

❖ **AVANT le FILM**

Etre capable

- A. de formuler des horizons d'attente:
 - à partir de l'affiche
 - à partir du titre
- B. de se documenter

❖ **APRES le FILM**

1. Générique et exposition

2. Les personnages

Etre capable de :

- A. les définir par des portraits
- B. les inscrire dans une mise en scène: mouvement et fixité

3. Narrations et Récits

Etre capable :

- A. d'identifier les différents niveaux de narration et leur mise en récits
- B. de repérer la mise en images de différentes histoires

4. Espace et lieux de l'histoire

Etre capable:

- A. d'identifier le centre et la périphérie
- B. d'identifier la frontière

5. Temps et mise en scène

Etre capable:

- A. d'identifier la représentation du présent
- B. d'identifier celles du passé et du futur
- C. de comprendre le fonctionnement du triptyque

6. Matérialité et spiritualité

7. Technique et enluminure

❖ **AUTOUR du FILM**

- A. Critiques et articles
- B. Influences et références
- C. Informations divers



En bleu: les activités proposées aux élèves

❖ AVANT le FILM

Etre capable

1. de formuler des horizons d'attente:

- à partir de l'affiche
- à partir du titre

Etude de l'affiche



Activité Proposer aux élèves de formuler ce qu'ils voient en une phrase.

•Analyse : scène centrale, le cadrage avec les enluminures, les lignes courbes qui s'enchevêtrent au centre, lignes droites et angles aigus à gauche, dessins curvilignes à droite.

Composition de l'affiche

Brendan est **au centre**, juste au-dessous de **son prénom** qui donne son titre au film.

Il regarde un peu en haut et tient serré un livre entre ses bras. Il semble se diriger vers le spectateur. Son pied gauche a dépassé le demi-cercle qui doit le contenir et sa cape envahit le haut jusqu'à s'effacer derrière le titre.

Deux silhouettes blanches, **l'enfant louve et le chat**, sortent du corps de Brendan, chevelure et queue s'harmonisant avec la cape marron qui s'envole. Les yeux bleus et verts du "couple" regardent vers le même "ailleurs" à affronter, et se retrouvent dans les yeux du chat, attentif au mouvement des humains. Les trois personnages avancent vers nous, spectateurs. Cependant la place d'Aisling sur le dessin montre aussi qu'elle est rattachée irrémédiablement au monde de la forêt. Des feuilles s'échappant du lieu qui les entoure et un fond vert strié de fumées blanches transcrivent la précipitation du trio, l'action en cours.

Au-delà de cet espace, d'autres éléments soulignent le graphisme et les choix artistiques : l'esthétique celte et le travail de l'enluminure.

Deux lignes verticales aux couleurs jaune orangé surenchérissent et encadrent la ligne circulaire, elle aussi dorée. Mais ces lignes sont travaillées différemment et opposent les ombres menaçantes des **Vikings** brandissant des épées à celles des **loups**, agressifs, gueules ouvertes, langues rouges pendantes. Deux dangers courent le long du demi-cercle. Si les barbares se cachent derrière une ornementation géométrique, sur fond rouge et noir, sang et nuit, les bêtes féroces apparaissent dans des ornements circulaires qui évoquent feuillage forestier. Les

verticales ont pour sommet des serpents-dragons au style caractéristique, prêts à attaquer Brendan, le titre.

À la base, **dans des ogives**, se devinent deux têtes chauves, aux yeux fermés dans une attitude pensive. Leurs physionomies diffèrent : fine pour l'abbé, ronde pour Aidan.

Le pied de Brendan, déposé sur un entrelacs de rainures dorées, fait le lien entre les figures, et est mis en parallèle avec la patte du chat, posée à côté d'Aidan. Le monde de Brendan et du chat n'est pas celui de la forêt.

C'est bien d'aventures qu'il s'agit dans ce mouvement esquissé et **le secret** évoqué dans le titre se trouve au centre de l'affiche : le livre fermé.

La graphie des lettres B et K renvoie à la beauté de l'enluminure.

Les noms des participants restent peu visibles, écrasés par l'image et la couleur orange dominante, le tracé précieux, les références médiévales et surtout **le mystère** qui entoure le mouvement de Brendan, cadré en plongée.



Activité

• Expression écrite: « Imaginez un récit comportant un maximum d'éléments de l'affiche et commençant par : "*Brendan partit en serrant le livre...*" »

2. de se documenter :

- **la genèse du film /les réalisateurs** Tom Moore et Nora Twomey tous deux associés dans la création d'un studio d'animation

Six ans furent nécessaires pour convaincre les partenaires financiers et trois ans pour produire le film avec collaboration de plusieurs pays.

Ce n'est pas un film historique mais un film sur le merveilleux et le fantastique nés de l'imaginaire celte

- **les références induites par le titre :**

- Origine et signification du nom *Brendan*: "*le prince*" ou "*corbeau*"(celte)

- Kells / l'imaginaire celte

Début du IXème siècle: Irlande croisée des cultures et civilisations, lieu de rencontres et d'échanges entre cultures celtes, chrétiennes et vikings.



Noms se référant à la réalité:

- Kells, la caverne du Grand Sombre, Aidan, (<feu) fut moine à Iona en 635, Cellach y fut abbé au IX^e siècle.

Croms Cave est une tombe mégalithique du comté de Meath où se trouve le fameux tumulus de Newgrange, les idoles de pierre dans la forêt sont les têtes de Janus celtiques, l'une tournée vers le monde réel, l'autre vers le monde des fées. Kells, enfin, est une reconstitution libre de la célèbre abbaye entourée de son village. Et bien sûr, la forêt n'est autre que l'immense forêt de chênes qui couvrait alors une grande partie du pays.

Toute l'imagerie est inspirée par le Livre de Kells, lequel regorge de références à la nature.

Saint Colomba d'Iona (521-597) est un irlandais qui participa à l'évangélisation de l'Irlande, de l'Écosse et du Nord de l'Angleterre. Considéré comme l'un des saints patrons des irlandais, Saint Colomba mena tout au long de sa vie un combat en faveur de la conversion complète de peuples n'ayant pas encore été évangélisés par le christianisme en Irlande, en Écosse et en Angleterre.



Vue aérienne de Newgrange. By Kevin Lawver

- **Les Vikings:** au début du IX^e siècle, ces derniers attaquent régulièrement les monastères irlandais. (Ils finiront par y établir des villes côtières comme Dublin ou Cork)



Les principaux vestiges du monastère médiéval de Kells : la haute tour monastique (aujourd'hui amputée de sa toiture conique), conforme à la typologie habituelle des "round towers" irlandaises, avec à son pied la splendide croix sculptée dite "de St Patrick et St Colomba". Le fameux Livre de Kells fut-il conservé à un moment ou un autre de son histoire dans cette tour ? Impossible de l'affirmer mais cela reste probable. (wikipedia)

- **Monde celte/ Monde chrétien/ Monde Viking**

Au IX^{ème} siècle l'Irlande est à la croisée des cultures et des civilisations.



Activité: recherches documentaires afin de placer sur une carte les zones d'influence de ces "mondes"

- **croyances et religions** (source: *Deveney-Secaz Gebeka film*)



Activité: les élèves pourront rechercher eux-mêmes les différentes définitions.

L'Homme a toujours eu besoin d'expliquer les phénomènes qui le dépassaient. Nous avons toujours fait appel à des forces supérieures pour appréhender aussi bien la nature que la mort.

L'animisme, croyance symbolisée dans le film par Aisling, est la réponse la plus ancienne aux mystères du monde. En dotant la nature d'une âme, c'est-à-dire d'une pensée et d'un esprit, les croyances animistes lui donnaient une volonté propre. Pour appréhender ces forces et les faire aller dans notre sens, il devenait dès lors possible de les amadouer par des offrandes ou des sacrifices. Pour un animiste, le monde entier est ainsi rempli de présences puissantes qu'il convient de respecter et d'honorer afin de ne pas déclencher leur colère.

Le polythéisme Les Vikings, comme les Celtes ou les Grecs anciens, ont développé une religion polythéiste. Plutôt qu'en des forces émanant directement de la nature, les religions polythéistes croient en des divinités qui incarnent ces forces tout en se détachant de leurs formes terrestres. Ainsi, pour les Vikings, si Thor est le dieu du tonnerre, il n'est pour autant pas présent dans chacun des éclairs. L'ensemble des dieux est organisé en Panthéon, une sorte de grand arbre généalogique qui relie les divinités entre elles par une histoire et une origine communes. Avec le polythéisme, les dieux quittent donc le monde terrestre pour gagner un espace supérieur et souvent céleste. En même temps, ils se rapprochent des hommes par leurs ressemblances physiques et psychologiques.

Le monothéisme

Dans le film, Brendan est un moine chrétien, adepte d'une religion monothéiste. Croyance récente, on compte trois grands monothéismes aujourd'hui, tous issus de la même branche : le judaïsme, la religion des juifs, le christianisme, celle des chrétiens et l'islam, celle des musulmans.

Pour les monothéistes, il n'existe qu'un seul Dieu, tout puissant et à l'origine du temps, de l'univers et de l'Homme. En retrait du monde, et accessible uniquement par la pensée et la prière, tout découle pourtant de sa seule présence. Il convient donc de croire en lui en respectant les codes et les règles des livres sacrés que sont la Thora, le Nouveau Testament ou le Coran.

Dans le film: pas de réf directes à la religion, pas de prosélytisme

- Le **LIVRE DE KELLS**

Il existe bel et bien. Egalement appelé le *Grand Evangélaire de Saint Colomba*, il reprend en latin les quatre évangiles chrétiens et est orné de très belles enluminures. Comme ce livre est vieux de 12 siècles, soit 1200 ans, il est très difficile d'en déterminer les origines précisément.

Certains historiens ont formulé l'hypothèse, retenue dans le film de Tomm Moore, que le livre a été commencé à Iona, une île des Hébrides, un archipel à l'ouest de l'Écosse, donc pas très éloigné de l'Irlande. On suppose qu'il a ensuite été transporté pour être mettre à l'abri, au moment où l'abbaye d'Iona était attaquée par les Vikings. Ce qui est sûr, c'est que le livre a bien été conservé à Kells, pendant des siècles. On n'en connaît pas les circonstances, mais on sait que le Livre de Kells a perdu sa couverture originale. On ne sait pas qui a dérobé la couverture, mais elle a été volée certainement parce qu'elle était richement décorée, peut-être avec des pierres précieuses et de l'or.

C'est pour cela qu'on l'appelle aujourd'hui le «Livre de Kells».

C'est le plus beau manuscrit enluminé du monde, est aussi l'une de nos plus belles énigmes. Il est aujourd'hui exposé au Trinity College, une université, à Dublin, la capitale de la république d'Irlande. Et grâce à une superbe reproduction (fac-similé), chercheurs et étudiants de l'Université du Texas et du Collège Austin peuvent l'étudier page par page à la recherche de nouvelles réponses.



Les mystères du Book of Kells



Activité Recherche de définitions et d'informations autour des mots:

Abbaye:

Scriptorium:

Evangile:

Moine copiste:
Enluminure:
Lettrine:
Triptyque

❖ **Après le FILM**

1) Générique et exposition

Etre capable de

- A. **D'isoler et de reformuler les éléments du générique** : voix off d'Aisling, flash-back...) + énonciation (y a-t-il un narrateur? travail sur le point de vue)

C'est en effet Aisling qu'on entend et qui dit *Je* : elle est hors du temps et de l'espace: elle seule peut raconter l'histoire même si le point de vue dominant restera celui de Brendan.

Activité : reconnaissance du style et des instruments de musique traditionnelle irlandaise

- avec un "ornement" s'ajoutant à une ligne mélodique

- avec des chants *a capella*

- avec des instruments spécifiques: harpe irlandaise, cornemuse, violon, tambour.

NB: Fonction magique de la musique: quand Aisling métamorphose le chat en chantant.

- B. **D'isoler la séquence d'exposition**: registre burlesque. Sous prétexte d'une course poursuite de Brendan après une oie, nous découvrons la vie des paysans, les moines, l'abbé, le chantier des remparts, la forêt vue par une meurtrière, et l'objet de la quête: des plumes pour les moines copistes.

2) Les personnages

Etre capable de :

- A) Les définir par des portraits (voir activités et portraits comparés de Brendan)**

➤ **BRENDAN**

Orphelin élevé par son oncle et par la communauté, c'est un jeune moine d'une douzaine d'années, curieux et intrépide, même si la réalité lui échappe parfois.

Son monde est un lieu subjectif. Quand il se laisse guider par l'imaginaire, il voit les choses autrement, tout lui est source d'inspiration.

Il contraste avec son oncle, l'abbé, dont l'esprit fermé n'admet rien hors des austères réalités du quotidien.» (...)

➤ **CELLAH** figure du père

a.) gardien de l'abbaye et de Brendan, son neveu / tout en hauteur comme sa tour, roux, barbu, chauve, voix grave et profonde, celle de l'autorité rigide

b.) il représente le présent, l'obsession de la défense contre la menace ;il a oublié son passé d'enlumineur et ne voit pas le futur et le talent de Brendan : survit pour passer son pouvoir à celui qui a su « changer les ténèbres en lumière »

➤ **AIDAN** figure du mentor

a.) petit, modeste, voix douce, tons bruns et ocres.Toujours avec sa chatte et le livre inachevé

b) Il initie Brendan à l'enluminure et l'aide à affronter ses peurs (épreuve1 les graines vertes, épreuve 2 le cristal)/ il ne le protège pas mais croit en lui (nb: mêmes piercings inversés)

➤ **PANGUR BAN**

a) Chatte blanche, avec un œil bleu et un œil ver (appartenance à deux mondes).Gracieuse et vive, elle accompagne toujours Aidan.

b) Capable de métamorphose, elle suivra Brendan à la mort de son maître, toujours identique, le temps n'ayant pas de prise sur elle.

Il a bien existé un chat portant ce nom. C'était le chat d'un moine qui a écrit un poème pour son animal de compagnie!

On a retrouvé ce poème où le moine compare sa vie de copiste à la vie de son propre chat! «Pangur Ban» signifie «plus blanc que blanc». Tomm Moore a donc imaginé que le moine auteur du poème était aussi maître enlumineur du Livre de Kells, et il en a fait le personnage de Frère Aidan.

➤ **AI SLING**

a) Seul personnage féminin (en dehors de Pangur Ban, la chatte).Son nom signifie «vision, rêve».Elle représente le monde « merveilleux » (enfant-louve, métamorphoses) du paganisme celte encore présent au début longs cheveux blancs (fées) et yeux verts(celtiques) mais invisible ensuite car le monde chrétien l'a emporté sur le monde païen : « j'ai vu » et seuls les yeux restent visibles au milieu de la végétation dans le générique .

- b) orpheline victime de Crom Cruah. Dotée de pouvoirs, intelligente, serviable, attentive, elle est en symbiose avec la nature et les animaux : les loups mais aussi Pangur Pan, domestiquée lui obéissent, mais elle reste impuissante face à Crom Cruach le dieu païen qui a tué ses parents

➤ **LES MOINES**

- a) Forment un tout mais sont très différents physiquement / témoignent du monde cosmopolite des monastères européens au MA
b) « organisent » la résistance pour permettre à Brendan d'enluminer

➤ **LES VIKINGS**

Ne sont pas individualisés, voix et costumes taillés à coups de serpe rendent leur cruauté inhumaine. Ils répandent la terreur sous les couleurs noire et rouge.

➤ **CROM CRUACH ou Le Grand Sombre.**

- a) Dieu celtique à la forme de serpent, craint par Aisling mais vaincu par Brendan qui lui subtilise son œil de cristal (une loupe).
C'est un monstre anguleux qui a tué les parents d'Aisling et c'est en dessinant autour de lui un cercle parfait que le jeune héros le terrasse (séq. **22**).
- b) Il représente les peurs de Brendan, comme le dragon dans les légendes.
Crom Cruach, serpent cornu dans la mythologie celtique irlandaise, réputé pour ses sacrifices humains, fut abattu par saint Patrick: victoire de la chrétienté sur les croyances païennes. **Le serpent** est présent dans beaucoup de mythes, Crom Cruach représente ici autant les peurs de Brendan qu'un culte païen que la religion chrétienne a effectivement combattu.



Activité : Compléter le tableau:

	NOM	Caractéristiques	Lieu : A: Abbaye F: Forêt	A: Adjuvant O: Opposant
				
				
				
				
				
Les VIKINGS				
CROM CRUACH				

L'évolution de Brendan



Activité: on pourra proposer aux élèves le tableau partiellement complété, selon l'objectif de l'exercice (vocabulaire, compréhension...)



ENFANT	JEUNE ADULTE
innocent, joueur	posé, calme
insouciant	responsable
inconscient (échafaudage), intrépide, téméraire, curieux	protecteur (les rôles se sont inversés, il réconforte son oncle)
tient l'oie	accompagné du chat (Pangur Ban)
donne la plume à l'oncle	Donne le Livre achevé
élève respectueux des règles et obéissant	devenu maître
Au service des autres pour les livres	Auteur du <i>Livre de Kells</i> , au service du Livre

B) Etre capable d'inscrire les personnages dans une mise en scène: mouvement et fixité

➤ La Fixité :

Cellach :

Il est à l'image de la tour : vertical, sans mouvement rapide. Il est le personnage de l'inertie. Il bouche la perspective, il bloque l'horizon. Il représente l'unique, la lourdeur et le centre. Il est comme les Vikings. C'est une masse verticale, un corps de muscle et de puissance.

Les moines :

Ils sont un bloc, ils se déplacent en groupe mais dans un espace délimité. Malgré leurs mouvements, ils sont marqués par l'inertie.

Dès qu'ils tentent de s'individualiser, comme le moine italien lors de la course avec l'oie, ils sont en défaut.(Il retourne à la fixité : la soue à cochons.)

La fixité est marquée par une mise en scène en deux dimensions. Cette absence de relief, de profondeur de champ lors des déplacements accentuent l'inertie la force centripète du lieu. Cet écrasement des perspectives atténue les déplacements et renforce le manque de vie et d'aération du cadre.

➤ Le Mouvement :

Aisling :

Elle est vapeur, elle se déplace comme un brouillard, un animal. Ses mouvements ne répondent pas la logique et à la raison. Elle passe d'un bord du cadre à l'autre sans logique spatiale. Elle représente le mouvement par excellence. Elle s'absout de la pesanteur, de matérialité du monde. C'est un personnage aérien et imprévisible. C'est une individualité qui s'oppose à Cellach. Mais à l'instar des moines, elle est limitée dans ses déplacements, elle reste cantonnée à son univers. Elle marque les limites, elle empêche les déplacements de Brendan. Elle-même est enfermée dans des peurs. Si Cellach souhaite garder Brendan au centre de l'Abbaye, Aisling souhaite, dans un premier temps, exclure Brendan de sa forêt.

La mise en scène joue sur la fluidité, le mouvement par des zooms optiques, la profondeur de champ et le débordement du cadre. Il y a une porosité de champ. L'ailleurs et le mystère sont illustrés par les déplacements de Aisling. Elle déborde le cadre de l'image comme les branches des arbres.

Brendan :

Il est le déplacement, le mouvement par excellence. Il bouge, transgresse les frontières physiques et psychologiques. La frontière n'a pas de prise sur lui. Tout en lui est fait pour se déplacer, il voit l'ailleurs à travers la fissure dans la muraille, il entend l'appel de Crom. Le centre n'est pour lui qu'un lieu de passage, une étape dans sa quête. Il est caractérisé par la frontière entre les mondes de la matérialité et la spiritualité. C'est la figure même de l'artiste qui se déplace aux lisières des champs.

Il appartient à la fois au monde des hommes, de la nature et à celui des esprits. Il s'imprègne de tout et mélange l'ensemble afin de créer un autre espace et un autre mouvement : cf. son 1^{er} travail d'enluminure qui semble être mouvant si on le regarde de près avec le cristal.

Les Vikings :

Ils sont le mouvement qui brise les frontières, ils sont en quête. Mais ils apportent la mort et l'inertie après leur passage. Ils sont des masses anonymes et mécaniques. Ils modifient, contaminent l'environnement par leur présence (l'Abbaye passe du gris au rouge des yeux des Vikings). Leur représentation en images de synthèse illustre cette dualité. Ils sont le mouvement et l'inertie. Ils dépassent les frontières et dans le même mouvement bouge l'horizon. Ils ne s'intègrent pas aux mondes qu'ils visitent, ils sont comme une anomalie visuelle. Leur présence masque le monde et leurs mouvements apportent le silence et la mort.

Crom :

Il est le mouvement chaotique sans logique. Par sa taille, il brouille tous repères, il est à la fois mouvement fluidité et inertie. Il dévore tout l'espace et encercle Brendan. Dès lors qu'il sera bloqué par la craie, mis en demeure et aveuglé, il deviendra son propre bourreau. Il se dévorera dans un mouvement de vis sans fin et dans une obscurité éternelle.

3) Narrations et Récits

Etre capable :

1) d'identifier les différents niveaux de narration et leur mise en récits

Le récit est composé de plusieurs histoires qui s'entrelacent et se superposent

A. Une narration principale : la quête initiatique de Brendan.

Ce récit central est composé de plusieurs étapes dans lesquelles s'inscrivent les péripéties du héros.

Schéma narratif:

- **Situation initiale:** la vie quotidienne dans l'abbaye de Kells
- **Modification:** arrivée du célèbre moine enlumineur Aïdan (double enjeu: fuit les Vikings et enlumineur du Grand Livre)
- **Péripéties:** voir séquences du film > 2 parties
 - première partie**
 1. générique
 2. chasse à l'oie
 3. dans le scriptorium, les moines évoquent Aidan et le livre
 4. Brendan et son oncle redoutent l'avancée des Vikings
 5. Arrivée d'Aidan et Pangur Pan
 6. Brendan et Pangur Pan épient la conversation d'Aidan et Cellah
 7. La nuit dans le scriptorium, Aidan confie une mission à Brendan
 8. Brendan découvre la forêt, Aisling et le grand sombre
 - deuxième partie**
 1. initiation de Brendan et avancée viking : accueil de réfugiés
 2. l'œil de Colomba/ Brendan enfermé : Pangur Pan et la magie d'Aisling opèrent
 3. Brendan victorieux de Crom Cruach
 4. Complicité des moines pour enluminer le Livre
 5. achèvement des remparts et Vikings aux portes de Kells
 6. Brendan et Aidan enfermés, attente enneigée et silencieuse
 7. attaque Viking et fuite de Brendan et Aidan
 8. Dans la forêt :attaque Viking
- **Résolution:** le livre est sauvé grâce à Aisling et ses loups
Les survivants de l'abbaye errent avec Brendan et Aidan qui vivent ensemble, le temps que Brendan devienne un jeune homme.
- **Situation finale:** l'oncle et le neveu sont réunis et le livre de Kells achevé pour des siècles

NB: Les péripéties constituent des micro-récits



Activité: on pourra proposer aux élèves les tableaux suivants en version incomplète

<u>désignation</u>	<u>interprétation</u>	<u>représentation</u>
a) <i>Brendan et Cellach</i> (extrait 3' 15 à 5' 38.)	une vie sans avenir	Pas de point de fuite, groupe, dessins classiques et bord des dessins des personnages.
b) <i>Rencontre avec Aidan</i>	un passé glorieux et avenir en couleur	Couleurs, lumières, hors champs (propos d'Aidan). Place à l'imaginaire
c) <i>Rencontre avec Aisling</i> extrait :21'07''à 24'44''	un passé légendaire et une forêt inspiratrice	brouillard, images de synthèse, mystères hors champ : l'obscurité
d) <i>Combat avec Crom</i> (extrait 47' 43'' à 50' 20'')	un lieu de la peur ancestrale et sans repère	obscurité totale, fluide : renaissance de Brendan, position fœtale de Brendan. Labyrinthe et dessins
<i>Fuite et apprentissage de l'enluminure</i> <i>Retour à l'abbaye</i>	l'avenir et la lumière (extrait :1h04'02''à 1h05'45'')	synthèse des formes visuelles, tryptique, dessins classiques, et représentation de la légende en marche : dessin plus simple.

B. Les autres narrations : elles sont les ornements du récit central

Entre parenthèses: extraits du film

<u>désignation</u>	<u>interprétation</u>	<u>représentation</u>
<i>Les rêveries de Brendan</i> (36' 53" à 37' 12")	prémonition/prédestination	dessins d'enfant très schématiques
<i>Les histoires et légendes des moines sur le livre et St Colomba</i> (7' 25" à 8' 58")	rêves et légendes. Point de vue de Brendan.	bords du cadre, dessin naïfs, représentations schématiques

2) de repérer les mises en images de différentes histoires

> Synthèse des réflexions précédentes:

Le récit central : il est plus fouillé dans ses dessins, forme narrative qui utilise le split screen cf. enluminures avec le tryptique. L'abbaye, la forêt et l'ancre de Crom sont identifiables visuellement, grâce aux couleurs, au travail sur l'espace et le cadre.

Les narrations périphériques possèdent une autre unité stylistique : les narrations secondaires sont encadrées par des ornements sur le bord du cadre. Elles ont une forme visuelle particulière : dessins naïfs, couleurs vives, personnages plus schématiques.

Cela agit comme un code, identifiable par le jeune spectateur.



Activités à partir du résumé

- 1) Résumé partiel à compléter
- 2) Résumé à transposer au passé.
- 3) Résumé à trous (objectif: orthographe ou compréhension)
- 4) Recherche du schéma narratif.
- 5) Expression écrite: développer un passage avec une contrainte formelle d'écriture
- 6) Proposer une recherche de correspondances avec des extraits du découpage séquentiel.

Résumé

Seuls des yeux surgissent d'un feuillage, tandis qu'une voix déclare « J'ai vu » et dans cette assertion répétée défilent une forêt, des invasions barbares, la fuite d'un moine, et des plans énigmatiques d'un Livre.

En Irlande, au IXe siècle dans l'abbaye de Kells, un jeune moine, Brendan, attrape une oie sous l'oeil amusé d'autres frères. Il lui retire des plumes qui serviront à l'enluminure. Mais l'oncle de Brendan, l'abbé Cellach, exige que les frères retournent à l'édification d'un mur qui doit les protéger de toutes offensives vikings. Les moines se révoltent contre cette peur en lui opposant la foi et racontent à Brendan le Livre d'Iona qui appartient au grand enlumineur, Aidan.

Celui-ci apparaît avec son chat, Pangur Ban, quelques instants plus tard, à l'étonnement de la confrérie mais à la grande crainte de l'abbé : le frère a fui Iona envahie par les barbares. Mais il a sauvé le Livre qui attise la curiosité de Brendan. Ce dernier se voit confier une mission, celle de trouver les graines qui font la couleur verte. Le jeune moine passe outre l'interdit de son oncle : s'aventurer à l'extérieur de l'abbaye. Il découvre alors la beauté de la forêt, sa cruauté aussi. Attaqué par une meute, le jeune imprudent ne doit son salut qu'à l'arrivée de l'enfant louve. Aisling lui ouvre son monde et l'aide à se procurer les graines, mais le moine s'expose à un réel danger en pénétrant dans la caverne du Grand Sombre.

De retour à l'abbaye, il commence son apprentissage d'enlumineur sous la férule d'Aidan qui lui réserve la plus belle des pages, celle du Christe. Et tandis qu'il réussit à vaincre, grâce à Aisling, la surveillance de son oncle et qu'il abat le Grand Sombre pour lui subtiliser son œil de cristal, les Vikings attaquent l'abbaye. Brendan et Aidan réussissent à s'échapper tandis que l'abbé, blessé, voit s'écrouler sa fière fortification.

Brendan grandit et grandit avec lui le Livre.

Lorsqu'Aidan meurt, Brendan revient à Kells remettre le précieux ouvrage à son oncle.

Découpage séquentiel (source: dossier édité par le CNC)

1 - 0h00'00

Générique.

2 - 0h01'00

Aisling se souvient de la forêt, des Vikings, et du Livre « J'ai vu le livre qui a transformé les ténèbres en lumière ».

3 - 0h01'58

Titre.

4 - 0h02'09

Ouverture au blanc sur l'abbaye de Kells. Brendan court après une oie et découvre une brèche dans le mur d'enceinte avec vue sur la forêt. En attrapant l'oie, il lui enlève cinq plumes. Pour les frères enlumineurs. Arrivée de l'abbé Cellach qui réprimande les moines et leur demande de poursuivre la construction de la muraille.

5 - 0h05'57

Dans le scriptorium, Brendan défend son oncle qui souhaite les protéger contre les barbares. Les moines évoquent le frère Aidan, maître enlumineur et modèle pour eux, petits artistes. Un sage qui oeuvre sur le Livre d'Iona. Ouverture au blanc sur la légende du Livre, rêvée par Brendan qui s'endort puis se réveille en sursaut.

6 - 0h09'05

Brendan apporte les plans de l'abbaye à son oncle, en haut de la tour. Brendan raconte son rêve : la destruction d'Iona. Un songe, les Vikings avancent.

7 - 0h10'30

Arrivée du frère Aidan avec son chat blanc. Dans le scriptorium, Brendan interpelle le frère sur le Livre. L'abbé enlève Aidan pour lui montrer les fortifications.

8 - 0h12'56

Le chat entraîne Brendan dans la tour où il surprend la conversation des deux hommes. Confirmation de l'invasion viking. Le passé de l'abbé est effleuré : un enlumineur prometteur.

9 - 0h14'19

Nuit. Brendan, dans le scriptorium, veut voir le Livre. Aidan lui fait découvrir le véritable trésor de cet ouvrage et l'incite à sortir dans la forêt pour récupérer des graines qui serviraient à la fabrication d'une couleur.

10 - 0h18'10

Dans sa chambre, Brendan imagine son échappée à l'extérieur.

11 - 0h19'03

Matin. Brendan sort par la brèche, entre dans la forêt. Émerveillement puis terreur avec l'arrivée des loups. Apparition magique d'Aisling, l'enfant louve, qui sauve Brendan.

12 - 0h24'46

Aisling ouvre le monde de la forêt pour Brendan et l'aide à trouver les graines.

13 - 0h28'56

Brendan dans la caverne du Grand Sombre. En l'appelant, il réveille le dieu qui se fâche, Aisling le sauve.

14 - 0h30'28

Crépuscule. Retour de Brendan qui interrompt une dispute entre l'abbé et Aidan. Il avoue à l'oncle son escapade.

15 - 0h32'12

Ouverture au noir sur un fronton, un gardien se fait tuer, les Vikings avancent. Pendant ce temps, fabrication des couleurs et premiers essais enlumines pour Brendan.

16 - 0h35'00

Aurore. Des réfugiés sont accueillis dans l'abbaye tandis que Brendan apprend que la page Chrisme lui est réservée.

17 - 0h36'54

Nuit. Cauchemar de Brendan réveillé par l'abbé qui veut achever le mur. Jour, Brendan, aux fortifications, découvre des graines déposées par Aisling. Graines qui sont couleurs, Brendan s'inspire de la forêt pour ses dessins. Les Vikings marchent sur Kells.

18 - 0h38'25

Scriptorium. Aidan a perdu le cristal, l'œil de Colomba. Brendan sait où aller le chercher.

19 - 0h40'59

Nuit. Brendan s'apprête à sortir de l'abbaye lorsque son oncle le surprend : il l'enferme dans sa chambre.

20 - 0h42'34

L'abbé exige qu'Aidan quitte Kells au printemps.

Le chat suit l'abbé puis rejoint les loups et

Aisling dans la forêt.

21 - 0h43'42

Par ses pouvoirs magiques, Aisling, aidé du chat, récupère la clé, Brendan sort. Aisling l'emmène et apprend qu'il veut récupérer l'oeil du Grand Sombre. Aisling lui parle de ses origines et tente de le dissuader. Elle l'aide à entrer dans le sanctuaire sacré.

22 - 0h47'59

Brendan, seul, en apesanteur mais aidé d'une craie, affronte le serpent Crom Cruach et le vainc en traçant un cercle parfait. Il récupère l'oeil. Et retrouve, grâce à Aisling, la route de l'abbaye.

23 - 0h50' 54

Au scriptorium, Brendan travaille le détail grâce au cristal. Pendant ce temps, les moines continuent le mur mais l'un d'entre eux découvre que Brendan oeuvre pour le Livre. Réjouissances. Au soir, Brendan est ramené par les frères dans sa chambre, enfermé à clé.

24 - 0h53'51

Matin. Tandis que l'abbé calcule des données, Brendan et Aidan enluminent. C'est alors qu'un réfugié annonce à l'abbé que les Vikings sont aux portes de Kells.

24 - 0h54'37

Nouveau matin. Brendan a réussi un premier cercle enluminé, les moines se réjouissent.

L'abbé les surprend, il enferme Brendan et Aidan dans le scriptorium.

25 - 0h55'55

Neige et corbeaux mais grand silence. L'abbé admire le cercle tracé par son neveu, les villageois se terrent dans leur habitat, d'autres dans la chapelle. Attente.

26 - 0h56'59

Ouverture au noir. Attaque des Vikings. L'abbé est touché, la tour ne peut contenir tous les villageois, l'escalier s'effondre.

27 - 0h59'09

Brendan et Aidan s'échappent du scriptorium cerné par les Vikings grâce à la fumée verte des graines. Ils s'enfuient, laissant l'abbé mourant et les barbares détruire la chapelle.

28 - 1h00'44

Dans la forêt. Brendan, Aidan et le chat sont attaqués par des Vikings. L'un d'eux arrache la couverture dorée du Livre. Les barbares sont massacrés par des loups qui laissent la vie sauve au couple d'enlumineurs. Dernière rencontre Brendan-Aisling.

29 - 1h03'03

Après le massacre, les survivants se manifestent. L'abbé est encore en vie.

30 - 1h04'04

Brendan grandit au rythme des saisons, Aidan vieillit puis meurt, le Livre est confié à Brendan qui part sur les routes.

31 - 1h05'41

Brendan, adulte, avec le Livre et le chat à son côté, passe par la forêt d'Aisling. Il croit la voir, court après elle. Le loup blanc lui ouvre le chemin de l'abbaye de Kells.

32 - 1h06'34

Dans la tour, le vieil abbé ne cesse de repenser à Brendan qui apparaît avec la lumière du jour. L'abbé approuve le parcours du jeune homme. Ce dernier lui montre alors le Livre de Kells.

33 - 1h09'25

Visions du Livre avec l'apothéose : la page Chrisme.

34 - 1h10'26

Générique de fin. (**Durée totale DVD : 1 h15'27**)



Activité: Retrouver l'ordre chronologique des actions proposées dans le désordre:

première partie

- A. Brendan et son oncle redoutent l'avancée des Vikings
- B. Brendan et Pangur Pan épie la conversation d'Aidan et Cellah
- C. Brendan découvre la forêt, Aisling et le grand sombre
- D. générique
- E. La nuit dans le scriptorium, Aidan confie une mission à Brendan
- F. chasse à l'oie
- G. Arrivée d'Aidan et Pangur Pan
- H. dans le scriptorium, les moines évoquent Aidan et le livre

deuxième partie

- A. Brendan et Aidan enfermés, attente enneigée et silencieuse
- B. initiation de Brendan et avancée viking : accueil de réfugiés
- C. Complicité des moines pour enluminer le Livre
- D. Brendan victorieux de Crom Cruach
- E. Dans la forêt attaque Viking : le livre est sauvé grâce à Aisling et ses loups
- F. les survivants à l'abbaye et Brendan errant avec Aidan
- G. l'oeil de Colomba : Brendan enfermé : Pangur Pan et la magie d'Aisling opèrent
- H. le retour de Brendan et du Livre
- I. achèvement des remparts et Vikings aux portes de Kells
- J. attaque Viking et fuite de Brendan et Aidan

Réponse:

première partie

1. générique
2. chasse à l'oie
3. dans le scriptorium, les moines évoquent Aidan et le livre
4. Brendan et son oncle redoutent l'avancée des Vikings
5. Arrivée d'Aidan et Pangur Pan
6. Brendan et Pangur Pan épie la conversation d'Aidan et Cellah
7. La nuit dans le scriptorium, Aidan confie une mission à Brendan
8. Brendan découvre la forêt, Aisling et le grand sombre

deuxième partie

1. initiation de Brendan et avancée viking : accueil de réfugiés
2. l'oeil de Colomba : Brendan enfermé : Pangur Pan et la magie d'Aisling opèrent
3. Brendan victorieux de Crom Cruach
4. Complicité des moines pour enluminer le Livre
5. achèvement des remparts et Vikings aux portes de Kells
6. Brendan et Aidan enfermés, attente enneigée et silencieuse
7. attaque Viking et fuite de Brendan et Aidan
8. Dans la forêt attaque Viking : le livre est sauvé grâce à Aisling et ses loups
9. les survivants à l'abbaye et Brendan errant avec Aidan
10. le retour de Brendan et du Livre

4) L'espace et lieux de l'histoire

Etre capable de :

A. d'identifier la question du centre, de la périphérie

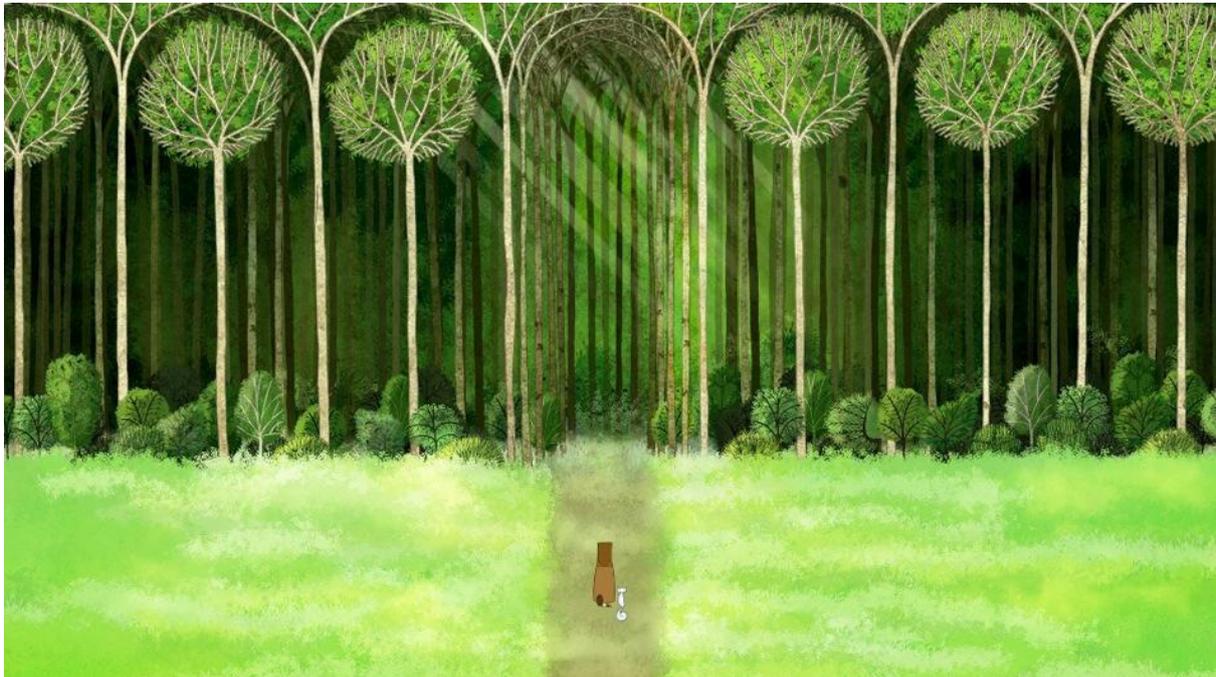
L'abbaye : elle est le lieu de la centralité

- mise en scène de la tour, de la place du scriptorium: la lecture de l'espace et du plan de l'abbaye est centripète. La tour *absorbe* les personnages et leurs actions. Elle est toujours composée d'un centre comme un jeu de poupées russes.

- plan général et en plongée de l'abbaye. La tour est au centre, la chambre de Cellach est au cœur de la tour. Tout converge vers lui et ses plans obscurs. La tour est omniprésente dans les plans de l'abbaye. (**Extrait 2'14'' à 6' 20''**)

Le seul lieu qui permet le décalage, le décrochage c'est le **scriptorium**. Il est sur le côté comme une alternative à la force verticale de la tour. Sa forme en ogive est une forme de résistance à la forme de la tour. Elle représente cet ailleurs, cette périphérie et la naïveté du projet de Cellach.

Elle est bordée d'une frontière poreuse, incapable de retenir ou de contenir.



La forêt : on n'y pénètre par sa lisière et fait l'effet d'une *cathédrale* (cf Baudelaire) grâce à sa stylisation en ogives. Elle sera le lieu de la transgression (accès interdit), de l'initiation, de la métamorphose, des rencontres bénéfiques et maléfiques (Aisling et Crom), de l'accomplissement de la mission (trouver des baies) mais aussi de la résurgence des peurs, Elle avant tout bordure. Elle est opaque et dans le même cadre elle offre une ouverture et une profondeur de champ. Elle est le reflet inversé de la tour. Elle est chargée, touffue, impénétrable et mystérieuse, enchantée et dangereuse.

Son cœur, son centre sont découverts après la menace, les loups ou les yeux verts qui rôdent en lisière. La forêt est caractérisée par l'entrelacs des branches, le

foisonnement de la vie. C'est un lieu centrifuge qui mène vers le ciel. Elle n'a ni début ni fin.

Elle est composée de plusieurs centres : les dolmens où se rencontrent Brendan et Aisling et le domaine de Crom qui est lui-même un lieu centripète. Cet espace du conte et de la légende est fondé sur un équilibre entre la vie et la mort.

Les frontières sont moins caractérisées : Brendan est attiré par le lieu de Crom grâce à la bande son. C'est Aisling qui marque la frontière en interdisant l'accès de l'ancre de Crom par la chute de l'une des 2 statues. Ces statues gémeilles caractérisent la dualité de cet espace (vie et mort) au contraire de l'abbaye qui est un espace uniforme.

Les arbres et la forêt forment des entrelacs, les verticalités des arbres et de la tour sont différentes: c'est l'unique face à la multitude des branches.

Brendan s'y déplace sans cesse et nous offre son point de vue multiple, métaphore de la vitalité de la nature face à la froideur de la pierre de l'abbaye.



l'abbaye au milieu de la forêt, un centre parmi d'autres

L'ancre de Crom : ce lieu n'a pas de repères. Il est le centre et périphérie. C'est l'espace du Chaos. Il n'y a ni repères spatiales et temporels. C'est la confusion qui règne et c'est Brendan qui devra délimiter et organiser l'anarchie en traçant à la craie un espace pour le monstre. C'est un labyrinthe qui attire vers l'infini et la nuit. Tel un trou, il dévore tout jusqu'à la lumière. Il n'offre pas de repères, pas de centre : c'est Brendan qui doit remettre de l'ordre dans le chaos avec sa craie.

B. La question des frontières

La muraille (extrait : 19'10 à 19'55''): le passage vers une autre histoire. Ombres de l'échafaudage et les arbres sur Brendan.

La forêt n'a pas de frontières : c'est l'abbaye qui crée la frontière ou délimitation.

Les deux statues gémeilles comme gardien du temple : elles fixent le rapport entre l'intérieur et l'extérieur. Les deux mondes : réalité et légendes.

La porte de l'abbaye et les Vikings : elle s'avère poreuse et inutile face à la barbarie. Sa solidité ne tient qu'à la fragilité du livre cf. feuille volante: unique chance de la civilisation.

5) Le temps et sa mise en scène

Etre capable :

A. D'identifier la représentation du présent

L'Abbaye : La mise en image en aplat sans perspectives, sans relief écrase les distances, atténue les mouvements des personnages. Tout se confond et le temps semble se pétrifier comme bloqué par un espace sans aération. Il y a une fusion et une confusion des espaces qui confèrent au temps une dimension uniforme : le temps semble être gelé. Cellach lui-même est prisonnier du temps et de l'impérieuse nécessité de construire un mur. C'est le présent qui compte, non l'espoir et l'avenir liés au livre : temps pétrifié.

Idem pour les Vikings : Ils n'ont ni passé ni avenir. Leur quête de l'or est l'unique objet de leur action. Leur attaque de l'abbaye annihile toute temporalité seul le présent de l'action compte. L'utilisation du « Split Screen » lors de l'effondrement de la passerelle illustre ce présent omniprésent. Sont représentées dans la même image 3 actions dans le même espace et dans le même temps. L'absence de montage renforce le présent et la violence de la situation. (57' 41''+ 1h 03' 41'' : après le passage des vikings l'abbaye est montré en aplat,) il n'y a plus de vie ni d'avenir.

B. D'identifier le passé et l'avenir

1. Le passé et les « Flash-back »

Les histoires racontées autour de la genèse du livre par les moines sont identifiables par une mise en scène spécifique. La mise en image jouant sur des codes couleurs, des dessins plus naïfs symbolisent une autre temporalité. L'irréalité des séquences se distingue de la représentation du présent de l'Abbaye. Les ornements qui décorent le bord du cadre signalent et illustrent ses séquences comme appartenant au temps de la légende et du conte : « il était une fois... » Ces histoires sont narrées dans le scriptorium.

C'est un lieu à part dans la mise en scène. La profondeur de champ, les déplacements des personnages sont mis en valeur grâce au sur-cadrage de l'image. Deux bandes noires horizontales accentuent les déplacements et surlignent le temps qui passe par l'action en cours. Cette prégnance du temps est marquée également par les jeux de lumière à travers les fenêtres et le contraste des couleurs vives et chaudes qui irradiant le lieu. Cette profondeur ainsi créée donne corps au temps qui passe. Le scriptorium est le chaînon qui relie le présent unidimensionnel de l'abbaye, le passé du livre (cf. flash-back) et l'avenir avec la page blanche à remplir. Il est à la fois le lieu du souvenir et de l'espérance. **Extrait : 54' 45 à 55'15''** : le travail sur la lumière, un appel à l'ailleurs

2. Le futur et l'ailleurs :

La mise en scène de la forêt et du monde des arbres crée une temporalité particulière. Les mouvements optiques, lorsque Brendan entre dans la forêt, donnent corps au temps. Ils stigmatisent un futur proche, la découverte d'un autre monde à venir pour le héros. La superposition des ombres des échafaudages sur les arbres de la forêt met en perspective un passé / présent de l'abbaye (ce ne sont que des ombres) et le présent / futur de la quête de Brendan (couleurs et lumière) (Extrait : 17' 21" à 17' 31")

La profondeur de champ accentue la dimension « futuriste », le mouvement crée de la temporalité. Le débordement des limites du cadre par la dimension des arbres, des branches elle-même qui s'arrêtent dans le ciel bleu apportent une dynamique à l'espace. La luminosité à travers les branchages renvoie à un avenir (celui de l'ascension des arbres). La course des cerfs vitalise l'espace et crée la sensation d'un temps qui se déploie vers la vie.



Activité La représentation et le point de vue de Brendan

Associez les phrases suivantes aux modes de représentation

A. La réalité de Brendan : le monde médiéval comme on présente

B L'imagination de Brendan : cauchemar ou rêve

C. La nature vue par Brendan influencé par sa culture

1. Style « celtique » réalité stylisée	
2. Aplats de couleur sans relief ni perspective	
3. Pluie de motifs géométriques, spirales et triangles	

Réponse:

1. Style « celtique » réalité stylisée	C. La nature vue par Brendan influencé par sa culture
2. Aplats de couleur sans relief ni perspective	A. La réalité de Brendan : le monde médiéval comme on présente
3. Pluie de motifs géométriques, spirales et triangles	B L'imagination de Brendan : cauchemar ou rêve

C. D'identifier le fonctionnement du triptyque



La fuite d'Aidan et de Brendan est illustrée par l'usage du **triptyque**.

Il se produit une synthèse et un **équilibre dans l'espace et le temps**. Dans la même image et à travers 3 cadres distincts sont représentés les saisons, le temps qui passe (Aidan vieillissant), le parcours des héros à travers le temps et des lieux différents.

Le parcours de Brendan au fil du récit va trouver un équilibre entre les trois temps qui étaient divisés et séparés avant la fuite.

Ce triptyque pictural s'associe au split screen cinématographique :

sur un même plan des espaces différents sont représentés, racontant des actions parallèles ou permettant, en sautant d'une division d'écran à une autre, de franchir quelques saisons.

Ce procédé apparaît maintes fois dans le film: quand Brendan monte dans la tour pour porter les plans à son oncle (séq 6), quand les vikings attaquent (séq 26) avec Cellach au centre, quand Aidan et Brendan se concentrent sur l'acte créatif (séq 30) avec plume et encre

Plan sur les traces de pas dans le sable (1h 05' 04'') : il faut y déceler un nouvel équilibre entre les trois temps. Brendan, en revenant sur ses pas et en revenant vers son passé, relie les 3 temporalités. Mais c'est surtout **la force de l'art** (ici de l'enluminure qui est enseignée à Brendan) qui permet de réconcilier, le passé, le présent et le futur. Il est porteur d'espoir avec le livre de Kells (il redonne espoir à son

oncle), il revoit le passé de son enfance (rencontre avec Aisling) et assumera son nouveau statut de maître de l'Abbaye.

L'encre et les images ont un pouvoir comme le Livre et la forêt, la nature en général.

- Le triptyque apporte une symbiose entre le monde matériel et celui de la spiritualité comme l'illustre le triptyque lors de son apprentissage.



Activité écrite ou orale

Ce triptyque permet d'étudier les notions d'ellipse et de prolepse

- Raconter ce qui est montré
- Raconter ce qui n'est pas montré (ellipses)
- Par quels autres procédés peut-on suggérer le temps qui passe?

6) Matérialité et Spiritualité

Etre capable de comprendre les représentations du monde

A. Le monde Physique et matériel

- L'Abbaye et la pierre, le langage mathématique, l'or et les Vikings mais aussi l'échafaudage et les poulies se rattachent au monde physique.

- Les baies, la forêt et l'encre sont des éléments qui font le lien entre les deux univers : ils appartiennent à la matérialité du monde et ouvrent les portes de la spiritualité, de l'inspiration du héros. L'encre physique peut se transformer en fumée. C'est à la fois une expérience physique ou d'alchimie et une création visuelle et artistique. Elle permet l'évasion des héros et offre un moment sensible pour le spectateur.

B. Le monde spirituel et artistique

- **Le livre** est à la fois traversé par la dimension spirituelle (page blanche à remplir) et sa dimension matérielle avec la couverture en or qui sera arrachée par les Vikings.

- **Aisling et la forêt**, les dolmens, Crom : ils appartiennent au monde des légendes, offrant à la fois une source d'inspiration, le courage à Brendan et des objets physiques tels que le cristal et les baies.

- La page blanche du livre: **La page "Chi-Rô"**:

Dans la dernière scène du film, comme une apothéose, on nous propose de voyager à travers l'une des plus fameuses pages enluminées du Livre de Kells, dans laquelle

les trois lettres grecques constituant le monogramme du nom du **Christ, chi, rô et iota** deviennent elles-mêmes des motifs d'enluminure.



La page résume finalement le propos du film. Avec l'animation, elle donne à voir la coexistence entre les symboles païens, les figures animistes et les ornements chrétiens.

Les papillons virevoltant dans un des recoins de la page symbolisent la chrysalide métamorphosée en papillon, ou l'âme pieuse qui se transforme et s'élève.

Les chats et les souris ne sont pas non plus là par hasard : ils témoignent de L'art irlandais, « un décor païen déguisé en art ecclésiastique »

- **L'art irlandais** mélange toutes les influences artistiques: celte, chrétienne, germanique, voire byzantine et carolingienne

L'aspect fluide et insaisissable des formes, les motifs curvilignes abstraits le caractérisent. L'art celte exprime un monde parallèle et animiste, ouvert au monde des morts, des souvenirs et des rêves.

Le cercle, la spirale, la rondeur dominant (Abbaye, œil, cercle de craie...).

Le cercle, récurrent dans la représentation du monde chrétien, symbolise la perfection et la maîtrise du chaos : en dessinant avec sa craie un rond parfait, Brendan enferme le serpent aux formes angulaires. La rondeur que le réalisateur apparente au style roman (XIe siècle) sont des formes rassurantes, au contraire des pointes et des angles, découpés, menaçants (Grand Sombre et Vikings). Spirales (en référence aux lianes végétales), motifs de zigzags, cercles, arcs de cercles, ronds, ne sont pas de simples ornements, ils possèdent des vertus protectrices et sont encore, dans l'art celte, des symboles cachés.

- **Le nœud celtique, ou triskèle celte**, est une des figures récurrentes de l'art insulaire. Les théories sont nombreuses qui tentent d'en

expliquer l'origine. C'est le symbole de la trinité naturelle (eau, terre, feu) Mais on le rapproche aussi d'un vieux motif païen, un symbole protecteur, tellement enchevêtré que le démon perdait son pouvoir maléfique en tentant d'en remonter le cours.

- Une autre interprétation fait de cet entrelacs la métaphore de la connaissance, qui donne à celui qui la possède le pouvoir de démêler les nœuds.



Activités

- 1) Au CDI: recherches sur le symbolisme des animaux: serpent, chat...
- 2) Arts plastiques:
 - a) À l'aide d'un compas, imaginer des motifs à partir de la triskèle (on trouve aussi *le triskel*)
 - b) Relever les formes géométriques: cercles, ovales, spirales, carrés, angles aigus...

Étudier la relation entre ces formes et chaque personnage, par exemple entre l'abbé Cellach, la tour et les fenêtres en ogive... Ces formes aident-elles à saisir leur caractère ?

- c) Observer la forme des doigts de certains moines : la main est un quadrilatère découpé en quatre rectangles, donnant des doigts de longueur identique aux extrémités carrées.

7) Technique et enluminure

Etre capable de

- A. comprendre le travail que représente un dessin (source: dossier CNC)



Activité orale: Il sera intéressant de proposer aux élèves de commenter la planche des portraits successifs de Brendan: quelles caractéristiques étaient décidées au départ?

Quels détails ont évolué? Pourquoi?



Le projet de ce film a nécessité des années d'élaboration. Les expressions de chaque personnage sont travaillées indépendamment, en amont.



Activité sur les expressions successives d'Aidan: quelles paroles lui attribuer?

(on pourra créer des bulles)



B. comprendre le travail que représente une enluminure.

Le savoir-faire des moines enlumineurs était à la mesure de la tâche qu'ils devaient exécuter, proche par sa minutie d'un travail d'orfèvrerie.

Pour réaliser un manuscrit, il fallait d'abord préparer un parchemin. On partait le plus souvent d'une peau de mouton, de vache ou de chèvre que l'on tannait, que l'on nettoyait et que l'on ponçait longuement afin de la rendre extrêmement fine et blanche. Venaient ensuite l'assemblage des pages et le travail de reliure, c'est-à-dire de mise en forme de l'ouvrage et de décoration de sa couverture.

L'élaboration des couleurs, quant à elle, se faisait à partir de préparations végétales ou minérales. Le pigment rouge par exemple, était tiré du minium, minéral de plomb. Ces couleurs, avant de pouvoir être appliquées sur le parchemin devaient être associées à un liant, le plus souvent du blanc d'œuf ou de la colle de poisson

.source:Deveney et Secz pour ViviFilm

Origine du mot **enluminure**:

Le terme d'«enluminures» provient du mot *illuminare*, qui signifie éclairer en latin. mais peut-être aussi de *minium*, désignant un rouge vermillon. Apparu au XIVE le terme « enluminure » est souvent associé à celui de « miniature ».

On peut donc parler de « manuscrits enlumines », de « manuscrits à miniatures », et même de « manuscrits à peintures », comme le font certains spécialistes, puisque l'artiste chargé de cette part de l'œuvre était nommé *pictor* au Moyen Âge, pour le distinguer du **scriptor** (étymologiquement ce terme a donné scribe c'est-à-dire « celui qui écrit » mais copiste est plus adapté pour le Moyen Âge) chargé de la seule copie du texte.

- Dans le film on retrouve les cadrages, les diptyques et triptyques propres à l'art de l'enluminure.

La fabrication

Les moines s'en chargeaient méticuleusement dans le scriptorium.

Le livre devait être grand puisqu'exposé sur l'autel et richement illustré afin d'avoir des repères pour l'apprentissage des Saintes Ecritures.

Le vélin (peau de veau préparée, de vitulus, « veau » en latin) est le support utilisé dans le Livre de Kells, mais d'autres peaux d'animaux (chèvre, mouton, agneau) pouvaient servir (parchemin).

La plume était celle d'une oie ou celle d'un cygne, parfois un roseau taillé suffisait .

Les pages de texte du Livre de Kells furent rédigées avec de l'**encre** brun rouille (de la noix de galle écrasée avec du sulfate de fer, mélangés à un liant de gomme et d'eau) et de l'encre noir carbone (à base de noir de fumée ou de suie).

Dans le film, Brendan doit récupérer des **baies** provenant d'un chêne.

Cet arbre, qui produit des glands et non des baies, peut avoir des petites boules à la base des feuilles, la galle, un parasite. Et de cette galle, de cette noix de galle, est tirée une encre, utilisée dans l'enluminure entre les XIIe et XIXe siècles.

*Des **pinceaux** de tailles différentes permettent la précision graphique et les dessins sont construits avec des compas, des quarts de cercle, des équerres et des gabarits (ou courbes françaises) se fondant sur des formules mathématiques complexes*

***La galle du chêne**, qui se présente comme une petite boule, est une sorte de tumeur provoquée par un insecte qui pond ses œufs à la surface de la feuille. L'œuf se développe et devient une larve, à l'abri dans la galle, ou «noix de galle». Et quand l'insecte éclot, il laisse la galle avec un petit trou par lequel il est sorti. (Dans le film, on voit bien que les «noix de galle» que Brendan a récoltées ont un petit trou.) De ces noix de galle, on peut effectivement extraire un pigment, c'est-à-dire une matière colorée, qui peut servir de base pour fabriquer de l'encre. Cette «encre de noix de galle» a été très utilisée entre le 12e et le 19 e siècle.*

source: (B. Meehan). CNC



Activité: imaginer une recette pour produire une couleur.

Les couleurs

Adaptées aux situations, elles influencent les personnages.

Dès le générique, elles jouent un rôle et symbolisent souvent les trois mondes:

- le gris, le noir des temps obscurs
- le vert de la nature celtique: régénération,, harmonie, éternité
- l'or du divin qui propage la lumière et la connaissance

Les couleurs vives réfléchissent la lumière, exploitée tant matériellement que symboliquement.

C. Saisir le rapport entre l'enluminure et le film

Dans le film on retrouve les cadrages, les diptyques et triptyques propres à l'art de l'enluminure. Il restitue aussi tout un travail sur **la lumière**, elle aussi symbolique et esthétique («J'ai vu le livre qui a transformé les ténèbres en lumière» dit Aisling)

Pour cela, **Brendan et le secret de Kells** associe images de synthèse et animation traditionnelle exécutée à la main.

La délicatesse des décors s'oppose à l'aspect des silhouettes humaines. Les personnages sont réalisés en 2D pour rester au plus près du travail effectué dans le

Livre de Kells « Leur contour est en gras, pour imiter l'enluminure, cela fait partie du style distinctif du film. Les formes générales des personnages sont simples, mais avec des détails foisonnants à l'intérieur, fidèles à l'iconographie celte. Afin de les rendre plus expressifs, les personnages ont été croqués d'un trait plutôt brut et spontané. » (T. Moore) Ainsi les personnages sont plus efficaces visuellement.

La 2D permet de déployer un style mais la 3D est utile et permet de gagner du temps: effectivement, en 3D, une ou deux animations sont effectuées, puis dupliquées autant de fois que désiré.

Le réalisateur nous restitue le lien entre le travail des animateurs et celui des enlumineurs, à quelques siècles de distance : « Les vicissitudes que rencontrent les enlumineurs ne sont pas éloignées de ce que peut vivre aujourd'hui un animateur qui met toute son énergie à créer une œuvre originale dans un monde parfois indifférent, voire hostile. Mon ambition est de faire vibrer l'imagination du public en montrant toute la beauté d'un objet né d'une main créatrice, à la fois à travers l'histoire d'artisans qui comptent parmi les plus remarquables de tous les temps et grâce à l'objet qu'est le film achevé, projeté sur l'écran, fruit du travail d'une équipe d'artistes. » (T. Moore)

Synthèse:

Au travers du récit d'apprentissage le spectateur est lui-même initié, non seulement au monde celtique mais aussi au monde de l'animation cinématographique.

Ce glissement métaphorique concerne tous les publics et chacun y trouvera des échos et des prolongements. **Le secret de Kells** n'est autre que ce Livre qui, au-delà de l'identité celtique et irlandaise, préserve l'art et la culture, contre le temps et la barbarie auxquels le monde reste confronté.





Activités d'écriture



- Imaginer une autre aventure dans la forêt à partir des images ci-dessus.



- Description/ narration /explication: à partir des trois images ci-dessus
- Réflexion: Comment comprendre la mise en jeu de vies humaines pour sauver le Livre (sacré et artistique)?
- Réflexion: Pourquoi sauver, restaurer une œuvre d'art?

❖ Autour du FILM

1. critiques et articles

- **LA CRITIQUE LORS DE LA SORTIE EN SALLE DU 11/02/2009**

Tomm Moore joue sur toutes les possibilités visuelles offertes par les motifs celtiques, osant même des séquences quasi abstraites, comme lorsque le jeune Brendan affronte un mythique monstre serpentin. On est bien loin de l'imagerie celto-moyennâgeuse habituelle dérivée du Seigneur des anneaux. Pas de héros surarmés, mais un petit moinillon rouquin, qui apprend le dessin. Pas d'enchanteurs barbus ou de dragons furieux, mais la magie des entrelacs et des couleurs, verts vifs et bruns profonds, dorures diaphanes, enchâssés comme des bijoux dans la géométrie des traits.

Etonnant outsider, ce dessin animé ne ressemble à aucun autre. Nourri de nombreuses légendes, ancré dans l'histoire d'une époque charnière, entre la fin des cultes païens et l'avènement du christianisme, le récit alerte, tour à tour cocasse et émouvant, ne cesse de surprendre, d'éblouir. Une vraie révélation.

Cécile Mury

- (...) Personnages, décors et lettrines virevoltent en permanence, occasionnant un exquis tournis chez le spectateur, grand ou petit. (...)

Positif - Eithne O'Neill

- (...) **Brendan et le secret de Kells** transmet la même plasticité jouissive.

Première - Didier Roth-Bettoni

- (...) Ce conte recèle des richesses visuelles - les dessins, d'inspiration celte, sont splendides - et thématiques (...) Merveilleux!

20 Minutes - Caroline Vié

- (...) Tomm Moore est parvenu à innover en signant une œuvre visuellement superbe, aussi divertissante qu'instructive.

Le Monde - Isabelle Regnier

- Cette iconographie luxuriante transforme un récit d'apprentissage des plus classiques en une épopée fabuleuse (...) On regrettera que le scénario ne trouve pas toujours son rythme, mais qu'importe : l'univers visuel est d'une telle splendeur qu'il maintient son spectateur dans un état de rêve éveillé, du début à la fin.

Libération - La rédaction

- (...) Le graphisme, artiste et contemporain, soulage de l'orthodoxie du tout rond tout lisse assisté par ordi (...).

Ouest France - la rédaction



Activité

Selon le niveau des élèves on pourra varier les activités orales et écrites autour de **l'argumentation et de la modalisation**, en exploitant tout ou partie de ces extraits.

2. Influences et références

➤ Cinéma et jeu vidéo



Activité

Après la projection les élèves pourront citer d'autres films ou jeux vidéo qui leur semblent dignes d'un rapprochement avec *Brendan et le Secret de Kells*

À titre indicatif on pourra évoquer les titres suivants:

- Le jeu vidéo *Mario* : la première séquence, les déplacements, le jeu de "l'oie"
- *Les Vikings* de Richard Fleisher (1958)
- *Excalibur* de John Boorman (1981) :
- *Le nom de la Rose* de Jean-Jacques Annaud (1986) : la vie au monastère
- *La Belle au bois dormant* de Disney (1959): la forêt
- *Merlin l'enchanteur* de Disney : la révélation d'un jeune homme au Monde par un sage
- *Princesse Mononoké* de Miyazaki Hayao : l'enfant louve

Histoire des arts:

On trouvera une inspiration de

- l'École du Nord (XXVe-XVIe siècle) avec les forêts paradisiaques de Bruegel
- mais aussi de l'Art Nouveau (1890-1905), en observant les œuvres de Mucha et de Gustav Klimt. Cette esthétique des lignes courbes, en décorations inventives et florales, rendent à la forêt une dimension esthétique et poétique.

La musique (source: document CNC)

La musique, composée par Bruno Coulais, s'attache davantage à l'ambiance du film qu'à la narration proprement dite. Dans *Brendan* elle accompagne souvent la montée dramatique : ainsi, par exemple, lorsque les frères racontent la légende de saint Colomba, quelques notes précèdent l'arrivée d'autres instruments, et la rêverie de Brendan est amplifiée par ces jeux sonores.

Cependant, des effets musicaux sont reconnaissables et ponctuent le film : la même ambiance (ostinato de trois notes) est reprise lorsque Brendan entre dans la forêt pour la première fois.

Des dissonances renforcent le malaise et le côté surnaturel.

Le film d'animation demande une attention particulière quant aux atmosphères : il faut créer un monde de sons inédits, un « *paysage sonore* » (René Laloux) qui assure qu'une enfant louve se déplaçant dans une forêt magique provoque tel ou tel son, qu'une plume sur le papier a également un timbre, et ainsi tous les bruits (recréés, voire fabriqués) doivent spécifier cet univers-là.

Bruno Coulais apprécie également la voix, notamment enfantine (voir la chanson du générique), et le mélange de sonorités inédites et venant d'horizons divers.

Pour rendre à la lumière de ***Brendan et le secret de Kells*** toute sa spécificité, Bruno Coulais s'est associé à un groupe irlandais populaire, Kila.

3. Informations diverses et action culturelle

➤ Formation:

L'Institut Supérieur Européen de l'Enluminure et du Manuscrit d'Angers est un des rares établissements à délivrer un diplôme d'État pour le métier d'enlumineur (apprentissage de la calligraphie, du dessin médiéval et académique, de l'enluminure sur bois, parchemin, papier, histoire et symboles, etc.).

➤ Les enluminures

Sites à consulter :

http://www.cnrs.fr/cw/dossiers/doschim/decouv/couleurs/loupe_pigments_manu_ma.html

<http://www.bnf.fr/fr/acc/x.accueil.html> et <http://www.manuscritsenlumines.fr/les-manuscrits>

➤ Le gothique en Normandie

La Normandie se convertit à l'art gothique à la fin du XII^e s., à Fécamp, à Lisieux, et, à partir du chevet de Saint-Etienne de Caen, crée un art original, aux arcs très aigus et très moulurés, aux murs percés de nombreux passages. Cette architecture s'épanouit avec les cathédrales de Rouen, de Coutances, de Bayeux et, plus tard, de Sées. Il faut y rattacher la Merveille du Mont-Saint-Michel, bâtie de 1203 à 1228, et aussi le chevet de la cathédrale du Mans.

<http://www.larousse.fr>

<http://www.patrimoine-histoire.fr/Patrimoine/Caen/Caen-Saint-Pierre.htm>

➤ Le Scriptorial d'Avranches: <http://www.scriptorial.fr/>

➤ Le FILM

Sites internet:

Le blog – en anglais – qui retrace la genèse du film

<http://theblogofkells.blogspot.com/>

Le site officiel

<http://thesecretofkells.com/>

Interview de T. Moore, très documentée sur la technique (Propos recueillis par Paul Schmitt, février 2009)

<http://www.pixelcreation.fr/3d-video/animation-3d-vfx/brendan-et-le-secret-de-kells/>

Site de la coréalisatrice <http://nora-twomey.com/>

➤ Livres:

- *Brendan*, de Tomm Moore, Éditions Glénat, 2009, 2 tomes.
- *Le Livre de Kells* (une introduction illustrée au manuscrit du Trinity College, Dublin, 109 illustrations couleurs), de Bernard Meehan, Éditions Thames et Hudson, 1995.
- *Motifs celtiques*, de David Balade, Éditions Ouest France, 2003.
- *Symboles bretons et celtiques : méthode de construction*, de Michel Le Gallo, Éditions Coop Breizh, 2001.
- *L'art de l'enluminure*, revue, aux Éditions Faton, Dijon.

Générique

Titre original: *Brendan et le secret de Kells*

Production Les Armateurs, Vivi FilmCartoon Saloon, France 2 Cinéma

Producteurs Didier Brunner, Viviane Vanfleteren

Producteur exécutif Ivan Rouveure

Réalisation Tomm Moore

Assistant réalisateur Rémi Chayé

Coréalisation Nora Twomey

Scénario Fabrice Ziolkowski, d'après une histoire originale et des dessins de Tomm Moore

Création graphique des personnages Tomm Moore, Barry Reynolds, et Jean-Baptiste Vendamme (Vikings)

Storyboard Rémi Chayé

Layout Rémi Chayé,
Telman Morida

Musique Bruno Coulais

Montage Fabienne Alvarez-Giro

Direction artistique Ross Stewart

Création des décors Aurélie Bernard, Adrien Mériegeau

