

CHANT DE LA MER (LE)

TOMM MOORE | 2014 | IRLANDE, FRANCE, DANEMARK, BELGIQUE, LUXEMBOURG

GÉNÉRIQUE

Résumé

En Irlande dans les années 1980, Ben, un petit garçon d'environ 5 ans, vit dans un phare loin de la ville avec son père Connor et sa mère Bruna, enceinte. Sur le point d'accoucher, elle offre à Ben un coquillage qui permet de jouer la musique. Peu après, elle donne naissance à une petite fille, Saoirse, et meurt en couches.

Six années passent. Ben, jaloux de l'attention que son père, inconsolable, porte à sa petite sœur, préfère passer son temps à jouer avec son chien, Joe. Un soir, Maïna souffle dans le coquillage de son frère quand, soudain, des lumières magiques apparaissent. Elles la guident vers un manteau en peau de phoque appartenant à son père puis vers la mer où elle découvre qu'elle peut se transformer en un phoque blanc. Elle est une selkie. Le lendemain, la grand-mère des enfants, de passage pour l'anniversaire de Maïna, découvre la fillette enrhumée sur la plage. Elle convainc Connor de la laisser les emmener vivre avec elle en ville.

Les deux enfants détestent sa maison, d'autant que Joe n'a pu les accompagner. Ils décident de fuguer pour retrouver leur domicile et leur chien mais, en chemin, ils rencontrent des sidhes, des esprits de la nature. Ces derniers sont en danger, menacés par Macha dont les hiboux aspirent leurs émotions et les transforment en pierre. Seule Maïna pourra les aider en chantant la chanson des selkie vêtue du manteau en peau de phoque mais... elle est muette depuis toujours, et son père s'est débarrassé de la tunique.

AUTOUR DU FILM

Cartoon saloon : petite histoire du studio

C'est à Kilkenny, petite ville irlandaise de 8 500 habitants, que l'on trouve un des studios les plus productifs d'Europe en ce qui concerne le long métrage d'animation en technique traditionnelle : Cartoon Saloon. Il fut fondé en 1999 par Tomm Moore, Nora Twomey et Paul Young, les deux

premiers étant les directeurs artistiques et le troisième le principal producteur. À l'origine simple studio de commande d'illustrations et d'animation pour des groupes comme la BBC ou diverses agences de publicité, ils ont commencé à faire leurs propres films et sont devenus, en l'espace de 20 ans, un studio de renommée mondiale.

Leurs deux premiers courts métrages, *From Darkness*, en 2002 et *Backwards Boy*, en 2004, furent réalisés par Nora Twomey. Ces deux films, [visibles sur le site officiel du studio](#), possèdent déjà un lien fort avec les contes et la mythologie celtique. Ils ont remporté plusieurs prix et ont permis à la réalisatrice de faire connaître Cartoon Saloon et de préparer le terrain pour leur premier long métrage, *Brendan et le secret de Kells*. Coréalisé par Tomm Moore et Nora Twomey, il sort sur les écrans en 2008. Ce film, ainsi que les deux suivants, *Le Chant de la mer* de Tomm Moore en 2015 et *Parvana, une enfance en Afghanistan* de Nora Twomey en 2017, ont chacun obtenu une nomination à l'oscar du meilleur long métrage d'animation et un grand nombre de prix à travers le monde.

Entre-temps, ils ont également produit trois courts métrages, plusieurs séries télé dont *Puffin Rock*, et participé à la production ou à la conception d'autres longs-métrages animés. À leur actif, on signalera : *Jean de la Lune* de Stephan Schesch, adaptation de l'ouvrage homonyme de Tomi Ungerer, *L'Apprenti Père Noël* de Luc Vinciguerra et *Le Prophète* de Roger Allers, inspiré de Khalil Gibran, pour lequel Tomm Moore a réalisé le fragment sur l'amour.

Coproduction

Comme la plupart des longs métrages animés réalisés en Europe depuis une quinzaine d'années, si *Le Chant de la mer* a pu être produit, c'est grâce à l'apport financier, humain et matériel de plusieurs pays. Déjà, *Brendan et le secret de Kells*, le premier film de Tomm Moore, fut une coproduction entre Cartoon Saloon en Irlande, Les Armateurs en France et Vivi film en Belgique.

Le budget du *Chant de la mer* s'élève à 5,3 millions d'euros (source IMDB), ce qui est peu par rapport à des films comme ceux réalisés chez Pixar dont le coût atteint souvent les 200 millions de dollars, tout en étant dans la moyenne européenne pour le long métrage animé indépendant dont les financements restent compliqués (1). À l'origine, le réalisateur souhaitait une coproduction avec un seul pays qui disposerait de moyens suffisants pour ne pas s'éparpiller, comme les États-Unis, mais les studios imposant un contrôle trop grand sur chaque étape de la conception de l'œuvre, il a préféré se tourner à nouveau vers une coproduction européenne. C'est ainsi que cinq pays ont participé à la production : l'Irlande, la France, le Danemark, La Belgique et le Luxembourg.

Chaque pays a ainsi apporté sa pierre au financement du film, organisé le travail dans des studios locaux et s'est réparti les différentes tâches nécessaires à la réalisation du film. Cartoon Saloon, en tant que studio majoritaire, s'est occupé du travail préparatoire, de la conception de 20 minutes d'animation ainsi que du montage. Le reste de l'animation a été fait dans des studios danois et luxembourgeois. Le son et la musique ont été réalisés en France. La composition, l'encre et la peinture ont été effectués en Belgique. En tant que réalisateur, Tomm Moore voyageait régulièrement entre les différents studios pour assurer le suivi créatif.

Point de départ

Alors qu'il dessinait sur la plage en Irlande, Tomm Moore a assisté à une horrible scène : de nombreux phoques morts gisaient sur le sable. On lui a raconté qu'un pêcheur local les avait massacrés par frustration car la pêche était mauvaise et que ce type d'événement ne serait jamais arrivé auparavant, lorsque les gens croyaient encore que ces animaux portaient en eux l'âme des

personnes disparues en mer, l'origine des selkies. Cette mésaventure a fait réfléchir le cinéaste à l'importance du folklore, des superstitions et à leur utilité au-delà du simple amusement pour touristes. Les contes et les mythes rattachent les gens à leurs terres, à leurs origines, à quelque chose de perdu et c'est ce qu'il a voulu mettre en scène avec *Le Chant de la mer*, en l'ancrant dans les mythes celtiques mais aussi dans l'époque contemporaine.

Le choix d'une animation traditionnelle fut vite fait. Le cinéaste n'est pas un adepte des images de synthèse et de leur réalisme souvent exacerbé, ni du cinéma en prise de vues réelles qu'il pense être moins apte à raconter des histoires inspirées de ce type de légendes ou de folklore. Il explique également que, selon lui, l'animation permet de s'identifier d'autant plus aisément aux personnages qu'ils ne font pas appel à des individus réels mais qu'ils sont des personnifications génériques dans lesquels le spectateur peut se projeter.

Inspirations graphiques

Pour l'écriture du *Chant de la mer*, les influences furent nombreuses, puisant surtout dans la mythologie celtique. Afin d'illustrer et d'animer le récit, Tomm Moore et Adrien Mérigeau, le directeur artistique du film, sont allés chercher des sources d'inspiration chez plusieurs artistes des XIX^e et XX^e siècles, mais aussi dans la nature irlandaise.

C'est ainsi qu'on retrouve, par certains aspects, les paysages de Paul Henry, l'un des plus importants peintres postimpressionnistes irlandais, né à Belfast en 1877 et mort à Dublin en 1958, notamment dans l'utilisation des aplats de couleurs et des environnements plutôt épurés. Le cinéaste et son directeur artistique ont également repris certaines caractéristiques graphiques des roches ancestrales irlandaises ou écossaises comme les pierres pictes. Sur ces roches, on peut souvent voir des dessins gravés, avec une récurrence de motifs comme la spirale, mais aussi des inscriptions dans un alphabet ancestral nommé ogham, qui n'a rien de comparable au nôtre, et utilise plusieurs éléments géométriques. Mais ce qui a pu frapper Moore et Mérigeau, c'est que certains de ces dessins aient des points communs évidents avec l'art moderne abstrait. C'est ainsi qu'ils ont également été chercher des idées chez Paul Klee ou Vassily Kandinsky, deux peintres suisse et russe du début du XX^e siècle liés à l'expressionnisme. Ils employaient dans leurs créations un savant jeu de formes et de mouvements et, surtout, ils n'avaient pas peur de la couleur et des contrastes lumineux dont ils se servaient pour amplifier les émotions et non pour aller vers une quelconque idée de reproduction réaliste du monde.

Musique et voix

La musique a été composée par le Français Bruno Coulais, aidé du groupe de musique celtique Kila, comme ce fut le cas sur *Brendan et le secret de Kells*. Kila – groupe de musiciens folk qui utilisent beaucoup d'instruments traditionnels irlandais –, n'ayant que peu d'expérience sur la musique de films, l'aide de Bruno Coulais était importante. Si le style musical de Coulais varie beaucoup d'un film à l'autre, il utilise souvent dans ses bandes originales des instruments de musique issus de cultures diverses, et il mélange les influences. C'est ainsi qu'il a pu travailler avec Souleymane Cissé pour *Waati*, sur *Masaan*, de l'Indien Neeraj Ghaywan ou encore sur *Himalaya, l'enfance d'un chef*, d'Eric Valli, à chaque fois en utilisant des sonorités spécifiques. Avant *Le Chant de la mer*, il avait déjà travaillé sur la musique de plusieurs films d'animation : *L'Enfant qui voulait être un ours*, de Jannick Astrup, *Max & Co*, de Frédéric Guillaume et *Coraline*, d'Henry Sellick.

Pour la musique, Tomm Moore n'a pas attendu la fin du film pour travailler avec ses musiciens. Plutôt que laisser les compositeurs placer du son sur un produit déjà terminé visuellement, il a choisi de commencer à travailler bien en amont, dès l'étape du story-board. Cela a permis au style

visuel, au récit et à la musique d'être plus imbriqués, de se développer de façon simultanée afin d'être en parfait accord les uns avec les autres.

La voix de la mère des enfants en VO est celle de Lisa Hannigan, chanteuse irlandaise qui avait déjà participé à la BO du film *Ondine*, de Neil Jordan où figurait déjà une selkie. Cette fois, elle fait à la fois le doublage du personnage et le chant, ce qui offre une harmonie certaine au film. En plus de la chanson principale du film, on l'entend à plusieurs reprises dans le film chanter une mélodie sans parole et, pour cela, Bruno Coulais enregistra sa voix comme s'il s'agissait d'un instrument de musique parmi d'autres, ce qui lui confère une présence tout au long du film bien au-delà de celle qu'elle a effectivement au sein du récit. La voix VF a été faite avec la chanteuse bretonne Nolwenn Leroy qui a composé la chanson elle-même et a travaillé de la même manière avec Bruno Coulais afin de se fondre dans l'ambiance sonore du *Chant de la mer*.

1. Par comparaison, dans les longs métrages animés récents réalisés en Europe, *Ma Vie de courgette* a coûté un peu plus de 6 millions d'euros, *Tout en haut du monde* environ 6,5 millions d'euros, *Adama*, moins de 4 millions d'euros, *Ernest et Célestine* 9 millions d'euros et *Phantom Boy* environ 5,5 millions d'euros.

LE POINT DE VUE DE L'AUTEUR

Plan, ligne et cercle

L'Irlande et la mythologie celtique ont permis à Tomm Moore de s'amuser à édifier des récits hautement symboliques tout en restant classiques qui trouvent des répercussions dans différentes cultures. Il les dote à chaque fois d'une dramaturgie forte, mais leur principal attrait réside dans les expériences plastiques qu'il s'autorise. Inventer des formes tout en adaptant ses récits à un public large et familial n'est jamais une mince affaire. Ces deux dimensions, essentielles, se rejoignent et se conjuguent au détour de plusieurs motifs qui ancrent *Le Chant de la mer* dans un univers qui oscille entre réel et imaginaire, se gardant d'entrer totalement dans le merveilleux afin de coller toujours à notre monde. C'est ainsi, par exemple, qu'on reconnaîtra les lieux et les décors. L'action se déroule à Dublin : la cathédrale Saint-Patrick ou la statue de Molly Malone, figures importantes de la cité, sont parfaitement visibles même si elles semblent étrangement situées. Le cinéaste va s'amuser à recomposer la nature et les paysages qu'on peut trouver en Irlande, tout en les parsemant de statues de sidhes. Sidhes qui vivent en ville dans un rond-point de verdure, au milieu des voitures, et dont l'entrée de la cachette se fait en passant dans un tonneau orné de graffitis plutôt osés et réalistes – au moins dans la version anglaise – avec un « feic off » ou un autre « no humans » [32.20].

Mais ce qui contribue à faire du *Chant de la mer* une œuvre oscillant entre un réel qu'il faut accepter et une magie dont il ne faut pas oublier qu'elle est inhérente à la création du monde, c'est aussi sa structure. Trop maîtrisée pour être naturelle, ce qu'amplifie encore une fabrication animée qui ne laisse guère de place à l'improvisation, elle joue sur des formes simples omniprésentes, apportant à l'œuvre un savoir-faire technique et esthétique indéniable.

Le film de Tomm Moore frappe en premier lieu par sa circularité et sa linéarité. Alors que le peintre Vassily Kandinsky écrivait en 1926 un court ouvrage retraçant son enseignement au Bauhaus qu'il nomma *Point ligne plan* et dans lequel il dégage une grammaire picturale, le cinéaste semble lui inspiré par un trio qu'on pourrait nommer : Cercle ligne plan.

1. Plan.

Le plan est d'abord le plan cinématographique, le lieu du temps et de l'espace – donc du mouvement –, que le principe même de l'animation donne à voir en le décomposant et en le recomposant image par image. Le plan, c'est donc le lieu où se joue l'animation et celui des intrigantes perspectives que livre le créateur qui s'amuse tantôt de la platitude des images, tantôt de leur profondeur. Au moment où Ben et Maïna s'échappent de la maison de leur grand-mère, on les voit remonter une rue comme s'ils allaient tout en haut de l'écran [29.38], phénomène concevable cinématographiquement si le cinéaste use de la plongée verticale, mais ce n'est pas le cas ici. Le plan suivant, par contre, dans un panoramique, montre les chouettes en plein vol, passant d'un premier plan où on les voit d'une taille normale à un arrière-plan dans lequel elles s'évanouissent.

Autant, dans certains plans, la profondeur semble ne plus exister, créant un paysage impossible, autant à d'autres moments, la représentation du paysage participe d'un point de vue plus classique que d'aucuns diraient picturalement plus « évolué » car dépendant des perspectives. Choisir et faire vivre un récit en permanence dans un de ces deux mondes habituerait le regard et ne choquerait plus, mais les voir alterner régulièrement permet d'accentuer leurs différences. En passant de l'une à l'autre, les perspectives deviennent cinématographiquement « dépravées », selon un terme qu'on emprunte à l'historien d'art Jurgis Baltrušaitis qui y a consacré trois ouvrages mais autour des images fixes. La perspective est un procédé entièrement artificiel qui reconstruit l'espace et la réalité mais peut aussi générer des images fausses, ce que le cinéma a bien compris en jouant par exemple sur les flous et les divers degrés de profondeur de champ. Tomm Moore utilise ici la perspective de façon différente, revenant à une iconographie quasi naïve, comme issue de dessins d'enfants ou de représentations médiévales moins « mathématiques » – il faut rappeler les origines géométriques de la perspective. Le cinéaste associe le manque de perspective à l'imaginaire alors que la profondeur, même artificielle, renvoie à une forme de réel travesti par des compositions calculées, plus scientifiques. Les quatre volatiles, en capturant les sentiments, en transformant les êtres mythologiques en statues de pierre et en allant dans la profondeur de l'image, se dotent donc d'une forme plus évoluée, réaliste. La ville qui, même ancrée dans un réel n'en possède pas moins une strate souterraine plus mystérieuse, va davantage être vue avec une profondeur moindre.

Le récit joue également sur cette opposition : Bruna racontait des histoires que Ben pensait imaginaires. Elles sont liées à une tradition où les êtres décrits dans les légendes vivaient en harmonie avec la nature, mais ce n'est que plus tard que l'enfant s'aperceva qu'elles sont vraies. Le final viendra faire passer les personnages issus de la mythologie dans un autre monde, laissant les protagonistes dans le leur, plus réel mais qui fut engendré par une magie première. La grand-mère des enfants est plus terre à terre : elle veut les emporter vers la ville où on se déguise en monstre pour Halloween mais sans trop y croire, ne pas les laisser dans ce monde hors du monde, ce phare où ils sont libres de vivre et de rêver les légendes. Connor est entre les deux : gardien de phare, il a une profession révolue mais ancrée dans le réel, où il côtoie encore un univers magique qu'il réprime depuis qu'il lui a brisé le cœur. De plus, plusieurs personnages possèdent un double dans le film : Connor ressemble à Mac Lir, la grand-mère à Macha et le conducteur du bac au Grand Chanaki. L'image est appuyée par le son puisqu'un même acteur interprète un couple de personnages.

2. Ligne.

La ligne intervient dans la structure narrative, plutôt linéaire si on excepte les moments de flash-back qui offre à Ben l'occasion d'avoir un autre point de vue sur certains événements. Le récit est centré sur le personnage de l'enfant, que l'on suit du début à la fin du film. La disparition de

Bruna est même perçue de son point de vue subjectif puisqu'elle part alors qu'il ferme les yeux, comme un obturateur de caméra en panne qui ne livrerait pas toutes les images nécessaires à la compréhension du film comme il le faudrait.

Mais cette linéarité est essentiellement formelle, comme le sera le cercle. Si cercle et ligne semblent être les éléments principaux de composition des plans et de mise en scène, c'est peut-être pour épouser, à l'intérieur même de la mise en scène, le motif de cet objet ambigu : ce coquillage-flûte que portent les enfants, cadeau de la mère nécessaire à la résolution de l'intrigue. Il leur permet d'entendre « *le chant de la mer* », comme le révèle Bruna à son fils au moment de le lui donner au début du film. Tomm Moore nous fait donc entendre son film à travers cet instrument circulaire, auquel la ligne apporte la spirale, et il nous le fera retrouver sous de multiples variations formelles au long du récit.

La ligne, ce sont, par exemple, les pylônes devant lesquels passe Maïna et où elle montre ses premiers signes d'affaiblissement peu après qu'ils ont retrouvé Joe [43.21]. Ces poteaux électriques sont fortement anguleux et ont l'apparence de hiboux qui surplomberaient les personnages et commenceraient à absorber l'énergie de la fillette. Autre élément notable, les Anglais ne font pas la différence dans leur vocabulaire entre la chouette et le hibou (« owl » dans les deux cas), qui sont des rapaces de la même famille mais se distinguent par la présence d'aigrettes pour les hiboux et non pour les chouettes. Les chouettes, oiseaux aux ordres de Macha, possèdent donc un visage plus rond et, si elles sont violentes, elles ne sont pas d'une nature cruelle comme le montrera la suite du film. Cependant, les pylônes possèdent ces « cornes » propres aux hiboux, ce qui renforce encore leur morbidité.

La ligne, c'est cette première apparition de blanc dans la chevelure de Maïna [43.45], comme on la voyait également dans la coiffe de sa mère au moment de sa disparition [03.34], signe de maladie. Qu'elle soit droite ou non, la ligne revêt de multiples facettes et, en formant des angles de plus en plus aigus, elle insiste sur une harmonie brisée. Elle peut former ou déformer et également donner corps à des personnages, à leur rythme et à leur dynamique. C'est le cas, par exemple, du Grand Chanaki, qui n'est qu'une masse de cheveux. Les cheveux sont de multiples fils et chaque fil contient une histoire. Les histoires sont nombreuses, traces du passé de chaque être, d'un passé considéré comme légendaire et révolu. Au moment de rencontrer le vieux sidhe, Ben flotte sur une barque et des lignes sinueuses, parfois en spirale, parsèment le fond de l'eau, lui donnant l'apparence d'un courant que ne reflète pas le calme du voyage [49.26]. Ces lignes simples deviennent massives à mesure que l'on comprend qu'elles sont issues d'une chevelure gigantesque. Et le personnage à qui ces lignes appartiennent est différent des autres. On pourrait le qualifier de « cartoonnesque ». Il fait des gaffes (il oublie tout), mais il est sage et il domine les autres par ses connaissances infinies, à l'image du druide Panoramax dans *Astérix*. Mais ce qui le distingue, c'est son mouvement : il se meut à une vitesse folle et, bien qu'âgé, il n'est aucunement gêné par ces cheveux légers qui devraient être lourds, qui lui apportent un dynamisme normalement impossible et qui lui est offert car il n'a l'air de n'être qu'un visage. Il apparaît à droite, puis à gauche, il encercle l'enfant, il est l'espace à lui seul comme si les lignes lui offraient la possibilité de se mouvoir à l'infini, de se téléporter d'un point à l'autre, tout comme elles lui apportent une incroyable élasticité. Il se défait des lois physiques que les autres personnages doivent plus ou moins respecter – sauf en de rares occasions : Macha dépourvue de sentiments, par exemple. Il n'est plus un corps massif, il est un ensemble de cheveux, de lignes, qui font de lui un être à part.

La ligne, ce sont également les graffitis qui hantent les tunnels et souterrains par lesquels passent Ben et Maïna [32.22, 37.35, 48.02]. Ce sont quelques lignes tracées, on ne sait comment ni par qui, qui rappellent des éléments ancestraux, mythologiques, le passage d'une forme magique sur terre. Ce sont des dessins à peine esquissés mais toujours présents, qui décorent les lieux et

renvoient à un imaginaire désormais enfoui. C'est par ces quelques lignes que l'on peut définir des points de passages avec d'autres mythes, d'autres récits, voire d'autres films, notamment inspirés de contes africains ou orientaux. *Adama*, de Simon Rouby, possédait ces mêmes graffitis ancestraux comme suspendus hors du temps sur les parois des montagnes. Il jouait sur le réalisme magique, élément central dans la littérature africaine. La figure du conteur et de celui qui conserve les histoires est aussi fondamentale : du Grand Chanaki, défini par la ligne dynamique, et son double, conducteur de bac, au griot qui suit Adama et le prévient, sur un bateau, de ce qui pourrait advenir. Sans oublier Macha et sa maison. La similarité est forte avec les sorcières russes ou Yubaba et sa sœur jumelle dans *Le Voyage de Chihiro*, d'Hayao Miyazaki. Mais Macha vit dans une case de type africaine et utilise quatre volatiles comme autant de fétiches, ce qui n'est pas sans faire écho à la sorcière de *Kirikou*, de Michel Ocelot, qui, elle non plus, n'était finalement pas si cruelle.

La ligne, c'est aussi le lien sans cesse fait et défait entre Ben et Joe, entre Ben et Maïna, cette laisse sans épaisseur qu'il porte comme une ceinture. Et ce sont aussi ces nuées de flocons flottants, qui guident les deux enfants dans leur périple mystique. Elle est ambiguë car parcellaire, jamais complète, composée de multiples points qui jamais ne se rejoignent mais forment quelque chose comme un chemin linéaire que le spectateur reconstitue mentalement. Cette ligne est également sinueuse et de nature circulaire à plus d'un titre. Enfin, la ligne peut également construire ou briser, créer des cercles ou les défaire, à l'image d'une toile d'araignée sur laquelle on reviendra plus loin dans le toit de la maison de la sorcière Macha.

3. Cercle.

Le cercle aussi peut être perçu dans la structure narrative à travers l'idée du cycle. Le début et la fin du *Chant de la mer* sont aquarellés, le film s'ouvrant sur des images fixes d'une forte picturalité qui vont peu après se mettre en mouvement, et se terminant par le phare où vit la famille pour se figer à nouveau en un tableau. Cette thématique du retour chez soi avec un changement à la clé est récurrente dans les contes et elle observe une temporalité cyclique. Toutefois, c'est dans l'esthétique générale du film que l'on va le plus retrouver le cercle.

Nombreuses sont les actions qui s'ouvrent, se terminent ou vivent leur climax dans des figures circulaires dont la rondeur semble être source d'apaisement, d'harmonie. Maïna finit régulièrement sa course devant la lune, par exemple, toujours ronde et occupant une place centrale dans l'écran. C'est le cas lorsqu'elle est un phoque pour la première fois [18.04], ou quand elle est enlevée par les chouettes, mais ce moment, même dramatique, ne porte pas en lui-même un aspect réellement lugubre [49.21].

Cette lune offre deux contrepoints. D'une part, ces lumières dont on a déjà parlé, sortes de flocons brillants, de petites lucioles non-animales, qui vont partout dans le film. Vus de loin, ces flocons sont des points, mais d'une impeccable rondeur. Pris un par un, comme lorsque Ben en récupère un dans sa main pour la première fois, on voit qu'ils sont composés d'un assemblage de petits cercles [31.23]. D'autre part, autre élément qu'on peut lier à la lune mais moins « matériel » : la lumière. Rarement lumière n'aura été aussi expressionniste dans un film d'animation grand public. Mais l'expressionnisme n'est nullement morbide, destructeur ou sombre comme dans l'art allemand ; au contraire, il est surtout positif. Les enfants se retrouvent guidés dans leur périple par des cercles lumineux qui viennent leur montrer la voie à suivre, mais qui ne semblent venir de nulle part, n'avoir aucune origine logique. Ces spots de lumière arrivent simplement comme si un « opérateur » avait choisi de braquer un « projecteur » sur eux, ce qui, d'autant plus dans le cadre d'un dessin animé, rend l'effet surprenant. Par exemple, lorsque les trois sidhes devenus pierre urgent Ben et Maïna de s'enfuir, le visage de l'enfant est suréclairé par un rond de lumière et sa sœur sous-éclairée [37.28]. Par la suite, que ce soit dans l'eau, dans la forêt ou dans les grottes,

pour mettre en valeur un élément ou accentuer une présence, cette hallucination circulaire apparaîtra régulièrement. Mais, une fois encore, rien de terrifiant dans ces effets lumineux, plutôt l'idée d'une douce protection.

En outre, en jouant sur de fortes plongées ou contre-plongées verticales, la mise en scène offre de beaux moments de circularité qui permettent de mettre en valeur la rondeur des objets depuis le ciel ou le sol, à l'image du puits sacré dans lequel Maïna tombe afin de suivre les flocons [46.47]. Et, lorsque Ben la suit, forcé par Joe, il est vu depuis un ovale, cercle moins harmonieux, plus angoissant [47.37], mais il finit par se rattraper à une barque, elle aussi d'une étonnante circularité alors que leur forme est, d'habitude, ovoïde. Un plan montre d'ailleurs, vues du plafond de la caverne, quatre barques aux extrémités du cadre, et toutes sont rondes [48.27]. Il en est de même pour les fenêtres qui participent du motif du cercle. La circularité ressurgira pleinement dans un moment clé au deux tiers du film. Macha poursuit Ben dans des escaliers en colimaçon, réminiscence claire du coquillage-flûte et renvoi facile à d'autres œuvres cinématographiques. De *M le maudit*, de Fritz Lang, à *Vertigo*, d'Alfred Hitchcock, en passant par *Opération peur*, de Mario Bava, ce type d'escalier est un motif lié à la peur et convoque des éclairages ou effets visuels souvent maniéristes ou expressionnistes. Une fois là-haut, d'abord bloqué, Ben s'échappe vers le toit par une trappe ronde : il lui est impossible d'aller plus loin. Du strict point de vue de l'écriture scénaristique traditionnelle, les deux tiers du film correspondent à un passage charnière pour l'action qui, jusque-là, se dramatisait, va atteindre son paroxysme et ensuite aller vers la résolution. C'est à ce moment que la circularité et la linéarité sont à leur point culminant. La trappe laisse apparaître un ovale où se glissent l'œil et la pupille ronds de Macha [1.05.18]. La fenêtre, hublot posé sur le toit à travers lequel on voit la lune pleine, voit son cercle brisé une première fois par une croix en bois et une seconde fois par quatre chouettes qui veulent la casser, une à chaque « coin » – image à mettre en parallèle et en opposition avec celle des quatre barques –, formant un carré dans le cercle et opérant ainsi une quadrature destructrice [1.07.16]. Symboliquement, la croix nimbée, réunion des cultures celtes, est présente dans cette fenêtre vouée à être démolie.

Mais ce sont surtout deux plans, dans cette séquence, qui se répondent et offrent en quelque sorte l'apothéose formelle du film. À 1.05.21, annihilant toute profondeur, le cinéaste propose une intéressante variation sur le cercle : une toile d'araignée, composée de fils multiples, encercle la pièce au premier plan. Au centre, à la verticale, dans une belle symétrie, une ligne de cercles apparaît où l'on peut observer, de haut en bas, l'araignée ronde, le hublot, la tête de Maïna et enfin la trappe avec l'œil jaune, comme une tache de couleur, le tout dans la lueur de la lune en forme de cône – angularité incertaine – autour de la fillette. On est en présence du dernier moment de paix avant la bataille qui se terminera quand apparaît le second plan [1.09.14], version mortifère du précédent. Le premier cercle formé par la toile est brisé, la vitre également, la trappe est ouverte, laissant échapper une béance noire, et les pots en verre qui entouraient la pièce sont en morceaux. Morceaux qui forment une angularité d'autant plus brutale qu'on n'en avait pas vue de telle auparavant, sauf peut-être lorsque Maïna faiblit pour la première fois. À cet instant, la sœur de Ben est à genoux et, si la sorcière est vaincue, le sort des sidhes est encore incertain. Macha apparaît alors au plan suivant, à travers la trappe ronde, dans les escaliers, identique mais transformée.

Depuis le début, son corps portait en elle une certaine rondeur qui en faisait un personnage ambigu : cruelle puisque désignée comme la méchante et gentille car sa circularité n'en faisait pas une menace réelle. Ben, qui ne pensait qu'à lui demander de l'aide, l'avait bien perçu. D'ailleurs, la circularité des corps et des décors peut aussi être étudiée. La forêt d'où surgit Joe, bien que menaçante, apparaît bien entourée entre le creux d'un val et la rondeur formée par les arbres parfaitement taillés [41.38]. On y observe quelques artefacts humains dont, bien visible, une machine à laver à hublot : un cube et un cercle. L'île où vivent les protagonistes, propriété du

père, est une forme de cercle brisé, non entier, qui se termine sur une pente raide, verticale. Cette île se répète non loin et cette raideur est la caractéristique de Mac Lir devenu pierre. Et ainsi de suite. Quant aux corps, on note la présence des deux énergies opposées : le linéaire conducteur du bac face à la grand-mère plutôt ronde, les deux se réconciliant à la fin, ou encore le visage rond de Maïna dont les yeux et les pupilles ne sont que l'enchâssement d'un cercle dans un autre. Il n'est guère surprenant de la voir faire par moments des regards caméra où surgit d'autant mieux cette circularité. Ben possède lui aussi cette forme, mais moins définie, alors que le père semble brisé, ce qui distingue leurs tempéraments respectifs.

Formellement, on voit bien comment Tomm Moore joue dans *Le Chant de la mer* sur des motifs simples qu'il va faire varier tout au long du film, en les polarisant, en les opposant, en les imbriquant ou en les rendant simplement complémentaires. Il ne s'agit pas de tenter une interprétation symbolique contextualisée à travers la mythologie celtique, les traditions orales des mythes et des contes les ayant fait évoluer voire parfois disparaître. Néanmoins, toutes les cultures voient dans le cercle une forme parfaite et harmonieuse et c'est par ce biais qu'on peut le voir ici utilisé. Il offre également des transitions entre les plans plus agréables à l'œil occidental. On notera néanmoins que les cercles sont fort présents dans la symbolique celtique, ceux-ci représentant plusieurs niveaux de l'univers, allant du chaos (la source de l'univers) jusqu'à la lumière (le point le plus élevé vers lequel il faut tendre), en passant par le cercle de l'expérience humaine et donc terrestre. Il existe également un quatrième cercle représentant un monde souterrain, un enfer. Il sera facile de constater que ces différentes étapes font partie du périple des enfants, jusqu'au passage de l'autre côté de l'horizon des créatures mythologiques à la fin. Leur libération permet aux enfants de grandir, de rester dans le monde réel, de s'affranchir de ces cercles et de ces lignes, d'être finalement des humains qui savent d'où ils viennent.

DÉROULANT

Séquence 1 | Générique et départ de la mère

00.00 – 04.15

Une voix off récitant un poème se superpose aux premiers noms du générique liés à la production du film, eux-mêmes situés sur une suite de dessins. À l'exception du premier, représentant une main traçant une ligne, ils sont fixes et montrent des éléments essentiels du film : des phoques, un géant, des lutins. Puis une chanson commence.

La nuit, des phoques sortent la tête de l'eau et regardent un îlot sur lequel un phare, en hauteur, surplombe le paysage. On arrive dans une maison par la fenêtre sur un travelling avant. Une femme enceinte, Bruna, accompagnée d'un premier enfant très jeune, Ben, peint les murs de la chambre du bébé à naître. Les peintures figurent une selkie, une femme-phoque qui, vêtue d'un manteau blanc, chante afin de renvoyer les êtres légendaires de l'autre côté de l'horizon. Connor, le père, et le chien Joe entrent dans la chambre : il est l'heure d'aller dormir. La mère offre à Ben un grand coquillage qui sert de flûte avant de partir brusquement, effrayée et sur le point d'accoucher. Elle a l'air de souffrir.

Le générique reprend.

Séquence 2 | Ben et Maïna

04.15 – 06.52

Ben est plus grand, il doit avoir environ 10 ans. On comprend vite que sa mère a disparu lors de l'accouchement. Il est sur la plage, en contrebas de l'îlot, assis sur une barque retournée avec son énorme chien. Il chante, lit et dessine les histoires de sa mère au sujet du géant Mac Lir, qui ressemble à Connor. Sa sœur, Maïna, arrive. Elle a six ans, ne parle pas. La relation entre les deux enfants est tendue. Elle est attirée par la mer et les phoques qu'elle voit au large. Elle entre dans l'eau comme si elle ne présentait aucun danger. Joe veut rejoindre Maïna mais Ben, qui a une peur panique de l'eau, refuse d'y aller. Il s'y voit contraint, tiré par son chien auquel il est attaché. Alors que Maïna a pied, son frère est proche de se noyer.

Séquence 3 | L'arrivée de la grand-mère

06.52 – 09.12

Une vieille femme arrive sur l'île où vivent les enfants et le père par un bac qui la fait traverser. Le père, seul, regarde la mer au loin dans son phare. Ben, qui est rentré avec sa sœur, essaye d'expliquer ce qui s'est passé mais il semble un peu abandonné par son père qui ne l'écoute pas et n'a d'yeux que pour sa fille.

Le pilote du bac n'apprécie pas la vieille dame qu'il qualifie de vieille sorcière. Celle-ci, mère de Connor, arrive en maugréant avant même de dire bonjour et réclame que les enfants viennent vivre en ville avec elle. Puis elle tance la famille et sa petite fille qui ne serait pas assez bien vêtue pour fêter ses six ans.

Séquence 4 | Les six ans de Maïna

09.12 – 11.30

La grand-mère habille Maïna d'une robe rose bonbon et d'un gros nœud dans les cheveux qui n'a pas l'air de plaire à l'enfant. Elle est dans sa chambre et elle semble attirée par un rideau qui délimite sa chambre et celle de Ben. Elle trouve le coquillage offert par Bruna. Elle veut souffler dedans mais son frère l'arrête avant qu'elle n'y pose les lèvres.

Tous les quatre fêtent l'anniversaire de Maïna mais Ben, jaloux et en colère d'être délaissé, colle la tête de sa sœur dans le gâteau. Il est puni et envoyé dans sa chambre.

Séquence 5 | Ben raconte Macha et Mac Lir

11.30 – 13.41

Alors que Connor s'en va sur la terre ferme boire au pub, toujours accablé par la disparition de sa femme six ans plus tôt, Ben raconte à sa sœur une histoire effrayante issue des contes de Bruna. Son récit parle de l'île à côté de la leur qui serait le géant Mac Lir transformé en pierre par les chouettes d'une sorcière dénommée Macha, également mère du géant. Elle lui aurait pris ses sentiments pour les enfermer dans un pot et aurait continué depuis. Si bien qu'aucun être magique n'ose plus sortir la nuit d'Halloween de peur d'être changé une statue. Et Halloween arrive le lendemain. Maïna est effrayée quand son frère lui dit que les chouettes pourraient prendre les sentiments de leur père car, dès lors, plus personne ne l'aimerait. Puis il cherche à se rattraper en expliquant que ces histoires sont fausses, mais c'est trop tard.

Séquence 6 | Le manteau blanc

13.41 – 16.27

La nuit venue, Maïna, qui ne dort pas, s'empare du coquillage-flûte de Ben. Elle souffle dedans et une nuée de flocons lumineux surgit. Ils forment un chemin et Maïna les suit jusqu'à la chambre de Connor. Elle trouve une clé qui ouvre un coffre caché dans une armoire. À l'intérieur, un manteau blanc en peau de phoque scintille. Elle l'enfile et sort sur la plage.

Séquence 7 | Maïna est une selkie

16.27 – 19.23

Là, Maïna observe des phoques gris dans l'eau. Elle entre dans la mer et se transforme en phoque blanc. Elle est une selkie. Elle nage avec eux puis saute, entourée du clair de lune, avant de se retrouver doucement bercée jusqu'à la plage où elle s'endort. Le père est toujours seul et triste, attablé dans un pub. Ailleurs, dans une cachette au centre d'un grand rond-point de Dublin, de petits lutins, les sidhes, sont surpris par les flocons. La grand-mère se réveille alors, descend sur la plage et, furieuse, y trouve Maïna qu'elle ramène à l'intérieur.

Séquence 8 | Fin de nuit triste

19.23 – 21.08

Dans la maison, le père rentre et Ben se réveille. La grand-mère crie qu'elle ne veut plus jamais qu'un incident pareil se reproduise car Maïna aurait pu se noyer et qu'elle a pris froid. Le père prend le manteau blanc et le jette à la mer avec le coffre et la clé.

Séquence 9 | Le départ

21.08 – 24.23

Le lendemain, la grand-mère emmène les enfants vivre en ville. Le père est triste mais il est incapable de réagir. Ben ne veut pas y aller, ou il désire au moins emmener Joe, mais la vieille femme refuse et la voiture s'éloigne sur le bac. Le chien se détache et court après la voiture qui les transporte. Maïna tente de tenir la main de Ben mais celui-ci refuse. Il commence à pleuvoir.

Séquence 10 | Voyage vers la ville

24.23 – 26.15

Le voyage des enfants commence. Sur l'îlot, Joe aboie, recule comme pour repartir mais il saute dans l'eau et nage, accompagné par les phoques. Le bac accoste sur la terre ferme et le pilote, qui n'aime pas la grand-mère des enfants, leur dit au revoir. La voiture roule dans un paysage à moitié bien dessiné, à moitié gribouillé comme un dessin d'enfant : on comprend que Connor dessine une carte de la route à mesure qu'ils avancent.

Séquence 11 | Chez leur grand-mère

26.15 – 28.17

Ils arrivent dans une ville. C'est Dublin, on reconnaît la cathédrale Saint-Patrick. De nombreux enfants déguisés fêtent Halloween et courent partout dans la rue. Dans la maison, un perroquet vert et jaune peu avenant les accueille.

Tous sont assis sur un canapé et ils ne font rien. La grand-mère, tout en buvant du thé, écoute une musique que les enfants n'aiment pas. Ben met des écouteurs tandis que Maïna va à l'étage. Elle fouille la chambre de sa grand-mère, trouve un manteau de fourrure qui lui rappelle le sien. Elle joue de la flûte-coquillage et les flocons lumineux resurgissent. Les étranges lutins également, ainsi que quatre chouettes.

Peu après, une goutte, venue de l'étage, tombe dans la tasse de la grand-mère. Elle monte et découvre Maïna dans la baignoire avec le manteau de fourrure. En colère, elle envoie les enfants au lit alors qu'il est à peine quatre heures.

Séquence 12 | La Fugue

28.17 – 32.06

La vieille dame jette son manteau complètement fichu. Trois sidhes déguisés le récupèrent dans la poubelle. Ben s'échappe par la fenêtre afin d'aller retrouver Joe qui lui manque. Sa sœur se réveille et le suit sans qu'il s'en aperçoive. Les chouettes sondent la ville pendant que les enfants marchent. Ben, se rendant compte que Maïna est derrière lui, refuse qu'elle vienne mais elle est coriace. Il l'attache à lui comme il le faisait avec Joe et il la tire partout. Elle essaye de jouer de la musique avec le coquillage-flûte que Ben lui a laissé par dépit. Ils passent devant la statue de Molly Malone et, au croisement d'une ruelle, Ben, intrigué, découvre un des flocons. Soudain, les lutins déboulent, comprennent que Maïna est une selkie et ils l'emportent avec eux vers le rond-point qu'on voyait dans la séquence 7, tout en essayant de ne pas se faire remarquer par les chouettes. Ben, toujours attaché à sa sœur, les suit de force.

Séquence 13 | Chez les sidhes

32.06 – 35.53

Ben arrive sur le rond-point. Le lien avec sa sœur est brisé et elle a disparu. Il avance vers un tonneau recouvert de tags qui sert de porte. Il entre et longe un tunnel couvert de graffitis qui rappellent les peintures au mur de la chambre de la séquence 1. Une fois dans la demeure des sidhes, il se cache derrière une statue. Les lutins pensent que Maïna est une selkie et que le manteau qu'ils ont récupéré est la fourrure du phoque. Ils sont joyeux car ils sont persuadés que la

selkie va les sauver en chantant sa chanson et en leur faisant traverser l'horizon. Maïna, qui n'a pas l'air effrayé, tient toujours la flûte-coquillage. Les sidhes entonnent des chansons celtiques. Ben, toujours caché, les aide à se souvenir des paroles d'une chanson mais ils ne comprennent pas que quelqu'un est dans leur antre. Ils veulent absolument que Maïna chante pour eux, elle ouvre la bouche mais rien ne sort sauf un éternuement. Ils sont déçus et se rendent compte que le manteau n'est pas le bon. Ben se dévoile, s'explique avec les lutins et réalise que les histoires de sa mère ne sont pas des légendes.

Séquence 14 | L'attaque des hiboux

35.53 – 37.10

Soudain, quatre chouettes percent le toit de la demeure végétale et les attaquent. Elles veulent emporter Maïna mais les sidhes et Ben la protègent. Les deux enfants se cachent dans un coin, les chouettes emportent les sentiments des lutins dans des pots de verre, ce qui les métamorphose en pierre. À ce moment-là, Maïna joue de sa flûte et les chouettes s'enfuient, libérant le visage des sidhes qui leur demandent de fuir par un autre passage qui les mènera à l'extérieur.

Séquence 15 | L'échappée

37.10 – 39.50

Ben et Maïna passent dans un tunnel recouvert de graffitis et finissent par atterrir dans la rue. Ils montent dans un bus en espérant pouvoir rentrer sur leur île. Là, Ben comprend que sa sœur est bel et bien une selkie. Maïna recommence à jouer de la flûte et des flocons reviennent à nouveau, lui indiquant un chemin. Elle veut les suivre et aller dehors. Son frère la rattrape mais elle stoppe le bus et les deux enfants sont propulsés dehors en rase campagne.

Séquence 16 | Retour à la nature

39.50 – 42.20

Ils passent une grille et reviennent en pleine nature. Ils se promènent et avancent parmi des animaux, des statues de sidhes transformés en pierre dans les hautes herbes, etc. Les couleurs changent, le vert se fait plus présent. Le frère, qui refuse de suivre Maïna et cherche à asseoir son autorité, bifurque du chemin et il les emmène dans une étrange forêt.

Séquence 17 | Joe !

42.20 – 44.18

La forêt est sombre et a servi de dépotoir. Ils sont perdus, mais Ben refuse de l'admettre. À mesure qu'ils avancent, des sons étranges se font entendre, ce qui effraye le petit garçon. C'est là que surgit Joe, qui a retrouvé leur trace. Les enfants sont heureux. Ils veulent poursuivre leur chemin vers l'île.

Séquence 18 | Premiers signes d'affaiblissement

44.18 – 47.55

Alors qu'ils passent devant des pylônes métalliques aux allures de hiboux géants, la fillette faiblit. Ses cheveux blanchissent légèrement. La pluie commence à tomber, et elle a de plus en plus de mal à marcher. Elle monte sur le dos de Ben, ils traversent un champ d'orties et arrivent devant une étrange petite maison vide, faite de pierres et de bois, dans laquelle ils se réfugient. Maïna soigne les jambes blessées de son frère en appliquant des feuilles. La nuit tombe. On découvre où ils sont : en pleine nature, dans une petite chapelle de pierre sous un arbre dont les racines se terminent dans un puits.

Maïna joue de la musique et les flocons l'entraînent vers le centre de la pièce, dans le puits. Elle tend le coquillage à son frère, absorbé par sa carte, puis elle plonge dans l'eau. Joe aboie, Ben a peur de l'eau et n'ose pas bouger. Le chien saute dans l'eau et l'enfant, toujours attaché à lui, est forcé de le suivre.

Séquence 19 | Le puits sacré et le Grand Chanaki

47.55 – 52.38

Ben s'enfonce dans l'eau comme dans un tunnel vertical. Lui aussi est couvert de dessins. La corde qui le liait à Joe se casse et il se retrouve emporté par le courant. Il ressort de l'eau, s'agrippe de justesse à une barque ronde et part à la recherche de sa sœur que l'on découvre au même moment, à l'extérieur, évanouie dans les serres des chouettes qui l'emportent vers Macha.

Ben, endormi, se laisse porter par le courant. Il arrive devant une immense montagne de fils blancs qui semblent venir de nulle part et se poursuivre partout dans la caverne. Au milieu, une créature aux mouvements fluides surgit. C'est un sidhe âgé qui ressemble fort au vieil homme qui conduisait le bac. Son corps est caché par une masse blanche et on comprend que les fils sont ses cheveux. Ben le reconnaît comme étant le Grand Chanaki, un lutin savant et distrait, conteur hors pair, présent dans les récits de sa mère. Chacun de ses cheveux renferme une histoire.

Séquence 20 | Mac Lir, le géant

52.38 – 56.24

Le Grand Chanaki raconte l'histoire du géant Mac Lir au cœur brisé. Son récit est légèrement différent de celui que Ben racontait à sa sœur dans la séquence 5. Mac Lir était si triste qu'il a pleuré un océan. Macha, sa mère, ne supportant pas sa tristesse, a appelé ses chouettes afin de mettre un terme à ses souffrances en emportant ses sentiments et le géant s'est métamorphosé en rocher.

Ben demande alors au sidhe de l'aider à retrouver sa sœur. Apprenant que c'est une selkie, il accepte mais en regardant dans sa chevelure, il voit qu'il est bientôt trop tard. L'enfant doit se dépêcher car Macha la retient et Maïna ne tiendra pas la nuit : elle risque de se transformer en

Pierre. Il lui tend un cheveu, celui de sa propre histoire, qui le guidera comme le fil d'Ariane hors de la caverne.

Séquence 21 | Histoire de la naissance de Maïna

56.24 – 59.35

Ben, étrangement éclairé dans sa route, suit le chemin du cheveu. Il descend en profondeur dans la caverne jusqu'à découvrir, sur un mur, l'ombre de sa mère. Le dessin change tandis que lui est racontée l'histoire de la naissance de Maïna d'un autre point de vue que celui de ses souvenirs. Bruna sort de la chambre de Ben et se réfugie dans la mer pour sauver le bébé qui va naître. En sauvant l'enfant, elle disparaît et Connor se retrouve avec le nouveau-né dans les bras. Rentré chez lui, atterré, il présente le bébé au petit Ben. Fin du récit. Le garçon pleure, s'agrippant au cheveu. Puis la masse de fils blancs qui couvrait encore la grotte s'ouvre et laisse place à un tunnel et à de la végétation. Ben remonte.

Séquence 22 | Macha

59.35 – 1.04.58

Ben sort du tronc d'un arbre et il aperçoit, au loin, une maison qui ressemble à une case africaine avec un toit de chaume. Il dévale une pente et se retrouve sur un chemin composé de sidhes transformés en pierre qui lui disent de se méfier des pots magiques en lui souhaitant bonne chance.

Dans la maison, Macha, qui ressemble à la grand-mère des enfants, boit du thé tranquillement assise dans son fauteuil. Elle dit qu'elle n'est pas méchante, que ses pots ne renferment que des choses laides et encombrantes et que Maïna est saine et sauve grâce à elle, débarrassée de tous ses soucis comme les enfants devraient l'être. À mesure qu'il écoute Macha, il est comme envoûté. Au moment où elle s'apprête à prendre ses sentiments, Ben entend Joe aboyer et reprend ses esprits. Il demande de l'aide à la vieille femme qui lui répond qu'elle sait ce qui est bon pour lui. Ben grimpe un escalier en colimaçon, poursuivi par Macha. Arrivé en haut, il peine à ouvrir une trappe mais finit par y arriver au moment où la sorcière tente une nouvelle fois d'aspirer ses émotions.

Séquence 23 | Retrouvailles et libération

1.04.58 – 1.08.52

Ben referme la trappe de justesse. Là il se retrouve dans un grenier avec Joe et un grand nombre de pots de verre. Maïna est derrière eux. Ses cheveux sont devenus gris et son visage semble vieilli. Ben met un manteau sur les épaules de sa sœur. Il veut s'enfuir, mais c'est impossible : les chouettes tentent de casser la vitre sur le toit et l'œil de Macha apparaît au centre de la trappe, indiquant sa présence. Ben tente de jouer de la flûte avec son coquillage, mais aucun son ne sort. Il demande à Maïna d'essayer, il l'entraîne en chant, et malgré sa faiblesse extrême elle réussit. Tous les pots enchantés se brisent et les sentiments refoulés de la sorcière reviennent en elle.

Séquence 24 | Retour à la maison

1.08.52 – 1.12.35

Maïna est épuisée et s'écroule. Ses cheveux sont complètement blancs. Macha semble redevenue plus humaine, recouvrant ses esprits en même temps que tous les sentiments qu'elle avait rejetés. Elle s'excuse et parle de son fils, Mac Lir, qu'elle pensait aider car elle ne supportait plus sa tristesse. Elle décide de venir au secours des enfants. À l'extérieur de la maison, elle aide Joe à s'envoler et à voyager vite en l'accompagnant de deux esprits fantomatiques de chiens.

La grand-mère découvre à ce moment que les enfants ne sont plus chez elle et elle part les retrouver. Maïna va de plus en plus mal, mais ils parviennent sur l'île où vit encore Connor.

Séquence 25 | Confrontation

1.12.35 – 1.14.56

Arrivé dans le phare, Ben cherche le manteau et se retrouve confronté à son père qui ne l'écoute pas et veut absolument transporter sa fille à l'hôpital. Il prend une barque et finit par dire à son fils qu'il a jeté le manteau à la mer. Ben se met alors debout dans la barque et, surmontant sa peur de l'eau, se jette à la mer pour trouver le manteau et sauver sa sœur.

Séquence 26 | La Plongée de Ben

1.14.56 – 1.16.15

Dans l'eau, illuminé par une lumière circulaire venue d'on ne sait où, Ben est entouré de phoques qui l'aident à aller vers les profondeurs. Connor se jette à l'eau pour sauver son fils, laissant Joe et Maïna dans la barque. Ben récupère le manteau dans le coffre mais manque d'air. Il est récupéré *in extremis* par son père qui le remonte sur le bateau.

Séquence 27 | Les Premiers mots de Maïna

1.16.15 – 1.19.04

Connor prend ses deux enfants dans ses bras. Joe recouvre Maïna du manteau blanc et, à peine éveillée, elle prononce son premier mot : Ben. Les deux chiens fantomatiques qui accompagnaient Joe entourent alors la barque et tout le monde passe par-dessus bord. Maïna resurgit en phoque et ils se retrouvent tous dans l'eau. Malgré les vagues et la nuit, toute peur semble avoir disparu. Ils arrivent sur la rive, sur un rocher qui surplombe une petite montagne qui a la forme du géant Mac Lir et qui se situe à côté de l'île où ils vivent. Là, Ben aide Maïna à chanter.

Séquence 28 | Le Chant de la mer

1.19.04 – 1.23.06

À mesure qu'elle chante, la fillette s'envole et ses cheveux redeviennent bruns. Du rocher où ils sont tous, une immense aurore dorée apparaît et parcourt le ciel comme une infinité de fils qui

raniment l'âme des sidhes. L'esprit du géant s'éveille également et, accompagné des esprits de tous les êtres légendaires, il se dirige vers l'horizon. La chanson de Maïna se termine.

Séquence 29 | Départ de la mère

1.23.16 – 1.26.47

Un phoque blanc a grimpé sur le rocher, de l'autre côté du père et des deux enfants. Il se métamorphose et Bruna apparaît. La fillette s'approche mais Ben s'interpose et demande à sa mère de laisser Maïna vivre avec eux. Des larmes coulent des yeux de Ben, de ceux de Bruna également mais ses larmes montent vers le ciel. Elle explique que cette nuit, grâce au chant de Maïna, la libération des sidhes et des autres êtres légendaires a eu lieu et que les siens doivent repartir. Les mondes ne communiqueront plus. Si la fillette veut rester avec son père et son frère, elle le peut car elle est à moitié humaine ; ce qu'elle fait en rendant son manteau. Bruna, qui ne peut demeurer là plus longtemps, dit à son fils de se souvenir d'elle à travers les histoires et les chants. Puis, elle s'éloigne.

Séquence 30 | Retour au monde réel

1.26.47 – 1.27.55

Ils reviennent tous sur leur île. La grand-mère arrive, accompagnée du pilote du bac. Ils se réconcilient tous en montant vers le phare qui, soudain, devient une image fixe, aquarellée.

Séquence 31 | Générique de fin

1.27.55 – 1.33.50

Le chant de la mère commence. Les noms des acteurs qui font les voix se superposent à des images fixes puis en mouvement : Maïna entre dans le phare avec sa grand-mère, le père et le fils, joyeux, peignent la chambre. Ben fête son anniversaire et se retrouve à son tour la tête dans le gâteau. Puis le frère et sœur nagent ensemble avec Joe et des phoques. Le mot « fin » apparaît. Les autres noms défilent sur fond bleu tandis que des images préparatoires du film apparaissent sur les côtés. Le fond devient noir quand les musiques sont citées.

ANALYSE DE SÉQUENCE

Récit de la Naissance de Maïna
Séquence 1 | 56.24 – 59.35

La séquence qui suit, composée de 43 plans, est fondamentale en ce qu'elle offre au personnage principal du film, Ben, un exutoire, en lui apportant un autre point de vue sur la perte de sa mère et la naissance de sa sœur. La mise en scène, sous des dehors simples à travers des raccords classiques, peu de mouvements de caméra expressifs, différentes échelles de plan et un rythme soutenu – les plans durent rarement plus de quelques secondes – permet de se plonger dans une réflexion autour du cinéma en rappelant plusieurs mythes singuliers mais issus de la tradition grecque antique et non celtique. Elle succède à la rencontre entre Ben et le Grand Chanaki, un sidhe âgé qui a la particularité d'être un conteur et dont chaque cheveu renferme une histoire. Reclus dans une caverne, il accepte d'aider Ben et lui propose de suivre un de ses cheveux afin de trouver la sortie et d'atteindre la maison de la sorcière Macha.

Lumières et obscurité (plans 1 à 8)

L'un des premiers éléments notables, qui parcourt l'ensemble de la séquence, est l'importance du fil que tient Ben, qui est bien plus qu'un simple cheveu. Il renvoie directement au mythe du fil d'Ariane. Amoureuse de Thésée, Ariane a donné du fil à ce dernier afin de retrouver son chemin dans le labyrinthe du Minotaure. De manière figurée, actuellement, le fil d'Ariane est un guide, un élément qui permet à quelqu'un de trouver son chemin.

Ben est perdu à ce moment-là, littéralement puisqu'il ne sait pas où il se trouve mais également perdu puisqu'il ne sait pas comment agir vis-à-vis de sa sœur et des êtres mystiques. Il va donc tenir le fil jusqu'à trouver la bonne voie. Le fil est d'ailleurs bien plus qu'un simple cheveu. D'une longueur hors norme, les premiers plans de la séquence insistent sur son étendue sur le parcours de l'enfant, interminable. À force d'avancer, de descendre dans d'obscures profondeurs, on a l'impression que le fil est infini. Il est également trop solide pour ce qu'il est censé être : le plan où Ben s'agrippe à lui pour s'enfoncer dans un gouffre est significatif à cet égard ([plan 5](#)).

La lumière joue un rôle fondamental. Ben est seul, éclairé par un spot lumineux, arrondi ou ovale, dont on ne voit jamais la provenance. Il va même se dédoubler à certaines occasions : dans le premier plan, la sortie du fondu au noir se fait à travers deux cercles concentriques et, une fois en contrebas, Ben sera éclairé soit par-dessus et la trace sera au sol, soit de face laissant l'éclairage apparaître derrière lui. Quelle peut en être l'origine ? Les seuls flocons blancs ne peuvent permettre de répondre à cette question puisqu'on en voit voler dans le noir près de lui sans qu'ils n'éclairerent rien. Rien n'indique la provenance de la source, laissant planer une ambiance surnaturelle. Le fil est également d'une brillance surprenante pour une caverne aussi sombre. L'irréalisme des lumières insiste sur le caractère magique du lieu. Il est en partie lugubre, comme tout lieu indéfini, comme toute enfoncée vers la nuit alors que Ben est supposé remonter à la surface. Mais il est également en partie serein puisque dans cet espace indéfini, ni ombre forte, ni bruit dérangeant, ni raccord brutal ne viendront gêner le périple du garçon ou le mettre en présence d'un danger.

Le voyage est simple, le décor aussi. Le fond revêt une importance secondaire : des fils blancs sur un mur sombre et bleuté. L'absence de noir total et le peu d'accessoires apportent une épure à l'ensemble et adoucissent l'atmosphère qui n'est jamais macabre alors qu'on pourrait aisément pourvoir le lieu d'allures infernales. Les spots lumineux donnent à Ben l'air d'être sur une interminable scène, comme un acteur qui, central, devant un rideau, aurait soliloqué sur son existence et qui, une fois le monologue fini, chercherait en vain la sortie, la lumière générale ne revenant pas. Mais Ben ne parlera jamais dans cette séquence, et sa seule marche prend des allures de quête existentielle. Il doit résoudre sa crise intérieure, il ne sait pas où il va mais malgré quelques vagues hésitations, il y va. Il descend en lui-même et cette spéléologie intime, guidée par

un fil et donc par une histoire, lui fera retrouver ses traumatismes d'enfance.

Comme au cinéma (plans 9 à 17)

Les choses changent à la fin du [plan 8](#). Ben est alors dans un endroit où il ne peut plus circuler, comme bloqué par un mur devant et derrière lui. Une seconde transition s'effectue par le son. Depuis le [plan 6](#), une très légère musique de fosse (1) avait fait son apparition, là c'est un bruit sourd hors-champ, associé à une réaction de surprise de Ben qui annonce le passage vers autre chose. Il en lâche même son fil.

Dès le [plan 9](#), un autre cercle lumineux surgit sur un des murs « pileux » face à lui. Si le cercle de Ben mettait la couleur bleue en avant, celui qui lui fait face insiste sur le rose et propose en son centre une ombre. Le spectateur a déjà vu cette ombre auparavant, lorsque Ben et Maïna sont dans le bus, et peut deviner qu'il s'agit de la mère des enfants. Elle était alors associée à un chant calme, que Maïna rejoue régulièrement au coquillage-flûte, et sa forme évoque clairement Bruna au moment où elle borde son fils pour la dernière fois dans les premières minutes du film.

Cette apparition inattendue ne dure pas et s'efface aussitôt, mais le raccord vers le plan suivant n'est pas immédiat. Le [plan 9](#) se stabilise quelques secondes dans l'atmosphère bleu nuit, comme pour permettre de reprendre son souffle ou nous laisser nous demander à quoi nous venons d'assister. La projection revient au [plan 11](#) parce que Ben, dans le dixième, récupère son fil à la main et qu'il ne le lâchera plus, le serrant contre lui. Si l'enfant est au centre d'un spot lumineux dont on ne peut expliquer la provenance, sa mère, quant à elle, se retrouve projetée au mur par un biais tout aussi inexplicable, sinon que ces cercles sont liés au fil et donc à un récit.

La projection de Bruna sur le mur propose un fort contraste coloré et lumineux avec le reste de la pièce. Entre le rose et le bleu, couleur chaude contre couleur froide, et entre la lumière sur Ben et l'ombre de la mère. Lumière qui associe l'enfant à la réalité et au présent face à l'ombre indistincte et imprécise qui agit comme un souvenir flou qui referait son apparition. Elle se précisera par la suite, d'abord à travers des voix, puisqu'on entend à nouveau le dialogue mère-fils du début du film, dialogue qu'on se remémore en même temps que Ben : la réminiscence est double et l'identification au personnage n'en est que renforcée. Puis par l'image, car la mère retrouvera son apparence humaine le temps de la projection. Et Tomm Moore, des plans [13](#) à [17](#), va nous repasser des plans déjà vus dans les premières minutes de son film afin d'éclairer notre mémoire et de raconter la suite. La répétition des plans sert ici d'introduction à ce qui va advenir.

Le cercle de la projection renvoie, [plan 13](#), à l'ovale formé par les paupières de l'enfant qui se ferment. Il est petit, fatigué, au lit. Ce plan est subjectif. Bruna le borde, le rassure. Mais, derrière elle, figurent déjà ces flocons blancs, sortes de constellations dont on sait à ce moment du film qu'elles sont liées aux selkies. L'œil se ferme et s'ouvre, comme des ponctuations en volet qu'on voyait beaucoup du temps du cinéma muet et qui permettent une première ellipse : Bruna au plan suivant est à la porte de la chambre et Ben s'endort progressivement. S'il distingue sa mère, les meubles sont quasiment invisibles, vagues traits dans le bleu nuit du décor qui fait son retour au sein même de l'action. Enceinte, la jeune femme est souffrante. La ligne de cheveux blancs ([plan 15](#)) le confirme, tout comme les triangles d'ombre qui tournoient autour d'elle, dont l'angularité présage du pire, comme des dents pointues qui l'encerclent. Le raccord dans l'axe au [plan 16](#) conforte cette sensation. Il n'est plus subjectif et, en s'approchant du personnage, la mise en scène appuie la douleur et grossit les formes triangulaires.

Le [plan 18](#) conserve le tournoiement des deux précédents, mais joue davantage sur l'idée de spirale, moins brutale. Ben n'est pas voué à disparaître comme sa mère, il est juste impuissant

face à une situation qu'il ne comprend guère. Le coquillage est au premier plan puis le vide s'empare de l'enfant qui appelle sa mère d'une voix qui résonne, indiquant qu'il est probablement dans une phase de demi-sommeil dont il ne parvient plus à émerger. Il s'enfonce en partie, son corps n'étant pas entier, dans le bleu étoilé de la nuit.

L'intérêt de ce moment est que Ben revoit son trauma d'enfance : la disparition de Bruna associée à la naissance de Maïna et la prédiction de sa mère lui disant qu'il sera le meilleur des grands frères, ce qu'il n'est pas devenu. Mais il ne le revit pas directement, il se le fait projeter. Cinéma et psychanalyse ont toujours eu des liens forts mais cette fois, Ben ne passe pas de l'autre côté de l'écran qui lui fait face, ou il n'est pas hypnotisé en ayant l'impression de rejouer ces moments, deux poncifs cinématographiques, mais il reste du côté du spectateur. Le cercle lumineux qui le nimbait jusque-là se dédouble en cercle de projection, comme s'il était éclairé par ce qu'il voit. On observe un transfert de la scène à l'écran. Et cette séquence de rejouer, métaphoriquement, la projection cinématographique. Notons que les plans où Ben est spectateur sont toujours montrés en légère plongée : il regarde vers le haut, ce qui est un cliché de mise en scène pour montrer quelqu'un regardant un film dans une salle de cinéma. Plans [40](#) et [41](#), la projection terminée, la « porte » s'ouvre puis les lumières se rallument. Soudain, l'éclairage de la pièce s'uniformise, il n'est plus expressif/expressionniste mais un classique éclairage uniforme. À ce moment-là, Ben sursaute légèrement, comme en phase de réveil, encore ému du spectacle qui s'est tenu devant lui.

L'ombre de Bruna est également intéressante par rapport à cela car elle pourra rappeler – même si *Le Chant de la mer* est en couleur – les premiers mots du célèbre texte de Maxime Gorki découvrant le cinématographe Lumière en 1896 : « *Hier au soir, j'étais au Royaume des Ombres. Si seulement vous pouviez vous représenter l'étrangeté de ce monde. (...) Pas la vie, mais l'ombre de la vie. Pas le mouvement de la vie, mais une sorte de spectre muet.* » L'ombre est, dans ce texte comme dans le film, une figure mortifère et tout ce qui est à l'écran n'est qu'un vaste spectre de quelque chose qui fut vivant mais qui ne l'est plus vraiment. Sauf peut-être dans la mémoire de ceux qui n'oublient pas. Mais celui qui est muet, c'est d'abord Ben-spectateur qui ne prononcera pas un mot de la séquence.

Se libérer de la caverne (plans 18 à 43)

Si la phase précédente introduisait l'entrée dans un monde cinématographique et filmique, les plans qui suivent nous font entrer dans un récit encore inconnu et qu'on ne pouvait guère deviner jusqu'ici. Et Ben disparaît de la séquence pendant une quinzaine de plans alors que, dans la première partie il était le seul personnage avant d'alterner ensuite entre sa réalité et son souvenir. Le récit s'écarte donc de lui, de son point de vue, pour laisser place au point de vue qui lui manquait pour comprendre ce qui s'est passé cette nuit-là, et qui est essentiellement celui de son père et de sa mère. La transition entre ce nouveau moment et le précédent se fait en douceur. Le [plan 17](#) se terminait sur un léger travelling arrière, seul mouvement de caméra de la séquence, et une spirale. Le mouvement se stabilise, la couleur bleu nuit domine encore et on retrouve la spirale dans l'escalier en colimaçon que descend Bruna et qui intensifie la dramatisation – on en reverra un autre, monté par Ben chez Macha, dans la séquence qui suit.

Autre changement notable : la sensation aquarellée du plan qui n'apparaissait pas auparavant. Face à la netteté de Ben dans son présent, dont le corps est doté de lignes noires qui forment une silhouette distincte et claire, ses souvenirs, toujours propres, sont moins nets voire parfois dépourvus de lignes de corps. Dans ce troisième moment, le changement est plus radical encore puisque les nuances de bleu se superposent comme des tâches sans limite et que les bords du cadre restent blancs comme si l'image n'avait pas été terminée par rapport aux précédentes. La mémoire est défaillante et on est devant une forme de flou animé. À mesure que Bruna court dans les escaliers, la seule couleur chaude, le rose de sa robe, s'évanouit pour laisser place au manteau

de phoque blanc. Cette sensation aquarellée se poursuit dans le plan suivant où le phare perd sa netteté habituelle, avec encore ces contours blancs et cette impression de flou qui perdure. Impossible de se souvenir de quelque chose que l'on n'a pas vécu. Ce qu'on voit là, et ces deux plans le posent formellement, c'est le hors-champ du trauma de Ben.

Les plans suivants reviennent sur la mère et le moment précédent sa disparition de façon légèrement plus nette. Les couleurs ne se superposent plus. Les différentes strates ont repris leur place et tout peut se poursuivre comme avant. Les plans [20](#) à [23](#) sont construits là aussi sur une opposition de couleurs et de lumière. Les derniers moments « chauds » et lumineux, associés à la maison, au foyer, disparaissent pour laisser place à la mer et à la nuit dont Bruna ne rattrapera pas. Le [plan 21](#) est d'ailleurs surprenant à cet égard, car il utilise un effet là aussi irréaliste, même s'il peut passer inaperçu au premier abord. Leur demeure est entourée d'herbe mais la manière dont les lumières se reflètent au sol, dans une parfaite symétrie, est trop nette, comme si elle était entourée d'eau stagnante ou d'un miroir. La mer, en quelque sorte, est déjà là. Bruna fuit et le père qui la suit, à la porte, n'est plus que l'ombre de lui-même dans le reflet nocturne de la demeure. Il ne se comportera d'ailleurs guère plus que comme une ombre une fois son épouse disparue. Le [plan 22](#) offre sur la droite du cadre quelques nuances bleu vert plus claires qui s'assombrissent sur la gauche, là où se dirige dangereusement la mère de Ben, qui n'est d'ailleurs plus qu'une trace blanche fantomatique perdue dans une immensité sombre.

Les plans [24](#) à [29](#) offrent le point de vue de Connor sur l'événement et mettent en scène les vagues qui s'agitent, petites puis imposantes jusqu'à l'engloutissement, ainsi que la perte de repère, en jouant sur des plans larges et sombres qui alternent sur l'homme et la femme, et rendent le fond de l'écran indistinct voire inexistant : la mort rôde. Au [plan 30](#), Ben-spectateur fait son retour. Alors que ses parents se sont successivement fait avaler par les vagues, on le voit en gros plan, émotionnellement plus marqué, une larme commençant à perler sur son visage. Le gros plan de la vague du [plan 31](#), qui ramène le père sur la plage, succède à la larme qui coule du [plan 30](#) et signale, malgré son silence, le raz-de-marée affectif qu'il vit intérieurement. À ce moment-là, Maïna remplace la mère, enveloppée dans les bras du père qui n'est qu'une sphère quand il réapparaît sur le sable. Elle est dans une petite peau de phoque et est entourée de flocons blancs, montrant bien la transition entre la mère et la fille. Les deux Ben – spectateur et enfant – reviennent et les plans suivants terminent d'expliquer ce qui s'est vraiment déroulé. La scène est toujours sombre mais la chaleur revient et le décor retrouve aussi une certaine circularité mais brisée : de la cheminée, demi-cercle, au dos voûté de l'homme dans les plans [34](#) et [36](#). La joie de la naissance se conjugue ainsi à la tristesse de la disparition dans une économie formelle des plus intelligibles. Seul cercle plein : le visage de Maïna au [plan 37](#).

Cette apparition cinématographique opère sur le Ben-spectateur comme une forme de catharsis. Il évacue au moins en partie, à travers cette projection et ses larmes, une blessure intérieure qu'il a portée des années durant. On y trouve l'explication de sa phobie de l'eau, de la haine qu'il portait à sa sœur qu'il rendait responsable de la perte de sa mère, de son enfermement également, et du comportement distant de son père. On a là également une forme de renversement de l'allégorie de la caverne platonicienne, elle aussi régulièrement associée au spectacle cinématographique. Jusque-là, Ben pensait détenir une vérité qui guidait ses sentiments et son parcours dans le monde réel. Il lui a fallu tomber dans une grotte, être happé par des ombres, rester figé devant celles-ci pour entrevoir une vérité plus profonde. C'est la projection qui lui a permis d'accéder à son intériorité.

Alors que la lumière revient au [plan 40](#), annihilant le spot qui l'entourait, symbolisant ainsi son accès à une connaissance complète, il peut remonter plus fort et affronter Macha. N'ayant pas conscience qu'il vivait enfermé auparavant, il lui aura fallu entrer dans la caverne pour accéder à un ailleurs et ainsi mieux s'en échapper. C'est parce qu'il a vu le film de sa vie, le point de vue

qu'il ne possédait pas sur un événement marquant, que la masse de cheveux s'est ouverte en un cercle pour le laisser partir. L'histoire qu'il tenait dans la main est terminée. Il peut poursuivre en pleine connaissance, ce que vont symboliser à la fois les racines, la lumière et les couleurs devenant plus chaudes sur la droite du cadre au [plan 43](#).

1. La musique de fosse est une musique d'ambiance destinée au spectateur que les personnages ne peuvent pas entendre. Sa source n'est pas présente dans le film, même hors-champ.

IMAGE RICOCHET

Dans l'Album des aventures d'Astérix *Le Combat des chefs*, le druide Panoramix perd la mémoire et devient fou après avoir été écrasé par l'une des énormes pierres d'Obélix. Le vieillard à la barbe blanche et à la cape rouge, lui aussi issu d'une culture celte, retrouve comme une seconde jeunesse, il a l'air de se déplacer plus vite, de prendre des poses différentes, plus incongrues pour un homme de son âge. On peut le rapprocher du Grand Chanaki qui ressemble à ce Panoramix poussé à l'extrême dans ses mouvements, sa pilosité et le visage qu'on distingue à peine, perdu dans sa masse de cheveux. Détail vestimentaire : la cape est ici portée par Ben.





Le Combat des chefs, René Goscinny, 1965

PROMENADES PÉDAGOGIQUES

Promenade 1 | Toponymie et mythologie celtique

Il peut être intéressant de relever les noms celtes du film – ceux qui verront l'œuvre en version originale en découvriront encore davantage puisque Maïna se prénomme Saoirse (qui signifie liberté, en irlandais) et Joe devient Cú (qui est le terme pour dire chien).

Macha est une déesse irlandaise souvent associée à la terre, à la fertilité mais également à la guerre. Selon les récits, elle possède différentes caractéristiques, elle a eu ou non des enfants mais elle n'est pas la mère du géant Mac Lir (Lir signifiant océan), comme mentionné dans le film. Mac Lir est le dieu souverain de « l'autre monde » de la mythologie celtique. Cet autre monde est appelé Sidh et il se situe sous terre. Les sidhes du film auraient logiquement dû être nommés Aes sídh (les habitants du Sidh), peuple surnaturel qui habite les plaines et les tumulus, lieux de sépulture, dont le plus important est situé à Newgrange en Irlande. Les sidhes sont souvent confondus avec les elfes et les fées. Par ailleurs, en VO, ils sont appelés « Fairies ».

L'un des autres mondes de ces récits mythologiques s'appelle le Tír na nÓg, ou terre de l'éternelle jeunesse, et il est mentionné par Ben dans sa première rencontre avec les sidhes dans leur grotte : il s'agit du monde vers lequel se dirigent les créatures à la fin du film. Au cours de son périple, Ben rencontre le Grand Chanaki (Seanchaí en VO) qui est le gardien des traditions ancestrales, notamment lorsque celles-ci étaient transmises oralement. Il fait office de barde ou de conteur. Le film en fait un sidhe alors qu'il s'agit normalement d'un simple humain.

Promenade 2 | Les selkies

Dans le film, la mère des deux enfants est une variation sur un autre mythe : les selkies. Comme souvent, le récit originel est plus violent que celui que nous raconte Tomm Moore, les contes ayant été amplement adoucis avec le temps. Issue du folklore des îles Shetland, la selkie est une femme-phoque. Elle quitte souvent sa peau animale pour danser lors de grandes fêtes et, à ce moment-là, si un homme la lui vole, elle reste humaine et devra lui obéir tant qu'elle ne l'aura pas retrouvée. Dans certains récits, elles finissent par s'attacher et épouser l'homme en question alors que dans d'autres contes, elles sont proches de sirènes qu'elles aident.

Deux exemples cinématographiques récents se réfèrent aux selkies. D'abord, un film irlandais de Neil Jordan, *Ondine*. On retrouve à la fois le personnage alémanique de l'ondin mais également des références aux selkies. Ensuite, pour son court-métrage d'animation *Among the Black Waves* (2016), la cinéaste Anna Budanova a expliqué s'être inspirée d'un conte de tradition russe. Son film parle d'un phoque, devenu femme une fois sorti de l'eau, d'un pêcheur qui lui a volé sa peau pour la faire rester humaine. Elle l'a épousé, a eu un enfant avec lui mais l'appel de l'eau, plus fort, l'a fait repartir vers la mer. Le film est en noir et blanc, réalisé dans une technique traditionnelle à partir de peinture et sans parole. Il est disponible sur [Internet](#).

Promenade 3 | Influences russes, japonaises, africaines

Parmi les influences les plus visibles, on relèvera des similarités avec certains films d'Hayao Miyazaki. Le bus peut rappeler le chat-bus de *Mon Voisin Totoro*, mais aussi la séquence du train dans *Le Voyage de Chihiro* : même silence, même situation étrange, le bus du *Chant de la mer* étant plein de « monstres » d'Halloween. De même, Macha renvoie à la sorcière Yubaba de ce dernier film, qui possède une sœur jumelle, chacune ayant une face différente : gentille et sévère.

Yubaba, quant à elle, est directement issue des traditions russes et slaves, la Baba Yaga qui toujours a une double fonction : elle est la principale adversaire du héros mais également un de ses principaux soutiens. Pour cela, le héros devra avoir été soumis à de multiples épreuves dans l'isba de la sorcière – ou dans la case dans *Le Chant de la mer*, qui renvoie ici au conte africain et notamment à [Kirikou et la sorcière](#) de Michel Ocelot.

Promenade 4 | Flûtes !

Bruna donne à Ben une flûte en forme de coquillage dans le film. Cet instrument n'existe pas en tant que tel mais il renvoie à toute une tradition de flûtes ou de sifflets qui peuvent être assez surprenants et dont il est intéressant de faire découvrir les sonorités.

En Inde, dans les lieux proches des mers et océans, on trouve par exemple des conques musicales, la conque étant un énorme coquillage avec une grosse ouverture naturelle. Il suffit d'en couper la pointe et de souffler énergiquement pour produire un son. On en joue lors de mariages ou d'autres cérémonies. Certains moines japonais utilisent également une conque appelée Horagai. Il s'agit d'un instrument de la famille des cuivres, bien qu'il soit constitué d'une coquille de triton géant, à

cause de son bec en cuivre. Inventé au VIII^e siècle, il est encore utilisé lors de danses rituelles ou comme moyen de communication dans les montagnes reculées.

On peut facilement créer un sifflet d'escargot, qui ne produira guère plus d'un ou deux sons, en perçant le renflement de la coquille vers son ouverture, à l'endroit où elle est la plus large. Ensuite en bouchant l'ouverture de la coquille et en soufflant fort à la manière d'une flûte de pan au niveau du trou qu'on aura percé, on obtiendra un son aigu.

La flûte de pan est, quant à elle, composée d'une série de morceaux de roseaux ou bambous de tailles différentes percés soit sur une seule extrémité, soit sur les deux. On en trouve en Europe, qu'on appelle également Syrinx, mais aussi dans d'autres cultures et notamment en Amérique du Sud, dans les Andes. Dans cette région, on voit aussi des ocarinas, instruments ovoïdes en terre cuite avec quelques trous à recouvrir avec les doigts afin de produire des sons. Ils existent en Chine en porcelaine.

En Irlande, on trouve plusieurs instruments traditionnels, notamment le Uilleann pipe, sorte de cornemuse aux sonorités reconnaissables entre toutes, la harpe celtique ou le bodhran, un tambourin. Parmi eux, deux flûtes : une flûte traversière en bois et la seconde, le tin whistle, une petite flûte à bec métallique peu onéreuse avec un bec en plastique.

Promenade 5 | Halloween et le Samhain

Dans le film, on voit Dublin envahie d'enfants pour la fête d'Halloween. Selon les récits de Bruna à Ben, c'est le jour où Macha peut surgir et transformer les sidhes en pierre aidée par ses chouettes. Dans la tradition celtique, Halloween vient d'une autre fête appelée Samhain, ou Samain. C'était l'une des quatre grandes fêtes religieuses celtiques, célébrée entre le 31 octobre et le 1^{er} novembre. Elle marque une transition, le passage d'une année à l'autre, et c'est également un moment où le monde des dieux ou « autre monde » (voire Promenade 1) peut communiquer avec le monde des humains. Le Samain est aussi mentionné dans le calendrier gaulois, samonios étant l'équivalent de notre mois de novembre.

Le christianisme arrivant, il a progressivement fait disparaître cette fête. Au VIII^e siècle de notre ère, l'Église catholique déplaça la Toussaint, jusque-là fêtée aux alentours de Pâques ou de la Pentecôte, au 1^{er} novembre afin de christianiser le Samhain. Halloween fut par la suite introduite aux États-Unis par un afflux de migrants issus d'Irlande et d'Écosse dans la deuxième moitié du XIX^e siècle, apportant leurs cultures et traditions. Depuis, Halloween est perçu comme un héritage de cette ancienne fête païenne. Notons qu'Halloween est toujours appelé en Irlande gaélique Oíche Shamhna.

Promenade 6 | Lieux et monuments de Dublin

Jamais un nom de lieu n'est prononcé dans le film. Il pourrait se situer n'importe où si on ne reconnaissait pas quelques monuments typiques de la capitale irlandaise, Dublin. Parmi eux, la

cathédrale Saint-Patrick, l'une des deux plus importantes du pays avec la Christ Church. Saint-Patrick, qui date du XIII^e siècle, est aujourd'hui le siège du culte anglican.

On voit également les deux enfants passer devant une statue. Il s'agit de celle de Molly Malone, une poissonnière des rues de Dublin dont on a chanté la chanson et qui est depuis devenue l'hymne non-officiel de la ville. Elle est aujourd'hui chantée par les supporters de l'équipe de rugby irlandaise. Une statue a été érigée en son honneur en 1987 dans Grafton Street. Elle n'aurait probablement jamais réellement existé.

On ne voit par contre pas le Trinity College, autre emblème de la ville. Celui-ci est connu pour abriter le livre de Kells, manuscrit réalisé par des moines de culture celtique, qui était au cœur du précédent film de Tomm Moore, *Brendan et le secret de Kells*.

Promenade 7 | Les différentes étapes de création d'un dessin animé

Le générique de fin revêt un certain intérêt pédagogique en ce qu'il montre une esquisse de la genèse du *Chant de la mer* plus ou moins dans l'ordre dans lequel les films d'animation sont en général réalisés. Cela peut être l'occasion de parler de la technique du dessin animé, des films tournés et projetés en 24 images par seconde (12 images par seconde dans le cas du *Chant de la mer* et de nombreux autres dessins animés, qui sont chacune doublée, ce qui équivaut approximativement pour 1 h 30 de film à 65 000 images créées).

On commence par des recherches visuelles, des croquis de personnages et des « concept art ». Ce sont les dessins préparatoires qui visent à donner aux personnages leurs caractéristiques physiques (le « chara-design »), de s'accorder sur le rendu graphique des décors également. On a ensuite des essais de personnages dans différentes phases de mouvement et sous différents aspects : de face, de dos, vus de côté...

Puis, des premiers essais de mouvement qui correspondent à l'animatique. Après la réalisation d'un story-board, qui permet de décomposer les cadres principaux de l'action, de découper le film en différentes scènes et plans, l'animatique offre une ébauche de mouvement. Les couleurs ne sont pas incluses, le mouvement n'est pas fluide, mais on dispose de la plupart des images clés, des principales étapes des gestes effectués par les personnages et des actions du décor.

Ensuite vient la phase d'animation, avec toujours des personnages esquissés mais leur mouvement est plus fluide, il devient définitif. On voit dans le générique une métamorphose ou l'apparition de certains personnages. Quelques vagues décors, de fines lignes le plus souvent, sont déjà apposés derrière les personnages. Après, viendront les décors et le lay-out, ou mise en place des personnages dans les décors, puis la couleur qui offre au film son rendu définitif et enfin les effets spéciaux (le vent, les éclairs, la pluie...).

Quelques dessins sont également annotés, ainsi à [1.31.57], le « New BG » signifie « New Background » ou « nouveau décor », indiquant qu'on a modifié le premier décor qu'on avait imaginé pour la séquence. Le dernier moment, Ben ouvrant le coffre sous l'eau, est répété afin de

visualiser les différences entre les premières esquisses et le compositing : tous les éléments qui composent l'œuvre sont enfin réunis sur un même plan.

PETITE BIBLIOGRAPHIE

Sur la mythologie celtique

Philip Freeman, *Celtic mythology : tales of gods, goddesses, and heroes*, Oxford University Press, 2017.

Patrice Lajoie, *L'Arbre du monde : La cosmologie celte*, CNRS éditions, 2016.

Claude Sterckx, *Mythologie du monde celte*, Marabout, 2009.

Autour du point de vue

Jurgis Baltrusaitis, *Anamorphoses, ou Perspectives curieuses*, O. Perrin, 1955.

Jurgis Baltrusaitis, *Aberrations. Quatre essais sur la légende des formes*, O. Perrin, 1957.

Jurgis Baltrusaitis, *La Quête d'Isis : essai sur la légende d'un mythe*, O. Perrin, 1967.

Vassily Kandinsky, *Point ligne plan : contribution à l'analyse des éléments picturaux*, Denoël, 1970.

Autour de l'analyse de séquence

Pierre Commelin, *Mythologie grecque et romaine*, Pocket, 2002.

Jean-François Mattéi, « Cinéma et philosophie », in *Revue Critique* n°692-693, Cinéphilosophie, 2005.

Platon, *La République*, Flammarion, 2002.

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*.