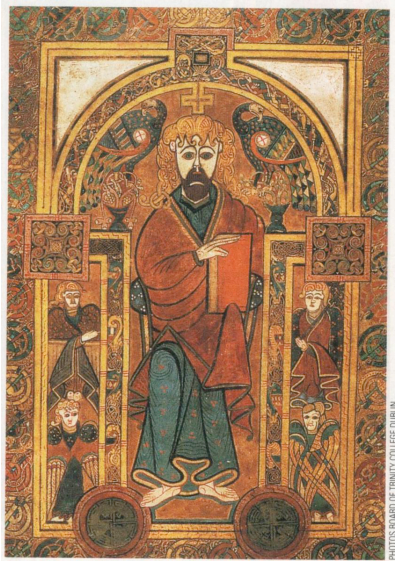
Le CHANT de la MER

de Tomm Moore

Le style graphique du **Chant de la Mer** est dans la lignée de celui de **Brendan et le secret de Kells.** Pour son premier long métrage Tomm Moore avait créé un style graphique particulier à partir du Livre de Kells, un manuscrit illustré de motifs ornementaux réalisé aux alentours de l'an 800 par des moines de culture celte qui contient les quatre évangiles du Nouveau Testament. La richesse graphique de ce chef d'œuvre du christianisme irlandais a permis à Tomm Moore de créer un univers graphique exceptionnel par les couleurs, les motifs, les ornements abondants et les perspectives aplaties.











On retrouve dans **Le Chant de la Mer** les nombreux symboles issus de la culture celte et ces effets et le jeu de perspective « plate » propre à l'art médiéval. De nombreux plans de **Brendan et le Secret de Kells** sont quasiment identiques dans **Le Chant de la Mer**. Tomm Moore en a fait sa signature graphique : Mêmes compositions, mêmes palettes de couleur, même jeu entre lignes verticales et courbes...





Les décors d'ouverture des 2 films (Brendan à gauche) sont composés de la même manière avec cette courbe emblématique de l'îlot au phare qu'habite la famille de Ben.



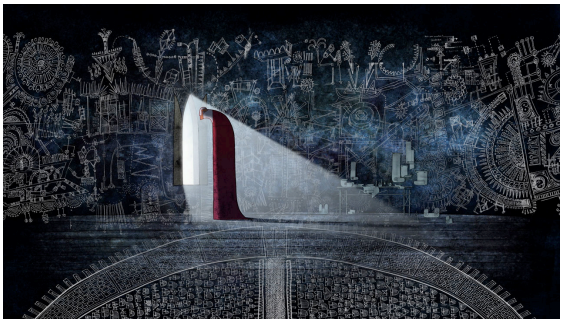


Brendan entre dans la forêt interdite plantée de bouleaux toute en verticalité en contrepoint à la muraille que fait construire son oncle. Ben et Maïna traversent eux aussi une forêt à la quête du manteau de phoque.





Même ambiance rouge orangée et accumulation d'objet dans l'atelier du scribe et dans le lieu de prière à la vierge qui sert de refuge aux enfants.





La lumière de la lune éclaire dans un rayon de blancheur la détermination de l'oncle de Brendan et de Maïna. Ils sont tous les deux entourés des symboles celtes qui couvrent les murs du monastère et les pierres de la plage.

Le cinéma d'animation requiert habituellement que les personnages soient dessinés « en volume », c'est à dire dans une illusion 3D même s'il s'agit de dessin animé en 2D afin de pouvoir animer, faire tourner le personnage comme on le ferait avec une marionnette. Tomm Moore réussi la performance de dessiner ses personnages « à plat » en harmonie avec les décors tels qu'ils apparaissent sur les vitraux d'églises, dans les manuscrits du Moyen-Age, sur les tapisseries, fresques ou dans les représentations antiques. Mais ce dessin en silhouette de type « papier découpé » à la **Lotte Reiniger** (réalisatrice des Aventures du Prince Ahmed) ou **Michel Ocelot** (Princes et Princesses) ne l'empêche pas de réussir à développer une animation extrêmement vivante et fluide.





Cet animal étrange est le capricorne d'un vitrail de la cathédrale de Chartres qui représente tous les signes du zodiaque. Le motif qui n'apparaît au spectateur que grâce à la lumière donne une ambiance de magie tout comme les chiens qui aident Ben à voler à la recherche de sa sœur.





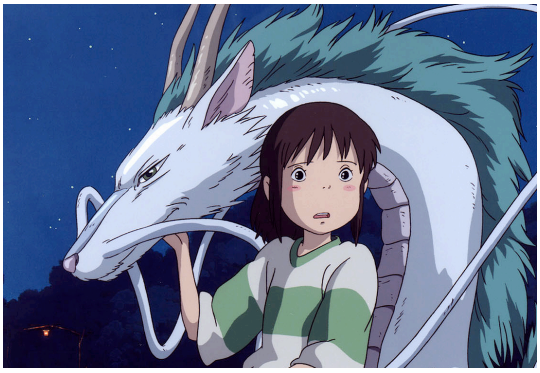
La table d'anniversaire de Maïna n'est pas sans nous rappeler ce festin de chevaliers brodés sur la Tapisserie de Bayeux. Les convives sont rassemblés d'un côté de la table laissant bien visibles les rôtis de porcelets ou d'agneaux pour les uns et le gâteau pour les autres. Ce repas est le moment de fête avant la bataille et que l'équilibre de la famille ne vacille.

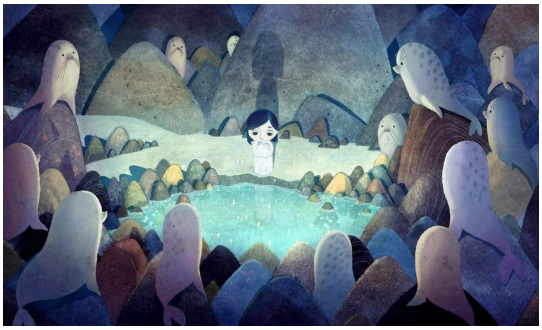
Tomm Moore dit avoir été très influencé par **Le Petit prince et le dragon à huit têtes**, un film produit par la Toei Animation et réalisé en 1963 par Yugo Serikawa.
On y trouve effectivement des thèmes communs : dans nombreux films d'animation japonais des studios Toei ou Ghibli, qui évoquent le monde mystérieux du Japon Antique, dont les légendes sont dominées par des éléments surnaturels, les sortilèges et les symboles magiques, une foules de petits êtres de la nature, Tomm Moore convoque les contes et légendes gaëliques de son pays. A chaque fois, il s'agit d'un enfant qui ouvre une porte et pénètre dans le monde magique de la forêt, du ciel, de la terre ou de la mer. L'influence y est aussi graphique par le traitement de la nature omniprésente et certainement aussi par le graphisme propre aux estampes japonaises dont les perspectives sont également en aplat.





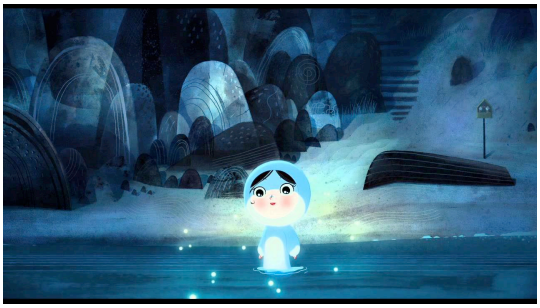
Le cheval du Petit Prince et les phoques sont les animaux alliés de nos héros.



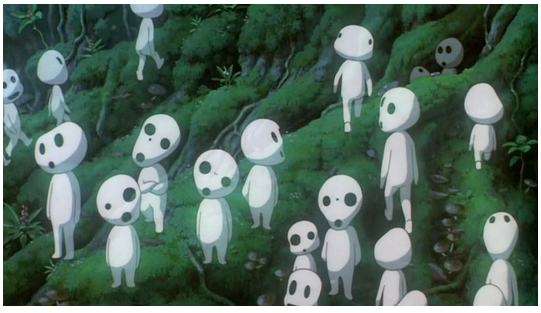


Comme dans **Chihiro**, la nuit est propice au changement. C'est le moment où les êtres nocturnes et magiques entrent en scène.





Tout comme la **Princesse Mononoke**, la peau de bête protège et donne la force au héros. On pensera bien sûr aussi à **Peau d'Ane** et aux fourrures de trappeurs ou de guerriers indiens.





Les grands yeux de Maïna en contraste avec la blancheur de sa peau de jeune phoque peuvent aussi être le symbole de sa clairvoyance : elle voit au-delà de ce que les humains ne perçoivent.

Paul Henry (1877-1958), peintre irlandais, réputé pour ses représentations des paysages de l'ouest de l'Irlande dans un style post impressionniste épuré est l'une des références picturales du **Chant de la Mer** par les couleurs et les lumières et le traitement du bord de mer, des rochers et des prairies qui surplombent la plage de l'îlot au Phare où habitent Maïna, Ben et leur père Connor : Les bleus grisés d'un ciel qui semble toujours chargé de grosses pluies et puis ces arbres desséchés et courbés emblématiques du bord de mer battus par les vents. C'est bien la nature qui est souveraine en contraste avec la ville où la grand-mère souhaite ramener les enfants.













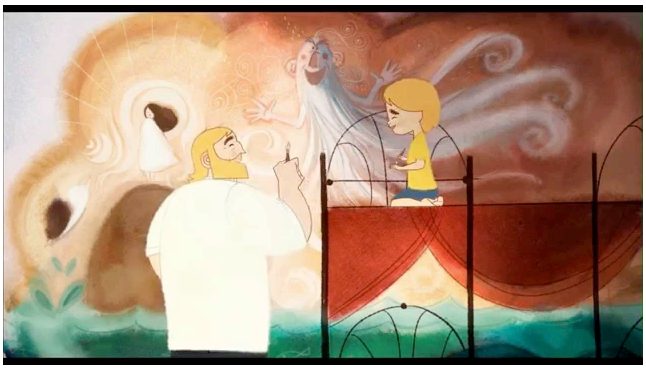


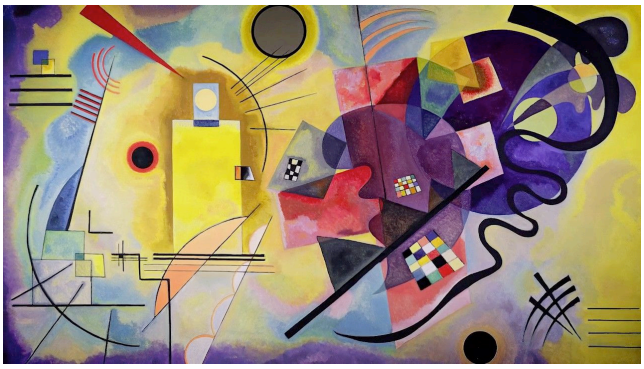


Des artistes plus contemporains comme Klee, Kandinsky ou Basquiat sont également des sources d'inspiration, tous trois peintres de la couleur et de la lumière tout en contraste afin d'amplifier les émotions plutôt que de simplement représenter la réalité. Tomm Moore applique le fameux **Point et ligne sur plan** de Kandinsksy. Il joue ainsi avec le mouvement des formes. Macha n'est pas sans nous rappeler le **Senecio** de Paul Klee qui veut dire « vieillard ou pissenlit » avec sa tête ronde et lunaire et de grands yeux oranges qui mangent le visage comme les hiboux qui l'accompagnent.



Vassili Kandinsky (Moscou 1866-Neuilly 1944)









Senecio (1922) de Paul Klee (1879-1940)

Les yeux de hibou rouge et orange de Macha sur sa face ronde et lunaire sont aussi en opposition aux yeux tout aussi ronds mais noirs sur la tête ronde de Maïna, deux êtres mi humain mi animal.



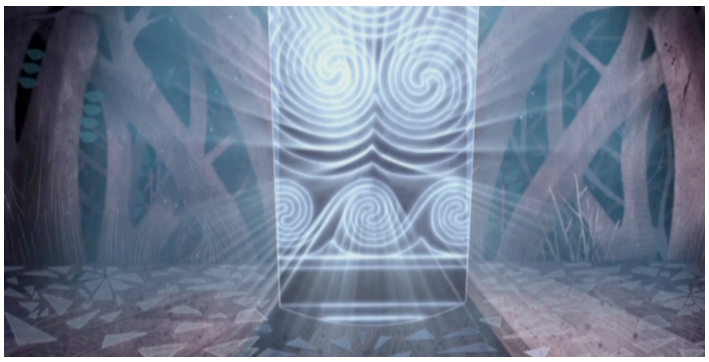




Jean-Michel Basquiat (New-York 1960-1988) peintre et d'abord graffeur des nuits et murs new-yorkais.

L'utilisation des motifs de ces peintres abstraits du XXe siècle font écho aux symboles gravés sur le tumulus 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. Une récurrence du cercle et de la spirale qui peuvent être tout à tour rassurantes, protectrices ou au contraire oppressantes.





Pierre gravée à l'entrée du tumulus de Newgrange en Irlande. Les motifs de vagues en spirales sont récurrents dans l'art celte et symbolise l'énergie et le cycle de la vie.





LES SIDHES : Le aos sí ou aes sídhe (irlandais : « habitant du sidh ») est un peuple ou un être surnaturel lié à la mythologie celtique des Gaëls, plus ou moins confondu avec les divinités Tuatha Dé Danann dans la littérature gaélique médiévale. 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 comme celui de Newgrange. Lorsque Macha les transforme en pierre, ils prennent la forme de certains menhirs gravés.





Riders of the Sidhe (1911) de John Duncan, peintre écossais de style celtique et symboliste. Dans cette peinture, le sidhe est le tumulus que chevauche ces cavaliers.





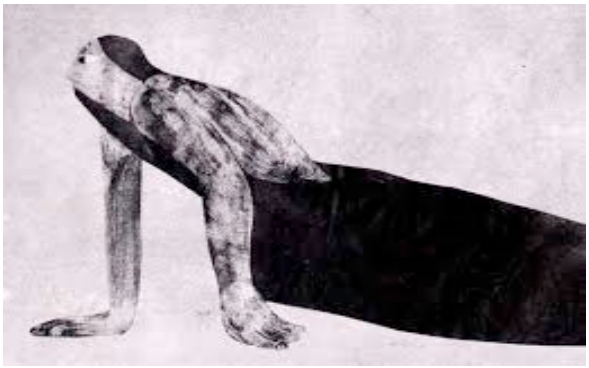
Cette statue-menhir dite « la Dame de Saint-Sernin » est un chef-d'œuvre de l'art néolithique découverte en 1888 à Saint-Sernin en Aveyron. Ces statues mesure généralement 30 cm de haut. Elles nous renseignent sur les signes corporels, costumes et accessoires portés à cette époque. Les femmes ont des seins en forme de boutons, des colliers et les cheveux en arrière. Les hommes portent des armes et un baudrier.

Bruna et Maïna sont toutes deux des selkies. Ces créatures imaginaires sont issues principalement du folklore des Shetland. Elles y sont décrites comme de superbes jeunes filles (ou assez exceptionnellement comme de beaux jeunes hommes) qui revêtent une peau de phoque, dans le but de se changer en cet animal marin et de plonger dans la mer. Une fois sortie de l'eau, ce qu'elle fait toujours la nuit, parfois le jour en de rares occasions et le plus souvent durant celle de la Saint-Jean, la selkie quitte sa peau et danse à la lueur de la Lune. Si un homme découvre alors son accessoire ensorcelé et le dérobe, la selkie devra lui obéir tant qu'elle ne l'aura pas retrouvé. Dans cette situation, il arrive parfois que la femme-phoque et l'homme qui la tient sous sa coupe finissent par s'attacher l'un à l'autre, se marient et aient des enfants, mais si la peau n'est pas détruite par le feu et que la selkie la retrouve, elle plongera dans les profondeurs de l'océan pour ne jamais revenir, laissant mari et enfants, tout comme certaines sortes de sirènes. Anna Budanova réalise en 2015 le court-métrage largement primé dans les festival **Among the black waves** qui reprend une légende russe très proche de la mytholgie des selkies celtes.





Timbre des îles Féroé reprenant la légende de la selkie ou Kopakonan, littéralement femme-phoque en féroïen.





Dessin à l'encre d'Anna Budanova tiré de son court-métrage **Among the black waves** basé sur une légende russe selon laquelle les âmes noyées deviennent des animaux de la mer. Le film raconte le périple d'un chasseur qui vole la peau d'une fille-phoque, l'empêchant de redevenir un animal. Elle devient son épouse.



