

GÉNÉRIQUE

Résumé

Direction le village de Kéridy, en Bretagne, pour Natanaël, bientôt 7 ans, sa grande sœur Angélica et leurs parents. Éléonore, la tante des deux enfants qui avait l'habitude de leur lire des contes, est décédée et ils ont décidé de passer les vacances dans sa grande maison en bord de mer.

Là-bas, ils découvrent qu'elle a légué deux cadeaux aux enfants : une poupée pour Angélica et la clé d'une mystérieuse pièce où nul ne pouvait entrer pour Natanaël. Mais, cruelle déception, elle ne referme qu'une multitude de livres, et le petit garçon ne sait toujours pas lire et peine à déchiffrer les mots. Un soir d'orage, le toit de la maison est démoli. Pour trouver l'argent pour le réparer, Natanaël propose de vendre les livres à un brocanteur du nom de Pictou.

Mais de minuscules personnages peuplent les ouvrages de la vieille dame : les héros des contes ; et ils sont en danger. Persuadés que l'enfant est l' élu envoyé par Éléonore et qu'il pourra les sauver, ils veulent lui faire lire une formule magique mais tous sont illettrés. Déçue et pensant à une trahison en voyant arriver Pictou, la fée Carabosse rapetisse le petit garçon.

Alors que les ouvrages sont emportés dans un hangar, Natanaël, Alice, le lapin blanc et l'ogre partent à l'aventure et traversent la plage devenue dangereuse pour retourner dans la demeure. Là, le petit garçon réussit à vaincre son blocage et lit la phrase magique avant que les contes ne disparaissent. Ayant retrouvé sa taille, il convainc son père de récupérer les livres. Et Angélica a une grande nouvelle à leur annoncer : sa poupée est remplie de pièce d'or, le toit pourra être réparé.

Générique

Film de Dominique Monféry, France, Italie, 2009, 80 minutes

Scénario : Anik Le Ray et Alexandre Révérend

D'après un **scénario original** d'Anik Le Ray

Création graphique : Rebecca Dautremer

Musique de Christophe Héral

Produit par Clément Calvet

Une coproduction Gaumont-Alphanim, La Fabrique, Lanterna Magica

Les personnages (et leur voix) : Arthur Dubois (Natanaël), Jeanne Moreau (tante Éléonore), Stéphane Flamand (Angélica), Denis Podalydès (le père), Julie Gayet (la mère), Pierre Richard

(Adrien), Prunelle Rulens (Alice), Chilly Gonzales (l'Ogre), Lorant Deutsch (le Lapin), Liliane Rovère (la fée Carabosse)

AUTOUR DU FILM

Sorti sur les écrans en décembre 2009, *Kérity* a obtenu une mention spéciale au Festival international du film d'animation d'Annecy en 2010. Plusieurs acteurs importants ont accepté de collaborer aux voix du film. On retrouve en particulier Jeanne Moreau, Pierre Richard, Denis Podalydès, Julie Gayet ou le jazzman Chilly Gonzales qui fait l'ogre.

La Fabrique

Le studio et la société de production à l'origine de *Kérity*, *la maison des contes* s'appelle La Fabrique. Aujourd'hui fermé, il fut pendant 30 ans l'un des hauts lieux de l'animation française. Son histoire remonte à 1979. Jean-François Laguionie, alors réalisateur de courts métrages réputés et travaillant aux Films Paul Grimault, décide de s'installer dans un ancien atelier de bobinage de soie des Cévennes avec quelques amis afin de mettre en marche la réalisation de son premier long métrage, *Gwen, le livre de sable*, qui sortira en 1985. La Fabrique acquiert définitivement le statut de société de production en 1987.

Pendant les 20 années suivantes, le lieu sert à Jean-François Laguionie à produire et réaliser deux longs métrages : *Le Château des singes* et *L'Île de Black Mor*, mais il permet également à d'autres réalisateurs de créer des courts métrages et des séries animées comme *Les Voyages extraordinaires de Jules Verne* en 2001. C'est là que Michel Ocelot a réalisé ses *Ciné si...* pour la télévision en 1989. Ils seront réunis et sortiront en salles sous le titre [Princes et princesses](#) en 2000.

Kérity est le premier long métrage produit par le studio et non réalisé par Jean-François Laguionie, alors déjà sur le projet du *Tableau* qui sortira sur les écrans en 2011. C'est aussi le dernier film produit par la société avant sa mise en liquidation judiciaire en 2009.

Les films suivants de Jean-François Laguionie seront produits par Blue Spirit : ([Le Tableau](#), *Le Voyage du prince*) et JPL Films (*Louise en hiver*).

Dominique Monféry

Quand il arrive sur le projet de *Kérity, le livre des contes*, Dominique Monféry est déjà bien installé dans le milieu de l'animation française. Il a débuté dans les années 1980 sur des séries télévisées comme *Rahan* avant de passer assistant animateur puis animateur sur des productions Disney dans la succursale que le studio américain possédait à Montreuil de 1987 à 2004. Il a participé, entre autres, aux longs métrages *Tarzan*, *Kuzco*, *Hercule* ou *Le Bossu de Notre-Dame*. Si, en 2006, il réalise son premier long, une adaptation pour le grand écran des aventures de la tortue Franklin, il avait déjà réalisé *Destino* en 2003. Ce court métrage a une histoire bien particulière puisqu'il avait été ébauché durant la Seconde Guerre mondiale et devait être une collaboration entre Salvador Dali et Walt Disney. Le film ne se fera pas, mais après la sortie

de *Fantasia 2000*, le neveu de Walt, Roy. E. Disney, décide de le remettre en chantier et charge Dominique Monféry du projet. Ce fut le dernier projet des studios Disney en France.

Pour *Kéridy*, Dominique Monféry explique avoir été inspiré par le réalisme fantastique et avoir voulu faire entrer le spectateur dans un univers mi-réel mi-fantastique, à l'image de nombreux contes. Selon lui, le film devait être une aventure intimiste, avec des moments particulièrement dynamiques dès que l'on quitte le seuil de la maison et une histoire marquée par les sentiments et l'intériorité dès que Natanaël entre dans la grande demeure et, en particulier, dans la bibliothèque. L'ensemble devait donc prendre la forme d'un récit initiatique où l'enfant, après de multiples péripéties, prend confiance en lui, se trouve changé, grandit et parvient à dépasser son blocage en revenant sur le lieu symbolique de ses craintes et cauchemars.

Sa mise en scène accorde une grande importance au son et à la musique dans la création des ambiances et du mélange entre le réel et le merveilleux. Dans le dossier de presse, il signale que « *tout au long du récit, on a décidé avec Christophe Héral (le compositeur, ndlr) d'osciller entre une orchestration sobre, une sorte de thème unique qui revient, joué de manière très épurée, et des orchestrations plus ambitieuses* ». Pour les bruitages, il a choisi des éléments organiques au départ avant d'opter pour des sonorités de type « froissements de papier » pour les personnages de contes. Il revient à un son réaliste quand l'enfant est se trouve rapetissé car à ce moment-là les deux univers ne font plus qu'un et les créatures imaginaires existent aux yeux de Natanaël.

Après *Kéridy*, Dominique Monféry est notamment devenu directeur de l'animation sur *Comme des bêtes* de Chris Renaud et Yarrow Cheney en 2016.

Anik Le Ray

La scénariste de *Kéridy* est bretonne. Ce détail est particulièrement important pour le film car c'est là qu'elle ancre son récit, dans une terre perdue entre la mer et la nature où les légendes et les esprits circulent beaucoup dans les traditions populaires. Ce n'est pas son premier projet avec le studio, puisqu'elle avait déjà travaillé sur de nombreux films produits par La Fabrique dans les années 1990. Elle a notamment scénarisé les longs métrages de Jean-François Laguionie depuis *Le Château des singes* ainsi que de nombreux courts et spéciaux TV de 26 minutes.

Dans le dossier de presse, Anik Le Ray revient sur l'origine du projet en expliquant que « *C'est un petit garçon de trois ou quatre ans qui a inspiré cette histoire. Il s'appelle Natanaël. Un jour, il m'a confié : "Tu sais, ben moi, je ne sais pas lire !" Tout le monde autour de lui savait lire, sauf lui. Il croyait vraiment qu'il lui manquait quelque chose, comme si la lecture était innée ! A partir de cette anecdote, j'ai imaginé reprendre tous les personnages de contes qui me tenaient à cœur et de les faire exister ensemble autour de Natanaël pour construire une sorte de voyage initiatique. La lecture est une invitation au rêve et crée par ailleurs un rapport d'une grande intimité. Quand quelqu'un lit pour un autre, un parent pour un enfant par exemple, une sorte de rêve commun se construit au fil des mots. Dans ce récit, bien plus qu'une bibliothèque contenant des milliers de livres, Natanaël reçoit en héritage le don de la lecture.* »

Rébecca Dautremer

Dès les années 1990, La Fabrique a eu l'habitude, pour les besoins graphiques des courts métrages, de faire appel à des illustrateurs réputés pour créer les décors et les personnages. C'est ainsi qu'ils ont pensé à Rébecca Dautremer qui a rapidement accepté. Ce qui était prévu pour être un court métrage s'est bien développé et est finalement devenu un long métrage. Si les conditions de travail de l'animation, où il faut œuvrer en équipe, et de l'illustration, avec son processus solitaire, sont bien différentes, *Kéridy* ne l'a pas tellement dépaycé : « *Donner vie à des*

personnages de contes, j'y crois vraiment. Ça me passionne, c'est ce que je fais toute la journée, tous les jours de ma vie. Dans l'histoire, j'adore cette idée de voir ce monde parallèle se réveiller, retrouver tous ces petits personnages qui ont leur propre vie, dans les livres et dans la bibliothèque, et les voir se propager et exister partout dans le monde. »

A l'époque, elle venait de terminer *Princesses inconnues ou méconnues* ainsi que *Le Journal secret du Petit Poucet*, deux livres dont on retrouve des influences graphiques ou thématiques dans le film. D'ailleurs, elle a toujours eu comme objectif d'éviter de reproduire l'imagerie traditionnelle et disneyenne du conte pour enfants, de ne pas se laisser influencer par un certain consensus : *« J'ai essayé d'oublier tous les clichés et de revenir à mes propres versions étalon, explique-t-elle. Il n'a jamais été dit qu'Alice est habillée en bleu ou en rouge. Ceci dit, elle est blonde, il n'y a pas de doute à ce sujet. Dans le film c'est une Alice qui a une vraie personnalité. Je l'ai imaginée avec des cheveux en pointe. Le Petit Chaperon rouge est moins prédéfini parce qu'il n'y a pas eu de film de Disney à son sujet. J'aimais bien cette idée du bonnet péruvien et du poncho. Le Loup, il fallait qu'il soit un peu penaud, qu'il ait la tête lourde. Pour la mise en matière, je le voyais très doux, pelucheux. L'Ogre est un personnage relativement ambigu. Il peut faire très peur mais sa condition physique le rend fragile. Il fallait qu'il soit méchant tout en étant tendre et bienveillant par moments. J'ai finalement dessiné un gros corps sur ses petites jambes, ce qui le rend forcément un peu maladroit et renforce sa dualité. Pour le Chat Botté, je ne voulais pas qu'il ait son chapeau à plume habituel. On a travaillé sa gestuelle et son look en s'inspirant du Charleston. »*

L'animation et l'illustration étant deux univers complémentaires mais assez différents, elle a beaucoup discuté avec le réalisateur, notamment par rapport aux contraintes spatiales et temporelles pour le choix des cadres et de la palette des couleurs. Elle a aussi insisté pour que tout le travail préparatoire et les décors du film soient faits à la main pour que son univers soit bien perceptible : *« Je travaille beaucoup intuitivement en me laissant guider par mes émotions. Pour la bibliothèque il fallait que ce soit rougeoyant, comme dans un ventre. Selon les séquences, avec Dominique Monféry, on a travaillé les rouges de différentes façons. Par exemple, lorsque Natanaël rentre et découvre la bibliothèque avec effroi, on a des rouges plus durs, crus et agressifs. On a choisi une palette qui va du carmin au magenta. Au moment où sa grande sœur se retrouve devant la bibliothèque vide, on a fait virer la couleur vers quelque chose de plus doux et neutre ; du kaki et une nuance orangée. Les rêves, par exemple, ont été conçus à partir des variations de roses. Au-delà de la couleur, ce qui m'intéresse c'est la composition et le travail sur la lumière. J'ai plus cherché à obtenir des lumières particulières, des reflets, des transparences que des dessins parfaits. C'est toujours à travers la lumière qu'on donne du volume aux choses. Je voulais absolument que par moments on soit presque cachés dans l'ombre. Que ce soit le château, la bibliothèque ou le hangar de Pictou, c'est toujours en lumière et en ombre qu'on a traité les espaces. Tout le coloriage du film est effectué sur la base de plusieurs matières qui ont été spécialement créées ou qui proviennent de mes livres. »*

Plusieurs décors proviennent d'éléments qu'elle connaît, où elle a passé du temps plus jeune, dont elle se souvient et qu'elle a pris en photo. Ce sont des décors à la fois nostalgiques et chaleureux dans lesquels le spectateur peut se retrouver. Elle s'est notamment inspirée de la maison de sa grand-mère et de la bibliothèque de ses parents : *« La bibliothèque est vraiment le cœur du film. Je l'imaginais simple mais pleine de trésors. Il s'agissait de concevoir l'architecture, dessiner l'espace et choisir un style. En m'inspirant de la maison de mes parents, j'ai décidé de mettre des charpentes pour obtenir une sensation à la fois rustique et chaleureuse. Mais c'était primordial aussi qu'elle ait un peu d'allure. On a donc fait le choix très classique des étagères fines et de l'escalier en colimaçon. Puis, pour apporter un élément de "déco" et la personnaliser, on a installé des rideaux, les kakémonos. Il fallait tenir compte du fait qu'Éléonore est une femme qui a voyagé et qui a conservé beaucoup de souvenirs. C'est une vieille dame qui a une certaine*

classe mais ce n'est pas du tout la grand-mère classique et bourgeoise. Naturellement, on allait retrouver un peu de fantaisie dans son environnement. Après quelques dessins, j'ai décidé de réaliser une maquette. Je n'ai pris aucune mesure, la maison était forcément un peu tordue, ce qui correspondait très bien à ce que je recherchais. Ensuite, j'ai pris en photo la maquette sous différents angles en l'éclairant à la bougie, et ça m'a donné beaucoup d'idées pour la lumière. »

LE POINT DE VUE DE L'AUTEUR

Invention, imagination, lecture

« Ce qui n'est pas imaginé n'existe pas. »

Malgré leurs différences, il est difficile de ne pas faire le rapprochement entre cette phrase et la formule magique que Natanaël doit prononcer afin que les personnages des livres de la bibliothèque d'Éléonore puissent vivre librement : « *Ce n'est pas parce que c'est inventé que ça n'existe pas.* » Si cette dernière est directement issue de l'imagination de la scénariste, Anik Le Ray, la première provient d'un article sur le cinéma d'animation écrit en 1956 par André Martin dans les *Cahiers du cinéma* (1).

L'image et l'invention

Né en 1925 à Bordeaux et décédé en 1994, André Martin est aujourd'hui encore l'écrivain de cinéma et le critique spécialisé dans l'animation le plus important qu'on ait pu avoir en France. Entré aux *Cahiers du cinéma* en 1954 grâce à l'appui d'André Bazin, il y écrira jusqu'en 1960 ainsi que dans plusieurs autres revues influentes (*Arts, Radio-Cinéma-Télévision, Cinéma...*). En l'état actuel des connaissances, il serait vers 1953 le créateur de l'expression « cinéma d'animation », bannière sous laquelle il regroupe les techniques de cinéma fabriqué image par image. En janvier 1958, dans la présentation d'un article fleuve à paraître dans les *Cahiers du cinéma* sur Norman McLaren, il associe le cinéaste à la Nouvelle Vague : c'est la première occurrence de cette expression dans la revue. L'idée est d'autant plus importante que, par la suite, l'animation n'a plus eu bonne presse en son sein.

Parmi ses autres faits d'armes, il cofonde en 1956 les premières JICA (journées internationales du cinéma d'animation), qui déménageront à Annecy quatre ans plus tard pour devenir le festival consacré au cinéma d'animation le plus important au monde. Dans les années 1970-1980, tout en continuant à écrire dans quelques magazines, il se consacre aux nouvelles technologies audiovisuelles au sein de l'INA, participe à la création du forum des nouvelles images de Monte-Carlo, qui deviendra Imag'INA, et il coréalise le premier film français entièrement en images de synthèse en 1983, *Maison vole* (2). Après une attaque cérébrale qui le paralyse et l'oblige à cesser ses activités en 1987, il décède en 1994.

Si ses articles critiques possèdent des velléités théoriques, il n'est pas un théoricien au sens strict mais plutôt un militant de l'animation qui réfléchit et cherche à faire connaître cette forme cinématographique méconnue et méconsidérée. Il tente de la définir, d'en poser des fondements et il en imagine les futurs possibles dans une volonté prospective. C'est en cela que la phrase en exergue de notre texte semble passionnante à mettre en parallèle avec celle de *Kéryty, la maison des contes*. Sans qu'elles poursuivent explicitement cet objectif, toutes deux mettent en évidence l'une des caractéristiques principales du cinéma d'animation, liée à « l'imagination » ou

à « l'invention » et à leur action sur le réel, comme si la seconde retrouvait au sein même du film un peu de ce que proposait la première à travers l'écriture sur l'animation.

D'une part, les deux aphorismes sont des doubles négations, élément de langage qu'il est bon d'éviter au maximum dans l'usage de la langue française mais qui, utilisé de façon volontaire, peut apporter des nuances certaines et ici prendre la mesure de la notion d'existence qui leur est commune. D'autre part, ce procédé rhétorique permet avant tout aux deux auteurs de prendre le contre-pied de ce qui est communément admis : c'est imaginé, ce n'est pas réel, donc ça n'existe pas ; c'est une invention, c'est un mensonge, donc ça n'existe pas davantage. La différence majeure des deux phrases se situe dans la nécessité ou la possibilité d'exister. André Martin est le plus péremptoire quand il affirme le besoin d'en passer par l'imagination pour faire advenir quelque chose alors que dans *Kérité*, la phrase écrite sur le mur offre simplement la possibilité d'une existence à ce qui est inventé.

L'imagination et l'invention sont deux concepts éloignés mais qui peuvent conserver une certaine proximité à travers le sens commun que les deux notions revêtent aujourd'hui. Étymologiquement, inventer c'est trouver, découvrir. Ça peut être lié à la technique et par ce biais à l'artistique qui en découle. L'invention, quand elle se réalise, autorise l'innovation, mais n'étant pas toujours concrète ou concrétisée, elle est aussi rapidement devenue synonyme d'affabulation, de mensonge. Dans tous les cas, elle peut donc faire appel à l'imagination, que ce soit pour rendre réel ce qui est découvert en esprit ou pour conserver l'invention dans un espace imaginaire voire sur plans. Des moyens techniques ou financiers peuvent parfois faire défaut à la réalisation. De son côté, « imaginer » a la même racine qu'« image », cette dernière étant d'abord ce qui imite la réalité voire les outils permettant cette imitation. Par métonymie, le mot s'est ensuite abstrait pour devenir une perception subjective voire symbolique de la réalité, à la manière des métaphores ou comparaisons qui sont des images. Plus tard, l'idée de création ou créativité s'est encore accentuée pour proposer l'image comme une construction mentale à peine ou pas du tout médiatisée par un support concret. C'est-à-dire qu'elle est le produit de l'imagination, qu'elle soit création, mensonge ou illusion. On peut donc retrouver l'idée d'invention dans l'image comme l'idée d'imaginaire dans le fait d'inventer.

Animer, imaginer

En tant que film d'animation, *Kérité, la maison des contes* est un lieu pour l'invention et l'imagination et il en a d'autant plus conscience qu'il le met en scène à travers la formule que Natanaël doit prononcer.

Un film d'animation est composé de dessins mis en mouvement image par image, ainsi que l'écrivait André Martin. Il s'agit donc de créer l'illusion d'un mouvement à raison d'un certain nombre de phases par seconde et donc d'imager un monde tout en l'imaginant se mouvoir, vivre, évoluer. On retrouve aussi quelque chose de « l'imago » qui, en entomologie, est le stade final d'un individu. Dans un processus de fabrication qui va de la feuille blanche, du brouillon des recherches graphiques au brouillon du mouvement (l'animatique), en passant par de nombreuses phases jusqu'au compositing, l'imago serait le film terminé qui, finalement, existe. D'un point de vue pratique, ces multiples étapes de création font entrer l'invention en ligne de compte, celle d'une histoire, d'abord, et donc d'une fable, mais aussi invention graphique et invention à travers l'intervention technique nécessaire au travail artistique. Le studio principal du film se nomme d'ailleurs La Fabrique. Il a été créé par Jean-François Laguionie dans les années 1980 pour les besoins de ses films et a servi à la réalisation de plusieurs autres. L'idée de fabriquer, de produire des outils est centrale. *Kérité* est comme pris entre les deux phrases précitées, celle au cœur de son propre récit et celle qui survole le cinéma d'animation. Le film postule qu'il est nécessaire de passer par l'image pour exister et que l'invention participe à ses conditions d'existence.

L'un des intérêts de l'animation est de modeler des univers « médians », de les inventer et de les unifier pour les faire exister mais, pour ce faire, ils doivent commencer par se proposer d'être des images du monde. *Kérity* propose un univers connu : une histoire de deuil et d'apprentissage de la lecture comme chacun pourrait en faire l'expérience, le tout dans des décors parfaitement reconnaissables, et *a priori* réalistes. Pourtant, l'analyse de la première séquence le montre, il recèle dès le début une part de mystère grâce à la bibliothèque puis aux personnages de conte qui vont faire leur apparition. Sans quitter ce double de notre monde, le film va basculer vers un autre univers, un autre point de vue. D'abord à travers les livres puis à travers la porte qui s'ouvre quand Natanaël dort et que des voix inconnues se font entendre. Puis l'enfant se transformera en l'un de ces personnages, changeant d'échelle, devenant minuscule à la manière d'Alice au pays des merveilles, et passant pour un preux chevalier aux yeux de son héroïne préférée et de l'ogre lorsqu'il combattra deux monstres qui ne sont, pour nous, qu'un crabe et un bébé. Il en est de même quand l'enfant se promène dans une trace de pas faite dans le sable. Le changement d'échelle offre la possibilité d'une métamorphose complète du monde par la métamorphose du regard et c'est ainsi que le réalisme de la situation initiale et du décor débouche sur l'invention d'une réalité seconde qui utilise des éléments de la première sans pour autant l'accepter comme telle. Cela est d'autant plus important en animation que le film est une représentation dessinée et non photoréaliste : l'imitation de la réalité diffère de la réalité, elle s'impose comme une pure création autonome. Le dessin animé permet d'autant plus sûrement l'arrivée dans ce monde – un mensonge avoué – qu'il ne repose ni sur notre expérience sensible ni sur une intellectualisation pure. Il fonctionne sur un troisième registre, situé entre les deux, que l'on peut qualifier de médian.

Ce monde, image détournée du nôtre, porte en lui un autre « imago » : dans l'antiquité romaine, le terme désignait un masque mortuaire moulé sur le visage d'un défunt afin d'en conserver une trace. Il fait office d'image à transmettre aux générations futures. Cet imago semble ici décomposé en différents éléments : la maison, trace du passage d'Éléonore à conserver et à passer à sa généalogie, les êtres peuplant les livres et formant la mémoire de la conteuse qu'il faut transmettre aux générations suivantes, et le tableau de la dame déjà âgée qui surplombe un couloir. Si l'imago était l'empreinte d'un mort, le film étant entièrement dessiné, le tableau devient la plus fidèle empreinte de la tante disparue.

Médiation de l'image

Si l'image et l'invention sont au cœur même de *Kérity, la maison des contes*, Dominique Monféry, le réalisateur, les revisite à travers une mise en scène de la voix et de l'écrit. En effet, l'ensemble du film repose sur un passage de la parole entendue à la parole prononcée, le tout étant médiatisé par l'écrit et par des formes d'image et d'imaginaire.

Éléonore avait l'habitude de lire des contes, des récits mythiques dont certaines structures sont communes à toutes les cultures, et donc à tous les enfants, comme a pu le montrer Vladimir Propp (3). Signalons qu'une autre acception d'« imago », cette fois liée à la psychanalyse, est à l'origine du concept d'inconscient collectif. Chez l'enfant, il désigne une représentation psychique construite à partir d'expériences vécues au contact de ses proches et entremêlée à des représentations imaginaires, parfois mythiques et communes à tous. Sans aller vers une lecture psychanalytique de *Kérity*, toutes les histoires lues par Éléonore ainsi que le blocage auquel Natanaël fait face et dont nul ne comprend l'importance – ses parents sont inquiets sans trop s'en préoccuper – reprennent également des éléments contenus dans cette « imago » et qu'il s'agira de dénouer pour parvenir à la conclusion de l'intrigue.

Si, historiquement, les premières histoires racontées circulaient par voie orale de famille en famille, de poète en poète ou de musicien en musicien, cette dimension a diminué au fil des

siècles pour laisser place à l'écrit, au moins dans la plupart des sociétés occidentales. Les livres se sont accumulés et ont imposé certaines formes fixes aux récits qui se propagent d'autant plus afin d'être à nouveau lus. C'est ce même passage que doit effectuer Natanaël : il connaît les histoires, il les a entendues, elles lui ont été lues et il va devoir les lire à son tour. Mais comment faire quand la médiatrice n'est plus ? Le début du film rejoue cette disparition. Quand l'enfant entre dans la maison vide pour la première fois depuis le décès de sa tante, il se revoit dans chaque pièce avec elle à ses côtés lui faisant la lecture. À mesure qu'Angélica ouvre les fenêtres que la lumière entre, l'image de la lectrice originelle, qui se trouve être la protectrice des histoires et de leurs protagonistes, est comme projetée (4) dans la pièce avant de s'évanouir à son tour. Par la suite, les éléments écrits se déroberont à sa lecture et disparaîtront : phrases et mots se délitent en lettres qui se perdent dans des tourbillons ou des tempêtes. Pour vaincre cet étourdissement, Natanaël va devoir aller vers une forme de matérialité, trouver quelque chose de solide qui prendra sa source dans l'image même.

Mais en attendant la résolution, tout a l'air évanescent, jusqu'aux petits personnages de contes. Ils peuvent s'échapper des livres et les laisser vierges de toute illustration comme lorsqu'une cliente veut acheter le stock d'ouvrages à Pictou. Cependant, eux-mêmes risquent l'effacement (5) si Natanaël ne parvient pas à lire la phrase magique. Plus surprenant, la disparition de leur image implique la mort des récits alors même que ces contes sont constitués de mots avant d'être composés d'images. Peu à peu, les personnages perdent de leur substance, de leur « substantifique moelle » pour reprendre Rabelais qui rappelait dans *Gargantua* qu'il « *fault ouvrir le livre et soigneusement peser ce que y est déduict. (...) Puis, par curieuse leçon et méditation fréquente, rompre l'os, et sugcer la substantifique moelle, (...).* » (6) Il est donc important d'extraire le sens caché des textes, de comprendre ce qu'on lit. C'est l'une des fonctions des illustrations que de guider la lecture pour les plus petits avant qu'ils n'accèdent eux-mêmes aux mots.

Si Natanaël ne sait pas lire, il connaît son alphabet. Il souffre d'un blocage, peut-être lié au décès d'Éléonore, ce que le film suggère sans le rendre explicite. Lire est un cauchemar et la découverte de la bibliothèque qui lui a été léguée fait remonter en lui de mauvais rêves, fortement imaginés, où lettres et mots pleuvent, s'entremêlent et s'abattent sur lui dans un déluge sans signification. Pour sauver les contes et ceux qui les habitent, il doit prendre la succession de sa tante, ce qui implique la lecture d'une phrase et donc d'affronter sa plus grande phobie. L'imaginaire, qui passe par la parole de la tante, doit à la fin du film passer par sa propre parole. Pour cela, il doit déchiffrer l'image de cette phrase qui hante la bibliothèque, la rendre audible, l'oraliser.

Car la phrase se présente d'abord comme une image et elle ne deviendra phrase qu'une fois lue. Avant la lecture, elle est une expérience calligraphique mouvante qui ne pourrait guère offrir plus qu'un plaisir esthétique, une représentation tracée sur un mur à la manière de la célèbre pipe de Magritte qui n'est pas une pipe mais la représentation de celle-ci. La phrase, ainsi exposée dans le film, est donc image, voire image dans l'image puisque le film n'est que successions d'images et s'offre comme image ainsi que nous l'avons expliqué plus haut. La formule à énoncer est ainsi fixe, immuable, et donc le contraire de ce que doit être la lecture : vivante et dynamique. Pour accomplir sa tâche, Natanaël va devoir vivre une aventure (ce qu'on trouve dans les contes), il aura besoin de compagnons de route (autre leitmotiv des récits enfantins) et d'autres images, non plus « écrites » mais « dessinées » même si les deux sont identiques en leur fond comme aimait à le rappeler Paul Klee. Ces images sont les personnages déjà évoqués, et le déblocage psychologique de Natanaël, ainsi que le sauvetage des êtres de couleurs, se réalisera grâce à la mise en mouvement de ces images qui quittent leur statut d'illustrations immobiles pour gagner en autonomie. Elles mettent de côté pour un temps leur état de papier imprimé pour appartenir au monde. La résolution, le passage du dessin au mot, découle donc d'un agir, d'une fabrication et d'une invention.

Puissance d'une parole

La parole est toute-puissante mais encore faut-il qu'elle soit maîtrisée par la lecture. On retrouve dans le film un peu de l'idée biblique d'une parole créatrice perceptible dans l'Ancien Testament : « *Car Il dit, et la chose arrive ; Il ordonne, et elle existe* » (7) ou des évangiles, et notamment celui de Jean – « *Et la parole a été faite chair* » (8). Toutefois, les livres ont déjà été écrits et les histoires inventées. Natanaël n'est pas une figure divine mais plutôt celle d'un prophète qui porte la « bonne parole ». Cette dernière doit venir des livres, des contes ici sacralisés. Sans la parole du conteur, les livres sont vides. À la fin du film, Natanaël ne lit pas silencieusement mais pour tout le monde, insistant sur l'idée d'une oralisation nécessaire du conte, sur l'importance du verbe. Sans la parole issue de la lecture, les personnages s'effacent, ils perdent leur corporéité. Ils ne peuvent se rematérialiser que parce que la parole de Natanaël leur donne chair, mais pour cela il lui faut prononcer une formule bien spécifique, la phrase juste, l'aphorisme qui autorise leur invention et leur existence, qui les autorise à être à la fois des images dans les livres mais également des images dans la réalité de l'enfant, au sein du film. La croyance n'est d'ailleurs pas absente puisqu'à un moment le petit garçon assène à sa sœur « *Tu ne crois plus aux contes !* » comme le reproche d'un manquement à une foi qu'elle va aussi redécouvrir.

L'autre rapport quasi religieux est lié à la nature même des livres de la bibliothèque. Ce sont des originaux, ce qui leur confère une valeur inestimable car ils contiendraient « l'essence » des contes. Les auteurs ne sont jamais évoqués, comme s'ils n'avaient été eux-mêmes que des mains médiatrices. C'est pourquoi les personnages sont si importants. Ils peuvent sortir, disposer d'une certaine autonomie à l'extérieur même des histoires dans lesquelles on les a inclus. Le Chaperon et le Loup sont amis, par exemple, car leur existence dans le livre et à l'extérieur est, jusqu'à un certain point, indépendante. Parler d'original pour un conte pourra sembler saugrenu car beaucoup ont été recopiés et réécrits avec des variantes au fil des siècles par plusieurs écrivains, mais l'idée d'original est intéressante car ce premier exemplaire est fantasmé comme renfermant l'origine de la création. C'est celui qui sera réimprimé et enfantera les autres. L'idée même d'invention est au cœur de l'original, les exemplaires suivants n'étant plus que des copies techniquement reproductibles à l'infinie. Le premier est alors pourvu d'une « aura » et d'une valeur « culturelle », au sens benjaminien de ces termes (9), qui disparaissent au fil des reproductions. Dire l'œuvre ne l'empêche pas de posséder une source unique, située dans la bibliothèque d'Éléonore, la Babel des contes, qu'on peut percevoir comme l'immense livre où les contes préservent leur nature et leur héritage annoncé dans le sous-titre du film.

Toujours lié à la parole, *Kéridy* peut également être perçu comme une application cinématographique détournée des théories sur le langage énoncées par John Austin en 1962 dans son court ouvrage *Quand dire, c'est faire* (10). Son postulat est qu'une affirmation ne se borne pas à décrire un état de fait mais qu'elle peut être performative et donc réaliser un acte quand elle est prononcée dans certaines conditions précises. Quand un maire ou un prêtre affirme « *Je vous déclare mari et femme* », il ne transmet pas une information, il crée l'union. Dans le film, dire que ce n'est pas parce que quelque chose est inventé qu'il n'existe pas permet aux êtres inventés par les différents auteurs des ouvrages d'obtenir une forme d'existence. L'un des intérêts de la phrase est d'ailleurs de n'être ni affirmative, puisqu'elle est construite en double négation, ni performative, puisqu'elle n'implique pas une action directe. Pourtant, la prononcer produit directement un effet : les êtres se matérialisent pour de bon, ils existent pour Natanaël et Angélica mais pas pour les autres, ils existent pour nous au sein du film mais pas dans notre monde, ils acquièrent donc une forme d'existence sans toutefois exister ni être dotés de vie.

D'une certaine façon, pour parvenir à lire, Natanaël va devoir entrer dans son propre imaginaire – la bibliothèque, métaphore de toute sa petite enfance au côté de sa tante – autant que cet imaginaire va devoir se manifester dans la réalité, ce que figure la séquence du second cauchemar,

perdue entre rêve et réalité. En se confrontant à un monde métamorphosé, il va devoir inventer un récit qui lui permettra de rejoindre la phrase affichée sur le mur puis de revenir chez Pictou, des techniques pour se sortir de moments périlleux, même si tout n'est pas au point : l'allumette comme une épée, le cerf-volant comme un avion. Il va devoir investir un monde qu'il connaît sous une autre forme, avec un regard neuf. Il va s'aider des images connues (les personnages) pour aller vers d'autres plus lointaines (les lettres) afin de les apprivoiser et de savoir les dire. Il va devoir passer par un univers médian, celui de l'animation, pour mieux appréhender celui d'où il vient et celui d'où les créatures viennent. De simple spectateur, il deviendra acteur. Lire, c'est donc s'emparer d'images, inventer, entrer dans une autre dimension et agir sur le monde pour le faire exister autrement.

1. André Martin, « Un match extraordinaire » in *Cahiers du cinéma* n°60, juin 1956.

2. <https://vimeo.com/268267412>

3. Vladimir Propp, *Morphologie du conte*, éd. Seuil.

4. Une lumière forte surgit, comme le cône qui est projeté sur l'écran au cinéma. À travers ce mécanisme de projection, La métaphore cinématographique est à l'œuvre comme nous l'avancions dans l'analyse de la première séquence du film.

5. Et s'effacer, pour un dessin, c'est mourir. C'est une des leçons de *Qui veut la peau de Roger Rabbit ?* où les Toons ne meurent pas, sauf attaqués au dissolvant.

6. François Rabelais, *Gargantua*, éd. Flammarion.

7. *Psaumes* 33 : 9.

8. *Évangile selon Jean* 1 : 14.

9. Walter Benjamin, *L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, éd. Payot.

10. John Austin, *Quand dire, c'est faire*, éd. Seuil

DÉROULANT

Séquence 1 | Retour à Kécity

00.00 – 02.47

Une voix d'enfant chante doucement puis s'amplifie. Alors que le générique défile, une bibliothèque où se dévoilent des contes est mise en parallèle avec une famille dans une voiture rouge. Ils passent d'un décor urbain embouteillé et pluvieux à un paysage de bord de mer gris mais sans pluie peu après le titre du film. Dans le véhicule, un père, une mère et leurs deux enfants : Natanaël, qui va avoir sept ans, et Angélica, qui doit avoir un ou deux ans de plus. Elle se moque des problèmes de lecture de son frère qui ne parvient pas à lire le panneau indiquant le nom du village où ils se rendent : Kécity. Alors que la musique s'arrête, la voiture se gare devant une grande maison perdue au milieu de nulle part. Pendant que les parents déchargent les valises,

les enfants s'apprêtent à entrer dans la demeure. Elle appartenait à Éléonore, leur tante décédée il y a peu de temps, qui la leur a léguée.

Séquence 2 | Premiers pas dans la maison

02.48 – 04.50

Après avoir pénétré dans la maison, la fillette est surprise par l'odeur de renfermé. Elle s'active afin d'ouvrir portes et fenêtres mais son frère, plus calme, est nostalgique. Il revoit, pièce après pièce, Éléonore lui faisant la lecture. Ses souvenirs d'effacent à mesure que la lumière entre. Seule une mystérieuse pièce à l'étage, dans un couloir décoré de statues exotiques, reste fermée. Les enfants finissent par se disputer de nouveau au sujet de la lecture, sujet sensible pour Natanaël, proche de sa tante qui était une grande lectrice.

Séquence 3 | Rencontres dans le jardin

04.51 – 07.19

Alors que le père ne parvient pas à ouvrir la porte de la cabane du jardin, Adrien, ami d'Éléonore devenu solitaire après son décès, arrive et suggère que la famille pourrait s'installer dans la maison à l'année. Le père lui répond que c'est impossible à cause de son travail. Une camionnette arrive. Elle est conduite par Pictou, un brocanteur qu'Adrien ne supporte pas et qui souhaiterait racheter les objets de la tante. Alors qu'il s'en va après avoir fait une offre au père, la mère arrive. Adrien et elle semblent inquiets que Natanaël ne sache pas encore lire, mais l'année a été difficile et il fait un blocage psychologique. Les enfants sortent de la maison et vont vers la plage en contrebas.

Séquence 4 | Sur la plage

07.20 – 08.48

Après avoir descendu un vieil escalier en ferraille, les enfants arrivent sur la plage. Angélica s'essaye au cerf-volant mais elle peine à le faire tenir dans les airs. Son frère construit un château de sable et des tunnels en dessous. Un crabe passe. Tous les éléments qui se révéleront importants par la suite sont ici exposés. Adrien passe les voir.

Séquence 5 | La lettre d'Éléonore

08.49 – 11.40

Le soir venu, les parents font lire une lettre aux enfants. Ils la tendent à Natanaël mais Angélica rappelle à tout le monde qu'il ne saura pas la déchiffrer, elle la lui prend et la lit. Dans cette missive, Éléonore explique qu'elle lègue une poupée à la fillette et la clé de la pièce secrète à Natanaël. Angélica, déçue de n'avoir que le bout de chiffon, voudrait suivre son frère dans la mystérieuse chambre, mais son père lui explique qu'il faut le laisser seul. Elle semble jalouse.

Natanaël ouvre la porte qu'il a toujours vue fermée et découvre une pièce sombre, vaguement décorée, suivie d'une autre cachée par des rideaux. Il passe la tête et s'aperçoit qu'elle renferme une immense bibliothèque remplie de livres. Il s'agit probablement de la bibliothèque de la première séquence. Dépité, puisqu'il ne sait pas lire, il part se coucher.

Séquence 6 | Cauchemar et réveil brutal

11.41 – 15.17

Alors que les enfants s'endorment, un violent orage éclate. Des personnages dont on n'entend que les voix observent Natanaël dans son sommeil et se demandent s'il est bien le successeur. Le petit garçon fait un cauchemar : la maison s'écroule dans un gouffre et laisse place à un immense livre qui s'ouvre au milieu de l'eau. Des lettres pleuvent de partout. Du haut d'un nid-de-pie, Natanaël cherche à prendre le contrôle de l'ouvrage devenu bateau mais sans y parvenir. Il s'éloigne et coule.

En se levant, le petit garçon découvre ses parents et sa sœur dehors. À cause de l'orage, la toiture de la maison a été détruite. Les parents n'ont pas les moyens de la réparer et se demandent s'il ne faudrait pas vendre la maison. Natanaël refuse et propose qu'on vende les livres de la pièce secrète pour payer les travaux. De toute façon, il ne peut rien en faire. Lors du petit-déjeuner, ses parents le félicitent de sa décision mais sa mère lui conseille de conserver au moins un livre en souvenir. Le père appelle Pictou pour qu'il lui fasse une offre sur les ouvrages.

Séquence 7 | Cauchemar en bibliothèque

15.18 – 18.34

Alors qu'il visite la bibliothèque pour prendre un livre, Natanaël tombe nez à nez avec *Alice au pays des merveilles* ouvert et posé sur le sol. La voix d'Éléonore se rappelle à lui mais, alors qu'une page non illustrée du livre apparaît, un deuxième cauchemar commence. Au cours de ce rêve éveillé, plus violent que le précédent, les livres et une nuée de lettres volantes l'agressent. Il cherche à s'échapper mais n'y parvient que difficilement, s'extrayant des livres après être devenu une tache d'encre noire. Il s'est évanoui.

Séquence 8 | Première rencontre

18.35 – 22.04

Natanaël reprend peu à peu ses esprits alors que des voix se demandent s'il est le « remplaçant ». Une fois revenu à lui, il découvre de petits personnages qui l'observent. Il prend peur mais revient sur ses pas pour les écouter en entendant le nom de sa tante. Les créatures se présentent : Petit Chaperon rouge, Grand Méchant Loup, Pirate, etc. Issues des contes, elles vivent dans les originaux qui peuplent la bibliothèque et ont besoin de l'aide de Natanaël pour ne pas disparaître car depuis la mort d'Éléonore, elles sont dans l'attente d'un nouveau protecteur. Tous l'acclament en pensant qu'il est le successeur et il rencontre Alice, qu'il avoue aimer depuis toujours. Mais alors qu'ils lui demandent de lire une phrase, une sorte de formule magique qui lui permettra de prendre la suite d'Éléonore, l'enfant est pris de panique.

Séquence 9 | La vente de la bibliothèque

22.05 – 25.01

C'est alors que la fée Carabosse intervient. Elle qu'on oublie tout le temps d'inviter et qui s'énerve de suite doute que Natanaël soit l'élu. L'enfant avoue qu'il ne sait pas lire, au grand dam de tous les êtres sortis des ouvrages. Cependant, si personne ne lit la phrase, tous disparaîtront dans les 24 heures et l'enfant est leur seul espoir. C'est alors que Pictou vient pour débarrasser la pièce des livres. Beaucoup sont choqués et déçus du garçon en l'entendant arriver. Contrairement à Alice qui croit en lui, Carabosse les convainc qu'il est un traître lorsqu'il propose de demander de l'aide à son père. Elle le rapetisse et hurle qu'il est un imposteur. Tous se précipitent entre les pages des livres dans la bibliothèque afin de ne pas être vus.

Séquence 10 | L'entrepôt de Pictou

25.02 – 27.37

Pictou découvre les ouvrages et se rend compte qu'il s'agit d'originaux. Flairant la bonne affaire, il ne dit rien aux parents de la nature des livres. Il leur propose une petite somme qu'ils acceptent puis il emporte la cargaison jusqu'à son entrepôt où il explose de joie : c'est l'affaire de sa vie ! Il va donc appeler de potentiels clients. Seul reste dans la bibliothèque l'ouvrage avec la fée Carabosse, encore oublié.

Séquence 11 | La décision de Natanaël

27.38 – 31.15

Les personnages des contes et Natanaël, toujours petit, sortent des cartons. Tous ont peur mais le Chaperon rouge croit qu'il les sauvera. Cependant, le garçon pense qu'il n'est pas suffisamment fort pour s'occuper d'eux. Il est effrayé par ce qui les attend mais, alors que les personnages se concertent, il entend la voix de sa tante lui rappeler qu'on ne peut vivre sans rêve. C'est alors qu'il prend la décision d'aller au-devant de ses craintes et de retourner dans la maison pour tenter de lire la phrase. Il doit faire plaisir à Éléonore, prendre soin de la bibliothèque et de ce qu'elle renferme et il n'est pas trop tard même si le temps presse. Le Pirate lui conseille de passer par la plage car c'est plus rapide. En attendant, les petits personnages devront user de leur imagination pour que les clients de Pictou n'achètent pas les livres.

Séquence 12 | Le grand départ

31.16 – 34.43

Alors qu'un zoom arrière montre la distance à parcourir, tous soutiennent l'initiative de Natanaël. La Petite Fille aux allumettes lui donne sa dernière allumette et Pinocchio des lunettes qui devraient lui permettre de lire la formule magique. Mais le pantin cherche à cacher son nez qui veut grandir : les lunettes n'ont rien de spécial. Alors que le petit garçon glisse le long des cheveux de Raiponce pour partir, Alice et le Lapin blanc se proposent de l'accompagner. L'Ogre également, mais personne ne veut le laisser y aller de peur qu'il ne dévore Natanaël. Tous trois s'éloignent dans le sable, observés par le Pirate. Natanaël, Alice et le Lapin tombent tête la première dans le sable et l'héroïne de Lewis Carroll nettoie le visage du garçon amusé.

Séquence 13 | Premières menaces

34.44 – 38.27

Alors qu'ils voient une femme et un bébé sur la plage, Natanaël explique à Alice et au Lapin qu'il faut se méfier d'eux et il les fait passer pour des monstres car ils font du mal aux petites créatures de la plage... tout en se rappelant, un peu gêné, que lui aussi l'a déjà fait. Ils décident donc de continuer leur route en passant par un souterrain. Alors qu'Alice perçoit une présence inquiétante, ils sont surpris par une vague qui les emporte jusque dans la mer. Ils sont sauvés de justesse par l'Ogre qui envoie une bouée pour les hisser sur le sable avant de chasser à l'aide d'une rame une mouette qui cherchait à les picorer. Alice doit convaincre l'Ogre de ne pas dévorer Natanaël.

Séquence 14 | Premier client pour les livres

38.28 – 39.56

Alors qu'un premier client arrive, les petits personnages s'amuse à aller dans des contes auxquels ils n'appartiennent pas. En voyant le Grand Méchant Loup faire du stop devant le carrosse de Cendrillon, l'homme pense avoir affaire à des faux et s'en va, furieux.

Séquence 15 | Le crabe et le bébé

39.57 – 43.30

Les quatre protagonistes continuent leur progression sur la plage mais ils sont stoppés par le bébé de la séquence 13 qui les prend pour des jouets. Ils se réfugient alors dans un château de sable construit par Natanaël à la séquence 4, mais le petit enfant, à l'allure monstrueuse pour eux, passe ses bras partout pour les récupérer. C'est alors qu'une autre menace surgit sous la forme d'un crabe, lui aussi gigantesque. Il les poursuit dans les méandres du tunnel et pince le bébé qui bat en retraite. Alors que le Lapin se recroqueville sur lui-même, Natanaël prend les devants pour le sauver. Il se bat contre le mollusque avec l'allumette de la Petite Fille aux allumettes et il improvise un bouclier avec la montre du Lapin. Il se métamorphose en un preux chevalier aux yeux de ses compagnons. Tous parviennent à se réfugier dans un coin et le crustacé s'enfuit alors qu'il semblait sur le point de les rattraper.

Séquence 16 | Déluge et disparition

43.31 – 46.14

Les quatre compagnons sont sains et saufs et cherchent à sortir mais le bruit de la marée se fait de nouveau entendre. L'eau pénètre dans le tunnel et les emporte. Ils sont séparés à un embranchement : Natanaël et Alice se retrouvent à l'entrée du château tandis que le Lapin et l'Ogre sont au sommet. Alors qu'ils descendent, l'Ogre est attrapé et emmené par le bébé dans une petite remorque orange. Ses trois compagnons de voyage le sauvent de justesse mais ils remarquent que leur corps commence à disparaître, comme si on leur avait donné un coup de gomme. C'est signe qu'il faut agir au plus vite sinon les contes cesseront d'exister.

Séquence 17 | L'excentrique Madame Aubray

46.15 – 48.00

Une cliente régulière, qui connaît bien Pictou, vient voir les livres. Changement de tactique pour les personnages des contes. Cette fois, ils quittent leurs ouvrages et restent cachés dans les combles du hangar. En ne voyant aucune illustration dans les livres, la cliente croit à une farce et elle part sans rien acheter.

Séquence 18 | Où est Natanaël ?

48.01 – 50.27

Nos quatre aventuriers arrivent en bas de l'escalier en fer jaune mais impossible de grimper. Ils cherchent à l'escalader à l'aide d'algues mais les végétaux ne tiennent pas. Pendant ce temps, les parents demandent à Angélica d'aller voir si Natanaël est chez Adrien tandis qu'ils préparent le repas. La fillette aurait préféré s'amuser avec son cerf-volant mais elle obtempère sans pour autant trouver son frère. Alors qu'elle regarde des poupées russes offertes par Éléonore à Adrien, elle lui apprend que les livres ont été vendus à Pictou, ce qui met le vieil homme hors de lui. Angélica, amusée, va sur la plage.

Séquence 19 | Un tour en cerf-volant

50.28 – 53.10

Natanaël voit Angélica sur la plage et il a une idée. Il propose à Alice, au Lapin et à l'Ogre de monter dans le cerf-volant en se cachant sur ses bords. Ainsi, ils arriveront peut-être en haut de la falaise. Mais, après quelques cascades périlleuses, le jouet tombe encore sur le sable. En le reprenant, Angélica découvre son frère, minuscule, et ses compagnons de route. Ils lui expliquent

le problème auquel ils font face. Ils doivent absolument retourner à la bibliothèque d'urgence. Angélica, malgré son agacement, décide de les aider.

Séquence 20 | Enfin de retour dans la bibliothèque

53.11 – 56.02

Alors que les personnages s'effacent de plus en plus dans le hangar, perdant tout espoir de retrouver leur réalité, les quatre comparses grimpent difficilement l'escalier de la maison jusqu'au grenier. Ils ne comprennent pas pourquoi Angélica ne les a pas accompagnés jusqu'au haut. La fillette est chez Adrien et fait de grands gestes, mais elle reste inaudible pour le spectateur.

Natanaël arrive enfin devant la formule magique, passant sans la voir la fée Carabosse déçue que personne n'ait encore besoin d'elle. L'enfant met les lunettes de Pinocchio mais rien ne se produit, elles ne sont pas magiques. Il panique. Il ne reste qu'une minute avant la disparition totale des personnages. Alice essaye de le rassurer et de lui redonner confiance.

Séquence 21 | La lecture

56.03 – 59.16

Adrien, déguisé, entre dans le hangar de Pictou pour regarder les livres et faire diversion. Au même moment, dans la bibliothèque d'Éléonore, Natanaël essaye une dernière fois de déchiffrer la formule qui s'efface peu à peu, encouragé par ses compagnons devenus presque invisibles. Malgré les lettres qui se brouillent, il parvient lire, syllabe après syllabe, « *ce n'est pas parce que c'est inventé que ça n'existe pas* ». La phrase s'affiche alors nettement et ses compagnons, convaincus désormais qu'il est le digne successeur d'Éléonore, retrouvent leur apparence et leurs couleurs. Mais Carabosse refuse de rendre sa taille à Natanaël tant que les livres n'auront pas retrouvé leur place.

Alors que les quatre aventuriers et la fée sortent de la bibliothèque, Angélica, revenue dans la maison, a une idée. Elle annonce à son père que Natanaël est chez Pictou. Surpris, celui-ci se prépare à y aller. Tendant sa veste à son père, Angélica fait signe à son frère de sauter dans la poche. Tous glissent le long de l'escalier et finissent dans le vêtement. Le père l'enfile, prend ses clés de voiture et sort.

Séquence 22 | Enfin réunis !

59.17 – 1.03.04

Chez Pictou, Adrien, toujours déguisé, cherche à gagner du temps. Il se prétend esthète et fait l'original en dissertant sur la couleur du ciel et l'épaisseur des livres. Pictou, ne l'ayant pas reconnu et flairant la bonne poire, essaye de l'appâter mais il fatigue et commence à s'énerver au moment où le père arrive. Il cherche son fils parmi les cartons du hangar où sont entreposés les livres. Alice, le Lapin, l'Ogre et Carabosse rejoignent les autres pendant que Natanaël demande à la fée de lui rendre sa taille. Elle finit par s'exécuter car l'ogre menace de la dévorer.

Séquence 23 | Tout est bien...

1.03.05 – 1.05.00

Natanaël retrouve sa taille normale et supplie son père de ramener les livres à la maison. Il explique que ce sont des exemplaires originaux et qu'il a compris leur importance. Le père accepte mais Pictou annonce qu'un client pourrait être intéressé. C'est alors qu'Adrien enlève son chapeau et sa moustache. En le reconnaissant, Pictou est dépité. Alors que l'enfant, son père et

Adrien mettent les cartons dans la voiture, la fée Carabosse rapetisse Pictou. Quand ils arrivent chez eux, Angélica accourt et raconte que la maison est sauvée : elle a trouvé un trésor à l'intérieur de sa poupée.

Séquence 24 | ...qui finit bien !

1.05.01 – 1.08.41

À la nuit tombée, les enfants vont dans la bibliothèque et rejoignent les personnages des contes. Ils sortent des livres pour les acclamer et féliciter le successeur d'Éléonore qui va remplir son devoir et lire. Désormais, Natanaël a dépassé son blocage, à la grande surprise de sa sœur. Au fur et à mesure de sa lecture, un ample mouvement de caméra nous fait voyager dans différents endroits du monde et l'on entend des parents lire des contes dans de nombreuses langues. Le mouvement se termine sur Angélica et son frère, endormis sur le sol, avec la voix d'Éléonore qui lit la fin d'*Alice aux pays des merveilles*. L'ombre furtive de Peter Pan passe devant le tableau de la tante.

Séquence 25 | Générique de fin

1.08.42 – 1.13.36

ANALYSE DE SÉQUENCE

L'ouverture de *Kérity*

Séquence 1 | 00'00 à 02'47

L'ouverture de *Kérity, le livre des contes* propose, en à peine deux minutes, de se confronter aux principales thématiques qui occuperont les protagonistes dans le film. Dominique Monféry, à travers certains éléments visuels ou certaines techniques de mise en scène, parvient à faire discrètement cohabiter un univers mystérieux avec un monde réaliste et à aborder des points clés comme le rapport à l'écrit et à la lecture, l'entrée dans une forme d'ambiguïté ou la reconstitution du lien familial.

Figures de l'écrit (plans 1 et 12)

Le générique de *Kérity* n'est pas écrit en blanc sur fond noir avec des caractères droits de même style facilitant la lecture, comme c'est régulièrement le cas au cinéma. Aucune séquence pré-générique n'est donnée et le spectateur arrive dans le film par le biais d'un carton noir sur lequel les noms des sociétés de production sont inscrits en jaune doré, à la manière de la typographie de certaines reliures anciennes ou de livres connotés « luxueux » comme ceux de la Pléiade. Cependant, le caractère non unifié de la police d'écriture présuppose déjà un élément insolite. Les lettres sont en minuscules, parfois suivies de majuscules plus ou moins larges, grandes et non alignées, comme un enfant qui n'écrirait pas droit ou qui n'aurait pas encore apprivoisé les mécanismes d'écriture. En outre, le fait que les lettres soient parfois pleines ou légèrement effacées apporte un indice sur leur ancienneté avec ce paradoxe d'une écriture ancienne et pourtant jeune. Le premier carton entraîne donc dans une ambiance où l'écrit et l'enfance seront au cœur du récit. L'idée d'utiliser ce type de figure textuelle expressive n'est pas

nouvelle puisque dans *L'Aurore*, déjà, en 1927, F.W. Murnau faisait se demander à l'un de ses personnages si l'héroïne ne s'était pas noyée en liquéfiant les mots apparaissant sur le carton.

De façon surprenante, les noms des sociétés de production peuvent également indiquer, pour les plus connaisseurs comme pour les novices, quelque chose du film. Le terme Alphanim semble proposer une variation autour de l'animation et de l'alpha, la lettre A en grec, et donc de l'écriture. La Fabrique implique qu'on se situe dans la construction de quelque chose et elle est également connue comme la maison de production de Jean-François Laguionie, auteur du *Tableau* ou du *Château des singes*, apportant une idée du type de film auquel on va assister. Enfin, la dimension mystérieuse contenue dans la figure des caractères est redoublée par le nom de la dernière société de production : Lanterna Magica. La lanterne magique est le nom d'un jouet, souvent rattaché aux origines du cinéma pour son mécanisme de projection d'images. Elle fut utilisée autant pour raconter des histoires que pour se faire peur, ce que montrait Ingmar Bergman dans *Fanny et Alexandre* ainsi que dans son autobiographie intitulée *Lanterna Magica*.

Dans la suite de la séquence, qui se clôt avec l'arrivée des enfants dans la maison, la typographie des auteurs et techniciens sera semblable, plus petite mais toujours bancale. Seules les couleurs alterneront : du jaune, l'écriture passera au bordeaux avec une aura dorée. Cela préfigure le plan du titre, le douzième de la séquence, mais aussi les teintes plus sombres des plans sur la bibliothèque qui reviennent à quatre reprises.

Le titre du film apparaît dans un plan qu'il est aisé de rapprocher du tout premier. Dès le treizième plan, la séquence avancera davantage d'un point de vue narratif avec un rythme qui va aller crescendo. Une minute et quarante-trois secondes s'étaient écoulées durant les onze premiers plans, le reste sera plus découpé avec 18 plans se succédant en cinquante secondes. Ce douzième plan annonce donc une rupture et l'entrée vers autre chose. Alors que, lors du plan précédent sur une bibliothèque, le chant et la musique avaient pratiquement cessé pour laisser place à quelques notes inquiétantes, pincées plus que frottées, ils reviennent en mode choral pour le premier et symphonique pour la seconde, offrant un effet d'explosion douce.

Le noir revient et l'écrit reprend le dessus, mais dans une composition stratifiée. Le terme Kérity apparaît petit à petit en bordeaux, bientôt dédoublé dans une teinte blanc jaune avec le sous-titre « le livre des contes ». Autour du titre viennent graviter quelques lettres et mots volants qui appartiennent à la formule magique que devra déchiffrer le protagoniste. Le long métrage joue sur le blocage psychologique de Natanaël qui ne parvient pas à lire. Ici, le fond noir, néant d'où émergent des couches de couleurs de plus en plus visibles et des lettres de mieux en mieux tracées et lisibles, rappelle métaphoriquement l'idée de stades à franchir afin de dépasser un trauma. De la même façon, l'idée des mots et des lettres intruses évoque les cauchemars de l'enfant au cours desquels il est emporté dans un torrent de signes sans signification avant de la trouver à la fin. Le titre rejoue en quelque sorte le dépassement de soi que va opérer Natanaël en parvenant à lire la formule magique, à faire son deuil et à mettre de l'ordre dans son esprit et dans les lettres.

Enfin, il met en avant un lieu : Kérity. Le mot n'a rien à voir avec les livres ni avec la résolution de l'histoire, qui aurait pu se dérouler dans n'importe quel autre endroit. C'est le nom d'un ancien village du Finistère que peu de spectateurs devraient connaître et qui, lui aussi, présuppose une forme de mystère puisqu'on ne sait guère à quoi il correspond. Le nom était juste apparu une première fois quelques secondes auparavant, à l'arrière-plan à la sortie d'un tunnel indiquant son origine géographique. Ces premier et douzième plans permettent donc de distinguer deux moments dans la séquence et autant de portes vers des mondes en apparence familiers mais différents l'un de l'autre. Ils anticipent des passages.

La bibliothèque et la ville (plans 2 à 11)

La bibliothèque est mise en scène de façon particulière. Elle arrive lors du deuxième plan du film, et est donc le premier lieu reconnaissable et mis en valeur, surplombée par une voix enfantine chantonnant un air mélancolique dans un travelling latéral vers la gauche. Le plan qui précède le titre, le onzième, est également un plan de bibliothèque mais il fait figurer ces mêmes étagères à l'aide d'un travelling en direction opposée, comme une forme de retour en arrière, de clôture. Ce quatrième et dernier plan de bibliothèque sème également des indices sur la magie des ouvrages en faisant figurer une ombre furtive filant sur la gauche, associable (*a posteriori*) à Peter Pan qui l'a perdue et part à sa recherche dans l'histoire de James Matthew Barrie. Tout comme elle s'est échappée du Pays imaginaire pour virevolter dans le monde réel, elle s'échappe ici du livre pour entrer dans le monde des humains. Cette même tache spectrale, qui rappelle les ombres chinoises – autre façon de proposer des spectacles et de raconter des histoires en images à partir d'une projection lumineuse –, réapparaîtra dans le tout dernier plan du film devant le tableau d'Éléonore, la tante, ancienne propriétaire de la bibliothèque.

En plus du travelling, la bibliothèque est introduite par un fondu au deuxième plan et il semble la rattacher directement aux maisons de production. On y découvre quelques titres de livres dans différentes langues et nombreux sont les spectateurs qui pourront en reconnaître au moins quelques-uns : ce sont tous de célèbres contes pour enfants. Lors de ses 3 premières apparitions (plans 2, 6 et 9), le lieu est montré dans ce même mouvement latéral vers la gauche qui insiste sur l'impression de continuité et de grandeur : elle est immense et compte un nombre incroyable d'ouvrages. De plus, les étagères sont toujours montrées en gros plan, ce qui contraste avec le reste des plans de ce début de séquence qui sont essentiellement larges. Cette ouverture de film choisit de présenter des ambiances et des décors quand les scènes d'introduction classiques se concentrent avant tout sur les personnages.

Les plans 2 à 11 proposent ensuite un montage parallèle^[1] entre la bibliothèque et un univers urbain, triste et parfaitement identifiable. Cet espace, dès le plan 3, est surchargé d'objets et d'informations : grands immeubles, panneaux publicitaires qui pullulent avec des mots qui sont au mieux des slogans, ciel gris à peine distinguable et teintes blanchâtres qui rappellent la brume de la pollution. Peu à peu, une voiture rouge émerge. Sa couleur rime avec celle de la bibliothèque et se distingue de la colorimétrie terne des autres plans en extérieur pour faciliter l'identification du véhicule comme celui qu'il faudra suivre. La caméra n'entre pourtant pas dedans mais nous laisse suivre son parcours sans nous en présenter les occupants. À peine peut-on supposer qu'il s'agit d'une famille.

Contrairement aux plans de bibliothèque, les plans urbains sont larges et fixes jusqu'au moment où la voiture sort du tunnel et qu'apparaît le nom de la ville (plan 9). Le parallèle avec la bibliothèque, lieu stable en gros plan et mis en mouvement via la caméra, est évident : la mise en scène implique à la fois la dissemblance des deux espaces et leur réunification ultérieure. L'atmosphère énigmatique de la bibliothèque, renforcée par les lumières sombres, va ensuite être délaissée jusqu'au moment où le spectateur comprendra qu'elle était la pièce interdite d'Éléonore dans laquelle nul n'avait le droit d'aller. Nous sommes donc à la fois intégrés à ce lieu habituellement fermé et légèrement mis en retrait car nous ne pouvons ni la voir en entier ni comprendre de suite les tenants et les aboutissants de ces plans. Il faudra attendre dix minutes avant de la revoir, et presque vingt avant de connaître le secret qu'elle renferme.

Kérity et Éléonore (Plans 13 à 30)

On l'a évoqué, le douzième plan est un tournant. Une fois le titre passé, les personnages seront enfin introduits, ils parleront et le décor va se transformer. Non seulement les plans de

bibliothèque disparaissent, mais l'univers urbain est délaissé au profit d'un monde lié à la campagne. Les lampadaires et feux rouges n'existent plus et les chemins déserts remplacent les routes embouteillées. En outre, le climat change aussi. Dans les plans [2](#) à [11](#), le ciel pluvieux transparaissait à peine et plus la voiture s'éloignait de la ville, plus il devenait visible. Dans les plans [12](#) à [30](#), la pluie cesse et le ciel devient de moins en moins gris à mesure que la voiture arrive à destination, jusqu'à devenir bleu lorsque la mère en sort. La famille a définitivement changé d'espace, elle est comme passée dans un autre monde.

Le montage parallèle cesse aussi pour proposer un récit linéaire. En effet, cette seconde partie est celle du dévoilement. Les extérieurs changent avec des paysages désencombrés, quasi vides en dehors de la mer et des herbes, plus colorés et épurés. Ils impliquent une autre atmosphère plus calme et moins mystérieuse. Le réalisateur va progressivement se rapprocher des personnages, les montrer en gros plan, entrer dans la voiture, voire jouer sur des effets de caméra subjective (plan [17](#)) afin d'associer le regard des personnages – essentiellement celui du petit garçon –, au regard du spectateur.

Ce moment précis marque un tournant, au sens propre puisque la voiture arrive à une bifurcation et au sens figuré car l'action se dévoile enfin. Les occupants du véhicule sont bien une famille : le père, la mère et deux enfants, la grande sœur Angélica et le petit frère Natanaël. Kérity est pleinement identifié comme le lieu où ils se dirigent : le panneau indicateur est cette fois visible en gros plan. Mais, en plus d'être associé à une destination, Kérity est également associé à l'illettrisme du petit frère par la jeune fille qui l'embête à ce propos. Les parents, léthargiques tout au long du film, réagissent à peine face aux attaques blessantes d'Angélica. Le nom de la ville n'est donc pas identifiable par tous et s'il est aisément lisible par les parents et la sœur (des personnages secondaires), et par la majorité des spectateurs, il ne l'est pas par le héros du film et par les spectateurs les plus jeunes ou souffrant du même problème que lui. Cette déficience est d'ailleurs exacerbée par le plan, vu depuis l'extérieur de la voiture, où Natanaël bouge pendant que sa sœur lit et sourit derrière lui (plan [18](#)). Si Kérity sera ensuite lié à Éléonore, celle qui détient les livres, et donc à la lecture et la magie que cette dernière permet, il est d'abord associé à l'impossibilité de lire et au problème du protagoniste qui sera celui du film dans son ensemble.

Notons également, alors que les personnages avancent et arrivent vers la maison, plusieurs plans en hauteur et en plongée ou derrière des arbres et à même le sol, au niveau de l'herbe, légèrement éloignés de la voiture et des personnages (plans [19](#), [21](#), [24](#)). Ces angles de prises de vues, peu naturels par rapport à la vision humaine, sont souvent indicateurs de points de vue différents, associés à des animaux ou des êtres qui ne sont pas totalement humains. Le fait d'être collé au sol implique une taille bien trop petite et préfigure les personnages des contes. On retrouvera d'ailleurs ce type de plan à plusieurs reprises dans le film, notamment au moment du premier cauchemar autour de la douzième minute. D'une part, les personnages de conte apparaissent vocalement dans un plan en caméra subjective depuis le sol à travers l'ouverture d'une porte. D'autre part, juste avant que l'orage n'éclate, deux plans depuis l'herbe sur des pylônes électriques en bois seront visibles. Ce motif apparaît régulièrement tout au long de la première séquence, il est même mis en avant dès le plan [3](#) où la ville en contrebas est comme scarifiée par les fils électriques. Ils sont un résidu de civilisation qui suit les passagers de la voiture tout au long de leur trajet. Ces fils s'invitent dans un univers campagnard et désurbanisé et ils deviendront problématiques puisqu'à la sortie du premier cauchemar de Natanaël, juste avant de découvrir la maison avec le toit en ruines, c'est sur un camion et deux réparateurs que s'attarde le film.

Juste après le premier plan face à la maison vue depuis l'herbe (plan [24](#)), au moment où la voiture arrive à destination, Natanaël est vu en plongée depuis cette maison mais en gros plan (plan [25](#)). Il n'est pas réellement observé mais littéralement associé à la demeure grâce à la surimpression que forme le reflet de la vitre sur son visage. De même, le contrechamp (plan [26](#)) va finir de les lier en

figurant la maison et le visage dans l'espace de la vitre depuis l'intérieur de la voiture. Les parents et la sœur sont alors écartés, hors champ, et le mystère de cette immense bâtisse surgie au milieu de nulle part semble être destiné au petit garçon. C'est d'ailleurs juste après qu'on apprend l'histoire de la maison : elle appartenait à la tante des enfants, récemment disparue, ce qui peine grandement Natanaël, bien plus qu'Angélica qui sort en courant afin d'être la première à entrer dans la maison. Dans les plans suivants, la caméra adoptera le point de vue du petit garçon en se plaçant à sa hauteur et ce pendant toute la deuxième séquence. Cette visite sera l'occasion pour Natanaël de se remémorer sa tante lui lisant des histoires dans chaque pièce de la demeure.

Si les deux parties de cette séquence introductive impliquent un changement de monde, la première apparaît mystérieuse avec son montage parallèle et un climat à l'opposé de celle qui suivra, tandis que la seconde implique un univers devenu réaliste avec le dévoilement des personnages et de l'intrigue. Pourtant, c'est ce deuxième lieu qui sera celui de la découverte des êtres imaginés, bientôt rendus visibles, et du véritable mystère. Le réalisateur renverse donc les apparences afin de construire une atmosphère ambiguë qu'il désamorce aussi vite qu'il l'a introduite pour la reconduire progressivement par la suite.

[1] À la différence du montage alterné, le montage parallèle ne montre pas une alternance de deux éléments simultanés, situés dans une même continuité spatiale et/ou temporelle, comme lors d'une course-poursuite, mais il rapproche des plans déconnectés de façon « symbolique ». Il peut avoir valeur de métaphore, faire entrer dans un univers mental ou proposer une connexion expressive, parfois explicitée bien plus tard – parfois jamais –, entre deux plans.

IMAGE RICOCHET

Chaque espace littéraire personnel appelle avec lui une multitude de références. Cette image est celle d'un lieu : la librairie Shakespeare & co. située à Paris, que l'écrivain Henri Miller surnommait « Le Pays des merveilles des livres ». Les immenses étagères de bois, qu'un chat hante depuis toujours, rappellera la bibliothèque de Kéridy et ses enfants qui peuvent y dormir : étagères en bois éparpillées, atmosphère ancienne, lumières sombres. C'est un lieu spécial où des aspirants écrivains peuvent passer la nuit sur des matelas posés au milieu des étagères en échange de quelques heures de travail parmi les livres. La librairie n'est pas le lieu des contes mais voudrait se rapprocher des utopies des années 1950-60 et elle a accueilli les écrivains de la Beat génération, William S. Burroughs et Allen Ginsberg en tête.

Image Ricochet proposée par Nicolas Thys, auteur du *Cahier de notes sur*



Librairie Shakespeare & Co



PROMENADES PÉDAGOGIQUES

Promenade 1 | Entrer et sortir d'un livre

Rares sont les films où des personnages sortent de livres pour entrer dans le monde réel, alors que pénétrer dans un livre est un motif récurrent.

En dehors des films qui débutent sur un livre qui s'ouvre, et dont les studios Disney se sont fait une spécialité (*Blanche Neige*, *Pinocchio*, *Cendrillon*, *La Belle au bois dormant*, *Robin des bois...*), plusieurs œuvres cinématographiques à destination des enfants jouent sur l'entrée du héros dans un ouvrage ou sur la connexion entre les personnages de livres et le lecteur. C'est le cas de [L'Histoire sans fin](#), de Wolfgang Petersen (1984), où un enfant lit un livre et finit par être happé par celui-ci pour sauver le monde dans lequel il est propulsé. Dans *Richard au pays des livres magiques*, de Joe Johnston et Pixote Hunt (1994), un enfant entre dans une bibliothèque pour se protéger d'un orage et se retrouve projeté dans une histoire surnaturelle où des héros de romans prennent vie.

Plus récemment, la série télévisée *Once upon a time*, dont la dernière saison a été diffusée en 2018, joue sur l'idée que les personnages de contes peuvent investir la réalité : ils habiteraient en ville et seraient amnésiques suite à une malédiction envoyée par la Méchante Reine.

Promenade 2 | La bibliothèque comme lieu

En tant que lieu où des livres sont entreposés, la bibliothèque possède des architectures spécifiques et des représentations différentes. Chaque enfant peut avoir en tête sa représentation propre du lieu et la dessiner. Il peut être intéressant de comparer la vision de la bibliothèque avec de plus modernes ou de plus anciennes. De nombreux sites internet recensent les plus belles avec de nombreuses photographies. On pourra également évoquer de célèbres bibliothèques imaginaires ou réelles, anciennes ou actuelles, à l'image de la bibliothèque d'Alexandrie qui a brûlé, celle de Babel créée par Jorge Luis Borges ou de *La Bibliothèque universelle*, de Kurd Lasswitz, qui l'a inspiré. Selon l'âge des enfants et leur intérêt, on peut aborder les bibliothèques secrètes, censurées ou interdites : celle du Vatican, celle du *Nom de la rose* d'Umberto Eco ou les Enfers des bibliothèques.

Promenade 3 | L'imagerie des contes

Les personnages des contes prennent vie mais leur aspect est l'œuvre de Rébecca Dautremer et d'autres les ont illustrés auparavant. On peut aborder les grands illustrateurs de contes et montrer les premiers dessins ou les premières gravures qui ont été faites par John Tenniel, Arthur Rackham, Édouard Riou, Félix Lorioux, Kay Nielsen, Gustave Doré, Walter Crane ou Franz Albert Jüttner, par exemple. Pour les contemporains, Benjamin Lacombe reprend des codes et les détourne. Certains écrivent et illustrent eux-mêmes, comme Antoine de Saint-Exupéry et son *Petit Prince* ou Tove Jansson avec les Moomins. On peut faire des comparaisons entre différentes illustrations d'un même conte et voir quelle vision du livre l'illustrateur tend à mettre en avant. À la suite de ce travail, les enfants peuvent essayer d'illustrer un passage d'un ouvrage.

On peut également prendre les différentes versions cinématographiques d'un conte et comparer leur imagerie. *Alice*, par exemple, a été adaptée à de nombreuses reprises : par Lou Bunin en 1949, les studios Disney en 1951, Jan Švankmajer en 1987, ou Tim Burton en 2010. D'autres variations, bien plus importantes, ont également été faites autour de l'ogre.

Promenade 4 | Les formes dessinées

On tend à mélanger toutes les formes dessinées mais il peut être bon de faire un point sur différents termes. Le livre illustré n'est pas de la bande dessinée. La caricature n'est pas de l'illustration. Une tendance contemporaine de la bande dessinée est le roman graphique (Tardi, Guy Delisle, Art Spiegelman, Craig Thompson...), qui cherche à avoir l'envergure du roman tout en étant entièrement dessiné, et une plus ancienne forme mais toujours actuelle dans certains journaux est le comic-strip, de petites histoires quotidiennes et rapides souvent composées de trois ou quatre cases qui font intervenir des personnages récurrents. Les *comics* américains, les *mangas* japonais, les *fumetti* italiens sont des traductions du mot bande dessinée mais ils ont chacun un style particulier. À côté, des poètes ont aussi fait œuvre graphique comme Guillaume Apollinaire en 1918 avec *Calligrammes* ou Raymond Queneau avec ses pictogrammes dans *Bâtons, chiffres et lettres*. Dans ces derniers cas, l'écriture devient le dessin, et réciproquement.

Promenade 5 | « Mathophobie »

Dans *Kéryty*, Natanaël n'est pas analphabète, mais il souffre d'une forme d'illettrisme due à un blocage psychologique. Le film ne donne pas explicitement les raisons de ce blocage mais il semble survenir au moment de la mort d'Éléonore, grande lectrice qui lui faisait la lecture, ce qui est tout sauf anodin. Ce type de blocage existe sans nécessairement être lié à la lecture et les mathématiques sont particulièrement concernées, comme le remarque Anne Siéty dans *Qui a peur des mathématiques* (éd. Denoël, 2012). Se référant notamment à la psychologie, elle explore de nouvelles pistes pouvant expliquer les problèmes que rencontrent enfants ou adolescents face aux

mathématiques. Certains blocages spécifiques peuvent être liés à des traumas indépendants de la matière elle-même et provenir de l'extérieur. Sans résolution, les blocages peuvent persister des années, voire toute une vie.

Promenade 6 | Qui est qui ?

Il est possible de reprendre plusieurs plans du film où les personnages de contes sont ensemble, d'essayer de deviner qui est qui, à quelles histoires appartiennent quels personnages... Les relations entre les personnages de conte sont également particulières. Qu'est-ce qui peut sembler étrange dans leur cohabitation ? La relation du Loup et du Chaperon ou celle du Lapin blanc avec le Capitaine Crochet peuvent par exemple surprendre. Quels personnages manquent ? On ne voit pas de méchante reine, par exemple, mais juste une méchante fée.

Promenade 7 | Kérity et Le Tableau

Même s'il n'est pas réalisé par Jean-François Laguionie, *Kérity* entretient un rapport proche avec [Le Tableau](#), sorti sur les écrans deux ans plus tard. En effet, dans ce dernier, également scénarisé par Anik Le Ray, de petits personnages sortent d'une peinture qui n'est pas terminée. Ils vont tenter d'accéder au monde réel et d'aller voir leur peintre afin de lui parler. Le rapport entre réel et imaginaire est encore très fort et il est même au cœur du cinéma d'animation depuis ses débuts (en 1908 déjà, dans *Fantasmagorie* d'Émile Cohl, le fantoche se meut car une main humaine lui donne vie).

La présence du peintre est beaucoup moins forte que celle de Natanaël, mais *Le Tableau* reste à la peinture ce que *Kérity* est à la littérature, l'atelier remplaçant la bibliothèque. Là, trois catégories de personnages s'affrontent : les reufs (de l'anglais *rough*, le brouillon), les pafinis (pas finis) et les toupins (tout peints). L'aspect social et politique est plus appuyé avec des personnages réduits en quasi-esclavage et menacés d'effacement car ils ne sont pas terminés et qu'il leur manque des couleurs. La disparition du corps est visible dans *Kérity* et c'est également un leitmotiv du cinéma qu'on retrouve par exemple dans *Retour vers le futur*, de Robert Zemeckis (1985), où un personnage hors du temps menace de s'effacer s'il ne rétablit pas l'ordre logique des choses.

PETITE BIBLIOGRAPHIE

Bibliographie

- John Austin, *Quand dire, c'est faire*, éd. Seuil.
- Walter Benjamin, *L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, éd. Payot.
- José Luis Borges, *Fictions*, éd. Gallimard.
- Bernard Clarens (dir.), *André Martin, 1925-1994 : écrits sur l'animation, t. 1*, éd. Dreamland.
- Umberto Eco, *Le Nom de la rose*, éd. Grasset.
- Hervé Joubert-Laurencin, *La Lettre volante, quatre essais sur le cinéma d'animation*, éd. Presse de la Sorbonne Nouvelle.
- Carl-Gustav Jung, *Métamorphoses de l'âme et ses symboles. Analyse des prodromes d'une schizophrénie*, éd. Livre de Poche.
- Kurd Lasswitz, *La Bibliothèque universelle*, NRF n°565, avril 2003.
- Vladimir Propp, *Morphologie du conte*, éd. Seuil.
- François Rabelais, *Gargantua*, éd. Flammarion.

Sitographie

- Dossier de presse de *Kéridy, la maison des contes*
<http://s456576470.onlinehome.fr/wp-content/uploads/Kerity-la-maison-des-contes.pdf>
- *Maison vole* (Coréalisation André Martin et Philippe Quéau)
<https://vimeo.com/268267412>
- *La Bible* en ligne
<https://sainte bible.com>
- Les 32 plus belles bibliothèques du monde
<http://www.topito.com/top-bibliotheques-monde>

NOTES SUR L'AUTEUR

Biographie

Nicolas Thys est actuellement doctorant en études cinématographiques à l'université Paris-Nanterre où il travaille sur Jean Epstein, et chargé de cours aux universités Paris-Nanterre et Paris 3 Sorbonne nouvelle. Spécialiste du cinéma d'animation et des relations entre le cinéma et les sciences, il a rédigé plusieurs articles pour des ouvrages collectifs ainsi que dans les revues *1895*, *CinemAction*, *Alliage*, *Tangente*... Il écrit également pour la revue québécoise *24 images*.