} siècle et en vigueur jusqu'à celle du XIX^{ème} siècle, ces genres sont organisés en sept catégories bien établies et dûment hiérarchisées.

Dans « Le Tableau », la peinture que nous font visiter les personnages appartient à l'époque de ce peintre imaginaire : le début du vingtième siècle.

1. La scène historique (Le tableau de Magenta)

La scène historique regroupe les sujets tirés de l'histoire réelle (scène de bataille, victoire, couronnement...) et ceux tirés de l'histoire biblique (crucifixion, déposition de croix...). Pendant longtemps, la scène historique a occupé le haut du tableau des genres. Pour les réaliser, il fallait non seulement maîtriser les autres genres (portrait, paysage, nature morte) mais aussi être capable de s'accommoder de la dimension narrative de ses sujets. Plus qu'une simple représentation, la scène historique doit en effet raconter une histoire, avec un début, une fin, des personnages et des rebondissements. Un exercice loin d'être évident ! Dans le film, ce genre est illustré par le tableau représentant la guerre entre les rouges et les verts, celui où Lola fait la rencontre du tambour Magenta. Ici, le peintre tourne le genre en dérision, puisqu'il en fait une situation absurde, donc symbolique. Ce tableau devient alors le tableau de toutes les guerres (comme le Guernica de Picasso).

2. La scène allégorique (Le visage de la Mort)

Le genre allégorique tente de faire passer une idée abstraite ou une notion de morale à travers une représentation picturale. Là encore, la difficulté est grande, des notions comme le Temps, la Dignité ou le Courage n'évoquant pas toujours une image fixe et précise. En s'aidant toutefois de figures mythologiques, animales (un lion pour le courage) ou d'objets précis (une montre pour le temps), les peintres parviennent à matérialiser ces idées par le seul biais du dessin.

Ici, le personnage de la Mort et sa faux terrifiante reprend une allégorie classique de la Vanité. En présentant des objets caractéristiques (le sablier, les livres, des fleurs fanées) au milieu de crâne humain, les Vanités nous invitent à réfléchir à l'aspect éphémère de l'existence et de ses plaisirs face au temps qui passe.

3. La scène de genre (Le Tableau du Tableau)

La scène de genre a pour but de représenter une scène tirée de la vie quotidienne. Cela pouvait être l'intérieur d'une maison, une fête de village ou une scène de travail aux champs. On commence ainsi à s'éloigner des genres plus nobles de la scène historique pour s'approcher du quotidien. Pour autant, l'intérêt et les difficultés étaient réels, ces scènes demandant à l'artiste de saisir la vérité d'une ambiance et d'un moment.

4. Le Portrait (Le tableau de Garance)

Avec le genre du portrait, on quitte la dimension narrative de la peinture pour entrer dans sa dimension plus descriptive. Avec le portrait, comme avec les genres qui suivent, le but du peintre est de parvenir à saisir la vérité de ce qui se présente devant ses yeux.

Le genre regroupe ainsi les tentatives de représentation physique et psychologique d'une personne, qu'elle soit réelle ou imaginaire. Traditionnellement fait avec le modèle sous les yeux, afin de restituer une image apparemment la plus fidèle possible, le portrait évolue à partir du XIX^{ème} siècle et l'invention de la photographie.

Dès lors, il s'éloigne de la simple « copie » pour utiliser toutes les forces d'expression et d'émotion du dessin, de la couleur et de l'abstraction.

Le tableau de Garance est un joli exemple de portrait d'une femme aimée, présentée dans la beauté de sa nudité et dans toutes les couleurs chaudes de sa chair.

5. L'autoportrait (L'autoportrait du peintre)

On parle d'autoportrait lorsque l'artiste décide de se représenter lui-même. Pour cela, le peintre se munit d'un miroir ou d'une photo que l'on voit bien souvent apparaître sur le tableau final. Plus qu'une simple observation extérieure, tout l'intérêt du portrait est de nous permettre d'accéder aux pensées et à l'intimité de l'auteur en nous extériorisant sa vision de lui-même.

Dans Le Tableau, l'autoportrait du peintre, situé à côté du portrait de Garance, nous permet une première rencontre avec celui que cherchent tous les personnages. Présenté de profil, dans des tons vert d'eau, il est doté de l'humeur bougonne de son créateur au moment où il l'a peint. 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.

6. Le paysage (Le tableau de la mer à la fin du film)

Peindre un paysage, c'est tenter de saisir au mieux la beauté et la singularité d'une partie du monde. Les paysages peuvent ainsi être naturels (campagne, forêt, océan) ou urbains (ville, rue), imaginaires ou réels, habités ou déserts. Dans tous les cas, le paysage confronte directement l'artiste à la grandeur des éléments et à la difficulté de représenter une création en perpétuel changement.

Dans *Le Tableau*, ce n'est d'ailleurs pas par hasard que le vrai peintre exécute une telle scène lors de l'épilogue. On le découvre ainsi, géant barbu en prise avec les éléments, pareil à un dieu créateur.

7. La Nature Morte (Les fleurs lumineuses de la forêt)

Longtemps considéré comme un genre mineur, la Nature Morte se caractérise par la représentation peinte d'objets inanimés. Ces objets peuvent appartenir au domaine animal (gibier, poisson), végétal (fleurs, fruits) ou artisanal (vase, assiette).

Le but du genre est alors autant de reproduire au mieux la réalité des différents objets que de créer un tout esthétique par leur assemblage et leur composition.

Les fleurs qui gardent l'entrée de la forêt font penser à ces natures mortes, capables de donner vie et intentions à des objets a priori inanimés.

P

À l'aide d'un appareil photo et de modèles de référence, amusez-vous avec votre classe à représenter in vivo les différents genres picturaux. Vous pourrez vous inspirer de tableaux célèbres et devenir à tour de rôle artiste et sujet.

S

En vous appuyant sur les différents tableaux présents dans le film, amenez les élèves à retrouver la classification des genres picturaux. Puis, élargissez la notion de genre de la peinture à la littérature. Si pour certains genres, des similitudes existent (l'autportrait et l'auto-biographie), est-ce forcément le cas pour tous (la nature morte par exemple) ?

VENISE, VILLE DE PEINTURE

« VENISE EST UNE VILLE, UNE SORTE DE RÊVE... »

GARANCE

1. LA VILLE

Pour qu'une histoire puisse exister, elle a besoin de trois éléments. La perle italienne. Peu de villes dans l'Histoire ont été à la fois source et sujet de peinture. Cité-poisson, construite à même les eaux de la lagune, Venise est une ville flottante, suspendue entre le bleu du ciel et celui de ses canaux.

Bâtie au V^e siècle, elle connaît sa période de gloire au Moyen-âge, du XI^e siècle jusqu'au début de la Renaissance. Idéalement située entre l'Europe occidentale et le Proche Orient byzantin (la Turquie actuelle), elle est alors la plaque tournante du commerce, de la guerre et des arts.

Et même après le début de son déclin, dû au changement des grands axes marchands, Venise va rester une capitale culturelle majeure, donnant naissance à quelques uns des plus grands peintres de l'histoire occidentale, comme Titien ou Le Tintoret et attirant en son sein des artistes de tous les courants picturaux (Turner, Corot, Monet...)

Pas étonnant, dès lors, de voir Ramo, Lola et Magenta se perdre dans ses ruelles à la poursuite du peintre disparu.

2. LE CARNAVAL

Une autre particularité de Venise réside dans son carnaval. Cette fête, héritée du Moyen-âge et avant elle de l'Antiquité, se tient chaque année à la fin du mois de février ou au début du mois de mars, l'une des saisons les plus mystérieuses à Venise, quand la brume et le froid se glissent et recouvrent en partie les ruelles et les canaux.

Institué par le calendrier des fêtes chrétiennes, le carnaval a toujours lieu douze jours avant Mardi-gras et représente une dernière occasion de réjouissance et de bonne chère avant le début du carême qui impose le jeûne.

Cette fête qu'on retrouve en Europe et en Amérique, est traditionnellement l'occasion de sortir déguisé et masqué pour danser et chanter dans les rues. C'est surtout un moment à part de l'année, qui permet une inversion symbolique de l'ordre établi. Masqué et inconnu, les gens peuvent ainsi se côtoyer sans souci du rang, de la profession ou de l'âge. Les différences disparaissent et tout le monde se retrouve au même niveau, pêcheur, courtisan ou prince.

Cette période de renversement se ponctue souvent par la Mort symbolique du Roi du Carnaval. Durant le carnaval de Nice, on brûle une effigie à son image comme pour mieux annoncer le renouveau et la continuité. Situé à la croisée des saisons, le carnaval s'inscrit en effet dans le déroulement rituel du temps et le cycle toujours recommençant des saisons.

Dans Le Tableau, le moment du carnaval est aussi celui de la fête. Mais derrière le déguisement se cache un personnage redoutable : celui de la Mort, qui poursuit Plume, aidé dans sa quête par un terrifiant dragon à deux têtes.

P

À partir du film et de la séquence vénitienne, identifiez les lieux emblématiques de la ville qui sont représentés (Le duomo, le dorsoduro, le campanile...). Faites ensuite des recherches iconographiques (photographies mais aussi tableaux) inspirées par ces mêmes lieux et comparez les représentations proposées.

S

Faites des recherches historiques autour de la Venise du Moyen-âge et remplacez son histoire par rapport à celle de la France médiévale et de l'Empire byzantin.

P

Lancez-vous à votre tour dans la création de masques originaux. Vous pouvez vous inspirer aussi bien des véritables masques vénitiens (Bauta, Arlecchino, Pantalone) que des références picturales des différents personnages (Modigliani pour Claire, Cézanne).

S

Fête du bouleversement et de l'inversion des valeurs, le carnaval est un moment propice au grotesque, au parodique et au burlesque. À travers des exemples tirés de Rabelais (Gargantua) ou de Victor Hugo (Notre Dame de Paris), faites découvrir ces différentes notions aux élèves. Puis, amenez-les à leur tour à imaginer et à mettre en scène un carnaval moderne, bousculant les rapports sociaux actuels.

3. PEINTRE ET PEINTRES

Dans *Le Tableau*, Venise va nous permettre de découvrir une nouvelle version du peintre, après celui entrevu dans l'auto-portrait de l'atelier. Installé dans une ruelle, près d'un pont, il tente de faire le portrait de Lola, entraperçue un peu plus tôt. Cet artiste, qui apparaît un peu plus amateur que le vrai peintre, n'en garde pas moins une volonté farouche de finaliser son tableau.

Plus tard, lorsque Plume rejoint ses amis aux abords de la place Saint-Marc, face au coucher de soleil sur le Duomo, on retrouve ce peintre multiplié à l'infini. Étonnante vision que celle de ces dizaines d'artistes reproduisant le même coucher de soleil sur des canevas identiques. « Des faussaires ! » s'exclame alors Ramo « ils peignent ce que le peintre a déjà peint... » Une manière pour les auteurs du film de nous interroger sur l'énigme profonde de ce qui fait l'originalité et la créativité d'une œuvre.

P

À partir d'un même motif (un coucher de soleil, un portrait, une scène champêtre) appartenant à des époques et des styles picturaux différents, essayez de voir ce que les œuvres ont en commun et ce en quoi elles diffèrent. N'hésitez pas à laisser les élèves tenter à leur tour de donner leur vision personnelle de ce même motif.

S

D'où viennent les histoires ? Une des sources d'inspiration fréquente se trouve être les histoires déjà existantes. Que l'auteur s'inspire d'une ambiance, d'une intrigue ou d'un personnage, tout son travail va consister à s'en démarquer pour raconter sa propre histoire. À partir d'exemples tirés de la littérature (*Hamlet* – *Lorenzaccio*) ou du cinéma (*Les Trois Mousquetaires* – *Zorro* – *Batman*), retracez avec les élèves quelques unes de ses chaînes d'influences.

LA MISE EN ABYME

« JE VIENS D'UN AUTRE TABLEAU. IL EST ACCROCHÉ JUSTE AU DESSUS DU VÔTRE. »

LOLA

1. 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. Ce procédé, qui consiste à utiliser une œuvre au sein d'une autre œuvre plus large (ici, un tableau au sein d'un film) s'appelle une mise en abyme. L'un de ses intérêts principaux, 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 ?

Comme Ramo et Lola, nous pouvons alors nous questionner sur la présence d'un peintre créateur et sur ses intentions.

P

« 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.

S

La mise en abyme a pour habitude de reprendre en miniature un genre artistique au sein du même genre (le tableau d'un homme peignant un tableau.) Pourtant, on peut facilement imaginer un croisement des genres, comme dans *Le Tableau* (un tableau au sein d'un film). A partir des genres artistiques suivants, amusez-vous à créer des mises en abyme tout en les mélangeant : peinture, théâtre, photographie, roman, bande-dessinée, cinéma...

2. 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.

A travers la comparaison avec la peinture, les auteurs nous propose donc une vision du dieu en artiste, seuls capables, l'un comme l'autre, d'insuffler assez d'âme à leur œuvre pour leur donner vie.

P

En recherchant dans les mythologies universelles, comparez avec les élèves les différentes figures de dieu créateur qu'on peut y trouver (forces élémentaires, couple originel, dieu guerrier ou potier). Amusez-vous ensuite à imaginer votre propre dieu créateur à partir d'outils artistiques traditionnelles (modelage, sculpture...) ou plus récents (jeu vidéo, ordinateur...)

S

De nombreuses œuvres littéraires mettent en scène la rencontre entre des personnages et leur créateur (Jacques le Fataliste et son maître de Diderot, Six personnages en quête d'auteur de Pirandello). A partir de différents extraits tirés de ces œuvres, comparez les visions et les approches qui sont proposées de ce thème.

3. 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 nous rappeler que même si le monde a été créé avant nous, la force et la puissance de nos choix restent déterminantes dans son évolution.

P

À partir des décisions et des actes des personnages du film, amenez les élèves à s'interroger sur ce qui nous permet de choisir entre ce qui est bien et ce qui est mal. À partir de quels critères, sous quelles autorités et quelles règles décide-t-on ?

S

« Et si nous n'avions aucune liberté? » Afin de faire percevoir aux élèves les notions de déterminisme et de libre-arbitre, imaginez avec eux deux histoires. La première mettra en scène un monde déterminé : chaque action du personnage découlera de la précédente et enchaînera de manière inévitable avec la suivante. La seconde histoire proposera au contraire des bifurcations et des choix dans le récit à chaque action, créant ainsi une large ramification.

POUR FAIRE UN TABLEAU

« MAIS NON, TOUT VA BIEN ! PARTOUT, LA PEINTURE EST DE PREMIÈRE QUALITÉ. HARMONIE, TOLÉRANCE. ET ICI BAS : DÉSERT ! »

PLUME

1. REUFS, PAFINIS ET TOUPINS

Situé dans un tableau, le monde de Ramo, Claire et Lola obéit à d'étonnantes lois picturales. Chacun y est en effet rangé suivant son degré d'achèvement. On se retrouve ainsi avec trois classes « sociales » possibles - les Reufs, les Pafinis et les Toupins - dont la condition se répercute également sur leurs lieux de vie. Une situation qui fait penser à la répartition sociale de la société de l'ancien régime, de ses classes populaires à celle des nobles.

Les Reufs inspirés de l'anglais « Rough » (ébauche, brouillon), sont des personnages à l'apparence brouillonne, esquissés à grands traits et dont le caractère inachevé se retrouve même dans leur manière de bégayer ou de ne jamais finir leur phrase. Mal vus par les Toupins, les Reufs sont contraints de vivre comme des sauvages, cachés dans les méandres de la forêt.

Les Pafinis, comme leur nom l'indique, se situent à un état intermédiaire. Si leur niveau de réalisation est largement avancé, il leur manque toutefois un élément de finition. Ce peut être une tâche de couleur, comme pour la robe de Lola, ou les nuances d'un visage, comme pour Claire. Sortes d'entre-deux graphiques, les Pafinis sont également coincés entre la forêt et le château où ils ne peuvent entrer. Installés dans des huttes, au pied des murailles, certains tentent de s'y faire inviter.

Les Toupins enfin, ont eu la chance d'être achevés par le peintre. Ils en retirent du coup un désagréable sentiment de supériorité, bien relayé par la proximité sonore entre leur nom et le mot « toupet ». Habités au luxe, ils se considèrent comme les maîtres et uniques propriétaires du château. Ils aiment également mettre en avant la lumière et la force que leur confèrent leurs couleurs, appelant leur chef « Le grand Chandelier » ou menaçant Ramo et Claire, à la fin du film, d'une exécution au noir.

P

Répartition sociale et lutte pour l'espace. Pour bien faire prendre conscience aux élèves du lien entre ségrégation sociale et répartition spatiale, faites les travailler sur la création d'un plan aérien ; ce dernier situerait la forêt, les tentes, le château, la rivière et les zones d'influence de chaque habitant.

S

En partant de l'organisation sociale du Château dans Le Tableau, établissez des comparaisons avec ce qui était en vigueur sous l'Ancien Régime Français. Cherchez en quoi elles se ressemblent et en quoi elles diffèrent. Conduisez enfin les élèves à s'interroger sur l'organisation sociale actuelle.

2. LES ÉTAPES DE TRAVAIL DU PEINTRE

L'univers et les classes sociales du Tableau sont directement inspirés des différentes étapes de réalisation d'une œuvre picturale. A travers les Reufs, les Pafinis et les Toupins, ce sont en effet les phases successives d'un dessin qui nous sont exposées.

Contrairement à la place qu'il occupe dans la société du Tableau, le Reuf, c'est-à-dire l'ébauche, est l'une des étapes les plus cruciales et décisives dans la création d'un personnage. C'est en effet à ce stade que le peintre va essayer de chercher et de cerner les grandes lignes de son dessin à venir. Souvent réalisée au crayon ou au fusain sur des carnets de croquis spécifiques (comme dans le film), l'esquisse est un dessin fragile mais toujours vibrant et brouillonnant. Surtout, elle déborde d'une énergie et d'un caractère que les étapes suivantes de réalisation doivent s'efforcer de ne pas perdre. Et qu'elles perdent souvent, comme le dit le peintre à la fin. Pour lui, le croquis peut être aussi achevé qu'une peinture complète. Et beaucoup de peintres s'en sont contenté...

Une fois les ébauches cernées, le peintre doit se lancer dans la réalisation de son œuvre à même son support. A partir des recherches et des croquis effectués, il va mettre en place la composition générale et les attitudes de ses personnages. A la mine de plomb ou au pinceau, il commence ainsi à fixer sur sa toile la version finale de l'image qu'il a en tête.

Pour arriver enfin à la partie dite « Toupins » d'un tableau, c'est-à-dire au moment où il est achevé, l'artiste doit passer par de multiples étapes. Travail sur le décor, répartition des couleurs, ajouts ou suppressions de détails (comme la robe de Garance dont on apprend que le Peintre l'a effacée après l'avoir entièrement peinte) vont jalonner sa réalisation. Au bout du compte, si tout se passe bien, l'artiste pourra peut-être s'estimer satisfait et décréter sa toile terminée.

P

Comparez l'évolution des personnages de Plume et Gomme, de l'état de Reufs à celui de Toupins. Interrogez les élèves sur ce qui change, ce qu'ils gagnent et ce qu'ils perdent. Cherchez ensuite des carnets de croquis et d'esquisses de grands peintres et comparez les avec les œuvres qu'ils ont contribué à créer.

S

Et l'écriture ? Comme la peinture, la création d'une histoire demande de nombreuses étapes successives. Des recherches à la structure dramatique, du premier jet aux réécritures, cherchez et identifiez les différentes phases qui permettent d'aboutir à la réalisation d'une histoire.

3. ÉLÉMENTS STYLISTIQUES

Réaliser un tableau, c'est se poser en permanence des questions sur la meilleure manière de rendre le réel et la représentation que l'on veut en donner. Pour réussir cela au mieux, le peintre doit prendre en considération de nombreux paramètres comme, entre autres, ceux de la composition, de la lumière et du rapport entre le trait et la couleur.

La composition, tout d'abord, est l'art d'organiser l'espace de son dessin et d'y répartir les différents éléments. L'un des premiers choix de l'artiste est celui du format : qu'il soit carré, rond, horizontal ou vertical, il oriente déjà l'œuvre de manière cruciale. La manière dont il place ensuite les éléments les uns par rapport aux autres est tout aussi déterminante. Certaines zones du tableau vont en effet mettre davantage en valeur ce qui s'y trouve. C'est le cas du centre du tableau par exemple, qui attire facilement le regard. Ou des positions dites au tiers et au deux-tiers, qu'on obtient aux intersections d'une découpe imaginaire du tableau en trois bandes verticales et horizontales.

À la notion de position dans le tableau, vient également s'ajouter la notion de plan. Il s'agit là de réfléchir à la meilleure manière de donner une sensation de profondeur et d'espace à une image à plat. Durant le Moyen-âge, les conventions voulaient que ce qui était proche du spectateur se trouve en bas du tableau et que plus on montait, plus les éléments s'éloignaient. La mise en place de la perspective, à la Renaissance, va alors donner une troisième dimension au tableau.

En plus de ces éléments de composition, le peintre peut s'appuyer sur la répartition des masses lumineuses par rapport à celles plus sombres. Il devient ainsi un véritable éclairagiste, guidant notre regard d'un personnage à l'autre par un rayon de soleil ou cernant tel autre d'un léger halo. Certaines œuvres reposent uniquement sur ce jeu de contraste poussé : ce sont les clairs-obscurs dans lesquels l'objet représenté existe autant par ce qu'on voit de lui que par les parties qu'on en imagine, plongées dans l'obscurité.

Le trait et la couleur enfin sont un troisième élément stylistique sur lequel le peintre peut jouer. À première vue, le trait est le dessin, qui définit et délimite le contour de la forme, tandis que la couleur englobe le choix des teintes et la matière qui va remplir ces traits. Pourtant, à travers l'histoire de l'art, nombre de peintres vont sortir de cette hiérarchisation. Pour certains, la couleur peut ainsi être à la fois matière et contour, se suffisant à elle-même pour décrire l'espace et la forme.

Dans *Le Tableau*, les auteurs ont choisi une autre approche : les personnages sont bien délimités par un trait de dessin mais qui se retrouve colorisé et ainsi incorporé à l'ensemble même des nuances du personnage.

P

Pour représenter une image, il existe de nombreux outils et instruments. Et chacun apporte ses possibilités et ses contraintes. De la gouache au fusain, en passant par le crayon, le feutre ou l'ordinateur, recensez-les avec les élèves et amenez-les, dans la mesure du possible, à en découvrir les spécificités.

S

Les critiques d'art. Choisissez une des toiles du Peintre, dans *Le Tableau* (*Le château, le portrait de Garance, l'autoportrait à Venise...*) et appliquez-y les éléments d'analyse entrevus ci-dessus. Puis, à partir de vos remarques, rédigez une critique du tableau qui présentera les intentions et les volontés du Peintre lors de la réalisation de ce tableau.

QUESTIONS D'ANIMATION

1. TECHNIQUES D'ANIMATION

Comme le cinéma en prise de vues réelles, le cinéma d'animation a toujours évolué au gré des opportunités et des innovations technologiques. Originellement lié à l'image (dessin animé à partir de travaux à la craie, au crayon, à la peinture...) ou aux objets (animation en volume de pâte à modeler, marionnettes, papier découpé ou sable...), l'animation a toutefois connu un tournant important à la fin des années 80. Les progrès des ordinateurs et des logiciels ont en effet permis la mise en œuvre d'une nouvelle manière de faire vivre les images : l'animation en image de synthèse ou animation 3D.

Avec elle, les personnages et les décors sont modélisés sur ordinateur, squelettes en fil de fer numérique qu'on va ensuite habiller de textures et de matière avant de travailler les effets de lumière sur eux. Utilisée dans un premier temps pour son aspect réaliste, l'animation en image de synthèse va vite mettre ses atouts au service de graphismes divers et originaux.

2. 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.

3. 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 Mangeta 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.

P

Cherchez et visionnez avec les élèves des films d'animation utilisant des techniques très différentes de celles habituellement connues (animation d'objets de récupération, à partir de sable, pixillisation...) Interrogez-les alors sur les intérêts de ces différentes techniques.

S

Depuis quand le cinéma d'animation existe-t-il ? Est-il né en même temps que le cinéma ou juste après ? Faites faire des recherches aux élèves sur ces questions et réalisez avec eux une frise chronologique reprenant les grands moments du cinéma d'animation.

P

De la 2D à la 3D. Faites dessiner aux élèves un personnage de face, de profil et enfin de dos. A partir de ces trois modèles, amenez-les à créer une version tridimensionnelle en pâte à modeler de leur personnage.

S

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. Amenez les élèves à repérer cette différence d'animation et à s'interroger sur son sens. Vous pourrez ensuite faire des recherches sur les influences picturales de ces deux séquences.

P

Demandez aux élèves comment a pu être réalisée la scène de rencontre entre Lola et le Peintre, lors de l'épilogue du film. Quels moyens et quels trucages ont dû être utilisés ? (prise de vues réelles avec repère physique pour permettre ensuite l'intégration par ordinateur.) Invitez ensuite les élèves à goûter aux joies de l'animation du réel via un exercice de pixellisation. A l'aide d'un appareil photo numérique et d'un trépied, réalisez une animation image par image des enfants marquant des poses clés pour donner l'illusion du mouvement.

S

Repérez dans un premier temps les différents types de 3D utilisées dans *Le Tableau*. Puis à travers un choix de films, d'effets spéciaux, d'illustrations, de publicités ou de jeux vidéo, essayez de sensibiliser les élèves aux images qui y sont réalisées en 3D. Amenez-les ensuite à s'interroger sur les intérêts de cette technique et sur la part de virtuel qu'elle comporte.

À LA RENCONTRE DES CRÉATEURS DU TABLEAU – ENTRETIEN AVEC JEAN-FRANÇOIS LAGUIONIE (JFL) ET ANIK LE RAY (ALR)

1. D'où est née l'envie du tableau ? D'une image ? D'une scène ? D'un personnage ?

ALR : L'idée est née du désir de parler de la création à travers la peinture. Je ne savais pas du tout quelle forme cela prendrait. Lorsque les toupins, les Pafinis et les Reufs se sont imposés, l'histoire s'est déployée à partir de ces personnages. Une fois l'histoire (environ 30 pages) écrite et tous les personnages bien établis, le scénario se structure naturellement et je laisse une certaine liberté à mes personnages. J'adore quand ils me surprennent !

2. Pourriez-vous retracer l'évolution du projet et les différentes formes qu'il a prises ?

ALR : Le projet n'a pas pris différentes formes, il a toujours été question d'un film.

3. Le scénario a été écrit par Anik Le Ray. Pourriez-vous nous présenter la manière dont vous travaillez ensemble ?

JFL : Lorsqu'elle a terminé le scénario et qu'un producteur est intéressé, je me mets à la table à dessin et je commence à imaginer et dessiner les personnages. Ils sont alors tous en « croquis ». Ce sont tous des reufs !... Puis je fais un premier découpage dessiné du film, sur lequel je mets un peu de musique et des voix provisoires pour les dialogues. J'obtiens alors une maquette du film que nous pouvons discuter, le producteur et moi... Ensuite, il faut réunir une petite équipe pour réaliser « le développement du film ». L'équipe comprend le décorateur, le ou les dessinateur(s) du storyboard et des personnages définitifs. Ces deux étapes peuvent durer entre un et deux ans. Enfin, si le financement du film est réuni, on entre en production (enregistrement des voix, modélisation numérique des personnages, animation, fabrication des décors, etc...).

4. On sent de nombreuses influences picturales dans Le Tableau (Modigliani, Chagall, Cézanne entre autres). Y'a-t-il une époque ou des courants picturaux qui vous attirent plus particulièrement ?

JFL : En effet, celle qui est évoquée dans le film, le début du vingtième siècle, qui a vu l'apparition des plus grands génies de la peinture de chevalet...

5. Après de nombreux films réalisés en 2D, Le tableau est un film en animation 3D mais avec un choix de rendu 2D. Quelles sont les raisons de ce choix technique ?

JFL : C'est le scénario qui a rendu ce choix nécessaire : il fallait créer trois mondes suffisamment distincts, tout en leur gardant une certaine unité (c'est pourquoi, d'ailleurs, nous n'avons pas varié de style à l'intérieur des tableaux). La 3D, lorsqu'elle est utilisée avec une grande inventivité, permet maintenant d'imiter presque aussi bien la peinture sur toile que l'image réelle.

6. Quels avantages et quelles contraintes diriez-vous que l'ordinateur vous a apportés ?

JFL : Les avantages de l'image numérique sont nombreux : facilités dans le travail collectif, dans l'animation, possibilités considérables de trucage et de correction de l'image... Les contraintes : l'abandon déchirant plaisir de peindre ou d'animer sur papier.

7. L'animation du Tableau réussit à rendre vivante la peinture. Avez-vous eu, comme le Peintre, la visite de vos personnages ?

ALR : Mes personnages essaient parfois de se faufiler d'un film à l'autre. Ils se griment, mettent un masque, changent de personnalité... je dois être vigilante !

ANNEXES

1. Biographie

Jean-François Laguionie - réalisateur, auteur graphique

Né en 1939 à Besançon, il se passionne dès l'enfance pour le dessin. Après des études aux Arts Appliqués et à la Rue Blanche, il rencontre 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. Associé à d'autres studios européens, il travaille sur plusieurs séries ambitieuses en gardant la fabrication en Europe.

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. Jean-François vient de réaliser Le Tableau avec Blue Spirit Animation. Aujourd'hui, il prépare un nouveau film, « Louise en hiver ».

2. Filmographie

La demoiselle et le violoncelliste, 1965 (court-métrage)
L'Arche de Noé, 1966 (court-métrage)
Une bombe par hasard, 1969 (court-métrage)
Plage privée, 1971 (court-métrage)
Hélène ou le malentendu, 1973 (court métrage),
Potr' et la fille des eaux, 1974 (court-métrage)
L'acteur, 1975 (court-métrage)
Le masque du Diable, 1976 (court-métrage)
La Traversée de l'Atlantique à la rame, 1978 (court-métrage)
Gwen et le Livre de sable, 1985 (long-métrage)
Le Château des singes, 1999 (long-métrage)
L'île de Black Mor, 2003 (long-métrage)
Le Tableau, 2011 (long-métrage)
Louise en hiver (projet) (long-métrage)

3. Bibliographie

La ville et le vagabond, 1978, éditions Léon faure (album)
Les puces de sables, 1980, éditions Léon Faure (nouvelles)
Image-image, 1981, éditions Léon Faure (nouvelles)
La traversée de l'atlantique à la rame, 1984, éditions Léon Faure (album)
Le château des singes, 2000, Casterman (album)
Pantin la pirouette, 2004, Albin Michel jeunesse (album)
L'île de Black Mor, 2004, Albin Michel Jeunesse (roman)
Milan Jeunesse (Album du film)
Dans la vie agitée des eaux dormantes, 2005, éditions Folies d'Encre (Roman)

4. Crédits films

Anik Le Ray - scénariste
Elle est l'auteur de l'histoire et du scénario du film « Le Tableau ».
Co-scénariste de « L'île de Black Mor » de Jean-François Laguionie.
Parmi ses références, « Un Cadeau pour Sélim », « L'Oiseau Do », « Le Petit Wang », « L'Ange-Tirelire », « Alpha-Beta »...

des spéciaux TV en sélection au Cartoon d'Or ou primés à Annecy et dans des festivals internationaux.

Elle a écrit le scénario original du film « Kérité, la maison des contes » de Dominique Monféry sorti en 2009.

En cours, plusieurs projets pour enfants et aussi un scénario pour adultes.

Rémi Chayé - assistant réalisateur, co-auteur graphique

C'est après une formation au dessin à l'ESAG Pennighen et quelques années comme illustrateur que Rémi Chayé découvre le dessin animé. Formé sur le tas à ses divers métiers, il s'oriente vers le long métrage : Les Enfants de la pluie et L'île de Black Mor, comme layout-man et superviseur en Asie. Il suit une formation à la réalisation à La Poudrière où il réalise

deux courts métrages puis rejoint comme assistant réalisateur l'équipe de Brendan et le secret de Kells. Il fait le storyboard de Kérité, la maison des contes.

Julien Bisaro - story-boarder, co-auteur graphique

Diplômé de La Poudrière (2006), Julien change de casquette selon les projets : décorateur sur Brendan et le secret de Kells, animateur flash sur plusieurs courts métrages dont Orgesticulanismus et sur le pilote de Ernest et Célestine. Il accompagne Rémi Chayé sur le storyboard développé du Tableau et en est également l'un des co-auteurs graphiques.

Jean Palenstijn - chef décorateur, co-auteur graphique

Chef décorateur sur plusieurs films de Jean-François Laguionie, Le Château des singes et L'île de Black Mor, Jean Palenstijn est diplômé des Arts Décoratifs et du CFT des Gobelins. Il a collaboré en tant que décorateur, chef décorateur et layout man sur plusieurs longs métrages : Kérité, la maison des contes, Ségoufanga, Mia et le Migou et de nombreux spéciaux TV dont L'Oiseau Do, primé à Annecy et en sélection au Cartoon d'Or.

Pascal Le Pennec - compositeur

Lauréat des Fondations Yehudi Menuhin et Cziffra, Pascal Le Pennec a mené pendant de nombreuses années une activité de concertiste et d'accompagnateur, travaillant notamment avec Régine, Romain Didier, Allain Leprest, Philippe Meyer, Hélène Delavault, Pierre Santini... Compositeur, arrangeur et accordéoniste de Jérôme Deschamps et Macha Makéïeff entre 2003 et 2008, il a aussi écrit pour le cinéma, notamment la B.O. de Cache-Cache, d'Yves Caumon (Quinzaine des Réalisateurs 2005), Le Soleil des Ternes

5. Fiche technique

Un film de Jean-François Laguionie
Scénario original d'Anik Le Ray
Dialogues d'Anik Le Ray et Jean François Laguionie
Création graphique de Jean Palenstijn, Jean-François Laguionie, Rémi Chayé et Julien Bisaro
Musique originale de Pascal Le Pennec
Chef décorateur et peintures de Jean Palenstijn
Directeur d'animation par Lionel Chauvin
Assistant réalisateur (développement) : Rémi Chayé
Storyboard de Jean-François Laguionie
Storyboard animé de Julien Bisaro et Rémi Chayé
Couleurs personnages d'Anik Le Ray

Film fabriqué dans les studios Blue Spirit Studio, Sinematik Décorateurs / matte painters : Raymond Forkan, Antoine Saugier

Layout 2D par Telman Morina, Rémi Chayé

Layout 3D par Lionel Chauvin, Thierry Rouquet, Karine Cholley, Sonia Burtin et Thibaut Lamouroux

Modélisation d'Aymeric Bourgain, Thierry Rouquet, Bernard Ling, Thibaut Lamouroux, Simon Straub, Chloé Bocktaels, Christophe Mauceri, Gildas Lefranc, Sébastien Le Moignet, Fabien Dumas et Kevin De Castro

Animation Angoulême : Lionel Chauvin, Thomas Enjalbert, Guido Canali, Joan Delmont, Jérôme Ernoult, Beno t Garnier, Agnès Chevreau, Mathieu Grasset, Wang Jing, Dominique Gantois

Superviseur animation Bruxelles : Hilere

Animation Bruxelles : Koen De Koninck, Oskar De Rycker, Nicolas Fong, Joachim Henrard, Patrick Huo Yung, Denis Hu-neau, Marie Moet, Emiel Penders, Nicolas Pochet, Nicolas Sainte-Rose

Animateur cloth : Matthieu Vasseur

Chefs compositing : Damien Leydet, Romain Khairi

Séquence «live» : Be-Films

Directrice de production : Hélène Lambotte

6. Liens

Site Jean-François Laguionie - <http://www.laguionie-jf.fr/>

Site Anik Le Ray - <http://www.anikleray.fr>

Blue Spirit Animation - www.spirit-prod.com/site/

Distributeur France - Gebeka - www.gebekafilms.com

Distribution Internationale - rezofilms - www.rezofilms.com

Site Le tableau - www.letableau-lefilm.fr

7. Contacts / informations

8. Crédits site « enseignants »

Jc Deveney / deveney.box@laposte.net