

TOMM MOORE - NORA TWOMEY

Brendan et le secret de Kells



L'AVANT FILM

L'affiche	1
De la préciosité du trait à l'éclat coloré : Brendan vient à nous	
Réalisateurs & Genèse	2
De l'enluminure à l'animation	
Acteurs	4

LE FILM

Analyse du scénario	5
De l'imaginaire aux portes du réel	
Découpage séquentiel	7
Personnages	8
Des archétypes de légende	
Mise en scène & Signification	10
Entre visions extérieures et élans intérieurs	
Analyse d'une séquence	14
Où Brendan bascule vers le Livre	
Bande-son	16
Une atmosphère celtique	

AUTOUR DU FILM

L'Irlande, « l'Île des Saints et des Savants »	17
L'art de l'enluminure	18
Le culte de la forêt au cœur des arts occidentaux	19
Bibliographie & Petites infos	20

Les dossiers ainsi que des rubriques audiovisuelles sont disponibles sur le site internet : www.lux-valence.com/image

Base de données et lieu interactif, ce site, conçu avec le soutien du CNC, est un outil au service des actions pédagogiques, et de la diffusion d'une culture cinématographique destinée à un large public.

Édité par le : Centre National du Cinéma et de l'Image Animée.

Remerciements : Un grand merci à Tomm Moore et ses prompts réponses, aux Armateurs et notamment à Mathieu Bardou et Delphine Nicolini, enfin à Jill Poullin pour les aspects techniques et à Vincent Jourde pour les traductions. Remerciements également au Centre Culturel Les Grignoux, Liège, Belgique.

Photos de Brendan et le secret de Kells : Gébeka Film, Les Armateurs.

Conception graphique : Thierry Célestine – Tél. 01 46 82 96 29

Impression : I.M.E.

3 rue de l'Industrie – B.P. 1725112 – Baume-les-Dames cedex

Direction de la publication : Idoine production,
8 rue du faubourg Poissonnière – 75010 Paris
idoineproduction@gmail.com

Achevé d'imprimer : décembre 2010

SYNOPSIS

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.

Irlande, IX^e siècle. Dans l'abbaye de Kells, un jeune moine, Brendan, attrape une oie sous l'œil 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 Christ. 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.

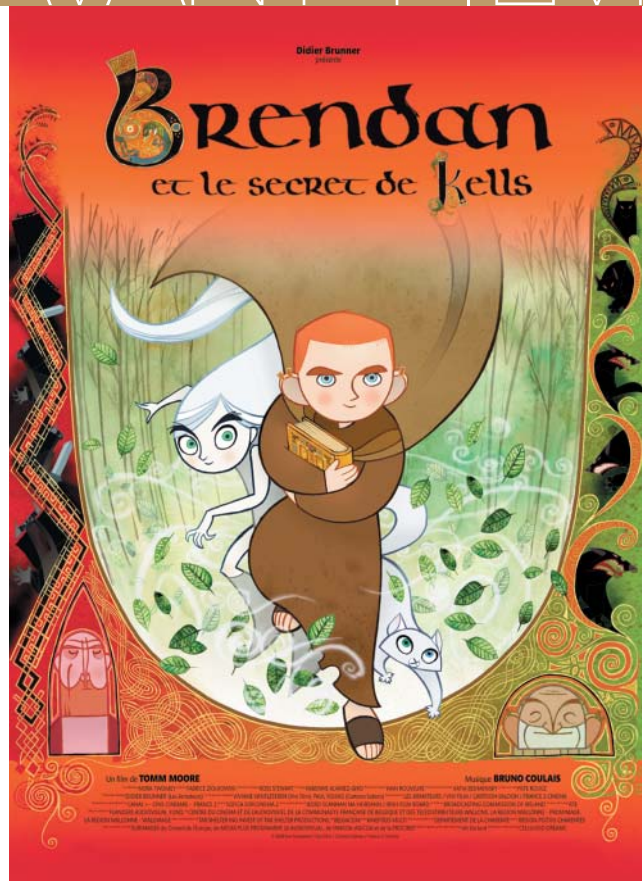
Brendan grandit et grandit avec lui le Livre. Lorsque Aidan meurt, il revient à Kells remettre le précieux ouvrage à son oncle.

L'AFFICHE

De la préciosité du trait à l'éclat coloré : Brendan vient à nous

Brendan est au centre, juste au-dessous de son prénom qui donne son titre au film. Le moine a le regard tourné vers le haut droit, tient serré un livre entre ses bras, et d'un pas se dirige 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 jouant de concert avec la cape marron qui s'envole. Les yeux bleus et verts du couple, couple qui regarde vers le même ailleurs à affronter, se retrouvent dans les yeux du chat qui, lui, est attentif au mouvement des humains. Ces trois-là, ainsi reliés, assurent s'avancer vers nous et leur détermination est sans faille (pour le temps en tout cas qu'ils font cause commune, car 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 accusent le graphisme et les choix artistiques : l'esthétique celte et le travail de l'enluminure.

Deux lignes verticales aux couleurs jaune orangé surenchérisent 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 se jouent d'ornements plus lâches, évocation du feuillage forestier. Les verticales ont pour sommet des serpents-dragons au style caractéristique, prêts à attaquer Brendan, le titre. À leur base se devinent deux têtes chauves, aux yeux fermés, attitude figée. Ces visages, manifestement pensifs, prennent place dans des ogives qui soulignent leur physionomie : fine pour l'abbé, ronde pour Aidan.



Ces têtes mettent en évidence l'intrépidité du garçon et son regard, droit devant. 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. Ce pied et cette patte qui franchissent la ligne de l'ovale montrent que 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 dessins qui se lovent dans ces lettres, loutre, feuilles, cercles, annoncent patience et observation. Puisqu'il s'agit du film d'un auteur inconnu du grand public, le distributeur a fait le choix de laisser au bord bas les noms des participants sans réelle mise en avant, pour se concentrer sur l'impact graphique (couleur orange dominante, tracé précieux, références médiévales), et le mystère qui entoure le mouvement de Brendan, cadré en plongée.

PISTES DE TRAVAIL

- La scène représentée sur cette affiche reprend-elle une séquence précise du film ? À quelles scènes fait-elle penser ?
- Faire rechercher les grands traits de composition : scène centrale, enluminures gauche, droite, bas, lignes courbes qui s'enchevêtrent au centre, lignes droites et angles aigus à gauche, dessins curvilignes à droite.
- En tentant d'oublier le film, imaginez une autre histoire à partir de cette affiche.

RÉALISATEURS GENÈSE

De l'enluminure à l'animation

Filmographie Tomm Moore

Réalisation

2003 : *Couch Potato*, court métrage d'animation

2001 : *Dress Rehearsal*, court métrage d'animation, Prix UIP du Meilleur Réalisateur

Direction artistique

2004 : *Cúilín Dualach* (réalisateur Nora Twomey), court métrage d'animation

Illustration

2002 : *An Sclabhai de Clo Mhaigh Eo*, Prix Bisto Children's book of the year

Liste des principaux prix pour *Brendan et le secret de Kells*

2010 : Nomination aux Oscars (meilleur film d'animation)

2010 : Meilleur film d'animation (BIFF Award)

2010 : Meilleure animation (Irish Film and Television Awards)

2009 : Prix du public (Festival International du Film d'Animation d'Annecy)

2009 : Meilleur film (Dublin International Film Festival)

2009 : Prix du public (Edinburgh International Film Festival)

Filmographie Nora Twomey

Réalisation

2004 : *Cúilín Dualach*, court métrage d'animation, Meilleur court métrage Pulcinella Awards 2005, Meilleur court métrage Cartoon on the Bay 2005

2002 : *From Darkness*, court métrage d'animation



Tomm Moore

Tomm and Nora

Né en 1977 en Irlande, Tomm Moore étudie l'animation au Ballyfermot College (Dublin) et en sort avec un diplôme d'animateur graphique. En 1998, il fonde, avec Paul Young, Ross Murray et Nora Twomey (cette dernière coréalisatrice de *Brendan et le secret de Kells*) son propre studio d'animation, Cartoon Saloon. Très rapidement, il s'illustre en réalisant plusieurs courts métrages, dont *Dress Rehearsal* (2001), une comédie de trois minutes relatant l'histoire d'une baguette magique qui devient réelle. Il travaille également sur des séries d'animation, des publicités et exécute des illustrations de livres pour enfants. Sa future collaboratrice, Nora Twomey, née en 1971, poursuit pareillement ses études au Ballyfermot College où elle le rencontre. À son tour, elle met en images animées des courts métrages, ainsi *Cúilín Dualach* (2004), primé dans plusieurs festivals et qui raconte les mésaventures d'un garçon né avec la tête à l'envers. Mais très rapidement, elle se plonge dans l'univers foisonnant de *Brendan*, s'occupant du story-board, secondant Tomm Moore dans ses déplacements à travers l'Europe pour gérer les équipes, et devenant directrice de l'animation.

Le IX^e siècle irlandais, l'art celte et un petit moine

En 2001, Tomm Moore décide de réunir des fonds pour mettre en place un film d'animation de long métrage qui aurait pour cadre l'Irlande et la culture celte, un sujet inédit. « *Ce qui nous a plu dans cette période de l'histoire, c'est que l'Irlande était alors un melting-pot international. Le Livre de Kells a été influencé par différentes cultures : certaines encres viennent d'Afghanistan, certains dessins sont d'inspiration marocaine... Notre petit moine évolue donc à Kells au croisement des influences venant du monde entier. (...) Le Livre de Kells a donc été influencé par l'art celtique, l'art antique irlandais et le christianisme qui voyait le jour à l'époque.* » (T. Moore)

Le projet originel mettait en scène des adultes et le souhait d'éditer une bande dessinée était clairement défini au départ, Tomm Moore ayant lui-même créé et dessiné les personnages (graphisme, style visuel), ce qu'on nomme en animation, le design. Finalement, si le long a précédé la publication, il existe aujourd'hui deux albums qui retracent les aventures de Brendan, écrits par Tomm Moore aux éditions Glénat (2009). « *Notre film traite du thème universel du passage de l'enfance à l'âge adulte. Comment trouver sa place et son rôle dans le monde ? Comment réagir aux attentes de ses parents ? Il aborde également des thèmes plus larges : l'art, l'importance de la spiritualité,*

la symbolique des rêves et le rôle qu'ils jouent dans notre vie. (...) Notre intention est véritablement de plonger le spectateur dans la culture irlandaise. » (T. Moore)

Six années seront nécessaires au réalisateur pour convaincre des partenaires financiers, partenaires qu'il va chercher sur le continent européen, en France (les Armateurs¹, France 2 Cinéma) et en Belgique (Vivi Films), notamment. Entre temps, le scénariste Fabrice Ziolkowski, auteur de la série télévisée *Highlander* (1992-1997), se joint à l'équipe du film en 2003 pour recentrer l'histoire sur un jeune personnage, le petit moine Brendan.



Nora Twomey

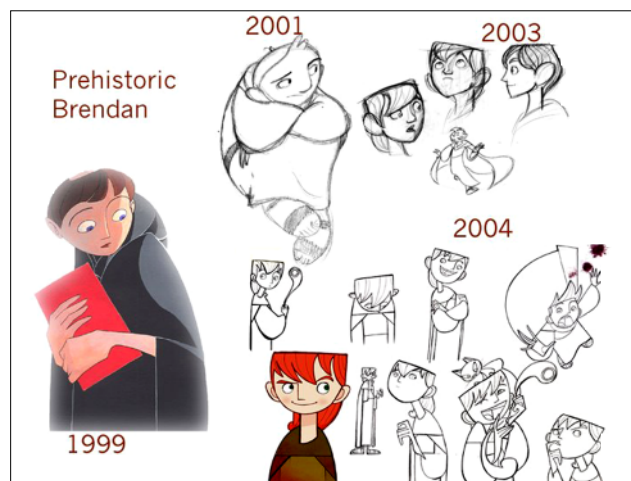
« Mon fils porte le même nom que le personnage principal Brendan. Et le design de Brendan est inspiré d'un stagiaire du studio au début des années 2000, O'Riley, qui est devenu depuis directeur d'animation reconnu ! En décembre 2004, Brendan était déjà proche de son design final, mais avec des cheveux roux plus longs. Nous avons décidé de lui raser la tête pour en faire vraiment un petit moine. Et regardez bien sa frange, il y est écrit 'Ben' en écriture gaélique traditionnelle bâton. Le personnage magique d'Aisling a été calqué sur ma sœur Cathy. » (T. Moore)

Pour renforcer le travail scénaristique et accuser le graphisme, un story-board a dû être élaboré : « Le story-board final est un multicouche de dessins qui a été scanné, passé en Flash et colorisé ensuite pour servir de modèle aux animateurs. Nous avons aussi fait 200 illustrations de scènes pour fixer les idées en production. » (T. Moore). Enfin, la phase de production s'est déroulée sur trois années dans différents pays, France, Belgique, Irlande, mais aussi Hongrie et Brésil. Le réalisateur a dû être très attentif aux rendus des animateurs disséminés à travers le monde et bien faire comprendre le type d'animation souhaitée. Pour gérer ces individus aux langues et aux modes de travail quelque peu différents, et aboutir ainsi à une harmonie artistique entre les équipes belge, française, hongroise, etc., Tom Moore a eu recours au logiciel Upsoft qui lui permettait d'avoir chaque jour les dernières animations des studios et ainsi vérifier plans et scènes. Le budget initial a cependant été légèrement dépassé : 5,8 millions d'euros au lieu des 5,3 prévus. Dès le mois de mai 2006, les voix anglaises ont été enregistrées permettant de mieux travailler visages, expressions et bouches des personnages. Les voix françaises seront, elles, enregistrées en 2008.

Les animations²

Ce premier long métrage se distingue par le partage très ciblé des fonctions : les dessins sont animés à Budapest, la colorisation des personnages et la création des effets spéciaux dits

atmosphériques (comme la fumée ou la poussière) sont assurées à Bruxelles, et le compositing est réalisé à Paris. Le compositing, étape finale de fabrication, permet d'utiliser des images de sources différentes (personnages 2D, décor 3D,...) pour en faire un plan unique qui est intégré au montage. Le compositing peut être utilisé dans le cinéma à prises de vue réelles, pour intégrer dans un paysage filmé, une voiture en 3D. Dans *Qui veut la peau de Roger Rabbit ?* (R. Zemeckis, 1988), par exemple, acteurs filmés et dessins animés sont ainsi mélangés.



Dessins préparatoires sur le personnage de Brendan

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

Les personnages sont de fait 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) Cette façon de voir les personnages, très réaliste, permet de garder bien évidemment l'épure des lignes, la simplicité du trait, rendant Brendan, Aidan, Cellach et les autres, efficaces visuellement. Ce procédé n'est pas sans rappeler le travail épuré et en même temps flamboyant d'un Michel Ocelot, notamment sur *Kirikou* (1998) ou *Azur et Asmar* (2006). Cette façon de traiter les personnages se retrouve dans leurs mains dessinées qui sont toutes très géométriques pour mettre en évidence leur talent caché : celui d'enluminer des évangéliques.

La création graphique des Vikings, elle, a été assurée par un ancien étudiant de l'école française des Gobelins (Paris), Jean-Baptiste Vandamme, création ne jouant que mieux sur des blocs qui sont corps et des têtes qui se finissent par des cornes. À l'aspect peut-être brut des silhouettes humaines s'oppose la délicatesse des décors et celle de leur travail.

Si l'animation 2D est celle qui permet d'affirmer le style, la 3D a assuré tous les éléments qui demanderaient trop de temps : les petites particules (les abeilles lors de la cueillette des baies pour faire de l'encre), les motifs blancs évanescents vus dès le premier plan, les pages du Livre que le Viking arrache à la fin, les papillons, la pluie et la neige, l'eau également (ainsi à l'arrivée des Vikings, séq. 15). Idem, lors de l'invasion de Kells par les barbares, les portes ont été réalisées en 3D, ainsi que les humains qui courent et que nous apercevons en silhouettes à l'arrière-plan, de même l'échafaudage qui s'effondre ou les corbeaux.



Travail sur les expressions d'Aidan

L'outil est utile dans cette séquence, notamment pour les personnages en fond qui fuient : effectivement, en 3D, une ou deux animations sont effectuées, puis dupliquées autant de fois que désiré.

Pour toutes ces tâches pointilleuses et délicates, le réalisateur s'est amusé du 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)



Projet

Tomm Moore a commencé un nouveau long métrage, *The Song of the Sea* et Nora Twomey développe un film mêlant images live et animation, une adaptation de *Barbe-Bleue*

NB. Sauf autre précision, les propos de Tomm Moore sont inédits et ont été recueillis par Carole Wrona par mail daté du 13 mai 2010, spécialement pour ce dossier.

1) Production française, les Armateurs, a produit les deux *Kirikou* (1998 et 2005), *Princes et Princesses* (2000) de M. Ocelot, *La Vieille dame et les pigeons* (1996) ou *Les Triplettes de Belleville* (2003) de S. Chomet.

2) Pour les aspects techniques et la mise en place de la production, voir l'interview réalisée par Paul Schmitt sur le site :

<http://www.pixelcreation.fr/3d-video/animation-3d-vfx/brendan-et-le-secret-de-kells/> – Et le blog de T. Moore – en anglais – qui retrace la genèse du film, avec dessins préparatoires et évolution du projet :

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

Acteurs

Robin Trouffier (Brendan)

Né en 1998, Robin Trouffier a participé à *Ponyo sur la falaise* (H. Miyazaki), *Igor* (T. Leondis, 2008), les séries *Le Petit Nicolas* (M6), *Willi* (TF1) et *Les Minijusticiers* (TF1).

Dominique Collignon-Maurin (Aidan)

Né en 1949, fils de la comédienne Mado Maurin, il se fait remarquer dans la troupe des « Petits Maurins » aux côtés de ses frères, dont le futur Patrick Dewaere. Il se spécialise dans le doublage après avoir travaillé avec Jules Dassin (*Du rififi chez les hommes*, 1955) ou Maurice Pialat (*La Maison des bois*, 1970). Il est la voix de Nicolas Cage, de Mark Hamill (Luke Skywalker) ou de Dustin Hoffman. Il prête également ses intonations pour des personnages animés : en 1963, il double Moustique dans *Merlin l'enchanteur* (W. Disney). Plus récemment, il a été Gill dans *Le Monde de Nemo* (2003), Léon le caméléon dans *Monstres et cie* (2001), le borgne dans *1001 Pattes* (1998) et Hadès dans *Hercule* (1997).

Clara Poincaré (Aisling)

Née en 1997, Clara Poincaré fait ici sa première voix cinématographique.

Féodor Atkine (Abbé Cellach)

Né en 1948, Féodor Atkine débute au cinéma en 1972, suite à une formation de danseur, mime et comédien. Il tourne avec Michel Audiard (*Comment réussir...* 1973), Woody Allen (*Guerre et amour*, 1975), Sydney Pollack (*Bobby Deerfield*, 1977) ou encore Claude Zidi, Éric Rohmer, Bigas Luna, Raoul Ruiz, Robert Altman. Cependant, c'est dans le doublage qu'il acquiert une vraie popularité : il est la voix du *Dr House*.

Jim Adhi Limas (Frère Tang)

Né en 1937, en Indonésie, mais habitant depuis quarante ans en France, cet acteur au parcours très riche a œuvré autant sur la scène du théâtre (dans son propre pays et en France) qu'au cinéma et à la télévision : *Diva* de J.-J. Beinex, *Sac de nœuds* de J. Balasko, *La Fée Carabine* d'Y. Boisset, *Anna Oz* d'Éric Rochant ou *La Femme de chambre du Titanic* de B. Luna.

Marc Perez (Frère Leonardo)

Comédien spécialisé dans le doublage, il a prêté sa voix à certaines séries télévisées américaines : *24 heures chrono* ou *Urgences*.

Lucien Jean-Baptiste (Frère Assoua)

Né en 1964 à la Martinique, Lucien Jean-Baptiste, voix de Will Smith entre autres, est devenu en 2009 un acteur-réalisateur bienheureux avec son premier film et premier succès : *La Première étoile*. Il s'était auparavant illustré chez Josiane Balasko (*L'Ex-femme de ma vie*, 2003) ou chez Barthélemy Grossman (*13m²*, 2006).

Emmanuel Garijo (Brendan adulte)

La voix adulte de Brendan est une des voix françaises les plus actives : films (voix de Leonardo DiCaprio dans *Blessures secrètes*), séries télévisées (*Urgences*, *Prison Break*, ou *Desperate Housewives*), jeux vidéos, radio (c'est la voix off de Skyrock) et films d'animation (*Chicken little*, *Les Rois de la glisse*, *Madagascar*), rien n'échappe aux intonations d'Emmanuel Garijo.



ANALYSE DU SCÉNARIO

De l'imaginaire aux portes du réel

Époque médiévale et monastères ont été source de délices scénaristiques pour nombre de réalisateurs de films d'animation : ainsi Walt Disney (*Merlin l'enchanteur*, 1963), Michaël Dudock de Witt (*Le Moine et le poisson*, 1994), Michel Ocelot (*Azur et Asmar*, 2006) ou Pierre-Luc Granjon (*L'Hiver de Léon*, 2007 et *Le Printemps de Méli*, 2009). Cependant, l'Irlande du IX^e siècle n'avait jamais été traitée, et le réalisateur a opté pour un récit mélangeant faits historiques et fantaisie onirique. L'invasion des Vikings et la rédaction du Livre sont des événements qui se sont déroulés à ce moment-là de l'histoire irlandaise, et les décors, l'abbaye de Kells ou la caverne du Grand Sombre¹, ont été créés à partir de lieux existants. Certains personnages, Aidan² et Cellach³, ont vécu mais pas exclusivement à Kells en ce IX^e siècle. Le reste est imagination pour renforcer la puissance du récit initial. Le scénario oppose alors deux mondes, celui du quotidien (le monastère, les drakkars) à celui de la magie (la forêt), autant que deux espaces, le tangible et le fabuleux. Brendan est le lien qui unit toutes ces dimensions : personnage inventé, il est l'élément qui va faire fusionner réel et fiction pour parfaire son initiation et s'ouvrir à la création.



Un récit initiatique

La découverte de soi fait partie intégrante du récit initiatique. L'abbé Cellach ne cesse d'affirmer qu'il est dangereux d'aller dehors, de quitter l'espace sécurisé. Brendan va devoir traverser des épreuves et surmonter ses peurs. Son chemin n'est pas linéaire, il est escarpé, en hauteur, en fissure, en couleurs, en obscur. Cet aspect conte de fées se joue aussi dans la trame de l'histoire : l'enfant doit se détacher de la figure paternelle, incarnée par Cellach, et oser son destin. Aidan est avenir (la page future) et conservation du passé (garder le Livre), l'oncle, lui, incarne le présent, celui de la présence des Vikings et du mur. Dans cette appréhension du temps, Brendan apprend la patience et le risque (aller de l'avant pour trouver ce qui lui manque). Notons que le cycle caractérise ce film : autant sur le fond (partir pour revenir, s'échapper pour repartir) que dans la forme (cercle, rond, spirale), jusqu'au cycle des saisons qui suit l'avancée des Vikings, c'est en hiver, saison morte, qu'ils attaquent. Cependant, le récit initiatique a un point de départ fort, montrant que cette histoire a été : la préfiguration (le générique) racontée par Aisling. Dans cette anticipation, il y a deux attentes : le Livre de Kells (obsession de Brendan) et l'attaque des Vikings (obsession de l'oncle). L'arrivée du Livre coïncide avec l'arrivée des barbares, offrant deux visions de l'humanité : la conquête par l'esprit (culture, christianisme, art, écriture, immortalité) et la conquête par la force (cruauté, animalité, guerre, aveuglement, mortalité). Brendan doit sauver sa vie s'il veut sauver l'évangélaire.



Ce dernier lui permet de grandir : le Livre d'Iona devient le Livre de Kells (cf. « Infos », p. 20). Ce déplacement est le cœur du film : Aidan d'Iona laisse sa place à Brendan de Kells, et le Livre prend le nom du dernier lieu.

Comme la trame scénaristique opposant le tangible au fictif, le Livre porte en lui deux virtualités : il est d'abord imaginé (la légende de saint Colomba) avant de s'imposer dans la réalité. L'ouvrage provoque deux rencontres : une réelle et une imaginaire, Aidan et Aisling. Brendan va ainsi découvrir deux modes de vie et façons de voir : l'enlumineur est lié aux espaces fermés et à l'ouvrage entrouvert, l'enfant louve, elle, représente l'animisme et la magie, la forêt. Si le frère donne des moyens matériels à Brendan pour apprendre l'enluminure (comment est-ce fait), Aisling lui propose son univers pour s'en inspirer (comment Brendan va faire). C'est en courant de l'un à l'autre, de l'intérieur à l'extérieur¹, nouant alors des fils imaginaires, que le moine va créer, c'est-à-dire proposer à son tour sa vision du monde. Le verbe initier, au-delà des synonymes qui le définissent mot de l'apprentissage (instruire, guider), prend son ampleur au fur et à mesure de l'histoire. *Initiare* signifie « s'initier aux mystères, admettre quelqu'un à la pratique d'une religion », ainsi Brendan auprès du Livre et de la nature. Ce film est donc bien le récit de l'univers intérieur de Brendan que ce dernier va extérioriser.

Du rêve et des rêveries

Le rêve construit le scénario : entre vision (deux rêves prémonitoires) et cauchemar (lorsque Brendan voit le Livre bien plus grand que lui et l'encre se mélanger aux fissures de la caverne du Grand Sombre) mais également rêverie (illustration des histoires contées). La rêverie aboutit à l'acte de création, ainsi la scène où Brendan saute à pieds joints dans le Livre, se laisse glisser le long d'une tige, comme Jacques avec son haricot magique, pour aboutir dans un arbre avec Aisling, opérant des allers et retours réel-fiction et effaçant la frontière entre les deux univers. D'ailleurs, l'échafaudage et le no man's land autour de l'abbaye, donnant du temps aux différentes échappées de

Brendan, n'apparaissent plus à partir du moment où le moine sait faire le lien entre le Livre et ce qu'il observe.

Ainsi, entre cocasserie et sérieux, merveilleux et drame, **Brendan et le secret de Kells** propose un jeu sur le réel et le fabuleux. Il n'est donc pas étonnant, image alors de la construction scénaristique, qu'autour de l'ancre de Crom Cruach, des idoles de pierre, des têtes de Janus, se dressent. En effet, le dieu à deux figures veille sur les ouvertures, ouvertures ici pratiquées sur deux univers comme le souligne Tomm Moore : l'une des têtes se tourne vers le réel, le monastère, l'autre vers le merveilleux, la forêt.

1) Il s'agit du tumulus de Newgrange, site archéologique au nord de Dublin. Quant au monastère de Kells, architecture et configuration vont influencer le réalisateur, et notamment cette grande croix sculptée plantée près de la tour.

2) Saint Aidan a fondé en 635 l'abbaye Lindisfarne en Irlande.

3) Cellach ou Cellanus fut un successeur des premiers abbés Irlandais à Péronne au VIII^e siècle.

4) Notons que l'appréhension de l'espace se déploie dans un jeu intérieur-extérieur : de l'abbaye, un intérieur-extérieur, à la forêt, où des intérieurs sont enfouis dans ce dehors (ainsi les vestiges du temple) jusqu'à la mer et le no man's land qui sépare mondes civilisé et sauvage.

PISTES DE TRAVAIL

- Faire résumer et chercher la ligne-force du scénario : le récit d'initiation dans lequel Brendan doit sortir du monastère pour surmonter ses peurs, découvrir le monde extérieur, avec la transgression de l'interdit (Cellach), le passage par Aidan...
- Rechercher les scènes de rêve (séq. 5, 10, 17, 33...) et leur rôle dans les actes de Brendan et son évolution.
- Chercher à quelles époques de l'année se passent les différents épisodes ? (Cycle des saisons).

Découpage séquentiel

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 œuvre 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'emmena et apprend qu'il veut récupérer l'œil 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'œil. 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 œuvre 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 deux 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

PERSONNAGES

Des archétypes de légende



Brendan

Orphelin, élevé par son oncle et par la communauté, ce moine de douze ans, roux aux yeux bleus, est curieux, débrouillard, obéissant, enthousiaste et courageux. La première image du film le montre d'ailleurs en pleine action. Intrépide, il va toujours jusqu'au bout du geste commencé, cette qualité le caractérise durant le récit (séq. 4, 11, 12, 21, 22). Aucune figure maternelle n'est présente – notons que Pangur Ban et Aisling, les animaux qui protègent Brendan, sont femelles –, en revanche, la figure paternelle prend tour à tour le visage des frères (proches et si espiègles), celui de l'abbé (craint et respecté), enfin celui d'Aidan (père spirituel). Les trois stades de la vie de Brendan sont de cette sorte évoqués : enfance, adolescence et maturité. Il hérite autant du Livre (Aidan) que d'un lieu, l'abbaye (son oncle lui rappelant qu'un jour, il la dirigera), et sait unir le Livre à Kells. Il affronte ses peurs au lieu de se cacher, ne doute pas de son ingéniosité et vainc son pire cauchemar sous les traits de Crom Cruach. Les rêves font partie de son parcours spirituel : rêves prémonitoires, rêves éveillés, Brendan use de ses visions pour ouvrir les portes de la représentation. Cependant la réalité lui échappe : Brendan ne se bat pas contre les Vikings alors qu'il vient de terrasser un monstre. Son prénom (étymologie controversée) porté par plusieurs saints viendrait du gaëlois *Brano*, « Corbeau » (volatile émissaire des dieux païens). Brendan est lié à l'au-delà.



Frère Aidan

Gardien du Livre d'Iona, livre inachevé, Frère Aidan (du gaélique, signifiant « feu ») est un célèbre maître enlumineur. Il a fui Iona, envahie par les Vikings, et trouve refuge à Kells. Son histoire est d'abord contée et lorsqu'il surgit, avec sa mine joviale et son chat blanc, sa petite taille, son humilité, rien ne laisse supposer le grand artiste qu'il est (séq. 7). Il a connu jadis l'abbé qu'il nomme par mégarde frère, et lui rappelle ses ambitions scripturaires. Aidan initie Brendan à l'enluminure et l'oblige à affronter l'extérieur : la beauté qui surgit du pinceau est issue de la nature. Dans cet aller et retour intérieur-extérieur, Aidan apprend à Brendan, moins à dessiner qu'à observer. Sa foi en lui est entière : dès la première rencontre, il lui confie son chat auquel il ressemble d'ailleurs. Idem, les anneaux dans les oreilles de Brendan font écho à ceux d'Aidan¹. Ce dernier n'a qu'un objectif, le Livre, et n'est motivé que par l'élaboration de la page Chrisme. Lorsque le Livre est achevé, Aidan s'efface (les traces de pas sur la plage sont recouvertes par une vague) pour laisser place à son héritier.



La chatte Pangur Ban

Gracieuse, élégante, légère, vive, Pangur Ban accompagne Aidan dans sa fuite, représentant une dernière part d'Iona. C'est par ses attitudes qu'elle sait se faire comprendre, autant des humains que des loups. Elle est la survivance d'un passé ancien et continue à accompagner le Livre après la mort de son maître, et de suivre Brendan, son nouveau maître. Cet animal est réel et mythique : il existe un poème en gaélique écrit par un moine et qui parle d'un chat plus blanc que blanc (*pangur ban*) ; ce poème est chanté au générique de fin. Notons que les abbayes possédaient des chats (cf. les Chartreux) qui chassaient les souris et les rats (les unes dévoreuses d'hosties, les autres porteurs de la peste). Comme tous les alliés de Brendan, cet animal est blanc, il a un œil bleu, un autre vert, faisant la jonction entre les yeux bleus de Brendan et ceux, verts, d'Aisling, entre le christianisme celtique et des croyances plus reculées.

Aisling

Gardienne de la forêt, enfant et louve, aux cheveux longs et blancs, au corps svelte et acrobatique, Aisling est une figure des anciennes croyances religieuses. Fée et esprit du lieu, insaisissable (seul Brendan la voit et l'entend), Aisling signifie en gaélique « vision » et « rêve ». Par ses yeux, le film commence, les « j'ai vu » successifs annoncent ce qui a été et accordent une magie à sa personne qui a vu et qui demeure, des décennies après. Intelligente, serviable, attentive, elle se déplace rapidement, souvent à quatre pattes, et n'est plus que chevelure lorsqu'elle se meut, redevenant louve. Lors de sa première rencontre avec Brendan, elle est d'abord hurlement avant d'être voix. Lorsqu'elle surgit dans l'image, elle se trouve plus loin, très près, ailleurs, elle n'est jamais là d'où vient sa voix. Aisling est associée à la meute, à la clochette (sa fleur fétiche) et au brouillard, brouillard qui lui permet de se métamorphoser. Elle exerce un pouvoir sur la forêt (les fleurs et les abeilles lui obéissent), sur les animaux sauvages et domestiqués, ainsi Pangur Ban. Ange gardien, elle sauve par trois fois le moine et s'y attache lorsqu'elle apprend qu'il est orphelin. La petite fille désarmée relate ses origines (ses parents ont été tués par Crom Cruach, seq. 21) mais redevient la louve au moment du combat. Aisling est la nature et sa beauté, une douce Princesse Mononoké.

L'abbé Cellach

Gardien de l'abbaye de Kells, Cellach est grand, roux, chauve et barbu. Il ressemble à sa tour au centre du lieu-dit, il est souvent cadré avec elle – deux lignes verticales qui montent au ciel – et se love dans la fenêtre la plus haute. Au-dessus des autres, il surplombe mais ne voit pas la beauté de la forêt, encore moins le talent de son neveu. Sa première apparition est révélatrice de cet état : juste les pieds et une voix, celle de l'autorité. Vêtu de rouge avec un motif celtique sur sa robe, il est souvent filmé en contre-plongée, tête dans le ciel. Tyrannique, il ne pense qu'à ce mur d'enceinte, il a oublié son goût passé pour l'enluminure. Il est le premier blessé à l'attaque des barbares, image alors de cet escalier qui, aussitôt, s'effondre. S'il survit, comme sa tour, immuable au centre de l'abbaye, c'est pour ressasser le passé : il garde sur lui le motif dessiné jadis par son neveu et qui lui a révélé la beauté des lignes. Le retour de Brendan, adulte, assure la passation de pouvoir : l'abbé laisse la communauté à celui qui a su partir puis revenir avec des richesses insoupçonnées.

Les moines enlumineurs

Les autres frères, qui font bloc dès leur première apparition, ont chacun une corpulence différente, sont formes géométriques, visages typés, de ceux qui circulaient jadis en Irlande (**Frère Tang**, **Frère Leonardo** ou **Frère Assoua**). Ils ont une individualité, ce qui n'est pas le cas des Vikings. Liés au mur et au scriptorium, ils ne sortent pas. À l'attaque des Vikings, chacun trouvera refuge à l'intérieur de Kells, leur mort ne sera pas montrée.

Les Vikings

Liés à la mer puis au vol des corbeaux, annonciateurs de malheur, vol qui fait penser à un vol de bombardiers, les Vikings ne sont qu'ombres menaçantes. Ils ne s'expriment pas, sont animaux cruels qui ne respectent rien (les églises sont profanées, enfants et femmes tués). Assoiffés d'or, leur dernière apparition sera pour le Livre dont ils arrachent la magnifique couverture.

Crom Cruach ou le Grand Sombre

Dieu celtique à la forme de serpent, craint par Aisling mais vaincu par Brendan afin de lui subtiliser son œil de cristal (une loupe), ce monstre est tout en angles et c'est bien en dessinant autour de lui un cercle parfait que le moine le terrasse (seq. 22). Il représente les peurs de Brendan, comme le dragon dans les légendes. Crom Cruach, ou serpent cornu dans la mythologie celtique irlandaise, réputé pour ses sacrifices humains, fut abattu par saint Patrick.

1) T. Moore précise que ces anneaux, qui assurent le lien entre Brendan et Aisling, sont plutôt graphiques que fortement symboliques : le réalisateur avait pu voir des restes de corps momifiés en Irlande (« bog bodies ») et qui portaient ce genre d'ornement (piercing).

Pour la traduction du prénom Aisling -

http://www.chronique-gaelique.com/html/les_prenoms.html

Pour Brendan

<http://www.tous-les-prenoms.com/prenoms/garcons/brendan.html>

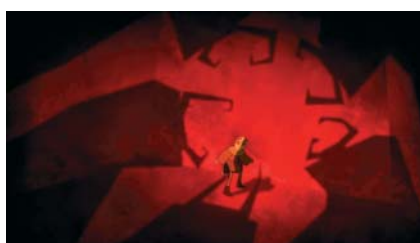


PISTES DE TRAVAIL

- Dresser le portrait de Brendan. Quelles sont ses qualités ? Ses défauts ?
- Qu'est-ce qui différencie et rapproche l'abbé Cellach de frère Aidan ? Voir comment le comportement de l'abbé est lié à sa fonction (protection matérielle des habitants) et pourquoi son attitude est peu séduisante pour Brendan comme pour le (jeune) spectateur. Qu'est-ce qui rend Aidan plus sympathique ? Aidan prépare-t-il vraiment Brendan à la vie concrète ? (Il affrontera Crom Cruach, créature imaginaire, mais pas les Vikings, pourtant réellement dangereux).
- Le débat peut déboucher sur la question : vaut-il mieux sauver une œuvre d'art (le Livre) ou des vies humaines ? Sauver une œuvre d'art est-il inutile ? (Noter que le Livre est plus qu'une œuvre d'art au sens profane du terme, mais un objet sacré, lié à la religion...)

MISE EN SCÈNE & SIGNIFICATION

Entre visions extérieures et élans intérieurs



La complexité de la forme assure une approche originale et riche du film. Le style visuel se décline d'abord sur trois niveaux graphiques : trois façons de voir et de faire voir – la démarcation est importante pour saisir les enjeux narratifs du film, ainsi la mise en scène (mise en image) est-elle scrupuleuse. Le choix du graphisme et des couleurs permettra de démarquer chaque monde et état d'esprit : par exemple, la référence à l'aquarelle, lorsque Brendan a quitté l'abbaye, que les pas d'Aidan s'effacent sur la plage, permet de jouer sur cette technique associée à l'eau, technique à l'exécution rapide, et de mettre en évidence ces années qui se sont « écoulées » rapidement (séq. 30). Enfin, si le scénario est cycle, le motif du cercle harmonise les partis pris graphiques, et le travail de l'écran divisé joue autant sur la conception du voir à l'époque médiévale (triptyque et souci de raconter une histoire en dessinant toute l'histoire dans l'image) que sur un effet cinématographique (le split screen).

Trois façons de voir et de faire voir

1- *La réalité de Brendan – style médiéval, expressionnisme et jeu de lumière.*

Ce monde réel (l'abbaye, la mer et les Vikings) est sans relief, sans aucune perspective¹. Ce procédé, qui renoue avec l'art médiéval où la vision du monde ne peut concurrencer Dieu et sa Création, est actualisé afin de saisir les enjeux narratifs et de permettre une lecture efficace du cadre : les personnages sont grands au premier plan et colorés alors que le fond est gris. L'aspect géométrique du décor (échelles, échafaudage) est une constante et la plongée est l'angle de prise de vue qui paraît soutenir la représentation : tout est « écrasé ». Ainsi les lignes droites montant vers le ciel sont-elles contrecarrées par cette implacable plongée qui remet l'image à plat². Cependant, la forêt – ce monde en plusieurs dimensions, strates et replis – est traitée avec des effets de reliefs et de profondeur, accentuant l'émerveillement du moine et accusant la frontière qui sépare le monde ordinaire, plat, et le monde féérique, chatoyant.

De plus, les lieux disposent des personnages et reflètent leur psychisme : le travail de la lumière enveloppe chaque individu dans un état singulier. La lumière, divine³, est bouleversée par les Vikings liés au noir et au rouge sang. Le choix de l'expressionnisme allemand (les Vikings rappellent l'ombre de Méphistophélès dans le *Faust* de Murnau, silhouette reprise par Disney dans *Fantasia*) s'explique par le désir de faire coïncider un lieu avec un personnage (la tour et l'abbé, Aisling et la forêt) ou de travailler l'espace en fonction des sentiments (ainsi Brendan terrorisé dans la forêt voit les arbres menaçants se pencher sur lui). Cellach évolue dans des lieux sombres, escarpés à l'image de son état d'esprit – sans parler de l'espace même de la tour encombré de formules et de motifs géométriques qui font perdre pied. La chambre de Brendan⁴ devient cachot par cadrage et absence de lumière. Les ombres rappellent les traitements ombre-lumière chez Eisenstein (*Ivan le Terrible*) ou chez Tim Burton – les ombres derrière Aidan lorsqu'il parle à Brendan des gens d'Iona, morts (séq. 9), ou Pangur Ban métamorphosé esprit (séq. 21). Les effets de lumière dans la forêt ne sont pas en reste : de l'émerveillement (minuscules oiseaux contre arbres gigantesques), on passe au merveilleux (effet cinématographique et vision colorée de la forêt) avant l'effroi (jeu de cache-cache soleil et nuages répondant aux loups et à leur rapidité de déplacement, puis chute dans l'ancre du serpent, traitée en apesanteur, sans plus aucun repère). À chaque fois, la lumière est essentielle dans la mise en valeur de la beauté, il y a de l'illumination qui annonce l'enluminure : lorsque Brendan entre dans la forêt (séq. 11), une pluie de lumière l'accueille, pluie qui va plus loin (dans le souci de sculpter le visage, laisser faire la lumière) que les projecteurs diffus dans le scriptorium (guider la lumière). La façon de cadrer et de proposer un état de lumière modifie la vision des choses.



2- L'imagination de Brendan – un style enfantin et naïf

Rêves et rêveries sont traités en styles différents pour saisir l'entrée dans le monde intérieur du moine. Des fondus au blanc, des bordures et autres effets volatiles blancs assurent la rêverie autour de saint Colomba (séq. 5), jouant de l'ornement comme le songe est l'agrément du réel. L'épure du trait évoque naïvement (secondée par les dialogues) le Livre, un effet marionnettes dévoile le style illustratif de la séquence. Cette entrée en matière est reprise peu de temps après (séq. 10), aidée par un fondu enchaîné, avec la vision des Vikings : des formes géométriques blanches, triangles animés, dents menaçantes, sortent de la tête de Brendan, viennent envahir l'espace et encadrer la mer rouge sang et le noir des barbares. Par deux fois, Brendan utilise des tablettes noires et de la craie pour visualiser son escapade dans la forêt et les possibles horreurs enfouies. Dans toutes ces visions, le fond est aplati d'une couleur, rouge, noir, vert, mais n'est jamais décor : l'action prime sur la contemplation, ces scènes courtes foisonnent d'actes futurs ou fantasmés, scènes sculptées non par la lumière mais par les lignes colorées et les détours blancs. Le cauchemar (séq. 17), lui, traité de façon identique (motifs géométriques et bordures blanches) n'a pourtant pas le même coloris : un turquoise efface la netteté du bleu et du vert pour proposer pertes de repères et angoisse montante. Spirales et triangles enveloppent fond et Brendan, des fils noirs tirés de l'encre rattrapent le moine, fondu au noir. Le réalisateur s'est inspiré de l'œuvre du peintre irlandais Louis Le Brocquy (né en 1916) et notamment dans son travail illustratif sur *The Tain* (1969), pour les corbeaux et les jets d'encre.

3- Le Livre, le style celte et la forêt : une contamination

L'influence des arts celtiques est évidente : les vagues, les nuages, le feu ou la queue de Pangur Pan finissent en boucle, en courbes, en spirale ou en gueule béante⁵. Le style celte est dans les éléments naturels observés par Brendan, avant de trouver ses dimensions dans le Livre. Ornaments géométriques, symbo-

liques et abstraits ou emploi de motifs végétaux en deux dimensions, exécutés en relief, assurent l'harmonisation fond-forme à l'entrée de Brendan dans la forêt. Le triskèle (trois spirales enlacées), symbole de la trinité naturelle (eau, terre, feu) n'est donc pas absent, le tronc des arbres en est contaminé. « *Lentrelacs semble dériver d'une représentation stylisée d'eau courante* » (F. Henry), et le film renoue avec cette imagerie-là. Animaux et insectes (du chat au papillon) trouvent leur répondant dans le Livre, passant de l'état naturel à l'état symbolique, le Livre leur offrant une seconde interprétation.

L'art celte n'a pas été la seule référence pour le réalisateur qui s'est tourné vers l'Art Nouveau (1890-1905), en étudiant les œuvres d'Alfons Mucha et Gustav Klimt. Cette esthétique des lignes courbes, en décorations inventives et florales, a su l'inspirer pour rendre à la forêt une dimension moderne : l'art dans la vie.

De même, percevoir la forêt comme espace magique⁶ et l'évangélique comme trait prodigieux crée ce lien étroit entre les pages d'un livre et la nature. Les déambulations de Brendan, monter, descendre, ont une ampleur autre lorsqu'il franchit le seuil de la forêt. Les échafaudages de l'abbaye se mêlent dans un premier temps aux arbres mais, grâce à un zoom arrière violent, la forêt commence à s'étendre : elle ne rentre surtout plus dans le cadre. Des effets cinématographiques sont réalisés accentuant les pertes de distance : Brendan est filmé en plan rapproché, il passe derrière un arbre et il est vu, ensuite, loin dans l'image. Effet utilisé lorsque le moine grimpe au chêne : il est là, plus loin, très près, et cette continuité est magique. Elle sert le trajet du moine dans les affres et le bonheur de la création : Brendan passe de la page du Livre à une branche d'arbre sans coupure.

À la fin, l'enluminure seule déploie la richesse de ses inspirations : au rond parfait et mouvant que regarde Cellach se substitue la page Chrisme, apothéose et reflet de l'univers qui a guidé le film.

Du cercle...

Tout est cercle, spirale, rond : du décor, le monastère fortifié en forme de croix celtique, symbole du christianisme irlandais, jusqu'à cette même croix (associée à un anneau, figuration de l'hostie) en passant par le scriptorium et les arbres l'entourant⁷, les symboles blancs, l'œil, celui de Crom Cruach entre autres, les arcs de cercle à l'intérieur du scriptorium, le soleil, la lune, etc., ou, enfin, la toile d'araignée que regarde Aisling et qui préfigure Brendan pris au piège du Grand Sombre. Notons que l'abbé est celui qui veut briser le cercle : il demande que les pupitres ne soient pas disposés en rond, comme le souhaite Aidan, préoccupé qu'il est, non par l'harmonie intérieure mais la guerre extérieure. Le cercle, symboliquement, est le motif de la perfection et de la maîtrise du chaos : en dessinant avec sa craie un rond parfait, Brendan enferme le serpent aux formes angulaires. Ces tournures rondes que le réalisateur apparente au style roman (XI^e siècle) sont des formes rassurantes, au contraire des pointes et des angles, découpés, menaçants (Grand Sombre et Vikings). Enfin, la spirale est la doyenne des motifs du répertoire irlandais, ses origines sont diverses, elle peut être liée au solaire (les flammes) ou aux motifs végétaux (ces effets qui se finissent en liane). Spirales, 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.

... Au triptyque et split screen

L'écran divisé en trois parties renvoie au triptyque pictural et fait penser au split screen cinématographique : sur un même plan des espaces différents sont représentés, contant des actions parallèles ou permettant, en sautant d'une division d'écran à une autre, de franchir quelques saisons. Lorsque Brendan court remettre les plans à son oncle et qu'il monte dans la tour (séq. 6), le réalisateur opte pour une division en trois de l'écran au lieu de jouer sur l'ascension du moine : à droite, de dos, Brendan court, au centre, il court mais de profil et à gauche, plus petit, il est filmé en plongée dans les escaliers. Brendan ne monte pas mais reste au même niveau ; la forêt sera le seul lieu où il pourra s'élever et admirer le monde alentour. Le parallélisme des actions est aussi usité (séq. 26) : lors de l'arrivée des Vikings, Cellach, au centre, regarde l'escalier – accentuant sur la culpabilité bien plus que si le réalisateur avait usé d'un champ-contrechamp – et les deux pans d'image qui l'entourent sont catastrophe en ombres chinoises. Même effet produit avec l'abbé blessé entouré de deux symboles forts : la croix et les flèches. Enfin, le dernier triptyque du film (séq. 30) est au cœur de l'acte de création, Brendan et Aidan travaillent au centre, entourés par deux gros plans : la plume, l'encre. Ici, il s'agit de dévoiler un présent de la concentration, grâce à des objets primordiaux pour l'enlumineur. Enfin, régulièrement, T. Moore resserre ses cadrages sur le centre de l'image et complète ses bordures par des entrelacs. Il donne l'impression de nous retrouver face à une marge de livre. Cet effet est employé lorsque Brendan, en catimini, visite le Livre (séq. 9). Les deux bordures accentuent la longueur du chemin à parcourir tandis qu'elles-mêmes sont cercles et préfigurent le pouvoir de l'ouvrage : ces ornements, qui débordent d'un cadre *stricto sensu* pour se retrouver dans l'espace réel de Brendan, l'accompagnent, l'accueillent, le cernent et cette idée sera reprise lorsque Brendan, œuvrant sur un détail, sera admiré par les frères (séq. 24). Idem, lorsque Brendan, après avoir subtilisé l'œil de cristal, commence à tracer des ronds, un plan dévoile la part importante que prend l'ornementation qui contamine l'image (séq. 23).

Les significations, des mots et des choses

« *Au début était le Verbe* », ainsi l'Évangile selon saint Jean commence-t-il. Et ce Verbe qui s'est fait chair en s'incarnant a imposé l'image après moult péripéties : la dernière crise iconoclaste de 846 se battra vainement pour imposer un symbole unique, le Chrisme, dans la crainte de tomber dans la représentation (adoration) des choses. Cet aller et retour mot et image culmine avec le Chi-Rho et pose problème lors d'un épisode conté par saint Luc, l'Annonciation. Par les mots (parole performative), Marie est enceinte, et ces mots (*Ave Maria*) sont devenus prouesse picturale. Figurative ou abstraite, l'iconographie religieuse a toujours eu souci d'impressionner tout autant que de faire réfléchir mais en se gardant de faire signer les œuvres. Le Moyen Âge connaît l'artisan, humblement soumis aux règles d'un maître, et non l'artiste. Or dans ce film, l'acte de création est au cœur du parcours initiatique de Brendan seul (Aidan ne dessine pas, quant à Aisling, son acte créatif est d'un tout autre ordre). Paradoxalement, alors que la majorité des scènes se déroulent dans une abbaye, aucune messe n'est célébrée (la chapelle n'est utilisée qu'à la fin, comme refuge), juste l'indication des vêpres permet de situer l'espace chrétien, et seuls la croix celtique, le Livre de Kells et les vêtements des moines renvoient à la religion naissante. T. Moore n'a pas souhaité insister sur la vie monastique, la croyance et la foi, pour se centrer sur les aventures du moine et son rapport à la création. En individualisant le faire, le réalisateur pose l'apprentissage du regard et accompagne Brendan dans ces observations minutieuses. Dans ce cheminement visible (chercher des baies, faire le lien entre végétaux et motifs géométriques), les raisons mêmes sont volontairement ambiguës : le christianisme est moins au cœur du processus spirituel de Brendan que l'aptitude à transcrire ses impressions face à la nature, siège de toute contemplation. L'exécution de la page Chrisme en tant que telle est alors escamotée (juste des plans d'ensemble). Le secret du Livre de Kells est finalement le Livre lui-même.

1) En revanche, la perspective est utilisée dans les moments angoissants.

2) Notons que le réalisateur apprécie particulièrement le film inachevé de Richard Williams, *Le Voleur et le cordonnier*, qui offre une image à plat et un style contenant des sols sans perspective.

3) N'oublions pas que le Livre de Kells est lumière : il éclaire ceux qui se sont égarés sur la route de la foi.

4) Un jeu est mis en place entre la hauteur de l'abbé et sa tour, et la petitesse de Brendan, mentionnée à plusieurs reprises, et cette chambre-cave. Dans les deux cas, un escalier, qu'il faut monter, qu'il faut descendre, assure un parcours, en lien avec la position des deux personnages dans l'abbaye. Mais si l'un monte, il ne peut aller plus haut, mais si l'autre descend, il peut tout affronter et ressortir en pleine lumière.

5) Notons le travail stylé du brouillard, celui qui love Aisling (différent de celui qui cache les Vikings). Idem, l'encre verte permet à Brendan et Aidan de s'enfuir grâce à l'explosion qui fait brouillard, les veloutes finissent en spirales.

6) La forêt et le Livre sont prodigieux et les images ont un pouvoir : lorsque Aidan dessine l'œil de Crom Cruach, Brendan le décalque sur sa main, œil qui contaminera la paume d'Aisling. Enfin, lorsque l'abbé Cellach découvre la première rosace, celle-ci donne l'impression de s'animer.

7) Au fur et à mesure que les réfugiés affluent vers l'abbaye, les arbres ronds, petits, du lieu sont coupés, ne restent plus que ceux entourant le scriptorium.

8) Le split screen (division de l'écran, verticalement ou horizontalement, en deux, trois parties) a fait florès fin 1960 et est toujours utilisé de nos jours : *L'Affaire Thomas Crown* (N. Jewison), *Annie Hall* (W. Allen), *L'Auberge espagnole* (C. Klapisch) ou *Hôtel Woodstock* (A. Lee).



Portrait d'Adèle Bloch-Bauer I de Gustav Klimt (1907)



PISTES DE TRAVAIL

- Comparer **Brendan** avec d'autres films d'animation comme **Persépolis**, les films de Miyazaki, de Tex Avery, **Le Tombeau des Lucioles**, autres, pour définir quelques caractéristiques du graphisme de **Brendan**, dont la stylisation.
- Dresser une liste des formes géométriques, courbes ou fondées sur des lignes droites qui permettent cette stylisation : 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 ?
- Une étude particulière peut s'attacher à certains détails, comme 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.
- Repérer la manière de représenter l'espace dans le monde « réel », quotidien de l'abbaye (absence de perspective, lignes géométriques du décor, espaces juxtaposés façon triptyque ou *split screen*...), le monde « rêvé » de Brendan (style naïf, bordures...), celui du Livre, avec ses motifs celtes (courbes, cercle, spirale...).

ANALYSE D'UNE SÉQUENCE

Où Brendan bascule vers le Livre

Extrait de la séquence 7

(de 0h11'47 à 0h12'56, durée :1'09)

Jusqu'ici, Brendan a toujours été proche de son oncle Cellach. Mais voici le mythique enlumineur Aidan. Dans le scriptorium, Brendan l'interpelle à propos du Livre qui le fascine mais bientôt Cellach entraîne Aidan pour lui montrer les fortifications.

Dans une situation d'observateur curieux qu'il affectionne, Brendan est pris en quasi GP * entre deux battants de porte (1). Les boucles de la porte renvoient à l'œil de Brendan et au rond de la croix qui domine l'abbaye.

En contrechamp, ce que voit Brendan : le scriptorium où, dans la séquence 5, les frères évoquaient l'enlumineur et le Livre, rêvé alors par Brendan. Cette fois, en PE, le petit moine entre (2) et se dirige vers Aidan : s'il est présent, le Livre n'est pas loin.

Un plan rapproché (PRP) montre bien la curiosité en éveil de Brendan, tandis que derrière lui la tour (image symbolique de Cellach) rappelle le lien entre l'oncle et le neveu (3). En contrechamp, la caméra effectue un mouvement ascendant, du pied à la tête, suivant le regard de Brendan (4), qui ne peut s'empêcher de questionner : « *C'est là-dedans que vous gardez le livre ?* » (PRP 5, non reproduit, suite du 3).

Sous le regard de Brendan, Aidan, se retournant, surpris, en PRP, est au centre de l'espace (6). Il fait pendant à la tour aperçue au plan 3, comme un indice du passage de Brendan de l'autorité de Cellach vers l'affirmation de sa vocation. La musique s'est interrompue, insistant sur l'incongruité de cette demande. Aidan hausse les épaules, elle reprend. Retour à Brendan, toujours au seuil du scriptorium (7, PM), au centre des autres frères qui s'écartent mais sifflotent... La tour, en arrière-plan, quasi prolongement du corps du jeune moine, est cette fois très visible, comme un enjeu symbolique.

Premier regard d'Aidan

De nouveau un champ-contrechamp (8 et 9, non reproduits) oppose Aidan, qui s'amadouue, à Brendan qui, moins assuré, réitère sa question. Le plan suivant (10) réunit en PRT Brendan et Aidan. Au lieu du scriptorium, le laboratoire de l'enlumineur assure le fond de l'image : espace plat et couleurs pâles mettent en évidence le face-à-face, dans un décor symbolique de leur future relation, renforcée par la remarque du premier : « *Petit par la taille, mais...* » Le retour de la musique scelle cette réunion. La phrase d'Aidan enchaîne sur le 11, PE du scriptorium : Aidan est entré dans l'espace réel de Brendan. Au centre, entre les battants de la porte comme entre le jeune moine et le maître, la tour... De part et d'autre, les frères sont placés en harmonie avec la forme de l'arche, tandis que la haute silhouette de Cellach, à droite, fait pendant à cette tour. Les plans 12 (PRT non reproduit, idem que 3, 5 et 9) et 13 (PRT non reproduit, idem que 6) reprennent l'alternance gêne de Brendan (avec la tour au fond) et bienveillance d'Aidan (baigné par les traits de lumière) mais se concluent sur une nouvelle

réunion en pleine connivence, le plan 14 reprenant exactement le 10. Mais l'arrivée, à gauche, de l'abbé, trop grand pour être inclus dans le cadre, interrompt la conversation. S'il est coupé par les bords du cadre, Cellach coupe littéralement le dialogue. Au plan 15 (PE, suite du 11), au centre des frères, il cache presque la tour comme s'il ne faisait qu'un avec elle. Brendan et Aidan de dos face à lui, comme sous son autorité. L'abbé annonce la reprise en mains : il va entraîner Aidan vers son propre espace, les travaux. Un bref instant (16, GP), les jets de lumière qui caractérisaient Aidan rappellent son passé d'enlumineur, mais sa voix autoritaire exclut toute protestation. Ce que confirme le PG en légère plongée 17 : les frères sont déjà en dehors du scriptorium. Ce jeu sur l'ellipse et ce décalage (GP/PG, intérieur/extérieur) désignent bien Cellach comme maître des lieux.

Transfert de mission

Les plans 18 à 22 montrent Brendan pris entre les deux hommes, deux options. Cellach entraîne Aidan (18) comme s'il voulait l'arracher à Brendan. Devant le battant de bois aux volutes dessinées à la sortie du scriptorium, Aidan regarde un bref instant vers l'intérieur (son univers), avant de se laisser entraîner. En premier plan de dos, Brendan les regarde partir, petit mais, grâce à la perspective, dominant presque Cellach, géant, et Aidan, diminué (19). Sous le regard de Brendan (PRP, 20 et 22), toujours entre les deux battants de la porte, mais regardant cette fois vers le monde extérieur, Aidan est emporté comme un enfant récalcitrant : ce n'est plus qu'une tête et une main dans une image envahie par le pan du manteau d'un rouge violent de Cellach et, toujours, la tour démesurément élargie en arrière-plan (21). Aidan recommande sa chatte à Brendan comme un transfert de mission...

Si Brendan semble accepter la mission (22, reprise du 20), Pangur Ban, vue en plongée (23) boude. Les plans d'ensemble (24 et 26) qui rassemblent l'enfant et la chatte leur donne une importance démesurée (décors et autres personnages sont à peine visibles au sol), réduisant le récit à l'essentiel : comment lier connaissance avec un chat grincheux dont on ne connaît même pas le nom...

La vue intérieure de la tour en plongée (27) conclut. Si Aidan doit suivre Cellach, Brendan est, lui, obligé de poursuivre le chat qui poursuit son maître... Poursuite et quête devenant le ferment de l'existence du petit moine.

* Abréviations utilisées : GP : gros plan - PG : plan général - PE : plan d'ensemble - PM : plan moyen - PRP, PRT : plan rapproché poitrine, taille. Numéros en gras : plans reproduits ci-contre. En italique : non reproduits.



1



2



3



4a



6



7



10



11



14



15



16



17



18



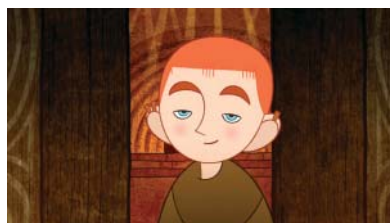
19



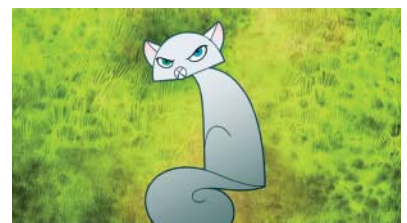
20



21



22



23



24



27

BANDE-SON

Une atmosphère celtique



Bruno Coulais



Le groupe Kila



La musique du film a été composée par Bruno Coulais, récompensé pour sa bande originale des *Choristes* (C. Barratier, 2004), et qui a travaillé avec des réalisateurs aussi différents que Benoît Jacquot (*Villa Amalia*, 2009), Alain Corneau (*Le Deuxième souffle*, 2007), Jacques Perrin (*Le Peuple migrateur*, 2001) ou Christine Pascal (*Le Petit prince a dit*, 1992). Juste avant *Brendan*, le Français avait signé la musique d'un autre film d'animation, *Coraline* (H. Selick, 2009). Si le compositeur s'adapte à chaque genre cinématographique, il s'attache davantage à l'ambiance du film qu'à la narration proprement dite. Dans *Brendan*, il choisit d'enrober les scènes de sonorités qui accompagnent 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. Aux cris des animaux s'adjoint la musique entendue au pré-générique, annonçant dès lors l'apparition d'Aisling. Bruno Coulais joue ensuite de la dissonance pour renforcer le malaise et le côté surnaturel : il transpose son ostinato qui tourne en boucle au demi-ton inférieur, ce qui crée une instabilité, une rupture dans un univers mélodique, répétitif et rassurant, effet maintes fois utilisé chez John Carpenter (*Halloween*) notamment.

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 (recrétés, voire fabriqués) doivent spécifier cet univers-là.

Bruno Coulais apprécie également la voix, notamment enfantine (voir la chanson du générique de fin), 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. « Tomm Moore a un univers très fort, il fallait trouver une musique qui n'écrase pas cet univers, on ne pouvait pas faire de la musique orchestrale traditionnelle, je pense que cela aurait banalisé le film, ça l'aurait étouffé. Il était très attaché à quelques sonorités, celles de musique celtique. Son envie était qu'il y ait une collaboration avec Kila. Moi, je suis contre la musique qui joue trop ce qu'on voit directement à l'image. » (B. Coulais)

Kila est un groupe familial, mélangeant genres et sonorités, composé de sept musiciens : les trois frères O'Snodaigh, Ronan, le percussionniste (bodhrán¹, djembé², bongos³), Rossa (flûte, flûte basse, clarinette, bouzouki⁴, mandoline⁵, castagnettes, chant), et Colm, chanteur de « sean nos » (vieux style en gaélique) mais maniant aussi avec dextérité, la flûte, flûte alto, guitare, saxophone et les percussions, ainsi que par le joueur d'Uilleann Pipes (cornemuse), Eoin Dillon. Deux autres frères les ont rejoints, Brian (basse, double basse, chant) et Lance Hogan (guitare, percussions), et une joueuse de fiddle (violin), de viole, de dulcimer⁶, d'accordéon, de bodhrán, Dee Armstrong⁷.

De fait, la musique du film inclut harpe (née au IX^e siècle) et autres instruments celtiques, comme la cornemuse irlandaise, le bodhrán, ou des violons. Elle est inspirée de ces « sean nos », ces vieux chants traditionnels irlandais monophoniques (pas d'harmonie, pas de contre-chant, juste une voix), ceux des moines.

1) Instrument de percussion irlandais, un tambour sur cadre.

2) Instrument de percussion africain.

3) Instrument de percussion cubain.

4) Luth grec.

5) Petit luth italien.

6) Le dulcimer est un instrument de la famille des cithares.

7) Sources : <http://rythmes-croises.org/ethnotempos/chroniques/kila.htm>

PISTES DE TRAVAIL

- Faire chercher les différents motifs qui accompagnent les principaux personnages ou les lieux, Brendan entrant dans la forêt par exemple.
- Montrer que la musique est utilisée dans ce film comme une atmosphère accompagnant, colorant les situations et les personnages (« paysage sonore »), et non de façon dramatique (comme accentuation des moments de tension ou d'action).
- Avec le professeur de musique, un travail plus spécialisé peut être fait sur la musique et les instruments celtiques.
- Indépendamment de la musique, observer la précision des sons liés aux objets et à l'activité des personnages : le crissement de la plume des enlumineurs par exemple.



Art Celto-Irlandais – VIII^e siècle – Crucifixion. Saint-Gall, Bibliothèque conventuelle.

L'Irlande, « l'Île des Saints et des Savants »

Peuplée par les Celtes¹ avant l'ère chrétienne, l'Irlande va devenir avec la christianisation, initiée entre autres par saint Patrick (V^e siècle), un foyer intellectuel et religieux d'envergure. Durant cette période, plusieurs mondes, traditionnel, moderne, ou païen, se mélangent pour offrir à cette île une originalité artistique. Les coutumes celtes (animistes et polythéistes) ne sont nullement décriées : elles sont intégrées dans les nouvelles croyances, une façon de convertir en douceur.

Le monastère

Le monastère est souvent une affaire de *tuath* (l'Irlande était divisée en *tuath*, chacune gouvernée par un roitelet), l'abbé peut être un ancien druide, et la succession abbatiale rappelle étrangement la succession royale : ainsi l'oncle Cellach peut-il léguer son établissement à son neveu². Cependant, si certains monastères ont été établis sur des terres riches, beaucoup ont été érigés dans des endroits reculés, inaccessibles et ont mythifié le moine irlandais, ce « martyr blanc » qui pour mieux approcher Dieu fait le choix d'une vie désolée et souvent voyageuse avant de s'installer enfin (parcours que l'on nomme la *peregrinatio*). L'étude, tant sacrée que profane (grammaire latine, géométrie, musique, droit, poésie irlandaise) devient un mode de vie essentiel dans les abbayes avec l'introduction du latin et de l'écriture dans un pays à forte tradition orale. Car « la religion chrétienne est une religion du Livre » (O. Pacht). Laura des moines irlandais se ressent sur le continent et s'étend au Nord de l'Angleterre (VII^e siècle). Saint Colomba, 521-597, abbé d'Iona, évangélise l'Écosse, et saint Colomban, 540-615, part fonder des monastères en France et en Italie. Mais l'inverse est vrai qui voit l'arrivée de lettrés étrangers venus s'initier dans les monastères de cette « île des Saints et des Savants ». Pour les accueillir, les petites abbayes si ferventes vont s'agrandir en « cités monastiques » : professeurs, étudiants y logent mais aussi ouvriers agricoles et artisans. Il faudra au IX^e siècle des guerres entre universités pour que ces cités devenues orgueilleuses retrouvent leur sérénité. Cependant, dès 793, la structure de la civilisation irlandaise vacille sous la menace autrement plus destructrice des invasions vikings. Ces Vikings qui ne croient qu'en eux-mêmes, maîtres de leur propre destin.

Les Vikings

Germaines originaires de Scandinavie, les Danois, Suédois et Norvégiens vont déferler sur l'Europe et sur l'Irlande, jusqu'au

début du XI^e siècle, moment où les pays du Nord se christianisent et où les Vikings font alliance. Annoncés par leurs drakars à la proue desquels sont sculptées des têtes de dragons, ils vont être nommés barbares car leur conquête n'est nullement celle de l'esprit. La légende dit qu'ils auraient fondé une ville, *Létang noir*, Dublin (« Dubh Linn » en gaélique). Fascinés par les oiseaux et les dragons, les Vikings, experts en l'art d'entrelacer ces deux figures, imposeront une vision singulière des choses.

L'art irlandais, « un décor païen déguisé en art ecclésiastique »³

Dès lors, l'art irlandais va mélanger toutes les influences artistiques, celte, chrétienne, germanique, voire byzantine⁴ et carolingienne : ainsi n'est-il guère étonnant de voir la spirale de La Tène – l'entrelacs-animal germanique – enlacer les initiales des évangélistes sur certains manuscrits.

De l'art celte, l'art irlandais a conservé l'aspect fluide et insaisissable des formes, en crainte d'un trop grand réalisme et dans l'amour de motifs curvilignes abstraits et fantastiques nullement répétitifs. Le monde celte est « un monde parallèle au monde réel : il a une faune, une flore, une humanité. (...) »⁵, renouant avec les vieilles croyances sur le pays des morts. « Ils (les Celtes) n'avaient pas tout à fait accepté que le monde soit distinct d'eux et ait à être traité objectivement. (...) ils rêvaient d'approximations et d'impossibilités qui prendraient forme à leur commandement (...) »⁶ Les souvenirs, ceux de dieux et de héros, survivent ainsi dans l'iconographie chrétienne. S'écartant de la représentation des choses réelles, l'art irlandais aime évoquer en formes définies ses fantaisies et ses rêves (F. Henry).

1) Terme utilisé pour définir un peuple et sa culture, non sa langue, ainsi les Irlandais, Écossais, Gallois, Bretons.

2) La pratique du fosterage (confier son enfant à un membre de la famille pour son éducation) est une tradition celtique ancienne, cela pourrait expliquer la présence de Brendan auprès de l'abbé.

3) Françoise Henry, *L'art irlandais*, Éditions Zodiaque, la nuit des temps, 1964, Tome I, p. 292.

4) Selon Ernst Kitzinger, l'étude de la Madone du Livre de Kells, par exemple, peut apprendre beaucoup sur l'iconographie byzantine.

5) F. Henry, op.cit., p. 295.

6) *Ibid.*, p. 296.

L'art de l'enluminure

C'est bien à la main que se trace le destin des manuscrits avant l'invention de l'imprimerie (XV^e siècle) : la rencontre entre les mots et les images, le visuel et le discours, va être essentielle pour conquérir le profane. La splendeur doit impressionner et le pape Grégoire le Grand (VI^e siècle) déclarera : « *La peinture peut être pour les illettrés ce que l'écriture est pour ceux qui savent lire.* »

Du latin *illuminare*, « rendre lumineux, éclairer, embellir, orner », l'enluminure concerne deux métiers : le peintre et le copieur, celui qui œuvre au cœur des dessins et celui qui reprend le texte, sacré essentiellement. Plusieurs façons de procéder pour mettre en évidence les phrases : scènes figuratives (pleine page ou en marge), compositions décoratives (cartouches, fins de lignes, bordures, frontispices) ou lettrines. L'humour n'est pas absent, ainsi ces animaux, dans le Livre de Kells, qui sont déposés sur un mot et qui rebondissent sur un autre pour guider le lecteur. Plusieurs phases sont observées dans l'élaboration d'un manuscrit : préparation du parchemin, des encres et des couleurs, écriture, enluminure, reliure.

Papier et instruments¹

Le vélin (peau de veau préparée, de *vitulus*, « veau » en latin) est le support usité dans le Livre de Kells, mais d'autres peaux d'animaux (chèvre, mouton, agneau) peuvent servir (parchemin). Pour l'écriture, la plume sera celle d'une oie ou celle d'un cygne, parfois un roseau est employé.

Les pages de texte du Livre de Kells ont été 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 noire carbonée (à base de noir de fumée ou de suie). Notons que dans le film, Aidan demande à Brendan de 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 XII^e et XIX^e 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 (B. Meehan).

Les couleurs

Pigments organiques et minéraux complètent les encres noires et brunes. Des bleus d'origines diverses forment le suc de la couleur, bleu céleste, bleu marial : ainsi le lapis-lazuli, une roche très rare donc onéreuse (l'unique gisement connu se trouvant en Afghanistan), l'indigo (de l'indigotier, arbrisseau oriental) ou le pastel des teinturiers (la guède, fruit). Des blancs (blancs de plomb et de craie), du jaune royal dit aussi orpiment (sulfure naturel d'arsenic) qui pouvait être très lumineux, autant que l'or, du rouge écarlate (œufs de kermès, insecte), du vert (vert de cuivre), du mauve, marron pourpré et pourpre (plante méditerranéenne) complètent la palette somptueuse des couleurs, et notamment celle du Livre de Kells.



Le Livre de Kells, Évangile de saint Jean. Dublin, Trinity College

L'enluminure aujourd'hui

Dans les arts et métiers du livre, l'enlumineur d'aujourd'hui renoue avec les arts médiévaux (répliques de manuscrits, constitution de blasons) et prend place dans la création contemporaine (publicité, artisanat, enseignement, édition d'art, estampe originale, conseiller pour le cinéma). 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.). Des ateliers temporaires sont cependant régulièrement proposés à travers la France pour découvrir ce foisonnant monde graphique.

1) Pour toutes les précisions concernant le Livre de Kells, voir l'ouvrage de Bernard Meehan.



PISTES DE TRAVAIL

- Pour comprendre le travail des moines dans l'abbaye de Kells, il importe de rappeler ce que fut le travail des copistes avant l'invention de l'imprimerie, et le distinguer du travail des enlumineurs, à l'aide d'une approche plus précise des séquences du film montrant ce travail (y compris la recherche des ingrédients pour les encres de couleur).
- Chercher également la façon dont le film, dans son graphisme et la disposition de l'espace, reproduit l'art des enlumineurs.

Le culte de la forêt au cœur des arts occidentaux

L'homme a très tôt voulu voir dans ciel, mer, désert, montagne, forêt, des espaces divins, et dans ces éminentes géographies a pu ranger ses craintes, ses combats, ses épreuves et ses cultes.

Un lieu initiatique

Pourtant signe de féerie – les animaux parlent et les fées volent –, l'espace boisé, sauvage, désordonné, fait peur et inquiète à l'époque médiévale. Du bas latin *fores*, « au-dehors », la forêt fait fonction d'éloignement pour le héros (V. Propp in *La morphologie du conte*). Dès lors, Brendan doit affronter la forêt noire de ses sentiments, se perdre pour mieux, non pas s'y retrouver, mais se retrouver, comme le petit garçon dans *Pierre et le loup* de Prokofiev. La forêt est rempart, porte immense, seuil, un élan vers le ciel. De *la Belle et la Bête* au *Petit Poucet*, cet espace est lieu initiatique (découverte et désorientation) et grand effroi (présence de loups mais aussi de sorcières, dragons, géants, nains, lions). Nullement soumise au temps humain – combien de chevaliers errants tombent-ils en poussière dès qu'ils descendent de cheval ? –, la forêt est un monde qui n'a ni soleil ni étoiles, un lieu sans issue, sans repère. Retenant captifs les forces de la nature et le rythme des saisons, elle détient la clé du temps et de l'espace : Aisling peut raconter ce qu'elle a vu dans des temps reculés et sa forêt, qui n'a pas de ciel, joue sur ce sol de brouillard comme sur une mer de nuages. Cependant, entre la clairière bienfaitrice et les grands arbres menaçants, tels que dessinés dans *Blanche-Neige* de Disney ou même dans *Brendan*, la forêt est un lieu de repos et de méditation, ainsi le songent *Tristan et Iseult*, un lieu aussi de création et d'inspiration.

Des arts

Si l'art celtique a opté pour une observation mathématique et donc symbolique de la nature, il faudra attendre l'École du Nord avec Patinir et Bruegel (XV^e-XVI^e siècles) pour que le genre paysage soit détaché de tous enthousiasmes sacrés. Cependant, à l'apparition des cathédrales gothiques, nommées parfois cathédrales végétales, la forêt renoue avec l'art une dimension cosmique : si la forêt est comparée à cette architecture, l'inverse est aussi vrai.

Entre temps, le territoire français se déboise, la forêt s'éclaircit et chasse fées et autres lutins, Colbert crée la maîtrise des Eaux et Forêts, la forêt se rationalise. Et devant le progrès scientifique incontestable, les romantiques allemands du XIX^e siècle vont retrouver, à travers romans, opéras, peinture (Goethe, Wagner, Friedrich), les croyances populaires et ainsi sublimer la forêt. Confidente et refuge, mère nourricière, tout amour, la forêt est bien le souffle du poète, « *Arbres de la forêt, vous connaissez mon âme* » (V. Hugo). James Cameron dans *Avatar* (2009) renoue par à-coups avec ces conceptions exaltées de l'espace boisé. Car dès son invention, le cinéma va prendre pour décor la forêt, jouer des trucages et du montage pour actualiser de très vieux genres comme le merveilleux (*Willow* de R. Howard, 1988, *Legend* de R. Scott, 1986), le fantastique (la série *Star Wars* ou *Le Projet Blair Witch*, 1999, le *Nosferatu* de Murnau, tous les *Dracula*), voire l'épouvante. Le septième art n'oubliera pas de mettre en scène les inquiétudes ances-

trales : la forêt est le domaine où réside l'Autre, ainsi les Tarzan ou Mowgli (*Le Livre de la jungle*), King Kong. Cependant, au-delà des vieilles légendes, des peurs et des émerveillements, l'espace boisé est devenu le lieu d'un tout autre combat. Hayao Miyazaki, de *Nausicaä de la vallée du vent* (1984) à *Princesse Mononoké* (1997) en passant par *Mon voisin Totoro* (1988), a certes mis en images la forêt comme lieu mythique, mais a également posé cette vérité : la forêt n'est plus menaçante mais menacée.



Princesse Mononoké



Le Paradis terrestre de Jan Bruegel

Bibliographie

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.
- *Art de la celtique* (VI^e av. J.-C. – VII^e ap. J.-C.), de Ruth et Vincent Megaw, Éditions Errance, 1989.
- *L'art irlandais*, de Françoise Henry, Éditions Zodiaque, la nuit des temps, 1964 (3 tomes).
- *Magie de l'art celtique ancien*, de Serj Pineau, Éditions Coop Breizh, 2005.
- *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.
- *Le cinéma d'animation*, de Bernard Génin, Éditions Cahiers du cinéma, coll. Les Petits cahiers, 2003.
- *Il était une fois le dessin animé*, d'Olivier Cotte, encyclopédie Dreamland, 2001.

Sites internet

- Centre Culturel Les Grignoux, Liège, Belgique, consultable sur le site** <http://www.grignoux.be>.
- Le blog – en anglais – qui retrace la genèse du film** <http://theblogofkells.blogspot.com/>
- Le site officiel** <http://thesecretofkells.com/>
- Site du prochain film de T. Moore** <http://theblogofthesea.blogspot.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/>

Sites consacrés à l'enluminure

(liste non exhaustive) :

- Le Moyen Âge en lumière (les trésors des bibliothèques de France)** <http://www.moyenageenlumiere.com/>
- La base de données Enluminures recensant 80 000 images** <http://www.manuscritsenlumines.fr/>
- Le musée virtuel des enluminures** <http://www.enluminor.com/enluminures.php>

En Vidéo

Brendan et le secret de Kells, de Tomm Moore, en français et en breton, STF pour sourds et malentendants, avec jeux interactifs, coloriages à imprimer, interviews de Tomm Moore, Fabrice Ziolkowski (scénario) et Bruno Coulais (musique). France 2

Le Livre de Kells, le produit d'une hallucination de sang-froid (Umberto Eco)

Le Livre de Kells est un évangélaire, un livre liturgique contenant les quatre évangiles en latin¹ (Matthieu, Marc, Luc et Jean) et réservé à l'autel, d'où sa grande taille² et sa richesse colorée puisqu'il devait être vu de loin et par l'assemblée.

Histoire et style

Commencé sur l'île d'Iona (Écosse) dans le monastère fondé par saint Colomba³, le Livre est transporté à Kells (Irlande) après le pillage de l'abbaye en 806 par les Vikings et aurait été achevé durant cette période de migration. Plusieurs enlumineurs ont participé à son élaboration : reconnaissables grâce à leur style, ils sont appelés l'Orfèvre (celui qui a notamment illustré la page Chrisme), le Dessinateur accompli (qui a fait les petits croquis d'animaux nichés entre les spirales du grand Chi-Rho⁴) ou l'Illustrateur. Les *Annales d'Ulster* relatent le vol, en 1007, du grand évangélaire de saint Colomba pour sa couverture⁵ d'orfèvrerie. Retrouvé quelques mois plus tard, le Livre est dépossédé de tous ses ornements d'or. En 1661, l'évêque de Meath offre le bel ouvrage à la bibliothèque de Trinity Collège (Dublin) où il se trouve aujourd'hui. Depuis, chaque jour de l'année, une page du Livre est tournée pour que les visiteurs admirent la somptuosité du travail des moines enlumineurs du IX^e siècle. Cependant des mystères entourent la fabrication du Livre : dates incertaines, motifs énigmatiques, texte sacré inexact et imparfaitement compris. Saint Colomba⁶ peut affirmer : « À quelques-uns, en vérité peu nombreux, la grâce divine a accordé le don de contempler clairement et très distinctement, la capacité de leur esprit étant miraculeusement élargie en un seul et même moment comme sous un unique rayon de soleil. » Ne disait-on pas que les illuminations du saint étaient d'une telle intensité qu'elles aveuglaient celui qui n'en était pas digne ! Le style du Livre est dit « insulaire »⁷ et le graphisme s'inspire autant de l'art celtique, païen, avec le style du « chat de Cheshire »⁸, que de l'art chrétien, développant magistralement l'entrelacs, forme d'ornement connu depuis l'Antiquité et se fondant sur la répétition de motifs entrelacés, enchevêtrés, entrecroisés. Des portraits humains (évangélistes, Christ, Vierge à l'Enfant) côtoient des animaux. Les lettres en pointillé rouge deviennent letrines, des mots sont propositions artistiques et l'enluminure sert richement le texte sacré. La technique du « diminuendo » (traçage selon une taille décroissante des lettres des premiers mots introduisant une nouvelle section) renforce les mises en valeur. Cependant, un procédé inhabituel est utilisé pour l'application des couleurs, procédé qui permet de saisir l'effet d'irréel qu'a souhaité T. Moore à la vision du Livre : « Ce procédé, qui consistait à couvrir une couleur d'un lavis translucide de teinte différente, a été fréquemment utilisé pour obtenir un effet de relief par la superposition sur la couche de fond de plusieurs couches de pigments différents. »¹⁰

Le Chrisme :

« Chi-Rho » (folio 34R, Matthieu ch1, 18)

La page Chrisme (les deux premières lettres en grec de Christos, X et P) introduit le récit de la Nativité par Matthieu. Elle est extrêmement complexe graphiquement – une « *virtuosité verbale* » comme le disait saint Benoît d'Aniane – et les détails ne peuvent être discernés que grâce à l'utilisation d'une loupe¹¹. À l'intérieur même du Chi, différents types d'entrelacs, des volutes, des triskèles, des virgules, des motifs trifoliolés (trois feuilles et une tige) accusent la richesse de l'ornementation. Une silhouette humaine, un ange, deux chats et quatre souris (figuration du royaume de paix annoncé par le Christ), une loutre avalant un poisson (symbole du christianisme) côtoient des papillons à la connotation forte : comme la chrysalide qui devient papillon, l'âme chrétienne se transforme et s'élève.

Ainsi de ces pages enluminées du Livre : « (...) si l'on prend la peine de les considérer très attentivement, de pénétrer du regard les secrets de l'art, l'on découvre de telles complexités, si délicates et subtiles, si étroitement serrées, entrelacées et nouées ensemble, et de couleurs si fraîches et lumineuses, que l'on déclarera sans ambages que toutes ces choses doivent résulter non de l'œuvre de l'homme, mais de celle des anges. » (selon Giraldus Cambrensis, dit aussi Giraud de Barri, moine gallois, en 1185).

1) Plus précisément, il contient le texte fondé sur la Vulgate (la traduction latine de la Bible par saint Jérôme, achevée en 384) et des extraits d'autres versions antérieures, appelées *Vetus Italica*.

2) 33 X 25 cm, 339 folios, « sur un parchemin épais, à la surface presque polie, mais inégale de qualité » (F. Henry).

3) Saint Colomba (521-597) est un missionnaire irlandais venu christianiser l'Écosse, il est, à côté de saint Patrick et de sainte Brigitte d'Irlande, un des saints patrons de cette île.

4) Pour tous ces détails, voir l'ouvrage (Tome 2) de Françoise Henry à qui j'emprunte plusieurs de ses idées et remarques.

5) Dans le film, ce sont les Vikings, barbares jusqu'au bout, qui arrachent cette couverture. Notons que la croix sur le Livre sert d'apotropée (fonction protectrice) et qu'elle indique les axes célestes, d'Est en Ouest, du Nord au Sud.

6) B. Meehan, *Le Livre de Kells*, Ed. Thames et Hudson, 1995, cité p. 30.

7) Terme inventé par Ludwig Traube en 1901 pour qualifier le style d'écriture en Bretagne et en Irlande.

8) En référence bien sûr au chat de Lewis Carroll. Ce sont des dessins où les visages sont à demi cachés par le feuillage : effet que l'on retrouve au pré-général avec le visage d'Aisling ou lorsque Brendan tient les plans de l'abbaye et qu'il va écouter le récit des frères au début du film (7'39).

9) La forme de l'écriture (la graphie des lettres) est onciale ou demi onciale.

10) B. Meehan, *op.cit.*, p.88.

11) Les moines utilisaient vraisemblablement un cristal naturel pour faire loupe.

Presse

Une ouverture au monde de l'art

« [...] L'originalité et la beauté du film tiennent au fait que son esthétique s'inspire de celle des enluminures du Livre en question : spirales raffinées, effusions colorées aux mille nuances, vision kaléidoscopique, découpage du cadre en forme de triptyque entre les panneaux desquels circulent les personnages [...]. Cette iconographie luxuriante transforme un récit d'apprentissage des plus classiques en une épopée fabuleuse où se croisent les influences du christianisme primitif et de la mythologie païenne. [...] »
Isabelle Regnier, *Le Monde*, 11 février 2009

Au cœur de l'Irlande ancienne, des aventures animées dans la belle tradition

« Il y a parfois de quoi se perdre dans les méandres d'un récit qui explore de multiples pistes, entre réalisme, magie et fantastique. Sur le chemin du monde merveilleux où il s'est engagé, le jeune élève vivra de spectaculaires péripéties qui seront pour lui comme un parcours initiatique. Il va apprendre le pouvoir de l'instruction en général et des livres en particulier comme plus sûr rempart contre la barbarie.

On pourra trouver le message un peu convenu, mais visuellement cette réalisation [...] est épatante de raffinement, de subtilité et de séduction. Le trait est simplifié et stylisé, pour s'habiller de couleurs chaudes et douces, et raconter un univers peuplé de mille bestioles, espèces et insectes. C'est le retour de la tradition du dessin animé dans toute son élégance, comme un respectueux hommage à l'art de l'enluminure et du vitrail, qui est au cœur du récit. On est loin des personnages formatés comme des robots sur le même modèle par les ordinateurs hollywoodiens. »

La rédaction, *Ouest-France*, 11 février 2009

Genre : enluminure animée

« [...] 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 moine 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. [...] »

Cécile Mur, *Télérama*, n° 3083, 11 février 2009

Réalisme et réalité

« Rarement les films occidentaux se sont intéressés à l'image comme graphisme comme c'est le cas ici, contre-pied absolu de la 3D au réalisme le plus poussé, où chaque poil de fourrure et chaque cheveu sont détaillés (les films en mocap de Robert Zemeckis en sont les avatars les plus extrêmes). Le propos même du film renforce ce parti pris formel : le graphisme du dessin (dans les enluminures comme dans le film) est le vecteur de la culture et



de l'élévation de l'esprit. Il est question de réalisme à plusieurs niveaux. D'un côté dans le film, la réalité de la venue des Vikings, attendus de pied ferme par l'Abbé au détriment des enluminures [...]. L'aspect magique des esprits de la forêt va de pair avec le magique de la précision du dessin. La narration fonctionne d'ailleurs dans cette lignée : les séquences comme celle des deux enfants dans l'arbre mêlant magie, stylisation et trouvailles graphiques, l'idée étant de rendre compte plus d'une atmosphère que d'un réalisme qui serait hors de propos dans un tel film. Travail d'orfèvre également sur les couleurs et le design très simple des personnages : chacun des enlumineurs par exemple, se caractérise par une forme (l'ovale, le rectangle...) et une couleur propre. La violence, réelle dans l'histoire, n'est pas éludée, mais l'utilisation ingénieuse de la stylisation permet de faire comprendre les morts et les souffrances sans choquer les plus jeunes : l'effondrement de l'échafaudage lors de l'attaque des Vikings, montré en ombres chinoises, en est un bon exemple. »
site, <http://culturopoing.com/Cinema/Brendan+et+le+secret+de+Kells-1638>

Devoir et désir

« [...] Ainsi l'intrigue est-elle structurée par un conflit entre devoir et désir auquel tous, y compris les plus petits, sont réceptifs. Avec force innovations visuelles et dramatiques, aidée de giges pimpantes, la mise en scène réalise la synthèse de la raison et de l'imagination, du solitaire et de la communauté. »
Eithne O'Neill, *Positif*, n°576, février 2009

Facétie graphique

« [...] le film tire habilement parti de la principale caractéristique du manuscrit de Kells : ses pages sont peuplées d'une myriade d'insectes, d'oiseaux et autres petits personnages, qui se cachent derrière les lettres ou flottent entre les lignes. Une facétie graphique largement reprise dans le film, dont le style s'affine et s'enrichit au fil des progrès du jeune héros. [...] »
Cécile Jaurès, *La Croix*, 11 février 2009

L'imaginaire au service du graphisme

« [...] Voici maintenant *Brendan et le secret de Kells*, qui franchit une nouvelle étape dans l'histoire du dessin animé avec ce principe simplement génial de fondre l'imaginaire dans le graphisme. Chaque image est une fête pour les yeux, convoque une idée, éveille une pensée [...] »
Christophe Carrière, *L'Express*, 11 février 2009

Générique

Titre original	<i>Brendan et le secret de Kells</i>
Production	Les Armateurs, Vivi Film/Cartoon 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 Mérieau
Suivi des enregistrements	Christine Seznec
Acteurs de doublage (voix originales)	
<i>Brendan</i>	Robin Trouffier
<i>Aidan</i>	Dominique Collignon-Maurin
<i>Aisling</i>	Clara Poincaré
<i>Abbé Cellach</i>	Féodor Atkine
<i>Frère Tang</i>	Jim Adhi Limas
<i>Frère Assoua</i>	Lucien Jean-Baptiste
<i>Brendan adulte</i>	Emmanuel Garijo
Année	2008
Pays	France/Belgique/Irlande
Distribution France	Gebeka Films
Distribution DVD	France 2
Film	35mm, couleurs, dolby digital stereo
Format	1.77
Durée	1h15'
Visa	113 614
Sortie France	11 février 2009

DIRECTEUR DE RÉDACTION

Joël Magny

RÉDACTEUR EN CHEF

Michel Cyprien

RÉDACTEUR DU DOSSIER

Carole Wrona, professeur d'esthétique de l'image à l'École Supérieure de Réalisation Audiovisuelle (ESRA), auteur de *Imaginaires de la taille humaine au cinéma* (L'Harmattan, 2006) et réalisatrice du documentaire *Corinne L., une éclaboussure de l'histoire* (France 3).



Avec la participation
de votre Conseil général

