



**HAL**  
open science

**L'animation au service du folklore ? Les imaginaires folkloriques au prisme de la figuration graphique dans trois films d'animation de Tomm Moore. The Secret of Kells (2009), Song of the Sea (2014) et Wolfwalkers (2020)**

Mélanie Droual

► **To cite this version:**

Mélanie Droual. L'animation au service du folklore? Les imaginaires folkloriques au prisme de la figuration graphique dans trois films d'animation de Tomm Moore. The Secret of Kells (2009), Song of the Sea (2014) et Wolfwalkers (2020). Art et histoire de l'art. 2022. dumas-03827088

**HAL Id: dumas-03827088**

**<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03827088>**

Submitted on 24 Oct 2022

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

Université Rennes 2 - Haute Bretagne

UFR Arts, Lettres, Communication

# L'animation au service du folklore ? Les imaginaires folkloriques au prisme de la figuration graphique dans trois films d'animation de Tomm Moore

*The Secret of Kells* (2009), *Song of the Sea* (2014) et *Wolfwalkers* (2020)

Mélanie Droual



Mémoire de Master Recherche  
Histoire et esthétique du cinéma

Sous la direction de Jean-Baptiste Massuet

Année universitaire 2021/2022



Université Rennes 2 - Haute Bretagne

UFR Arts, Lettres, Communication

Mémoire de Master Recherche  
Histoire et esthétique du cinéma

L'animation au service du folklore ? Les imaginaires folkloriques au  
prisme de la figuration graphique dans trois films d'animation de Tomm  
Moore

*The Secret of Kells* (2009), *Song of the Sea* (2014) et *Wolfwalkers* (2020)

Mélanie Droual

Illustration de couverture : *The Secret of Kells*, 1'12'24.

Sous la direction de Jean-Baptiste Massuet

Année universitaire 2021/2022



## Remerciements

Je remercie chaleureusement mon directeur de recherche Jean-Baptiste Massuet pour ses précieux conseils, sa bienveillance et sa grande disponibilité, et ce jusqu'à la fin de l'écriture de mon mémoire, durant ces deux années écoulées, dont l'une confinée.

Je remercie également Gilles Boucherit, bibliothécaire assistant spécialisé en breton et celtique de l'Université Rennes 2, pour ses conseils de lecture m'ayant fait découvrir des auteurs et ouvrages fort intéressants.

Je remercie enfin Johann Feillais pour son enthousiasme avant et après lecture du dit mémoire, ainsi que pour l'aide qu'il m'a apportée.

# Sommaire

Introduction.....	6
Première partie : Le cinéma de Tomm Moore : un hommage au folklore irlandais par l'animation ?	18
.....	18
Chapitre I. L'attraction du folklore.....	19
I.1. Le cinéma d'animation, reflet d'une tradition culturelle irlandaise.....	19
I.2. Marketer l'irlandité : personnalités publiques et produits dérivés.....	24
I.3. L'irlandité et le folklore comme terreau d'un nouvel imaginaire irlandais.....	31
Chapitre II. Un matériau graphique empreint du folklore.....	36
II.1. Ré-animer le folklore.....	37
II.2 Motifs géométriques et art celtique.....	44
II. 3. Des motifs celtiques ?.....	47
Deuxième partie : Un folklore enchanté par l'expressivité graphique et musicale, mêlé à une nature orphique.....	54
Chapitre III. L'oralité du folklore comme outil d'envoûtement dans un monde désenchanté.....	55
III.1. Les avatars de la figure du conteur.....	56
III.2. La musique et le chant, relais de la métamorphose et d'un esprit orphique.....	61
Chapitre IV. Le culte de la nature, lieu d'un ressourcement spirituel et esthétique.....	67
IV. 1 La fixité du décor.....	67
IV. 2. Une nature idyllique inspirée par l'art pictural et poétique.....	72
IV.3 Une nature ornementale et animiste.....	80
Partie III : La valeur anthropologique du folklore dessiné : l'exception culturelle du cinéma irlandais.....	85
Chapitre V. La dimension réflexive du dessin.....	86
V. 1. Un dessin tracé à la main.....	86
V. 2. Palimpseste visuel.....	89
Chapitre VI. Une renaissance des personnages sous l'impulsion du celtisme.....	93
VI. 1. L'identité des personnages à l'épreuve du voyage initiatique : hybridité et figure du double .....	94
VI.2. Le voyage initiatique : plongée au cœur de la psyché des héros.....	99
VI. 3. L'épanouissement des êtres folkloriques.....	105
VI.4. L'animation : souffle vital et mortifère sur le folklore.....	109
Conclusion.....	112
Sources et bibliographie sélective.....	116

## Introduction

*Brendan et le Secret de Kells* (*The Secret of Kells*, 2009), *Le Chant de la mer* (*Song of the Sea*, 2014) et *Le Peuple Loup* (*Wolfwalkers*, 2020) de Tomm Moore présentent la particularité d'être – avec *Parvana, une enfance en Afghanistan* (*The Breadwinner*, 2017) de Nora Twomey, co-réalisatrice de *The Secret of Kells* et produit, comme les trois précédents, par les studios Cartoon Saloon – les seuls longs métrages irlandais nommés aux Oscars dans la catégorie « meilleur film d'animation<sup>1</sup> ». La première nomination, avec *The Secret of Kells* en 2010, est alors une surprise pour Tomm Moore, le film lui permettant d'acquérir une renommée internationale : « J'ai été invité à la Maison blanche pour la Saint-Patrick », indique-t-il ainsi<sup>2</sup>. Dans une cérémonie largement dominée par les productions américaines, les films font figure de fer de lance de l'exception culturelle irlandaise, dans une logique de distinction et d'émancipation, alors que le paysage du cinéma d'animation irlandais a longtemps été dominé par les studios américains implantés sur l'île d'émeraude. Une telle attention, inédite pour des longs-métrages d'animation irlandais, ne pouvait qu'attiser notre curiosité, et méritait que l'on s'y intéresse du point de vue de la recherche.

Les films frappent d'abord par leur audace graphique, saluée par la critique. Le spécialiste du cinéma d'animation Liam Burke rapporte ainsi dans la revue *Film Ireland*, évoquant *The Secret of Kells* : « Forêts et forteresses prennent vie dans une mosaïque abondant en courbes et spirales tracées à la main, en adéquation avec le style insulaire du livre éponyme [le Livre de Kells]<sup>3</sup> ». Dans son article « Le Chant de la mer », tiré des *Cahiers du cinéma*, Florent Guézengar évoque « les audaces formelles » de *The Secret of Kells* qu'il regrette cependant de ne pas retrouver dans *Song of the Sea*, quand Stéphane Dreyfus de la revue *Blink Blank*, dans son article « Balade spirituelle dans le folklore celtique », parle d'« un bel album d'images chatoyantes et d'illustrations délicates<sup>4</sup> » au sujet de *Wolfwalkers*. Cécile Mury, dans *Télérama*, parle quant à elle de la « magie des entrelacs et des couleurs », et Renaud Baronian du *Parisien* d'« un graphisme coloré entièrement inspiré des enluminures<sup>5</sup> » pour *The Secret of Kells*. Usant des spirales en guise d'ornement au sein des films,

1 *Fifty Percent Grey* de Ruairí Robinson (2001) a concouru pour l'Oscar du meilleur court métrage d'animation.

2 Tomm Moore, propos recueillis par Jean Paul Commin à la 5ème rencontre professionnelle sur l'écriture du film d'animation à Fontevraud, le 7 octobre 2016 : <<https://www.youtube.com/watch?v=HzWNk1-4gv8>>, consulté le 12 juin 2022.

3 Liam Burke, « Brendan and the Secret of Kells », *Film Ireland*, n° 127, mars-avril 2009, p. 40 : « the forests and fortresses springing to life in an intricate patchwork of handdrawn curves and spirals befitting the insular style of the eponymous book ». Je traduis.

4 Florent Guézengar, « Le Chant de la mer », *Cahiers du cinéma*, n° 707, janvier 2015, p. 45 et Stéphane Dreyfus, « Balade spirituelle dans le folklore celtique », *Blink Blank*, n°2, octobre 2020, p. 48.

5 Cécile Mury, « Brendan et le secret de Kells – Film d'animation de Tomm Moore et Nora Twomey (The Secret of Kells, France/ Belgique/ Irlande) », *Télérama*, n° 3083, février 2009, p. 42 et Renaud Baronian, « Lumineux “Brendan” », *Le Parisien*, 11 février 2009 : <<https://www.leparisien.fr/culture-loisirs/lumineux-brendan-11-02-2009-406853.php>>, consulté le 12 août 2022.

celles-ci sont chargées de magnifier les décors et témoignent de l'attention attachée à l'aspect formel des films. En ressort une cohérence graphique indéniable, en même temps qu'une certaine diversité se fait jour sur le plan esthétique, les modes de représentation de la nature, qu'il s'agisse de la forêt ou de la mer notamment, étant assez disparates. Les films sont à concevoir comme une *trilogie celtique*, de nombreux motifs, tant formels que thématiques, se faisant écho. Face au constat de la connexion des films entre eux et de leur particularité graphique se pose alors la question d'un style propre à Tomm Moore. Nous reprenons ici la définition du mot qu'en donne le Centre national des ressources textuelles et lexicales (CNRTL) : « Catégorie de l'esthétique permettant de caractériser l'organisation des formes verbales, plastiques, musicales, que l'histoire de l'art a identifiées et décrites comme ayant fait époque ou comme étant marquées par un artiste particulier<sup>6</sup> ». Or, l'adjectif employé par les critiques qui ont tenté de qualifier l'esthétique de Tomm Moore, reconnue comme profondément originale, est régulièrement le même : « celtique ». Le terme ne renvoie généralement pas aux Celtes de l'Âge du Fer mais plutôt à un certain imaginaire mythique qui s'est développé au fil des siècles<sup>7</sup>. Ainsi, pour Florent Guézengar des *Cahiers du cinéma*, *Song of the Sea* est « un film aussi celtique et réussi mais un brin plus convenu » que *The Secret of Kells*<sup>8</sup>. L'adjectif, mis sur le même plan que « réussi », prend une valeur axiomatique, et est utilisé pour définir le style de Tomm Moore, ce qui le rend reconnaissable et le distingue des autres réalisateurs de films d'animation, en tout cas sur le plan du discours.

C'est donc un qualificatif culturel qui a été privilégié à un mouvement artistique particulier pour parler de l'univers et de l'esthétique déployés dans les films, même s'il arrive parfois que l'art nouveau ou l'expressionnisme soient convoqués sous la plume des critiques. La forme semble alors coïncider avec le contenu narratif des films, Maria O'Brien parlant dans son article « *The Secret of Kells* (2009), a film for a post Celtic Tiger Ireland ? » du film éponyme comme d'un mélange de « légendes, de faits historiques et de fictions », dans une « exploitation des mythes irlandais<sup>9</sup>. » Du

---

6 Centre national des ressources textuelles et lexicales, « Style » : <[https://www.cnrtl.fr/definition/ style](https://www.cnrtl.fr/definition/style)>, consulté le 12 juin 2022.

7 Un débat sur l'identité celtique et la part d'imaginaire qu'elle recouvre ou non a opposé le Musée de la Bretagne, à Rennes, au musicien Alan Stivell et à plusieurs personnalités impliquées dans la défense de la culture bretonne dans le cadre de l'exposition « Celtique ? », présentée du 18 mars au 4 décembre 2022. Alan Stivell reproche à l'exposition de définir la celtitude de la Bretagne comme relevant uniquement d'un mythe, et non d'une réalité, niant les liens entre les Celtes de l'Âge du Fer et l'imaginaire s'étant par la suite développé sur les Celtes et leur culture : « Ce qui est assez surprenant dans cette expo [*sic*], c'est, qu'avant la conclusion, son ensemble ne montre pas la celtitude comme un strict mythe, et présente un certain nombre de faits bien tangibles, à côté d'éléments rappelant des aspects réellement fantasmés, en particulier au XIX<sup>e</sup> siècle. Il y a donc une certaine contradiction entre l'expo [*sic*] et sa conclusion. » (Alan Stivell, post Facebook du 20 mai 2022 : <<https://www.facebook.com/AlanStivell.Official>> La directrice du musée, Céline Chamas, explique : « Le propos de l'exposition est de voir comment se construit l'identité, comment les symboles comme le triskell sont revendiqués et de questionner ce que recouvre le terme de celte. » Voir Fabienne Richard, « Alan Stivell retire son parrainage de l'exposition " Celtique ? " qui se tient à Rennes », *Ouest France Rennes*, 25 mai 2022, p. 9.

8 Florent Guézengar, *op. cit.*, p. 45.

9 Maria O'Brien, « *The Secret of Kells* (2009), a film for a post Celtic Tiger Ireland ? », *Animation Studies*, vol. 6,

graphisme à l'univers global des films, tout semble donc enjoindre le spectateur à les appréhender à l'aune de leur irlandité, d'autant plus qu'ils se conforment, dans leur mise en scène, à certaines représentations stéréotypiques de l'Irlande. Mais une remarque de la spécialiste des cinémas identitaires européens Isabelle Le Corff nous invite cependant à rester prudents. Dans *Le Cinéma irlandais – Une expression postcoloniale européenne*, elle précise, évoquant le cinéma irlandais dans son ensemble :

Les chercheurs irlandais traquent les traces d'irlandité davantage que les critères d'un art cinématographique. Il leur faut définir une "essence nationale" avant d'accepter une forme de trans-nationalisme. [...] Le questionnement identitaire est très fort, et il s'ensuit un rejet de tout ce qui peut être perçu comme distorsion du réel, quand bien même ce réel semble impossible à saisir. [...] On déplore en Irlande que l'incapacité de l'état [*sic*] irlandais à impulser une industrie cinématographique ait engendré des représentations populaires produites par des compagnies britanniques ou américaines. [...] Les paysages romantiques y sont idéalisés tout en sous-entendant le concept de sauvagerie<sup>10</sup>.

Les films de Tomm Moore sont ainsi davantage analysés au prisme de l'irlandité que de l'animation, quand bien même les chercheurs remarquent leur particularité formelle et le choix de l'animation traditionnelle, qu'ils se contentent seulement d'opposer aux films en images de synthèse promus par les grands studios américains, à l'instar de Disney ou Pixar. Pour eux, les films sont l'expression d'une diversité culturelle, appel à s'émanciper de l'esthétique dominante dans le champ de l'animation.

Et si les commentateurs ne pointent pas toujours l'imaginaire idyllique de l'Irlande à l'œuvre dans les films, quand ils le font, un tel point de vue n'est pas, comme on aurait pu s'y attendre, perçu comme problématique. Il convient de souligner que la question identitaire se pose différemment dans le cadre de l'animation, à laquelle il ne peut être reproché de déformer le réel dans la mesure où le graphisme suppose d'emblée la présence d'un monde imaginaire. Les films n'en échappent pas moins à la théorie postcoloniale, que Maria O'Brien applique à *The Secret of Kells* en convoquant notamment les théories d'Homi K. Bhabha, tandis que d'autres chercheurs focalisent eux aussi leur attention sur l'irlandité des films<sup>11</sup>. Sans rejeter de telles interprétations, il

---

2011, p. 34.

10 Isabelle Le Corff, *Le Cinéma irlandais – Une expression postcoloniale européenne*, Presses universitaires de Rennes, coll. « Univers anglophones », 2014, p. 12.

11 Maria O'Brien, *op. cit.*, p. 34 : « Fundamental to the construction of the nation of Ireland as a concept, is the telling of its stories that both represent the nation to its own people and others and are instrumental in constructing the image of the nation. Homi K. Bhabha, one of the most prominent post-colonial theorists, terms this the "narration of the nation" (Bhabha 1990a). For Bhabha, colonialism and post-colonialism are fundamental to an understanding of the shaping of modernity and thus the concept of the nation. Post-colonialism analyses the ideas and histories that have allowed the West to dominate so much of the world. David Huddart, in his analysis of Bhabha's theories, says that the margins of modern nations provide a privileged perspective on the apparently stable identities of modernity in general (Huddart 2006). Ireland, on the margins of Europe, and animation (considered often as on the margins of the film industry) come together in *The Secret of Kells* to interrogate ideas of the nation and Irishness within a world context. »

convient sans doute de dépasser le prisme identitaire afin d'envisager les films au-delà de leur irlandité, en interrogeant justement celle-ci à travers l'animation. C'est une séquence de trois minutes réalisée par Tomm Moore pour le film *The Prophet* (*Le Prophète*, Roger Allers, 2014), adaptation du recueil de poèmes éponymes de Gibran Khalil, qui nous invite à suivre cette voie [Figure 01]. L'histoire se déroule sur l'île imaginaire d'Orphalese, dans une atmosphère méditerranéenne on ne peut plus éloignée de l'Irlande. Pourtant, on retrouve là encore l'esthétique ornementale, composée d'arbres aux branches spiralées dans des tonalités dorées déjà présentes dans *The Secret of Kells*, sans que l'on puisse la qualifier de « celtique ». La séquence, qui célèbre en chanson l'amour entre un homme et une femme, bien que courte et intégrée au film d'un autre réalisateur, se révèle essentielle pour comprendre le travail de Tomm Moore qui, encore une fois, ne doit pas être réduit à son irlandité.



Figure 01 – *The Prophet* de Roger Allers (2014), 50'31.

*Le décor, entre spirales et couleurs ocres, rappelle certaines séquences de la forêt dans *The Secret of Kells* et les tableaux de Klimt, peintre dont Tomm Moore revendique l'inspiration.*

*The Secret of Kells* narre les aventures du jeune moine Brendan qui, encouragé par Frère Aidan, envisage d'achever le Livre de Kells que ce dernier est parvenu à sauver du massacre des Vikings sur l'île d'Iona. Pour y parvenir, il doit quitter l'abbaye pour la forêt afin de récupérer les baies nécessaires à la fabrication de l'encre, puis l'œil du monstre Crom Cruach, cristal indispensable à la peinture, minutieuse et extrêmement détaillée, de la page du Chi-Rho. Dans cette quête initiatique durant laquelle il doit désobéir à l'abbé Cailleach, obsédé par la construction de fortifications censées protéger l'abbaye et ses habitants de l'invasion des Vikings et méprisant à

l'égard du Livre de Kells, Brendan est aidé par la fée sylvestre Aisling.

*Song of the Sea* s'ouvre sur la disparition de la *selkie* Bronach<sup>12</sup>. Elle abandonne son petit garçon Ben et son mari Conor qui recueille la *selkie* Saoirse à laquelle elle vient de donner naissance. Huit ans plus tard, Saoirse découvre le coffre dans lequel se cache le manteau de Bronach et, comme elle, se métamorphose en phoque. Suite à l'incident, la grand-mère Granny décide de l'emmener à Dublin, accompagnée de Ben. Mais Saoirse y est enlevée par les *aes sídh*, que les hiboux de la sorcière Macha changent rapidement en pierres. Ben et Saoirse doivent alors retrouver le manteau de *selkie* qu'avait enfilé Saoirse, disparu au fond de l'océan, afin qu'elle puisse chanter et ramener les *aes sídh* à la vie.

Dans *Wolfwalkers*, Robyn vient à peine d'emménager à Kilkenny avec son père Bill Goodfellow, membre de l'armée anglaise aux ordres du Lord Protector qui colonise l'Irlande, lorsqu'elle rencontre la *wolfwalker* Mebh Mac Tíre<sup>13</sup>. Mi-fille mi-louve, elle habite au cœur de la forêt avec une meute de loups, mais la déforestation orchestrée par le Lord Protector menace leur habitat. La situation est d'autant plus critique que l'armée anglaise a piégé Moll, la mère de Mebh, et l'a enfermée dans une cage à l'intérieur du château de Kilkenny. Mordue par Mebh avec qui elle a noué une solide amitié, Robyn, devenue *wolfwalker*, tente d'expliquer la situation à son père, soldat mais aussi chasseur, afin de venir en aide à Mebh, Moll et la meute de loups.

Les trois films se présentent comme « une exploitation des mythes irlandais », pour reprendre l'expression de Maria O'Brien, qui relève presque du pléonasme quand on sait la place qu'occupe la mythologie et le folklore dans l'imaginaire collectif portant sur l'Irlande<sup>14</sup>. Dans ces

12 Dans le folklore celtique, une *selkie* est une créature marine. Dans l'eau, elle revêt l'apparence d'un phoque tandis que sur le rivage, elle se transforme en femme, perdant sa fourrure. La plupart des histoires mettent en scène un homme volant son manteau – sa peau animale – pour la contraindre à vivre à leurs côtés. Vivant dans la tristesse et le désir de renouer avec la mer, la *selkie* finit toujours par retrouver son manteau, quittant en même temps son époux. *Song of the Sea* reprend donc exactement le schéma traditionnel issu du folklore.

13 Le nom « Goodfellow » est composé des mots anglais « good » et « fellow », qui signifient respectivement « bon » et « gars ». On pourrait traduire « Goodfellow » par « bon gars ». Le nom « Mac Tíre » est quant à lui issu du gaélique irlandais tel qu'il était parlé au Moyen Âge, et correspond au mot « loup ».

14 Folklore et irlandité sont tellement associés l'un à l'autre que l'étude du premier s'est longtemps restreinte aux textes gaéliques, excluant ceux de langue anglaise pourtant produits en Irlande, comme le mentionne Anne Markey dans « The discovery of Irish folklore », *New Hibernia Review / Iris Éireannach Nua*, hiver 2006, vol. 10, n° 4, p. 21 : « Le système de spécialisation académique qui en résulte a conduit à une tendance profonde, parmi les critiques et autres commentateurs, qui consiste à occulter la relation entre le folklore irlandais et les textes irlandais de langue anglaise – même si durant la dernière moitié du vingtième siècle quelques études significatives se sont penchées sur les continuités existant entre la tradition gaélique, associée au folklore irlandais, et la littérature anglo-saxonne. Néanmoins, à l'intérieur et à l'extérieur des cercles académiques, la confusion persiste pour beaucoup quant à ce qui constitue le folklore irlandais et sur la relation qu'il a, ou devrait avoir, avec la littérature. » Je traduis le texte original : « The resultant system of academic specialization has led to a persistent tendency, among critics and other commentators, to occlude the relationship between Irish folklore and Irish writing in English – though during the latter half of the twentieth century a few significant studies have investigated continuities between the Gaelic tradition, associated with Irish folklore, and the Anglo-Irish literary tradition. Nevertheless, within and outside academic circles, many remain confused about what constitutes Irish folklore and what its relationship is, or should be, to literature. »

conditions, comment ne pas réduire les films à leur seule irlandité ? Comment l'animation l'interroge-t-elle, l'exprime et la dépasse-t-elle à la fois ? Comment le soin porté au graphisme révèle-t-il l'ambition artistique de Tomm Moore et des studios Cartoon Saloon ? Pourquoi l'esthétique des films, du graphisme à la musique, attise-t-elle tant l'intérêt des critiques, qui lui prêtent volontiers un caractère « inspiré » ou « enchanteur<sup>15</sup> » ?

## Dépasser l'irlandité par le folklore et l'animation

Comme le préconise Isabelle Le Corff, nous tenterons de ne pas nous restreindre à l'irlandité des films, sans pour autant évacuer la question :

S'affranchir du discours produit par les Irlandais s'avère nécessaire pour regarder leur cinéma d'un point de vue distancié. Rosa Gonzalez fait remarquer à juste titre qu'un cinéma à la fois national et international peut exister à condition de ne pas se cantonner à une approche thématique nationale. [...] Les appartenances culturelles de l'analyste sont à la fois une richesse et une limite à sa compréhension, et le goût personnel influe inévitablement sur la recherche. Les affinités celtes entre Irlandais et Bretons, les vives questions identitaires, la puissance des paysages et la mutilation de la langue sont autant de points de partage. Le point de vue étranger exposé dans ce livre ambitionne néanmoins une mise à distance des questions identitaires, sans évacuer les aspects thématiques<sup>16</sup>.

Afin de ne pas focaliser notre attention sur l'irlandité, il nous semble intéressant d'élargir le sujet aux imaginaires folkloriques que les films déploient<sup>17</sup>. Si *folklore* signifie littéralement « savoir du peuple », il réunit, selon la définition du folkloriste britannique William John Thoms, « les modes de vie, l'observance des coutumes, les superstitions, ballades, proverbes &c [sic] des temps anciens<sup>18</sup>. » Le folklore, à l'origine expression de la culture et des habitus d'un peuple, reste donc lié à la notion d'identité, en même temps qu'il se révèle, de façon plus générale, relatif à l'humain. C'est là un point commun avec le cinéma d'animation, si l'on se réfère à une lettre d'Alexandre Alexeïeff à Giannalberto Bendazzi :

En animant un film je ne puis omettre aucun des aspects par lesquels la logique du mouvement m'oblige à passer. Il me faut étudier bien des choses dont le peintre se dispense : il me faut connaître l'optique physiologique, la psychologie, la neuropsychologie de la perception visuelle (excusez-moi,

---

15 Eithne O'Neill, *Positif*, février 2009, n° 576, p. 50, parle d'« animation à sujet irlandais et inspiré ». Florent Guézenguar, *op. cit.*, p. 46, précise à propos de *Song of the Sea* : « [...] Son chant se révèle à la source d'un enchantement transformant ce film d'animation en vrai conte de *réanimation*. »

16 Isabelle Le Corff, *op. cit.*, p. 15-16.

17 Folklore et cinéma d'animation entretiennent des liens étroits dès le cinéma des premiers temps qui persistent encore aujourd'hui. Voir Jean-Pierre Pagliano, « Cinéma d'animation – Du conte de fées au conte défait » dans Carole Arouet [dir.], *Contes et légendes à l'écran*, Condé-sur-Noireau, Corlet, *CinémAction*, n° 116, 2005.

18 William John Thoms, « Lettre du 22 août 1846 », citée dans Anne Markey, *op. cit.*, p. 21. Il est le premier à employer le terme de folklore : « [...] Thoms proposed “ a good Saxon compound, Folk-Lore – the Lore of the People ” to denote “ the manners, customs observances, superstitions, ballads, proverbs, &c of the olden time. »



mais ça s'appelle ainsi), la sensimétrie et la musique (j'en oublie)... [...] Je peux affirmer que l'animation enseigne à mieux connaître la façon dont l'homme voit et pense<sup>19</sup>.

Cinéma d'animation et folklore revêtent tous deux une dimension anthropologique, le premier permettant « de mieux connaître la façon dont l'homme voit et pense », tandis que le second nous renseigne sur la conception du monde, les mœurs et coutumes d'un peuple particulier, en même temps qu'il recèle toujours une part d'universel. On se rappelle la théorie des mythes de Claude Lévi-Strauss dans *Anthropologie structurale*, pour qui il existe des structures communes à tous les mythes, quelque soit leur origine géographique, à partir desquelles se constituent des variations, faisceaux d'éléments différentiels<sup>20</sup>. Le folklore dérivant lui-même de la mythologie, le structuralisme peut sans doute s'y appliquer également. Il n'y a donc *a priori* rien d'étonnant à ce que le cinéma d'animation ait constitué un mode d'expression de prédilection du folklore. Si nous choisissons ce terme pour aborder les films de Tomm Moore, c'est qu'il nous semble en phase avec la multitude des références mythologiques qui y sont convoquées, se réduisant parfois à de simples noms de dieux, déesses, héros ou héroïnes sans que les intrigues ne correspondent à celles des mythes. Or, comme l'explique l'épistémologue Anne-Marie O'Connell dans sa thèse *Les figures du surnaturel dans la mythologie et le folklore irlandais* :

Le folklore est issu du mythe, s'explique parfois par l'analyse de ce dernier, mais seul le “ point de vue », le contrat énonciatif est modifié : à la différence du poète lettré des Celtes, qui faisait d'ailleurs partie de la classe sacerdotale, le conteur populaire ne sait plus ce que son histoire implique, et son incompréhension se traduit par la transformation des récits qu'il transmet à son auditoire<sup>21</sup>.

Dans le contexte du XXI<sup>e</sup> siècle, de nombreuses zones d'ombre perdurent sur la signification des mythes et sur la société celtique dans laquelle ils sont nés. Le flou du folklore se retrouve dans les films de Tomm Moore, qui puise dans la culture irlandaise à différents niveaux : littéraire, mythologique, iconographique et musical. Il emprunte ainsi au patrimoine irlandais pour créer un univers et une esthétique originaux en s'inspirant de formes issues d'un art archaïque, et s'inscrit ainsi dans une longue tradition. Jean-Marie Gallais rappelle, dans son article « Portrait de l'artiste en folkloriste » paru dans *Folklore – Artistes et folkloristes, une histoire croisée* : « À la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, c'est un regard moderne qui est posé sur le folklore par quelques artistes, qui le perçoivent non seulement comme une matière littéraire et iconographique, mais avant tout comme une

---

19 Alexandre Alexeïeff, « Éloge du film d'animation » dans « Préface à l'édition originale » de Giannalberto Bendazzi, *Le Film d'animation – Du dessin animé à l'image de synthèse, vol. 1*, Grenoble, La Pensée sauvage / JICA . Traduction de Geneviève Vidal.

20 Claude Lévi-Strauss, *Anthropologie structurale*, Paris, Pocket, coll. « Agora », 2003 [1958], p. 12.

21 Anne-Marie O'Connell, *Les figures du surnaturel dans la mythologie et le folklore irlandais*, thèse en linguistique sous la direction de Raphaëlle Costa de Beauregard, Université de Toulouse 2 Le Mirail, 1995, p. 6.

expérience de retour aux sources, et un terreau fécond pour qu'écluse un art nouveau<sup>22</sup>. » Semblablement, il s'agit pour Tomm Moore de relever une gageure artistique en se servant du folklore comme source d'inspiration, nous invitant à envisager les films à l'aune de l'esthétique et du graphisme, et donc à situer l'animation au cœur de la réflexion.

La question du folklore et de l'animation en amène une autre : celle de l'enchantement. À l'instar du folklore, il est souvent associé à une identité culturelle. En effet, dans les sociétés modernes où le rationalisme hérité du siècle des Lumières tend à dominer les autres modes de pensée, l'enchantement peut parfois être relégué au rang des fantaisies que l'on ne prend plus guère au sérieux, présent dans les contes de fées à destination des enfants. À l'inverse, les sociétés traditionnelles lui accordent encore une place de choix, à tel point que l'enchantement pourrait être l'un des vecteurs du celtisme. Ainsi, si l'on pense à la place qu'y occupe la forêt, espace que l'on retrouve par ailleurs dans les trois longs métrages, le nom de Brocéliande vient immédiatement à l'esprit, lieu féérique des légendes arthuriennes qui, s'il ne se rattache pas directement à l'Irlande, fait néanmoins foi d'une identité celtique. En lien avec la magie, l'enchantement a, selon la définition du CNRTL, le pouvoir « d'exercer sur l'homme une action mystérieuse et profonde », ce qui semble être le cas lorsque les enfants pénètrent au cœur de la nature celtique. Celle-ci se présente d'abord comme un refuge pour les protagonistes, les accueillant notamment lorsqu'ils fuient le danger. Plus qu'un asile, elle devient un lieu extraordinaire, capable de changer radicalement les enfants, aussi bien au sens littéral – c'est seulement une fois dans l'océan que Saoirse se transforme en phoque, et c'est dans la forêt qu'il faut chercher l'origine de la transformation de Robyn en louve – que figuré. Car c'est dans la nature qu'a lieu l'essentiel du voyage initiatique, duquel les enfants sortent grandis et épanouis. Quant au cinéma d'animation, il est lui aussi un médium enchanteur : non seulement on n'y compte plus les adaptations de contes de fées à l'écran, mais il a aussi le pouvoir de captiver le spectateur, qu'il plonge dans un monde autonome. Si l'on suit l'avis des critiques, l'enchantement résiderait ainsi dans le graphisme. Florent Guézenguar évoque sa « cohérence *inspirée* [je souligne] » dans *Song of the Sea*, tandis qu'Eithne O'Neill de *Positif* parle d'une « animation à sujet irlandais et *inspiré* [je souligne]<sup>23</sup>. » L'inspiration peut ici faire écho à la conception de l'artiste comme démiurge, porté par un souffle créateur d'origine surnaturelle. Mais appliquée aux motifs, elle sous-entend la présence de l'irrationnel, leur prêtant en quelque sorte la capacité de charmer le spectateur. En effet, il demeure toujours, à la vue du graphisme et de ses formes abstraites et spiralées, quelque chose de fuyant, ce

---

22 Jean-Marie Gallais, « Portrait de l'artiste en folkloriste » dans Jean-Marie Gallais et Marie-Charlotte Calafat (dir.) *Folklore – Artistes et folkloristes, une histoire croisée*, Paris, Metz et Marseille, La Découverte, Centre Pompidou-Metz et Mucem, 2020, p. 11.

23 Florent Guézenguar, *op. cit.*, p. 46 et Eithne O'Neill, *op. cit.*, p. 50.

*je ne sais quoi* insaisissable et signe du merveilleux, en adéquation avec les thématiques des films.

Par l'intermédiaire de l'enchantement, l'animation suscite donc l'irlandité. Ce cinéma possède en effet un fort potentiel pour dépeindre les mondes fantastiques, comme le souligne Jessie Martin dans son article « Le cinéma d'animation et le privilège de l'imaginaire – De *Fantasmagorie* à *Paprika* ». Elle analyse ici le passage de films dans lesquels on peut voir le dessinateur au travail, en train de donner naissance à un univers, la prise de vues réelles étant alors associée au réel et les images animées à la fiction, tels *Fantasmagorie* d'Émile Cohl (1908), qui précèdent la venue de films où toute hybridation entre réel et fiction est, *a priori* seulement, absente, le monde filmique se présentant désormais comme autonome :

En outre, le cinéma d'animation instaure l'expression du fantastique par le truchement d'une figuration plus ou moins réaliste du réel. On assiste alors à un renversement de la fantasmagorie primitive comme image principielle en mêlant les deux règnes. Si la distinction archaïque des univers du créateur et de la créature perdure ponctuellement dans certaines œuvres d'animation, le principe tend à disparaître, au profit d'un découpage plus conforme aux mondes des images. S'opère alors un déplacement du seuil de la représentation posant les jalons d'un réel localisé non plus dans l'espace spectatorial et créatorial mais dans celui d'un premier niveau de fiction, celui de l'image<sup>24</sup>.

Que le cinéma d'animation cherche ou non à s'éloigner du réel, il s'appuie toujours dessus à partir du moment où il obéit à une logique narrative, faisant cohabiter en son sein réel et imaginaire. Aussi est-ce dans la narration, mais aussi dans l'animation et le graphisme que se situe le fantastique, et donc l'irlandité des films. Dans *Écosse et Irlande fantastiques*, Catherine Conan et Camille Manfredi précisent :

En raison de leur situation géographique aux confins des îles Britanniques [*sic*], de leur histoire conflictuelle, mais aussi de leurs traditions culturelles clandestines puis redécouvertes et réécrites lors de renaissances artistiques successives, ces deux nations sont particulièrement sujettes et sensibles au trouble identitaire dont le fantastique fait son lit. [...] Comme également le gothique, le fantastique apparaît en effet comme un mode privilégié d'expression de la crainte viscérale de l'envahissement du soi par l'Autre, tout en autorisant le déploiement d'une voix narrative non plus subalterne mais en capacité de dénoncer, réviser, voire corriger l'histoire<sup>25</sup>.

Les films de Tomm Moore jouent de ce trouble identitaire, s'attaquant à des périodes clefs de l'histoire de l'Irlande, qu'elle soit envahie par Vikings et Anglais, ou encore prise entre conservatisme et montée de la modernité. Cette alliance d'une identité mouvante et du fantastique se traduit à l'écran par la métamorphose d'êtres souvent mi-humains mi-animaux, métamorphose qui se révèle être le principe même de l'animation. Le passage d'êtres d'apparence humaine à la

---

24 Jessie Martin, « Le cinéma d'animation et le privilège de l'imaginaire – De *Fantasmagorie* à *Paprika* », *Entrelacs*, n° 8, 2011, p. 3.

25 Catherine Conan et Camille Manfredi, *Écosse et Irlande fantastiques*, *Otrante*, n° 41, printemps 2017, p. 8.

condition animale ne peut alors que conduire à nous interroger sur la dimension anthropologique des films, élargissant ainsi la réflexion au-delà de l'irlandité. Dans ces conditions, comment Tomm Moore puise-t-il dans les ressorts de l'animation pour exprimer sa propre conception de l'irlandité ? Les motifs présents dans les films peuvent-ils vraiment s'y réduire ? Comment Tomm Moore se réapproprie-t-il le folklore irlandais, s'en inspirant non seulement sur le plan esthétique mais aussi spirituel, faisant ressortir la dimension anthropologique de l'animation ? Enfin, comment folklore et animation contribuent-ils à la légitimation et à la reconnaissance du cinéma irlandais à l'échelle internationale ?

Comme souligné plus haut, l'influence du folklore celtique s'étend bien au-delà de l'esthétique des films, et il s'agit pour Tomm Moore de mettre en exergue l'apport essentiel qu'il constitue pour l'enfant, et plus généralement pour l'être humain. Aussi multiplierons-nous les types de sources, en passant par la philosophie, la psychanalyse et les études de genre, les deux dernières disciplines ayant d'ailleurs donné lieu à des articles abordant les films sous ces angles, *Song of the Sea* en premier lieu. Il nous semble donc important d'approfondir cette voie déjà esquissée. Aussi couplerons-nous une analyse esthétique des films à une perspective relevant davantage des études culturelles ou psychanalytiques, nous intéressant notamment à la place de la femme dans les sociétés celtiques, ou encore en nous inspirant des lectures psychanalytiques qui ont été faites des contes de fées ou des mythes, Tomm Moore faisant lui-même une analogie entre le subconscient et la mer de *Song of the Sea* dans un entretien<sup>26</sup>. Sans faire de la lecture psychanalytique la seule possible des films nous proposons au contraire de rendre compte de la multiplicité des interprétations possibles. Nous toucherons ainsi à ce qui fait leur profondeur au-delà de leur particularité graphique, à savoir les souffrances humaines dont le folklore peut être le relais, nous permettant par là même de pénétrer l'idiosyncrasie des protagonistes. Tomm Moore puise également une partie de son inspiration dans l'histoire de l'art. En effet, en pastichant le Livre de Kells et en usant de spirales à foison, il puise notamment dans l'art celtique, mais aussi dans les œuvres de Gustav Klimt, qui a lui-même emprunté à cet art. Dans la mesure où ils constituent ses sources d'inspiration les plus évidentes sur le plan esthétique, la nécessité de convoquer des ouvrages relatifs à l'histoire de l'art s'impose, la question de l'animation amenant celle du graphisme.

Le présent mémoire visera dans le même temps à combler un double manque de la recherche sur le sujet. Premièrement, Thierry Méranger présente Tomm Moore « comme l'un des cinéastes

---

26 Mannix Liam, « The influence of archaeology on Cartoon Saloon's creative process. Tomm Moore interview », *The Heritage Council*, « Conference Dig ! the value of archaeology for society and the economy conference », le 19 décembre 2018 à Kilkenny : <<https://www.heritagecouncil.ie/about/contact>>, consulté le 14 janvier 2021.

essentiels de l'animation européenne<sup>27</sup> ». Pourtant, si plusieurs articles universitaires sur les films sont parus, aucun écrit conséquent n'a pour l'instant été publié, ce qui peut s'expliquer par la date récente de sortie des films. Cette déficience est d'autant plus remarquable que les films bénéficient d'une bonne diffusion en France, pays qui a d'ailleurs participé à leur coproduction, et particulièrement en Bretagne, région celtique elle aussi<sup>28</sup>. Deuxièmement, Isabelle Le Corff souligne la faible place des études relatives au cinéma irlandais en France :

La cinémathèque française [*sic*] organisa une rétrospective des films irlandais en 1987 mais peu d'intérêt a globalement été accordé au cinéma irlandais en France depuis, en dehors de quelques festivals régionaux et d'un colloque<sup>29</sup>.

Les films appartiennent donc à un cinéma marginalisé dans le champ des études universitaires françaises. À cela s'ajoute le fait qu'ils relèvent du cinéma d'animation, longtemps relégué au second plan lui aussi, bien qu'il fasse aujourd'hui l'objet d'un regain d'intérêt. De nombreux travaux contribuent en effet à sa légitimation, veine dans laquelle s'inscrit le présent mémoire.

Dans un premier temps, il s'agira d'interroger l'hommage que les films rendent au folklore irlandais à travers l'animation. L'animation traditionnelle inscrit indéniablement les films dans la lignée d'une certaine tradition culturelle se rapportant à l'Irlande, ce que la référence au Livre de Kells vient appuyer. Le prestige qui en résulte, se reflétant sur les films et l'animation traditionnelle, tend alors à oblitérer la dimension commerciale que peut revêtir le choix de thématiques ayant pour sujet le folklore irlandais – car même si le cinéma irlandais est peu vu en France, le recours au folklore, souvent associé à l'irlandité dans l'imaginaire collectif, peut être un motif d'intérêt pour des spectateurs étrangers associant l'Irlande à une terre de légendes et de mythes. Il convient néanmoins de ne pas s'arrêter à ce caractère mercantile du folklore pour interroger l'irlandité et la celtitude des motifs graphiques en les situant dans l'univers général des films, dans leurs rapports aux personnages et à leur rôle au sein de la narration.

Puis dans un deuxième temps, nous observerons comment, en recourant à l'expression graphique et musicale, le folklore contribue à forger une atmosphère enchantée au sein des films. La

---

27 Thierry Méranger, « L'Eire du loup », *Cahiers du cinéma*, n° 772, janvier 2021, p. 52.

28 L'ancienne abbaye de Landévennec (Finistère) et le château de la Hunaudaye à Plédéliac, dans les Côtes d'Armor, ont accueilli l'exposition « La magie des images », consacrée à Tomm Moore et qu'il a d'ailleurs inaugurée le 30 avril 2016. Le film *Wolfwalkers* a lui été diffusé en avant-première en salle après sa diffusion sur Apple TV, au cinéma *Le Kerfany* de Moëlan-Sur-Mer (Finistère), le 19 août 2021. Sur la seule année 2022, le film a été diffusé à Rennes dans le cadre de l'exposition « Celtique » du Musée de Bretagne, du 18 mars au 4 décembre 2022, en partenariat avec le Festival national du film d'animation qui s'est tenu du 23 au 27 avril 2022. Un court extrait de *The Secret of Kells* est également présent dans l'exposition. Enfin, une rétrospective sur Tomm Moore a eu lieu au cinéma du Théâtre national de Bretagne (TNB), à Rennes, du 13 avril au 3 mai 2022.

29 Isabelle Le Corff, *op. cit.*, p. 15. L'autrice fait référence au colloque s'étant tenu à Limoges les 22 et 23 novembre 2007, dont elle a été membre du comité scientifique avec Estelle Épinoux, intitulé « Contemporary Irish Cinema : Assessment and perspectives ».

musique et le chant irlandais occupent ainsi une place prépondérante, chargés d'y infuser le merveilleux. L'enchantement s'allie à la présence d'une attitude orphique à l'égard de la nature, notion que nous empruntons au philosophe Pierre Hadot dans son ouvrage *Le Voile d'Isis – Essai sur l'idée de nature* : méthode « qui cherche à découvrir les secrets de la nature en utilisant les ressources du discours philosophique ou poétique ou celle de l'art pictural ». Le chant, proche de la poésie, en plus de l'attention portée au graphisme, créent ainsi une nature idyllique et enchantée que nous examinerons plus en détail.

Enfin, dans la troisième partie du mémoire, nous aborderons la valeur anthropologique du folklore qui découle des films. C'est là l'aboutissement de la logique de distinction des films au sein du cinéma d'animation, Tomm Moore ne réduisant pas le folklore à une source d'inspiration graphique au service de l'esthétique des films. Il tente au contraire de sonder ses profondeurs afin de mettre en valeur son importance. Le folklore enrichit la narration et l'animation pour devenir le pilier du voyage initiatique des personnages, car essentiel à leur épanouissement.

**Première partie : Le cinéma de Tomm Moore :  
un hommage au folklore irlandais par  
l'animation ?**

## Chapitre I. L'attraction du folklore

L'originalité des films de Tomm Moore repose avant tout sur une signature graphique particulière, dont l'imaginaire visuel tend à être rattaché à une vision folklorique de l'Irlande, quand bien même cette vision serait fantasmée et mériterait d'être interrogée. Tomm Moore joue de la persistance d'un certain imaginaire folklorique lié à l'Irlande et ses origines, mettant en lumière les mythes, légendes et traditions irlandaises afin de donner l'image d'une Irlande idyllique, mystique et merveilleuse qui contraste avec le monde réel, l'esthétique et l'imaginaire déployés étant d'autant plus étranges, attirants et lointains aux yeux de spectateurs étrangers à l'univers celtique. C'est de la conception d'une Irlande fantasmée que naît un sentiment d'irlandité qu'il conviendra néanmoins de nuancer, irlandité qui se fonde sur un imaginaire entretenu peut-être autant par les Irlandais eux-mêmes que par les spectateurs étrangers qui perçoivent l'Irlande comme le berceau des mythes et des légendes aux confins de l'Europe.

### I.1. Le cinéma d'animation, reflet d'une tradition culturelle irlandaise

L'esthétique et les thématiques des films traduisent une obsession pour les origines de l'Irlande, invitant à renouer avec une identité qui a pu être perçue comme menacée par les différents bouleversements qu'a connu le pays au cours de l'histoire, et dont les films rendent compte. C'est ainsi que *The Secret of Kells* met en scène la montée du christianisme, *Song of the Sea* la croissance économique dans le cadre de la mondialisation, et *Wolfwalkers* le début de la colonisation britannique. Les films de Tomm Moore paraissent s'inscrire dans la démarche de la défense d'une certaine irlandité qu'il peut être intéressant d'appréhender à l'aune de la politique culturelle de l'Irlande. En effet, le rapport « Creative capital », publié en 2011 pour le ministère des Arts, de la culture et du *Gaeltacht* stipulait que l'avenir de l'industrie audiovisuelle en Irlande se trouvait dans la création de produits destinés à l'exportation, appelant à valoriser les films à thématique irlandaise en favorisant leur promotion et leur distribution :

Dans un monde de plus en plus mondialisé, le contenu culturel des films tend à l'homogénéité. Les films réalisés en Irlande doivent œuvrer au déploiement d'une culture spécifique. Celle-ci permet de définir ce que signifie être irlandais, de dépeindre une certaine diversité culturelle et de porter cette image à l'international<sup>30</sup>».

30 « Audiovisual strategic review steering group » pour le Ministère des Arts, de la culture et du *Gaeltacht*, « Creative capital : Building Ireland's Audiovisual Creative Economy », avril 2011, p. 23 <[https://www.screenireland.ie/images/uploads/general/Creative\\_Capital\\_Web.pdf](https://www.screenireland.ie/images/uploads/general/Creative_Capital_Web.pdf)>, consulté le 16 février 2022 : « In an increasingly globalised world, content can become homogenous. The creation of content in Ireland must continue to contain a cultural uniqueness which helps to define what it means to be Irish, to depict cultural diversity and carry that message internationally. » Je traduis. Le *Gaeltacht* désigne l'ensemble des personnes parlant le gaélique irlandais, seule



*The Secret of Kells* est cité en exemple dans la suite du rapport. Le film a d'ailleurs reçu un budget relativement important, s'élevant à un million d'euros, de la part du *Irish Film Board* et de la RTÉ, le service public de la télévision irlandaise. Il y a donc une incitation de la part des institutions à mettre en valeur l'Irlande et sa culture dans un pays où notamment l'industrie du cinéma d'animation a été dominée par les studios américains, parmi lesquels on peut retenir ceux de Sullivan Bluth, implantés en 1985 à Dublin et créés par l'ancien animateur de Disney Don Bluth, studios à l'origine de la fondation, en 1989, du Ballyfermot Senior College, aujourd'hui Ballyfermot College, dont sont issus Tomm Moore et les autres fondateurs des studios Cartoon Saloon, Nora Twomey et Paul Young.

Dans les films, la promotion de l'irlandité passe notamment par des choix techniques tels que le recours à l'animation traditionnelle, laquelle invoque l'idée d'une certaine tradition culturelle à l'œuvre. La peintre Kay Kane écrit dans son article « Animation as conservation : classical values in contemporary practice », paru dans la revue *Animation Studies* :

Il se pourrait que la conservation des valeurs fondatrices relève en partie d'une nécessité d'ordre instrumental ayant trait aux besoins inévitables de l'animation en matière de dessin. Mais nous devons néanmoins nous réjouir de l'existence d'une forme artistique moderne qui requiert de tels besoins quand les autres formes les mettent au rebut. Il ne s'agit pas seulement d'un attachement sentimental à l'archaïque, d'une nostalgie pour un âge révolu, mais de comprendre la persistance de la valeur d'une pratique disciplinaire qui contraint les artistes (peut-être malgré eux) à voir, à percevoir, à se confronter au monde qu'ils habitent et, plus profondément, à le traduire<sup>31</sup>.

L'animation traditionnelle, telle qu'elle se présente dans les films de Tomm Moore, coïncide, dans une certaine mesure, avec l'image d'une Irlande conservatrice et attachée aux traditions. L'appel au dessin et à la compétence artistique nécessaires à la narration conduit les animateurs à développer un monde visuel révélateur d'un style original et unique qui a attisé l'intérêt des critiques.

Pour étayer le lien entre graphisme et identité, on peut reprendre les propos du spécialiste du cinéma d'animation Paul Wells dans *Animation – Genre and Authorship* :

Beaucoup de studios dans le monde ont à cœur d'utiliser leurs propres traditions plastiques,

---

langue gaélique à jouir du statut de langue officielle au sein de l'Union européenne.

31 Kay Kane, « Animation as Conservation: Classical Values in Contemporary Practice », *Animation studies*, novembre 2015 : <<https://journal.animationstudies.org/kay-kane-animation-as-conservation-classical-values-in-contemporary-practice/>>, consulté le 10 avril 2021 : « It may be that the conservation of classical values is in part a matter of instrumental necessity relating to the inevitable pictorial demands of animation. Yet we should nevertheless be glad that there exists a modern art form that makes such demanding demands when other forms are abandoning them. This is not just a matter of sentimental antiquarianism, of nostalgia for a lost age, but of understanding the enduring value of disciplinary practice that forces artists (perhaps despite themselves) to see, perceive, encounter and, in a profound way, translate their inhabited world. » Je traduis.

mythologiques et impératifs culturels afin de différencier leurs œuvres de ce que l'on pourrait considérer comme une forme diluée de l'impérialisme artistique et culturel américain<sup>32</sup>.

Cela conduit Tomm Moore à porter un soin particulier au graphisme et à reprendre certains motifs associés à l'Irlande et au celtisme dans l'imaginaire collectif, à l'instar des courbes, spirales et *triskells*, sur lesquels nous reviendrons plus tard dans le mémoire. À l'opposé des grandes productions américaines en images de synthèse, les films refusent toute forme de domination esthétique se traduisant par l'importation d'un imaginaire graphique omniprésent sur la scène du cinéma d'animation au niveau mondial, dominé par les canons technologiques en vigueur depuis les années 1990 dans l'animation – lesquels tendent à uniformiser la production et donc à effacer toute forme de spécificité expressive<sup>33</sup>.

L'insistance de Didier Brunner, producteur et fondateur de la société de production française Les Armateurs, laquelle a participé au financement de *The Secret of Kells* et de *Song of the Sea*, à affiner l'esthétique celtique des films pourrait peut-être témoigner d'une volonté d'accentuer leur irlandité à travers l'image d'une Irlande fantasmagorique. Aussi Tomm Moore explique-t-il, évoquant *The Secret of Kells* :

Dans le recueil d'images du film, vous pouvez voir à quel point le style de départ était bien plus inspiré par Disney. Plus nous nous sommes plongés dans le film, plus nous nous sommes écartés de ces influences. Nous avons été encouragés par Didier à nous éloigner autant que faire se peut du style de Disney. Il recherchait quelque chose qui soit très différent esthétiquement parlant. Il était très enthousiaste à l'idée de faire quelque chose qui se rapprochait de l'art médiéval<sup>34</sup>.

Il s'agit d'éviter l'écueil d'une animation stéréotypée, d'un univers aseptisé à l'imaginaire lisse et formaté, reproche que certains critiques ont adressé à Disney, en jouant sur l'image de l'Irlande présente dans l'imaginaire collectif<sup>35</sup>. Tomm Moore explique : « Je me sentais protégé

32 Paul Wells, *Animation – Genre and Authorship*, New York, Columbia University Press, 2002, p. 2 : « Many studios worldwide have insisted upon using their own indigenous fine arts traditions, mythologies and cultural imperatives in order to differentiate their own work from what may be regarded as a diluted form of American artistic and cultural imperialism ». Je traduis.

33 Tomm Moore explique dans un entretien à Cécile Mury pour *Télérama* en février 2009 : « [...] Malgré son côté international, le film est vraiment, je crois, le premier long métrage d'animation irlandais. C'est une grande responsabilité. Nous nous devons d'être honnêtes, à la fois vis à vis de nos choix artistiques et de notre représentation de la culture irlandaise. Depuis notre studio de Kilkenny, nous avons parfois dû en persuader les artistes qui travaillaient à distance, en Belgique, en Hongrie... : certains étaient un peu réticents, trouvaient que le graphisme était trop dépouillé, par moments trop abstrait, qu'il ressemblait presque à ces pictogrammes qu'on voit dans les aéroports. » Traduction de Cécile Mury.

34 Propos recueillis par Jean Paul Commin, *op. cit.* : « In the art book you can see how the style at the start was much more Disney inspired. The more we dove in the more we absorbed those influences. We were encouraged by Didier to go as far as possible away from the Disney look. He was looking for something that looked really different and he was really inspired by the idea of doing something that looked like medieval art. » Je traduis.

35 Le critique américain Richard Schickel écrit que « la machine Disney a été conçue pour mettre en pièces les deux principales richesses de l'enfance – ses secrets et ses silences – obligeant ainsi chacun à partager les mêmes rêves orientés ». Voir Richard Schickel, *The Disney Version – The life, times, art and commerce of Walt Disney*, New York, Avon, 1968, p. 18, cité dans Sébastien Denis, *Le cinéma d'animation – Techniques, esthétiques, imaginaires*,

dans mon travail dans la mesure où Didier, Fabrice et Bruno étaient tous respectueux à l'égard de notre projet. Ils ne le transformaient pas en quelque chose susceptible de vendre des jouets et des McDonald<sup>36</sup>. » Ruth Barton, dans *Irish cinema in the twenty-first century*, mentionne quant à elle : « Ce sont les animateurs au travail artisanal et indépendants qui s'attachent à préserver l'animation traditionnelle<sup>37</sup> ». Le recours à cette technique s'inscrit dans la revendication d'une tradition culturelle associée à l'Irlande que traduisent les motifs celtiques, eux-mêmes liés au monde de l'artisanat. Dès l'Antiquité, ils apparaissent sur des objets du quotidien, parmi lesquels on peut citer des vases, des poteries ou des épées. À travers eux, la signature artistique des films répond à la quête identitaire de l'Irlande dans la mesure où elle dote le pays d'une personnalité, d'un style visuel distinctif. L'usage de l'animation traditionnelle fait écho, plus largement, à la préservation du patrimoine culturel irlandais, dont le Livre de Kells est la métonymie. Dans un entretien accordé au magazine *Télérama*, Tomm Moore se compare lui et son équipe aux moines à l'origine du manuscrit :

[...] Entre ces hommes, qui travaillaient tous ensemble pour élaborer le Livre de Kells, et les gens qui fabriquent un dessin animé, il y a beaucoup de points communs. L'animation faite à la main est un travail de longue haleine, très méticuleux, qui demande une grande concentration, à la limite de l'exercice de méditation... Comme celui des enlumineurs. Et puis, ils venaient d'un peu partout pour œuvrer sur ce livre... Encore une similitude avec les animateurs d'aujourd'hui, qui se déplacent beaucoup d'un projet et d'un pays à l'autre. Par exemple, pour ce film, l'équipe était composée d'Irlandais, mais aussi de Français, d'Espagnols, de Belges, de Danois<sup>38</sup>....

L'intertextualité rappelle par ailleurs les tentatives de légitimation de formes artistiques dévalorisées par l'ordre social<sup>39</sup>. Le critique Joseph-Marie Lo Duca écrit dans *Le dessin animé, histoire, esthétique, technique*, de manière provocante et avec un brin d'ironie :

---

Malakoff, Armand Colin, 2017, p. 193. André Martin écrit quant à lui : « Le réalisme caoutchouté de Disney était parvenu au fond de l'impasse qu'il avait ouverte. Tant du point de vue technique que de l'inspiration, Walt Disney était à bout de souffle. [...] Le dessin animé de style Disney était une affaire industrielle ». Voir André Martin, *Écrits sur l'animation*, 1, présenté et annoté par Bernard Clarens, Paris, Dreamland, 2000, p. 162, cité dans Sébastien Denis, *op. cit.*, p. 193.

36 Propos recueillis par Chris Prynosi, « The Tongue & Pencil », n° 109 : <<https://www.youtube.com/watch?v=o0x9uFNpEj0&t=108s>>, consulté le 26 mars 2021.

37 Ruth Barton, *Irish cinema in the twenty-first century*, Manchester, Manchester University Press, 2019, p. 41 : « [...] Hand-drawn animation has become the preserve of artisan and independent filmmakers ». Je traduis.

38 Tomm Moore, propos recueillis par Cécile Mury, « Certains artistes avaient peur de dérouter le public », *Télérama*, février 2009 : <<https://www.telerama.fr/cinema/tomm-moore-realisateur-de-brendan-et-le-livre-de-kells,39145.php>>, consulté le 28 avril 2022.

39 On pense à l'article de Luc Boltanski, « La constitution du champ de la bande dessinée », dans Pierre Bourdieu (dir.), *Hiérarchie sociale des objets*, Actes de la recherche en sciences sociales, Vol. 1, n° 1, janvier 1975, p. 42, dans lequel il analyse ce phénomène : « Le souci d'établir la filiation entre la culture savante et la bande dessinée et de conférer à la BD l'ancienneté constitutive de toute tradition culturelle légitime rend compte également de la tendance – manifeste surtout chez les commentateurs internes – à faire remonter l'origine des bandes le plus loin possible dans le temps, par exemple à la *Tapiserie de Bayeux* chez J. Marny [Jacques Marny] ou aux cavernes aurignaciennes et aux *Livres des morts* égyptiens chez F. Lacassin [Francis Lacassin]. »

Les pédants qui ne peuvent découvrir un précurseur chinois pour chaque invention savent se rabattre sur la Grèce, classique autant que possible. Ils ont trouvé un ancêtre indirect au cinéma : le bouclier d'Achille. À plus forte raison, ils le donneraient comme l'ancêtre probable du dessin animé. Tout y est : un conte, des images coloriées qui se suivent, sans compter que le bouclier pourrait tourner sur son axe et faire ainsi des avances à la persistance rétinienne<sup>40</sup>.

Si bien évidemment Tomm Moore ne fait pas du Livre de Kells l'ancêtre de l'animation traditionnelle, le processus référentiel est similaire et révélateur d'une certaine ambition artistique. Dans l'article « An Indie Takes on Animation's Big Boys », entretien paru dans le *New York Times* en mars 2010, il ajoute :

Nous nous sommes rendu compte que c'était une sorte d'histoire réflexive sur nous-mêmes à propos d'un enfant qui voulait être un artiste. Il essayait de préserver quelque chose de précieux en des temps difficiles. Alors nous nous sommes dits, tiens, ça reflète plutôt bien ce que l'on tente de faire avec l'animation traditionnelle<sup>41</sup>.

Dans son article « Immediacy, Hypermediacy, and New Media in *The Secret of Kells* (Moore 2009) », Lynn Ramey va même plus loin en transposant dans le combat de Brendan et des moines contre les Vikings celui de Tomm Moore et de l'équipe du film contre l'animation en images de synthèse :

Alors que Brendan affronte une armée d'envahisseurs aux allures de robots sans visages qui menacent sa culture et son art, Moore combat lui-même l'animation en images de synthèse afin de préserver son art. Le film prend ainsi acte à la fois dans son mode de fabrication et dans son contenu narratif d'une bataille épique entre la nature et la technologie<sup>42</sup>.

On peut nuancer la lecture de Lynn Ramey, car si Tomm Moore mentionne les heures de travail laborieuses et la patience nécessaires à l'animation traditionnelle, ainsi qu'une volonté de défendre un tel régime d'images, il ne se livre pas à une lutte contre la 3D. Dans l'émission RubberOnion, il confesse apprécier des productions utilisant cette technologie : « Je me rappelle avoir vu la série d'animation *Star Wars. The Clone Wars*. C'était une série extraordinaire<sup>43</sup>[...]. » L'animation traditionnelle n'en demeure pas moins un moyen de distinction, manière de légitimer

---

40 Joseph Lo Duca, *Le dessin animé, histoire, esthétique, technique*, Paris, Prisma, 1948 (réédition Les Éditions d'Aujourd'hui, coll. « Les Introuvables », Le Plan de-la-Tour, 1982, p. 9.

41 Tomm Moore, propos recueillis par Melena Ryzik, « An Indie Takes on Animation's Big Boys », *The New York Times*, 3 mars 2010 : <<https://www.nytimes.com/2010/03/03/movies/awardsseason/03kells.html>>, consulté le 10 février 2022.

42 Lynn Ramey, « Immediacy, hypermediacy and new media in *The Secret of Kells* (Moore, 2009), *Medieval Perspectives*, n° 29, 2014, p. 10 : <[https://www.researchgate.net/publication/282909026\\_Immediacy\\_Hypermediacy\\_and\\_New\\_Media\\_in\\_The\\_Secret\\_of\\_Kells\\_Moore\\_2009](https://www.researchgate.net/publication/282909026_Immediacy_Hypermediacy_and_New_Media_in_The_Secret_of_Kells_Moore_2009)>, consulté le 10 février 2022 : « While Brandon faces an invading hoard resembling faceless robots threatening his culture and art, Moore finds himself fighting back new computer-generated animation techniques to preserve his own art. The film thus enacts both in its making and in its content an epic battle between nature and technology [...] ». Je traduis.

43 Tomm Moore, propos recueillis par Stephen Brooks, *op. cit.* : « I remember seeing *Star Wars : The Clone Wars* cartoons. There was an amazing cinematic [...] ». Je traduis.

les films en les opposant à d'autres supposés plus commerciaux, opposition d'autant plus ironique que *Song of the Sea* et *Wolfwalkers* n'ont pas été réalisés de manière traditionnelle comme la majorité des séquences de *The Secret of Kells*, mais en numérique, à partir du logiciel TV Paint.

Le lien établi entre animation traditionnelle et tradition culturelle, explicitement mis en lumière avec la reproduction des enluminures du Livre de Kells, confère un certain prestige aux films, devenant un moyen de distinction. La mise en valeur de la culture irlandaise, portée par les institutions cinématographiques, passe alors par l'élaboration d'une esthétique originale alliée à un imaginaire fantasmatique, en même temps que l'image d'une Irlande imprégnée par le folklore ancre les films dans une dimension commerciale, susceptible d'attiser l'intérêt des spectateurs.

## I.2. Marketer l'irlandité : personnalités publiques et produits dérivés

L'idée d'une défense de l'animation traditionnelle, et donc d'une certaine tradition culturelle irlandaise n'est pourtant pas dénuée de visée commerciale. Le rapport « Creative capital » stipule la volonté de mettre en valeur « une certaine diversité culturelle et de porter cette image à l'international », interrogeant la dimension économique et politique que peut receler la notion d'irlandité. L'export de films représente 90% du chiffre d'affaires des studios d'animation irlandais<sup>44</sup>. Il s'agit de présenter une vision fantasmée de l'Irlande pour en diffuser une image positive à l'étranger, dans une logique d'application du concept de *soft power*, même si les films s'adressent aussi aux enfants de l'Irlande contemporaine, dont l'âge veut qu'ils soient attirés par la féerie et le merveilleux, en même temps que l'époque dans laquelle ils vivent leur permet de porter un regard fantasmé sur un passé qu'ils n'ont pas connu<sup>45</sup>. Le folklore n'est qu'une vitrine, une porte d'entrée dans l'univers des films et la surenchère des mythes et légendes vise, par une abondance

44 Marta Jiménez Pumares, Patrizia Simone, Deirdre Kevin, Laura Ene et Julio Talavera Milla, « Mapping the animation industry in Europe », Strasbourg, Observatoire européen de l'audiovisuel, 2015, p. 94.

45 Joseph Samuel Nye, ancien fonctionnaire de l'administration de Jimmy Carter (1977-1981), secrétaire adjoint à la Défense sous Bill Clinton de 1994 à 1995 et professeur de politique internationale au Centre des affaires internationales de l'université de Harvard, a développé le concept de *soft power* dans son ouvrage *Bound to lead – The changing nature of American power*. Il s'opposait à l'idée du déclin américain, défendue notamment par l'historien et spécialiste des relations internationales et de la géostratégie John Kennedy dans son livre *The rise and fall of the great powers* (1988). Joseph Samuel Nye assure que les États-Unis disposent d'atouts considérables sur les autres puissances, pouvant notamment s'appuyer sur leur *soft power*, que la Délégation générale à la langue française et aux langues de France (DGLFLF) propose de traduire par « pouvoir de convaincre ». Il définit le *soft power* comme la capacité d'un pays à gouverner le monde avec l'accord des autres États, ceux-ci acceptant cette domination ou cherchant à imiter le pays en question, alors érigé en modèle à suivre. Le *soft power* repose sur l'image positive du pays, de l'éclat de sa culture ainsi que de son prestige, souvent relatif à son pouvoir économique et militaire. Voir René Servoise, « Joseph S. Nye. *Bound to Lead. The Changing Nature of American Power* », dans *Politique étrangère*, n° 1, 1992, p. 188-189 : <[https://www.persee.fr/doc/polit\\_0032-342x\\_1992\\_num\\_57\\_1\\_4109\\_t1\\_0188\\_0000\\_2](https://www.persee.fr/doc/polit_0032-342x_1992_num_57_1_4109_t1_0188_0000_2)>, consulté le 17 mai 2022 et Délégation générale à la langue française et aux langues de France (DGLFLF), ministère de la culture et de la communication, *Vocabulaire des relations internationales*, 2014, p. 35 : <[https://archive.wikiwix.com/cache/display2.php/Vocabulaire\\_2014\\_relations-int.pdf?url=https%3A%2F%2Fwww.culture.gouv.fr%2Fcontent%2Fdownload%2F103335%2Ffile%2FVocabulaire\\_2014\\_relations-int.pdf%3FinLanguage%3Dfre-FR](https://archive.wikiwix.com/cache/display2.php/Vocabulaire_2014_relations-int.pdf?url=https%3A%2F%2Fwww.culture.gouv.fr%2Fcontent%2Fdownload%2F103335%2Ffile%2FVocabulaire_2014_relations-int.pdf%3FinLanguage%3Dfre-FR)>, consulté le 17 mai 2022.

volontairement marquée, à attirer les spectateurs. De plus, les films de Tomm Moore s'inscrivent dans la veine du « cinéma de l'héritage irlandais » des années 1990, pour reprendre une expression de Ruth Barton désignant des films comme *Hear My Song* de Peter Chelsom (1991) ou *Le Cheval venu de la mer* de Mike Newell (*Into the West*, 1992) :

En localisant leur fil narratif dans la campagne et dans le passé, ou même dans une version de la campagne qui se définit par le passé, les productions irlandaises ont pu rompre avec l'imagerie traumatique des Troubles et de l'impression d'un pays sans foi ni loi ravagé par la violence. En cela, les films se rapprochaient des campagnes de l'*Irish Tourist Board (Fáilte Ireland)*, qui visaient à persuader les touristes qu'une visite en Irlande équivalait à visiter un pays d'une beauté éternelle et ancestrale, peuplée de natifs accueillant à bras ouverts les étrangers de manière désintéressée (cela vaut particulièrement pour le marché britannique, qui représente un business très lucratif). En convoquant les théories sur le regard touristique, il était évident qu'un pareil regard se retrouvait dans l'esthétique de nombreux films<sup>46</sup>.

Ruth Barton poursuit sa réflexion sur le « cinéma de l'héritage irlandais » en soulignant qu'il n'a pas complètement disparu et, entre autres films puisant dans cette tradition, cite *Song of the Sea*, dont la trame narrative suggère qu'un voyage en Irlande est synonyme d'un retour dans les temps anciens. Si la thématique du voyage est moins évidente dans *The Secret of Kells* et *Wolfwalkers*, car essentiellement limitée à l'exploration de la forêt, elle n'en demeure pas moins le pilier de l'initiation des personnages. Aussi peut-on sans doute ranger les deux films dans le « cinéma de l'héritage irlandais » théorisé par Ruth Barton, ce qui nous amène à interroger la dimension commerciale des films.

Dans son article « *The Secret of Kells (2009), a film for a post Celtic Tiger Ireland ?* », Maria O'Brien analyse l'intérêt économique du recours à l'image d'une Irlande aux prises avec les mythes et les légendes. Dépassant la question des fantasmes associés à l'irlandité, elle va jusqu'à interroger l'application de la notion au film, soulignant son appartenance à un « cinéma du compromis », reprenant un terme de Ruth Barton qui le qualifie ainsi :

Les attentes commerciales engendrées par les financements internationaux ont généré un cinéma du compromis. Cela va des choix scénaristiques effectués à ceux de l'équipe des films et des lieux de tournage retenus, en passant par la bâtarde des dialogues<sup>47</sup>.

Le film n'est plus défini par sa seule irlandité, et il s'agit plutôt de souligner la dépendance

---

46 Ruth Barton, *op. cit.*, p. 117-118 : « By locating their narratives in the countryside and in the past, or even in a version of the countryside defined by pastness, the Irish productions were able to make a break with the traumatic imagery of the Troubles and the impression of a country defined by lawlessness and violence. In this, the films had much in common with Irish Tourist Board (Fáilte Ireland) campaigns designed to persuade tourists that a visit to Ireland was a visit to a country of timeless and ancient beauty, populated by welcoming natives who had no axe to grind with foreigners (particularly the UK lucrative business market). Drawing on theories of the tourist gaze, it was evident that many of the films replicated such a gaze as part of their aesthetic. » Je traduis.

47 Ruth Barton, *Irish National Cinema*, Londres, Routledge, 2004, p. 109, cité dans Maria O'Brien, *op. cit.*, p. 38 : « The commercial exigencies of international funding have resulted in a cinema of compromise. These extend from plot choices to casting and location decision, to a bastardisation of dialogue. » Je traduis.

du réalisateur et de l'équipe des films vis-à-vis de la production, une liberté complète dans la création étant illusoire. Si Maria O'Brien met en évidence la focalisation du film sur la mythologie celtique, c'est pour signaler sa rupture avec la tradition anticléricale des films ayant trait à la religion en Irlande au profit d'un certain romantisme, même si l'on peut se demander si cela ne tient pas en partie aux publics ciblés dans le cadre du cinéma d'animation, majoritairement enfantins. Elle émet l'hypothèse d'un choix stratégique facilitant l'obtention d'aides financières en Irlande, l'imaginaire celtique déployé venant paradoxalement mettre en cause l'irlandité du film.

Il est ici nécessaire de revenir sur le contexte économique de l'Irlande au moment de la production de *The Secret of Kells*, qui connaît une importante croissance avant la crise financière de 2007-2008. L'essor économique va de pair avec une Irlande de moins en moins conservatrice qui se manifeste dans les films anticléricaux que cite Maria O'Brien, *The Magdalene Sisters* (Peter Mullan, 2002) et *Song for a Raggy Boy* (Aisling Walsh, 2003), et se retrouve en partie dans *The Secret of Kells*, comme l'explique Tom Walsh dans son article « *The Secret of Kells : Ireland's European identity in feature animation* », paru dans l'ouvrage *Contemporary Irish film – New perspectives on a national cinema* :

Les personnages secondaires du film mettent en évidence la montée du multiculturalisme en Irlande, provoqué par l'arrivée de migrants économiques en pleine période de croissance, et encouragé par l'adhésion de l'Irlande à l'Union européenne : un groupe de moines, aux origines diverses, peuple le monastère de Kells. On peut désormais modifier à sa guise et exporter au-delà des frontières le passé chrétien de l'Irlande en suivant l'esprit du consumérisme néo-libéral<sup>48</sup>.

Les mutations que traverse l'Irlande amènent le film à embrasser en partie les valeurs progressistes sans que cela soit tout à fait le cas, puisqu'il se conforme aussi à l'image traditionnelle qu'en a le public étranger, rejetant seulement ce qu'un film axé sur la religion pourrait avoir de sibyllin ou de trop conservateur pour un film destiné à l'exportation. Comme l'explique Tom Walsh :

Dans le film, il n'est jamais suggéré que le Livre de Kells puisse être un exemplaire de la Bible chrétienne ; il s'agit plutôt d'un livre dépositaire du savoir et d'illustrations magiques qui s'animent et prennent vie. En évitant toute spécificité religieuse, il s'agit de créer une narration culturellement neutre, destinée à satisfaire un public aussi large que possible. On démontre ainsi les préoccupations commerciales qui se cachent derrière toute production de films d'animation<sup>49</sup>.

---

48 Tom Walsh, « Ireland's European identity in feature animation » dans Werner Huber et Seán Crosson (dir.), *Contemporary Irish film – New perspectives on a national cinema*, Vienne, Wien Braumüller, coll. « Austrian studies in English », 2011, p. 94-95 : « The move towards a more multi-cultural Ireland, brought about by economic migrants during the economic boom and promoted by Ireland's membership of the European Union, is also evidenced by the film's secondary characters : the monastery at Kells is populated by a multi-national contingent of monks. Ireland's Christian past can now be modified and sold internationally in the spirit of neo-liberal consumerism. » Je traduis.

49 *Ibid.*, p. 94 : « In the film, the fact that the Book of Kells is a Christian Bible is never alluded to ; it is rather a book

La mise en retrait du religieux dans un monde de plus en plus sécularisé témoigne encore une fois de la volonté d'exporter le film à l'étranger. Les longs métrages de Tomm Moore se présentent comme une alternative à un cinéma d'animation dominé par les États-Unis, le réalisateur étant conscient des enjeux commerciaux à l'œuvre dans la présentation d'une Irlande chimérique. Le processus de starification, avec le choix de célébrités véhiculant toutes une certaine idée de l'Irlande ou du celtisme dans l'équipe des films, illustre ce phénomène. Le groupe celtique irlandais Kíla, très connu en Irlande, interprète par exemple les chansons des trois longs métrages. Rien à voir toutefois avec les vedettes hollywoodiennes telles que décrites par Paul McDonald dans *The Star System – Hollywood's production of popular identities* : « Les vedettes sont [...] présentées comme des êtres exceptionnels et d'une certaine manière à part dans la société. La richesse et l'apparence des vedettes les situe loin des personnes ordinaires<sup>50</sup>. » Le groupe Kíla se démarque alors par une certaine simplicité, faisant fi des tenues excentriques des célébrités internationales. Le journaliste Fintan Valley, dans son article « Kíla » paru dans *The Irish Times* en novembre 1997, écrit :

On pourrait qualifier leur style unique de “ celtique caribéen ” – brut, presque du pidgin, évocateur de la musique amérindienne avec le chant en gaélique de l'extraverti, mais en rien prétentieux Ronan O'Snodaigh. Il s'agit d'un groupe très actif, populaire et acharné au travail qui partage son talent, allié à une trentaine d'instruments, le tout avec une maîtrise de l'art de la scène dépourvue de la quête d'une gloire personnelle<sup>51</sup>.

L'humilité du groupe est mise en exergue. Si l'on envisage les vedettes sous l'angle de leur image publique, comme des signes plus que comme des personnes réelles en s'appuyant sur le personnage qu'elles construisent à partir d'elles-mêmes, alors c'est la tradition qui caractérise le groupe. Si sa célébrité en fait un phénomène de la société de consommation, pouvant attirer certains spectateurs, c'est la musique qui semble prévaloir. Kíla renvoie, par l'image que se donne le groupe, à la musique traditionnelle jouée dans les pubs irlandais, loin de l'aura que confère la gloire. C'est l'atmosphère conviviale qui réunit le public, emporté par l'énergie et l'élan d'une musique irlandaise qui renforce un sentiment d'attachement à la tradition.

Brendan Gleeson donne quant à lui sa voix à Frère Aidan dans *The Secret of Kells* ainsi

---

of knowledge, with magical illustrations that are animated to life. The avoidance of religious specificity attempts to create a culturally neutral text designed to play to as broad an audience as possible, thus demonstrating the underlying commercial concerns of feature animation production ». Je traduis.

50 Paul McDonald, *The Star System – Hollywood's production of popular identities*, Columbia, Wallflower Press, p. 7 : « Stars are [...] shown to be exceptional and somehow apart from society. The wealth and looks of star set them apart from everyday people. » Je traduis.

51 Fintan Valley, « Kíla », *The Irish Times*, novembre 1997 : <<https://www.irishtimes.com/culture/kila-1.51077>>, consulté le 7 mai 2021 : « “ Celtic Caribbean ” is one possible location for their unique style - raw, almost pidgin, native American evoking, with as Gaelic vocals from the extrovert, but unpretentious Ronan O'Snodaigh. This is a busy, non elitist, hard working band which shares talent and 30 or so instruments with theatrical control and with an obvious absence of need for personal kudos. » Je traduis.



qu'au père Conor et au dieu Manannan Mac Lír dans *Song of the Sea*. Connue du grand public dans le monde entier, son statut en fait, sinon un emblème national, du moins un symbole de l'Irlande. Paul McDonald souligne que les vedettes de cinéma sont avant tout des images : « Les autres facteurs contribuant à façonner l'image des stars sont constitués des personnages qu'ils jouent et du ton donné à leur interprétation lorsqu'ils endossent ce rôle<sup>52</sup>. » Brendan Gleeson interprète ainsi la voix du personnage de Conor, lequel suscite le souvenir d'un ancien rôle de l'acteur, lorsqu'il jouait Desmond McKay dans *Black Irish* (Brad Gann, 2007), figure paternelle sombre et ravagée par l'alcool. Brendan Gleeson renvoie encore à l'incarnation du meneur révolutionnaire républicain Michael Collins qui l'a rendu célèbre en Irlande dans le téléfilm *The Treaty* (Joanathan Lewis, 1991), figure marquante puisque Michael Collins est connu pour son investissement dans le traité anglo-irlandais et partage un certain nombre de ressemblances physiques avec Brendan Gleeson. On peut dire que ce dernier est devenu un symbole de l'irlandité, avec des rôles dans *Michael Collins* (Neil Jordan, 1996), *Into the West* (Mike Newell, 1992) et *The Snapper* (Stephen Frears, 1993<sup>53</sup>). Mais l'irlandité de Brendan Gleeson échappe au cliché, tout comme Tomm Moore joue avec eux sans en faire le pilier des films, privilégiant l'originalité d'un graphisme qui lui permet de se distinguer des autres productions irlandaises. Le spécialiste du cinéma irlandais Harvey O'Brien écrit dans son article « All the world's a stage : Brendan Gleeson », paru dans la revue *Estudios Irlandeses* : « [...] Il a réussi à apporter un caractère authentique à des rôles qui auraient pu facilement se réduire à des clichés<sup>54</sup>. » L'acteur incarnerait en effet la résistance face à l'impérialisme britannique qui a tant nourri le nationalisme irlandais, ayant accédé à la gloire internationale avec l'interprétation de Hamish Campbell, frère de William Wallace, figure de l'indépendance écossaise dans *Braveheart* (Mel Gibson, 1995), filmé en Irlande. Aux célébrités déjà citées il faut ajouter celle de Nolwenn Leroy dans *Song of the Sea* qui, si elle n'est pas irlandaise, fait néanmoins foi d'une identité celtique par ses origines bretonnes. Dans *Le retour de la celtitude* – *De Brocéliande aux fées stars*, Isabelle Papieau la qualifie ainsi de « fée star ». En effet, l'appel à une chanteuse de variété, gagnante du télé crochet Star Academy en 2002 ayant connu un relatif succès sur la scène internationale, atteste d'une image de marque celtique<sup>55</sup>. Il s'agit alors de jouer

52 Paul McDonald, *op. cit.*, p. 7 : « Other factors contributing to the images of stars are the characters they play and the style of performance they use to portray that rôle. » Je traduis.

53 Brendan Gleeson est aussi assimilé au personnage d'Alastor Maugrey, dit Fol Œil dans la saga *Harry Potter* (*Harry Potter et la Coupe de feu* [*Harry Potter and the Goblet of Fire*], Mike Newell, 2005 ; *Harry Potter et l'Ordre du Phénix* [*Harry Potter and the Order of the Phoenix*], David Yates, 2007 ; *Harry Potter et les Reliques de la Mort, partie 1*, [*Harry Potter and the Deathly Hallows : Part I*], David Yates, 2010), personnalité mystérieuse et inquiétante qu'évoque l'écoute de sa voix, alors associée au fantastique.

54 Harvey O'Brien , « All the world's a stage : Brendan Gleeson », *Estudios Irlandeses*, n° 2, 2006 : <<https://www.estudiosirlandeses.org/reviews/all-the-worlds-a-stage-brendan-gleeson>>, consulté le 15 mai 2021 : « He succeeded in bringing a quality of authenticity to roles that otherwise might easily have descended into cliché. » Je traduis.

55 Isabelle Papieau, *Le retour de la celtitude* – *De Brocéliande aux fées stars*, Paris, L'Harmattan, coll. « Logiques

sur le capital culturel généré par les célébrités. Le simple nom de Nolwenn Leroy évoque une Irlande terre de légendes et de fées. Mais la présence des vedettes est réduite à des noms cités dans le générique et à des voix. L'image de la vedette est désincarnée, diluée dans le graphisme et les couleurs puisque son corps n'est pas présent à l'écran. Ainsi, le spectateur venu uniquement dans le but d'aduler un musicien, un acteur ou une chanteuse ne peut être que déçu. Le fétichisme de la vedette est donc presque réduit à néant. L'aura habituellement attribuée à la célébrité est transférée vers la culture irlandaise. Les vedettes sont le témoin du celtisme et de l'irlandité des films au même titre que les personnages, et les célébrités véhiculent paradoxalement la simplicité associée à l'Irlande.

La volonté de peser sur le plan commercial sans pour autant appauvrir la culture irlandaise se retrouve dans une autre modalité de mise en œuvre du rêve irlandais, à savoir l'utilisation des chansons dans les films, justement interprétées par les stars citées plus haut. Là encore, il s'agit de se présenter comme une alternative à Disney, connu pour ses interludes musicaux. Les chansons participent à l'idéalisation de l'Irlande, constituant même parfois des moments ludiques au sein des films dans le cas de « Duleman » dans *Song of the Sea* ou de « Running with the wolves » dans *Wolfwalkers*. Mais chantées en gaélique, quelle que soit la version linguistique des films, dans *The Secret of Kells* et *Song of the Sea*, les paroles ne peuvent être apprises par le plus grand nombre, empêchant les musiques de se transformer en succès commerciaux. Elles n'en constituent pas moins des apartés au sein de l'histoire, de doux moments qui permettent de relâcher la tension. Aussi s'agit-il, tout en introduisant des instants plaisants, d'aller plus loin que Disney dans le recours à la musique. Le spectateur ne doit pas la percevoir comme un divertissement, mais comme un instrument au service de la sublimation du gaélique. La langue se trouve alors magnifiée, comme si elle ne pouvait être parlée mais seulement chantée. Les films se situent de ce point de vue dans l'héritage du mouvement de la Renaissance du gaélique, initié à la fin du XIXe siècle, et qui a idéalisé la langue en en faisant la dépositaire de la pureté irlandaise, de vertus anciennes non encore altérées par les us et coutumes de l'envahisseur anglais ou par la modernité grandissante de la société. Se manifeste ici, dans *The Secret of Kells* et *Song of the Sea*, un refus d'une logique commerciale très américaine que *Wolfwalkers* embrasse au contraire avec le choix d'une musique pop anglaise. Elle coïncide avec le rythme plus rapide du film, lequel contraste avec la lenteur des deux premiers, appuyée par la douceur des chansons d'Aisling et de Bronach. Il est d'ailleurs intéressant de souligner que Tomm Moore n'a pas fait appel à des personnalités irlandaises ou celtiques pour *Wolfwalkers*, à l'exception du groupe Kíla. Son choix s'est en effet tourné vers Aurora pour l'interprétation de la chanson « Wolfwalkers », artiste norvégienne de renommée

---

sociales », 2014.

internationale.

Au-delà de la musique, la commercialisation d'une Irlande érigée en carte postale continue avec la création de produits dérivés, à l'image des trois albums de bande-dessinée issus des films ou le projet de Tomm Moore de proposer des tatouages issus de l'univers des films de Cartoon Saloon dans les locaux du studio. De tels produits dérivés contribuent à l'émergence d'une communauté adlatrice des films. Quant à la logique commerciale, elle atteint son point d'aboutissement avec la diffusion des films sur Netflix, puis par le partenariat signé avec Apple pour la sortie de *Wolfwalkers*, transmis sur Apple TV+. Outre sa capacité à attirer les spectateurs et à réunir une communauté autour des films, le rêve irlandais se traduit aussi dans l'espoir que *The Secret of Kells* a pu susciter chez les critiques, perçu par Liam Burke comme le premier volet d'une nouvelle ère du cinéma d'animation en Irlande dans son article « Drawing conclusions : Irish animation and national cinema », paru dans la revue *Estudios Irlandeses* en novembre 2009 :

Dans un rapport de 2007 remis par le cabinet de conseil en économie d'envergure internationale Indecon à *The Irish Board*, il était rapporté ceci : « Le secteur de l'animation irlandaise s'est récemment imposé par son poids significatif sur le marché international ». [...] « Il y a un vrai potentiel pour bâtir une véritable “industrie” dans l'animation en Irlande ” – une affirmation annonciatrice des espoirs contenus dans *The Secret of Kells* et dont son producteur Paul Young se fait l'écho, “ le talent et la volonté sont là<sup>56</sup>. »

Malgré un échec commercial contrebalancé par un succès critique, l'espoir qu'a suscité *The Secret of Kells* en tant que précurseur d'un renouveau du cinéma d'animation en Irlande est évident. Cela est d'autant plus vrai dans la mesure où le film met un terme à une période difficile pour l'animation en Irlande après la fermeture des studios américains Sullivan Bluth et Emerald City, sans compter les difficultés économiques des studios Murakami dans les années 1990. Le succès des films est pourtant davantage critique que commercial, comme l'explique Tomm Moore à Jean Paul Commin dans le cadre de la cinquième rencontre professionnelle sur le film d'animation à Fontevraud en 2016 :

*The Secret of Kells* a eu davantage de succès en France qu'en Irlande, où le film avait fait l'objet d'une grosse promotion, en partenariat avec Disney, et avait été vendu comme le film événement, tandis qu'en France une promotion plus discrète mais aussi plus subtile s'est accompagnée d'un plus grand nombre de spectateurs, même si plutôt modeste<sup>57</sup>.

---

56 Liam Burke, « Drawing Conclusions : Irish Animation and National Cinema », *Estudios Irlandeses*, n° 4, 2009, p. 190-191 : « In a 2007 report submitted to international economic consultants Indecon by the *Irish Film Board*, it was noted that, “ The Irish animation sector has recently established itself as a credible international player ”. [...] “ There lies great potential to build a real “industry” in Irish animation ”– an assessment that is borne out in the early promise of *The Secret of Kells* and echoed by its producer Paul Young, “ the talent and the will is here. ” » Je traduis.

57 Tomm Moore, propos recueillis par Jean Paul Commin, *op. cit.* Selon Jpbox-office, le nombre d'entrées pour *The Secret of Kells* s'élève à 162 924 en France à la date du 26 février 2009 : <<http://jpbox-office.com/fichfilm.php?id=10700>>, consulté le 5 février 2022.

C'est sans doute que le folklore ne peut être réduit à une attraction commerciale. Si Tomm Moore savoure le jeu sur les clichés, il semble qu'il refuse finalement de faire reposer les films sur eux, d'en faire les tenants de l'esthétique du film. Loin de se cantonner à une approche superficielle et commerciale du folklore, il s'en sert pour nuancer davantage une irlandité qui ne peut être essentialisée.

### **I.3. L'irlandité et le folklore comme terreau d'un nouvel imaginaire irlandais**

Comme on l'a souligné précédemment, l'irlandité des films se manifeste d'abord par les multiples références au folklore, principal matériau qui conduit le graphisme et la narration. Or, la notion de folklore permet de nuancer l'irlandité dont il est question dans les films, déjà remise en question par Maria O'Brien, qui pointe le régime de coproduction international dont le film est issu. Pour cela, on peut se référer à l'article d'Elliott Oring, spécialiste du folklore et du symbolisme culturel, « The Arts, Artifacts, and Artifices of Identity », dans lequel il rapporte la définition du folklore de Kaarle Krohn, folkloriste finlandais qui le comprend comme un art en proie au changement :

L'esprit et la personnalité d'un peuple étaient donc saisis par l'intermédiaire d'un processus de « transformation artistique, pour reprendre la terminologie de Krohn (Krohn 1971 :15 ; je souligne [*sic*]). Le folklore pouvait refléter cet esprit et cette personnalité seulement s'il était marqué du sceau de ce processus. Cette improvisation, qui avait été considérée comme une menace pour la préservation d'une identité authentique, pouvait désormais être considérée comme l'expression même de cette identité<sup>58</sup>.

Le folklore n'est pas matière inerte, et il est sans cesse sujet au changement. En effet, si les films de Tomm Moore puisent dans un certain imaginaire lié à l'Irlande que l'on retrouve dans le « cinéma de l'héritage irlandais », ils s'en démarquent aussi dans la mesure où ils ne se conforment pas seulement à l'image d'une Irlande rêvée. On démontrera en effet qu'ils s'éloignent en partie des images préconçues que peuvent avoir les spectateurs en songeant à l'Irlande afin d'en renouveler l'image. Le folklore, qui englobe un ensemble très disparate allant de la littérature orale à la musique traditionnelle, permet de saisir cette idée d'une éternelle renaissance, notamment grâce aux nombreuses variantes qu'il implique, conduisant à une perpétuelle régénération des histoires racontées. C'est ainsi qu'Audrey Robitaille et Marjan Shokouhi, spécialistes de la littérature

---

58 Kaarle Krohn, *Folklore methodology – Formulated by Julius Krohn and expanded by Nordic researchers*, traduction de Roger L. Welsh. Austin, University of Texas Press, 1971 [1926], p. 15, cité dans Elliot Oring, « The Arts, Artifacts, and Artifices of Identity », *The Journal of American Folklore*, Vol. 107, n° 424, printemps 1994, p. 218 : « The spirit and character of a people were thus to be grasped, in Krohn's terminology, in the process of “ artistic transformation ” (Krohn 1971 :15 ; emphasis added). Folklore could reflect this spirit and character only to the extent that it was stamped by this process. Thus improvisation, that had been viewed as a threat to the preservation of authentic identity, now could be viewed as the very expression of that identity. » Je traduis.

irlandaise, expliquent dans leur introduction au numéro 12.2 de la revue *Estudios Irlandeses*, consacré au folklore irlandais :

Marina Warner soutient que tout récit d'un mythe est un composant de ce mythe : il n'y a pas de version plus véridique qu'une autre, pas de prototype authentique, pas d'histoire vraie. On pourrait d'ailleurs en dire de même du folklore, qui s'entrelace avec la mythologie à plusieurs niveaux. Il y a de multiples variantes d'un type de récit, beaucoup d'interprétations d'un air folklorique, et de nombreuses versions d'un poème en rime, qui toutes dépendent des circonstances dans lesquelles elles ont été transmises, de la personne qui les a mises en forme, des lieux où elles s'inscrivent, et ainsi de suite<sup>59</sup>.

La notion de folklore suppose une évolution, et donc l'impossibilité de recourir uniquement à des clichés si l'on tient à lui rendre justice. Aussi les films présentent-ils de nouvelles histoires, issues de l'imaginaire de Tomm Moore et des équipes filmiques, sans qu'il s'agisse de variantes de mythes ou de légendes préexistantes. Le folklore fait montre d'une certaine diversité : compositions musicales de Bruno Coulais interprétées par le groupe Kíla, contes, mythologie, légendes, art et motifs celtiques. Dans l'émission « La Grande table », diffusée sur France Culture le 4 décembre 2014 lors de la promotion de *Song of the Sea*, Tomm Moore explique : « On n'est pas resté très fidèles aux légendes. On y est allé un peu comme on fait notre shopping. On a pris dans les légendes ce qui pouvait nous aider à raconter l'histoire<sup>60</sup>. » Il s'agit en fait d'éviter de se conformer à un imaginaire préétabli sur l'Irlande pour construire son propre univers. Tomm Moore use du folklore comme d'un matériau dans lequel il puise des sources d'inspiration pour créer, sans faire preuve d'une rigueur particulière, les motifs convoqués venant parfois d'époques ou de domaines artistiques différents. *The Secret of Kells* évoque ainsi le Livre de Kells, les créatures mythologiques tels le dieu Crom Cruach ou la fée Aisling, homonyme d'un genre poétique irlandais du XVIIe siècle, lequel la relie, en plus de la couleur blanche de ses cheveux, au chat Pangur Bán, référence au poème éponyme irlandais du IXe siècle mettant en scène le chat du même nom, et récité lors du générique final. Le prénom Brendan convoque dans l'imaginaire la légende irlandaise du *Voyage de Saint abbé Brendan*, dont l'archétype est estimé dater du VIIIe siècle, même s'il n'entretient *a priori* aucun lien avec le film. À cela s'ajoute, dans *Song of the Sea*, les vers du poème « Stolen child » de William Butler Yeats, chantés au début du film par Bronach, les *aes sídhe*, le Grand

59 Audrey Robitaille et Marjan Shokouhi, « Introduction », *New perspectives on Irish folklore, Estudios Irlandeses*, n° 12.2, 2017, p. 1-2, <https://www.estudiosirlandeses.org/2017/10/introduction-new-perspectives-on-irish-folklore/>, consulté le 10 mars 2021 : « Marina Warner asserts that “ Every telling of a myth is a part of that myth: there is no Ur-version, no authentic prototype, no true account ” (8). The same could be said of folklore, which is intertwined with mythology on many levels, for that matter. There are multiple variants of a tale type, many interpretations of a folk tune, and numerous versions of a rhyme, which all depend on the circumstances of the transmission, the informant, their locations, and so on. »

60 Tomm Moore, propos recueillis par Caroline Broué, *La grande table (1e partie)*, *France culture*, 4 décembre 2014, <<https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/la-grande-table-1ere-partie/tomm-moore-9132240>>, consulté le 10 mars 2021.

Seanacháí, le géant Manannan Mac Lír et la déesse Macha. Le nom Saoirse est aussi significatif lorsqu'il est envisagé à l'aune du cinéma irlandais. Traduisible par « liberté », il rappelle le documentaire *Saoirse ?* de George Morrison (1961), qui retrace la guerre pour l'indépendance de l'Irlande et la guerre civile qui s'ensuivit, sur la période allant de 1919 à 1922. Quant aux *wolfwalkers*, ils sont tirés d'un mythe de Kilkenny, ville d'origine de Tomm Moore et lieu d'implantation des studios Cartoon Saloon, alors que le film traite du moment historique que constituent la colonisation britannique et la troisième période de déforestation de l'île. Le prénom du hibou de Robyn est également très connoté dans la culture celtique puisqu'il évoque le personnage de Merlin l'enchanteur, d'ailleurs accompagné du hibou Archimède dans l'adaptation disneyenne de Wolfgang Reitherman [*The Sword in the Stone*, 22e long métrage d'animation des studios Walt Disney, 1963]. Les références érudites se mêlent à celles issues d'une culture plus populaire, certaines appartenant au patrimoine national irlandais, quand d'autres sont d'obédience plus locale. Les époques auxquelles appartiennent ces références, pourtant différentes, s'unissent dans un même film, au point de constituer une véritable mosaïque, se différenciant ainsi d'une adaptation littérale d'un mythe ou d'une légende locale. Il s'agit de puiser dans les différentes sources et la richesse de la culture irlandaise pour façonner l'identité du cinéma d'animation irlandais et celle des studios Cartoon Saloon, dont la présence des *wolfwalkers*, mythe propre à la ville de Kilkenny où est implanté le studio, témoigne.

Mais contribuer à la création d'une identité du cinéma d'animation irlandais passe aussi par la reprise de représentations nationalistes, insufflant une atmosphère plus sombre loin de l'idyllisme du rêve irlandais. C'est que Tomm Moore renoue en partie avec la démarche des folkloristes des XVIII<sup>e</sup>, XIX<sup>e</sup> et XX<sup>e</sup> siècles qui se tournaient vers le folklore afin d'alimenter une nostalgie et de satisfaire des revendications identitaires et de fierté nationale. Dans *Song of the Sea*, le voyage de Ben et Saoirse vers l'ouest de l'Irlande, monde rural et archaïque qui s'oppose à la modernité d'un Dublin dickensien, est un héritage évident du nationalisme irlandais. Seul l'ouest de l'île correspondrait à la vraie, à l'authentique Irlande qu'il faudrait protéger de la modernité, incarnée par un Dublin corrompu. Tomm Moore joue avec ce type de représentations pour les rejeter en partie. Les icônes catholiques de *Song of the Sea* sont l'un des rares moments qui renvoient à ce qu'Isabelle Le Corff, spécialiste des cinémas identitaires européens, nomme une « esthétique du kitsch » dans le cinéma irlandais<sup>61</sup>. Tomm Moore les réduit à de simples objets de décoration, auxquels on ne prête plus guère attention. Accrochées aux murs et associées à une décoration désuète dans le salon de la grand-mère Granny, elles y infusent un parfum suranné [Figure 02].

---

61 Isabelle Le Corff, « Esthétique du kitsch et ruralité dans le cinéma irlandais » dans Nicole Cloarec et Isabelle Le Corff [dir.], *Les spécificités du kitsch dans le cinéma anglophone*, LISA, vol. XV, n° 1, 2017, <<https://journals.openedition.org/lisa/9062>>, consulté le 23 avril 2022. Le texte ne comporte pas de numéro de page.



Figure 01 – Song of the Sea, 26'46.

Dans le salon de Granny, la tapisserie verte et, à droite, un portrait de Jésus-Christ.

Les toiles de peinture sont mortifères, renvoyant à un passé révolu. Dans le Dublin des Tigres celtiques, en proie à la montée du capitalisme, l'art est alors renvoyé à sa matérialité. À l'inverse du Livre de Kells qui réconciliait Brendan et l'abbé Cellach, il ne fait plus sens ici, ayant perdu toute essence spirituelle. Granny, Saoirse et Ben passent devant les tableaux sans même les regarder. Ben préfère écouter seul de la musique sur un mp3 pendant que Granny gronde Saoirse. L'art échoue à réunir les êtres, et la pièce se veut l'incarnation d'une Irlande conservatrice, figée sur elle-même. Les enfants ne peuvent s'y épanouir, l'irlandité affleurant de partout, mais non l'irlandité des mythes et des légendes dans laquelle la spiritualité peut se déployer. L'Irlande de Granny, empêtrée dans des traditions désormais révolues, n'inspire pas le rêve chez les jeunes générations.

Un tel rejet apparaît uniquement dans *Song of the Sea* et se trouve absent des deux autres films. Tous les trois sont en revanche émaillés de clichés avec lesquels Tomm Moore joue. Au lieu de traduire une Irlande repliée sur elle-même, les stéréotypes participent de l'ouverture des films aux spectateurs issus d'autres cultures. Nul besoin de vivre en Irlande pour saisir ses spécificités, les clichés pouvant en quelque sorte s'apparenter à des repères géographiques identifiant l'Irlande comme le lieu de déroulement des films. Brendan, l'abbé Cellach, Mebh et Moll sont roux, l'abbaye de Kells est reconnaissable à sa tour ronde, Dublin à la statue de Molly Malone, le père de Ben et Saoirse, Conor, est alcoolique, et le salon de Granny, comme on vient de le démontrer, est emblématique d'une Irlande très traditionnelle. Les êtres féeriques, les *aes sídhe*, jouent de la harpe et du violon, instrument dont joue l'une des villageoises de *Wolfwalkers* au début du film, un motif aux allures de trèfles à quatre feuilles orne un arbre dans *The Secret of Kells*, sans oublier les

spirales et *triskells*. Le spectateur peut tirer des clichés présents dans les films un plaisir de la reconnaissance par le repérage de motifs iconographiques codifiés, ayant presque valeur d'emblèmes nationaux, sur le modèle du plaisir qu'il peut être pris à la recherche de références culturelles. Mais la reconnaissance de ces motifs iconographiques n'est pas destinée à une communauté particulière. Clichés reconnaissables par tout un chacun, ils servent la dimension universelle des films en tissant un lien de complicité entre les spectateurs grâce à des références communes ancrées dans l'imaginaire collectif. Ils sont également à l'origine d'un sentiment de nostalgie, c'est-à-dire d'une humeur mélancolique que la vue du cliché peut susciter. Isabelle Le Corff souligne ainsi que les premiers films réalisés en Irlande sont l'œuvre de cinéastes américains d'origine irlandaise, lesquels ont sans doute entendu des récits sur l'Irlande et l'ont rêvée, ce qui fait dire à Ruth Barton, citée par Isabelle Le Corff, que ces films amplifient volontairement le charme de paysages champêtres<sup>62</sup>. L'imaginaire entourant l'Irlande et le lot de clichés qui l'accompagnent sont alors porteurs d'une nostalgie qui réunit toutes les générations, faisant référence à un passé idéalisé qu'aucun spectateur n'a connu. Tomm Moore évite néanmoins le motif du cottage, notamment diffusé avec *L'Homme d'Aran* de Robert Flaherty (*Man of Aran*, 1934), qui en fit construire un pour lui et sa famille, destiné à lui servir de logis lors du tournage, puis dans *L'Homme tranquille* (*The Quiet Man*, John Ford, 1952), deux films piliers du cinéma irlandais réalisés par des cinéastes américains, et confortant une certaine association de l'Irlande à la sauvagerie et à la rusticité [Figure 03]. Le choix de Tomm Moore de s'abstenir d'un tel motif signale peut-être une volonté de dépasser le bucolisme et le pittoresque qu'il véhicule. Il évince donc volontairement un cliché, symbole d'une Irlande archaïque et conservatrice, pour davantage mettre en valeur la vivacité du folklore qui constitue la première porte d'entrée dans l'univers des films.

Comme nous l'avons souligné à travers les clichés, Tomm Moore cherche à promouvoir un certain imaginaire relatif à l'Irlande, à la fois hérité et original puisqu'il construit son propre univers. Un tel imaginaire s'inscrit certes dans une démarche commerciale, mais les films de Tomm Moore ne peuvent s'y restreindre. Le réalisateur remet en effet en cause cette utilisation superficielle du folklore pour le charger d'une dimension spirituelle dans la mesure où il permet de déceler toute la beauté et la complexité du monde.

---

62 *Ibid.*





*Figure 03 – The Quiet Man, 28'27.*

*Les vaches en train de paître et le cottage contribuent à l'atmosphère pastorale et rurale du paysage.*

## **Chapitre II. Un matériau graphique empreint du folklore**

Le folklore irrigue l'univers des trois films et investit leur esthétique. Les échos entre le graphisme et la matière folklorique sont prégnants dès *The Secret of Kells*, qui fait de l'art celtique l'un des principaux sujets du film. Le spectateur est conduit à envisager l'esthétique du film à l'aune du manuscrit, dans une approche originale qui confère aux motifs la dimension spirituelle qui se dégage de la vision des pages du Livre de Kells. Ce dernier connaît un processus de ré-animation à travers l'hommage que lui rend Tomm Moore, l'extorquant des limbes du passé pour le faire renaître à l'écran, recourant aux couleurs vives et allant jusqu'à animer les enluminures. Mais Tomm Moore ne lie pas seulement folklore et motifs afin d'enrichir, comme Walt Disney, son esthétique. Il convient de dépasser cet abord esthétique évident pour considérer comment les motifs peuvent s'éloigner du folklore et de l'imaginaire celtique projeté sur eux, irriguant alors la narration et se chargeant tout aussi bien d'une dimension surnaturelle que psychanalytique que nous démontrerons dans ce chapitre.

## II.1. Ré-animer le folklore

Les représentations picturales, qu'il s'agisse de tableaux, de fresques ou d'enluminures, parcourent les trois films et y occupent une place prépondérante, en sorte qu'elles deviennent presque originelles et consubstantielles au processus de création du film. *Song of the Sea* s'ouvre ainsi sur Ben, accompagné de Bronach, enceinte, et dont on reconnaît le visage sur la fresque à laquelle elle et son fils s'appliquent à l'aide d'un pinceau. Par cet autoportrait, l'œuvre d'art s'associe, grâce à Bronach, à la maternité, et par extension à la création. Les êtres folkloriques que l'on rencontrera plus tard dans le film, Manannan Mac Lir et les *aes sídhe*, sont présents, en sorte que la peinture revêt une dimension annonciatrice de l'histoire à venir, comme si elle la contenait déjà en puissance. Par-là, l'œuvre d'art devient principielle et renferme le film en gestation, réfléchissant en partie la diégèse filmique. Dans *The Secret of Kells*, un processus similaire d'écho entre la représentation picturale, présente à travers le Livre de Kells, et le régime général du film, se manifeste de façon encore plus explicite. La révélation des pages du manuscrit, véritable morceau de bravoure, se veut l'aboutissement du film, apparaissant à un moment clef dans la mesure où elle le clôt, tout comme la fresque de Ben et Bronach ouvre *Song of the Sea*. L'apparition des enluminures à l'écran se fait suivant des modalités bien précises : alors que l'abbé Cellach se penche sur le manuscrit, un zoom avant sur son œil gauche fait le raccord avec les enluminures qui s'offrent à sa vue. Elles se reflètent dans la pupille, donnant lieu à un fondu enchaîné sur le visage d'un Brendan d'abord enfant, puis adulte, et enfin plus âgé qui se métamorphose au fur et à mesure que l'on s'approche de la miniature dont le visage constitue le centre. Accompagnée par une musique celtique à l'air entraînant, l'enluminure, au centre de l'écran, disparaît au profit d'une autre sur laquelle on peut voir des chats et des souris s'amusant avec des fromages, avant que deux hommes jouant aux cartes ne leur succèdent. Dans *Qu'est-ce que le cinéma ?*, André Bazin définit le cadre écranique comme un cache, tout ce qu'il montre étant « censé se prolonger indéfiniment dans l'univers », ouvrir au hors-champ, dans une conception centrifuge de l'espace<sup>63</sup>. Le cadre écranique perd ici cette propriété pour se confondre avec le cadre du tableau, ici des enluminures, nécessairement centripète aux yeux d'André Bazin, organisant la représentation en dedans. Motifs, animaux et visages s'animent selon un principe interne à l'image et non transcendant, comme si la vie qui s'emparait d'eux ne pouvait avoir d'autre source que le Livre de Kells, à l'origine d'un monde s'autosuffisant à lui-même. La scène s'apparente à un mythe de la création : le manuscrit, à l'instar de la fresque dans *Song of the Sea*, entretient des liens avec le reste du film, comme s'il en était quelque part à l'origine, ce que souligne la présence du visage de Brendan au sein d'une

---

63 André Bazin, *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Paris, Les éditions du Cerf, 1985 [1976], p. 188.

enluminure. De là la filiation entre l'ouvrage et le cinéma d'animation, qui s'observe dans les sujets représentés, lesquels se distinguent par une certaine trivialité : les deux hommes jouant aux cartes impliquent une dimension ludique allant de pair avec un imaginaire enfantin. Les félins suscitent le souvenir du chat blanc Pangur Bán. Il s'agit peut-être de mettre en lumière les liens entre le Livre de Kells et le régime général du film, l'esthétique du manuscrit inspirant les courbes et spirales que l'on retrouve dans le reste du film. Plus largement, les chats et les souris peuvent renvoyer à l'un des *topoi* du cinéma d'animation, félins et rongeurs étant omniprésents dans des *cartoons* comme Tom & Jerry. Plus qu'un ouvrage religieux, le Livre de Kells devient une source d'inspiration artistique pour le cinéma d'animation aux yeux de Tomm Moore, ouvrant la porte à une esthétique originale qui se retrouve dans le graphisme du film. Il peut être intéressant de convoquer la théorie développée par André Malraux dans *Le Musée imaginaire*, dans lequel est analysé le statut de l'artefact lorsqu'il passe de la société civile au musée, ou devient même une simple reproduction photographique dans un livre d'art<sup>64</sup>. André Malraux y souligne la perte du caractère religieux de l'artefact qui devient œuvre d'art uniquement sous le regard du spectateur. Sorti de son contexte, l'objet se présente sous un nouveau jour, aux côtés d'autres artefacts eux aussi devenus œuvres d'art par leur place dans le musée ou dans le livre. Ils entrent en dialogue avec l'objet, contribuant à l'élaboration d'un musée imaginaire rassemblant et liant entre elles les créations dans la mémoire du spectateur. On peut sans doute appliquer la théorie d'André Malraux au Livre de Kells dans le film. Le contenu religieux de l'ouvrage biblique n'est pas mis en avant, et c'est dans sa dimension esthétique que réside son intérêt, en même temps que les thématiques abordées à travers la présence des chats le mettent en écho avec le reste du film, dans la lignée de la théorie du musée imaginaire. Comme souligné avec Tom Walsh dans le chapitre 1, l'occultation du religieux qui s'opère dans le film est aussi mentionnée par le spécialiste de l'histoire du cinéma d'animation Karl Cohen dans son article « The Secret of Kells – What is this remarkable animated feature ? », paru sur le site *Animation World Network* :

Kells [*sic*] doit une partie de son succès aux thèmes universels qui l'habitent. Préserver la culture est primordial, mais le film évite de s'étendre dans des détails ésotériques qui pourraient restreindre son audience. Même si vous savez probablement plus ou moins à quel livre les moines œuvrent, je ne crois pas qu'il soit fait mention d'une religion particulière ou du contenu textuel du livre.

Le spectateur néophyte est mis à égalité avec l'expert et admire le livre dans ses moindres détails. Son regard ne peut être qu'attentionné, en même temps que les très gros plans font apparaître toute la minutie de l'œuvre des moines. Le spectateur tisse un lien intime avec les

---

64 André Malraux, *Le musée imaginaire*, Paris, Gallimard, coll. « Folio essais », 1996 [1965], p. 11-12.

images. On peut dire qu'il les *reconnaît* au sens où l'entend Jacques Aumont dans son article « Introduction – Effet de reconnaissance » paru dans l'ouvrage *Les Œuvres d'art dans le cinéma de fiction* sous la direction d'Antony Fiant, Pierre-Henry Frangne et Gilles Mouëllic :

L'œuvre, à défaut d'être préalablement connue du spectateur, sera ainsi *reconnue* par lui, investie, appropriée. [...] C'est cette insistance perceptible, ou plutôt, la manière dont elle pousse le spectateur à accorder son attention de manière particulière aux œuvres citées, que j'appelle « effet de reconnaissance » (« effet », car cela, encore une fois, ne présuppose pas qu'on soit toujours capable de *nommer* ce qu'on « reconnaît » comme souligné)<sup>65</sup>.

Jacques Aumont souligne qu'une œuvre, qu'elle entre en écho ou non avec d'autres en façonnant un musée imaginaire, qu'elle soit filmée lentement ou furtivement, qu'elle apparaisse à plusieurs reprises au sein d'un film, faisant résonner les scènes entre elles, ou encore qu'elle soit découpée en fragments, crée, par ses modalités d'apparition, un certain cadre culturel qui donne une valeur expressive à l'œuvre que le spectateur perçoit, peu importe qu'elle lui soit connue ou non auparavant.

Si le spectateur ne dispose pas nécessairement d'informations précises s'agissant du contenu du Livre de Kells, il sait ici son nom. Tout au long du film, le livre s'est inséré dans un certain contexte culturel qui le lie au folklore irlandais, qu'il exprime par métonymie. La reconnaissance du Livre de Kells s'affirme alors comme étant autant sensuelle que spirituelle. Tómm Moore semble en effet avoir voulu rendre justice à la description du Livre de Kells par Giraldus Cambrensis, juriste et historien ecclésiastique gallois. Dans *Topographia Hibernica*, celui-ci écrit à propos d'enluminures qu'il prétend avoir admiré dans le Livre de Kildare, mais qui selon les historiens correspondraient davantage à celles du Livre de Kells :

Regardez-les superficiellement avec un regard ordinaire, et vous penseriez que ce n'est que ratures, et non travail soigné. Le savoir-faire le plus raffiné est tout autour de vous, mais vous pourriez ne pas le remarquer. Regardez avec plus d'attention et vous pénétrerez au cœur même de l'art. Vous discernerez des complexités si délicates et si subtiles, si pleines de nœuds et de liens, avec des couleurs si fraîches et si vivantes, que vous pourriez en déduire que tout ceci est l'œuvre d'un ange, et non d'un homme<sup>66</sup>.

« L'œuvre d'un ange, et non d'un homme », soutient Giraldus Cambrensis. Les mots sont repris par Brendan lorsqu'il ouvre le Livre de Kells peu après le premier quart d'heure du film. La découverte de l'ouvrage est en effet présentée comme un moment à part dans *The Secret of Kells*.

---

65 Jacques Aumont, « Introduction. Effet de reconnaissance », dans Antony Fiant, Pierre-Henry Frangne et Gilles Mouëllic [dir.], *Les Œuvres d'art dans le cinéma de fiction*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, coll. « Le Spectaculaire », 2014, p. 16.

66 Giraldus Cambrensis et Thomas Wright (révision) (trad. Thomas Forester), *The Topography of Ireland*, Cambridge, Ontario, dans Parentheses Publications, coll. « Medieval Latin Series », 2000, p. 15 : <[http://www.yorku.ca/inpar/topography\\_ireland.pdf](http://www.yorku.ca/inpar/topography_ireland.pdf)>, consulté le 16 novembre 2021.

La vision du livre achevé présente la particularité d'être à la fois intégrée à la diégèse tout en lui étant extérieure. Intégrée parce que l'achèvement du manuscrit constitue le fil rouge de l'intrigue. Il s'agit de l'épreuve initiatique qui permet à Brendan de passer de l'enfance à l'âge adulte. Extérieure car la contemplation finale paraît purement désintéressée, allant de pair avec une conception idéale de l'art, comme le souligne l'attention accrue portée aux détails des enluminures. Leur dimension *angélique* et surnaturelle provient encore, sans doute, d'une hésitation quant à leur statut, dont on ne peut déterminer la réalité de l'existence au sein de la diégèse filmique. Elles sont dépourvues de tout support matériel visible dans la mesure où le spectateur ne voit pas directement les pages du livre, mais leur reflet dans l'œil de l'abbé Cellach. C'est après un gros plan sur l'œil, suivi d'un fondu enchaîné, que les enluminures apparaissent l'une après l'autre, et leur avènement à l'écran se présente d'autant plus comme un miracle que le livre paraît tirer son origine de l'œil de l'abbé, renforçant le mystère et l'enchantement. En effet, la création du livre se fait essentiellement hors champ, alors que Brendan et Frère Aidan ont fui l'abbaye, en sorte que le manuscrit demeure jusqu'ici un objet de curiosité pour le spectateur. Le zoom sur l'œil évoque le mode de création du livre : la minutie et la délicatesse des détails invitent les chercheurs à supposer le recours à un cristal en guise de loupe, objet magique dans le film puisqu'il s'agit de l'œil du monstre Crom Cruach, marquant l'intervention du folklore et du surnaturel dans la conception du livre. C'est ainsi qu'on hésite quant au statut des enluminures dévoilées. Sont-elles réelles au sein de la diégèse, contenu véritable du livre ? Est-ce seulement une vision, une interprétation du livre par l'abbé Cellach, nous faisant adopter son point de vue interne en situant les images du côté du rêve ?

Les images conservent-elles, malgré une sécularisation, la trace d'un miracle religieux ? L'abbé Cellach se trouve en effet à l'article de la mort, en sorte que la vision des pages pourrait figurer le Paradis, ce que suggère leur atemporalité, dont la vivacité des couleurs, ocres, jaunes ou rouges, rendent compte. Nulle trace en effet du passage du temps sur les enluminures. Elles paraissent intactes, miraculeusement préservées. Les sujets abordés représentent un bonheur simple et idyllique, des chats aux souris réunis, échappant à la discorde habituelle entre les deux espèces, en passant par les fleurs et les papillons qui s'animent dans l'enluminure succédant aux deux joueurs de cartes. Résonnent alors les paroles du moine Assoua au début du film lorsqu'il rapporte les origines du Livre de Kells, alors nommé Livre d'Iona : « [...] Regarder le livre ne revient à rien d'autre qu'à regarder le paradis ». Le morceau de bravoure final peut avoir une valeur métaphorique. Aveuglé par la peur des Vikings et obsédé par la construction du mur visant à protéger l'abbaye, l'abbé Cellach recouvre la vue et la foi dans l'art. L'enluminure s'anime sans nulle explication rationnelle, et ce qui était inerte prend vie. On peut ici se rapporter à la définition de l'animation par Alan Cholodenko dans *The Illusion of life – Essays on animation* : « [...]

L'animation recèle toujours une parcelle d'inanimé en elle, c'est-à-dire que c'est une certaine inanimativité qui à la fois rend possible et contrevient à l'animation<sup>67</sup>. » Seules quelques figures s'animent au sein des enluminures tandis que ce qui les entoure demeure profondément fixe. La vivacité des couleurs contraste avec l'état fébrile de l'abbé, mourant, alors même que l'œil à travers lequel nous percevons le Livre de Kells renvoie à la mort.

Car ce n'est peut-être pas seulement à travers l'œil de l'abbé que nous regardons le volume. Le cadre circulaire entourant les enluminures et les gros plans, qui permettent d'en entrevoir tout le raffinement, sans que rien n'échappe à la vue du spectateur, évoque le cristal / œil de Crom Cruach nécessaire à la peinture de la page du Chi-Rho. L'importance accordée à l'œil de l'abbé à travers le zoom avant rappelle, par analogie, l'œil du monstre que Brendan a tant recherché. Or, l'œil est directement lié à la mort. Brendan a dû s'enfoncer dans les tréfonds de la terre pour en dépouiller le serpent, aveuglement qui conduit le monstre au trépas, tandis que le premier cristal, l'œil de Saint Colomba, a été détruit lors de l'attaque de l'île d'Iona par les Vikings. C'est bien en cela que consiste la ré-animation du folklore : l'animation et l'inanimativité, la vie et la mort se côtoient au sein des images, les rendant d'autant plus perméables au mystère. Le moment auquel le Livre de Kells se donne à la vue reflète ce statut paradoxal, fermant le film alors même qu'il en est à l'origine, comme on l'a démontré plus haut en soulignant la dimension principielle intrinsèque à l'œuvre d'art dans *The Secret of Kells* et *Song of the Sea*. La présence simultanée de la mort et de la vie au sein des images ouvre une première voie vers l'au-delà et le surnaturel, en même temps qu'une dimension existentielle s'y incorpore. La séquence du Livre de Kells résonne alors avec l'épilogue d'*Andreï Roublev* d'Andreï Tarkovski (1966), comme le souligne Ruth Barton dans *Irish cinema in the twenty-first century* :

On peut être tenté de voir dans le grand final, lors duquel les motifs issus du *Livre de Kells* ramènent le monde à des couleurs et des courbes éclatantes, un hommage à l'épilogue d'un autre film situé en des temps troublés et consacré à l'art religieux, *Andreï Roublev* d'Andreï Tarkovski (1966)<sup>68</sup>.

Dans *Andreï Roublev*, la caméra se dirige dans un lent travelling horizontal vers un tas de braises et de branches, à gauche de l'écran. L'image, en noir et blanc, passe au sépia tandis que la caméra opère un zoom avant sur le feu s'éteignant, le tout accompagné d'un chant religieux. S'ensuit un fondu enchaîné qui dévoile des détails, en gros plans, de la *Trinité*, dans des couleurs ocre, dorées et rouges, avec notamment les icônes du Christ pantocrator, un portrait de Grégoire de

67 Alan Cholodenko, « Introduction », *The Illusion of life – Essays on animation*, Sydney, Power Publications, 2006, p. 28 : « [...] Animation always has something of the inanimate about it, that it is a certain inanimateness that both allows and disallows animation. » Je traduis.

68 Ruth Barton, *op. cit.*, p. 56-57 : « It is tempting to see the grand finale, when the designs from the *Book of Kells* return the world to vivid, swirling colour, as an homage to the finale of another film about commitment to religious art in embattled times, Andrei Tarkovsky's *Andrei Rublev* (1966). » Je traduis.

Nazianze, une scène représentant la Transfiguration, Le Sauveur de Zvenigorod et enfin l'icône de la Trinité. De même que les motifs celtiques s'offraient au regard dans la découverte des pages du Livre de Kells, s'imposant même à la fin du passage, alors que plus aucun autre élément ne figure dans l'espace, certains motifs, noirs sur un fond blanc, ainsi que l'échelle des plans, très gros, évoquent l'art abstrait [Figure 04].



Figure 04 – Andreï Roublev, 2'47'15.

*La fin de The Secret of Kells rappelle l'épilogue d'Andreï Roublev, dans lequel la caméra zoome sur des détails de la Trinité.*

Pour comprendre la séquence, il faut avoir en tête la conception idéale de l'art d'Andreï Tarkovski, qu'il développe dans *Le Temps scellé* :

Le but de tout art est de donner un éclairage, pour soi-même et pour les autres, sur le sens de l'existence, d'expliquer aux hommes la raison de leur présence sur cette planète, ou, sinon d'expliquer, du moins d'en poser la question. L'une des fonctions indéniables de l'art trouve son origine dans l'idée de la connaissance, où l'impression reçue se manifeste comme un bouleversement, comme une catharsis<sup>69</sup>.

Sans doute Andreï Tarkovski n'entend-t-il pas exactement la catharsis au sens aristotélicien, dans la mesure où la vue de la Trinité inspire davantage l'admiration et le respect religieux que la pitié ou la terreur. Mais l'art purge bien les passions humaines, apportant une réponse au désarroi du sonneur de cloche Boriska, tout comme il apporte la paix à l'abbé au seuil de la mort. Le parallèle avec la Trinité d'*Andreï Roublev* souligne que les enluminures constituent pour l'abbé une véritable révélation, une épiphanie visuelle dont la page du Chi-Rho, l'une des plus célèbres du livre, constitue l'aboutissement. Elle jouit d'un statut privilégié à l'écran. Alors que les autres enluminures font l'objet d'un zoom avant afin de les admirer plus en détail, c'est par l'intermédiaire

<sup>69</sup> Andreï Tarkovski, *Le Temps scellé*, Paris, Philippe Rey, coll. « Fugues », 2014 [1989], p. 46-47. Traduit du russe par Anne Kichilov et Charles H. de Brantes.



d'un zoom arrière que se découvre la page du Chi-Rho : une lettrine en forme de P [Figure 05]. Le regard oscille entre la vision d'un détail, celui de cercles qui s'animent aux côtés d'un visage d'homme, que l'on suppose être celui d'un Brendan plus âgé, et l'enluminure dans son ensemble. Le prestige de la page du Chi-Rho est clairement marqué par le point de vue surplombant, voire démiurgique, adopté par le regard qui contemple l'œuvre achevée. C'est qu'à la *mimesis*, reproduction fidèle de la lettrine, doit succéder la phase de la *poïesis*, lors de laquelle le cinéma d'animation s'approprie la page du Chi-Rho en nous immergeant en son sein. La lettrine, plane et fixe, prend de l'épaisseur, apparaît en relief. Illuminé par la lumière, l'œil de l'abbé Cellach, relais spectatorial à l'écran, est en proie au vertige, à une expérience métaphysique. Il plonge, s'immerge littéralement à l'intérieur de la lettrine [Figure 06].



Figure 05 – The Secret of Kells, 1'13'04.

*La page du Chi-Rho se présente dans une vue d'ensemble, donnant l'impression d'un point de vue démiurgique.*



Figure 06 – The Secret of Kells, 1'13'09.

*L'œil s'immerge au sein de la page du Chi-Rho, désormais en relief.*

L'image se transforme en un espace tridimensionnel, rompant avec les codes de l'enluminure médiévale, mais aussi avec ceux du reste du film. Il s'agit d'explorer le Livre de Kells en profondeur, sans en rester à la surface afin d'en tirer une véritable expérience spirituelle. La tridimensionnalité dont il est question ici se révèle alors paradoxale, ne cherchant pas à imiter le réel, mais à s'en éloigner davantage en conduisant au merveilleux, clairement signalé par les symboles et motifs circulaires de l'art celtique qui, chaque fois qu'ils sont convoqués dans le film, permettent d'accéder à la psyché de Brendan, menant au rêve – nous le démontrerons plus tard. L'œuvre, grâce à l'animation, retrouve son aura d'antan et rend possible la révélation qui survient sous nos yeux par l'avènement du surnaturel. L'écran laisse place à une lumière blanche qui envahit l'espace, tandis que des motifs celtiques de couleur dorée viennent s'y adjoindre dans une abstraction assumée. Le mystère demeure : l'abbé est-il mort ou est-ce simplement la vue des enluminures qui permet d'accéder à cet autre degré de réalité ? La promesse faite à l'ouverture du



film, lors de laquelle nous était présenté l'œil de Crom Cruach, occupant l'ensemble de l'écran, semble en tout cas être respectée : il s'agit de percevoir le monde à travers le cristal, c'est-à-dire au prisme des formes et du folklore, pour en déceler la finesse, la profondeur et la beauté.

## II.2 Motifs géométriques et art celtique

Tomm Moore s'appuie sur l'iconographie celtique comme base du graphisme des films. On y remarque de nombreuses spirales, héritage du style végétal de l'art des Celtes laténiens, lui-même inspiré de l'art classique de la Grèce antique. Mais l'on retrouve également le *triskell*, que l'on voit notamment dans l'un des arbres de la forêt de Kells, élément graphique présent dans l'ensemble du monde celtique de l'Âge du Fer. La celtitude va jusqu'à s'exprimer dans le visage des *aes sídh* de *Song of the Sea*, dont l'un présente une ressemblance troublante avec la tête de Mšecké Žehrovice, l'une des œuvres les plus connues de l'art celtique de l'Âge du Fer, sculptée entre 150 et 50 av. J.-C. et retrouvée en République Tchèque [Figures 07 et 08<sup>70</sup>].



Figure 07 – Tête de Mšecké Žehrovice, Prague, Prague National Museum, 150-50 av. J.-C.



Figure 08 – *Song of the Sea*, 33'22.

*Le bout des moustaches, en spirales, les yeux très rapprochés et les oreilles en forme d'ovale évoquent la tête de Mšecké Žehrovice.*

L'ensemble des formes, et particulièrement les spirales, présentent ainsi la particularité de puiser dans un héritage culturel et artistique passé, tout en apparaissant comme pleinement novatrices dans le champ du cinéma d'animation. Tomm Moore explique à propos de *The Secret of Kells* :

<sup>70</sup> Natalie Venclová, *Mšecké Žehrovice in Bohemia – Archaeological Background to a Celtic Hero*, Paris, Kronos B.Y. Éditions, 1998, p. 281.

Nous nous devons d'être honnêtes, à la fois vis à vis de nos choix artistiques et de notre représentation de la culture irlandaise. Depuis notre studio de Kilkenny, nous avons parfois dû en persuader les artistes qui travaillaient à distance, en Belgique, en Hongrie... : certains étaient un peu réticents, trouvaient que le graphisme était trop dépouillé, par moments trop abstrait, qu'il ressemblait presque à ces pictogrammes qu'on voit dans les aéroports<sup>71</sup>.

Tomm Moore fait montre d'un souci de fidélité à la culture et à l'art irlandais, notamment en reproduisant à l'identique les enluminures du Livre de Kells. Abstrait et non narratif, l'influence de l'art celtique dans les films fait leur originalité, ce que remarque également Liam Burke dans son article « Brendan and the secret of Kells », paru dans le numéro de mars et avril 2009 de la revue *Film Ireland* :

L'univers plus large que déploie le film ne se trouve pas non plus pollué par les pixels, forêts et forteresses prenant vie sous la forme d'une mosaïque de courbes et de spirales entremêlées, tracées à la main, en accord avec le style insulaire du livre éponyme – et nous rendant, par ce procédé, nostalgique de la prévalence de l'Irlande dans l'Europe d'autrefois<sup>72</sup>.

Alors que les moines du Livre de Kells ignoraient peut-être, comme nous, la signification des motifs celtiques et y avaient recours en guise d'ornement, leur utilisation dans les films est finalement similaire. Un soin extrême est porté au graphisme, à l'instar du Livre de Kells, lequel témoigne d'« une vénération [...] [pour] l'écriture sainte dans sa forme visible même<sup>73</sup> ». Par là, le raffinement stylistique des films rend compte d'une éloge rendue à la culture celtique sous la forme d'un culte visuel qui, en un certain sens, lie les motifs au divin. Le spécialiste de l'art et des sciences sacrées Titus Burckhardt écrit dans son article « Considérations sur un évangélaire irlandais : le Livre de Kells » : « [...] Cette fixation de la parole vraie dans l'écriture visible, n'est-elle pas comme un processus analogue à la “ fixation ” du Verbe créateur dans les formes visibles du monde<sup>74</sup>? » L'écriture du Livre de Kells telle qu'elle est conçue par Titus Burckhardt semble ainsi émaner, dans sa forme même, de la parole de Dieu. Si l'on suit cette ligne de pensée, les spirales de la forêt de Kells, homologues des entrelacs présents dans les enluminures du manuscrit, font apparaître la forêt comme une création divine, véritable jardin d'Éden, le mystère divin étant immanent aux formes qui la composent. Elles sont les marques de l'hybridité d'un christianisme qui s'entremêle encore avec les croyances celtiques, tandis qu'elles fonctionnent comme les signes du passage d'un monde à l'autre dans les deux autres films, dans lesquels la frontière entre l'Irlande

---

71 Tomm Moore, propos recueillis par Cécile Mury, *op. cit.*

72 Liam Burke, « Brendan and the Secret of Kells », *op. cit.*, p. 40 : « In the wider world of the film there is no pixelpollution either, with the forests and fortresses springing to life in an intricate patchwork of handdrawn curves and spirals befitting the insular style of the eponymous book – and in the process making one nostalgic for pre-Euro Irish currency. » Je traduis.

73 Titus Burckhardt, « Considérations sur un évangélaire irlandais : le Livre de Kells », *Scriptorium*, t. 3, n° 1, 1949, p. 156, <[https://www.persee.fr/doc/scrip\\_0036-9772\\_1949\\_num\\_3\\_1\\_2207](https://www.persee.fr/doc/scrip_0036-9772_1949_num_3_1_2207)>, consulté le 1<sup>er</sup> juin 2022.

74 *Ibid.*

des Tigres celtiques, puis celle d'Olivier Cromwell avec le celtisme est plus marquée. Dans les trois films, les spirales indiquent des lieux celtiques puisqu'elles sont présentes dans la forêt, dans l'Autre Monde ou sur des pierres, lesquelles avaient, pour les Celtes de l'Âge du Fer, une fonction cultuelle ou votive. C'est donc leur rattachement à un certain univers qui fait apparaître les motifs comme celtiques. Rachel Hargrave souligne dans son mémoire *Cartoon Saloon as mythopoeic : Reimagining Irish mythology through animation* :

Cartoon Saloon, à travers les trois films, a créé un système d'abréviation visuelle pour indiquer la présence de la magie au sein des films avec l'usage répété de la spirale néolithique ; ce symbole fait office de signature dans les films, ce qui rend le symbolisme plus familier et reconnaissable, même quand Cartoon Saloon s'engage dans une nouvelle histoire folklorique<sup>75</sup>.

La cohérence formelle des motifs leur assigne une certaine symbolique, réminiscence du sens sacré qui leur était autrefois conféré. Le lien entre les motifs et la magie ou, du moins, avec le surnaturel, les associe au merveilleux et à un certain imaginaire celtique, parfois en décalage avec la réalité historique. Au XIX<sup>e</sup> siècle en effet, la montée du renouveau celtique et l'augmentation des fouilles archéologiques se rapportant aux Celtes entraîne la reprise des motifs celtiques par les nationalistes dans les revues et tracts politiques en faveur de l'indépendance de l'Irlande, tandis que la matière celtique devient l'objet d'une fascination collective, notamment chez les romantiques. Le sens des motifs celtiques, ignoré, les entoure d'un certain flou qui favorise leur appropriation, en dépit de l'évolution du mouvement nationaliste. Aussi leur utilisation dans les films offre une certaine liberté et les spirales, reliant le folklore à la nature, soulignent la nostalgie d'une Irlande fantasmée, en même temps que le mouvement qui les parcourt suggère la puissance de la vie, leur donnant un rôle primordial dans la renaissance et la revivification d'un folklore dont la mélancolie qu'il peut inspirer évoque en même temps son association au passé. Les spirales ne renvoient donc pas seulement à l'art celtique de l'Âge du Fer, mais aussi à un imaginaire celtique qui s'est forgé au fil des siècles, le celtisme se définissant alors comme la représentation des Celtes, en passant par les histoires et les légendes qui les entourent. C'est ainsi que les spirales participent à la création d'« un monde plus sauvage et organique » qui associe une sylve idyllique à une culture celtique fusionnant avec la nature dans *The Secret of Kells* et *Wolfwalkers*, quand bien même les Celtes ont largement déboisé les forêts sous l'Antiquité pour les besoins de l'agriculture et des routes. Aussi les formes contribuent-elles à l'idéalisation de la civilisation celtique qu'elles expriment.

---

75 Rachel Hargrave, *Cartoon Saloon as mythopoeic : Reimagining Irish mythology through animation*, Virginia Polytechnic Institute and State University, mai 2021, p. 40 : <[https://vtechworks.lib.vt.edu/bitstream/handle/10919/104103/Hargrave\\_RI\\_T\\_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://vtechworks.lib.vt.edu/bitstream/handle/10919/104103/Hargrave_RI_T_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y)>, consulté le 1<sup>e</sup> juin 2022 : « Cartoon Saloon, through the three films, has created a visual shorthand for indicating magic within their films with the repeated use of this Neolithic spiral; this symbol becomes a signature element in the films, which makes the symbolism more comfortable and recognizable even when Cartoon Saloon engages with a new folklore story. » Je traduis.

### II. 3. Des motifs celtiques ?

Dans un univers où le folklore abonde et irrigue la narration autant que l'esthétique des films, le spectateur n'est pas sans percevoir ce qui pourrait lui apparaître comme des motifs celtiques, quand bien même ces derniers seraient à définir. En effet, les motifs en question, cercles et spirales, sont particulièrement communs et se retrouvent en dehors de la culture celtique, à l'exception du *triskell*, qui apparaît seulement dans *The Secret of Kells* et est laissé de côté dans les deux autres films. Car c'est bien l'univers folklorique et les figures mythologiques qui projettent un imaginaire celtique sur les motifs. L'ouverture de *The Secret of Kells* nous invite à une telle analyse avec la mise en avant de l'œil de Crom Cruach, occupant l'ensemble de l'écran et représenté à l'aide d'un cercle, que l'on devine être la pupille, autour duquel se rassemblent des triangles, eux-mêmes enfermés dans un deuxième cercle. Nous sommes d'emblée enjoins à visualiser les films au prisme d'un regard celtique, et donc à porter une attention particulière aux motifs en les envisageant à l'aune du folklore. Par son abstraction et ses formes géométriques, l'œil fait songer à un talisman, soulignant d'emblée son lien avec la magie. Objet convoité, il est plus qu'une simple porte d'entrée dans l'imaginaire, et se révèle être une clef pour la compréhension des films, investissant les motifs d'une dimension philosophique par sa portée spirituelle. On rencontre l'œil dans les trois films : dans *The Secret of Kells* évidemment, mais aussi au début de *Wolfwalkers* lorsque l'œil de Crom Cruach tombe du sac de Robyn alors qu'elle se promène en forêt. Le motif de l'œil se présente également dans *Song of the Sea*, sous une autre forme, à travers celui, jaune et gigantesque, de Macha qui transparaît sous le plancher alors qu'elle tente de pousser la porte du grenier à la fin du film. Or, dans les langues celtiques, l'œil revêt un rôle prépondérant, désignant à la fois l'organe de la vision et une source, tandis que la mythologie l'identifie à la source cosmique, située au pied de l'*axis mundi*, et d'où jaillissent et où refluent toutes les eaux vives du monde<sup>76</sup>. Le lien avec l'œil dans les trois films est d'autant plus significatif si on le rapporte au mythe de l'Œil de la Mer. Il s'agit d'une métaphore pour nommer la source primordiale, localisée à la source du Blavet, en Bretagne, sous terre et sous l'océan, comme cela est souvent le cas lorsqu'il est question de l'Autre Monde celtique. Or c'est bien sous terre que doit s'enfoncer Brendan pour récupérer l'œil de Crom Cruach, tandis que, pour descendre jusqu'au logis de Macha dans *Song of the Sea*, il est nécessaire de tomber dans un puits sacré. L'œil peut alors être considéré comme faisant le lien avec l'au-delà, l'Autre Monde, en même temps qu'il semble inviter les spectateurs à appréhender l'univers et la nature au prisme des formes géométriques et d'un regard celtique, seul capable d'en percevoir la

---

76 Claude Sterckx, *La Neuvième vague, et autres essais sur le légendaire celtique de Bretagne*, Marseille, Terre de Promesse, coll. « Au cœur des mythes », 2019, p. 123-124.

beauté. Ceci est particulièrement vrai, comme on l'a démontré précédemment, pour *The Secret of Kells*, dans lequel l'œil de Crom Cruach permet à Brendan de peindre la page du Chi-Rho. L'œil, à la fois cristal et talisman, devient un motif thaumaturgique permettant le ressourcement spirituel, qui ne peut avoir lieu que par le contact avec l'Autre Monde celtique. C'est en ce sens que le spectateur est invité, dès le commencement du film, à appréhender les formes à l'aune du celtisme et du folklore afin de percevoir le surnaturel et le merveilleux qui s'en dégagent.

C'est ainsi que la répétition du cercle, motif commun à différentes cultures et qui n'est pas nécessairement celtique, semble investi d'un sens *sui generis* par sa récurrence au sein des films. Nombreuses sont les vues dans *The Secret of Kells* nous montrant l'abbaye, réduite à la tour ronde de Kells, entourée du mur en forme de cercle qui la ceint, puis du cercle formé par les arbres de la forêt. Dans *Song of the Sea*, le motif se manifeste dès le début du film avec une imbrication de cercles les uns dans les autres : Ben, Conor et Bronach dorment dans un lit circulaire, lui-même compris dans un plancher en bois en forme de cercle, rappelant sans doute l'architecture du phare dans lequel ils vivent. Le sol est entouré de vagues obéissant toujours au motif de la circularité. À l'extérieur sont visibles les créatures mythologiques : le Grand Seanchaí, Macha, Bronach la *selkie*, le géant Manannan Mac Lír et les *aes sídhe*. Tous sont enfermés dans un cercle, lui-même à l'intérieur d'un dernier cercle dans lequel sont prises des vagues, et à l'extérieur duquel s'étale l'immensité de l'océan [Figure 09]. Dans *Wolfwalkers*, la grotte dans laquelle habitent Mebh et la meute de loup est en structure fractale : la chevelure de Mebh prend une forme ronde, réplique de celle de sa mère qui la tient dans les bras, cercle chevelu auquel répond le demi-cercle formé par la meute de loups, puis la grotte elle-même [Figure 10].



Figure 09 ↪ *Song of the Sea*, 03'02.

*Le motif du cercle souligne un monde clos et hiérarchisé, avec au centre le foyer familial et les êtres folkloriques qui gravitent autour.*

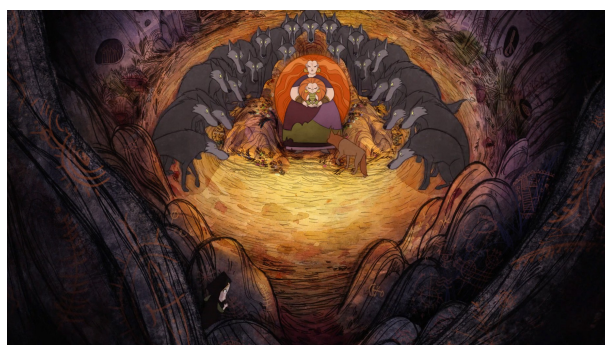


Figure 10 ↪ *Wolfwalkers*, 24'15.

*Le cercle est aussi le motif choisi pour représenter la grotte dans laquelle vivent Mebh, sa mère Moll et la meute de loups.*

Dans les trois films, le cercle est toujours lié au foyer, n'étant plus n'importe quel cercle mais un élément clef du film, voire un motif celtique significatif si on le voit au prisme de l'œil de Crom Cruach. Dans un entretien accordé à Joe Strike pour *Animation World Network*, Tomm Moore explique : « Nous essayions de réaliser un film avec le langage des rêves, un certain symbolisme. [...] Le cercle dans l'art celtique – il représente le lien avec le dieu du Soleil Lug, le roi originel du panthéon des dieux celtiques, qui a été plus ou moins supplanté par la Chrétienté<sup>77</sup>. » Lug (« lumineux »), dieu irlandais, chef des *Túatha Dé Dánann*, les tribus de la déesse Dana, détient toutes les capacités ainsi que les fonctions attribuées aux autres dieux, étant à la fois guerrier, artisan et druide. Amenant la lumière, il annonce l'arrivée de la belle saison et de la vie, assurant une société stable et harmonieuse. Si l'on se fie à cette grille de lecture, le cercle devient alors synonyme de réconfort et de constance.

Le sentiment d'harmonie porté par le cercle se trouve prolongé à travers les courbes. Pleinement intégrées au décor, elles y assurent une certaine cohérence. L'extrême similitude des spirales, quasiment identiques les unes aux autres, débouche sur une relative homogénéité qui concourt à l'impression d'une nature belle et tranquille. Elles s'inscrivent dans la lignée d'une conception primitive de la nature, dans la suite du « primitivisme doux » tel qu'il est défini par Erwin Panofsky dans *L'œuvre d'art et ses significations*, rapportant un concept forgé par Arthur O. Lovejoy et George Boas dans *Primitivism and related ideas in Antiquity* :

Dès le début de la réflexion classique, deux opinions contraires s'étaient affrontées quant à l'état originel de l'homme [...]. L'une, que Lovejoy et Boas, dans un livre fort éclairant, qualifient de primitivisme « doux », conçoit la vie primitive comme un « âge d'or », fait d'abondance, d'innocence et de bonheur – en d'autres termes, comme une vie civilisée qui serait libérée de ses vices<sup>78</sup>.

Comme nous l'avons dit précédemment dans le chapitre I, les films portent la vision d'une Irlande fantasmée, que la primitivité de la nature vient souligner. Une telle vision est en partie suggérée par les spirales dont la ligne circulaire suggère l'abondance et la volupté. Il s'agissait en effet pour les Celtes d'observer soigneusement la nature afin d'en pénétrer la substance, par l'appréhension de ses lignes et formes, et l'art s'attachait davantage à saisir le mouvement la parcourant qu'à la reproduire fidèlement<sup>79</sup>. Le raffinement dont les spirales sont porteuses dans les

---

77 Joe Strike, « Tomm Moore talks 'Secret of the Kells' [sic] », *Animation World Network*, mars 2010, Accès Internet : <URL : [Tomm Moore Talks 'Secret of the Kells' | Animation World Network \(awn.com\)](https://www.awn.com/articles/tomm-moore-talks-secret-of-the-kells) >, consulté en décembre 2021 : « We were trying to make a film in the language of dreams, symbolism. [...] The circle in Celtic art – it represents the link to the sun god Lug, the original king of the pantheon of Celtic gods who was kind of supplanted by Christianity. » Je traduis.

78 Erwin Panofsky, *L'œuvre d'art et ses significations*, Paris, Gallimard, coll. Folio essais, 1969 [1955], p. 339. Traduit de l'anglais par Marthe et Bernard Teyssède.

79 Barry Cunliffe, *L'Univers des Celtes*, Paris, Bibliothèque de l'image, 1993, p. 98.



films de Tomm Moore font qu'elles illustrent parfaitement le propos d'Erwin Panofsky quand il décrit « une vie civilisée qui serait libérée de ses vices », même si la nature se fait plus sauvage dans *Wolfwalkers*, les spirales tendant à se diluer dans les couleurs. L'atmosphère idyllique qui se dégage de la nature à travers les spirales se retrouve chez les personnages qui sont, grâce aux motifs, pleinement intégrés au décor, à condition qu'ils appartiennent au monde folklorique. C'est ainsi que le corps du Grand Seanacháí est réduit à une barbe spiralée démesurée, de même qu'Aisling, Mebh et Moll sont prises dans une longue chevelure traversée par des courbes. Les spirales, mêlées à la chevelure, acquièrent de l'élasticité, englobant, diluant et enveloppant les corps. Les membres d'Aisling vont jusqu'à disparaître lorsqu'elle saute ou court, la rendant extrêmement mobile, en même temps qu'elle est d'emblée perçue comme aérienne et mystérieuse. « [...] Aisling est une apparition éthérée, un mirage », rapporte Eithne O'Neill dans *Positif*<sup>80</sup>. C'est ainsi qu'à 23'55, la chevelure se substitue à son corps lorsqu'elle bondit à gauche de l'écran pour réapparaître immédiatement à droite, échappant visiblement aux lois de la rationalité pour faire valoir son statut surnaturel et folklorique souligné par les spirales.

L'attention portée aux formes viserait à créer une atmosphère bucolique au sein d'un espace labyrinthique. Dans *The Secret of Kells* en effet, les branches des arbres partent dans toutes les directions, et les lignes cherchent à perdre plutôt qu'à guider, naviguant au sein de l'espace filmique comme il leur sied, lui imposant leurs propres règles, quitte à le brouiller. Peut-être s'agit-il là d'empêcher une lecture des spirales qui serait trop symbolique et restrictive quant à leur sens dans la mesure où elles restent indéchiffrables, comme si finalement la nature résistait à toute tentative de compréhension et demeurerait irrémédiablement mystérieuse, propice à l'émergence d'une multitude d'imaginaires folkloriques. Se déployant dans l'espace, les lignes spiralées en restent à l'état d'esquisse : la courbe suggère l'errance, ne se dirigeant pas vers un but précis. Toujours ouvertes, les lignes ne s'achèvent pas, générant ainsi un sentiment de liberté. On peut reprendre ici la distinction faite par Hubert Damisch dans *Traité du trait*, entre un trait à « valeur d'indice » et une ligne ayant une « fonction d'abstraction », réflexion reprise par Patrick Barrès dans son article « Les traits d'invention du dessin d'animation », paru dans l'ouvrage *Les expériences du dessin dans le cinéma d'animation*, qu'il a dirigé avec Serge Verny :

Les catalogues intitulés *Traité du trait* [sic] et *Du trait à la ligne*, tous deux publiés en 1995 et relatifs à des expositions du musée du Louvre et du Centre Georges-Pompidou, présentent une typologie des différentes formes de dessin. [...] Damisch souligne dans ces études une différence fondamentale entre le trait et la ligne. Le trait a « valeur d'indice » alors que la ligne a « fonction d'abstraction » : « un trait a nécessairement une direction ; une ligne, quelles qu'en soient les inflexions, peut s'avérer directrice. Avec pour corollaire que là où la ligne est sujette au vagabondage, le trait l'est au

---

80 Eithne O'Neill, *op. cit.*, p. 50.

dévergondage ». [...] Sur un plan plastique, la ligne et le trait se définissent comme deux polarités et introduisent à de multiples déclinaisons graphiques : l'identité géométrique de la ligne et les caractéristiques physiques du trait, les modulations de la ligne et les vibrations du trait, la stabilité de la ligne et l'instabilité du trait<sup>81</sup>.

Spirales et volutes correspondent bien à la définition de la ligne dans la mesure où leur forme circulaire est à relier à l'esprit vagabond dont parle Hubert Damisch. Les courbes manifestent une puissance déjà à l'œuvre dans le mouvement qui les anime, décidant elles-mêmes du chemin à suivre dans une errance assumée. La dimension d'ébauche qui ressort d'une ligne ne se refermant jamais et s'étalant dans l'espace favorise un esprit erratique dont le regard peut se promener à sa guise au sein du décor. Il s'agit alors de se laisser porter par les motifs afin de s'ouvrir à une atmosphère folklorique, première étape à l'émergence d'une narration plastique qui se superpose à un premier niveau de narration guidé par le scénario du film.

Car si les motifs peuvent servir la valorisation du folklore par la production d'une ambiance arcadienne, il peut être intéressant de les appréhender sous un autre angle que celui du celtisme. Ils nourrissent surtout la narration en devenant de véritables outils de mise en scène. On peut s'appuyer sur le propos de Dominique Noguez dans *Éloge du cinéma expérimental* : « La narrativité [...] se réfugie dans des histoires de carré et de cercle, des suspenses de points, des coups de théâtre psychédéliques, des aventures de rosaces et de nébuleuses<sup>82</sup>. » L'œil de Crom Cruach, qui ouvre *The Secret of Kells*, et les motifs qui le composent présentent un intérêt du point de vue narratif. S'il est l'objet de la quête de Brendan lors du second passage dans la forêt, le motif ne ressemble que peu à un œil et se démarque par l'abstraction des formes géométriques qui le constituent et qui viennent nourrir l'intrigue de *The Secret of Kells*. Le combat de Brendan et du serpent Crom Cruach, qui intervient aux deux-tiers du film, se trouve déjà présent dans le motif de l'œil, composé de triangles et de cercles. En effet, Crom Cruach crache, en guise de flammes, des triangles, motifs qui façonnent également l'intérieur de son corps. Quant à Brendan, il vainc le monstre en traçant à l'aide d'une craie un cercle autour de lui. L'œil aperçu au début du film devient alors un motif programmatique, annonciateur d'une bataille à venir déjà contenue en puissance dans les formes, comme si leur lecture était indispensable à la compréhension du film. Or, nombre de motifs bien précis semblent jouer un rôle dans l'intrigue, ouvrant à la présence du surnaturel. Des spirales, petits cercles et courbes, brillants et mis en mouvement, surgissent tantôt de la tête de Brendan, tantôt pendant son sommeil, avant que ne vienne le rêve. Ils semblent tirer leur existence de son esprit, les

---

81 Patrick Barrès, « Les traits d'invention du dessin d'animation » dans Patrick Barrès et Serge Verny, *Les Expériences du dessin dans le cinéma d'animation*, Paris, L'Harmattan, coll. « Cinémas d'animation », 2016, p. 112. L'auteur cite Hubert Damisch, *Traité du trait*, Paris, Réunion des Musées Nationaux, 1995.

82 Dominique Noguez, *Éloge du cinéma expérimental*, Paris, Éditions Paris expérimental, coll. « Classiques de l'Avant-garde », 1999, p. 40.



liant à la spiritualité et à l'imaginaire. Ils font d'ailleurs leur deuxième apparition lors du récit, rapporté par les moines, de l'origine du Livre de Kells, alors nommé livre d'Iona, au début du film. Les motifs jaillissent du parchemin que Brendan tient entre les mains. En même temps qu'ils s'échappent du livre avec un bruit cristallin, la tête et les yeux de Brendan s'élèvent, à l'instar des motifs, comme pour suggérer le passage d'un univers prosaïque à un autre, spirituel. Les yeux de Brendan s'écarquillent, comme hypnotisés par les motifs. Puis l'écran devient entièrement blanc, avant qu'un dessin enfantin ne le remplace, composé d'une maison avec un toit en paille. Le graphisme simple et enfantin suggère alors que les dessins, illustratifs du récit des moines, reflètent la psyché de Brendan, ce que les paroles suscitent dans son imaginaire. Les motifs sont directement impliqués dans la narration des films, participant à la plongée de Brendan dans le surnaturel, phénomène qui se retrouve dans *Song of the Sea* avec la présence des *sulcha*, petites boules lumineuses qui guident Saoirse vers sa peau de phoque cachée dans le coffre au début du film afin qu'elle puisse se métamorphoser.

On peut aussi penser que ce ressourcement spirituel se manifeste par les spirales, dont le sens évolue au gré des pérégrinations des héros. C'est ainsi que lors du voyage de Ben au cœur de l'Autre Monde dans *Song of the Sea*, la spirale, tournée vers l'intérieur, devient spéculaire, prenant une teneur psychanalytique que nous étudierons en détail plus tard dans le mémoire. Ben part à la recherche de Saoirse, kidnappée par Macha, mais le voyage dans les abîmes est surtout une plongée dans le subconscient, une occasion de faire retour sur soi-même qu'illustrent les spirales dont la ligne se replie sur elle-même. Tomm Moore s'exprime à ce sujet lors d'une conférence intitulée « L'influence de l'archéologie sur le processus créatif de Cartoon Saloon : une interview de Tomm Moore », animée par Liam Mannix : « L'idée [était] que l'eau serait une voie d'accès au subconscient<sup>83</sup> ». Pour figurer l'immersion dans cet espace surnaturel, Tomm Moore reprend certains codes esthétiques connus, notamment la chute dans le puits qui rappelle celle des *Aventures d'Alice au pays des merveilles*, objet d'interprétations psychanalytiques, notamment par Jacques Lacan au micro de *France Culture* en décembre 1966<sup>84</sup>. Tomm Moore revendique la référence carollienne : « La chute du puits est semblable à celle d'Alice<sup>85</sup>. » Les motifs prennent finalement sens par rapport aux personnages et à l'histoire, investis d'une teneur introspective qui résonne avec la narration. Dans l'Autre Monde, les spirales sont bien plus que décoratives dans la mesure où l'un

---

83 Tomm Moore, propos recueillis par Liam Mannix, *op. cit.* : « The idea was that water was a kind of subconscious. » Je traduis.

84 Hélène Combis, « 150 ans d'Alice : Lacan au pays des merveilles », *France Culture* : <https://www.franceculture.fr/litterature/150-ans-d-alice-lacan-au-pays-des-merveilles>, consulté le 27 décembre 2021.

85 Tomm Moore, propos recueillis par Liam Mannix, *op. cit.* : « The fall into the well is like Alice's one's. » Je traduis.

des fils issus de la barbe du Grand Seanchai permet à Ben de se réconcilier avec sa sœur Saoirse en apprenant les raisons de la disparition de sa mère Bronach. Les spirales confirment alors leur dimension spirituelle puisqu'elles permettent aux personnages de se reconnecter avec la culture celtique et, plus profondément encore, avec leur propre psyché. Dans son article « Brendan et le secret de Kells – Moi et Pangur Bán », Eithne O'Neill écrit :

Le film de Tom Moore [*sic*] évoque, au travers du récit du moine Brendan et sur un mode fabuleux, à la fois les racines culturelles du pays et la valeur éthique et universelle de la pratique de tout art. Matière cinématographique déjà mythique, l'Irlande se trouve enrichie d'une nouvelle vision esthétique d'elle-même, qui interpellera jeunes et vieux partout dans le monde<sup>86</sup>.

Tomm Moore, à travers ses films, souligne la pratique de la peinture comme étape nécessaire à l'épanouissement de l'enfant, et que sous-entend sans doute Eithne O'Neill lorsqu'elle mentionne « la valeur éthique et universelle de la pratique de tout art ». Qu'il s'agisse de *The Secret of Kells* ou de *Song of the Sea*, les héros s'y adonnent toujours à des moments cruciaux de l'existence : c'est la voie que choisit Brendan et qui le guide de l'enfance jusqu'à la jeunesse, tandis que pour Ben elle s'associe aux moments passés avec sa mère Bronach avant sa disparition. C'est précisément ce qui la rend indissociable du folklore auquel les enfants doivent se reconnecter pour grandir, ce que nous démontrerons plus tard dans le mémoire. Les motifs qui se déploient dans les films, liés à la peinture dans laquelle on les retrouve, se chargent d'une dimension existentielle qui nous invite à dépasser leur rattachement au celtisme pour les appréhender dans leur universalité, aux « jeunes et vieux partout dans le monde ». En se concentrant sur le rôle des motifs et du graphisme au sein de la narration, ainsi que dans leurs relations aux personnages, Tomm Moore en fait des outils au service de l'*immersion* dans la psyché ou le surnaturel, comme le souligne le passage de la page du Chi-Rho de la surface au relief, en même temps qu'ils contribuent à l'imaginaire d'une Irlande idéalisée.

---

86 Eithne O'Neill, *op. cit.*, p. 50.

**Deuxième partie : Un folklore enchanté par  
l'expressivité graphique et musicale, mêlé à  
une nature orphique**

Issu du latin *cantare*, qui signifie chanter, le terme d'enchantement, appliqué au folklore, prend un sens littéral grâce à la musique et au chant irlandais, devenant en-chantement. On privilégiera le terme en tant que catégorie esthétique, comme Denis Diderot en use dans *L'Encyclopédie* pour qualifier un type particulier d'opéra : « toute sorte de merveilleux est de son ressort, et on ne peut le produire que par l'intervention des dieux de la fable et par le secours de la féerie ou de la magie<sup>87</sup> ». Nous démontrerons dans cette partie que la parole contée et le chant insufflent dans les films une atmosphère enchantée, en accord avec la représentation de la nature qui, comme le chant, se fait orphique.

### **Chapitre III. L'oralité du folklore comme outil d'envoûtement dans un monde désenchanté**

Dans les trois films, les histoires peuplées de créatures surnaturelles issues du folklore sont rapportées par la parole. Une parole qui peut être sublimée par le chant, mettant la voix au premier plan, et insufflant une atmosphère au sein du film au point qu'elle peut l'en imprégner entièrement, comme on le démontrera dans *Song of the Sea*. La voix est d'autant plus centrale dans le cinéma d'animation qu'elle ne bénéficie pas d'un support corporel procurant un effet de présence aussi sensible qu'en prises de vues réelles. Aussi est-ce à elle qu'il incombe d'incarner les personnages. La place du conteur devient alors capitale, et il peut entièrement se définir par ce rôle, comme le Grand Seanchaí. D'autres l'endossent temporairement, en amateur, à l'instar de la mère, Bronach, qui tente d'endormir son enfant, ou comme les moines de *The Secret of Kells* ainsi que les villageois, dans *Wolfwalkers*, qui rapportent une histoire au fil d'une discussion.

C'est que Tomm Moore est un cinéaste-conteur. Au micro de *France Culture*, il rend compte de la démarche qui l'anime : « Les conteurs ne racontent jamais les mêmes histoires, ils les réinventent sans cesse. Eh bien moi, il fallait que je raconte ces histoires à ma manière, en les adaptant au public d'aujourd'hui<sup>88</sup>. » Tomm Moore prend ses libertés avec un folklore dans lequel il puise à son gré, sans souci de fidélité eu égard aux mythes et aux légendes qui le composent, les considérant comme un matériau propice à la création. Les figures de conteurs n'en sont pas moins investies d'une responsabilité essentielle : transmettre aux jeunes générations un attachement à certaines traditions culturelles, matérielles ou rituelles que l'on rattache au folklore. Cette

---

87 Denis Diderot, « Enchantement » dans Denis Diderot et Jean le Rond d'Alembert, *L'Encyclopédie, ou Dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers*, Première édition, t. 5, Paris, édité sous la direction de Denis Diderot et Jean Rond d'Alembert, p. 619, 1751.

88 Tomm Moore, propos recueillis par Caroline Broué, *op. cit.*

transmission va de pair avec le processus d'envoûtement porté par le conteur, la musique et le chant. Mais l'enchantement peut aussi paradoxalement se révéler porteur de désillusion et revêtir une dimension critique implicite qui contribue à l'épanouissement des personnages.

### III.1. Les avatars de la figure du conteur

Tomm Moore choisit, pour ses trois films, des périodes de tournants dans l'histoire irlandaise. Dans *Song of the Sea*, le Dublin des Tigres celtiques est source d'amertume, les teintes grisâtres dominant la représentation de la ville, tandis que la couleur bleue, en écho avec la mer, est omniprésente dans le reste du film, y insufflant un sentiment de mélancolie. Tomm Moore explique :

En 1987, j'avais dix ans. Et je me souviens d'une époque où on commençait à perdre les anciennes manières de faire et où on commençait à voir à la nouvelle mode d'aujourd'hui. C'était l'époque des Tigres celtiques. C'était une course à la mondialisation et on commençait à oublier d'où on venait, nous les Celtes<sup>89</sup>.

Le film est parcouru par une ambiance triste et mortifère qu'il s'agit de dépasser grâce à un imaginaire folklorique chargé de réenchanter le monde. C'est ainsi que les conteurs sont régulièrement associés à la magie, comme dans *The Secret of Kells*. Au début du film, les moines se livrent au récit de la création du Livre de Kells, alors baptisé Livre d'Iona. Alors qu'ils sont censés aider à la construction du mur de l'abbaye, ils racontent la légende du manuscrit à Brendan, au sein du scriptorium, endroit sombre uniquement illuminé par un mur de couleur ocre, accompagné de bougies et de lumières venant du haut de l'écran, hors champ. Comme le font remarquer Henri Hubert et Marcel Mauss dans *Esquisse d'une théorie générale de la magie* :

La cérémonie magique ne se fait pas communément dans le temple ou sur l'autel domestique ; elle se fait d'ordinaire dans les bois, loin des habitations, dans la nuit ou dans l'ombre, ou dans les recoins de la maison, c'est-à-dire à l'écart. Tandis que le rite religieux recherche en général le grand jour et le public, le rite magique le fuit<sup>90</sup>.

Loin des oreilles de l'abbé Cellach, et donc à l'écart des institutions religieuses, le récit, même s'il est narré au cœur de l'abbaye, s'apparente, à certains égards, à un rite magique. En contant l'origine du Livre de Kells, les moines échappent à leur devoir, celui de construire un mur, au profit d'une pratique frivole aux yeux de l'abbé, le récit d'une légende. Aussi les moines s'en cachent-ils, rendant leur parole d'autant plus mystérieuse et solennelle. L'origine du manuscrit, et avec elle

---

89 Tomm Moore, propos recueillis par Carolin Broué, *op. cit.*

90 Henri Hubert et Marcel Mauss, *Esquisse d'une théorie générale de la magie*, Paris, Presses Universitaires de France, coll. « Quadrige », p. 64, 2019 [1904].

Saint Colum Cille et Frère Aidan, sont présentés comme extraordinaires<sup>91</sup>. Les moines évoquent ce dernier en faisant usage d'un vocabulaire laudatif qui, s'il lui confère un côté énigmatique, nous renseigne peu sur son identité. Il est présenté comme un « savant », « le plus sage de tous », « l'illuminateur par excellence ». Les termes hyperboliques donnent à la narration une dimension cérémonielle, accentuée par la posture d'autorité des moines, tous réunis, debouts, face à Brendan qui s'assoit sur les marches pour les écouter. Le plan est digne d'une composition picturale, les religieux constituant un bloc homogène, marqué par des formes rondes qui contrastent avec les lignes verticales de la lumière émanant du haut de l'image. Le dispositif scénique évoque celui d'une messe dont les rôles auraient été inversés : c'est le collectif des moines qui célèbre l'office en prenant la parole, alors que Brendan reste assis, seul en face. On peut peut-être interpréter le plan comme une forme de subversion de la tradition rituelle catholique, le groupe s'imposant dans la cérémonie pour raconter une histoire teintée par le folklore irlandais, avec la mention de Colum Cille. Le raccord entre l'espace de l'abbaye et celui de la légende de Colum Cille se fait par les motifs celtiques. Ils se dégagent des rouleaux de parchemin tenus par Brendan, que nous avons précédemment analysés en évoquant leur association au domaine du rêve. Porteurs d'onirisme, ils peuvent également être assimilés à une formule magique. Dans son article « Discours de la magie », paru dans la revue *L'Homme* en 1973, Tzvetan Todorov écrit à propos de l'incantation :

Nous avons vu qu'en même temps elle était partiellement incompréhensible. On peut maintenant désigner précisément la fonction de cette part incompréhensible [...] : elle désigne la nature magique de l'acte, le rapport de pouvoir qui s'établit entre le magicien et l'objet de la magie. Ce qui explique, d'ailleurs, pourquoi des incantations comme « abracadabra » sont devenues le symbole de la magie en général<sup>92</sup>.

Le manque de connaissance des archéologues en ce qui concerne le sens des motifs décoratifs celtiques les rend mystérieux<sup>93</sup>. Comme l'incantation « abracadabra », ils demeurent incompréhensibles à Brendan, d'autant plus que, émanant d'un parchemin, leur apparition échappe à toute rationalité et débouche sur une autre apparition, celle d'un monde imaginaire illustratif de la légende, renvoyant à la psyché de Brendan. Aussi le jeune moine, les yeux grands ouverts, est

---

91 Si Frère Aidan est fictif, Saint Colum Cille, sous son appellation gaélique, saint Colomba en français, est un personnage historique.

92 Tzvetan Todorov, « Le discours de la magie », *L'Homme*, octobre-décembre 1973, tome 13, n° 4, p. 49.

93 Ruth Megaw et John Vincent Stanley Megaw, *L'art de la Celtique - Des origines au Livre de Kells*, Paris, Éditions Errance, 2005, p. 19 : « Il se pose d'ailleurs ici un problème [...], car nous ignorons quelle signification précise les Celtes prêtaient à leurs motifs décoratifs, même les plus communs, comme le triscèle, ou, parmi les figurations animales, au sanglier. Certains étaient peut-être des porte-bonheur, comme notre trèfle à quatre feuilles, d'autres pouvant avoir une valeur héraldique, comme l'aigle américain, ou la rose des Tudor ; il est possible que d'autres, enfin, aient eu une valeur spirituelle aussi forte que le crucifix pour les chrétiens. Bien que nous ne sachions rien ou presque des systèmes de croyance de la société celtique, nous sommes en mesure d'identifier la répétition de certains motifs, sans toutefois pouvoir totalement les comprendre ou réagir à leur présence de la même manière que les Celtes de l'Antiquité. » Traduit de l'anglais par Patrick Galliou.

comme hypnotisé par les motifs qui étincellent sur l'écran.

Il s'agit ainsi pour le folklore, ici symbolisé par le Livre de Kells, de réenchanter un monde au sein duquel le surnaturel occupe de moins en moins de place. Brendan répète à plusieurs reprises qu'il ne croît pas en des histoires imaginaires avant de pénétrer dans la forêt. L'association des conteurs à la magie a pour but d'ouvrir la porte à l'enchantement, à contre-courant des préoccupations matérialistes de l'abbé Cellach, obnubilé par la construction du mur visant à le protéger des Vikings. Le même processus d'enchantement que connaît Ben dans l'Autre Monde apporte une réponse à la société de consommation sur laquelle Tomm Moore jette un regard acerbe dans *Song of the Sea*. En effet, alors que, partis à la recherche de Macha, Ben et Saoirse retrouvent le chien Cù, la nature qui les entoure est jonchée d'une télévision cassée, d'une machine à lavée usagée et de multiples déchets. Comme Brendan, Ben ne cesse de répéter qu'il ne croit pas en des êtres imaginaires, mais la rencontre des créatures folkloriques et l'enchantement qu'ils suscitent lui apprennent que les histoires peuvent être enrichissantes, expérience qui sera répétée par Robyn dans *Wolfwalkers*. La rencontre des héros avec des espaces dévolus aux êtres issues du folklore irlandais, tels la forêt dans *The Secret of Kells* et *Wolfwalkers*, ou l'Autre Monde dans *Song of the Sea*, conduit à l'émerveille. Le lien des conteurs à la magie est particulièrement visible chez le personnage du Grand Seanchaí. Vieillard bouffon, amnésique, à la barbe aussi blanche que démesurément longue, et associé à la couleur bleue puisqu'entouré d'eau, il évoque le personnage de Merlin l'Enchanteur dans le film éponyme (*The Sword in the Stone*).



Figure 11 ⇨ *Song of the Sea*, 50'54.

*Le Grand Seanchaí réenchante l'Autre Monde en y propageant des sulcha, faisant resplendir la barbe.*



Figure 12 ⇨ *Song of the Sea*, 51'03.

*Les sulcha étendent leur pouvoir sur l'ensemble de l'Autre Monde, provoquant l'apparition de motifs celtiques sur les rochers.*

Lié à la figure du magicien, il peut alors réenchanter l'Autre Monde en y répandant des petites lumières pareilles à des lucioles, connues sous le nom de *sulcha* et qui animent la barbe en la rendant éclatante de lumière [Figure 11]. Cette dernière s'y étend, jusqu'à toucher l'ensemble de l'environnement, des dessins flamboyants apparaissant également sur les rochers [Figure 12]. Les

pouvoirs magiques du Grand Seanchaí transparaissent à l'écran à travers un bleu lumineux qui devient « couleur-mouvement », selon l'expression de Gilles Deleuze dans *Cinéma 1 – L'image-mouvement* : une couleur qui « ne se rapporte pas à tel ou tel objet, mais absorbe tout ce qu'elle peut<sup>94</sup> ». Ici la magie passe moins par les motifs celtiques que par une couleur qui, par l'expansion dans l'espace, manifeste un certain pouvoir. Cette dernière entretient un rapport hypnotique avec le personnage de Ben, dont le regard est attiré par la diffusion de la lumière sur la barbe du Grand Seanchaí. Mais la couleur, si on la compare aux motifs, révèle une dimension plus sensuelle de l'image qui tend à accroître l'émerveillement de Ben et, indirectement, du spectateur. C'est que la diffusion de la lumière est née de la parole magique du Grand Seanchaí, démontrant par là son caractère performatif.

Les fils de la barbe, métaphores des histoires issues du folklore, façonnent un espace duveteux propice à l'endormissement, et par là même au rêve. Ils sont ainsi liés au conte, traditionnellement raconté aux enfants avant l'heure du coucher. L'enchantement de *Song of the Sea*, dont la première étape a lieu dans l'Autre Monde, espace rendu aussi doux que réconfortant par la barbe, revêt néanmoins une dimension plus sombre, avec en creux la question de la disparition de Bronach que le Grand Seanchaí explique à Ben, à laquelle s'ajoute désormais celle de Saoirse. Car le repos auquel Ben est invité équivaut à un euphémisme pour suggérer le trépas, comme le souligne Bruno Bettelheim dans *Psychanalyse des contes de fées* à propos de « La belle au bois dormant » des Frères Grimm, évoquant « l'avertissement du sommeil semblable à la mort où sont plongés êtres et choses qui entourent la Belle au Bois Dormant<sup>95</sup>. » À travers le fil transparaît en filigrane la présence de la mort, non seulement dans « La Belle au bois dormant » qui se pique le doigt à un fuseau avant de plonger dans un sommeil de cent ans, mais également dans le mythe grec des Parques, divinités maîtresses de la destinée humaine. Aussi est-ce la dimension sépulcrale du fil qui en fait un élément clef du voyage initiatique de Ben, qui saisit l'un d'entre eux pour qu'il le guide jusqu'au repère de la sorcière Macha. Le filage de la barbe devient un moyen de préserver le folklore irlandais avec lequel Ben se reconnecte, en même temps que, du fait de sa dimension organique, le fil symbolise la rencontre de Ben avec la nature et le folklore, désormais explicitement unis. Le fil détenu par Ben n'est autre que le gardien de l'histoire de Saoirse, que Ben s'approprié en le maniant. Sans doute peut-on dire qu'il tisse entre elles les aventures de Saoirse, dont le fil qu'il tient entre les mains est le gardien, ne les laissant pas se perdre dans les limbes du passé. Mais le fil suivi par Ben est le seul qui, avec celui contenant l'histoire de Mannanan Mac Lír, se distingue de la multitude des fils, donnant l'impression qu'il est empêtré dans un véritable labyrinthe. Le

---

94 Gilles Deleuze, *Cinéma 1 – L'image-mouvement*, Paris, Éditions de Minuit, 1983, p. 166.

95 Bruno Bettelheim, *Psychanalyse des contes de fées*, Paris, Robert Laffont, coll. « Réponses », 1976, p. 293.



motif rappelle le fil d'Ariane, associé à Thésée et au Minotaure, mythe qui comporte une variante lumineuse. À la place de la pelote de laine, Ariane y remet à son amant une couronne de lumière, laquelle peut évoquer le bleu éclatant de la barbe du Grand Seanchaí<sup>96</sup>. La dimension visuelle du labyrinthe est mise en valeur, lieu où l'on se perd dans l'obscurité si l'on ne possède pas le bon fil, l'histoire qui nous guide et fait sens dans l'existence. En suivant le fil qui le mène à Saoirse, Ben devient alors maître de son destin et prend le relais du Grand Seanchaí, dont il tire deux histoires. Si la diffusion des *sulcha* actait l'enchantement comme première étape du voyage initiatique, celui-ci doit désormais laisser place à un processus de transmission non exempt de douleur, symbolisé par le filage.

Mais le Grand Seanchaí se révèle être un frein à cette transmission. Car si plus l'âge du conteur est avancé, plus il est associé à la sagesse et est considéré comme un être exceptionnel en Irlande, ce n'est visiblement pas le cas ici<sup>97</sup>. Au contraire, la vieillesse va chez lui de pair avec comique et bouffonnerie. Alors qu'il est censé être le dépositaire de la mémoire et du passé irlandais, il oublie presque instantanément chaque instant, à l'instar de Merlin l'Enchanteur qui, alors qu'il fait ses bagages pour partir avec Moustique au début du film, est interrompu dans sa formule magique par le sucrier, et demande au jeune garçon à quelle partie du sortilège il s'est arrêté. Véritable pitre, le Grand Seanchaí apporte une touche humoristique qui rompt avec l'atmosphère mélancolique du film. Par son lien à Merlin, il symbolise en partie l'utilisation du folklore à des fins commerciales et touristiques, dans une perspective divertissante. Tomm Moore s'exprime à ce propos : « Le problème avec moi, c'est que ces histoires devenaient des fossiles à montrer aux touristes<sup>98</sup>. » Le Grand Seanchaí vise à provoquer le rire mais ses paroles ne font plus sens chez les enfants puisque le personnage de Ben, avant sa rencontre avec lui, ne croit pas en la réalité des histoires qui lui sont rapportées. Vieillard sénile, il est associé à un passé dont il faut en partie se déprendre. La barbe dans laquelle il est empêtré, et à travers elle le folklore, l'étouffe et en efface le corps. Aussi l'atmosphère de *Song of the Sea* est-elle plus pesante que celle de *The Secret of Kells*, et s'il s'agit de renouer avec le folklore, l'embrasser complètement n'est pas non plus préconisé. Dans son article « Swan song : lamenting Ireland's traditional past in *Song of the Sea* (Tomm Moore 2014) », paru dans la revue *Estudios Irlandeses*, Liam Burke évoque la fin du film :

Saoirse a le choix de poursuivre son existence dans le monde féérique aux côtés de sa mère, ou de rester et d'abandonner son manteau de selkie. Alors que les êtres féériques commencent à quitter les lieux, emportant avec eux la magie du folklore et de la tradition irlandaise, Bronach enjoint à Ben de "se souvenir d'elle dans ses histoires et ses chansons". Dans la chanson finale, la famille, réunie au

---

96 Françoise Frontisi-Ducroux, *Ouvrages de dames – Ariane, Hélène, Pénélope...*, Paris, Seuil, coll. « La librairie du XXI<sup>e</sup> siècle », 2009, p. 39-40.

97 Georges Denis Zimmermann, *The Irish storyteller*, Dublin, Four Courts Press, 2001, p. 10.

98 Tomm Moore, propos recueillis par Caroline Broué, *op. cit.*

complet (Ben, Saoirse, Conor et Granny) est bien plus heureuse sans les fantômes omniprésents de leur passé personnel et de leur culture. Ces traditions, bien que l'on ne puisse plus les soutenir, ne sont pas oubliées, mais persistent dans les histoires, les chants et, comme Moore en témoigne, au cinéma<sup>99</sup>.

Le propos est à nuancer dans la mesure où le folklore et les valeurs qui y sont attachées sont essentiels aux yeux de Tomm Moore. Il mentionne ainsi l'anecdote d'une promenade au bord de la plage qui fut à l'origine de *Song of the Sea*. Des phoques étaient échoués sur le rivage, tués par les pêcheurs en raison du manque de poissons. Un massacre qui, selon lui, ne se serait jamais produit cinquante ans auparavant, à une époque où la croyance en la réalité des *selkies* était encore vivace<sup>100</sup>. Le folklore est donc considéré comme un trésor à conserver, mais il ne doit pas se traduire par un repli sur soi et sur le passé. En s'adressant à Ben, Bronach lui fait comprendre l'importance de le préserver en le transmettant à la jeune génération. Elle se différencie par là du Grand Seanchaí qui, seul au milieu des rochers de l'Autre Monde, détient les histoires prisonnières de sa barbe. Le refus de Saoirse de rejoindre Bronach montre ainsi que le processus d'enchantement porté par le Grand Seanchaí n'est qu'une étape que l'enfant, une fois le voyage initiatique et la reconnexion avec le folklore achevés, doit dépasser. Car c'est bien la transmission qui est le but ultime du voyage initiatique. En effet, si les enfants sont invités à se détacher d'un rapport naïf au folklore, sa richesse et sa profondeur sont accrédités, et sa transmission entre les générations considérée comme une mission bénéfique.

### III.2. La musique et le chant, relais de la métamorphose et d'un esprit orphique

La musique celtique est omniprésente dans les trois films, accompagnant les actions des personnages. On retrouve alors un usage classique de la musique au sein des films, dont la fonction est de renforcer les émotions que le moment ou la situation suscitent déjà, comme lors du massacre des habitants de l'abbaye par les Vikings dans *The Secret of Kells*, lors duquel un chant religieux chrétien donne une dimension épique et solennelle à l'horreur de l'événement. Parallèlement, Tomm Moore utilise le système du *mickeymousing*, une hyper synchronisation de l'image et du son<sup>101</sup>. On retrouve notamment ce processus dans la séquence d'ouverture de *The Secret of Kells*,

---

99 Liam Burke, « Song of the Sea (Tomm Moore 2014), *Estudios Irlandeses*, vol. 11, 2015 : <<https://www.estudiosirlandeses.org/reviews/swan-song-lamenting-irelands-traditional-past-in-song-of-the-sea-tomm-moore-2014/>>, consulté le 21 mai 2022 : « Saoirse is given the option to continue onto the fairy world with her mother or stay and give up her selkie coat; she decides to stay. As the fairies begin to leave, taking with them the magic of Ireland's folkloric tradition, Bronach advises Ben to “remember me in your stories and in your songs”. In the film's coda the reconciled family (Ben, Saoirse, Conor, and Granny) is shown to be much more content without the ever-present reminders of their personal and cultural past. These traditions, while no longer tenable, are not forgotten, but are maintained through story, song, and, as Moore demonstrates, cinema. » Je traduis.

100 Tomm Moore, propos recueillis par Caroline Broué, *op. cit.*

101 Le mickeymousing est né avec le cartoon américain. Sébastien Denis explique dans *Le cinéma d'animation* ↯

dans laquelle le moine Brendan s'engage dans une course poursuite avec une oie, rappelant l'esthétique des cartoons américains. En plus de ce recours conventionnel à la musique au cinéma s'en ajoute un autre, qui se distingue des deux précédents. En effet, la musique n'est pas seulement présente dans la bande sonore, mais figure aussi dans les interludes chantés, lesquels jouent souvent un rôle crucial dans le fil narratif, le chant conduisant généralement à la métamorphose. C'est le cas dans *The Secret of Kells* lorsqu'Aisling demande au chat Pangur Bán de délivrer Brendan de la tour de Kells dans laquelle il est enfermé, provoquant la transformation de Pangur Bán en un esprit. Dans *Song of the Sea*, la musique jouée par Saoirse lorsqu'elle souffle dans le coquillage rend la vie aux *aes sídh* et à Mannanan Mac Lír, changés en pierre par Macha. Dans *Wolfwalkers*, la seule séquence chantée du film n'est pas consacrée à une métamorphose proprement dite, mais elle marque l'acceptation par Robyn de son nouveau corps de louve, achevant par là le processus. Le lien entre la métamorphose et la musique est étayé par le compositeur de la musique des films Bruno Coulais, dans l'émission « L'invité du jour », diffusée sur *France Musique* en octobre 2021 :

[...] Cette espèce de déchaînement de couleurs, de prolifération de formes [Bruno Coulais parle ici du graphisme des films] conditionne le mouvement et l'orchestration, les tonalités ainsi que la métamorphose. Là, j'ai fait beaucoup de métamorphoses vocales. Le film est sans arrêt en mouvement et la musique devait l'être aussi<sup>102</sup>.

La voix de la chanteuse suédoise Aurora, choisie pour *Wolfwalkers*, passe en effet par différents états, « métamorphoses vocales » allant d'une tonalité douce et calme jusqu'à un véritable déchaînement, illustratif de la joie des deux jeunes louves, Robyn et Mebh. Le graphisme, la narration et la musique sont liés, cette dernière entrant en résonance avec la mythologie, ainsi qu'avec le régime d'images qui se métamorphose lui aussi. Le dessin à l'aquarelle, très travaillé, laisse place à des esquisses d'animaux réduits à des lignes épurées aux couleurs vives qui contrastent avec le fond noir sur lequel elles se meuvent [Figure 13]. Le chant conduit Robyn à renouer avec un état primitif de la nature, faisant émerger de nouvelles sensations, comme l'indique Mebh : « Tu peux courir comme une souris. Tu es comme moi maintenant, tu as quatre pattes ». C'est ce que soulignent les croquis des rongeurs bondissant à l'écran, le trait mettant en lumière leur corps, le mouvement et l'énergie qui les traverse, en même temps que les couleurs ardentes donnent aux images une dimension quelque peu psychédélique. Si le chant n'a pas la douceur de celui

---

*Techniques, esthétiques, imaginaires, op. cit.*, p. 119 : « [...] Souvent la musique sert à remplir plus qu'à créer une interaction féconde avec l'image. On assiste alors à ce qui prendra souvent pour nom le “ mickeymousing ”. Le “ truc ” finit par lasser les critiques comme le public [...]. »

102 Bruno Coulais, propos recueillis par Jean-Baptiste Urbain dans l'émission « L'invité du jour », diffusée le 20 octobre 2021 sur *France Musique* : <<https://www.radiofrance.fr/francemusique/podcasts/l-invite-du-jour/bruno-coulais-compositeur-7986204>>, consulté le 30 mars 2022. Bruno Coulais n'a pas contribué à l'écriture de cette séquence musicale du film, mais il a orchestré la musique de la chanson avec le groupe Kíla.



Figure 13 – Wolfwalkers, 47'20.

*Le changement de régime d'images illustre le changement d'état d'esprit de Robyn et les sensations qui la traversent, les couleurs vives et le croquis mettant en exergue le mouvement et l'énergie qui s'emparent de son corps.*

d'Aisling ou de Bronach dans les deux films précédents, il marque un moment de gaieté qui contraste avec l'ambiance angoissante du reste du film. Tout se passe comme si les deux jeunes filles avaient oublié leurs soucis : la disparition de Moll, la mère de Mebh, et la menace de destruction qui plane sur la forêt. La musique se révèle enchanteresse, véritable rêve éveillé puisque le corps humain de Robyn dort encore, allongé sur le lit, dans la maison de Kilkenny. Comme pour rendre encore plus explicite le lien entre musique et en-chantement, le concours de la voix à la métamorphose semble même matérialisé à l'écran à l'aide de la ligne provoquée sur le sol par les sauts de la souris et du lapin, ligne parcourue de vagues évocant une onde sonore [Figure 14]. Elle sert d'ailleurs de raccord entre les deux régimes d'images, entre celui du film et cette séquence sur fond noir, s'invitant d'abord sur les pattes de Robyn avant de pénétrer tout son corps [Figure 15]. L'énergie soulevée par le chant la conduit à s'élancer avec Mebh dans la forêt, marquant l'appropriation par Robyn de son corps de louve. La figuration graphique de la voix la distingue comme un outil d'en-chantement dans la mesure où, normalement invisible, elle devient visible, confirmant son affiliation avec le surnaturel. Le passage contraste avec le style musical du reste du film, mais aussi avec les chansons de *The Secret of Kells* et de *Song of the Sea*, toutes en gaélique<sup>103</sup>. C'est que la musique et le chant traditionnels occupent une place à part dans la culture

103 La chanson d'Aisling, en gaélique, se mêle à quelques vers en anglais, de même que celle des *aes sídh*, intitulée « Duleman ». Si Bronach chante en gaélique, Saoirse use, pour s'entraîner, de la langue anglaise. L'ouverture du film est également marquée par les vers de Lisa Hannigan, récités en anglais. Quelques vers sont toutefois en gaélique, mais chantés.

irlandaise. Comme le déclare Tomm Moore : « La musique en Irlande est la forme artistique principale [...]. La musique irlandaise a continué à survivre aux guerres, à toutes les oppressions. La musique sature le pays. Il semble que cela fasse entièrement partie de l'État, de notre terre<sup>104</sup>. »

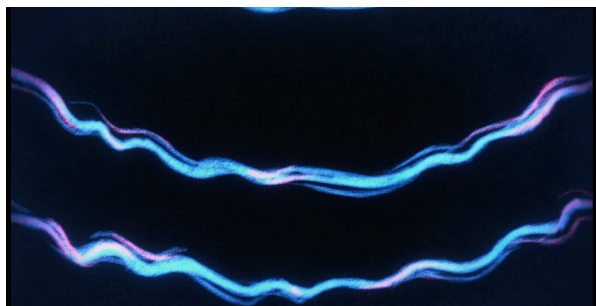


Figure 14 – Wolfwalkers, 47'25.

*Le graphisme fait écho au chant, et plus particulièrement à l'onde sonore de la voix.*



Figure 15 – Wolfwalkers, 47'27.

*L'énergie provoquée par la musique s'empare du corps de Robyn.*

Cette exceptionnalité de la musique en Irlande lui vaut dans les textes mythologiques d'être dotée d'un certain pouvoir, comme le suggère la première variante de La Seconde Bataille de Moytura (*Cath Maighe Tuireadh*), rapportée dans le *Livre des Conquêtes*, rédigé à partir du XII<sup>e</sup> siècle<sup>105</sup>. Le dieu Lugh y fait son entrée à Tara, capitale mythique de l'Irlande, où il joue de la harpe le refrain dit de sommeil à l'attention du roi et des soldats, lesquels s'endorment tous aussitôt. Le lendemain le refrain de sourire provoque leur joie, tandis que celui de tristesse leurs pleurs. La musique celtique se révèle magique, suscitant à volonté les émotions souhaitées, et c'est alors tout naturellement qu'elle peut rescuciter un folklore en partie oublié dans *The Secret of Kells* et *Song of the Sea*. Florent Guzengar écrit à propos du dernier film : « [...] Son chant se révèle à la source d'un enchantement transformant ce film d'animation en vrai conte de *réanimation*<sup>106</sup>. » Car si dans *Wolfwalkers*, la pop anglaise mettait l'accent sur la dimension corporelle de la métamorphose, les esquisses d'animaux mettant en valeur le mouvement qui les anime et par là même le processus d'animation, l'utilisation du gaélique dans *The Secret of Kells* et *Song of the Sea* met en avant la dimension incantatoire du chant. Dans *The Secret of Kells*, lorsqu'Aisling chante afin de délivrer Brendan de la tour de Kells, elle répète ainsi à plusieurs reprises le nom du chat Pangur Bán, comme si elle prononçait un charme. Le félin se métamorphose d'ailleurs en un esprit magique et délivre Brendan. L'utilisation du gaélique, langue minoritaire en Irlande que très peu de spectateurs

104 Tomm Moore, propos recueillis par Caroline Broué, *op. cit.*

105 Erick Falc'her-Poyroux, *Histoire sociale de la musique irlandaise – Du Dagda au DADGAD*, Oxford, Peter Lang, 2018, p. 7.

106 Florent Guzengar, *op. cit.*, p. 45.

étrangers, et même irlandais, connaissent, revêt un sens particulier. Dans les versions du film en langue non gaélique, anglaise ou autre, le gaélique est seulement chanté, mais n'est jamais utilisé par les personnages dans leurs interactions quotidiennes. Il en sort alors chargé d'une certaine étrangeté pour ceux qui ne le comprennent pas, se distinguant comme la langue du chant et des êtres folkloriques. Le chant gaélique, comme la pop anglaise dans *Wolfwalkers*, rend alors possible l'enchantement avec la métamorphose de Pangur Bán, souhaitée par Aisling : « You must go where I cannot / Pangur Bán Pangur Bán / Nil sa saol seo ach ceo / Is ni bheimid beo / Ach seal beag gearr / Pangur Bán Pangur Bán / Nil sa saol seo ach ceo / Is ni bheimid beo / Ach seal beag gearr<sup>107</sup>. » On peut ici observer des similitudes graphiques avec la séquence montrant Robyn s'emparer de son corps de louve, avec la présence de spirales blanches émanant de la bouche d'Aisling et allant jusqu'à Pangur Bán, provoquant de fait la métamorphose, spirales qui rappellent celles, dorées, que l'on peut voir dans la chanson de *Wolfwalkers*.

Un lien formel s'établit entre le graphisme et le chant figuré à l'écran et, sous l'effet de la musique, Pangur Bán devient, comme Aisling, un être surnaturel qui se distingue du milieu les environnant, ce que laisse deviner le blanc, non-couleur qui contraste avec l'éclat du vert de la forêt ou du doré du scriptorium. Pangur Bán, devenu esprit, prend en effet des airs fantomatiques qui ajoutent un degré supplémentaire de surnaturel à la métamorphose, corroboré par les paroles d'Aisling évoquant le brouillard et la fragilité de l'existence : « Et nous sommes en vie seulement pour jeter un tout petit sortilège ». La même ambiguïté du chant, qui en-chante autant qu'il suggère la présence de la mort, se retrouve dans *Song of the Sea* à travers la berceuse qui accompagne les protagonistes tout au long du film, empreinte de nostalgie. Associée à Bronach qui la chante dans le prologue avant de disparaître brusquement, elle est la dernière voix d'un passé heureux brusquement volé, et dont les enfants peinent à faire le deuil.

Cette association de la musique à la mort peut conduire à assimiler Ben à la figure mythologique d'Orphée. Comme lui, il pénètre dans le monde des dieux, l'Autre Monde, avec un coquillage dans lequel il souffle pour jouer de la musique, tandis qu'Orphée s'enfonce dans les Enfers avec une lyre afin de retrouver Eurydice, remplacée ici par Saoirse, la véritable musicienne qui, à l'instar d'Orphée séduisant les pierres, leur rend ici la vie. Mais peut-être Ben ne vient-il pas tant chercher Saoirse que Bronach dans l'Autre Monde, où le Grand Seanchaí lui apprend les raisons de sa disparition. La dimension sombre du film, portée par la figure d'Orphée, se confirme à la fin. Car si Saoirse survit grâce au chant, Bronach, en revanche, disparaît à jamais dans les profondeurs sous-marines. La musique revêt alors un rôle central en aidant les protagonistes à

---

107 Tu dois aller là où je ne peux me rendre / Pangur Bán Pangur Bán / Cette vie n'est faite que de brouillard / Et nous sommes en vie / Seulement pour jeter un tout petit sortilège.

surmonter les événements traumatisants qu'ils ont vécu, comme la perte d'une mère. En effet, la musique favorise l'expression des émotions, comme l'explique Tomm Moore :

On s'est rendu compte que la musique pouvait aussi être une métaphore exprimant la façon dont les émotions pouvaient être enchaînées. Et la musique est la seule manière de briser les jarres où les émotions sont enfermées. Vous savez, il suffit d'être dans un pub irlandais après une certaine heure et les chansons deviennent tristes, les rires deviennent des pleurs<sup>108</sup>.

La musique libère les passions, participant en cela au voyage initiatique de Ben et Saoirse qui apprennent à mieux cerner les sentiments qui les assiègent, en particulier Ben, en colère contre sa sœur depuis la mort de Bronach. La maîtrise des sentiments et leur compréhension se trouve matérialisée dans le coquillage qui attire tant Saoirse et dont Ben peine à se séparer. Il a pour ce dernier une valeur affective, souvenir de sa mère disparue et qu'il transporte comme s'il s'agissait d'une peluche. L'objet devient alors propice à l'introspection, à l'image de sa forme spiralée qui fait retour en direction de celui qui souffle à l'intérieur, que l'on retrouve à l'identique dans la clairière de la forêt de Kilkenny. La réflexion sur soi-même se fait par un retour à la musique et à la nature qui, à travers le coquillage, se substitue aux instruments de musique façonnés par les hommes, soulignant le lien consubstantiel unissant nature et folklore. La musique est, comme l'indique le titre du film, le chant de la mer. Le même phénomène de la musique comme voix de la nature s'observe par ailleurs dans *Wolfwalkers*, où le hurlement des loups, allié à la musique, fait office de chant et ramène Moll à la vie à la fin du film dans un processus d'en-chantement guérisseur.

Comme nous l'avons souligné à travers les différentes figures de conteurs émaillant les films, mais aussi par l'intermédiaire du chant, la voix concourt au processus d'en-chantement dans les trois films. La narration d'un conte fait figure de rituel magique, en même temps que le chant participe de la métamorphose des êtres. En s'inspirant de la formule de Pierre Hadot, lequel évoque la conception d'une « nature orphique » en Occident, soit une manière contemplative et esthétique de s'y rapporter, on peut dire que c'est la première fois dans *Song of the Sea* que Ben envisage son environnement sous une telle approche, grâce à la musique qui, avec le graphisme, contribue au sentiment d'émerveillement qui s'empare de lui dans l'Autre Monde<sup>109</sup>.

---

108 Tomm Moore, propos recueillis par Caroline Broué, *op. cit.*

109 Pierre Hadot, *Le Voile d'Isis. Essai sur l'histoire de l'idée de nature*, Paris, Gallimard, coll. « NRF Essais », 2004.

## Chapitre IV. Le culte de la nature, lieu d'un ressourcement spirituel et esthétique

Si l'on a souligné comment le conte, la voix et le chant réenchangent un monde marqué par la faillite du folklore et des traditions irlandaises, il s'agit dans ce chapitre de démontrer le rôle également joué par la nature dans ce réenchangement – dans la mesure où elle est directement liée au folklore. Le recours au dessin animé en deux dimensions revêt ici une importance cruciale, invitant le spectateur à se détacher du regard quotidien qu'il porte sur la nature, peu ou prou forgé par la perspective classique de la Renaissance, afin d'embrasser une autre vision propre à l'imaginaire celtique de Tomm Moore. La nature en ressort idyllique et esthétisée, reflet du culte que lui rend une conception animiste du monde avec laquelle Tomm Moore joue dans le cadre du cinéma d'animation.

### IV. 1 La fixité du décor

Pierre Hadot part de la figure mythologique d'Orphée afin de définir l'un des deux rapports de la pensée humaine à la nature présent en Occident. L'auteur cite l'« Hymne à l'Éternité » de Pierre de Ronsard, dédié à Marguerite de Navarre, dans laquelle est attribué à Orphée le pouvoir de « découvrir les secrets de la Nature et des Cieux », sans doute en référence aux poèmes théogoniques dont Orphée est dit être l'auteur<sup>110</sup>. L'attitude orphique à l'égard de la nature prône le respect face à son caractère énigmatique, ainsi que le désintéressement. On peut probablement appliquer cette attitude aux films de Tomm Moore, non seulement en vertu de l'analogie entre le personnage de Ben et celui d'Orphée, mais surtout en raison de l'esthétisation de la nature qui y est à l'œuvre. Il s'agit de percevoir le monde autrement, à l'image de Ben qui porte des lunettes 3D dans la maison de Granny, mais qui s'en défait par la suite lorsqu'il entreprend le voyage initiatique. C'est que la découverte de l'imaginaire et du surnaturel se fait au contact de la nature, et non par la technologie.

---

110 Pierre Hadot, *op. cit.*, p. 110. L'auteur se réfère à Pierre de Ronsard, *Œuvres complètes*, t. VIII, *Les Hymnes* (1555-1556), Paris, édité par Paul Laumonier, 1936, p. 246. Pour Pierre Hadot, l'attitude orphique s'oppose à une autre, qu'il qualifie de prométhéenne vis-à-vis de la nature. Voir p. 109-110 : « Je mettrai la première attitude, celle qui veut découvrir avec ruse et violence les secrets de la nature – ou les secrets des dieux – sous le patronage de Prométhée [...] À l'aube de la science moderne, chez Francis Bacon, il apparaîtra comme le fondateur de la science expérimentale. L'homme prométhéen revendique un droit de domination sur la nature et, dans les siècles chrétiens, le récit de la Genèse [...] le confirmera dans la certitude d'avoir des droits sur la nature. » Les deux attitudes, prométhéenne et orphique, bien que radialement opposées, ne sont pourtant pas inconciliables. Pierre Hadot précise, p. 111 : « [...] Je considère le *Timée* de Platon comme un exemple caractéristique de l'attitude orphique : c'est une sorte de poème qui mime le poème de l'univers. Il a influencé pourtant considérablement l'attitude opposée, tout d'abord parce qu'il représente le monde comme un objet fabriqué d'une manière artisanale, donc, en un certain sens, mécanique – ce qui peut conduire à concevoir le monde comme une machine et Dieu comme un ingénieur –, ensuite, parce qu'il propose un modèle mathématique de la genèse des objets naturels. »



La fixité des décors fonctionne comme une réponse à la vision tridimensionnelle qu'a Ben avec ses lunettes, l'invitant à s'en détacher. Dans les trois films, les personnages évoluent en effet dans des plans comme figés dans le temps, et sont incrustés sur un fond naturel qui ne s'offre jamais complètement à eux. La platitude des décors souligne une nature impénétrable et mystérieuse, telle que la conçoit l'imaginaire occidental selon Pierre Hadot.



Figure 16 – *Wolfwalkers*, 15' 29.

*Les plans fixes sur la forêt de Kilkenny la font paraître inaccessible, similairement à celle de Kells.*

C'est ce que soulignent les arbres entourant l'abbaye de Kells, lesquels semblent former un second mur, forestier celui-là, en plus du premier, en pierres, voulu par l'abbé Cellach, sans que la moindre ligne de perspective ne se dessine. Le même phénomène s'observe dans *Wolfwalkers*, où la fixité des plans souligne l'imperméabilité de la ville de Kilkenny à une forêt qui n'en paraît que plus inaccessible [Figure 16]. La conception d'un monde clos sur lui-même, abstrait du réel et imaginaire, se trouve renforcée dans les films par l'absence de ligne d'horizon, le ciel n'étant que très peu présent. Cette conception, que les enfants sont invités à embrasser, est alors figurée dans le plan, l'espace demeurant refermé sur lui-même, propice à la génération d'un monde imaginaire et autonome. La plénitude de l'image génère alors un paysage hors-limite qu'aucune ligne d'horizon ne vient arrêter, confirmant l'abondance d'une nature qui se déploie à l'infini. Car tandis que des vues aériennes permettent de percevoir l'abbaye de Kells ou Kilkenny dans leur ensemble, la forêt ne se livre que de l'intérieur et demeure inaccessible à tout point de vue surplombant. Même dans *The Secret of Kells*, où il est pourtant question de christianisme, le ciel se fait absent et la nature accapare le plan, comme pour signaler que le surnaturel ne réside pas seulement dans la transcendance d'un ailleurs lointain, mais dans l'immanence d'une nature avec laquelle il s'agit d'entrer en symbiose, en la découvrant de l'intérieur comme le font les enfants dans les films. Le culte de la nature va donc au-delà d'une stylisation par le graphisme, résidant notamment dans l'absence de recours à la perspective classique.

La plénitude du plan et sa planéité rappellent la logique de la case des bandes dessinées, art dans lequel Tomm Moore s'investit d'ailleurs en tant qu'auteur. Les liens entre les films et le neuvième art sont d'autant plus marqués qu'ils ont tous les trois été adaptés en bande dessinée. L'écran, parfois divisé en trois espaces distincts, semble faire référence aux vignettes issues d'albums<sup>111</sup>. Le jeu avec le neuvième art permet encore de mettre en valeur la deux dimensions, en même temps qu'il offre la possibilité de travailler la plasticité de l'image. C'est ainsi qu'à la fin du film, alors que Frère Aidan et Brendan ont fui l'abbaye, le spectateur voit d'abord le premier s'avancer dans la case à gauche de l'écran, suivi par le jeune moine et Pangur Bán [Figure 17]. Évoluant dans une forêt très stylisée, différente graphiquement de celle de Kells, les protagonistes sont réduits à de simples ombres vertes foncées, en adéquation avec les couleurs de la nature. Ils apparaissent ensuite dans un décor fait de collines au sein de la case centrale, à la seule différence que ce sont désormais Pangur Bán et Brendan, devenu jeune homme, qui sont devant. Ils pénètrent enfin dans la dernière case, à droite de l'écran, au sein d'un décor idyllique, composé d'une cascade et d'arbres. Alors que Frère Aidan, le dos courbé, a manifestement vieilli, les décors naturels sont demeurés immuables au changement. Les couleurs sont toujours aussi resplendissantes, et la nature s'offre à la vue dans son éternelle beauté, que le surcadrage des cases vient sublimer. Le spectateur est invité à la percevoir dans sa dimension esthétique, en la regardant comme il admirerait un tableau. S'ensuit un fondu enchaîné sur la forêt, le cadre des cases devenant le tronc des arbres. La sylve, tout à l'heure indifférente à l'écoulement du temps, se plie au cycle des saisons, passant de l'hiver au printemps, puis de l'été à l'automne [Figure 18]. Mais même en proie au changement, elle conserve en partie son caractère immuable, porté par la persistance et la fixité des troncs qui cadrent l'image. Le sentiment d'éternité, allié à la courbure des branches qui rappellent le porche d'une église, confère à la forêt une dimension sacrée, renforcée par la tridimensionalité de l'espace, coupé en trois, et qu'Eithne O'Neill perçoit comme une référence à la trinité chrétienne dans *The Secret of Kells*<sup>112</sup>. Les cases permettent donc, comme le cadre d'un tableau, d'observer la nature par le prisme d'un regard empli d'admiration, attentif à sa beauté.

---

111 Tomm Moore joue à plusieurs reprises avec les codes de la bande dessinée dans *The Secret of Kells*. On retrouve au début du film la structure de l'écran divisé en trois espaces distincts. Alors que Brendan monte dans la tour de Kells pour donner à l'abbé Cellach les plans nécessaires à la construction du mur, le jeune moine apparaît une première fois sur la case droite de l'écran, devenant de plus en plus petit lorsqu'il se dirige vers la tour de Kells. Il réapparaît ensuite sur la vignette centrale, courant le long d'un chemin, mais son corps est cette fois beaucoup plus grand. Il surgit enfin dans la dernière case à gauche, par le bas de l'écran en montant les escaliers qui le dirigent vers le haut de la tour alors qu'il courait au milieu de l'image dans la case précédente. Le sens de la lecture de la bande dessinée s'en trouve bouleversé, Brendan parcourant les cases de droite à gauche et non de gauche à droite. On retrouve ce jeu avec la bande-dessinée lors de la narration de l'histoire de Saint Colum Cille par les moines, lors de laquelle on peut voir un pêcheur s'inclinant au-dessus du manuscrit qui l'aveugle, avant qu'il ne disparaisse. Surgissent alors en fond les onomatopées « trash! » « clang!! » et « bang! » écrites à la calligraphie.

112 Eithne O'Neill, *op. cit.*, p. 10.

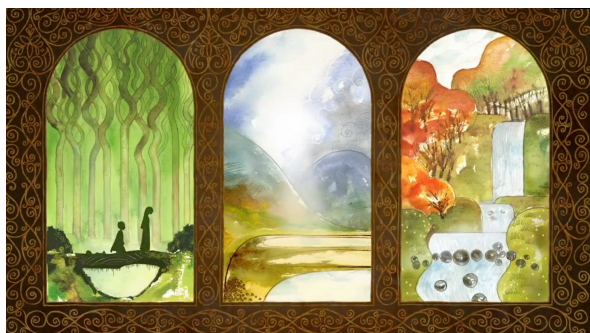


Figure 17 – The Secret of Kells, 1'06'47.

Frère Aidan, Brendan et Pangur Bán marchent, à gauche de l'écran, dans une structure graphique qui rappelle la bande dessinée.



Figure 18 – The Secret of Kells, 1'07'13.

Les troncs rappellent les arcs-boutants des églises, conférant à la nature une certaine solennité que la fixité de l'image accentue.

Transparaît alors toute l'organicité d'un paysage qui se laisse appréhender dans sa dimension plastique. Car l'effet deux dimensions est en grande partie dû à la présence d'une « couleur-surface », celle « des grands aplats », pour reprendre la terminologie de Gilles Deleuze<sup>113</sup>. Dans les trois films, une couleur presque uniforme, que quasiment aucune nuance ne vient troubler, domine les décors : le vert dans la forêt, le doré dans le scriptorium de Kells, le gris et le noir dans la ville de Dublin ou de Kilkenny, et même dans l'abbaye de Kells lors du massacre final, ainsi que le bleu dans la mer de *Song of the Sea*. La couleur détermine l'atmosphère propre à la scène, dans une sensualité qui a pour but de faire ressentir la nature de l'intérieur, avec les sentiments qui l'habitent : la joie dans *The Secret of Kells* et *Wolfwalkers*, représentée par un vert flamboyant qui dit la vivacité de la sylve ; la mélancolie dans *Song of the Sea*, dont un bleu sombre rend compte. Dans ces aplats de couleurs, certains espaces laissent place aux marques graphiques. On pense ainsi aux taches d'encre diluées laissant deviner un tapis d'herbe verdoyante, ou la terre du chemin que traverse Brendan pour rejoindre l'abbé Cellach dans la première séquence de *The Secret of Kells*. Le décor se conforme alors à l'esthétique du chantier telle que définie par le plasticien et spécialiste du cinéma d'animation Patrick Barrès dans *Le cinéma d'animation – Un cinéma d'expériences plastiques*, valorisant les registres tactiles et chromatiques sur celui des formes et de la représentation. Le paysage se lit et se construit de l'intérieur, inventant sa logique propre grâce à un jeu sur les textures, qu'il s'agisse du brouillard cotonneux qui annonce l'apparition d'Aisling, de la rugosité du bois des arbres ou de la voluminosité des nuages. La fixité du décor n'est qu'apparente, et une profondeur se dessine, provoquant l'émergence d'une alternative à la perspective classique

113 Gilles Deleuze, *op. cit.*, p. 166 : « [...] La véritable image-couleur constitue un troisième mode de l'espace quelconque. Les formes principales de cette image, la couleur-surface des grands aplats, la couleur atmosphérique qui imprègne toutes les autres, la couleur-mouvement qui passe d'un ton à un autre, ont peut-être leur origine dans la comédie musicale et son aptitude à dégager d'un état de choses conventionnel un monde virtuel illimité. »

de la Renaissance, faisant davantage ressortir l'organicité de la nature. Tomm Moore explique cette autre forme de perspective qui se fait jour dans les films :

L'influence principale était pour moi Paul Henry et les peintres de paysage irlandais. Il avait une façon extraordinaire d'utiliser la gouache et l'aquarelle pour créer de fausses perspectives, ce type de perspectives que l'on obtient lorsqu'il y a beaucoup d'humidité dans l'air qui sépare et qui annihile un peu les choses. [...] On [Tomm Moore et le directeur artistique Adrien Mérigeau] a commencé à travailler ensemble pour imaginer un style qui donnerait bien le ressenti de l'Irlande quand on marche dans l'herbe et que les pieds deviennent humides, même si vous avez des chaussures. Vous savez ce type d'humidité que l'on ressent en marchant en Irlande. Et ça, c'est véritablement l'aquarelle qui réussit à capturer ce sentiment<sup>114</sup>.

Il s'agit de faire corps avec la nature, de la sentir sans seulement la regarder à distance avec l'œil habitué à la perspective classique de la Renaissance. Le goût marqué de Tomm Moore pour les textures fait alors alliance avec le jeu des spirales dans la création d'une nature pittoresque, comme l'explique Alain Corbin dans son avant-propos à l'ouvrage *Le pittoresque – Métamorphoses d'une quête dans l'Europe moderne et contemporaine*, dans lequel il reprend la définition du pittoresque du pasteur Gilpin :

Le paysage pittoresque se définit, selon lui, par l'accidenté, le contourné mais aussi par la rudesse, voire la sauvagerie, l'absence de symétrie, de régularité. À cela s'ajoute la délectation de l'âpreté, de la rugosité ; qu'il s'agisse de l'écorce du vieux châtaigner, de la forme tourmentée du chêne qui a survécu aux intempéries et aux agressions, de la présence de broussailles entremêlées, de la confusion des branches agitées par le vent ; en bref, de tout ce qui manifeste l'énergie de la *natura naturans*<sup>115</sup>.

La vision du pittoresque décrite ici correspond davantage à la forêt de *Wolfwalkers*, moins idyllique que celle de Kells, même si les jeux sur les textures de l'écorce sont davantage présents dans cette dernière. La nature, même dévastée par l'homme dans *Wolfwalkers*, laisse transparaître la vie dans les torsions des troncs d'arbres, dans une nature plus sauvage et moins raffinée. Dans *The Secret of Kells*, le recours aux spirales va plutôt dans le sens de la création d'une autre perspective, construisant un espace instable. Comme l'explique Henri Focillon dans *Vie des formes* à propos de l'ornementation :

Tantôt le fond reste largement visible, et l'ornement s'y répartit avec régularité en rangées, en quinconces ; tantôt le thème ornemental foisonne avec prolixité et dévore le plan qui lui sert de support. Le respect ou l'annulation du vide crée deux ordres des figures. Il semble que l'espace largement ménagé autour des formes les maintienne intactes et soit garant de leur fixité. Dans le second cas, elles tendent à épouser leurs courbes respectives, à se rejoindre, à se mêler. De la régularité logique des correspondances et des contacts, elles passent à cette continuité onduleuse, où

---

114 Tomm Moore, propos recueillis par Caroline Broué, *op. cit.*

115 Alain Corbin, Avant-propos à Jean-Pierre Lethuillier et Odile Parsis-Barubé (dir.), *Le pittoresque – Métamorphoses d'une quête dans l'Europe moderne et contemporaine*, Paris, Classiques Garnier, coll. « Rencontres », Série Études dix-neuviémistes, 2012, p. 8.

le rapport des parties cesse d'être discernable, où le commencement et la fin sont soigneusement cachés<sup>116</sup>.

C'est la seconde option que choisit Tomm Moore dans *The Secret of Kells*, les spirales tortueuses servant de racines et de branches aux arbres. En effet, aucune symétrie ne se dégage de l'image, et les spirales se faufilent jusqu'aux plus infimes recoins. Se répliquant incessamment sans jamais que l'une ne soit identique à l'autre pour autant, elles créent un espace labyrinthique et irrationnel au sein duquel la nature se déploie comme elle l'entend, comme si elle s'affranchissait du regard humain, où tout du moins de celui de l'homme de la Renaissance. Les spirales sont toujours tournées les unes vers les autres, comme si l'existence de l'une dépendait de celle de ses comparses. Formant un tout unifié, elles s'élancent les unes vers les autres sans qu'elles ne s'entrecroisent jamais. C'est ainsi que la plasticité des formes et des textures façonne l'image en infusant la vision d'une nature autant sauvage que magnifique dans *Wolfwalkers*, rassurante et idyllique dans *The Secret of Kells* et *Song of the Sea*.

#### **IV. 2. Une nature idyllique inspirée par l'art pictural et poétique**

Les bois de Kells sont l'incarnation du *locus amoenus*, du lieu agréable. Cours d'eau, végétation abondante marquée par la présence d'arbres, parterre de fleurs présentent une nature idyllique et au repos, tandis que la musique remplace le gazouillis des oiseaux, rappelant également le jardin de l'Autre Monde de la mythologie celtique. Les films de Tomm Moore s'inscrivent sans doute ici dans une conception orphique de la nature. En effet, c'est le plus souvent la levée d'un voile qui vient en révéler la beauté, sur le modèle de celui coiffant la déesse égyptienne Isis, lequel symbolisait les mystères cachés de la nature. Dans *The Secret of Kells*, peu après sa rencontre avec Brendan, la fée Aisling prononce la mystérieuse formule « Alors en route ! Je vais demander à la forêt où les trouver » [les baies nécessaires à la peinture des enluminures] en dressant les bras, faisant se lever le brouillard et découvrir le cœur de la forêt, inaccessible au jeune moine jusqu'ici. Dans *Wolfwalkers*, Robyn tend la main mordue par Mebh vers un rideau de lierre. Des traits dorés entourent la main de la jeune fille, tandis que la tenture de plantes s'entrouvre et laisse place à un lieu semblable à celui découvert dans *The Secret of Kells* : une cascade s'y fait jour dans une nature magnifique et abondante. Et si dans *Song of the Sea* le motif du voile cachant un monde inconnu se fait absent, on retrouve une ligne de démarcation entre le sanctuaire catholique et l'Autre Monde, à savoir l'eau du puits dans laquelle Saoirse, Ben et le chien Cù, plongent. Les lieux naturels sont donc en partie assimilés à la tranquillité, nouveaux foyers au sein desquels le héros trouve refuge et

---

116 Henri Focillon, *Vie des formes*, Paris, Presses Universitaires de France, coll. « Quadrige », 2013 [1943], p. 28-29.

s'épanouit, même s'il peut y rencontrer le danger : dans *The Secret of Kells*, Brendan et Frère Aidan échappent aux Vikings en rejoignant la forêt ; dans *Wolfwalkers*, Mebh, Moll, Robyn et Lord Goodfellow fuient l'armée anglaise pour se retirer au sein de la grotte, habitat des loups ; dans *Song of the Sea*, le rond-point, réceptacle d'une immense végétation au centre de Dublin, accueille les *aes sídh*, tandis que Ben apaise sa colère envers Saoirse dans l'Autre Monde, composé des cheveux du Grand Seanchaí, matière organique. On peut qualifier ces lieux d'*endroits* si l'on s'en réfère à la terminologie de Yi-Fu Tuan dans *Space and Place – The Perspective of Experience* :

L'espace est plus abstrait que l'endroit. Ce qui est d'abord un espace parmi d'autres devient un endroit à mesure que l'on apprend à mieux le connaître et à lui attribuer de la valeur... Les concepts d'espace et d'endroit se définissent l'un par rapport à l'autre. Face à la sécurité et à la stabilité de l'endroit, l'ouverture à un ailleurs, la liberté et la menace de l'espace, et vice versa<sup>117</sup>.

Les lieux naturels dans les films de Tomm Moore sont toujours des endroits dans lesquels les personnages s'aventurent et dont ils sortent grandis, s'opposant aux espaces urbains, dont la dimension menaçante prend le pas sur l'ouverture à l'autre et sur la liberté. Certes, Brendan connaît des instants de joie dans l'abbaye, comme lorsqu'il s'amuse à poursuivre une oie au début du film, moment qui se déroule toutefois à l'extérieur, au contact d'une nature domestiquée par l'homme. De même, il apprend à peindre auprès de Frère Aidan dans le scriptorium, ce qui ne l'empêche pas de révéler une aspiration à la nature en peignant une plante sur les pages du manuscrit, mais l'abbaye est surtout associée à l'austérité de l'abbé Cellach. Les lignes franches, les formes rectangulaires et les couleurs sombres s'opposent à celles, arrondies et lumineuses, de la forêt. En effet, le même phénomène s'observe dans *Wolfwalkers* de manière plus exacerbée, puisque les fenêtres quadrillées rappellent l'univers carcéral, motif que l'on retrouve dans certains plans où les maisons au toit pointu, accolées les unes aux autres, forment un quadrillage similaire [Figure 19]. On retrouve dans *Song of the Sea* l'opposition de la nature à la ville au service d'un propos assez manichéen entre la nostalgie d'une Irlande tournée vers le folklore et la ruralité, et un Dublin symbole de la mondialisation et de la société de consommation. Les couleurs de Dublin sont donc, comme dans *Wolfwalkers*, particulièrement sombres, et l'on y observe les mêmes lignes droites déjà visibles dans l'abbaye de *The Secret of Kells*. La cathédrale, les immeubles et les grues rendent la ville semblable à toutes les autres, seule la statue de Molly Malone permettant de la différencier. Conçue par Jeanne Rynhart et érigée en 1987, elle représente une jeune poissonnière emportée par

---

117 Yi-Fu Tuan, *Space and place. The perspective of experience*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1977, p. 6 : « Space is more abstract than place. What begins as undifferentiated space becomes place as we get to know it better and endow it with value... The ideas space and place require each other for definition. From the security and stability of place we are aware of the openness, freedom and threat of space, and vice versa. » Je traduis.



la fièvre alors qu'elle était dans la fleur de l'âge, dont l'histoire est racontée dans l'hymne de l'Association athlétique gaélique (GAA) de Dublin. Le seul monument symbolique de Dublin infuse alors une ambiance triste et mortifère qui traduit la tristesse des enfants dans un lieu au sein duquel ils ne se sentent pas à l'aise et qu'ils cherchent à quitter pour retrouver l'île sur laquelle ils ont grandi, entourée par la mer au fond de laquelle se trouve le manteau en peau de phoque de Saoirse.



Figure 19 – *Wolfwalkers*, 39'00.

*Les plans de la ville de Kilkenny sont parcourus de barreaux qui la rendent semblable à une prison.*

L'opposition de l'abbaye ou de la ville à la nature fait paraître les *endroits* naturels comme avenants aux yeux des enfants, confirmant la perception d'une nature orphique, qui invite au rêve et dont la fée Aisling est la personnification. C'est ce que souligne l'onomastique, l'*aisling* étant un genre poétique irlandais de langue gaélique des XVIIe et XVIIIe siècles. La fée sylvestre infuse un souffle poétique dans la forêt, ses déplacements virevoltants, sans logique apparente, faisant d'elle une apparition autant féerique que surnaturelle. Le charme qui l'entoure se répercute alors sur une forêt qui, sous l'impulsion d'une formule magique, passe d'un espace effrayant, dans lequel les loups attaquent Brendan, à un jardin d'Éden lorsque Aisling prononce les mots « Hélas, où sont-ils dans la forêt ». Il est d'ailleurs significatif que le dieu païen Crom Cruach soit représenté sous la forme d'un serpent, possible allusion au serpent biblique.

L'association de la forêt à Aisling lie la nature à la féminité, comme c'est le cas dans *Wolfwalkers*, la forêt étant le lieu d'habitation des loups, mais aussi de Mebh et de sa mère, Moll, avant que Robyn et son père Lord Goodfellow ne les rejoignent à la fin du film. L'association de la nature à la féminité se retrouve en filigrane dans les formes qui la composent, à travers les spirales douces et voluptueuses de la forêt. Par là, les formes sinueuses évoquent un génie féminin à l'œuvre et le mythe de la mère nature. Dans sa thèse *Le féminin dans les paysages pré-chrétiens irlandais*,

François-Joseph Onda parle d'une société *matrifocale* dans l'Irlande pré-chrétienne, terme qui « qualifie les sociétés qui mettaient le féminin, symbolisé de façon efficace par l'image de la mère notamment, au centre de leurs croyances, exprimées à travers leurs récits et figures mythologiques, ainsi qu'à travers leurs rites<sup>118</sup>. » Il analyse la figure de la déesse et sorcière Cailleach, à qui il incombe notamment de présider les saisons et de créer les paysages. L'auteur évoque l'apparence de la déesse, qui peut prendre trois aspects physiques différents, lesquels correspondent au cycle des saisons et aux fêtes rituelles celtiques qui en suivent le rythme. Elle peut revêtir le visage d'une vieille femme, d'une jeune fille ou d'une mère. François-Joseph Onda poursuit : « En effet, ces trois phases, qui transforment de la même façon l'aspect du paysage et celui de la femme, correspondent aux trois étapes du cycle de la vie : une période de latence et de gestation en automne / hiver, une période de jaillissement de la vie au printemps et enfin, une période de maturation en été<sup>119</sup>. »

Le lien entre le féminin et la nature est présent dans la mythologie irlandaise et se retrouve dans les films. Il s'agit en effet de donner à la nature une dimension protectrice alors que les héros se retrouvent dans un environnement qui leur est étranger, loin des espaces qui leur sont familiers et où évolue leur famille. Surchargée de motifs, la forêt se présente comme fertile et bienfaisante, d'autant plus qu'Aisling est le guide de Brendan dans les bois dont elle connaît les moindres recoins, tandis que Mebh et Moll pratiquent la magie en soignant les blessures du bûcheron Seán Óg et du faucon Merlyn, avant que Mebh ne guérisse Moll, aidée par Robyn, Lord Goodfellow et la meute de loups. L'association de Cailleach, dans la mythologie irlandaise, au cycle des saisons en raison de son apparence physique peut dans une certaine mesure s'appliquer à Bronach et à Saoirse dans *Song of the Sea*, ainsi qu'à Aisling dans *The Secret of Kells* : pour la première, quelques mèches de cheveux blanchissent subitement tandis qu'elle s'apprête à accoucher ; les cheveux de la seconde deviennent gris alors qu'elle est séquestrée par Macha ; la troisième est une jeune fille aux cheveux blancs. Les différents âges de la vie s'assemblent simultanément dans le même corps, faisant coïncider la jeunesse et la vieillesse. Mais Aisling évoque aussi la vision de la femme, surnaturelle, qui apparaît au poète dans l'*aisling*, tantôt jeune et belle femme, symbole de la venue du printemps, tantôt vieille dame égarée. Si l'on ne peut faire d'elle la muse de Brendan, elle n'en demeure pas moins la cicerone, l'entraînant dans les bois, source de l'inspiration qui lui permet d'achever le Livre de Kells. Être surnaturel et poétique, elle va de pair avec une vision irréaliste et fantasmée de la nature.

Plantes et fleurs se démarquent par leurs couleurs chatoyantes, alors que les arbres arborent un vêtement tantôt vert, tantôt doré. La nature est marquée par l'influence de la peinture

---

118 François-Joseph Onda, *Le féminin dans les paysages pré-chrétiens irlandais*, Thèse en archéologie et Préhistoire sous la direction d'Anne Goarzin, Université Rennes 2, 2012, p. 51.

119 *Ibid*, p. 169.



expressionniste, ce que souligne Catherine Oullet-Cummings dans son article « La voie de l'affranchissement – *Brendan et le secret de Kells* de Tomm Moore » : « On retrouve également de nombreuses références à l'expressionnisme dans les décors, courant qui a profondément marqué l'esthétique de Tim Burton<sup>120</sup>. » La perception d'une nature subjective est par ailleurs semblable à celle des poètes romantiques, les décors reflétant en partie les émotions des enfants, comme lorsque Brendan et Robyn prennent peur face aux loups à leur entrée dans la forêt [Figures 20 et 21]. Les fonds détonnent avec les décors et l'esthétique habituels, réduits à des éclaboussures de vert, rouge et blanc dans *Wolfwalkers*, à des traits noirs tortueux, allant dans tous les sens sur un fond vert sombre dans *The Secret of Kells*. S'ils illustrent la détresse des enfants, ils évoquent aussi la peinture abstraite du XX<sup>e</sup> siècle.



Figure 20 – *The Secret of Kells*, 22'05.

*Le fond, composé de traits noirs et d'un vert foncé, contraste avec la minutie des décors habituels et suggère la peur de Brendan.*

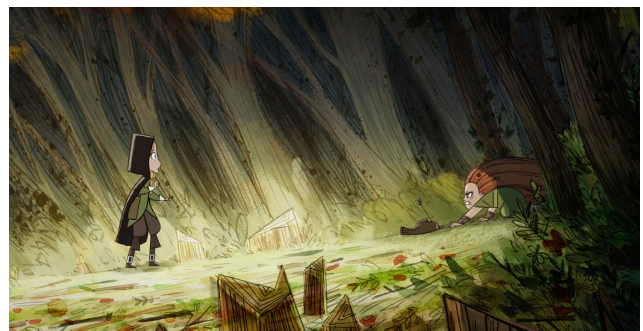


Figure 21 – *Wolfwalkers*, 13'31.

*Le décor abstrait souligne l'angoisse du personnage de Robyn.*

Dans *The Secret of Kells* pour autant, le fond n'est pas en rupture complète avec les autres décors naturels dans la mesure où il s'agit, pour Brendan, d'un espace labyrinthique révélateur d'un état d'esprit torturé, la nature étant toujours perçue comme le reflet de la psyché. Le labyrinthe se manifeste en effet dans la forêt de l'abbaye de Kells à travers les branches d'arbres tortueuses, mais aussi lorsque Brendan lutte contre Crom Cruach, puis dans *Song of the Sea*, dans l'Autre Monde avec la barbe du Grand Seanchai, à force d'arabesques qui égarent le regard. Le motif du labyrinthe traverse les films de Tomm Moore, devenant le symbole de l'esprit tourmenté des personnages, dans la continuation du romantisme. Les courbes et les plantes s'accumulent dans l'espace, se répliquant parfois même à l'identique, comme quand Brendan s'engouffre pour la première fois dans la forêt. Les plantes vertes en spirales occupent tout l'écran. La représentation est tellement irréaliste que si le spectateur ne savait pas que Brendan se trouve dans une forêt, il ne devinerait

120 Catherine Oullet-Cummings, « La voie de l'affranchissement – *Brendan et le secret de Kells* de Tomm Moore », *Ciné-Bulles*, vol. 28, n° 2, printemps 2010, p. 54.

peut-être pas qu'il s'agit de plantes. Elles étouffent Brendan, le préparant à la rencontre avec les loups lors de laquelle il manifeste un sentiment d'angoisse.

L'interaction entre l'état d'esprit des protagonistes et la nature fait qu'elle devient un lieu d'épanouissement pour les personnages, qui y apprennent à se familiariser avec leurs émotions. Aussi Brendan se ressourcement-il spirituellement dans la forêt et y puise l'inspiration artistique nécessaire à la peinture des enluminures du Livre de Kells. Sa nouvelle proximité avec le milieu sylvestre le conduit à s'exprimer artistiquement en tant qu'individu. Le premier dessin qu'il représente sur le manuscrit est une plante, laquelle trône seule au milieu de la page, comme si elle se suffisait à elle-même.

L'activité de peintre de Brendan est entièrement liée à la nature : l'encre utilisée est issue de baies trouvées dans la forêt, tandis que la plume dont il se sert pour figurer l'élément végétal est celle d'une oie. Le manuscrit, dans la matière même, est relié à l'organique, soulignant le lien indéfectible entre art et nature dans les films de Tomm Moore. Cette dernière, foisonnante, va jusqu'à contaminer les espaces habités par les hommes, quitte à paraître intrusive. Une plante entre par l'une des fenêtres du scriptorium, le vert rompant avec les teintes dorées, marrons et ocres lorsque les moines s'y réunissent au début du film, tandis que, la nuit tombée, le végétal épouse les couleurs du lieu lorsque Brendan y entre pour observer en cachette le Livre de Kells avant d'être surpris par Frère Aidan. La forêt hante l'abbaye et Brendan n'en sort jamais tout à fait. Nature rêvée, elle semble s'échapper de sa psyché pour venir prendre corps sur les murs, comme pour attester de la nature fantasmagorique de la promenade dans la forêt. En effet, les arbres sont même présents à l'intérieur de l'abbaye. Accolés au mur, leur présence ne souffre d'aucune explication rationnelle dans la mesure où ils s'affranchissent de toute utilité narrative. Ils s'intègrent au régime plastique de l'image, perdant peu à peu leur visée figurative pour devenir des motifs géométriques inscrits dans une dimension poétique de l'image, d'autant plus que l'écorce des troncs habrite des spirales. La nature s'affirme ainsi comme celtique et orphique à la fois, porteuse d'un certain imaginaire projeté sur elle qui conduit à l'envisager d'un point de vue esthétique. Les arbres sont prétextes au développement d'un nouvel espace graphique, et leur proximité avec les murs contribue à les rendre davantage irréels, comme s'ils n'étaient plus qu'éléments d'une fresque.

C'est que la conception orphique de la nature s'appuie, en plus de la poésie, sur la peinture, puisant dans différentes sources. Nous avons précédemment mis en évidence l'importance des motifs celtiques dans les films, qu'on retrouve notamment dans les représentations de la nature. Tomm Moore en use en guise d'ornement, en particulier dans *The Secret of Kells*, procédant par incrustation de motifs. Certains plans ne sont pas sans évoquer les tapisseries millefleurs du Moyen

Âge, notamment lorsque Brendan pénètre dans la forêt et se retrouve au milieu de plantes, dans un arrière-plan marqué par la répétition du même motif. Eithne O’Neill, dans la revue *Positif*, évoque ainsi l’esthétique de Tomm Moore : « Variant le figuratif et le stylisé, les silhouettes, spirales et symboles de Kells renouent, non sans des touches à la Aubrey Beardsley, d’une part, avec les lignes de l’art nouveau celtique et scandinave, d’autre part, avec des motifs persans, indiens et japonais, voire les ombres chinoises<sup>121</sup>. » La multiplicité des influences artistiques citées témoigne de l’attention accrue portée au graphisme, en même temps que la référence à Aubrey Beardsley se fait sentir à travers les lignes qui se déforment et la richesse de l’ornementation qui rendent l’espace irréel et merveilleux [Figure 22]. Néanmoins, Tomm Moore amène la question du réenchâtement au-delà des formes à travers un travail sur les couleurs, absent des dessins d’Aubrey Beardsley, en noir et blanc. Ainsi, dans *Wolfwalkers*, les seules images en noir et blanc du film, qui interviennent après le vol du pain par Mebh et Robyn, sont presque immédiatement remplies de couleurs. Certaines teintes dominent en effet l’espace et participent de l’atmosphère des films. Les couleurs manifestent la magnificence de la forêt de Kells, le marron des troncs d’arbres cohabitant avec l’ocre des feuilles d’automne, évocateur du métal précieux qu’est l’or en même temps que de la période dorée de Gustav Klimt, notamment aux environs de la moitié du film, lorsque Brendan dessine, perché dans un arbre et assis aux côtés d’Aisling [Figures 23 et 24]. Tomm Moore revendique en effet le peintre autrichien comme source d’inspiration : « Ces formes m’ont été inspirées par l’art celtique, ainsi que par des peintres de la Sécession viennoise, comme Gustav Klimt, qui lui empruntent des motifs<sup>122</sup>. » Imitant l’Arbre de la vie de la frise Stoclet, les grandes branches en forme de spirales envahissent tout l’espace. La profusion des fleurs et des motifs végétaux dans la forêt de *The Secret of Kells* évoque également la période fleurie de l’artiste, lors de laquelle les tableaux présentent une profonde densité en fleurs, végétaux et fruits que l’on retrouve d’ailleurs dans le rideau de lierre de *Wolfwalkers*, comparé plus haut au voile d’Isis [Figures 25 et 26]. Bien que Gustav Klimt ait peint peu de paysages, cinquante-cinq sur les deux cent vingt huiles sur toiles qui nous sont parvenues, la représentation de la nature peut en être rapprochée des films de Tomm Moore. En effet, la nature y fonctionne également comme un ornement pleinement autonome. On pense notamment à la série *Forêt de hêtres* au moment où Brendan vient à peine de s’engouffrer dans la forêt, et n’a pas encore rencontré Aisling [Figures 27 et 28]. La multitude des troncs suggère la puissance de la nature sur Brendan, mise en évidence par leur longueur et leur verticalité, faisant apparaître le jeune moine d’autant plus minuscule. De la référence à Gustav Klimt naît alors une représentation sophistiquée de la nature, dans laquelle motifs géométriques et végétaux sont utilisés à des fins décoratives,

121 Eithne O’Neill, *op. cit.*, p. 50.

122 Stéphane Dreyfus, *op. cit.*, p. 51.

soulignant la richesse d'une nature perçue comme un trésor.



*Figure 22 – Aubrey Beardsley, The Mysterious rose garden, 1894, Harvard Art Museums.*

*Les motifs ornementaux et les lignes sinueuses évoquent le graphisme des films de Tomm Moore.*



*Figure 23 – Gustav Klimt, Détail de la Frise Stoclet, Vienne, Musée autrichien d'arts appliqués, 1909.*



*Figure 24 – The Secret of Kells, 39'33.*

*L'arbre et les couleurs dorés rappellent l'Arbre de Vie de la Frise Stoclet.*



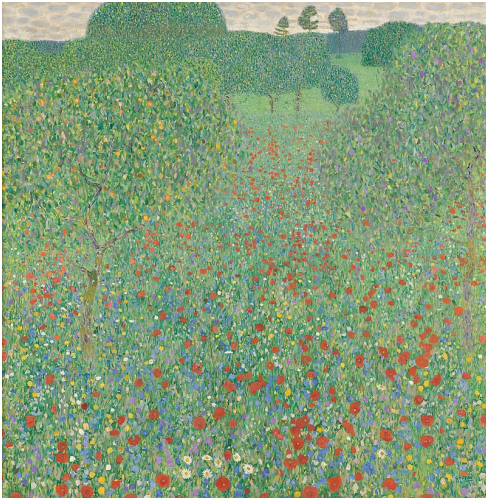


Figure 25 – Gustav Klimt, Champ de coquelicots, Vienne, Palais du Belvédère, 1907.



Figure 26 – The Secret of Kells, 26'18.

L'arrière-plan évoque le pointillisme de Gustav Klimt pour représenter les éléments végétaux.



Figure 27 – Gustav Klimt, Forêt de hêtres I, 1902, Galerie neue Meister, Staatliche Kunstsammlungen, Dresden.

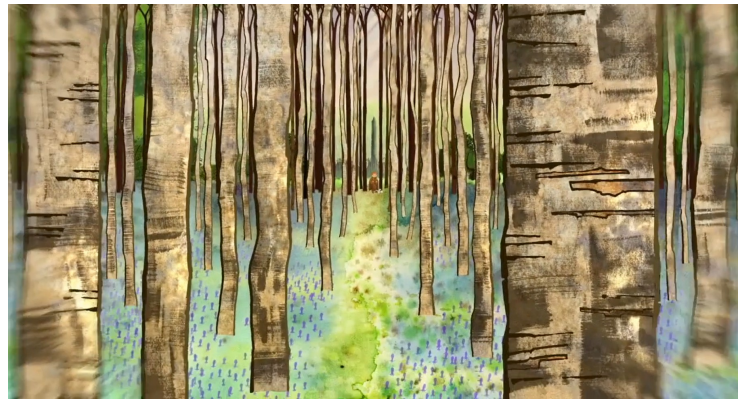


Figure 28 – The Secret of Kells, 20'43.

Comme dans *Forêt de hêtres I*, les arbres se répliquent à l'identique.

### IV.3 Une nature ornementale et animiste

L'ornement se manifeste au sein de la nature en concourant à son esthétisation, condition *sine qua non* de l'admiration et de l'émerveillement des protagonistes. Mais au-delà de l'esthétisme, l'ornement fonctionne comme une résurgence de la mythologie celtique. Et si des artistes, à l'instar de Gustav Klimt, l'ont repris au XX<sup>e</sup> siècle, il est à l'origine associé aux sociétés indigènes. Dans

son *Manuel d'ethnographie*, Marcel Mauss écrit : « L'ornementique est beaucoup plus développée dans ces sociétés [indigènes] que chez nous<sup>123</sup>. » En recourant à l'ornement, les croyances ancestrales s'invitent dans la nature, à commencer par l'animisme. Philippe Descola, dans *Par-delà nature et culture*, le définit comme l'attribution d'une même identité à tous les êtres vivants, lesquels se distinguent uniquement par leur apparence physique. L'arbre est pareil à un être humain, et il se différencie seulement par le feuillage qui l'apprête. Dans de telles conditions, l'homme doit se munir d'une parure, en général ornée, pour se définir socialement<sup>124</sup>. Dans *The Secret of Kells*, Aisling apparaît à plusieurs reprises sans que l'on ne puisse en distinguer le corps, seule sa tête étant visible, prise au milieu des feuillages. Dans *L'art de la Celtique – Des origines au Livre de Kells*, Ruth Megaw et John Vincent Stanley Megaw expliquent :

La tête humaine y est [dans l'art celtique] [...] omniprésente ; elle est fréquemment figurée sous forme de masque évoquant une tête “ coupée ”, ou réduite à une simple abstraction rappelant les illuminations schématiques de certains dessins animés, ou bien encore à demi-cachée, comme le chat du Cheshire cher à Lewis Carroll, au milieu des feuillages<sup>125</sup>.

On peut dire que le corps d'Aisling disparaît au profit d'une parure végétale, symbolisant la pleine appartenance de la fée au monde sylvestre. Mais le plus souvent, le graphisme établit une différence nette entre le végétal, les éléments aquatiques ou minéraux, sur lesquels l'ornement se manifeste, et les personnages dont le graphisme n'est nullement tiré de l'art celtique, échappant à l'ornement. Aussi les grands yeux et les petites bouches de certains protagonistes évoquent quelque peu les *anime* japonais. Et si l'anthropomorphisme se manifeste dans les trois films à travers moult métamorphoses d'êtres folkloriques en loups, phoques ou rochers, les autres éléments du monde naturel ne semblent pas doués d'esprit. L'hétérogénéité graphique entre les personnages et le décor naturel duquel ils se détachent suggère l'impossibilité d'une communion complète avec la nature. De même que Sergueï Eisenstein parle d'animisme pour qualifier les effets produits par les images cinématographiques chez Walt Disney dans son ouvrage éponyme, l'animisme des films de Tomm Moore est davantage à entendre dans un sens plastique que religieux<sup>126</sup>. Il s'agit d'un animisme

123 Marcel Mauss, *Manuel d'ethnographie*, Paris, Payot et Rivages, coll. « Petite bibliothèque Payot », 2002 [1947], cité dans Thomas Golsenne, « L'ornement est-il animiste ? », Les actes de colloques du musée du quai Branly Jacques Chirac, 1, 2009, p. 1, Accès Internet : <URL : <http://journals.openedition.org/actesbranly/282> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/actesbranly.282>>, consulté en décembre 2021. L'auteur n'indique pas la page dont est tirée la citation.

124 Philippe Descola, *Par-delà nature et culture*, Paris, Gallimard, 2006, cité dans Thomas Golsenne, *op. cit.*, p. 8. Encore une fois, l'auteur ne mentionne pas les pages sur lesquelles il s'appuie.

125 Ruth Megaw et John Vincent Stanley Megaw, *op. cit.*, p. 20.

126 Sergueï Eisenstein, *Walt Disney*, Strasbourg, Circé, 1991, p. 75-77 : « L'homme assimile les images du monde extérieur dans les formes <adéquates> à sa conscience de soi ; [...] Nous transférons involontairement sur la nature notre conscience de la vie s'exprimant dans le mouvement, dans la manifestation de la force contrôlée par la volonté. [...] C'est cette conception du monde que nous appelons “animisme”. [...] Le dessin mobile de Disney se nomme en anglais... animated cartoon. Dans cette appellations se sont fondus les deux concepts : et l'“animisation” (*anima* – âme) et la “mobilité” (*animation* – animation, mouvement). Et effectivement, le dessin est “animé par le

particulier dans la mesure où la vitalité et la puissance des végétaux se révèle par la courbe spiralée, bien que le mouvement soit paradoxalement arrêté par la fixité de l'image. Alors que le cinéma d'animation tire son origine étymologique du latin *anima*, « souffle de vie » ou « élan vital » en latin classique, puis « âme » en latin tardif, ses capacités pour figurer l'animisme, pourtant multiples, sont exploitées *a minima*. La plante ne connaît qu'un mouvement interne à la spirale. Il s'agit d'exploiter la plasticité des formes végétales en privilégiant le dessin à l'animation. Mais la spirale, en même temps qu'elle signifie le mouvement, le cloisonne au point de devenir sclérosante car figée sur elle-même. Quand elle n'est pas immobile, le mouvement qui la parcourt est infime, comme lorsque les courbes se mêlent au brouillard dans *The Secret of Kells*, ou à l'eau de l'Autre Monde dans *Song of the Sea*. Les spirales inspirent et expirent, mûes de l'intérieur par un principe invisible. Le mouvement est tellement minime que l'œil doit se concentrer pour le percevoir. Il est d'autant plus significatif qu'il ne se manifeste qu'en de rares moments, lorsque les personnages entrent dans le monde naturel au sein duquel se trouvent les créatures folkloriques, à l'instar d'Aisling ou du Grand Seanchaí.

Pour comprendre la récalcitrance des spirales à s'animer, on peut peut-être se référer au propos de René de Chateaubriand dans le *Génie du christianisme*. Évoquant la mythologie greco-romaine, il condamne son goût trop prononcé pour la métamorphose ainsi que l'omniprésence des dieux dans le quotidien des mortels, étranger selon lui au christianisme qu'il célèbre : « Le spectacle de l'univers ne pouvait faire sentir aux Grecs et aux Romains les émotions qu'il porte à notre âme. [...] Au lieu de ces accidents de lumière, qui nous retracent chaque matin le miracle de la création, les anciens ne voyaient partout qu'une *uniforme machine d'opéra* [je souligne]<sup>127</sup>. » La fixité de l'image s'allie chez Tomm Moore à une récalcitrance pour la métamorphose que l'on peut interpréter comme une volonté d'infuser un sentiment de sacré dans la nature. Il s'agit de s'éloigner autant que faire se peut de l'animisme disneyen, dont Sergueï Eisenstein souligne « l'extase » et le « comique »<sup>128</sup>. Ainsi, lorsque Aisling apparaît pour la première fois à Brendan, sous la forme d'une louve blanche, le passage du statut de fée à celui d'animal a lieu hors champ. De même, quand Saoirse, après avoir découvert le manteau de Bronach, se transforme au début du film, la métamorphose, dans les fonds marins, se dérobe aux yeux du spectateur puisque la petite fille est cachée derrière un phoque, avant de surgir sous sa nouvelle apparence. Dans *Wolfwalkers*, la louve Mebh passe par un état intermédiaire pour revêtir une apparence féminine. C'est ainsi que la fourrure disparaît, n'étant plus que contour doré, avant que Mebh ne saute sur son corps de jeune fille endormie. On pourrait ainsi multiplier les exemples. Émerge alors un nouvel imaginaire

---

mouvement". »

127 René de Chateaubriand, *Génie du christianisme, I*, Paris, Garnier-Flammarion, 1966 [1802], p. 315.

128 Sergueï Eisenstein, *Walt Disney*, Strasbourg, Circé, 1991, p. 58.

folklorique, lequel convoque les motifs de l'art et de la mythologie celtique, mais écarte la métamorphose et le risque du spectaculaire qu'elle comporte. Le dessin spiralé, fixe, rend l'animisme discret, condition du respect révérencieux qui lui est dû. Il engendre par là une mise à distance, laquelle peut suggérer l'appréhension d'une altérité radicale de source divine. Se dégage alors de la nature un sentiment de sacré, condition d'une médiation possible avec le ou les êtres divins, autorisant une intériorité ouverte au mystère de la transcendance. Cette impression se trouve renforcée par les courbes des branches d'arbres, qui rappellent parfois, comme souligné plus haut, les arcs-boutants des églises chrétiennes. Le même motif est repris dans *Wolfwalkers*, sous une forme minimaliste, au niveau de la terre [Figure 29]. Le motif n'est pas présent en plein cœur de la nature, mais au niveau de l'espace vide qui sépare la ville de la sylve, nature décimée par les bûcherons. Peut-être s'agit-il de souligner que la nature, même si elle a été détruite, n'a pas complètement perdu sa dimension sacrée. Les arcs-boutants remplacent les racines des arbres, marquant l'espoir d'un renouveau. Dans chaque film, la forêt est en effet présentée comme un sanctuaire. Dans *Wolfwalkers*, les arbres se recourbent sur eux-mêmes, comme pour laisser le passage libre à Robyn et à Mebh, les laissant se diriger vers la grotte dans laquelle habitent Mebh, sa mère et la meute de loups. Située au cœur de la forêt, Mebh y guérit les blessures de Moll. Le mélange des arcs-boutants et de la magie au sein de la nature marque l'hybridation du christianisme et des rites païens, soulignant qu'il s'agit, par le recours à certains imaginaires, d'infuser un sentiment de sacré propice au réenchantement de la nature plus que de tenir un propos religieux, à la manière de ce que suggère *The Secret of Kells*.



Figure 29 – *Wolfwalkers*, 14'56.

*Les arcs sur le sol évoquent encore une fois le porche d'une église.*

À la sacralité de la nature se joint une dimension écologique dans *Song of the Sea* et dans *Wolfwalkers*. Au chapitre 3, on a mentionné que l'origine de *Song of the Sea* remontait à une



promenade au bord de la mer au cours de laquelle Tomm Moore avait fait la découverte de phoques morts, échoués sur la plage. La propriétaire du gîte dans lequel il séjournait lui avait alors expliqué qu'ils avaient été tués par des pêcheurs en colère face à la faible quantité de poissons récoltés en mer, massacre qui ne se serait jamais produit s'ils avaient eu foi, comme autrefois, dans la légende des *selkies*. Le sacage infligé à la nature est souligné lors du passage de Ben et de Saoirse dans la forêt, encombrée de déchets : sac poubelle, matelas, machine à laver ou encore télévision à l'écran brisé y sont dispersés. Les pylônes électriques, incarnation de la modernité, rappellent par leur forme de chouette la tant crainte sorcière Macha. Aussi faut-il que les enfants s'enfoncent dans la nature pour qu'elle se livre pure et sans détritiques, au moment où ils rejoignent le sanctuaire catholique dans lequel ils trouvent le puits sacré. Qu'il s'agisse de l'Autre Monde ou du rond-point au centre de Dublin, accessible par un tunnel, il est toujours nécessaire de descendre dans les tréfonds de la terre pour rencontrer une nature intacte. Dans *Wolfwalkers*, le propos écologique se fait encore plus explicite puisque présent dans l'intrigue à travers la déforestation orchestrée par Lord Protector, narration de la deuxième déforestation majeure organisée en Irlande dès le XVI<sup>e</sup> siècle, lorsque l'île devint une colonie britannique.

Folklore et nature sont unis dans les films, et la menace qui pèse sur l'un s'applique irrémédiablement à l'autre. Dans *The Secret of Kells* et *Song of the Sea*, le chant insuffle dans l'atmosphère des films une mélancolie qui s'accorde avec la représentation d'une nature idyllique, se conformant par là à un imaginaire conservateur associé à l'Irlande. Dans *Irish film – The emergence of a contemporary cinema*, Martin McLoone écrit :

Nous avons vu comment le nationalisme culturel irlandais s'est construit, entre autres, sur une opposition entre la campagne et la ville. Le plus explicitement possible, cette opposition localisait la traditionnelle pureté gaélique sur la côte et les îles de l'ouest de l'Irlande, à l'inverse d'une identité irlandaise corrompue qu'incarne la ville de Dublin, la "ville des demi-mondaines" qui s'était elle-même prostituée à l'influence culturelle étrangère<sup>129</sup>.

Tomm Moore reprend en effet un imaginaire conservateur, mais se refuse à verser entièrement dans le passéisme. Il s'agit justement de réenchanter par l'animation un folklore et une nature fragilisés, jouant avec la musique, la métamorphose et l'animisme qui ouvrent la porte à des enjeux d'ordre anthropologiques.

---

129 Martin McLoone, *Irish film. The emergence of a contemporary cinema*, Londres, British film institute, 2000, p. 190 : « We have seen how Irish cultural nationalism was constructed, among other things, on an opposition between the country and the city. In its clearest form this opposition posited the traditional Gaelic purity of Ireland's western seaboard and islands against the corruption of Irish identity epitomised by the city of Dublin, the 'strumpet city' that had prostituted itself to foreign cultural influence. » Je traduis.

**Partie III : La valeur anthropologique du  
folklore dessiné : l'exception culturelle du  
cinéma irlandais**

Si l'un des objectifs de Tomm Moore et des studios Cartoon Saloon est de faire honneur à la culture irlandaise, cela ne peut se faire qu'en portant des enjeux d'ordre anthropologique. En effet, l'excès de références folkloriques, de signes et de motifs celtiques n'est qu'une porte d'entrée pour appréhender les films. S'ils s'inscrivent dans une logique de distinction et dans une volonté de porter une certaine diversité culturelle au sein du cinéma d'animation, cela nécessite précisément de ne pas seulement puiser dans l'histoire de l'art celtique pour nourrir l'esthétique des films, comme le fait Disney avec le folklore et les arts européens, mais aussi d'enrichir et de complexifier la narration<sup>130</sup>.

## Chapitre V. La dimension réflexive du dessin

### V. 1. Un dessin tracé à la main

On observe dans les films des corps et des visages schématisés, parfois réduits à des formes géométriques, à l'instar des moines de *The Secret of Kells* aux formes circulaires ou rectangulaires. Quant aux visages, ils se résument à quelques traits, souvent épais, chargés d'exprimer les émotions des protagonistes. Cette parcimonie des traits du dessin est particulièrement visible lors de la première apparition d'Aisling à l'ouverture de *The Secret of Kells*. Toute l'attention du spectateur est concentrée sur le visage que les feuilles d'arbres surcadrent. La longue chevelure de la fée sylvestre est invisible, cachée par la végétation, et l'on aperçoit seulement un nez, trait concave fermé par deux traits diagonaux, un trait laissant deviner un sourire, ainsi que d'immenses yeux ovales scrutant le spectateur. La tête, immobile, ressemble à un masque, et seul un clignement des yeux nous indique que l'être qui nous regarde est bien vivant. Des cercles d'une lumière bleutée scintillent sur le visage-masque, dont le schématisme ouvre la porte à une expérience plastique : la figure est alors davantage un support, circonscrit par les limites d'un cadre, qu'un visage au sens de ce qui définit la singularité d'un être et trahit ses émotions. Ici, les pensées d'Aisling demeurent *a contrario* impénétrables, et le bonheur que son sourire suggère est rapidement démenti par les paroles qui suivent, chuchotées dans une ambiance sombre et inquiétante : « J'ai vu passer bien des temps. Et par les yeux du saumon, de la biche, et du loup. J'ai vu les Vikings envahir l'Irlande, détruisant tout sur leur passage pour trouver de l'or. » Le masque révèle alors la nature mystérieuse d'Aisling, l'économie du graphisme exprimant finalement son caractère insaisissable. Dans

---

130 Galeries nationales du Grand Palais et Musée des beaux-arts de Montréal, *Il était une fois Walt Disney* ↯ Aux sources de l'art des studios Disney, Paris, Réunion des musées nationaux, 2006.

l'ensemble des films, les figures des protagonistes sont elles aussi très schématiques, marquées par une certaine sobriété concernant les traits d'expression. Trois rides sur le front de Frère Aidan évoquent ainsi sa sagesse, tandis que la fatigue du bûcheron Seán Óg, lorsqu'il coupe les arbres au début de *Wolfwalkers*, s'exprime uniquement à l'aide d'une courbe suggérant un œil fermé. Les visages correspondent à la conception du « visage réfléchissant » de Gilles Deleuze dans *Cinéma I – L'Image-mouvement* : « [...] Le peintre saisit le visage comme un contour, en une ligne enveloppante qui trace le nez, la bouche, le bord des paupières, et même la barbe et la toque : c'est une surface de visagification<sup>131</sup>. » Porteur « d'une unité réfléchissante et réfléchie sur le visage », le recours aux contours concentre dans les traits la pensée et les émotions des protagonistes. À l'inverse, il arrive parfois que le trait du contour soit moins net, doublé par d'autres, moins épais, comme si le dessinateur avait tenu à laisser trace d'une partie de son travail préparatoire. C'est le visage intensif qu'évoque Gilles Deleuze : « Tantôt, au contraire, il [le peintre] opère des traits dispersés pris dans la masse, lignes fragmentaires et brisées qui indiquent ici le tressaillement des lèvres, là l'éclat d'un regard, et qui entraînent une matière plus ou moins rebelle au contour : ce sont des traits de visagité<sup>132</sup>. » Le schématisme des visages n'en ressort que davantage, faisant songer à une esquisse, comme si le dessinateur en était resté aux premières étapes du dessin, sans chercher à le parfaire. C'est une esthétique de la retouche qui se fait jour, et le graphisme nous fait sentir les traces des coups de crayon ou de pinceau qui contournent les corps des personnages, quand bien même les plages de couleurs sortent parfois légèrement hors de cet espace, comme si le dessin n'était pas tout à fait fini, en particulier dans *Wolfwalkers*. L'esquisse s'invite donc même là où le contour est net et est censé marquer l'hétérogénéité entre les corps des personnages et l'environnement. Le corps sort de l'espace qui lui est incombé, *détourne* les codes. Les contours ne contournent plus les corps, mais ne font que les traverser, se déjouant du dessin et abandonnant leur rôle. C'est précisément là qu'un « espace de chantier » apparaît, pour reprendre une expression de Patrick Barrès dans *Le cinéma d'animation – Un cinéma d'expériences plastiques* :

L'espace du chantier se définit comme un espace de libertés ou de contraintes renouvelées. Il ouvre le jeu vers la saisie des occasions et des aléas, tout ce qui ne peut pas se programmer avec précision et se dessiner d'avance et qui est inhérent au projet lui-même<sup>133</sup>.

L'esquisse, les traits griffonnés ne sont que la base d'un dessin qui demeure ouvert à une multitude de possibilités, révélant sa dimension poétique, dévoilant à la fois son processus de création et invitant lui-même à la création. Hervé Joubert-Laurencin précise : « Le dessin, esquisse ou étude, a des

131 Gilles Deleuze, *Cinéma I – L'image-mouvement*, Paris, Éditions de Minuit, 1983, p. 126.

132 *Ibid.*

133 Patrick Barrès, *op. cit.*, p. 52-53.

“ dessous ” ; c’est ce qui le distingue radicalement de l’enregistrement photographique, immédiat et “ pelliculaire ”, qui prélève la surface et la peau<sup>134</sup>. » Puis, plus loin :

[...] L’essentiel de la production en animation, historiquement parlant, correspond à une lutte contre l’aléa ; il n’y a pas cinéma plus maîtrisé, en général, que celui-ci. Il ne faut pourtant pas confondre une volonté de maîtrise, une idéologie, des dispositifs de codages techniques et corporatistes *a posteriori*, et la réalité inéliminable du geste humain : le “ fondement kinesthésique de l’art ”, les “ traces de résistance du corps à son effacement ”, la “ mémoire musculaire ”, “ le temps du corps ”, pour reprendre les termes qui viennent à Pierre Hébert<sup>135</sup>.

L’ébauche fait sentir la présence de la main qui l’a tracée, faisant apparaître par là même la dimension anthropologique du dessin. Car derrière la main, c’est la présence du dessinateur qui se fait sentir, et qui transmet aux figures et paysages à l’écran une part de lui-même, des sentiments et émotions qui l’agitent. L’animation de Tomm Moore revendique un caractère artisanal, à l’opposé de la perfection formelle que recherchent les films d’animation industriels. La présence de la main est en effet inhérente aux films : on la voit, en gros plan, quand Brendan dessine une fleur pour la première fois, mais aussi sur les murs de la grotte de *Wolfwalkers*, comme une signature de l’artiste, attaché à laisser son empreinte. C’est ce qu’il existe de plus profond, d’essentiel à l’humanité qui transparaît à travers le dessin, lequel se révèle comme consubstantiel à l’homme, Tomm Moore s’inspirant régulièrement de l’art pariétal. Lorsque Ben pénètre à l’intérieur du rond-point dans *Song of the Sea*, le tunnel est ainsi couvert de signes abstraits, aux côtés des figures des *aes sídh* ou de Bronach. De même, dans *Wolfwalkers*, lorsque Robyn s’enfonce dans le cœur de la forêt, le rideau de lierre se trouve sur une paroi rocheuse sur laquelle on aperçoit un loup, un serpent et différents signes abstraits semblables à ceux de la grotte qui mène au repère de la meute de loups.

On peut rapporter ces signes au concept de mythogramme qu’André Leroi-Gourhan définit ainsi dans *L’Art pariétal – Langage de la préhistoire* : « Une figure ou un groupe de figures dont les éléments sont simplement juxtaposés, sans référence au temps ou à l’espace<sup>136</sup>. » Si l’on suit ses analyses, les peintures rupestres seraient en fait la représentation de mythes. Tomm Moore s’inspirant lui-même de la mythologie irlandaise, on peut en déduire qu’il y a ici mise en abyme, et un écho évident entre les dessins du régime global des films et ceux représentés sur les grottes et tunnels. C’est là l’occasion pour lui d’affirmer l’importance et la dimension anthropologique du dessin tracé à la main, dans la lignée d’André Leroi-Gourhan, comme il l’explique dans *Le Geste et la parole – Technique et langage* :

La liaison fondamentale de l’art et de la religion est émotionnelle, mais elle ne l’est pas de manière

---

134 Hervé Joubert-Laurencin, « Le joujou du riche », *Trafic* n° 2, printemps 1992, p. 108.

135 *Ibid.*, p. 114.

136 André Leroi-Gourhan, *L’Art pariétal – Langage de la préhistoire*, Grenoble, Éditions Jérôme Millon, coll. « L’Homme des Origines », 1992, p. 275.

vague, elle tient étroitement à la conquête d'un mode d'expression qui restitue la véritable situation de l'homme dans un cosmos où il s'inscrit comme centre et qu'il ne tente pas encore de percer par le trait d'un raisonnement où les lettres font de la pensée une ligne pénétrante, de longue portée, mais mince comme un fil<sup>137</sup>.

Le dessin tracé à la main s'affirme alors comme un mode d'expression et de pensée fondamental, qui concourt autant que la mythologie à la renaissance du folklore. Le cinéma d'animation tel que le conçoit Tomm Moore apporte alors une réponse aux inquiétudes qu'exprime André Leroi-Gourhan :

L'enregistrement sonore, le cinéma, la télévision sont intervenus en un demi-siècle dans le prolongement de la trajectoire qui prend son origine avant l'Aurignacien. Des taureaux aux chevaux de Lascaux aux signes mésopotamiens et à l'alphabet grec, les symboles figurés passent du mythogramme à l'idéogramme, de l'idéogramme à la lettre et la civilisation matérielle prend appui sur des symboles dans lesquels le jeu entre la chaîne de concepts émis et leur restitution devient de plus en plus étroit. L'enregistrement de la pensée et sa restitution mécanique restreignent encore ce battement et l'on doit se demander quelles conséquences un tel resserrement entraîne<sup>138</sup>.

André Leroi-Gourhan nous explique que l'enregistrement et la restitution mécanique du réel, en faisant l'économie de la médiation manuelle, réduit la part de l'imagination, « le jeu entre la chaîne de concepts émis et leur restitution dev[enant] de plus en plus étroit ». Le lien qu'établit André Leroi-Gourhan entre le tracé à la main et l'imaginaire souligne l'importance de l'animation traditionnelle dans les films, où il est question de revivifier un imaginaire qui se trouve menacé. La primauté de la main et du tracé manuel en plus de la référence à la peinture pariétale atteste de leur importance dans le développement de l'être humain, mais aussi des enfants que l'on voit parfois peindre, à l'instar de Brendan ou de Ben.

## V. 2. Palimpseste visuel

Parfois, l'esquisse s'exhibe encore plus explicitement, à l'image des silhouettes d'animaux, réduites à de simples traits de couleurs en mouvement lors de la séquence chantée de *Wolfwalkers*, que nous avons décrite plus haut, ou de deux plans en noir et blanc peu après que Mebh et Robyn aient volé le pain et le lait de deux villageois. Accompagné de la musique et du rire des deux jeunes filles, le chemin de la forêt passe soudainement d'un vert flamboyant à un dessin au crayon gris. Les bords de l'écran deviennent blancs, supprimant les arbres de la forêt pour restreindre le dessin au seul chemin, entouré de racines et de feuillages, comme encadré par un cercle invisible, avant que le tout ne soit finalement effacé. Le plan laisse place à ce qui ressemble à une feuille de papier, plutôt grise claire que blanche, comme si les dessins avaient été plusieurs fois gommés, laissant

---

137 André Leroi-Gourhan, *Le Geste et la parole – Technique et langage*, Paris, PUF, coll. « Quadrige », 1964, p. 6.

138 André Leroi-Gourhan, *Le Geste et la parole – Technique et langage*, Vol. 1, tome 1, Paris, Albin Michel, coll. « Sciences d'aujourd'hui », 2009 [1964], p. 294.

ainsi trace de leur passage. Le plan qui suit montre l'arbre sur lequel sont perchées Mebh et Robyn, à droite de l'écran, lui aussi dessiné au crayon gris avant que sa toison ne s'habille de roux. Un vert assez terne se répand autour de lui, pour finalement s'étendre à l'ensemble de l'environnement et aux esquisses non colorées apparues à gauche de l'écran. Le support d'élaboration des dessins s'affiche dans sa matérialité, et le fond gris clair du papier fonctionne davantage en terme de raccord entre les deux séquences que de rupture, à l'inverse du traditionnel fond noir. Le lien n'est pas seulement établi par la musique irlandaise et le rire des deux enfants, mais par le dessin lui-même, qui se présente explicitement comme tracé à la main.

Par ailleurs, l'effacement d'un dessin et son remplacement par un autre évoque la logique du palimpseste, ce que renforce la matérialité des grains de la feuille que l'on devine sur l'écran. L'image prend en effet une dimension tactile, faisant par là même écho à l'étymologie du mot « palimpseste », issu du grec *palimpsēstos*, « gratté de nouveau », même si ici le dessin est davantage effacé par l'appareil cinématographique que par la main du dessinateur, le fond gris clair remplaçant le traditionnel fond noir. Or, la logique du palimpseste se retrouve dans *The Secret of Kells* dans lequel cohabitent, comme dans *Wolfwalkers*, les courbes de l'art celtique et celles de Gustav Klimt ou de l'art abstrait, et à la superposition des motifs s'ajoute celle des couches de peinture. Comme on l'a souligné plus haut, les pans d'un chemin de terre ou d'un tapis d'herbes vertes laissent deviner les taches d'encre qui se diluent, dépassant l'espace que les lignes du dessin devraient leur circonscrire. Nous reprenons le terme de palimpseste à Hervé Joubert-Laurencin pour analyser la démarche à l'œuvre dans les films, qu'il emploie dans l'article « Le joujou du riche », évoquant l'impertinence de la notion de perspective appliquée aux films d'animation :

[...] La perspective [...] n'a jamais pu rendre compte de la perception de l'espace filmique qu'en le gauchissant de lourdes percées géométriques. Une contruction haussmannienne de l'image n'est certes pas totalement étrangère à l'appareil dix-neuviémiste qu'est souvent resté le cinéma photographique, mais rien n'empêche de considérer, comme on le fait parfois à propos des tendances "baroques" ou "maniéristes" du cinéma contemporain, la réalité foliacée ou "en couches" de l'image. [...] C'est comme un revanche du sonore, car l'image devient un palimpseste, et la meilleure topique de ce nouveau paradigme reste la bande-son, résultant du mixage de diverses pistes, qui se recouvrent sans s'effacer<sup>139</sup>.

Un paragraphe plus haut, commentant *Le Conte des contes* de Youri Norstein (1979), Hervé Joubert-Laurencin qualifie le film ainsi : « sédimentation et cristallisation, tressage d'une surface et d'une profondeur, dépôt initial et réapparition au final du Temps<sup>140</sup>. » La présence de l'esquisse,

---

139 *Ibid.*, p. 109-110.

140 Hervé Joubert-Laurencin, *La Lettre volante - Quatre essais sur le cinéma d'animation*, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle, coll. « L'Œil vivant », 1997, p. 191. Gérard Genette s'empare également de la notion de palimpseste dans *Palimpsestes - La littérature au second degré*, Paris, Le Seuil, coll. « Essais », 1982. Il y souligne les différents manières par lesquelles un texte littéraire se réfère à un texte antérieur.

alliée à un manque de fluidité des mouvements invite à décortiquer le processus de création des films, à creuser la matière filmique. L'esquisse, qui se donne régulièrement à voir, enjoint le spectateur à percevoir les différentes étapes du dessin. Rien ne semble tout à fait achevé, et il revient au spectateur de poursuivre le travail débuté. Ainsi en va-t-il pour les courbes qui apparaissent sur la terre de *Wolfwalkers*, peintes à force de grossiers coups de pinceau. L'image-palimpseste embrasse les couches géologiques, et c'est le souvenir des arcs-boutants de la forêt de *The Secret of Kells* qui guide notre imagination, laissant deviner que les arcs sont une référence au porche des églises. Un lien se tisse entre le dessinateur et le spectateur qui doit poursuivre l'œuvre du premier, pénétrer ses intentions, et par là même embrasser, le temps du film, sa conception d'une nature recueillante.

La dimension immémoriale et séculaire, commune au palimpseste et au folklore, invite au respect et concourt à l'hommage qui lui est rendu. Le terme de « cristallisation » qu'utilise Hervé Joubert-Laurencin peut d'ailleurs être interprété dans deux sens différents. D'une part, la cristallisation est quasiment synonyme de sédimentation : elle est « séparation d'un mélange de substances dissoutes en tirant parti de leurs solubilités différentes », nous indique le CNRTL<sup>141</sup>. Mais elle est aussi, selon la définition de l'Académie française : « En parlant de sentiments diffus, d'idées incertaines, processus de fixation et d'organisation dans des représentations particulières<sup>142</sup>. » Il s'agit de puiser dans des éléments folkloriques disparates pour les réunir dans les films et les idéaliser, le palimpseste participant à la fixation et à la concrétisation de ce processus. Par les différentes strates et couches à l'œuvre dans le dessin, l'animation confère à la mémoire une place centrale au sein des films, l'injonction à préserver le folklore ne passant pas seulement par la narration, mais par la « mémoire musculaire » du dessin, pour reprendre l'expression de Hervé Joubert-Laurencin empruntée à Pierre Hébert. Car derrière les traits, c'est l'ancrage traditionnel des films qui transparait, à la recherche d'un passé immuable dont l'animation limitée, très singulière, témoigne. À travers la logique du palimpseste portée par les différentes couches de l'image, le temps et son écoulement s'imposent au cœur de la réflexion. Le fonctionnement des films par strates de motifs ou de peinture, allié, dans *The Secret of Kells*, à une lenteur inhabituelle, fait sentir la dimension ancestrale et la profondeur se dégageant du folklore. Les films se déroulent comme des parchemins qu'on aurait effacés avant de réécrire par-dessus, avec une accumulation de références artistiques ou folkloriques appartenant à diverses périodes de l'histoire, rappelant la création du Livre de Kells, qui a fait l'objet de nombreuses modifications au

---

141 Centre national des ressources textuelles et lexicales, « Cristallisation » : <<https://www.cnrtl.fr/definition/cristallisation>>, consulté le 09 juillet 2022.

142 Dictionnaire de l'Académie française, 9<sup>e</sup> édition, « Cristallisation » : <<https://www.dictionnaire-academie.fr/article/A9C5005>>, consulté le 09 juillet 2022.



fil des siècles, qu'il s'agisse de la simple numérotation de pages, ou encore, entre autres reprises, l'ajout, en 1849, puis la suppression, en 1953, d'une feuille signée de la main de la reine Victoria et du prince Albert. La séquence finale de *The Secret of Kells*, qui fonctionne comme une citation, s'inscrit d'ailleurs dans la logique du palimpseste : « La citation aussi est un art de la couche », rappelle Hervé Joubert-Laurencin dans *La Lettre volante. Quatre essais sur le cinéma d'animation*<sup>143</sup>. La platitude des enluminures vient justement confirmer l'hypothèse, la juxtaposition étant privilégiée à la profondeur. Le redoublement du cadre, circulaire, dans lequel les enluminures se déploient, et au-delà duquel n'existe qu'une lumière blanche, ainsi que des motifs celtiques jaunes et troubles, que l'on ne peut que deviner, annule toute possibilité de hors-champ, et donc de profondeur. Aussi les détails de la page du Chi-Rho défilent tour à tour sur l'écran, dans une logique d'accumulation qui aboutit finalement à la vision globale de l'enluminure. La lettrine est mosaïque, incarnant en cela la conception du folklore de Tamm Moore, qui s'inspire de différentes sources d'inspiration disparates qu'il réunit ensuite au sein des films. Il y a assemblage au sein d'un tout de ce qui était auparavant morcelé, comme si l'animation cherchait à reconstituer en un ensemble organisé et unifié ce que la mémoire ne parvenait à rendre que de façon hétéroclite, en l'état d'un souvenir éclaté. La vue des détails de l'enluminure s'inscrit alors dans le temps dans la mesure où elle retarde le dévoilement de la page du Chi-Rho, provoquant un sentiment d'attente. L'œuvre obéit à une temporalité qui lui est visiblement propre, affranchie des contraintes du réel. Nous assistons à sa naissance, goûtant d'abord à la vue de ses détails avant d'en percevoir l'ensemble, comme si sa composition se faisait sous nos yeux. La succession des détails est telle que les images semblent s'engendrer, l'une donnant naissance à l'autre. L'animation de la page du Chi-Rho serait alors double : il y aurait animation au sens où figures et motifs bougent, mais aussi au sens littéral du terme : la page du Chi-Rho aurait sa vie propre, allant de la naissance à la mort, qu'illustre son délitement. L'enluminure n'est plus figée dans le temps, et il est désormais possible de la voir sous différents angles, en gros plans, instaurant de fait une proximité entre elle et le spectateur. Aussi sa fragmentation en détails concourt-elle, avec l'animation, à son apparente vivacité. Plus encore, les motifs, qui surchargent la lettrine, constituée d'entrelacs, donnent l'impression d'un bourgeonnement à l'œuvre à l'intérieur même de l'enluminure. Comme l'explique Hervé Joubert-Laurencin à propos de l'image animée lorsqu'elle est conçue comme palimpseste :

Ce n'est pas seulement " sur le plan " qu'a lieu la métamorphose, mais " dans le plan ", c'est-à-dire dans son épaisseur, sur et sous ses lignes, ses couleurs, ses matières ou ses textures : dans le feuilletage et dans le temps<sup>144</sup>.

---

143 Hervé Joubert-Laurencin, *op. cit.*, 1997, p. 191.

144 *Ibid.*, p. 222.

La page du Chi-Rho est bien « en couches », pour reprendre l'expression de Hervé Joubert-Laurencin, au sens où de nombreuses lignes la composent. S'invite au sein de l'image-palimpseste une forme de métamorphose spécifique, dans un jeu entre l'articulation du visible à l'invisible. Ce qui se joue au cœur de la lettrine nous reste en effet inaccessible, et l'immersion qui suit semble remédier à cette interrogation. Mais nous ne voyons pas la métamorphose qui s'y joue et, invités à nous perdre dans le temps, nous n'accédons qu'au vide. L'espace devient aérien, comme si la désagrégation de la page du Chi-Rho entraînait le spectateur à se détacher de son corps au profit d'une expérience spirituelle. Les repères spatio-temporels se brouillent, et le « p », comme flottant dans les airs, semble se départir de toute contrainte. Mais alors que le regard du spectateur se trouve happé vers l'avant, immergé au sein de la lettrine, il fait paradoxalement un saut dans le passé, renouant avec une page du Chi-Rho intacte, n'ayant pas encore subi les ravages du temps. C'est sans doute là que prend source le mystère de la lettrine, né autant de l'immersion que de l'animation. La séquence prend une dimension mystique : en quelques secondes, vie et mort s'affichent à l'écran. Aussi la vue de la page du Chi-Rho, rapportée à l'état de l'abbé Cellach, lequel se trouve au seuil du trépas, prend une dimension réflexive pour celui qui la regarde, voire introspective. L'art est en effet perçu comme essentiel à l'homme dans la mesure où c'est à lui que s'en remet l'abbé avant de mourir, y puisant les ressources pour apaiser son chagrin.

## **Chapitre VI. Une renaissance des personnages sous l'impulsion du celtisme**

Tomm Moore s'attache à mettre en lumière l'importance du folklore dans le développement de l'enfant. La complexité et l'hybridité de la culture irlandaise concourt ainsi à l'élaboration de personnages double dont l'identité devient de plus en plus élaborée au fil de la narration. Influencé par la psychanalyse, le voyage initiatique devient une exploration de la psyché des héros, qui se familiarisent avec leur subconscient et apprennent à maîtriser leurs sentiments. Grandir passe alors par une reconnexion avec le folklore celtique, lequel a toujours sa place dans l'Irlande contemporaine. Nous nous pencherons donc sur la manière dont la psychée des personnages se traduit à l'écran à travers des choix graphiques originaux.

## VI. 1. L'identité des personnages à l'épreuve du voyage initiatique : hybridité et figure du double

Les films entrelacent différents repères culturels, mêlant références au celtisme, au christianisme et, dans le cas de *Wolfwalkers*, à la civilisation anglaise. De l'hybridité culturelle présente au sein des films peut parfois naître une confrontation, laquelle s'avère être au cœur du voyage initiatique des personnages. Mais si *Wolfwalkers* s'attaque à un sujet sensible en Irlande et très présent dans le cinéma irlandais, à savoir la question des relations britannico-irlandaises, son scénario est apparemment simple. Tomm Moore évite en effet la période de l'indépendance ou celle des Troubles, sans doute encore trop récentes. En situant le film au XVIII<sup>e</sup> siècle, il peut ainsi s'éloigner plus facilement de l'histoire pour la romancer à sa guise. Pour cela, il s'appuie notamment sur les protagonistes des films : même s'ils témoignent, au premier abord tout du moins, d'« une simplification parfois abusive » si l'on suit l'analyse que fait Florent Guézengar de *Song of the Sea*, ils contribuent néanmoins à complexifier la narration. Dans *Wolfwalkers*, si la mise en scène instaure un choc culturel à travers la dualité entre les loups et l'armée anglaise, destructrice de la forêt, la violence de la confrontation est rapidement éludée par la mort du Lord Protector à l'écran, avatar d'Oliver Cromwell, ce qui pourrait suggérer l'arrêt de la colonisation en Irlande à l'échelle du film. L'histoire oppose deux camps distincts, aux identités *a priori* bien définies : les bons *wolfwalkers*, respectueux envers la nature, et le personnage du méchant qui cherche à coloniser l'île.

Le film s'éloigne de la réalité, omettant le retour d'Oliver Cromwell en Angleterre et le massacre des Irlandais, estimé à environ six cent dix-huit mille morts. *Wolfwalkers* se rapproche alors de *Pocahontas. Une légende indienne*, quarante-cinquième long métrage d'animation des studios Disney sorti en 1995 (*Pocahontas*, Mike Gabriel et Eric Goldberg) et qui reprend notamment le stéréotype des gentils Indiens, érigés en nobles sauvages. Dans sa thèse *L'Amérindien et ses représentations cinématographiques : du mythe à l'anthropologie ?*, Jean-Pierre Flayeux écrit ainsi à propos de la représentation générale de l'Indien dans le cinéma américain :

Ces quelques caractéristiques physiques (coiffe à plumes, peintures de « guerre », nattes, calumet, etc.) qui permettent d'obtenir toute l'attention des spectateurs, vont s'ancrer dans les esprits américains et européens. Cet homme ou cette femme n'a pas de réelle importance. Seule la parure, seul le paraître affirment l'indianité<sup>145</sup>.

---

145 Jean-Pierre Flayeux, *L'Amérindien et ses représentations cinématographiques – Du mythe à l'anthropologie ?*, Thèse en recherches cinématographiques et audiovisuelles sous la direction de Jean-Loup Bourget, Université Sorbonne Nouvelle Paris III, 1996 : <[https://www.researchgate.net/profile/Jean-Pierre-Flayeux/publication/322602765\\_L'Amerindien\\_et\\_ses\\_representations\\_cinematographiques\\_du\\_mythe\\_a\\_lanthropologie\\_Resume\\_de\\_t\\_hese\\_de\\_doctorat\\_en\\_recherches\\_cinematographiques\\_et\\_audiovisuelles\\_Paris\\_III/links/5a6235e84585158bca4bbb5d5/LAmerindien-et-ses-representations-cinematographiques-du-mythe-a-lanthropologie-Resume-de-these-de-](https://www.researchgate.net/profile/Jean-Pierre-Flayeux/publication/322602765_L'Amerindien_et_ses_representations_cinematographiques_du_mythe_a_lanthropologie_Resume_de_t_hese_de_doctorat_en_recherches_cinematographiques_et_audiovisuelles_Paris_III/links/5a6235e84585158bca4bbb5d5/LAmerindien-et-ses-representations-cinematographiques-du-mythe-a-lanthropologie-Resume-de-these-de-)>

Les personnages de *Pocahontas* sont en effet particulièrement lisses, sans épaisseur, et l'atours des Indiens, facilement identifiable, suffit à les définir. À l'instar du massacre des Irlandais dans *Wolfwalkers*, l'horreur de celui des Indiens y est aussi effacée, et le gouverneur John Ratcliffe renvoyé en Angleterre. Colonisateurs et colonisés y sont unis par l'histoire d'amour entre Pocahontas et John Smith, rappelant l'amitié de Mebh et Robyn qui rassemble une petite Anglaise, son père et les *wolfwalkers*. De même, on a déjà souligné la force des clichés dans les films de Tomm Moore, où les protagonistes irlandais sont renvoyés à leur irlandité, notamment du fait de leur chevelure rousse. Dans son article « *Wolfwalkers* is the best animated feature of the year so far » paru sur le site internet *Slate*, Sam Adams écrit à propos du film de Tomm Moore :

Malheureusement, l'influence de Ghibli entre en concurrence avec celle de Disney, prenant la forme de péripéties facilement digérées et de personnages à l'ossature banale qui servent d'appui. La pâleur du script de Will Collins (issu d'une histoire de Moore, Ross Stewart, et Jericca Cleland) s'inscrit en disjonction avec la liberté sauvage des images<sup>146</sup>.

La disneylandisation du scénario et la pâleur du voyage initiatique, si elles sont évidentes, méritent pourtant d'être nuancée. En effet, la crainte de la mort de Moll et l'incendie de la forêt marquent l'acmé de la violence. Même si les *wolfwalkers* apparaissent heureux en quittant la sylve de Kilkenny, ce choix demeure une contrainte, exil lié à l'abattage des arbres. Le problème persiste, sans qu'aucune solution n'émerge afin de garantir la protection de l'habitat des personnages folkloriques. La fin, bien que sous le signe du bonheur, laisse poindre une inquiétude sourde empreinte d'« un message écologique » dans la mesure où la décimation de la forêt se poursuit<sup>147</sup>. Le scénario, même si manichéen à première vue, revêt donc une certaine ambiguïté.

Robyn est présentée comme étant la fille de Bill Goodfellow, soldat de l'armée du Lord Protector. En devenant une *wolfwalker*, elle fait le pont entre deux mondes *a priori* inconciliables. À cela s'ajoute la position équivoque de la figure du chasseur dans le cinéma d'animation. Tout d'abord, il peut autant être celui qui ôte la vie (*Bambi*, David D. Hand, sixième long-métrage des studios Disney, 1942) que celui qui la sauve (*Blanche-Neige et les sept nains* (*Snow White and the Seven Dwarfs*), David Hand, William Cottrell, Wilfred Jackson, Larry Morey, Perce Pearce et Ben Sharpsteen, premier long métrage des studios Disney, 1937). En outre, il est important de rapporter son image à la théorie de l'animation, en s'appuyant notamment sur l'analyse d'Hervé Joubert-Laurencin dans *La lettre volante* :

---

doctorat-en-recherches-cinematographiques-et-audiovisuelles-Paris-III.pdf>, consulté le 30 août 2022.

146 *Ibid* : « Unfortunately, Ghibli's influence is matched by Disney's, which takes the form of a reliance on easily digested story beats and pat character arcs. The tidiness of Will Collins' script (from a story by Moore, Ross Stewart, and Jericca Cleland) is at odds with the feral looseness of its images. » Je traduis.

147 Thierry Méranger, *op. cit.*, p. 52.

Il serait superficiel de croire que photographie et cinéma (naturel) correspondent mieux à la description [du chasseur] d'Henri Maldiney, en arguant des " safaris-photos ", de l'équivalence souvent notée entre l'arme à feu et la caméra, et en évoquant, pour le cinéma, la traque fréquente du gibier le plus proche de l'homme, à savoir l'homme lui-même. " Le plus proche " implique en effet cette petite différence qui fonde la représentation de son désir : ce n'est pas  $\neg$  une nouvelle fois, l'animation permet au cinéma de s'en souvenir  $\neg$  la ressemblance qui importe dans le cinéma, naturel ou non, mais sa plus ou moins perceptible différence d'avec la réalité. [...] " C'est la course qui manifeste l'anima " [...] et, d'autre part (c'est là, d'ailleurs, que spectateur et créateur de films ont le même rôle à jouer) c'est " l'insaisissable de sa propre vie en lui ", de la propre vie du chasseur, qui crée cette *anima*. Il y a échange.

Le chasseur, rapporté à l'animation, possède donc un pouvoir réflexif sur lui-même, la course après le loup revêtant alors un caractère existentiel. La perception de l'*anima* du gibier tient à la conscience qu'a le chasseur de la sienne propre, ce qui engendre, si l'on s'en réfère à Hervé Joubert-Laurencin, un échange qui se manifeste de façon littérale dans *Wolfwalkers*, puisque Robyn devient louve. L'échange que figure la métamorphose de Robyn en une *wolfwalker* pose alors la question du double, comme le souligne Sam Adams :

Bientôt Robyn voit le monde à travers de nouveaux yeux, se mettant dans la peau de celui qui est chassé au lieu d'être la chasseresse. Et même quand elle est éveillée, la conscience du nouvel esprit qui est en elle demeure. C'est comme s'il existait une version double de la conscience dans laquelle elle est simultanément indigène et colon<sup>148</sup>.

La duplicité des personnages peut être liée à l'animation, définie en tant que technique hybride par Jessie Martin qui parle d' « une figuration plus ou moins réaliste du réel »<sup>149</sup>. Nous l'avons déjà souligné plus haut : si l'animation peut s'éloigner à loisir du réel, elle se base néanmoins en partie sur lui, du moins dans la mesure où il y a diégèse et donc souci de représentation, pour créer son univers propre. Autrement dit, tant que l'animation et le cinéma expérimental ne se confondent pas entièrement, un certain degré de réalisme, même minime, persiste, sans quoi les critères de référence du spectateur seraient complètement bouleversés, le privant de tout repère esthétique. Il serait donc dans l'impossibilité d'identifier à quoi renvoient clairement les formes se mouvant sous ses yeux. Mais l'hybridité intrinsèque à l'animation ne s'arrête pas là, Tomm Moore l'exploitant en la prolongeant au niveau narratif à travers des protagonistes aux statuts multiples. Ici, les deux positions qu'occupe le personnage de Robyn sont à rapporter à la morsure infligée par la *wolfwalker* Mebh. Geste à l'origine de la métamorphose, il procure une seconde fois l'*anima* à la jeune Anglaise, l'élan vital que sa transformation laisse disparaître, venant en quelque sorte

---

148 Sam Adams, « *Wolfwalkers* is the best animated feature of the year so far », *Slate*, novembre 2020 : <<https://slate.com/culture/2020/11/wolfwalkers-movie-review-best-animated-movie-2020.html>>, consulté le 16 juin 2022 : « Soon Robyn is quite literally seeing the world through new eyes, experiencing what it's like to be hunted instead of a hunter, and even when she's awake, the awareness of the new spirit within her lingers. It's like a version of double consciousness in which she is both indigeneous and colonizer. » Je traduis.

149 Jessie Martin, *op. cit.*, p. 3.

seconder l'animation. Celle-ci s'inscrit alors directement dans la diégèse comme processus, la morsure étant d'autant plus remarquable qu'elle en rappelle une autre, celle du vampire, véritable *topos* au cinéma, mais qui lui, contrairement à la *wolfwalker* Mebh, donne la mort.

La métamorphose attribuée au personnage de Robyn, ainsi qu'à son père devenu loup lui aussi, une position ambiguë, laquelle incite à les rapprocher des Féniciens de la mythologie irlandaise, troupes de guerriers commandées par le chef Fionn, également chasseurs une partie de l'année. Ayant choisi de vivre dans la nature sauvage et à l'écart des règles et des institutions de la société, ils évoquent le choix de Bill et Robyn de suivre la meute de loups et de quitter Kilkenny. Par la référence aux Féniciens et aux *wolfwalkers*, les protagonistes sont donc doublement liés au folklore irlandais alors même qu'ils sont des colons anglais venus ravager la forêt. Quant à Mebh et Moll, elles sont à la fois opposées et similaires aux habitants de Kilkenny. Rousses comme certains d'entre eux, la couleur de leur cheveux les intègre parmi les Irlandais, mais elle les en éloigne en les associant à la sauvagerie et au surnaturel<sup>150</sup>. L'hybridité des protagonistes interdit alors une lecture manichéenne du film entre colons anglais, habitants de Kilkenny et *wolfwalkers*.

La même ambiguïté quant à l'identité des personnages se fait sentir dans le combat de Brendan face au monstre Crom Cruach dans *The Secret of Kells*. La violence et l'horreur sont bien présents, comme le soulignent les paroles d'Aisling face à Brendan, déterminé à se rendre au sein de l'ancre de Crom Cruach dans *The Secret of Kells* : « Il a tué tout mon peuple. Il a emporté ma mère. » Crom Cruach symbolise le mal à éradiquer, mais la lutte entre Brendan et le monstre peut aussi figurer le combat du christianisme pour s'imposer face au folklore celtique. Crom Cruach y revêt l'apparence d'un serpent, allusion possible aux reptiles que Saint Patrick aurait chassé de l'île d'Émeraude à l'aide d'une incantation. La légende symbolise la conversion des Irlandais à la religion chrétienne, les serpents étant la figuration du mal. Mais là encore, la lutte entre celtisme et christianisme dans la scène est sans doute à nuancer, comme le souligne Maria O'Brien :

Nous pouvons lire ceci comme une simple bataille entre les forces catholiques du bien et le paganisme, incarnation du mal. Cependant, Aisling, une fée païenne pour qui la riche abbaye n'inspire qu'un sain dédain, aide Brendan. De plus, il lui [à Brendan] faut en fait fuir les confins de

---

150 Karin Ueltschi, « La mythique lignée des Roux : malédiction et sacralité » dans M. Aurell, C. Girbea (dir.), *L'Imaginaire de la parenté dans les romans arthuriens (XIIe-XIVe siècle)*, Turnhout, Brepols, 2010, p. 170 et p. 177 précise : « La chevelure en général est volontiers sur les édifices romans comme une crête de flammes, symbolisant donc le feu de l'enfer, comme par exemple la scène des trois Hébreux dans la fournaise sur un chapiteau de la nef de la Cathédrale Saint-Lazare d'Autun. » ; « Ce n'est pas par hasard que les créatures de l'Autre Monde sont volontiers rousses, comme le redoutable Garlan dont nous venons de parler et dont l'invisibilité marque à la fois le caractère faé tout comme elle cache la roussure ; le roux est fondamentalement marqueur de surnaturel. Le passeur mythique – Hellequin, Fauvel – qui apparaît volontiers sous les traits de l'homme sauvage, est souvent roux. Avant d'être devenu le traître rusé par excellence dans un univers de benêts n e demandant que d'éprouver les ruses de l'intelligence, Renart en tant qu'animal psychopompe a guidé Orphée aux enfers. »

l'abbaye catholique pour la forêt afin de pouvoir aider Aidan à compléter le Livre<sup>151</sup>.

Les frontières entre christianisme et paganisme sont poreuses, et l'hybridité dont il est question accroît la complexité du film. Crom Cruach prend l'apparence d'un serpent qui, dans la mythologie celtique, symbolise la connaissance cachée, gardien des trésors enfouis sous terre. Le monstre évoque aussi le serpent de la Genèse qui, s'il représente Satan, incite Ève à cueillir un fruit dans l'arbre de la connaissance du bien et du mal, la privant de son ignorance. De même, la rencontre entre Crom Cruach et Brendan est source de lumière puisqu'elle aboutit à la peinture de la page du Chi-Rho : Brendan ayant affronté le mal, il est désormais suffisamment mature pour achever le Livre de Kells. Crom Cruach se révèle donc être une figure du double, sa rencontre étant autant monstrueuse que salutaire. La rencontre entre celtisme et christianisme donne aux personnages et à leurs aventures une certaine profondeur, différentes interprétations symboliques pouvant être faites en fonction du prisme culturel choisi pour l'analyse. Les films jouent alors de la particularité du christianisme irlandais, empreint de références au folklore celtique afin d'en nourrir la narration. Le choix du Livre de Kells comme sujet du premier film, composé de multiples entrelacs, de figures animales et de labyrinthes hérités de la tradition celtique, incarne cette porosité entre les deux systèmes de croyances. Quant aux phoques de *Song of the Sea*, Claude Sterckx précise l'existence d'une version biblique propre à l'île d'Émeraude : « L'Irlande préserve en effet de nombreuses légendes sur les phoques. Elles en font les humains qui, faute d'avoir été admis sur l'arche de Noé, n'ont pas survécu au Déluge<sup>152</sup>[...] ». Et l'on peut remarquer la polysémie du titre, qui fait songer au cantique de la mer de la Bible hébraïque, « Song of the Sea » en anglais, sans qu'il n'y ait pourtant de lien apparent entre le récit religieux et la narration du film.

Aussi la présence de personnages doubles dans les films complexifie-t-elle l'approche du folklore, qui outrepassé une irlandité que Tomm Moore ne cesse d'interroger. En effet, alors même que le voyage initiatique doit permettre aux personnages de s'accomplir en tant que tels, de se définir et donc de se forger une identité, celle-ci demeure finalement ouverte, en suspens dans la mesure où les protagonistes peuvent être appréhendés à travers différents prismes culturels. L'hybridité des êtres est une constante des films de Tomm Moore : la *selkie*, comme les *wolfwalkers*, est mi-humaine mi-animale. Aussi les personnages n'échappent pas à une crise identitaire puisqu'ils demeurent clivés, pris dans un dédoublement qui persiste jusqu'à la fin du film – les êtres folkloriques font en effet écho à ceux évoluant dans l'Irlande contemporaine, leur

---

151 Maria O'Brien, *op. cit.*, p. 35 : « We can read this as a simple battle between the forces of Catholic good and pagan evil. However, Brendan is aided by Aisling, a pagan fairy who has healthy disdain for the rich Abbey, and he in fact needs to escape from the confines of the Catholic Abbey to the forest to enable him to help Aidan complete the Book. » Je traduis.

152 Claude Sterckx, *op. cit.*, p. 26-27.

voix étant d'ailleurs doublée par les mêmes acteurs : Mannanan Mac Lír correspond au père Conor, Macha à la grand-mère Granny, et le Grand Seanchaí au pêcheur qui apparaît alors que les enfants partent pour Dublin. C'est ainsi que dans son ouvrage *Figures du double*, Nathalie Martinière souligne :

Se manifestent donc à travers la figure du double une angoisse identitaire, ou au moins des interrogations identitaires qui perdurent ou sont renouvelées de génération en génération et dans des cultures très différentes comme en témoignent les études anthropologiques consacrées par exemple au traitement des jumeaux, toujours considérés comme une anomalie signifiante [...].

Les personnages, pris entre deux mondes et deux cultures, mettent en lumière les logiques de domination et de pouvoir à l'œuvre dans une Irlande où la culture et la langue anglaise ont été imposées. Les films, loin de se contenter de ranimer le folklore et d'en faire le réceptacle de l'irlandité, les défient perpétuellement, appliquant la logique du palimpseste : multiple, il se compose de différentes *couches*, cultures différentes, à l'instar des personnages que l'on retrouve dans les films, plus profonds qu'il n'y paraît.

## VI.2. Le voyage initiatique : plongée au cœur de la psyché des héros

Les trois films suivent le schéma narratif traditionnel du voyage initiatique que se doivent d'accomplir les jeunes héros ou héroïnes qui quittent leur lieu de vie pour découvrir le vaste monde. Le passage, presque rituel, du monde connu au surnaturel s'illustre par l'entrée dans un tunnel. Brendan pénètre ainsi dans la forêt, Ben rejoint par ce moyen le cœur du rond-point des *aes sídh*, et Robyn la grotte des *wolfwalkers*. Le spécialiste de la question de l'enfance au cinéma Roland Carrée, dans son article « Brendan et le Secret de Kells, du réel au fantastique en quelques coups de pinceau », y décèle une référence au roman *Alice's Adventures in Wonderland* de Lewis Carroll :

[...] Il est également possible, lorsque Brendan traverse pour la première fois la muraille le séparant de la forêt, de penser au célèbre roman de Lewis Carroll, *Les Aventures d'Alice au Pays des merveilles* (*Alice's Adventures in Wonderland*, 1865), dont la jeune-héroïne titre passe également par un tunnel pour atterrir au pays des merveilles. Dans les deux cas, les enfants passent d'un monde réel à un monde fantastique dans lequel s'accomplit une certaine idée d'assurance et de révélation de soi<sup>153</sup>.

L'entrée dans le monde magique et surnaturel est marquée dans l'espace. Il s'agit toujours d'aller sous terre, d'accéder à ce qui est d'ordinaire invisible, dans les abîmes. L'image-palimpseste dépasse donc la dimension plastique de l'animation pour s'imposer au niveau narratif.

C'est ainsi que Brendan, pour lutter contre Crom Cruach, monstre chthonien dans le film,

---

153 Roland Carrée, « Brendan et le Secret de Kells, du réel au fantastique en quelques coups de pinceau », dans Catherine Conan et Camille Manfredi, *op. cit.*, p. 196.



pénètre une nouvelle fois dans un tunnel. Pris dans l'obscurité, le passage de la forêt au monde souterrain et fantastique transparaît sur son corps. Les sourcils, la pointe du nez, le bas du menton, la taille, l'extrémité des bras et le bas de la robe s'illuminent du bleu étincelant que l'on observera quelques instants plus tard sur le corps de Crom Cruach, et qui compose également les motifs symboliques du rêve. Le bleu contamine le sol, qui se scinde en deux dans la forme d'un éclair. L'élément céleste s'immisce dans les abîmes afin d'illustrer le chaos qu'est l'antre du monstre, et Brendan, comme Alice, tombe accidentellement, mais accompagne sa chute d'un cri effrayé. Celle-ci se fait en deux temps : le corps de Brendan s'arrête une première fois, à l'horizontale, avant qu'il ne se recroqueville, à la verticale et en se cachant les yeux. La chute coïncide avec la peur, et ce n'est qu'une fois celle-ci dépassée que le personnage cesse de tomber, alors même que l'antre n'est que vide, rendant toute réception impossible. C'est Brendan lui-même qui maîtrise cet espace que le noir domine, nouveau hors-champ au sein même de l'image et lieu de tous les possibles. Il contribue d'ailleurs à sa création puisqu'il trace à l'aide d'une craie le cercle qui sera la prison de Crom Cruach. On peut alors se demander si le voyage dans les tréfonds de la terre ne devient pas une métaphore pour désigner le chemin accompli par l'enfant qui, plus matûre, sort grandi psychologiquement de ses aventures à mesure qu'il traverse les différentes couches géologiques. Le trajet effectué devient plongée dans la psyché des personnages, exploration des méandres du subconscient, comme le souligne Maria O'Brien :

Dans un retournement supplémentaire, on devine, à l'aide d'indices visuels, que cette épique bataille entre Brendan et Crom est en fait un rêve ; on voit des icônes, liées au rêve de Brendan, flotter aux quatre coins de l'écran alors qu'il descend dans la grotte de Crom. La bataille entre le bien et le mal s'internalise dans l'esprit de Brendan<sup>154</sup>.

Il faut ajouter à cela la symbolique celtique du serpent, qui représente, en tant que cerbère des richesses ensevelies sous terre, la connaissance cachée, à savoir les grands secrets du monde. De plus, la queue de Crom Cruach forme un labyrinthe, que l'on peut rapprocher de celui formé par les cheveux du Grand Seanchaí dans *Song of the Sea*. Le motif peut sans doute être interprété comme une figuration de l'esprit torturé des jeunes héros Brendan et Ben, à l'image du chaos que représente ce dédale, espace désorganisé qui se confond dans *The Secret of Kells* avec le corps du monstre. Sa rencontre avec Brendan pourrait être une métaphore des arcanes du subconscient, la scène prenant une dimension introspective par la tentative de Brendan de dompter cet espace illisible. C'est en effet ce que suggère sa victoire sur Crom Cruach, représentant du mal qui habite l'esprit du héros comme de tout être humain. Or, le monstre ne symbolise pas seulement le mal,

---

154 Maria O'Brien, *op. cit.*, p. 35 : « In a further twist, there are visual clues that this epic battle between Brendan and Crom is in fact a dream ; we see Brendan's dream icons floating across the screen on his descent into Crom's cave. The battle between good and evil is internalized within Brendan's mind. » Je traduis.

mais aussi la connaissance si l'on s'en réfère à l'herméneutique du serpent dans la mythologie celtique, ainsi qu'à son œil, nécessaire à la peinture des enluminures dans le film. Le combat échappe finalement à un manichéisme pur et dur, et la confrontation avec le mal s'avère salvatrice. La saisie de l'œil / cristal, instrument mis au service de la beauté du Livre de Kells, permet à Brendan de devenir un grand enlumineur, confirmant le rite initiatique que constitue la lutte avec le monstre. L'importance du combat contre Crom Cruach est renforcée par le recours à la technique du numérique, exceptionnelle dans le film. En ressort une esthétique vidéoludique épurée, marquée par le noir et le bleu lumineux qui teinte les différents motifs et le corps serpentin. Le graphisme contraste avec le raffinement et la richesse du décor forestier qui nous a été offert à la vue quelques minutes plus tôt, et le vide qui entoure le monstre s'oppose au désordre du labyrinthe que son corps constitue. Le personnage de Brendan réduit ce dernier à néant en aveuglant Crom Cruach avant de le faire prisonnier. La scène illustre un jeune héros sondant son subconscient pour en maîtriser les peurs les plus profondes, et la domination des couleurs noires et bleues, évocatrices de la nuit, fait songer à un cauchemar, le folklore se chargeant alors d'une dimension psychanalytique.

Ce pendant est encore davantage développé dans *Song of the Sea*, dans lequel figure également un labyrinthe qui suggère le rêve et le sommeil par la présence de la couleur bleue et des cheveux duveteux du Grand Seanchaí, insufflant calme et douceur après la longue chute de Ben et du chien Cú dans le puits sacré qui les mène dans l'Autre Monde, élément que l'on retrouve dans bon nombre de mythes et de contes celtiques. Nous avons déjà mentionné plus haut la référence à *Alice's adventures in Wonderland*, qui se rend dans un royaume imaginaire en tombant dans un long tunnel. Avec le puits, Tomm Moore revendique explicitement un parallèle avec le récit carollien<sup>155</sup>. Aussi s'agit-il là encore de figurer un rite de passage, préparation à l'épreuve psychologique que Ben affrontera. Mais, au-delà de la référence carollienne, le puits présente la particularité d'introduire la présence de l'eau, alors que Ben et Saoirse évoluaient dans un paysage de campagne quelques minutes auparavant. Or, l'élément aqueux entretient un lien avec la figure maternelle, comme le démontre Burcu Gülüm Tekin dans son article « Female chants from the past : Celtic myths in Tomm Moore's *Song of the Sea* » :

La richesse du symbolisme de la mer en tant que “ flot de vie sans fin, fluidité de mouvement, pouvoir purifiant, empli de renouveau ” réenforce l'hybridité de sa position [celle de Bronach], à la fois femme et mère, selkie et humaine en même temps. [...] En tant que symbole de fluidité, la mer corrobore ainsi l'interconnection entre les changements qu'ont enduré les membres de la famille et la fluidité propre à la femme<sup>156</sup>.

155 Tomm Moore, propos recueillis par Liam Mannix, *op. cit.*

156 Burcu Gülüm Tekin, « Female chants from the past : Celtic myths in Tomm Moore's *Song of the Sea* », *The European legacy*, Routledge, vol. 26, n° 3-4, 2021, p. 262 : <<https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/10848770.2021.1891666>>, consulté le 12 mai 2022 : « Her in-between position of woman-mother and selkie-human is reinforced by the rich symbolism of the sea as “ the endless flow of life, the fluidity of

La chute de Ben et Saoirse dans le puits, par la présence de l'eau, les lie directement à Bronach qui, en tant que *selkie*, y est associée, tandis que la barque qui guide Ben jusqu'à l'Autre Monde, flottant sur une eau stagnante, rappelle la présence de la mort dans la mesure où cette dernière est fréquemment associée à un bateau dans le folklore et les légendes celtiques, rappelant par extension le deuil de Bronach<sup>157</sup>. Dans l'Autre Monde, l'eau prend des formes diverses : bulles, cascade, spirales. Élément polymorphe par excellence, elle demeure néanmoins immobile et homogène la plupart du temps, matière résistante à l'animation. En cela, elle revêt une dimension inquiétante, attirante et repoussante à la fois : si Saoirse désire plonger dans le puits, Ben en a peur. Elle est d'autant plus mystérieuse que l'on ne la voit pas directement au début. Alors que Saoirse, Cú puis Ben, observent le fond du puits, seul un trou béant s'affiche à l'écran. Les visages des protagonistes se troublent, seul indice de la présence de l'eau, et c'est seulement en sautant à l'intérieur qu'elle se fait visible, produisant d'abord des éclaboussures, puis des bulles alors que la couleur bleue s'impose peu à peu. L'atmosphère mortifère se confirme → Saoirse s'enfonce dans le puits de son plein gré, mais n'oublions pas que le plongeur volontaire en eaux profondes peut aussi suggérer le suicide, et Ben, entraîné par Cú, y est englouti. Si l'eau de l'Autre Monde est sombre et évoque la mort, c'est sans doute qu'elle reflète les affects de Ben, inconsolable après la disparition de Bronach. Les sentiments intimes du personnage s'extériorisent donc plastiquement, et c'est même dans cette souffrance qu'il faut rechercher l'origine de l'élément aqueux. En rapportant l'histoire de Manannan Mac Lír, le Grand Seanchaí mentionne en effet que le chagrin du géant, immense, finit par former à lui seul un océan, affliction que l'on devine être causée par la perte d'une femme, à l'instar de Conor, homologue de Manannan Mac Lír dans l'Irlande du XX<sup>e</sup> siècle. La barque de Ben avance dans une « eau-tombe », pour reprendre un concept du spécialiste du cinéma expérimental Éric Thouvenel. Dans sa thèse *Les images de l'eau dans le cinéma français des années 20*, il écrit :

L'eau-tombe, en absorbant toute lumière, fait plus que porter une sorte de dalle sur les personnages ; elle en est, narrativement et figurativement, le solvant. Ce pourquoi, aussi, les films français des années 20 s'écrivent sur elle en palimpseste<sup>158</sup>.

Si la chute de Ben dans le puits peut s'apparenter à une forme de mort au plan narratif, l'eau

---

movement and its cleansing, renewal potential.”[...] As the symbol of fluidity, the sea thus underpins the interconnectedness between the shifts undergone by the family members and the fluidity of the female self. » Je traduis.

157 Wikipédia, « Avalon », <<https://fr.wikipedia.org/wiki/Avalon>> et Wikipédia, « Roi Arthur », [https://fr.wikipedia.org/wiki/Roi\\_Arthur#Mythe\\_et\\_politique](https://fr.wikipedia.org/wiki/Roi_Arthur#Mythe_et_politique)>, consultés en septembre 2022. C'est ainsi que trois sœurs conduisent le roi Arthur dans une barque jusqu'à l'île d'Avalon, sorte de pays des défunts une fois celui-ci tué lors de la bataille de Camlann. Certaines légendes racontent qu'il n'est pas vraiment mort mais blessé, et reviendra un jour parmi les hommes. On retrouve par ailleurs la barque dans les Enfers de la mythologie grecque, associée au passeur Charon.

158 Éric Thouvenel, *Les images de l'eau dans le cinéma français des années 20*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, coll. « Le spectaculaire », 2010, p. 166.

n'absorbe pas définitivement le corps du personnage puisqu'il émerge finalement à la surface. Elle n'échappe néanmoins pas à sa puissance solvante puisque les larmes de Manannan Mac Lír qui la constituent, réunies en un même liquide, ne forment plus des unités distinctes. L'eau stagnante ne laisse pas deviner sa genèse : comment imaginer que le liquide presque uniforme est le fruit d'un deuil ? C'est cette capacité à la dissolution qui conduit Éric Thouvenel à qualifier l'eau de palimpseste : si elle constitue la dernière couche qu'atteignent les enfants une fois enfouis dans les profondeurs de la terre, elle n'est elle-même qu'une accumulation de larmes. Souvenir d'un chagrin passé et menant au Grand Seanchaí, dépositaire des histoires issues du folklore, on peut sans doute la considérer comme une métaphore du flux mémoriel.

Tomm Moore la compare même au subconscient, ce qui justifie ici une interprétation psychanalytique. L'eau peut être, comme on l'a souligné plus haut, le reflet de la psyché de Ben, reflétant une douleur déchirante et enfouie dans les profondeurs de son être – on a déjà mentionné le lien du Grand Seanchaí au sommeil, ce qui fait de l'Autre Monde celtique un endroit particulièrement onirique, lié au rêve. À cela il faut ajouter que le domaine du Grand Seanchaí peut figurer le ventre maternel au sein duquel Ben retournerait, dans une forme de régression infantile. Il s'enfonce en effet dans les profondeurs d'un monde inconnu, cocon organique et doux au sein duquel il apprend à faire le deuil de sa mère et où lui sont révélées les circonstances de sa disparition, apportant une réponse aux angoisses qui l'étreignent. L'onomastique de Bronach suggère une douleur éternelle qui ne peut être étouffée, mais que Ben doit néanmoins surpasser sans qu'elle ne s'efface en lui. « Bron » signifie en effet « chagrin » en gaélique irlandais. Aussi est-ce dans l'Autre Monde que le personnage s'affirme en tant qu'individu, répondant d'abord au Grand Seanchaí d'une voix bégayante : « Je ne suis personne » avant de rectifier : « Je suis Ben ». La première réplique évoque celle d'Ulysse face au cyclope Polyphème dans l'*Odyssée* d'Homère, qu'il trompe afin que nul ne vienne en aide au monstre une fois aveuglé, mettant en valeur sa ruse, sa *mêtis*. La réponse de Ben, à l'inverse, souligne l'innocence de l'enfance. Le trou béant duquel il sort pour rejoindre le repère de la sorcière étaye l'association de l'Autre Monde au ventre maternel et à Bronach, laquelle lui apparaît, telle un fantôme du passé, lorsqu'il est encore à l'intérieur du labyrinthe [Figure 30]. La cavité évoque la forme d'une vulve, motif que l'on retrouve dans les représentations de l'art celtique, notamment à travers les *sheela na gig*, représentations féminines présentes sur les stèles, murs des églises ou des chapiteaux d'Irlande et de l'ouest de la Grande-Bretagne. Associées aux eaux magiques, aux pierres, à la sorcellerie et aux vaches, éléments que l'on retrouve dans l'Autre Monde de *Song of the Sea* ou à sa proximité, les *sheela na gig* montrent des femmes écartant les jambes et tenant leurs lèvres vaginales afin d'en élargir l'orifice, invitation de la déesse-mère faite aux morts, ses enfants, à retourner en son sein avant qu'ils ne renaissent

dans une autre vie [Figure 31]. Les *sheela na gig* peuvent mettre en lumière la signification du voyage de Ben dans l'Autre Monde : son passage dans la barque, suggérant la mort, prend tout son sens, et le spectateur comprend qu'il assiste à une renaissance de Ben, lequel a définitivement fait une croix sur la haine qu'il éprouvait auparavant envers Saoirse. En ce sens, l'eau peut avoir un caractère double : à la fois « eau-tombe » et eau vivifiante, elle peut suggérer le liquide amniotique. Dans tous les cas, la scène rejoint la conception du conte que développe Bruno Bettelheim dans *Psychanalyse des contes de fées* :

Ils [les contes de fées] lui parlent [à l'enfant] de ses graves pressions intérieures d'une façon qu'il enregistre inconsciemment et sans minimiser les luttes intimes les plus sérieuses suscitées par la croissance – ils lui font comprendre par l'exemple qu'il existe des solutions momentanées ou permanentes aux difficultés psychologiques les plus pressantes<sup>159</sup>.

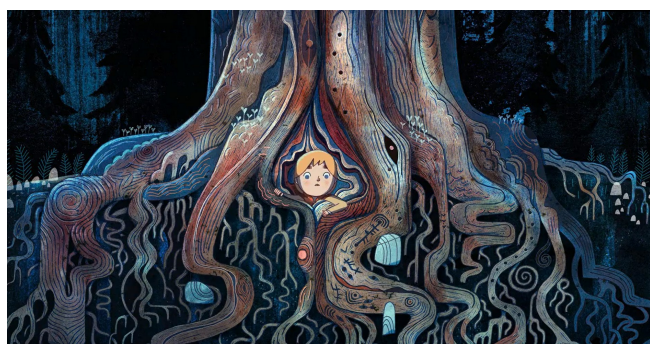


Figure 30 – *Song of the Sea*, 59'36.

*Le trou formé par les racines de l'arbre et duquel sort Ben évoque, rapporté à l'art celtique et aux sheela na gig, la forme d'une vulve.*



Figure 31 – Église de Kilpeck, Herefordshire, Grande-Bretagne.

*Le crâne chauve et l'ouverture des lèvres vaginales caractérisent les sheela na gig.*

Le voyage initiatique révèle, dans *Song of the Sea*, sa dimension thérapeutique, dans la lignée des idées de Bruno Bettelheim. Ben apprend, au fur et à mesure de son passage dans l'Autre Monde, à maîtriser sa colère et à faire le deuil de Bronach sans pour autant renoncer, à l'instar de Macha, à faire l'expérience de sentiments parfois douloureux. La sorcière, qui enferme dans des flacons les émotions susceptibles de la troubler, elle et ses proches, pour atteindre un état de calme inaltérable, paraît être sous l'emprise de médicaments ou de drogues qui la condamnent à renoncer à la fois aux bonheurs et aux affres de la vie, en même temps qu'à son statut de mère. Au contraire, la résilience de Ben et son désir d'aider Saoirse après son entrevue avec le Grand Seanchaí témoignent de la

<sup>159</sup> Bruno Bettelheim, *Psychanalyse des contes de fées*, Paris, Robert Laffont, coll. « Réponses », 1976, p. 17. Traduit de l'anglais par Théo Carlier.

valeur thérapeutique attribuée à la reconnexion des enfants avec le folklore dans le film, dont l'eau du puits sacré, à laquelle les Celtes attribuaient souvent des vertus curatives, est sans doute le symbole. La référence aux *sheela na gig* confère alors une dimension protectrice à l'Autre Monde. Georgia Rhoades, dans son article « Decoding the sheela-na-gig », souligne en effet :

Miriam Dexter et Starr Goode [...] mentionnent des exemples [de *sheela na gig*] en provenance de *Tain* et de Kilmore. Le premier raconte l'histoire de 150 femmes qu'on envoya s'exhiber devant un jeune soldat, afin de calmer sa colère. Le second a trait à une femme de Kilmore, connue pour être une *gierador*. [...] Anthony Weir et James Jerman (1986), écrivant sur les sheelas depuis des perspectives artistiques et historiques, mentionnent des traditions de "leveurs de jupe" en Italie et écrivent qu' "une croyance des temps anciens dans le pouvoir apotropaïque des symboles phalliques a survécu chez la plupart des gens."<sup>160</sup>

Le voyage initiatique de Ben à l'intérieur de l'Autre Monde, appuyé par les résonances symboliques de la culture celtique, souligne donc ses bénéfices par sa dimension cathartique en confrontant Ben à son subconscient et à la colère qui le ronge.

### VI. 3. L'épanouissement des êtres folkloriques

Le réveil des êtres folkloriques passe par la croyance des enfants en leur existence, alors que celle-ci est mise en question au commencement des trois films. Au début de *Song of the Sea*, les *aes sídh* sont en effet présentés comme des créatures fictives par les personnages enfantins, que l'on rencontre uniquement dans les histoires. Leur transformation en pierres illustre le recul du celtisme ainsi qu'une mortification de l'imaginaire. Pétrifiés par les hiboux de la sorcière Macha, ils sont en quelque sorte *désanimés* dans la mesure où ils perdent leur capacité à se mouvoir et à s'exprimer, devenant muets comme Saoirse. Si nous interrogerons plus loin ce processus qui peut se présenter comme curieux au sein d'un film d'animation, il convient d'abord de se pencher sur ce qu'il implique du point de vue de l'imaginaire enfantin. Réduits à l'état de vestige, les *aes sídh* sont désormais la trace d'un passé que Saoirse doit ranimer. La menace qui pèse sur la capacité des enfants à inventer, rêver, croire à l'irrationnel est d'autant plus vive que l'on s'interroge sur les capacités de l'animation à ressusciter le folklore et à réenchanter le monde. Une hésitation traverse le film, qui tient à l'animisme d'ordinaire associé à cette technique, dont on ne sait dire si la

---

160 Georgia Rhoades, « Decoding the sheela na gig » dans *The politics and rhetorics of embodiment, Feminist formations*, The John Hopkins university press, vol. 22, n° 2, été 2010, p. 173 : « Miriam Dexter and Starr Goode [...] refers to examples from the *Tain* of 150 women sent out to expose themselves to a young warrior to cure his rage and to a Kilmore woman known as a *gierador* Anthony Weir and James Jerman (1986) ,writing about the sheelas from the viewpoints of art and history, refer to traditions of " skirt-risers " in Italy and write " there has survived from ancient times a belief in the apotropaic power of phallic symbols among the common people. " » Je traduis.

métamorphose en pierre concourt à l'anéantissement de cette croyance, à moins qu'elle ne la renforce au contraire.

Si la vie est partiellement retranchée aux *aes sídh* et à Manannan Mac Lír, ils n'ont jamais été aussi proches de la nature avec laquelle ils se confondent désormais. Quant aux rochers, ils ne sont plus de simples éléments minéraux. Devenus gardiens des vies folkloriques qu'ils retiennent prisonniers en leur sein, ils évoquent les cultes que les Irlandais rendaient autrefois aux pierres. L'animisme transparait malgré la réticence de l'animation à en rendre compte, réminiscence d'une attitude orphique à l'égard de la nature. Paradoxalement, les mêmes rochers représentent simultanément la menace qui pèse sur une telle conception. La pétrification rappelle en effet celle des poètes par le dieu Lugh à l'issue de la Seconde bataille de Moytura qui oppose les *Tuatha dé Danann* et les Fomoirs, mauvais démons que Lugh massacre. Dans *Song of the Sea*, c'est Macha qui est l'autrice de la métamorphose, l'animisme et la nature orphique étant alors mis en péril à l'intérieur même du celtisme, la pétrification entraînant la disparition des émotions que la poésie se veut d'exprimer, en même temps qu'elle rend impossible la musique jouée par les *aes sídh*. Le défi consiste à revivifier l'esprit animiste de Ben et Saoirse, mission qui se présente comme l'un des objectifs du voyage initiatique. Rappelons la définition que donne Bruno Bettelheim de ce mode de pensée dans *Psychanalyse des contes de fées* :

Pour l'esprit animiste de l'enfant, la pierre est vivante parce qu'elle est capable de mouvement, lorsque, par exemple, elle roule sur le flanc d'une colline. [...] Il n'existe pas, pour l'enfant, de ligne de démarcation bien nette entre ce qui est inanimé et ce qui vit ; et ce qui vit possède une vie très proche de la nôtre. Si nous ne comprenons pas ce que les rochers, les arbres et les animaux ont à nous dire, c'est que nous ne sommes pas suffisamment en harmonie avec eux. Pour l'enfant, qui cherche à comprendre le monde, il paraît raisonnable d'espérer une réponse de la part de ces objets qui éveillent sa curiosité. Et comme l'enfant est égocentrique, il compte sur l'animal pour lui parler des choses qui, pour lui, ont une signification, comme le font les animaux dans les contes de fées et comme l'enfant lui-même parle à ses animaux vivants ou en peluche<sup>161</sup>.

La résurgence de l'esprit animiste des enfants passe par des analogies entre eux et le règne animal vers lequel ils se tournent. Ainsi, quand Ben sort de l'habitat du Grand Seanchaí, il saute à la manière d'une grenouille sur les rochers, imitant en cela Aisling dans *The Secret of Kells* quand elle guide Brendan dans le cœur de la forêt, à la différence qu'une grenouille est, en plus, installée sur la tête de la fée [Figures 32 et 33]. Pour Tomm Moore, lever le voile d'Isis et pénétrer les secrets de la nature revient à faire corps avec elle en renouant avec l'esprit animiste propre à l'enfant. La sortie du royaume du Grand Seanchaí est assimilée, comme nous l'avons démontré plus haut, à une deuxième naissance pour Ben. Le passage de la station debout, caractéristique de l'humanité, au

---

161 Bruno Bettelheim, *op. cit.*, p. 65.



saut de grenouille, avec pieds et mains au sol, marque un retour au stade du nourrisson. La scène est d'autant plus significative que l'on a précédemment comparé l'ancre du Grand Seanchaí, duquel sort Ben, au ventre maternel par la référence aux *sheela na gig*. Or, Georgia Roades remarque :



Figure 32 – Song of the Sea, 1'00'16.

*Ben saute sur les rochers à la manière d'une grenouille ou d'un crapaud.*



Figure 33 - The Secret of Kells, 22'50.

*Une grenouille est perchée sur la tête d'Aislin, qui semble l'imiter.*

Gimbutas (1999), qui a identifié des figures de déesses issues de plusieurs cultures, a découvert les liens les unissant de par leur identité et leur fonction : Elle [*sic*] considérait la *sheela* comme “ nulle autre que la déesse-grenouille ou crapaud, celle qui donne la vie et la régénère, héritée du Néolithique ”. Elle dit qu'on l'a souvent décrite comme une femme en forme de grenouille exhibant sa vulve en Europe et en Anatolie<sup>162</sup>.

En plus de confirmer le lien entre l'Autre Monde de *Song of the Sea* et les *sheela na gig*, la pensée de Ben embrasse une conception animiste de l'univers, comme si l'esprit de la déesse s'emparait de lui. C'est là un premier pas vers l'émancipation des êtres folkloriques, qui nécessite la croyance des enfants en leur existence. À cela, il faut ajouter l'image de la grenouille dans la littérature psychanalytique. Bruno Bettelheim écrit :

L'enfant sait que, comme la grenouille, il a dû (et doit encore) passer d'un stade inférieur à un stade supérieur d'évolution. [...] La grenouille, comme l'enfant, prend vie dans l'eau. Sur le plan

162 Georgia Roades, *op. cit.*, p. 177 : « Gimbutas (1999), who identified goddess figures from several cultures, discovered links in their identity and function : She [*sic*] considered the *sheela* “ non other than the the frog or toad goddess, the birth giver and regeneratrix inherited from the Neolithic ”, which she said often was depicted as a “ frog-shaped woman displaying her vulva ” in Europe and Anatolia. » L'autrice cite, sans mentionner la page, Marija Gimbutas, *The living goddesses*, Berkeley, University of California Press, 1999. Je traduis.



historique, on peut dire que les contes de fées ont eu des siècles d'avance sur l'embryologie moderne qui nous apprend que le fœtus, avant la naissance, subit différents stades de développement, comparables aux métamorphoses de la grenouille<sup>163</sup>.

L'analogie entre les personnages et la figure de la grenouille souligne la maturité qu'ils ont acquise au fur et à mesure de leurs aventures. Tomm Moore les animalise, sans pour autant anthropomorphiser les bêtes, prenant le pas inverse de la tradition du cinéma d'animation. À l'exception de *Wolfwalkers*, dans lequel les louves Mebh et Robyn parlent, le chat Pangur Bán, le chien Cú, loups, saumons, cerfs et grenouilles ne sont rien d'autres que des animaux, et si l'on perçoit le caractère des deux premiers, domestiqués, ce n'est pas le cas pour les suivants, qui font seulement acte de présence à l'écran. Or, l'anthropomorphisation des animaux, érigée en norme dans le cinéma d'animation, est tellement courante qu'elle n'étonne plus. Tomm Moore bouleverse ici en partie les codes pour ouvrir le spectateur à une autre perception du monde, moins courante. En animalisant les corps des personnages, il met plus ou moins l'être humain à égalité avec les animaux, et se déplacer comme eux n'est pas un signe de disgrâce : ce n'est qu'en faisant corps avec la nature que les protagonistes peuvent s'épanouir. La métamorphose de l'humain en crapaud ou en grenouille, apothéose du monstrueux dans les contes de fées, peut enfin s'envisager sous un jour positif. L'intervention de l'amphibien est d'autant plus significative que son corps est *a priori* parfaitement adapté à l'animation : bondissant, gonflant sa gorge, il est l'animal plastique par excellence, doté d'une élasticité hors norme s'accordant pleinement avec l'interprétation qu'en fait Bruno Bettelheim comme incarnation de la croissance de l'enfant. Or, on ne peut que remarquer le manque de fluidité du mouvement dans les sauts de la grenouille et des personnages, loin de la souplesse disneyenne dont Sergueï Eisenstein fait l'éloge :

Les animaux, les poissons, les oiseaux de Disney ont l'habitude de s'allonger et de se contracter. De se moquer de leur propre forme comme se moquent des classifications zoologiques le poisson-tigre et la pieuvre-éléphant du *Cirque sous-marin*. Cet allègre dénigrement de la forme est symptomatique<sup>164</sup>.

L'élasticité des corps appartient au charme disneyen, Sergueï Eisenstein évoquant les « “ rêves dorés ” dans lesquels on s'égare comme dans un autre monde, où tout est autre, où l'on est libre de tout critère, où l'on peut plaisanter comme la nature elle-même plaisanta aux époques joyeuses de formation, quand elle inventait elle aussi des curiosités dignes de Disney<sup>165</sup> [...] ». Si l'enchantement passe par la fluidité et l'élasticité des mouvements corporels, le processus est en quelque sorte

---

163 Bruno Bettelheim, *op. cit.*, p. 355-356.

164 Sergueï Eisenstein, *op. cit.*, p. 14.

165 *Ibid.*, p. 14.

repoussé chez Tomm Moore. En effet, le réalisateur use des capacités de l'animation *a minima*, les protagonistes faisant face à une certaine résistance lorsqu'ils tentent de se déplacer. Les sauts de la grenouille, d'Aisling et de Ben revêtent ainsi une dimension quelque peu mécanique. La résistance des corps à l'animation met alors à mal l'enchantement de l'univers, s'y opposant au point que celui-ci peut s'en trouver en partie compromis.

#### VI.4. L'animation : souffle vital et mortifère sur le folklore

La métamorphose des *aes sídh* en rochers, symptôme d'un monde ayant perdu foi en toute croyance, est antithétique à la figure de l'animateur-démiurge qui donne vie à pantins et jouets. La trame narrative est pourtant ancrée dans la tradition du cinéma d'animation si l'on pense à *Pinocchio*, deuxième long métrage des studios Walt Disney, réalisé par Hamilton Luske et Ben Sharpsteen (1940), ou au *Petit Soldat* de Paul Grimault (1947). Dans *Song of the Sea*, le sens de la transformation est inversé puisque l'on passe du mouvement à la fixité. L'absence d'animation des êtres folkloriques, désormais rochers, devient la métaphore de la disparition du folklore. Il est question ici de l'« inanimativité » propre au cinéma d'animation, pour reprendre le concept d'Alan Cholodenko. Dans la mesure où l'on anime des images ou des objets initialement fixes, l'inertie a en effet nécessairement partie liée à l'animation : « Et la question de “ l'immobilité ” est pour moi une question d'animation, une question de mouvement et de vie », précise Alan Cholodenko dans l'article « De la photographie immobile ? (Still photography ?) »<sup>166</sup>. Il s'agit de pointer l'illusion que constitue la vivacité apparente des *aes sídh* et du folklore. La métamorphose en pierre et la fixité qu'elle engendre, présentée comme intrinsèque à l'animation, ne fait que révéler la mort en bout de ligne. Pour étayer l'analyse, Alan Cholodenko cite Jean Baudrillard, qui se réfère lui-même à Roland Barthes : « cette mort, cette disparition qui était celle, virtuelle, de l'objet à l'époque héroïque, est toujours présente, selon Barthes, au cœur anthropologique de l'image<sup>167</sup> ». La présence de la mort se fait sentir jusque dans la matière filmique, qui pétrifie le folklore à l'écran autant qu'elle l'anime. Tomm Moore nous montre que la vivacité du folklore est fragile, et n'est peut-être qu'un leurre. La mort peut s'incarner matériellement, dans l'immobilité de la roche, suscitant à la fois un sentiment de distance et de proximité que le travail sur la texture des pierres met en lumière – toute tentative de communication avec les *aes sídh* s'avère inutile, et en même temps il est toujours possible de les toucher, donc d'entrer en contact avec eux. Des taches sont en effet visibles à la surface des pierres, dans un travail sur la texture qui accentue la dimension tactile de l'image animée. À portée des personnages, la mort s'inscrit dans un univers quotidien, sans qu'elle ne soit

---

166 Alan Cholodenko, « De la photographie immobile ? (Still photography ?) », *CinémAction*, n° 123, p. 23.

167 *Ibid.*, p. 25.

reléguée à un ailleurs. Mais au-delà de l'immobilité, à la base de tout processus d'animation, il ne faut pas oublier que le mouvement peut lui aussi suggérer la mort du fait de sa nature nécessairement évanescence, provoquant manque et disparition. La mort peut alors revêtir une dimension spectrale, notamment lorsque les êtres folkloriques rejoignent l'Autre Monde à la fin du film. Sous l'effet du chant de Saoirse, ce sont d'abord les inscriptions sur les pierres, qui se teintent de doré avant de donner naissance à des spirales de même couleur. Celles-ci s'élèvent dans les airs jusqu'à ce que surgissent des pierres des masses informes, lesquelles deviennent rapidement silhouettes. La renaissance des êtres folkloriques, qui resplendent d'une lumière intense, en contraste avec le sombre de la nuit, prend néanmoins un caractère mortifère. Émergeant de la matière minérale, ne ressemblent-ils pas à des revenants sortant de leur pierre tombale ? La mort n'est plus perçue comme un traumatisme, et les créatures étherées apparaissent légères. Dans ce passage, l'animation vivifie le folklore autant qu'elle en montre le côté mortuaire, émanation d'un passé révolu, soulignant ainsi que vie et mort sont indissociables au sein du cinéma d'animation. Alan Cholodenko souligne : « La vie de la photographie comme celle du cinéma est la-vie-la-mort : à la fois la vie de la mort et la mort de la vie, inextricablement impliquées l'une avec l'autre<sup>168</sup> [...]. » Le folklore ainsi conçu hante l'univers animé dans lequel il se déploie autant qu'il l'habite, et le souffle de la mort, porté par le chant de Saoirse, relève d'un certain onirisme qui permet aux personnages d'accepter sa présence, l'animation soulignant qu'elle fait partie intégrante de l'existence humaine, au même titre que la vie.

À l'origine du départ des *aes sídh*, une voix émane enfin du corps du personnage de Saoirse. Relayant l'animation, elle insuffle la vie autant que la mort. Le pouvoir de la berceuse ainsi que son association au monde des défunts est tel qu'elle résonne comme le chant du cygne du folklore qui fuit la terre irlandaise pour rejoindre l'Autre Monde. Voix et animation participent l'un et l'autre de ce double mouvement qui agite le folklore, partagé entre revivification et disparition. Tous deux se révèlent être vecteurs d'émancipation, le personnage de Saoirse devenant en quelque sorte la voix d'un folklore que l'on croyait ne plus pouvoir entendre. La jeune *selkie* parle en effet pour la première fois, prononçant les mots « Je veux rester » lorsque Bronach vient la chercher à la fin du film. Saoirse affirme ainsi son identité : elle appartient à la mer, royaume des phoques et des *selkies*, mais aussi au monde terrestre qu'elle ne peut se résoudre à quitter. Être hybride, elle assure le maintien d'un lien entre les êtres folkloriques et les hommes, prenant par là le relais du Grand Seanchaí. L'acquisition de la voix lui permet d'affirmer son statut de *selkie* dans l'Irlande des années 1980, en même temps que le processus libérateur qu'elle engendre se trouve représenté graphiquement à l'écran. Saoirse, s'élevant dans les airs emmitouflée dans un manteau blanc, revêt

---

168 *Ibid.*, p. 25.

un aspect fantomatique. Alors qu'elle s'envole, son corps, que l'on peine à distinguer clairement, est lui aussi devenu une masse informe dont émane une lumière dorée resplendissante. Celle-ci donne naissance à des spirales de même couleur qui se répandent peu à peu, allant jusqu'à toucher les pierres renfermant les *aes sídh*. La voix, d'ordinaire invisible, est désormais perceptible aux yeux du spectateur. Un parallèle s'établit ainsi avec la libération des *aes sídh*, qui eux émergent d'un corps minéral. Dans les deux cas, le folklore, omniprésent, est extériorisé, ne fusionnant plus ni avec la matière rocheuse ni avec le personnage de Saoirse. Aussi Tomm Moore explique-t-il son rapport au folklore :

Pour moi, cela a été un long cheminement. J'ai commencé à m'ouvrir à ces légendes, puis je suis devenu sceptique. À l'instar de Ben, je trouvais ce folklore presque embarrassant quand j'étais enfant. Je l'ai redécouvert non comme une vérité littérale, mais j'ai perçu la part de vérité qu'il pouvait véhiculer, notamment dans le rapport avec la nature<sup>169</sup>.

Dans une Irlande qui se modernise, l'animation de la séquence finale donne à percevoir la disparition d'une certaine conception du folklore comme un soulagement, en même temps que cette mort n'en est pas tout à fait une si l'on suit la théorie d'Alan Cholodenko. La voix fait entendre dans le monde des hommes un folklore jusqu'ici mis au rebus, mais qui se dégage en même temps du corps de Saoirse. L'émancipation que symbolise la petite fille se retrouve même dans l'onomastique, puisque « saoirse » signifie « liberté » en gaélique. Le chant, se diffusant sans limite dans l'espace, offre la possibilité d'une libération dans la douceur et la mélancolie, qui contraste avec la réponse plus violente de *Wolfwalkers* face à la menace, plus grande elle aussi, pesant sur la nature et le folklore.

Dans ses trois films, Tomm Moore offre à la vue du spectateur une renaissance du folklore, laquelle accompagne celle des personnages. En effet, le regain de l'imaginaire celtique est consubstantiel au développement de l'esprit animiste des enfants. La renaissance du folklore est néanmoins teintée d'un certain pessimisme, puisqu'elle n'est pas toujours achevée. Dans *Wolfwalkers*, elle est contrebalancée par la destruction de la forêt et, dans *Song of the Sea*, par le départ de Bronach et des êtres folkloriques, relégués à un ailleurs mais toujours bien présents dans l'esprit des enfants qui croient maintenant en leur existence. Cette renaissance partielle évite de tomber dans un idyllisme de toute évidence illusoire, et donne une certaine complexité aux films en ouvrant la voie à une réflexion possible sur ce que peut apporter le folklore dans une Irlande qui s'en est de plus en plus éloignée.

---

169 Propos recueillis par Stéphane Dreyfus, « Entretien avec Tomm Moore », *Blink Blank*, op. cit., p. 52.

## Conclusion

*The Secret of Kells*, *Song of the Sea* et *Wolfwalkers* forment un ensemble cohérent, uni par le folklore irlandais et les formes spiralées, particularité graphique qui permet facilement d'identifier l'esthétique de Tomm Moore. À l'heure où l'image de synthèse domine le cinéma d'animation, les films se démarquent par la particularité d'un graphisme très stylisé et le choix de l'animation traditionnelle. Le dessin s'expose en tant que tel, autant dans sa matérialité que par la narration des films, en particulier dans *The Secret of Kells* où il est question d'une mise en abyme. En mettant en scène la création artistique, le film prend une dimension réflexive en même temps qu'il établit une filiation entre les enluminures et le cinéma d'animation en tant que technique artisanale. L'animation se démarque par sa richesse, et ne peut donc se réduire à une irlandité dont elle est pourtant le relais. Elle l'interroge, joue avec, voire la met à distance à travers le recours à des clichés dont Tomm Moore abuse volontairement, mais s'en émancipe aussi. Car si le réalisateur perçoit certes l'enjeu commercial de l'irlandité et fait appel à diverses personnalités supposées la véhiculer, celle-ci se révèle pourtant contingente dans les films. C'est l'univers dans lequel ils s'inscrivent qui fait la celtitude des motifs, et non l'inverse dans la mesure où cercles et spirales ne sont pas spécifiques à l'art celtique. Motifs comme personnages peuvent être appréhendés à travers différents prismes culturels, angles symboliques et narratifs qui remettent en cause l'irlandité.

L'animation s'affirme avant tout comme moyen d'expression, médium remplaçant l'oralité d'un folklore auquel elle rend hommage. À la sophistication du graphisme répond ainsi la polysémie des formes, lesquelles multiplient les possibilités de lecture des films. Mais c'est aussi grâce à un dessin mettant en valeur le tracé à la main, parfois accompagné d'une image à la dimension tactile ou proche de l'esquisse, que l'animation se trouve entièrement mise au service du folklore. La logique du palimpseste s'y déploie au niveau graphique, instaurant une cohérence entre l'espect formel des films et leurs thématiques, le folklore étant lui-même constitué de diverses couches narratives accumulées ou effacées au fil des siècles, de même que le Livre de Kells a fait l'objet de multiples modifications et ajouts. Il y a donc concordance entre le sujet des films et leur médium, l'animation reflétant le folklore jusque dans la matière filmique. En deux dimensions, les films invitent à une autre perception du monde que celle à laquelle nous sommes habitués, accentuant l'écart entre les films et le réel, et plaçant résolument le folklore du côté de l'imaginaire. En outre, Tomm Moore n'hésite pas à s'appuyer sur les multiples modes d'expression artistiques du cinéma, en passant notamment par le graphisme et la musique, pour suggérer l'envoûtement. Car la magie est au cœur des trois films : représentée graphiquement par des motifs indiquant sa présence, véhiculée par une musique ou une voix *en-chanteresse*, ou encore impliquée dans la narration, elle

est présentée comme le moyen de diffusion du folklore. Le charme passe alors par la musique, prépondérante dans la culture irlandaise, et qui aboutit souvent à la métamorphose dans les films. Le chant est donc directement lié à l'animation à laquelle il apporte son concours, semblant même en être à l'origine. L'animation se conçoit ici au sens littéral du terme : issue du latin *anima*, elle est d'abord, grâce au chant, « souffle de vie ». En résulte une esthétisation et une conception orphique de la nature qui transparait notamment à travers le *topos* du *locus amoenus* et les nombreuses références à l'histoire de l'art, en particulier à Gustav Klimt. Mais curieusement, même si l'animation exprime le folklore plus qu'elle ne le représente – dans la mesure où les films ne cherchent pas à imiter le réel – elle ne s'appuie que très peu sur le mouvement. Tomm Moore joue alors de la fixité du décor et de la rigidité des mouvements pour suggérer à l'écran une forme d'animisme particulier, conférant la primauté au dessin et à l'ornement sur le processus d'animation en tant que tel. En usant d'une animation paradoxale dans la mesure où elle est exploitée *a minima*, dans une fixité peu habituelle à la technique, Tomm Moore fait ainsi ressortir son caractère à certains égards artificiel. Aussi l'enchantement n'est-il pas seulement synonyme de naïveté et de béatitude dans les films, l'atmosphère nostalgique de *Song of the Sea* donnant lieu à une mise à distance d'une certaine conception du folklore celtique, soit qu'il apparaisse incompatible avec la modernité, soit qu'il soit l'objet d'une récupération commerciale le vidant de son sens, à l'image du Grand Seanchaí, réincarnation à l'écran du personnage de Merlin l'Enchanteur de Walt Disney. Par sa fixité, son mouvement peu fluide et l'allusion à la mort qui parcourt *Song of the Sea*, mais est aussi évoquée dans les deux autres films, l'animation s'affirme dans sa capacité à figer les êtres dans un passé immuable, jouant avec l'immobilité. Vie et mort se mêlent à l'écran, soulignant la mortification de l'imaginaire dont Tomm Moore s'inquiète. De fait, le folklore n'est plus seulement perçu comme objet d'enchantement et d'idyllisme, se faisant porteur d'une certaine gravité : tantôt réenchanté, revivifié ou pétrifié, il est modulable à merci, et sa présence dépasse le champ esthétique pour toucher à l'anthropologie.

L'irlandité et le folklore ne sont donc qu'une porte d'entrée au service d'un propos plus profond. Les films font en effet appel à de multiples imaginaires folkloriques, ressorts d'une certaine hybridité culturelle décuplant les possibilités d'interprétation et permettant d'aller au-delà de tout manichéisme, manière d'interroger encore une fois l'irlandité en ne s'inspirant pas seulement de l'esthétique à laquelle elle est associée dans un premier temps. C'est ainsi que l'esthétique des enluminures, originellement conçues pour honorer la parole divine, conserve son caractère spirituel dans le cadre du cinéma d'animation. Il y a transfert d'un médium à l'autre, et l'importance du folklore pour le développement de l'enfant est mise en évidence en en faisant le cœur du voyage initiatique des héros, notamment à travers la reprise de l'imaginaire carrollien.

L'esthétique des films se trouve alors réinvestie sur les plans narratif et spirituel, faisant sens avec la conception qu'a Tomm Moore du folklore. Pensée animiste, angoisse identitaire et psychanalyse se manifestent ainsi à l'intérieur des films pour souligner les apports que peut fournir le folklore aux protagonistes.

L'irlandité n'est donc qu'une porte d'entrée pour aborder les films, lesquels ne peuvent se réduire à cette seule dimension sans perdre de leur richesse. Burcu Gülüm Tekin écrit ainsi : « Le film [*Song of the Sea*] propose de nouvelles perspectives, soulignant comment des symboles locaux et des thèmes propres à une culture particulière prennent un sens à l'échelle mondiale. » Comme elle, nous aurions pu envisager le film à l'aune des *gender studies*, en se penchant sur les « thèmes de la maternité, du comportement maternel, de la perte de la mère, et de la réconciliation familiale. » Burcu Gülüm Tekin n'est d'ailleurs pas la seule à interroger les films sous cet angle. Ciara Barrett, dans son article « Authority to speak : Assessing the progress of gender parity and representation in Irish animation », éclaire ainsi le rôle d'Aisling dans *The Secret of Kells*, qui ouvre le film : « En chuchotant, la voix d'Aisling adopte un point de vue révisionniste sur l'histoire de l'Irlande dans laquelle femmes et filles sont non seulement chargées de témoigner des conflits, mais il leur est aussi attribué l'autorité de la narration et de la réflexion. » Tomm Moore lui-même mentionne la prépondérance accordée aux figures féminines dans *Wolfwalkers* : « Ce sont des thèmes chers à Nora [Nora Twomey, coréalisatrice de *The Secret of Kells* et fondatrice des studios Cartoon Saloon]. J'ai mis en scène des femmes puissantes dans *Wolfwalkers*<sup>170</sup>. » L'importance des rôles féminins concorde avec la matrifocalité caractéristique des sociétés celtiques, mais entre en dissonance avec les mœurs patriarcales, très présentes en Irlande.

Ainsi l'article 41.2.2 de la constitution va jusqu'à préciser la place de la mère dans la famille : « L'État s'efforcera par conséquent à ce que les mères ne soient pas obligées, par nécessité économique, de travailler au-dehors et de négliger leurs tâches à la maison<sup>171</sup>. » Là encore, l'hybridité culturelle caractéristique de l'Irlande pourrait sans doute se révéler intéressante pour aborder la complexité des représentations du féminin dans les films de Tomm Moore. Les déesses et êtres celtiques invoqués dans *Song of the Sea* sont à cet égard significatifs : le geste de la *selkie* qui, en rejoignant la mer, abandonne mari et enfants, peut être perçu comme émancipateur, tandis que la figure de Macha est elle aussi loin d'être neutre. Cette dernière symbolise la fécondité, la souffrance féminine qu'elle engendre, en même temps que la vengeance<sup>172</sup>. Dans la mythologie irlandaise, elle

---

170 Tomm Moore, propos recueillis par Liam Mannix, *ibid.*

171 Constitution irlandaise, *Wikipédia*, article 41.2.2 : <[https://fr.wikipedia.org/wiki/Constitution\\_de\\_l'Irlande](https://fr.wikipedia.org/wiki/Constitution_de_l'Irlande)>, consulté en juin 2022 : « The State shall, therefore, guarantee to protect the Family in its constitution and authority, as the necessary basis of social order and as indispensable to the welfare of the Nation and the State. » Traduction disponible sur *Wikipédia*.

172 Christian-Joseph Guyonvarc'h et Françoise Le Roux, *Morrigan Bobd Macha - La souveraineté guerrière de*

a en effet pour mari le mortel Crunnchú. Alors qu'il a promis de garder leur liaison secrète, il affirme que sa femme court plus vite que les chevaux du roi d'Ulster, Conchobar. Le monarque l'oblige alors à prouver ses dires et Macha, enceinte de jumeaux, doit s'exécuter. Accouchant à l'issu de la course, elle lance une malédiction sur le royaume : à chaque attaque ennemie, les hommes deviendront aussi fébriles qu'une femme en couche. La référence au mythe souligne alors la puissance dangereuse de la Macha de *Song of the Sea* qui, suite aux souffrances qu'elle et son fils Mannanan Mac Lír ont enduré, métamorphose les êtres folkloriques en rochers. Là encore, c'est le folklore irlandais qui sert de point d'appui à l'analyse, mais il est utilisé pour ouvrir la porte à une nouvelle piste de réflexion, ne pouvant à lui seul épuiser le sens et la symbolique des films. Au contraire, ils dépassent l'aspect folklorique, s'en nourrissant pour aborder des thèmes plus folkloriques. Le folklore, dont l'*en-chantement* était censé nourrir l'imaginaire et nous éloigner du réel, nous y reconnecte en définitive.

---

*l'Irlande*, Fouesnant, Youran, 2016.



# Sources et bibliographie sélective

## Sources publiées

### I. Sur les films de Tomm Moore

#### *Articles et travaux universitaires*

- Burke Liam, « Song of the Sea (Tomm Moore 2014), *Estudios Irlandeses*, vol. 11, 2015 : <<https://www.estudiosirlandeses.org/reviews/swan-song-lamenting-irelands-traditional-past-in-song-of-the-sea-tomm-moore-2014/>>.
- Gülüm Tekin Burcu, « Female chants from the past – Celtic myths in Tomm Moore’s *Song of the Sea* », *The European legacy*, Routledge, vol. 26, n° 3-4, 2021, p. 257-269.
- Hargrave Rachel, *Cartoon Saloon as mythopoeic – Reimagining Irish mythology through animation*, Virginia Polytechnic Institute and State University, mai 2021, p. 40 : <[https://vtechworks.lib.vt.edu/bitstream/handle/10919/104103/Hargrave\\_RI\\_T\\_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://vtechworks.lib.vt.edu/bitstream/handle/10919/104103/Hargrave_RI_T_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y)>
- O’Brien Maria, « *The Secret of Kells* (2009), a film for a post Celtic Tiger Ireland ? », *Animation Studies*, vol. 6, 2011
- Ramey Lynn, « Immediacy, hypermediacy and new media in *The Secret of Kells* (Moore 2009) », *Medieval Perspectives*, n° 29, 2014, p. 10 : <[https://www.researchgate.net/publication/282909026\\_Immediacy\\_Hypermediacy\\_and\\_New\\_Media\\_in\\_The\\_Secret\\_of\\_Kells\\_Moore\\_2009](https://www.researchgate.net/publication/282909026_Immediacy_Hypermediacy_and_New_Media_in_The_Secret_of_Kells_Moore_2009)>

#### *Presse cinématographique*

- Burke Liam, « Brendan and the Secret of Kells », *Film Ireland*, n° 127, mars-avril 2009, p. 40.
- Dreyfus Stéphane, « Balade spirituelle dans le folklore celtique », *Blink Blank*, n°2, octobre 2020, p. 48.
- Guézengar Florent, « Le Chant de la mer », *Cahiers du cinéma*, n° 707, janvier 2015, p. 45.
- Méranger Thierry, « L’Eire du loup », *Cahiers du cinéma*, n° 772, janvier 2021, p. 52.
- O’Neill Eithne, *Positif*, février 2009, n° 576, p. 50.
- Oullet-Cummings Catherine, « La voie de l’affranchissement – Brendan et le secret de Kells de Tomm Moore », *Ciné-Bulles*, vol. 28, n° 2, printemps 2010, p. 54.

#### *Presse généraliste*

- Adams Sam, « *Wolfwalkers* is the best animated feature of the year so far », *Slate*, novembre

2020 : <<https://slate.com/culture/2020/11/wolfwalkers-movie-review-best-animated-movie-2020.html>>

- Baronian Renaud, « Lumineux “ Brendan ”, *Le Parisien*, 11 février 2009 : <https://www.leparisien.fr/culture-loisirs/lumineux-brendan-11-02-2009-406853.php>>

- Mury Cécile, « Brendan et le secret de Kells – Film d’animation de Tomm Moore et Nora Twomey (The Secret of Kells, France/ Belgique/ Irlande) », *Télérama*, n° 3083, février 2009, p. 42.

### **Entretiens**

- Dreyfus Stéphane, « Entretien avec Tomm Moore », *Blink Blank*, n°2, octobre 2020, p. 49-52.

- Mury Cécile, « Certains graphistes avaient peur de dérouter le public », *Télérama*, février 2009 : <https://www.telerama.fr/cinema/tomm-moore-realisateur-de-brendan-et-le-livre-de-kells,39145.php>>

- Ryzik Melena, « An Indie Takes on Animation’s Big Boys », *The New York Times*, 3 mars 2010 : <https://www.nytimes.com/2010/03/03/movies/awardsseason/03kells.html>>

### **Émissions radiophoniques**

- Broué Caroline, La grande table (1e partie), *France culture*, 4 décembre 2014 : <https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/la-grande-table-1ere-partie/tomm-moore-9132240>>

- Urbain Jean-Baptiste dans l’émission « L’invité du jour », diffusée le 20 octobre 2021 sur *France Musique* : <https://www.radiofrance.fr/francemusique/podcasts/l-invite-du-jour/bruno-coulais-compositeur-7986204>>

### **Documents audiovisuels**

- « Interview de Tomm Moore », Suppléments DVD de Brendan et le secret de Kells, France télévisions distribution, 2009.

- Brooks Stephen, « Tomm Moore Interview – RubberOnion Animation Podcast #125 », *RubberOnion*, mars 2016 : <https://rubberonion.com/podcast/interview-with-tomm-moore-secret-of-kells-song-of-the-sea-irish-folklore-making-indie-animated-films-rubberonion-animation-podcast-125/>>

- Commin Jean Paul, « Conversation avec Tomm Moore », 5ème rencontre professionnelle sur l’écriture du film d’animation à Fontevraud, le 7 octobre 2016 : <https://www.youtube.com/watch?v=HzWNk1-4gv8&t=2550s>>

- Mannix Liam, « The influence of archaeology on Cartoon Saloon’s creative process. Tomm Moore interview », *The Heritage Council*, « Conference Dig ! the value of archaeology for society and the economy conference », le 19 décembre 2018 à Kilkenny : <https://www.heritagecouncil.ie/about/contact>>

- Prynosi Chris, « The Tongue & Pencil », n° 109 : <<https://www.youtube.com/watch>

v=0x9uFNpEj0&t=108s>

## **Dictionnaire**

- « Tomm Moore », Wikipédia : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Tomm\\_Moore](https://fr.wikipedia.org/wiki/Tomm_Moore)>

## **II. Sur le cinéma d'animation**

### **Ouvrages**

- Barrès Patrick et Verny Serge, *Les Expériences du dessin dans le cinéma d'animation*, Paris, L'Harmattan, coll. « Cinémas d'animation », 2016.
- Bendazzi Giannalberto, *Le Film d'animation – Du dessin animé à l'image de synthèse*, vol. 1, Grenoble, La Pensée sauvage / JICA . Traduction de Geneviève Vidal, 1985.
- Cholodenko Alan, *The Illusion of life – Essays on animation*, Sydney, Power Publications, 2006.
- Denis Sébastien, *Le cinéma d'animation – Techniques, esthétiques, imaginaires*, Malakoff, Armand Colin, 2017.
- Eisenstein Sergueï, *Walt Disney*, Strasbourg, Circé, 1991.
- Floquet Pierre (dir.), *CinémAtion*, n° 123, « CinémAnimations », 2007.
- Galeries nationales du Grand Palais et Musée des beaux-arts de Montréal, *Il était une fois Walt Disney – Aux sources de l'art des studios Disney*, Paris, Réunion des musées nationaux, 2006.
- Joubert-Laurencin Hervé, *La Lettre volante – Quatre essais sur le cinéma d'animation*, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle, coll. « L'Œil vivant », 1997.
- Lo Duca Joseph, *Le dessin animé, histoire, esthétique, technique*, Paris, Prisma, 1948 (réédition Les Éditions d'Aujourd'hui, coll. « Les Introuvables », Le Plan de-la-Tour, 1982.
- Wells Paul, *Animation – Genre and Authorship*, New York, Columbia University Press, 2002.

### **Articles**

- Joubert-Laurencin Hervé, « Le joujou du riche », *Trafic* n° 2, printemps 1992, p. 106-116.
- Kane Kay, « Animation as Conservation: Classical Values in Contemporary Practice », *Animation studies*, novembre 2015 : <https://journal.animationstudies.org/kay-kane-animation-as-conservation-classical-values-in-contemporary-practice/>>
- Martin Jessie, « Le cinéma d'animation et le privilège de l'imaginaire : de *Fantasmagorie* à *Paprika* », *Entrelacs*, n° 8, 2011 : <https://journals.openedition.org/entrelacs/250>>

### III. Sur le cinéma irlandais

#### Ouvrages

- Huber Werner et Crosson Seán (dir.), *Contemporary Irish film – New perspectives on a national cinema*, Vienne, Wien Braumüller, coll. Austrian studies in English, 2011.
- Barton Ruth, *Irish cinema in the twenty-first century*, Manchester, Manchester University Press, 2019.
- Le Corff Isabelle, *Le Cinéma irlandais – Une expression postcoloniale européenne*, Presses universitaires de Rennes, coll. « Univers anglophones », 2014.
- McLoone Martin, *Irish film – The emergence of a contemporary cinema*, Londres, British film institute, 2000.

#### Articles

- Burke Liam, « Drawing Conclusions – Irish Animation and National Cinema », *Estudios Irlandeses*, n° 4, 2009, p. 190-191 : <<https://www.estudiosirlandeses.org/reviews/all-the-worlds-a-stage-brendan-gleeson/>>
- Le Corff Isabelle, « Esthétique du kitsch et ruralité dans le cinéma irlandais » dans Nicole Cloarec et Isabelle Le Corff [dir.], *Les spécificités du kitsch dans le cinéma anglophone*, LISA, vol. XV, n° 1, 2017 : <<https://journals.openedition.org/lisa/9062>>
- O'Brien Harvey, « All the world's a stage : Brendan Gleeson », *Estudios Irlandeses*, n° 2, 2006 : <<https://www.estudiosirlandeses.org/reviews/all-the-worlds-a-stage-brendan-gleeson/>>

#### Rapports ministériels et parlementaires

- « Audiovisual strategic review steering group » pour le Ministère des Arts, de la culture et du *Gaeltacht*, « Creative capital : Building Ireland's Audiovisual Creative Economy », avril 2011 : <[https://www.screenireland.ie/images/uploads/general/Creative\\_Capital\\_Web.pdf](https://www.screenireland.ie/images/uploads/general/Creative_Capital_Web.pdf)>
- Deirdre Kevin, Ene Laura, Jiménez Pumares Marta, Patrizia Simone et Talavera Milla Julio, « Mapping the animation industry in Europe », Strasbourg, Observatoire européen de l'audiovisuel, 2015.

### IV. Sur le folklore, les contes et la mythologie

#### Ouvrages

- Bettelheim Bruno, *Psychanalyse des contes de fées*, Robert Laffont, coll. « Réponses », 1976.
- De Chateaubriand René, *Génie du christianisme*, I, Paris, Garnier-Flammarion, 1966 [1802].
- Frontisi-Ducroux Françoise, *Ouvrages de dames – Ariane, Hélène, Pénélope...*, Paris, Seuil, coll. « La librairie du XXI<sup>e</sup> siècle », 2009.

- Zimmermann Georges Denis, *The Irish storyteller*, Dublin, Four Courts Press, 2001.

### **Articles**

- Markey Anne, « The discovery of Irish folklore », *New Hibernia Review. Iris Éireannach Nua*, hiver 2006, vol .10, n° 4 , p. 21-43.

- Oring Elliot, « The Arts, Artifacts, and Artifices of Identity », *The Journal of American Folklore*, Vol. 107, n° 424, printemps 1994, p. 211-233.

- Robitaille Audrey et Shokouhi Marjan, « Introduction », *New perspectives on Irish folklore, Estudios Irlandeses*, n° 12.2, 2017, p. 1-2 : <<https://www.estudiosirlandeses.org/2017/10/introduction-new-perspectives-on-irish-folklore/>>

### **Émission radiophonique**

- Combis Hélène, « 150 ans d’Alice : Lacan au pays des merveilles », *France Culture* : <https://www.franceculture.fr/litterature/150-ans-d-alice-lacan-au-pays-des-merveilles>>

## **V. Sur la culture irlandaise et celtique**

### **Ouvrages**

- Conan Catherine et Manfredi Camille (dir.), *Otrante*, n° 41, « Écosse et Irlande fantastiques », printemps 2017.

- Cunliffe Barry, *L’Univers des Celtes*, Paris, Bibliothèque de l’image, 1993.

- Falc’her-Poyroux Erick, *Histoire sociale de la musique irlandaise* ∩ *Du Dagda au DADGAD*, Oxford, Peter Lang, 2018.

- Guyonvarc’h Christian-Joseph et Le Roux Françoise, *Morrigan Bobd Macha* ∩ *La souveraineté guerrière de l’Irlande*, Fouesnant, Youran, 2016.

- Megaw John Vincent Stanley et Megaw Ruth, *L’art de la Celtique* ∩ *Des origines au Livre de Kells*, Paris, Éditions Errance, 2005.

- Onda François-Joseph, *Le féminin dans les paysages pré-chrétiens irlandais*, Archéologie et Préhistoire, Université Rennes 2, 2012, p. 51.

- Papieau Isabelle, *Le retour de la celtitude* ∩ *De Brocéliande aux fées stars*, Paris, L’Harmattan, coll. « Logiques sociales », 2014.

- Sterckx Claude, *La Neuvième vague, et autres essais sur le légendaire celtique de Bretagne*, Marseille, Terre de Promesse, coll. « Au cœur des mythes », 2019.

### **Articles**

- Burckhardt Titus, « Considérations sur un évangélaire irlandais : le Livre de Kells », *Scriptorium*, t. 3, n° 1, 1949, p. 155-158.

- Rhoades Georgia, « Decoding the sheela na gig » dans *The politics and rhetorics of embodiment, Feminist formations*, The John Hopkins university press, vol. 22, n° 2, été 2010, p. 167-194.

### **Dictionnaires**

- Wikipédia, « Avalon », <<https://fr.wikipedia.org/wiki/Avalon>>

-Wikipédia, « Roi Arthur », [https://fr.wikipedia.org/wiki/Roi\\_Arthur#Mythe\\_et\\_politique](https://fr.wikipedia.org/wiki/Roi_Arthur#Mythe_et_politique)>

## **Littérature secondaire**

## **VI. Philosophie et théorie de l'art**

### **Ouvrages**

- Bazin André, *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Paris, Les éditions du Cerf, 1985 [1976].

- Deleuze Gilles, *Cinéma I – L'image-mouvement*, Paris, Éditions de Minuit, 1983.

- Fiant Antony, Frangne Pierre-Henry et Mouëllic Gilles [dir.], *Les Œuvres d'art dans le cinéma de fiction*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, coll. « Le Spectaculaire », 2014.

- Flayeux Jean-Pierre, *L'Amérindien et ses représentations cinématographiques – du mythe à l'anthropologie ?*, Thèse en recherches cinématographiques et audiovisuelles, Université Sorbonne Nouvelle Paris III, 1996 : <[https://www.researchgate.net/profile/Jean-Pierre-Flayeux/publication/322602765\\_L'Amerindien\\_et\\_ses\\_representations\\_cinematographiques\\_du\\_mythe\\_a\\_lanthropologie\\_Resume\\_de\\_these\\_de\\_doctorat\\_en\\_recherches\\_cinematographiques\\_et\\_audiovisuelles\\_Paris\\_III/links/5a6235e84585158bca4bbbd5/LAmerindien-et-ses-representations-cinematographiques-du-mythe-a-lanthropologie-Resume-de-these-de-doctorat-en-recherches-cinematographiques-et-audiovisuelles-Paris-III.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Jean-Pierre-Flayeux/publication/322602765_L'Amerindien_et_ses_representations_cinematographiques_du_mythe_a_lanthropologie_Resume_de_these_de_doctorat_en_recherches_cinematographiques_et_audiovisuelles_Paris_III/links/5a6235e84585158bca4bbbd5/LAmerindien-et-ses-representations-cinematographiques-du-mythe-a-lanthropologie-Resume-de-these-de-doctorat-en-recherches-cinematographiques-et-audiovisuelles-Paris-III.pdf)>

- Focillon Henri, *Vie des formes*, Paris, Presses Universitaires de France, coll. « Quadrige », 2013 [1943].

- Hadot Pierre, *Le Voile d'Isis – Essai sur l'histoire de l'idée de nature*, Paris, Gallimard, coll. NRF Essais, 2004.

- Leroi-Gourhan André, *Le Geste et la parole – Technique et langage*, Vol. 1, tome 1, Albin Michel, coll. « Sciences d'aujourd'hui », 2009 [1964].

- Leroi-Gourhan André, *L'Art pariétal – Langage de la préhistoire*, Grenoble, Éditions Jérôme Millon, coll. « L'Homme des Origines », 1992.

- Lethuillier Jean-Pierre et Parsis-Barubé Odile (dir.), *Le pittoresque – Métamorphoses d'une quête dans l'Europe moderne et contemporaine*, Paris, Classiques Garnier, coll. Rencontres, Série Études dix-neuviémistes, 2012.

- Malraux André, *Le musée imaginaire*, Paris, Gallimard, coll. « Folio essais », 1996 [1965].

- McDonald Paul, *The Star System – Hollywood's production of popular identities*, Columbia, Wallflower Press.
- Noguez Dominique, *Éloge du cinéma expérimental*, Paris, Éditions Paris expérimental, coll. « Classiques de l'Avant-garde », 1999.
- Panofsky Erwin, *L'œuvre d'art et ses significations*, Paris, Gallimard, coll. Folio essais, 1969 [1955]. Traduit de l'anglais par Marthe et Bernard Teyssède.
- Tarkovski Andreï, *Le Temps scellé*, Paris, Philippe Rey, coll. « Fugues », 2014 [1989], p. 46-47. Traduit du russe par Anne Kichilov et Charles H. de Brantes.
- Thouvenel Éric, *Les images de l'eau dans le cinéma français des années 20*, Presses universitaires de Rennes, coll. « Le spectaculaire », 2010.

### **Articles**

- Boltanski Luc, « La constitution du champ de la bande dessinée », dans Pierre Bourdieu (dir.), *Hiérarchie sociale des objets, Actes de la recherche en sciences sociales*, Vol. 1, n° 1, janvier 1975, p. 37-59.
- Golsenne Thomas, « L'ornement est-il animiste ? », Les actes de colloques du musée du quai Branly Jacques Chirac, 1, 2009 : <http://journals.openedition.org/actesbranly/282>>
- Servoise René, « Joseph S. Nye. *Bound to Lead – The Changing Nature of American Power* », dans *Politique étrangère*, n° 1, 1992, p. 188-189.
- Ueltschi Karin, « La mythique lignée des Roux : malédiction et sacralité » dans M. Aurell, C. Girbea (dir.), *L'Imaginaire de la parenté dans les romans arthuriens (XIIIe-XIVe siècle)*, Turnhout, Brepols, 2010, p. 165-178.

### **Dictionnaires et encyclopédies**

- Centre national des ressources textuelles et lexicales, « Style » : <<https://www.cnrtl.fr/definition/style>>
- Centre national des ressources textuelles et lexicales, « Cristallisation » : <<https://www.cnrtl.fr/definition/cristallisation>>
- Délégation générale à la langue française et aux langues de France (DGLFLF), ministère de la culture et de la communication, *Vocabulaire des relations internationales*, 2014, p. 35 : <[https://archive.wikiwix.com/cache/display2.php/Vocabulaire\\_2014\\_relations-int.pdf?url=http%3A%2F%2Fwww.culture.gouv.fr%2Fcontent%2Fdownload%2F103335%2Ffile%2FVocabulaire\\_2014\\_relations-int.pdf%3FinLanguage%3Dfre-FR](https://archive.wikiwix.com/cache/display2.php/Vocabulaire_2014_relations-int.pdf?url=http%3A%2F%2Fwww.culture.gouv.fr%2Fcontent%2Fdownload%2F103335%2Ffile%2FVocabulaire_2014_relations-int.pdf%3FinLanguage%3Dfre-FR)>
- Dictionnaire de l'Académie française, 9e édition, « Cristallisation », <<https://www.dictionnaire-academie.fr/article/A9C5005>>
- Diderot Denis, « Enchantement » dans Diderot Denis et Le Rond d'Alembert Jean, *L'Encyclopédie, ou Dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers*, Première édition, t. 5, p. 619, 1751.

## **VII. Anthropologie**

### ***Ouvrages***

- Hubert Henri et Mauss Marcel, *Esquisse d'une théorie générale de la magie*, Paris, Presses Universitaires de France, coll. « Quadrige », 2019 [1964].
- Lévi-Strauss Claude, *Anthropologie structurale*, Paris, Pocket, coll. « Agora », 2003 [1958].
- Tuan Yi-Fu, *Space and place – The perspective of experience*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1977.

### ***Articles***

- Todorov Tzvetan, « Le discours de la magie », *L'Homme*, octobre-décembre 1973, tome 13, n° 4, p. 38-65.

## **VIII. Poésie**

- De Ronsard Pierre, *Œuvres complètes*, t. VIII, *Les Hymnes* (1555-1556), Paris, édité par Paul Laumonier, 1936.