

Sommaire
« **Le Tableau** »

A/ Un film à voir comme une histoire de tableaux	Les personnages emblématiques	
	Le rôle du peintre (et du réalisateur)	
	Les tableaux, références et lieux d'Histoires	
	L'espace des tableaux : le jeu des supports et des cadres	
	Le jeu des dimensions : une mise en boîte narrative des lieux vers l'infini ? (et au delà...)	
	La mise en abîme dans le film	La mise en abîme en arts plastiques
		La mise en abîme en littérature
	La peinture : Le vocabulaire spécifique	La nature d'oeuvres
		Les genres en peinture
	Références artistiques	Les couleurs
		Un glossaire artistique
	Le paysage	Paysage réel/imaginaire
		Paysage en mouvement
	Ateliers de pratique plastique	
La chute	Lecture de l'affiche	
	Résonances en arts plastiques	
	Atelier de pratique plastique	
B / Un film aux multiples animations	Le parallèle avec d'autres films d'animation dans la création des techniques	Cf. Document
	Le passage dans des univers formels différents	
	La musique (+ sons)	La chronologie

		Couleurs instrumentales et sentiments
		Le sens de l'image
C/ Une recherche de soi et des autres ou les lectures du scénario	Des rencontres entre des personnages différents	
	Histoires d'amour et de haine	
	Fuir et découvrir d'autres mondes	
	A la recherche de question sans réponses	
	Les valeurs citoyennes : Le vivre ensemble	