



6 - Symboles et choix esthétiques

I. Un monde de symboles

Consigne : compléter un tableau qui détaille les associations et les oppositions symboliques mises en œuvre dans le film (voir fin du doc)

Travail sur l'entrée de Brendan dans la forêt

[séquence 11 : 19'25]



1. Compléter la 1^{ère} colonne, individuellement puis mise en commun

Quel sentiment, quelle impression se dégage de la forêt (au départ) ? *bien-être, protection...*

2. Avec la classe, chercher quels personnages incarnent ce sentiment de protection (*Aisling, chat*)

Compléter la 2^{ème} colonne

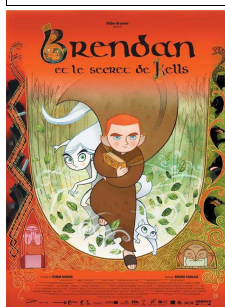
3. On peut cette fois progresser par un système d'oppositions pour trouver :

- l'élément qui s'oppose à l'impression de protection : *agressivité, violence, menace, destruction...*

- la valeur qui va permettre de dépasser cette violence : *savoir, enseignement, création...*

Compléter les deux dernières colonnes.

	La forêt	La protection	La violence	Le savoir
Couleurs	<i>vert</i>	<i>blanc</i>	<i>Contraste rouge/ noir</i>	<i>or</i>
Lignes et formes	<i>Vertical (arbres), rond (branches), courbes (arches), spiraales</i>	<i>Courbes, volutes (chevelure),</i>	<i>carré, pointu, lignes brisées,</i>	<i>Arrondi ou circulaire (dans le scriptorium : arche, rouleaux, bougie, fioles)</i>
Personnages, animaux et objets	<i>Fleurs (clochettes), arbres, abeilles, papillons...</i>	<i>Aisling, Pangur Ban (le chat)</i>	<i>Les Vikings, les loups, le Crom Croach</i>	<i>Aidan</i>
Sons	<i>Bruits de la nature</i>	<i>Voix douce, musique, chant, miaulements</i>	<i>grognements, cris, sons métalliques</i>	<i>Silence et discussions</i>



Application : analyse de l'affiche

La composition géométrique : lignes et formes

Les choix de couleurs

La place des personnages : 3 niveaux

On retrouvera les oppositions vues dans le tableau : *protection, menace, savoir*

II - L'esthétique médiévale

(En quoi les techniques d'animation empruntent-elles aux arts du Moyen-Age ?)

Travail en lien avec les arts plastiques et les mathématiques

L'affiche permet d'aborder certains choix graphiques et esthétiques :

Calligraphie, enluminure, stylisation, géométrisation

Montrer que l'animation s'appuie sur des techniques existantes, anciennes

Le livre de Kells (dans le film - « en vrai »)



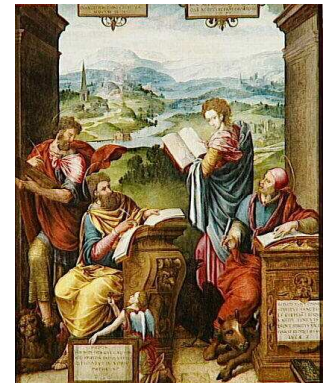
Livre de Kells, source : paperblanks.com

1. La question de la perspective

Comparaison d'un photogramme de Brendan

et une miniature médiévale (ajoutée en annexe)

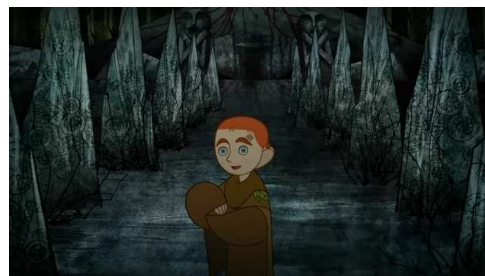
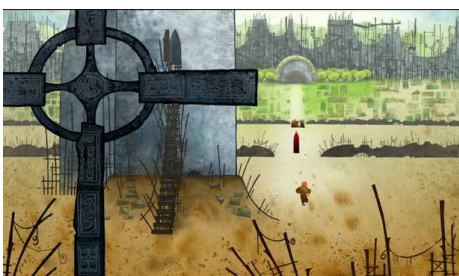
Comment sont représentés les différents plans ? la profondeur ?



On pourra comparer ensuite avec un tableau offrant une perspective marquée (renaissance)

Application : visionnage de la séquence entière [la poursuite de l'oie 2'09].

Proposer, dans un deuxième temps, deux passages où la perspective est plus marquée.



De la même façon, on peut confronter un extrait de *Brendan* « sans perspective » avec un extrait de dessins animés actuels qui mettent en scène la perspective (exemples : *Tex Avery*, *Bob l'éponge...*)

Prolongement : créer en arts plastiques

- un décor en profondeur (différents plans en carton)
- une carte postale en 3D (ou un livre animé)



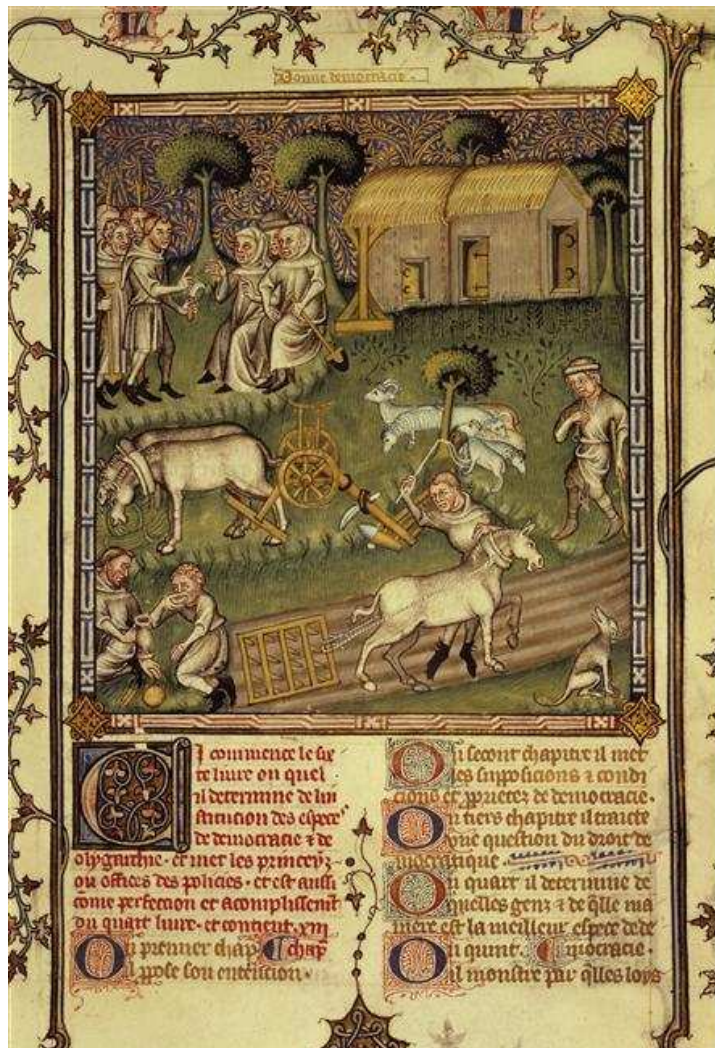
2. Les triptyques (le retable)

Comparaison des séquences 26 / 30 avec un triptyque du Moyen-Age



L'adoration de l'agneau mystique des frères Van Eyck
(Cathédrale de Saint Bavon sur Gand)

Annexes :



Manuscrit enluminé (BNF)

	La forêt			
Couleurs				
Lignes et formes				
Personnages, animaux et objets				
Sons				

	La forêt			
Couleurs				
Lignes et formes				
Personnages, animaux et objets				
Sons				

	La forêt			
Couleurs				
Lignes et formes				
Personnages, animaux et objets				
Sons				