

LE CHANT DE LA MER

Un film de Tomm Moore. Avec les chansons et la participation exceptionnelle de Nolwenn Leroy
Durée : 1 h 33 mn

SOMMAIRE :

I AVANT LA PROJECTION	p. 1 à 2
II L'HISTOIRE	p. 2 à 4
III LES PISTES D'EXPLOITATION : Histoire, personnages, objets, lieux, époque, moment de l'action	p. 5 à 14
IV LE FILM D'ANIMATION	p. 14 à 18

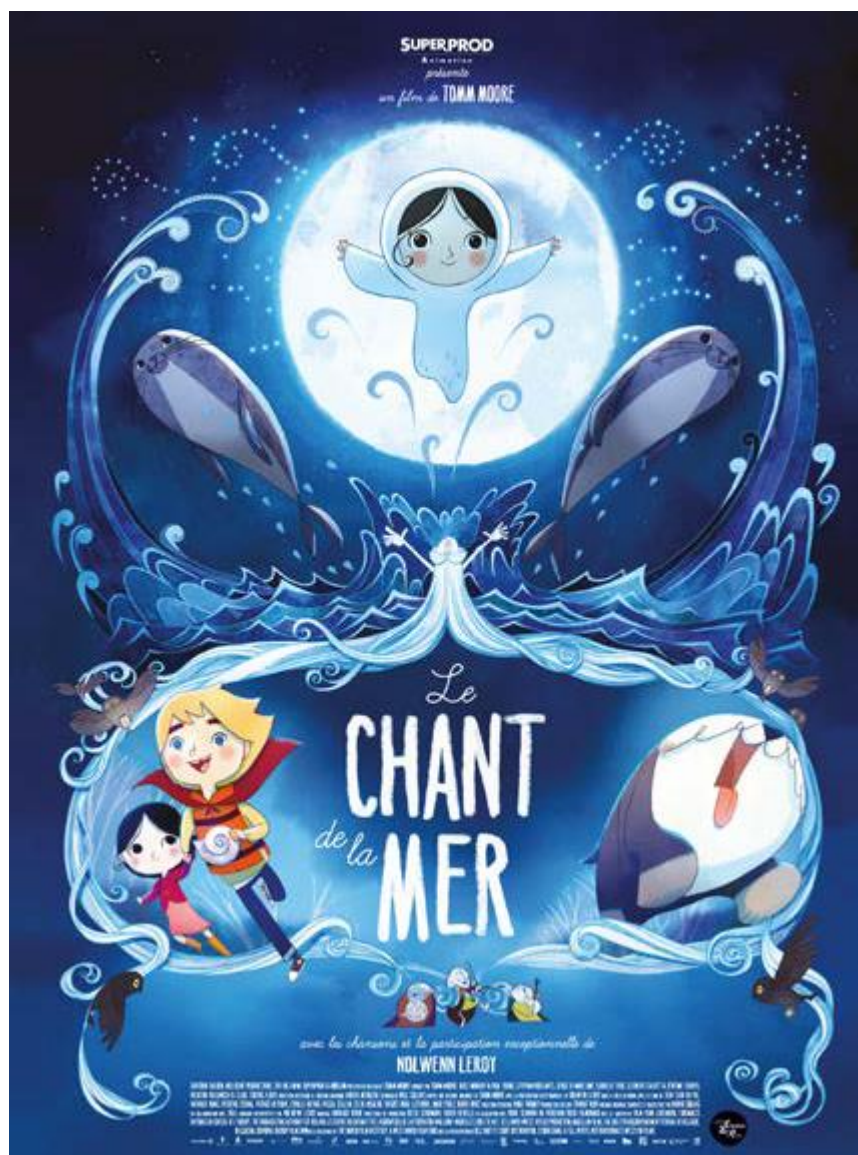
I AVANT LA PROJECTION

1- Observation de l'affiche

Observer **texte** (lecture des différents éléments, police de caractère, taille, couleurs, emplacement dans l'espace de l'affiche) et **image** (scène, personnage, accessoires, décors, couleurs, attitudes, cadrage ...) pour les mettre en lien en vue d'émettre des hypothèses quant au contenu narratif du film.

Ici, la couleur bleue domine car il s'agit de la mer.

Dans la moitié supérieure de l'affiche, on voit une petite fille (Maïna) dans une bulle et, de chaque côté un phoque. Ils sont encadrés par des hautes vagues d'eau.



La petite fille est habillée avec une peau de phoque blanc (blanchon), car c'est une Selkie.

Au milieu de l'image, on voit, de dos, un personnage blanc, avec les bras levés qui semble commander les vagues. Il a des cheveux très longs et frisés. C'est le grand Chanaki, un personnage que rencontrera Ben, le frère de Maïna.

Dans la moitié inférieure, le titre du film est placé au milieu.

En-dessous, on voit de tous petits personnages : ce sont les êtres magiques, ici, 3 musiciens.

A gauche, un garçon (Ben) et une fille (sa sœur Maïna) courent et, en-dessous, un hibou. A droite, un chien saute ou nage (Joe), et, en-dessous un autre hibou.

L'affiche montre les principaux personnages du film.

2- Consignes pour le bon déroulement de la séance de projection : cf. Plaquette Ciné-enfants.

II L'HISTOIRE

Procédés cinématographiques repérés par []

Générique de début : On entend une chanson : « Viens, enfant des hommes, viens vers le lac et vers la lande en tenant la main d'une fée. Car il y a plus de larmes au monde que tu ne peux comprendre ».

On découvre un phare, perché sur un rocher. [Long travelling jusqu'à la fenêtre]. Une femme, Bruna, chante, un pinceau à la main. Elle est en train de peindre, avec son fils Ben, une fresque. Un gros chien, Joe, est là. La femme, qui est enceinte, demande à son fils de chanter avec elle. Le père, Connor arrive et dit qu'il est tard et qu'il faut aller au lit. Bruna donne à Ben un grand coquillage dans lequel il pourra entendre le chant de la mer. Ben est pressé que le bébé arrive. [Fondu au noir]. La mère chante. [Fondu au noir]. Elle sort, on voit qu'elle est sur le point d'accoucher. Ben appelle sa mère.

Le titre du film apparaît.

- Le sixième anniversaire de Maïna :

Ben et Jo sont sur la plage ; ainsi que sa sœur, Maïna qui est muette depuis sa naissance. Ben dessine sur un cahier intitulé Histoires de Maman ». Maïna voit des phoques dans la mer [Champ contre-champ entre les phoques et Maïna]. [Fondu au noir]. Les phoques regardent un bateau arriver. A son bord, on voit une voiture (2 chevaux) et la grand-mère des enfants qui arrivent. Maïna se dirige vers les phoques et entre dans la mer. Joe aboie et tire sur la laisse ; en entraînant Ben avec lui dans les vagues. Ben crie « au secours ». Il réussit à sortir de l'eau et ramène sa sœur. Les phoques plongent. Sur le phare, Connor, le père, regarde au loin. En revenant au phare, Ben dit à son père que Maïna est entrée dans l'eau et qu'il faut la gronder ; mais le père n'écoute pas et prend sa fille dans ses bras en disant que c'est son anniversaire. Ben boude, puis prend le coquillage donné par sa mère. Arrive le vieux ferry, d'où descend une voiture conduite par la grand-mère paternelle des enfants. Elle dépose son perroquet vert, puis gronde sa petite fille qui n'est pas en tenue d'anniversaire. Elle l'habille et lui met un nœud rose. Maïna regarde dans la chambre de son frère, prend le coquillage et écoute la mer. Ben se plaint à son père qu'elle veut lui voler le coquillage. Le gâteau arrive et la grand-mère demande à Maïna de souffler les bougies, mais Ben lui met la tête dans le gâteau. Le père et la grand-mère sont fâchés et Ben est puni dans sa chambre. Connor dit qu'il repart en bateau avec le marin qui pilote le ferry.

Ben dit qu'il déteste les anniversaires. Maïna rejoint son frère et lui demande de raconter une histoire de sa maman. Ben parle du géant Mac Lir et de la Sorcière aux hiboux qui volent les sentiments et transforment les personnes en pierres. Ben dit que demain sera Halloween. Maïna court se cacher sous sa couverture.

Pendant ce temps, au village, Connor est triste et il boit.

Maïna reprend le coquillage de Ben et souffle dedans, de la musique en sort : des petites lumières arrivent qui guide Maïna vers l'escalier (son ombre a une forme de phoque) et dans une pièce où on voit la photo de sa Maman. Maïna trouve une clef et un coffre qu'elle ouvre : elle y trouve un manteau en peau de phoque blanc, à sa taille. Elle l'enfile, descend l'escalier et sort ; elle arrive à la plage et va dans l'eau rejoindre les phoques avec qui elle nage après avoir pris la forme d'un blanchon (jeune phoque). Ils descendent au fond de la mer, puis remonte.

Pendant ce temps, le père dort au bistrot. Des personnages sortent de cailloux sculptés ; des mouettes volent. La grand-mère se réveille et appelle Maïna : elle la trouve endormie sur la plage et la dépose dans son lit. Elle enlève le vêtement de phoque que Ben prend dans ses mains. Quand le père revient la grand-mère lui apprend où elle a trouvé Maïna et elle dit qu'elle est en danger. Le père enlève le manteau des mains de Ben, va l'enfermer dans le coffre en disant « Je ne peux pas la perdre elle aussi, Bruna. » Il jette du haut du phare le coffre puis la clef qui s'enfoncent dans la mer. Les phoques regardent. [Travelling arrière].

- Le départ pour la ville :

La grand-mère a convaincu Connor de laisser les enfants partir pour la ville. Maïna est dans la voiture de la grand-mère. Ben ne veut pas partir, d'autant que Connor attache le chien Joe. Connor, en colère, dit à Ben de se taire et ce dernier pleure. Ils partent et il pleut. La voiture monte dans le ferry. Joe aboie et pleure. Ben dessine tout le trajet. Dans la ville, c'est Halloween. Dans la maison, la grand-mère boit du thé ; Ben écoute une cassette ; Maïna va à l'étage et ouvre une armoire : elle découvre un manteau avec un col de fourrure. Elle souffle dans le coquillage : les petites lumières arrivent ainsi que des hiboux. Maïna est sous la douche et la grand-mère est furieuse quand elle la découvre. Quand les enfants sont couchés, elle jette le manteau à la poubelle.

- Rencontre avec les êtres magiques et enlèvement de Maïna

Ben regarde son plan dessiné et dit : « Je vais venir te chercher Jo » et il sort par la fenêtre ainsi que Maïna. Les hiboux volent. Ben suit le plan dessiné. Quand il découvre Maïna, il l'attache avec la laisse de Jo. Ils sont suivis par des personnages (esprits de la nature ou Shides) qui guident Maïna vers des cailloux, puis ils disent qu'ils ont trouvé la Selfie et chantent une chanson. Ils sont entourés par des personnages de pierre. Ben termine la chanson en disant que leur mère la chantait. Il découvre les êtres magiques qui demandent alors où est le manteau de Maïna et Ben répond qu'il est dans un coffre. Les êtres magiques pensent qu'ils sont sauvés. Mais les hiboux enlèvent Maïna et transforment les êtres magiques en statues de pierre. Ben sauve Maïna qui souffle dans le coquillage.

Les 2 enfants sortent de la ville et montent dans un bus rempli d'enfants déguisés pour Halloween.

Le chauffeur du bus accepte de les rapprocher de leur maison. Ben réalise que Maïna est une Selfie. Le bus est accompagné par les petites lumières. Les enfants sautent du bus et Maïna est « en laisse ». Ils marchent et croisent divers animaux, (renard, blaireaux..., moutons). Elle souffle toujours dans le coquillage. Ben regarde son plan car il pense être perdu. Ils arrivent dans un cercle où ils sont rejoints par Jo qui était parti à leur recherche. Jo repart en courant en direction du phare, suivi par les enfants. Maïna est fatiguée ; elle tousse. Ben l'installe sur le dos de Jo et, quand elle tombe, il la prend sur son dos.

Ils arrivent à un terrain, couvert d'orties et Ben se pique les jambes pour arriver dans une chapelle. Maïna sort pour aller chercher des feuilles d'oseille qu'elle frotte sur les jambes de Ben pour calmer les brûlures. Elle redonne le coquillage à Ben, puis elle plonge dans le puits central de la chapelle.

Jo plonge à son tour suivi par Ben. Le fil de la laisse se casse et Ben se retrouve dans un bateau avec une rame. [Fondu au noir]. Ben appelle Maïna, mais les hiboux, dehors, l'ont capturée.

- Nouvelle rencontre pour Ben et sauvetage de Maïna :

Le bateau dérive, entouré des petites lumières. Ben entend chanter et il reprend le chant. Il se retrouve devant, le grand Chanaki, un être magique aux très longs cheveux (cf. le personnage central de l'affiche). Il explique à Ben que chacun de ses cheveux contient une histoire. Il raconte l'histoire du géant Mac Lir qui avait tant pleuré que cela a créé une mer, puis un océan qui risquait de tout inonder. La mère du géant, la sorcière aux hiboux, Macha a fait prendre la tristesse de son fils par ses hiboux : le géant s'est arrêté de pleurer, mais a été transformé en rocher.

Ben dit que sa sœur est une Selfie et qu'elle doit être sauvée. Chanaki dit qu'il faudra retrouver son manteau et que c'est lui, Ben, qui doit la sauver. Chanaki donne à Ben, un cheveu à suivre. [Fondu au noir].

Ben marche dans un tunnel et entend du bruit. La sorcière lui envoie des images de son enfance pour l'attrister (changement de couleurs) : il revoit sa mère enceinte, avec son manteau blanc qui entre dans la mer alors que son père l'appelle. Elle répond qu'elle doit sauver le bébé. Il revoit son père lui présentant le bébé en lui disant : « Tu devras toujours la protéger ».

Il sort du tunnel et se retrouve dehors. Les hiboux le survolent.

Ben arrive chez la sorcière aux hiboux où il voit plein de bocaux. La sorcière a la tête de la grand-mère, avec un bec en plus. Macha tente de manipuler Ben pour le convaincre de la laisser aspirer sa tristesse, ce qui le changera en pierre. Ben est tiré du sortilège par les aboiements de Joe : il s'enfuit à l'étage, où il retrouve son chien et Maïna qui est à moitié pétrifiée. Les deux enfants parviennent finalement à repousser Macha et ses hiboux en soufflant dans le coquillage, ce qui brise les bocaux où Macha enferme ses propres émotions.

Affligée, Macha se rend compte de l'erreur qu'elle a commise en croyant protéger les gens de leurs émotions. Elle aide alors les enfants en leur confiant des esprits des vents qui les aident à rejoindre le phare à toute vitesse. Pendant ce temps, à la ville, la grand-mère se rend compte de leur disparition et file en voiture vers le phare. Parvenu au phare, Ben tente de convaincre son père de l'aider à retrouver le manteau de Maïna, mais il refuse de le croire et emmène les deux enfants sur sa barque vers la ville et l'hôpital. Mais Ben, surmontant sa peur de l'eau, plonge, aidé par les phoques, et parvient à retrouver le coffre contenant le manteau. Connor récupère Ben dans l'eau et ce dernier peut recouvrir Maïna de son manteau. Ils abordent sur l'îlot de Mac Lir mais Maïna ne va pas mieux. Ben a alors l'idée de lui faire chanter la chanson de la mer que sa maman lui a apprise. Maïna chante, et son chant met en œuvre une puissante magie qui libère tous les êtres magiques : les sidhes, Macha qui est un hibou doré, et le géant Mac Lir lui-même, qui se relève. Tous les sidhes s'éloignent alors vers l'autre monde (le Sidh) dans une grande lumière. Une selkie apparaît alors sur l'îlot : c'est Bruna, leur maman, sous forme d'un phoque blanc.

Bruna prend la main de sa fille. Ben pleure et demande que Maïna reste avec eux. Elles s'embrassent. Bruna retire le manteau de Maïna qui retourne vers son père et son frère. Bruna embrasse tout le monde. Ben supplie qu'elle reste : elle dit qu'elle sera dans les histoires et les chansons ; qu'elle l'aimera éternellement. Le père s'excuse. Avec la grand-mère et Dan, ils retournent vers le phare [Travelling vertical]. On voit un dessin du phare et de la colline fait par Ben.

- Générique de fin : à regarder car il y a de nombreux dessins et des animations.

Connor et Ben font une fresque ; l'anniversaire de Ben ; ils se baignent avec les phoques ; dessins de Maïna, Jo, Ben avec le coquillage.

Animations : Maïna avec les phoques ; Bruna ; le géant ; Connor et Ben ; Jo et les enfants ; la sorcière et ses bocaux ; la voiture ; le géant ...

On entend les 2 chansons chantées par Nolwenn Leroy : Le chant de la mer ; La chanson de la mer.

III PISTES D'EXPLOITATION :

1- Raconter l'histoire :

- **Résumé :** Ben et Maïna vivent avec leur père tout en haut d'un phare sur une petite île. Pour les protéger des dangers de la mer, leur grand-mère les emmène vivre à la ville. Ben découvre alors que sa petite sœur est une Selkie, une fée de la mer dont le chant peut délivrer les êtres magiques du sort que leur a jeté la Sorcière aux hiboux. Au cours d'un fantastique voyage, Ben et Maïna vont devoir affronter peurs et dangers, et combattre la sorcière pour aider les être magiques à retrouver leur pouvoir. La famille restera vivre dans le phare, tandis que la Maman disparaîtra.

☞ Chaque enfant peut dire ce qu'il a retenu, ce qui lui a plu, ce qui lui a fait peur... ainsi l'histoire sera progressivement reconstituée.

☞ Les thèmes abordés sont : les relations entre frère et sœur, les relations familiales ; le deuil et le souvenir ; la préservation de la nature...

C'est une aventure dans laquelle légende, réalité et merveilleux se mêlent.

➤ **L'histoire pour Tomm Moore, le réalisateur :**

- L'idée des aventures de Ben et Maïna est venue à Tomm Moore en 2006 lors de la réalisation de son premier film. *Brendan et le secret de Kells*.

Lors de vacances familiales dans l'Ouest de l'Irlande, le réalisateur et son fils (dont il s'est inspiré pour le personnage de Ben) découvrirent sur une plage des cadavres de phoques dépecés par des pêcheurs. Les anciens leur assurèrent que de leur temps un tel massacre n'aurait pas eu lieu, puisque dans le folklore local les phoques étaient encore considérés comme des animaux sacrés.

Sensible à cette idée de légendes permettant de protéger ce qu'il y a de précieux dans le monde, Tomm Moore commença un travail de documentation sur le peuple des phoques et les "selkies" de la tradition celtique (des femmes revêtant une peau de phoque pour plonger rejoindre leur monde aquatique, en particulier au cours de la nuit de la Saint-Jean).

- Tomm Moore compare *Le Chant de la mer* à une « comédie musicale mélancolique ». De fait, la musique ancre le récit dans ses racines celtes, et elle est en même temps un élément dramatique. Il s'agit pour Maïna, très affaiblie, de ne pas perdre son dernier souffle pour encore chanter l'air des selkies, que lui a transmis sa mère. Puisqu'elle est la dernière représentante vivante de ce peuple, c'est elle qui incarne leur mémoire, et qui pourra les sauver. L'air des selkies constitue le suspense du film entier, la chanson est interprétée dans la VF par la chanteuse Nolwenn Leroy, et agit comme un refrain, que chacun des spectateurs sera en mesure de reprendre, tant l'air en est simple et prenant.

Il se souvient de son enfance, en Irlande, et de l'atmosphère des nuits d'Halloween, où régnait encore, dans les années 80, une grande ferveur liée aux superstitions et croyances en l'Autre monde. La traditionnelle nuit de Samhain, durant laquelle les deux mondes communiquent, donnera plus tard ce que nous pouvons connaître maintenant comme la Toussaint et/ou Halloween. C'est ce qu'explore *Le Chant de la mer* : ce passage entre le monde de la mer, monde magique, des rêves, de l'inconscient et des morts et le monde de la terre, monde réel, de la vie quotidienne et des vivants.

➤ **Comparer cette histoire à d'autres contes ou légendes qui ont des points communs**

- L'album : *L'enfant phoque* de Nikolaus Heidelbach
(Éditions des Grandes Personnes, 2011)

👉 Chercher les similitudes entre cette histoire et le film :

- Le conte : **Anoki, le fils de la femme-phoque** tiré du recueil Mille ans de contes du monde entier (Éditions Milan Jeunesse)

 En lire un extrait.

➤ **Les personnages humains :**

A painting by Naoki Urasawa titled "The Girl and the Salamanders" (2003). It depicts a young girl with long dark hair crouching on a rocky shore, looking down at a small salamander. Several other large, pale, salamander-like creatures are visible in the water and on the rocks.

6

☞ On peut remarquer les yeux semblables à ceux des phoques. Il en est de même pour Maïna.

Elle laisse sa famille au moment de la naissance de sa fille Maïna, mais, avant elle donne à son fils Ben, un coquillage magique qui aura de l'importance dans l'histoire.

A la fin, elle revient juste pour dire au revoir à sa famille et permettre à sa fille de se dégager de son pouvoir de selkie.



Ces images, de couleur différente du reste du film, sont celles qui apparaissent à Ben quand il est dans le tunnel.

- **BEN** : il est très attaché à sa maman et au coquillage qu'elle lui a donné. Il jalouse sa sœur qui ne se fait jamais gronder par son père. Mais il tiendra la promesse de toujours veiller sur elle et c'est lui qui la sauvera, malgré sa phobie pour l'eau et le fait qu'il ne sache nager.

Tomm Moore en dit : « « Le personnage de Ben est un mélange entre mon fils Ben et moi. Comme tous les enfants j'étais passionné de bandes dessinées, de télévision, de jeux vidéo, mais j'ai grandi dans un monde protégé qui commençait à peine à s'ouvrir aux nouvelles technologies, bien différent de celui de mon fils !

Le personnage de Ben est un enfant moderne qui a les pieds sur terre, il déborde d'imagination et adore raconter des histoires à sa petite sœur, Maïna. Son meilleur ami c'est Jo, son chien. Comme Ben, j'étais l'aîné et bien souvent je trouvais que mes parents étaient injustes, ils me grondaient pour un rien et mes sœurs en profitaient ! Le père de Ben, Connor, est très protecteur envers Maïna et parfois dur avec Ben. »





Avec ses lunettes 3D et sa cape, Ben adopte d'emblée le parfait costume du super-héros. Au fil de l'aventure, il passe d'une attitude timorée à celle d'un sauveur : il a progressé dans un parcours initiatique.

👉 Comparer avec des super-héros connus :



- **MAINA** : elle n'a jamais connu sa maman. Elle ne parle pas depuis sa naissance : on découvre sa personnalité à travers ses expressions et ses actions. Elle n'obéit pas à ce que lui demande Ben. Elle aime souffler dans le coquillage offert à Ben. Quand elle découvre le manteau de phoque dans le coffre, elle le met et part aussitôt nager dans la mer avec les phoques.

Elle ne sait pas qu'elle est une selkie ; mais quand elle monte l'escalier dans le phare, son ombre sur le mur a une forme de phoque.

A la fin, lorsqu'elle arrive à chanter, elle délivre tous les êtres magiques. Elle rencontrera sa maman, mais choisira finalement de rester dans sa famille avec son frère et son père.



- **LA GRAND-MERE** : elle s'inquiète pour les enfants et décide de les emmener à la ville avec elle. A la fin, elle reviendra habiter avec eux.

La sorcière Macha lui ressemble beaucoup (cf. description de Macha). Elles ont toutes les deux un fils qui a perdu sa femme. L'une a un perroquet vert et l'autre des hiboux



- **DAN** : Le marin qui conduit le ferry qui relie la ville au phare. Il est le compagnon de boisson de Connor. A la fin de l'histoire, il fait aussi partie de la famille.

- D'autres personnages : le chauffeur de car, les enfants de la fête d'Halloween...

- **Les personnages animaux :**

- **JO**, le chien : c'est le compagnon des enfants et il les protège. Quand Ben et Maïna partent en ville, il s'échappera pour aller les retrouver. Il plonge dans l'eau plusieurs fois pour sauver Maïna.



- **LES ANIMAUX de la FORET** : Lorsque les enfants s'enfuient de chez leur grand-mère, ils croisent des animaux : renard, blaireau...

- Les hiboux de la sorcière : ils enlèvent Maïna. La sorcière leur fait voler les sentiments humains qui sont alors enfermés dans des bocaux.

La différence entre hiboux et chouettes : les hiboux ont des plumes placées au sommet de la tête qui leur font des aigrettes ; les chouettes n'en n'ont pas. Ici, à gauche : 2 hiboux et, à droite 2 chouettes.



- LES ANIMAUX de la MER :

- Les Phoques : Le phoque est un mammifère marin. Il passe la plupart de son temps dans l'eau, mais remonte à la surface toutes les 3 minutes pour respirer. Il mange des poissons et des crustacés. Pour les capturer, il plonge jusqu'à 50 m de profondeur.

Le phoque à l'âge adulte (environ 5 ans) a un pelage gris ou brun plus ou moins tacheté. Il mesure jusqu'à 1,80 m et pèse jusqu'à 120 kg. Le bébé phoque, appelé « blanchon » à cause de son pelage blanc, tète sa mère 2 à 3 fois par jour. Le lait de phoque a une odeur de poisson !

Les phoques aiment se retrouver en groupe pour se reposer sur la plage.



Dans le film, ils ont un rôle important. Ils accompagnent Maïna puis Ben lors de leur nage ou plongée. C'est un phoque qui apportera la clef du coffre à Ben pour récupérer le manteau.



- Les autres animaux marins : lors des plongées, on voit différents animaux : baleine, poissons, coraux...



➤ Les êtres magiques, personnages de légende celtique

- **MACHA**, la sorcière aux hiboux : Dans la mythologie celtique irlandaise, Macha est une Déesse associée à l'amour, la guerre et la mort. Dans *Le Chant de la mer*, le jour d'Halloween, la sorcière Macha aspire les sentiments et les émotions de ceux qui croisent son chemin, les transformant en pierre. Si elle est ainsi, c'est finalement par amour pour son fils Mac Lir. Elle ne supportait pas de le voir submergé par le chagrin après la mort de sa femme. Pour le consoler, Macha supprime en lui tous les sentiments et le change en pierre. Depuis lors, inconsolable d'avoir perdu son fils, elle est devenue une « sorcière » et avec l'aide de ses hiboux, elle enferme les émotions.

Elle ressemble à la Grand-Mère.

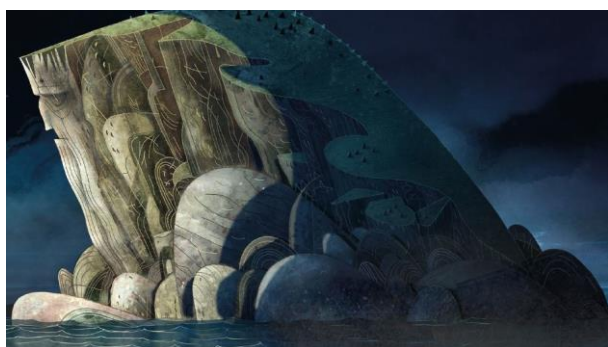
Macha a son double dans le monde réel : la grand-mère de Ben et Maïna. Comme Macha, elle est elle-même très attristée par le chagrin de son fils Connor qui a perdu Bruna, la mère de Ben et Maïna. Elle est tellement protectrice envers son fils qu'elle l'empêche finalement de faire son deuil et de refaire sa vie. Cela la rend aussi dure avec ses petits-enfants, devant qui elle ne montre aucun sentiment.

Les hiboux pour Macha et la perruche verte pour la grand-mère sont également des doubles dans le monde féerique et le monde réel.



- **LE GEANT MAC LIR** : Manannann Mac Lir est connu comme le dieu des océans, il est également le seigneur des tempêtes et du temps. Dans *Le Chant de la mer*, Mac Lir eut un jour le cœur brisé et pleura tant de larmes qu'il eut été impossible de les compter. De ce chagrin naquirent une mer puis un océan et l'eau continua de monter et menaça de tout engloutir. Macha, sa mère, aspira la tristesse de son fils et le changea en pierre. Il devint ainsi ce rocher en face du phare où vivent Connor et sa famille.

Mac Lir et Connor sont des équivalents dans le monde féerique et le monde réel. Ils partagent cette immense tristesse. Malgré son physique aussi imposant qu'un roc, Connor semble, comme Mac Lir, avoir perdu toute émotion.



- **CHANAKI** : Dans la mythologie celtique, les druides sont des sages, ils possèdent le savoir, la connaissance. Dans *Le Chant de la mer*, le personnage du Grand Chanaki ressemble à un druide un peu fantasque dont l'immense chevelure contient toutes les histoires du monde. Chacun de ses cheveux nous dévoile une histoire intime. Le Grand Chanaki nous



rappelle combien la transmission est essentielle et fondamentale pour la mémoire des générations à venir. Vestige d'une tradition orale qui se perpétue encore de nos jours en Irlande, les « Seanachai » sont des conteurs, des passeurs de mémoire...

Le Grand Chanaki est le double dans le monde féérique du personnage de Dan dans le monde réel du film.

Quand Ben le rencontre, il lui raconte, à l'aide d'un de ses cheveux, l'histoire du Géant Mac Lir. Il lui donne ensuite un autre cheveu pour le faire sortir et retrouver Maïna.

☞ On peut comparer avec l'histoire du fil d'Ariane qui a guidé Thésée pour sortir du labyrinthe où l'attendait le Minotaure (monstre mi-Homme mi- Taureau) pour le dévorer. Thésée tua ce dernier.

- LES SIDHES :

Dès le Moyen Âge, les légendes et croyances envers ces êtres sont très importantes dans les régions gaéliques (île d'Irlande, île de Man, Écosse). Les « aes sídhe » sont ultérieurement désignés simplement par sidhes, le peuple surnaturel habitant les collines et anciens tumulus.

La sorcière Macha les a transformés en pierres, après avoir capturé leurs sentiments.

Quand Maïna, devenue selkie, chante, tous partent vers le Sidh, dans de grandes lumières rouges.



3- Les objets : ils ont tous liés aux pouvoirs de la selkie.

- Le coffre qui contient le manteau de peau de phoque et la clef.
- Le manteau qui permet à Maïna de devenir une selkie.
- Le portrait de Bruna que Maïna découvre et que le père regarde aussi.
- Le coquillage donné par Bruna à son fils Ben et qui attire les lumières magiques quand on souffle dedans. C'est un lien entre la mère et la fille. Le motif des spirales que l'on trouve sur ce coquillage évoque la mer et la terre (gravures présentes sur les rochers).

Comme dans un conte, ce sont les adjuvants qui aident les héros à accomplir leur mission.

☞ On peut en rechercher dans d'autres contes connus : baguette magique...

- Les bocaux, par contre ont une action maléfique. Ils contiennent les sentiments confisqués par les hiboux de la sorcière Macha. Ils devront être cassés par Ben et Maïna, grâce au coquillage magique donné à Ben.



4- Les lieux : les décrire.

- Le phare sur la colline et le rocher de Mac Lir
- La plage avec ses cailloux
- La mer
- La route vers la ville
- La ville et la maison de la Grand-Mère
- La chapelle avec le puits sacré
- Le souterrain
- La maison de la sorcière...



5- L'époque : Les années 1980

- Avec ses lunettes 3D et sa cape, Ben adopte d'emblée le parfait costume du super-héros. Le fait qu'il porte ces lunettes est également un clin d'œil à la fin des années 1980 et la mode des comics en 3D relief.
- La voiture conduite par la Grand-mère est une « 2 chevaux ».
- Le poste de radio est de la même époque.

👉 Rechercher d'autres éléments qui montrent qu'on est dans les années 80.



6- Le moment de cette histoire : Elle se déroule le jour d'Halloween

Tomm Moore dit d'Halloween : « Le récit s'inspire d'une partie de mon enfance en Irlande. Le film commence le 30 octobre et se termine le 31 octobre, jour d'Halloween. Autrefois, cette nuit-là, il était possible de communiquer avec l'Autre Monde...

Je me souviens très précisément d'Halloween, des feux de joie, des déguisements... Nous étions dans les années 1980 et pourtant tout semblait encore empreint de croyances et de superstitions autour de l'existence de mondes parallèles ! Dans *Le Chant de la mer*, le jour d'Halloween est le jour où les hiboux de Macha peuvent surgir de l'Autre Monde et c'est précisément le jour où Ben parvient à passer de l'autre côté du miroir. »

👉 Les enfants peuvent raconter ce que représente Halloween pour eux. Dans le film, on voit les déguisements.



III LE FILM D'ANIMATION

1- Fabrication d'un film d'animation :

Quand une histoire a été choisie, il faut l'adapter pour le dessin animé et écrire le scénario : succession de séquences avec une description précise des décors, des personnages, des événements.

Il est ensuite traduit en dessins par le réalisateur sous forme d'un story-board, sorte de longue bande dessinée, constituée d'une centaine de croquis. C'est un découpage détaillé, plan par plan de l'ensemble du film. Il indique le cadrage, la position des décors, des personnages, l'emplacement de la caméra et l'action. Il contient tous les dialogues et les bruitages. Chaque plan est représenté par une feuille numérotée, comprenant un dessin et des indications écrites.



Pour faciliter le travail des animateurs et ne pas changer l'aspect d'un personnage, des dessins sont réalisés le représentant de face, de profil, de trois-quart, de dos, en entier ce qui détaille ses proportions et son volume : ce sont des feuilles de model-sheet. Ici, des dessins de Ben.



Les maquettistes dessinent alors au crayon le décor de chaque plan du film en fonction de l'animation des personnages. Ces dessins serviront de base aux décorateurs pour la création des décors. Le décor est peint sur une feuille à l'aquarelle, aux encres ou à la gouache.

L'animation est réalisée par différentes équipes : l'animateur esquisse au crayon les positions extrêmes du mouvement, des intervallistes comblent les espaces entre chaque dessin en suivant les indications de l'animateur. Plusieurs animateurs interviennent dans un même dessin animé. Les dessins sont ensuite tracés à la plume ou photocopiés sur des feuilles de rhodoïd transparentes ou cellulos (ou cellos). Les couleurs sont ensuite appliquées à la main au verso de chaque cellulo en utilisant de la gouache acrylique. Aujourd'hui, peu de studios utilisent cette technique. Les dessins sont scannés dans l'ordinateur, puis mis en couleurs dans un logiciel spécifique.

La prise de vues : elle se fait sous caméra verticale qui filme les cellullos posés sur le décor, image par image, avec parfois, en plus, des effets spéciaux. Il est possible de superposer plusieurs cellullos. Les dialogues, les bruitages et la musique sont ensuite mixés à l'image au moment du montage final.

Le film est vérifié sur une table de montage.

Il y a plusieurs techniques d'animation :

- L'animation à plat ou en 2 dimensions (2 D) utilise une caméra perpendiculaire au sujet. On peut animer ainsi des peintures ou dessins, des découpages, des matériaux ou objets, des poudres sur verres (pastel, sable...) ...

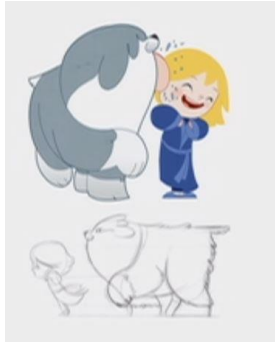
- L'animation en 3 dimensions (3D) utilise une caméra placée en face du plateau de tournage et les objets sont déplacés devant la caméra.

On peut animer des objets rigides, des objets flexibles (fil de fer...), des marionnettes...

- L'animation par ordinateur : les personnages, objets et décors créés par ordinateur en images de synthèse forment ce qu'on appelle la réalité virtuelle. L'ordinateur peut être utilisé comme un assistant à la réalisation (pour le montage ou la réalisation d'effets spéciaux) ou comme un outil de création d'images.

La technique d'animation du film « *Le chant de la mer* », est une **animation 2D**.

Tomm Moore dit : « Lors de la préparation du film, j'ai envisagé de le faire en 3D ou en stéréoscopie, mais l'aspect nostalgique de l'histoire, mon goût naturel pour les cartoons classiques, et l'influence des films japonais tels que ceux de Hayao Miyazaki m'en ont dissuadé. La manière dont Miyazaki insuffle à ses films une culture humaniste m'intéresse beaucoup. Transmettre une identité culturelle irlandaise tout en évoquant des thèmes universels était un des défis de ce film. »



L'ordinateur peut être utilisé pour faire de la coloration, de l'« animation » = animation du story-board et du « compositing » = des effets ont été rajoutés par ordinateur (à partir d'un fond vert au tournage, remplacer tout ce qui est vert par des éléments de décor).



2- Le style graphique du film :

Il est dans la lignée de celui de *Brendan et le secret de Kells*.

Tomm Moore dit : « Une de mes grandes influences a été *Le Petit prince et le dragon à huit têtes*, un film produit par la Tōei Animation et réalisé en 1963 par Yugo Serikawa.

Le travail du peintre paysagiste irlandais Paul Henry (1877-1958) est l'une des références picturales pour sa lumière, mais des artistes plus contemporains comme Klee, Kandinsky ou Basquiat sont également des sources d'inspiration.

Le site archéologique de Newgrange (tumulus structuré d'immenses blocs de pierre, concentrés sur un couloir menant à une chambre mortuaire datant du Néolithique) où l'on peut observer sur certaines pierres des tracés rupestres, lignes parallèles ou radiales, ont beaucoup inspiré le design du film. Ces formes circulaires souvent présentes sur d'autres mégalithes en Irlande, m'impressionnent et cette récurrence graphique se retrouve dans *Le Chant de la mer*. Nous avons joué de ce motif pour signifier parfois un sentiment de bien-être et de protection, parfois un sentiment d'angoisse, d'emprisonnement et de piège.

D'autres lieux comme l'île surnommée « Sleeping Giant » qui ressemble à un géant endormi sur le dos, les mains posées sur son ventre, ont inspiré le graphisme de Mac Lir.

Les légendes celtiques des Selkies, de Manannann Mac Lir, le dieu de la mer, les récits des Chanaki irlandais, que nous avons adaptés et transposés, sont les sources d'inspirations du récit du *Chant de la mer*. »

3- La Bande son du film :

- Tomm Moore dit : « Bruno Coulais qui avait travaillé sur *Brendan et le secret de Kells*, nous a tout naturellement accompagné sur *Le Chant de la mer*. Nous nous sommes retrouvés avant même que le scénario et le story-board ne soient terminés.

Bruno a composé la bande originale et a fait appel à des musiciens extérieurs tels que le violoncelliste Jean-Philippe Audin et l'excellent groupe irlandais Kíla avec lequel j'avais déjà collaboré sur mon premier film. »

La chanteuse Nolwenn Leroy prête sa voix au personnage de la maman de Bruna.

Elle chante à plusieurs reprises dans le film, notamment les deux chansons de la fin :

- SONG OF THE SEA, dont la musique est de Bruno Coulais et les paroles de Nolwenn Leroy ;
- LA CHANSON DE LA MER (BERCEUSE),

- Les principaux instruments de musique celtique sont :

*Cornemuse : instrument de musique

à vent, composé de tuyaux et d'un sac en peau de mouton ou de chèvre

*Harpe : instrument à cordes pincées, de forme triangulaire

*Flûte traversière : instrument de musique à vent composé d'un tube creux percé de trous, à embouchure latérale

*Violon : instrument de musique à quatre cordes et qui se joue avec un archet (baguette)

*Lyre : instrument de musique à cordes pincées, plus petit qu'une harpe



👉 Rechercher des photos de ces instruments et écouter des extraits de musique celtique.

- Les paroles des chansons :

- LE CHANT DE LA MER

L'Océan va	L'Océan bat	L'océan bat	L'océan meurt
L'Océan vient	L'Océan rit	L'océan tient	L'océan vit
Ses algues brunes	Bulles de bonheur	Souffle la dune	Bravant les heures
Tissent nos liens	De l'otarie	Délie nos liens	Les vents, la nuit.
			Tout prêt de toi.

Refrain :
Si tu entends
Le chant de la mer
C'est mon cœur
Coquillage ou (mon enfant)
Qui bat
Et qui se plaint
Sans toi...

- CHANSON DE LA MER :

Endors-toi mon ange D'étoile en étoile
 Ferme tes jolis yeux On suivra le chemin
 bercé par le vent Jusqu'à la rosée
 Au large du grand bleu Du petit matin

Refrain : Viens on va faire un tour
 À travers la brume
 Là où les dauphins dansent
 Au clair de lune
 Et au soleil levant
 Entre ciel et terre
 On chantera tout bas
 La chanson de la mer

Je t'ai vu dans mon rêve Des châteaux de sable
 Au pied du grand phare Des berceaux dans les arbres
 C'était comme avant Bébé ne pleure pas
 Avant le départ On se retrouvera

Roule roule
 Ohé ohé

Refrain

RESSOURCES :

- **DVD** avec, en Bonus : le Making-Of du film (les secrets de l'animation) et un Diaporama des dessins originaux.
- **Le site du distributeur**, Haut et court, où il est possible de télécharger le dossier de presse, un document pédagogique, un livret de jeux, l'affiche, des photos...
<http://www.hautetcourt.com/film/fiche/250/le-chant-de-la-mer>

Dossier préparé par Nicole Montaron, Atmosphères 53. Juin 2018.

