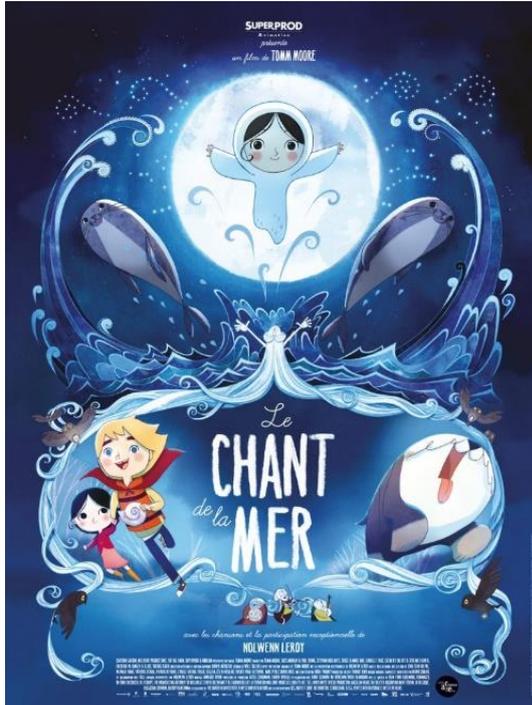


Le Chant de la mer

Dossier d'accompagnement pédagogique



Le Chant de la mer

Film animation couleurs,

Réalisation : Tomm Moore, 2014

Scénario : Will Collins

Direction artistique : Adrien Mérigeau

Musique et chants : Bruno Coulais, Nolwenn Leroy

Irlande, Belgique, Danemark, France, Luxembourg

Durée : 1h33

VF

Avec les voix françaises de Jean-Stan DuPac (Ben), Patrick Béthune (Connor, le père de Ben / Mac Lir), Nathalie Homs (Grand mère / Macha), Nolwenn Leroy (Bruna, la mère),

“ Viens enfant des hommes, viens
Vers le lac et vers la lande, en tenant la main d’une fée,
Car il y a plus de larmes au monde que tu ne peux le comprendre “
Prologue du Chant de la mer

Mots clés : Conte, magie, légendes, créatures magiques, quête, aventure, courage, mer, amour parental, deuil, naissance, relation frère/sœur

Mots clés de cinéma : animation, dessin animé, imaginaire, fantastique, fiction/réalité

Thématique de l’année : « Fabuleux récits : des monts et merveilles, vents et marées »

1. Autour du film

Synopsis

Ben et Maïna vivent avec leur père sur une petite île, tout en haut d’un phare. Mais leur grand-mère décide de les emmener vivre à la ville. Arrachés du monde de la mer, les voici débarqués sur terre... C’est alors que Ben découvre que sa sœur est une selkie, une fée, mi-femme, mi-phoque, dont l’existence est en danger, tout comme celle des divinités de l’autre monde et des fantômes de la mer. Commence alors pour les enfants, un long voyage fantastique, pour sauver ces créatures magiques de l’oubli. Cette quête est en même temps le message le plus cher à Tomm Moore : les légendes (celtiques en particulier) et tous les récits constituent notre trésor le plus précieux et notre devoir est de les conserver et de les transmettre.

Résumé de l'histoire

Source Site Nanouk

<https://nanouk-ec.com/films/le-chant-de-la-mer>

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, Maïna, 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, Jo. 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, une fée de la mer dont le chant peut délivrer les êtres magiques du sort que leur a jeté Macha, la Sorcière aux hiboux. 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 Jo 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 selkies vêtue du manteau en peau de phoque mais... elle est muette depuis toujours, et son père s'est débarrassé du vêtement.



Réalisation

Extrait du dossier de presse du film :

<http://www.hautetcourt.com/film/fiche/250/le-chant-de-la-mer>

Le Chant de la mer est le deuxième long-métrage de l'Irlandais Tomm Moore, après le très beau Brendan et le secret de Kells (sorti en France en 2009), qui s'enracinait déjà dans l'imaginaire des légendes celtiques. L'idée des aventures de Ben et Maïna est justement venue à Tomm Moore en 2006 lors de la réalisation de ce premier film. Lors de vacances familiales dans l'Ouest de l'Irlande, le réalisateur et son fils (dont il s'est inspiré pour le personnage de Ben) découvrirent sur une plage des cadavres de phoques dépecés par des pêcheurs. Les anciens leur assurèrent que de leur temps un tel massacre n'aurait pas eu lieu, puisque dans le folklore local les phoques étaient encore considérés comme des animaux sacrés. Sensible à cette idée de légendes permettant de protéger ce qu'il y a de précieux dans le monde, Tomm Moore commença un travail de documentation sur le peuple des phoques et les « selkies » de la tradition celtique (des femmes revêtant une peau de phoque pour plonger rejoindre leur monde aquatique, en particulier au cours de la nuit de la Saint-Jean). D'abord désireux d'intégrer cette légende à Brendan et le secret de Kells, il décida finalement qu'il y avait là matière à un autre long-métrage, et développa ce qui allait devenir l'histoire de Ben et Maïna.

Tom Moore et Cartoon Saloon

Tomm Moore, née en 1977, étudie au Ballyfermot College avant de devenir réalisateur, storyboarder, animateur et créateur graphique. En 1999, il fonde avec Paul Young et Nora Towmey le studio Cartoon Saloon situé en Irlande à Kilkenny. Le studio Cartoon Saloon s'est forgé une place particulière dans le paysage mondial de l'animation, avec plusieurs courts-métrages plusieurs fois primés.

Présentation du film

Propos du réalisateur Tomm Moore :

« Longtemps considérés comme des créatures sacrées, les phoques appartiennent depuis des siècles aux légendes celtes. Les marins pensaient qu'ils incarnaient l'âme des disparus en mer. Aujourd'hui leur espèce est menacée et ces légendes sont également en voie de disparition. Pourtant elles ne cessent de donner un sens à notre monde. Le Chant de la mer revisite ces légendes en s'inspirant entre autres de celle des Selkies. »

« Le récit s'inspire d'une partie de mon enfance en Irlande. Le film commence le 30 octobre et se termine le 31 octobre, jour d'Halloween. Autrefois, cette nuit-là, il était possible de communiquer avec l'Autre Monde... Je me souviens très précisément d'Halloween, des feux de joie, des déguisements... Nous étions dans les années 1980 et pourtant tout semblait encore empreint de croyances et de superstitions autour de l'existence de mondes parallèles ! Dans Le Chant de la mer, le jour d'Halloween est le jour où les hiboux de Macha peuvent surgir de l'Autre Monde et c'est précisément le jour où Ben parvient à passer de l'autre côté du miroir. »

Source site Benshi

<https://benshi.fr/films/le-chant-de-la-mer/322>

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

Après les moines enlumineurs irlandais du Moyen-Âge, Tomm Moore nous entraîne dans le monde fabuleux des contes et des légendes celtiques, dans un style visuel totalement nouveau, déclinant les motifs cycliques des tourbillons et des volutes qui se renouvellent, comme le ressac des vagues. Le Chant de la mer explore le passage entre le monde de la mer, monde magique, des rêves, de l'inconscient et des morts et le monde de la terre, monde réel, de la vie quotidienne et des vivants.

Télérama. Critique de Cécile Mury

C'est quoi, une « selkie » ?... Une variante de la sirène, mi-femme, mi-phoque. A partir de cette étrange créature du folklore celtique, l'Irlandais Tomm Moore a imaginé un conte animé tout brillant d'embruns, tout couvert de magie moussue et de sentiments doux. Au commencement, il y a un phare, perché au bord d'un océan bleu nuit, plein de volutes et d'entrelacs. C'est le foyer de Ben et de sa petite sœur Maïna, dont la maman a mystérieusement disparu. Qu'est-elle devenue ? Et que va devenir Maïna, cette gamine mutique à la bouille ronde de lutin ? Recueillis en ville par leur grand-mère, les deux enfants s'échappent et se lancent dans une aventure peuplée de farfadets cocasses et de génies chevelus. Leur mission : réveiller la magie du monde, depuis longtemps figée par une vieille sorcière, sorte de version gaëlique de la Yubaba du Voyage de Chihiro, de Miyazaki. De ce personnage ambigu, truculent, à l'évocation d'une nature hantée par le merveilleux, l'influence du maître japonais est partout. Mais, depuis son premier film, Brendan et le secret de Kells, Tomm Moore s'est aussi ciselé un style bien à lui, personnages cartoonésques découpés sur des décors peints, d'une beauté d'enluminure médiévale. Le trait joue avec les motifs traditionnels celtiques et les textures semblent palpables : mer de velours, champs d'or et de laine, pierres grenues et patinées par le temps... C'est un film qui se caresse du regard, avec d'autant plus de tendresse qu'il évoque des sujets plus graves qu'il n'y paraît : le deuil, le manque, la rivalité et l'amour fraternels. Un bijou celtique mais universel.

Source Site A voir à lire, critique d'Arthur Champilou

Plus de cinq ans après *Brendan et le secret de Kells*, Tomm Moore est de retour sur les écrans pour célébrer les océans, avec toute la sensibilité et l'esthétique plastique qui l'ont fait connaître.

Pour son second film, le jeune réalisateur irlandais revisite la mer, à travers un conte de fée plein de poésie et de merveilleux. Comme le petit Ben, le spectateur se laisse bercer, dès les premières minutes du film, par les chants mélodieux et les légendes celtiques que racontent si bien les grandes personnes. Mais toujours la chimère est brisée par les adultes qui ne rêvent plus, arrachent les enfants à leur monde et les conduisent de force dans une réalité qu'ils n'ont pas envie de voir, et encore moins de connaître. Mais quand la magie choisit d'entrer dans votre petite vie bien rangée, quoi que vous fassiez pour vous en éloigner, elle finit toujours par vous rattraper.

C'est ainsi que Ben découvre une chose extraordinaire : Maïna, sa petite sœur, est une selkie : son chant redonne espoir et joie de vivre aux esprits et au peuple de la mer. Mais la désolation règne sur les eaux du monde. D'effrayants hiboux, envoyés par une méchante sorcière, rodent dans le ciel, pour changer les êtres magiques en pierre. Conscient que seule Maïna peut délivrer les océans de cet épouvantable sortilège, Ben s'enfuit avec sa sœur. Ensemble, ils entreprennent un formidable voyage initiatique, où ils découvriront les raisons pour lesquelles la mer a perdu tout éclat. L'intrigue se noue, les séquences s'enchaînent, et l'on se retrouve happé dans un flot d'images, toutes plus belles les unes que les autres, envoûtantes, dessinant une véritable chorégraphie qui, pareille aux vagues écumeuses, nous porte et nous emporte dans des paysages marins d'une sublime beauté.



2. Caractéristiques du film

Contes et mythes celtiques

Le film s'inspire des légendes traditionnelles peuplées de créatures magiques. Les Selkies sont des êtres mythologiques revêtus de manteaux en peau de phoque. Elles se transforment au contact de l'eau. Lorsqu'un homme tombe amoureux d'une Selkie, il cache son manteau pour l'empêcher de retourner dans la mer. Mais sur terre, une Selkie perd sa voix. Le récit commence le 30 octobre et se termine le lendemain, jour d'Halloween. Autrefois, cette nuit-là, il était possible de communiquer avec l'Autre Monde. Dans *Le chant de la mer*, le jour d'Halloween est le jour où les hiboux de Macha peuvent surgir de l'Autre Monde.

Style graphique et inspirations

Source Le dossier de presse :

« Lors de la préparation du film, j'ai envisagé de le faire en 3D ou en stéréoscopie, mais l'aspect nostalgique de l'histoire, mon goût naturel pour les cartoons classiques, et l'influence des films

japonais tels que ceux de Miyazaki m'en ont dissuadé. La manière dont Miyazaki insufflé à ses films une culture humaniste m'intéresse beaucoup. Transmettre une identité culturelle irlandaise tout en évoquant des thèmes universels était un des défis de ce film. »

« Adrien Mérigeau, mon directeur artistique, est français, nous avons déjà collaboré sur *Brendan et le secret de Kells*. En 2009, Adrien a réalisé le court métrage *Old Fangs*, produit par Cartoon Saloon. Fasciné par l'audace de son graphisme, ses aquarelles et sa maîtrise de la lumière, j'avais très envie de travailler à nouveau avec lui. Le style graphique du *Chant de la mer* est dans la lignée de celui de *Brendan et le secret de Kells*. Une de mes grandes influences a été *Le Petit prince et le dragon à huit têtes*, un film produit par la Tōei Animation et réalisé en 1963 par Yugo Serikawa. Le travail du peintre paysagiste irlandais Paul Henry (1877-1958) est l'une des références picturales pour sa lumière, mais des artistes plus contemporains comme Klee, Kandinsky ou Basquiat sont également des sources d'inspiration.

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

D'autres lieux comme l'île surnommée « *Sleeping Giant* » qui ressemble à un géant endormi sur le dos, les mains posées sur son ventre, ont inspiré le graphisme de Mac Lir. Les légendes celtiques des Selkies, de Mananann Mac Lir, le dieu de la mer, les récits des Chanaki irlandais, que nous avons adaptés et transposés, sont les sources d'inspirations du récit du *Chant de la mer*. » Tomm Moore



Site Critikak, Vincent Avenel

<https://www.critikat.com/actualite-cine/critique/le-chant-de-la-mer/>

Tomm Moore s'attache à dépeindre un réel où l'enchantement affleure malgré tout —, où le second plan fourmille de traces féeriques, où le trait précis qui lui est habituel peut nicher autant de petits dieux oubliés et de traces magiques qu'il le désire. Aux vert et or sylvestres de *Brendan*, Moore ajoute un univers d'un bleu profond, et des compositions graphiques aux couleurs passées pour la ville. Pourtant, par petites touches de couleurs, par des dessins dissimulés, il sait y laisser persister son univers naturel et féerique, qu'il veut cette fois plus rond, et où ils gommant les angles parfois si durs de *Brendan*. Dans le film, les deux univers graphiques entrent en résonance. Les teintes passées du monde terrestre tranchent avec les bleus lumineux de la mer.

Le réalisateur place clairement le film dans une époque quand il fait se déplacer la Grand-mère en 2CV ou quand il dessine le personnage principal de Ben affublé d'un costume décalé de super-héros, cape et lunettes 3D, clin d'œil aux années 80.



Environnement musical et sonore

La chanteuse Nolwenn Leroy, qui double également la mère de Ben et Maïna, prête sa voix à des chansons à la coloration celtique. Elle ouvre le film par ces mystérieux vers d'un poème de Yeats, *The Stolen Child* (L'Enfant volé) :

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

Elle raconte et chante, accompagnée d'instruments en accord avec le monde celtique : harpe, flûte, guitare... De l'eau qui coule au vent qui souffle en passant par les chouettes de mauvais augure, les bruits de la nature nous rappellent également l'enjeu de ces légendes du début du monde.

Les musiques angéliques de Bruno Coulais, qui avait déjà travaillé sur *Brendan et le secret de Kells*, contribuent à donner au film *Le Chant de la mer*, son atmosphère enchantée.

Source Le dossier de presse :

« Bruno Coulais qui avait travaillé sur *Brendan et le secret de Kells* nous a tout naturellement accompagné sur *Le Chant de la mer*. Nous nous sommes retrouvés avant même que le scénario et le story-board ne soient terminés. Bruno a composé la bande originale et a fait appel à des musiciens extérieurs tels que le violoncelliste Jean-Philippe Audin et l'excellent groupe irlandais Kíla avec lequel j'avais déjà collaboré sur mon premier film. » Tomm Moore

La chanteuse Nolwenn Leroy prête sa voix au personnage de la maman de Ben et Maïna, Bruna.

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

- **Song of the sea**, dont la musique est de Bruno Coulais et les paroles de Nolwenn Leroy ;
- **La chanson de la mer** (berceuse), dont la musique est de birdpaula, les paroles de birdpaula et Nolwenn Leroy

3. Thématiques du film

Imaginaire et réalité

Si le merveilleux et la magie des contes celtiques sont les éléments moteurs de l'intrigue, l'histoire s'inscrit elle dans un cadre réaliste. Le monde des contes apparaît comme une transposition des personnages réels dans la mythologie. Ainsi la grand-mère et Connor le père se retrouvent incarnés dans le géant Mac Iar et sa mère, la sorcière Macha, ce sont d'ailleurs les mêmes acteurs qui doublent leurs voix respectives. De même, le marin Dan, sorte de passeur assurant une liaison entre la famille recluse dans le phare et le continent est incarné par Chanaki, le passeur de mémoire dans le monde

des légendes. Et lorsqu'il qualifie la grand-mère de « vieille sorcière ! », aucun doute que l'allusion va vers Macha.

« Dans le film, l'eau et la terre sont sur un plan d'opposition. La première est du côté de l'inconscient, des rêves, la seconde du réel, de la vie quotidienne. L'eau nous relie aux rêves et la source sacrée souterraine ouvre la porte d'un monde féérique. J'aime l'idée qu'en français « mer » et « mère » se prononcent de la même façon » dit encore Tomm Moore.

Source le site regards-etudiants.fr

« A l'instar de l'imaginaire enfantin, le film oscille entre l'univers des contes et le monde réel, les deux mondes se reflètent l'un dans l'autre. En effet la sorcière, mi-femme, mi-chouette, ressemble trait pour trait à la grand-mère et la figure du père rappelle celle du triste géant transformé en rocher. Les frontières entre les mondes sont poreuses et le film ne referme à aucun moment la porte du rêve. Au contraire, c'est grâce aux aventures magiques que se résolvent les crises du monde réel. Le film évite tout manichéisme et traite avec délicatesse et justesse des rivalités entre frère et sœur, du passage à la parole et surtout du deuil. Tomm Moore fait des miracles : en plaçant implicitement cette thématique au centre de son œuvre, il parvient à ne pas donner trop de gravité et de pesanteur au film qui demeure toujours aussi léger que sa bande-originale. »

Absence maternelle

Site Critikak, Vincent Avenel

<https://www.critikat.com/actualite-cine/critique/le-chant-de-la-mer/>

« Tomm Moore place son récit à hauteur d'enfant, seul encore capable de percevoir l'émerveillement – même si le petit Ben est tiraillé entre deux mondes : celui de la féerie, dans lequel baigne encore sa petite sœur, et celui d'un père brisé, fermé – pour toujours ? – à l'émerveillement. Reste le grand manque : celui de la mère. Ben comme Brendan (Brendan et le secret de Kells) sont orphelins de mère, l'un collectionnant les pères de substitution, l'autre n'ayant pour père qu'un colosse qui n'est plus qu'une coquille vide. Dans l'univers de Moore, le préambule à toute ouverture au merveilleux est le vide laissé par l'absence maternelle. »

Dans ce film, c'est le passage dans le monde des légendes celtiques qui va permettre aux personnages d'accepter cette absence.

Dépassement de soi

Le Chant de la mer s'ouvre sur une situation harmonieuse : un petit garçon, un père et une mère aimants, un bébé à naître que tous sont impatients d'accueillir. S'en suit une ellipse de six ans, et tout semble avoir basculé. L'enfant est née, c'est une petite fille, elle est muette. La mère est absente. Le garçon, très malheureux, ne parvient pas à accepter cette sœur. Le père est totalement enfermé dans son chagrin.

Transporté dans le monde des êtres magiques, Ben va devoir faire preuve de courage pour affronter son chagrin et ses propres peurs, pour dépasser sa rancœur vis-à-vis de sa sœur afin de déjouer avec elle les sortilèges de la sorcière et délivrer les créatures magiques. Par là-même, il va sauver sa sœur, libérer son père du poids de sa souffrance et accepter l'absence de sa mère.



4. Les motifs symboliques et les indices de narration

Le motif du cercle

Ce motif est omniprésent tout au long du film, il symbolise le passage entre les deux mondes et crée le lien entre l'imaginaire et la réalité. C'est également un symbole de protection entre les espaces.

Dès l'affiche, Maïna est représentée à l'intérieur d'une sphère blanche lumineuse. Lors de la séquence d'ouverture, le cercle formé par **le hublot du phare apparaît deux fois pour nous faire entrer et sortir de l'univers protégé de la famille**. Le titre apparaît alors dans un cercle formé de motifs de poissons.

Le motif du cercle **symbolise le passage du monde réel au monde des êtres magiques**. L'entrée dans le monde des légendes a lieu sur **une place ronde** et se réalise par **une porte ronde** (interdite aux humains). Ben entre dans ce cercle en se guidant par la laisse qu'il avait accrochée au bras de sa sœur. C'est en plongeant dans **un puit circulaire** que Maïna rejoindra à nouveau le monde magique, entraînant son frère à sa suite par la laisse qui les relie.

Pour libérer les émotions enfermées dans les bocaux de Macha, il devra passer par **la trappe ronde du grenier** et bloquer l'accès aux hiboux tentant de pénétrer par **le cercle du hublot du toit**.

Le coquillage permettant de communiquer avec les êtres magiques est également de forme ronde. Le son de ce coquillage éveille les petits êtres magiques qui, sous forme de **petites sphères lumineuses** vont guider les enfants dans leur quête.

Le fil

Le passage de Ben dans le monde magique n'est jamais spontané, il est guidé, entraîné, voir propulsé par un fil. Ce sera d'abord la laisse du chien qui le relie à Maïna qui l'entraînera vers l'entrée du monde magique lorsque sa sœur est kidnappée. C'est encore la laisse, cette fois-ci reliée au chien Jo, qui entraînera Ben dans le puit, lorsque Jo saute pour la sauver.

Ben poursuivra son chemin en suivant à nouveau un fil : cette fois-ci le cheveu de Chanaki racontant son histoire.

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

Les indices qui accompagnent la narration :

Les dessins réalisés par Ben et sa mère dans la séquence d'ouverture, ils nous racontent l'histoire des êtres magiques. Ben retrouvera tous les héros de ces histoires lors de son périple pour sauver sa sœur.

Les phoques qui appellent et accompagnent Maïna lors de la séquence du début sur la plage.

Les ombres : celle de Maïna dans l'escalier le soir de ses 6 ans, lorsqu'elles suit les sphères magiques, son ombre immense est celle d'un phoque. Elle va se transformer en phoque dans la séquence suivante.

Celle de la Grand-mère dans son lit : tout le pan de mur est recouvert de l'ombre inquiétante de sa perruche. Pourquoi l'ombre de cet oiseau inoffensif est-elle soudain si menaçante?

L'ombre démesurée de la perruche de la grand-mère annonce les hiboux de Macha la sorcière qui apparaît plus tard dans le film et qui incarne par ailleurs le double magique de la grand-mère.

La première découverte du monde des êtres magiques sous la mer lors de la première transformation de Maïna. Vêtue de son manteau, elle plonge dans l'océan et découvre, guidée par les phoques, les pierres, l'entrée du monde magique interdite aux humains, le grand druide, le géant... Tous ces éléments que l'on va retrouver dans la suite de l'histoire.

5. Propositions de pistes pédagogiques

a) Que faire avant la projection ?

Rappeler la thématique de l'année, « **Fabuleux récits : des monts et merveilles, vents et marées** ». On cherchera à se souvenir des films précédents au regard de ce fil rouge et à s'interroger sur le sens de chacun des mots. On pourra faire émettre des hypothèses concernant l'intrigue de l'histoire au regard de cette thématique. Les propositions seront reprises après la projection.

Pour aider les élèves à entrer sereinement dans l'univers spécifique des mythes et légendes celtiques on peut leur faire découvrir quelques éléments culturels : les particularités des paysages des pays celtes, les contes et leurs créatures mythiques, la fête d'Halloween, la musique et les instruments celtes.

Pour éveiller leur curiosité et leur donner envie de voir le film en salle, on pourra travailler autour de l'affiche et/ou de la séquence d'ouverture.

Avant la séance de projection, on demandera aux élèves de rester attentifs jusqu'à la fin du générique. (Les chansons et des images en forme d'épilogue à ne pas manquer pour un retour tranquille à la réalité)

❖ **Découverte de la culture celtique**

Les pays celtiques

Présenter une carte d'Europe et indiquer aux élèves les pays qui ont une culture inspirée des Celtes (on les appelle les pays celtiques) : l'Écosse, l'Irlande, l'Île de Man, le Pays de Galles, les Cornouailles, la Bretagne.

Montrer quelques images de paysages pour découvrir ces pays et noter la présence de la mer.

Les contes celtiques et les créatures légendaires

Pour familiariser les élèves à l'univers du film, on pourra proposer une lecture d'un conte celtique. Ce sera l'occasion de découvrir les créatures des légendes celtiques, en particulier les selkies et leur univers.

Quelques ouvrages :

Anoki, le fils de la femme-phoque, Mille ans de contes du monde entier (Milan Presse)

La femme-phoque, Catherine Gendrin et Martine Bourre, Didier Jeunesse, 2008.

L'enfant-phoque, Nikolaus Heidelbach, Editions les grandes personnes, 2011

On pourra choisir de lire ou raconter un de ces ouvrages, ou d'en choisir quelques extraits illustrant le mythe de la femme-phoque.

➤ La lecture de ces ouvrages pourra être reprise et approfondie après la projection du film.

Découvrir les Selkies

Les Selkies sont des créatures mythologiques, mi-femme, mi-phoque. Revêtues de leur manteau en peau de phoque, elles se transforment au contact de l'eau.



Les selkies sont des créatures imaginaires 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.

Halloween

On échangera autour de ce que les élèves savent de la fête d'Halloween. On pourra demander de faire quelques recherches supplémentaires sur les origines de cette fête et de ses rituels.

La fête celtique de Samain, dont les origines remontent à plus de 2 500 ans, est considérée comme l'ancêtre d'Halloween. Cette fête célébrait la fin de l'année et la venue de la nouvelle, durant la nuit du 31 octobre. Les Celtes considéraient que, durant la nuit de Samain, les frontières entre le monde des morts et celui des vivants étaient ouvertes et que tous les esprits venaient rendre visite aux vivants. Les personnes déguisées le soir d'Halloween symbolisent les âmes des morts venues visiter les vivants durant la nuit de Samain.

La musique celtique

On pourra faire écouter de la musique celtique et découvrir les instruments associés : la cornemuse, la harpe, la lyre, le violon, la flûte traversière...

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

Harpe : instrument à cordes pincées, de forme triangulaire

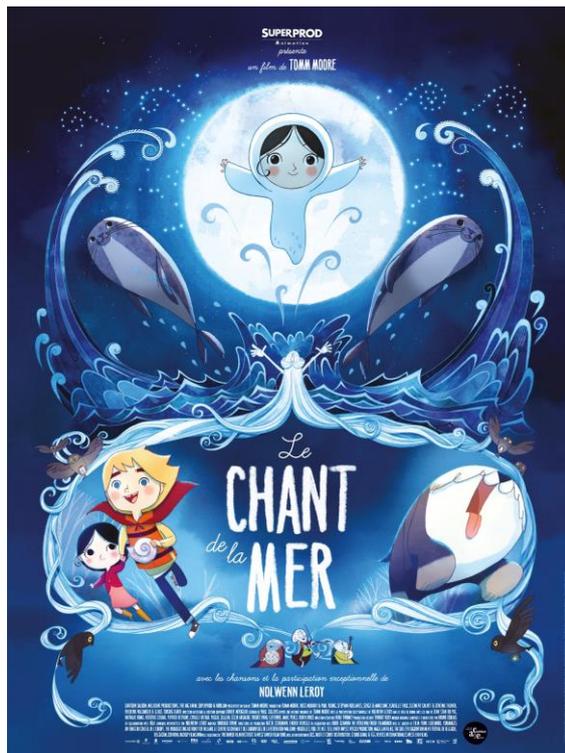
Flûte traversière : instrument de musique à vent composé d'un tube creux percé de trous, à embouchure latérale

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

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

➤ Ce travail pourra se prolonger après la projection.

❖ Travail sur l'affiche



- Analyser le message linguistique de l'affiche, relever toutes les informations :

Titre, réalisateur, musique, police de caractère, mélange de différentes typographies, taille, couleurs, emplacement dans l'espace de l'affiche.

- Réfléchir aux effets produits et en tirer des indices pour émettre des hypothèses sur le film.

- Décrire l'image de l'affiche et analyser les composantes plastiques de l'image :

Dans la moitié supérieure de l'affiche, on voit une petite fille dans une bulle blanche et, de chaque côté un phoque. Ils sont encadrés par des hautes vagues d'eau. Ce personnage porte un curieux vêtement blanc avec une capuche et occupe une place dominante sur l'affiche.

Au centre de l'image, on voit, de dos, un petit personnage blanc, avec les bras levés qui semble commander les vagues. Il a des cheveux très longs et ondulés. Ses cheveux descendent en volutes pour encadrer les autres personnages et le titre. On pourra émettre des hypothèses sur le rôle de cet étrange personnage qui peut faire penser à un magicien, un druide... (Après avoir vu le film on découvrira qu'il est central car c'est le grand Chanaki, le passeur de mémoire, gardien des histoires)

Dans la moitié inférieure, le titre du film est placé au centre. En-dessous, on voit de tous petits personnages avec des instruments de musique.

A gauche, un garçon blond, avec une cape de super-héros tient dans une main un gros coquillage. De son autre main il tient une petite fille dont le visage ressemble à celui de celle du haut de l'affiche. Les enfants semblent courir.

A droite, un curieux gros chien semble sauter ou nager, il a presque une forme de gros poisson.

On notera également la présence de quatre hiboux, deux gris et deux noirs, encadrant les personnages de droite et de gauche de façon symétrique.

Ainsi l'affiche montre les principaux personnages du film. Il sera donc intéressant de revoir l'image après la projection pour les identifier et réfléchir aux choix graphiques de leur représentation.

Au niveau de la composition et des couleurs, on remarquera la composition en symétrie des éléments de l'image et la dominante du bleu.

- Formuler des ressentis, des souvenirs évoqués par l'affiche.
- A partir des éléments retenus, émettre des hypothèses plus générales sur le film, sur le genre du film, l'histoire. Elles seront reprises après la projection pour les valider ou non.

❖ **Travail possible à partir de la séquence d'ouverture du film.**

Séquence du début jusqu'au titre à 3'44

La séquence d'ouverture, jusqu'au titre, est une sorte de prologue à l'histoire. C'est la présentation d'une situation initiale harmonieuse. Le film commencera ensuite sur le constat de la disparition de cet équilibre liée à l'absence de la mère.

Ces quelques minutes avant l'apparition du titre nous plonge dans l'univers du film, la voix off nous offre un poème accompagnant le générique sur fond d'images illustrant l'histoire à suivre.

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

Puis le chant accompagne la découverte du lieu de l'histoire : la mer, les phoques, le phare. La caméra nous fait ensuite traverser le hublot rond pour entrer dans le phare et découvrir avec douceur les personnages. L'harmonie chaleureuse de ce moment en famille semble cependant fragile : la dernière image avant le titre nous montre la mère, sortant de la chambre de son fils, en pleurs, prononçant ces paroles : « Je suis vraiment désolée... »

Suit un gros plan sur le visage de Ben appelant « Maman ! » d'une petite voix inquiète, un mouvement circulaire de sphères lumineuses encercle son visage pour former le cercle entourant le titre sur le plan suivant.

Pour ne pas trop dévoiler l'histoire on peut choisir de ne montrer que le début de cette séquence du générique et stopper avant l'entrée dans le phare, sur le plan sur le hublot à 1'18.

- On fera porter l'attention des élèves sur trois points : les images, les textes, la musique et la voix off. On fera émerger les ressentis à partir de l'ambiance de ce début de film. On fera émettre des hypothèses sur la suite. On pourra également travailler sur le sens du poème accompagnant le générique.



b) **Que faire après la projection ?**

Approche sensible

❖ **Echanger autour des ressentis des élèves.**

Ce film étant particulièrement émouvant, un moment d'échange devra permettre aux élèves d'exprimer leurs émotions ressenties durant la projection. La tristesse face à la disparition de la mère, l'agacement, ou l'incompréhension peut-être, face à l'attitude du père, tétanisé dans son chagrin et donc incapable d'apporter du réconfort à son fils. L'inquiétude, l'angoisse face au dépérissement de Maïna, l'appréhension, la peur face à la sorcière aux hiboux, etc.

Il s'agira de prendre de la distance par rapport à ces émotions, ce sera l'occasion de comprendre qu'un film (comme d'ailleurs un livre), peut faire peur, faire pleurer ou faire rire sans que l'on soit pour autant réellement triste « pour de vrai ». Les émotions sont provoquées par le film mais pas par des faits réels.

L'importance des émotions dans nos comportements pourra également être évoquée au regard de ce qu'en dit le film. En voulant libérer son fils de son chagrin, la sorcière l'a transformé en pierre. Pensant soulager les autres êtres magiques d'émotions pouvant être néfastes, elle les a également pétrifiés. Ben est presque tenté de se laisser libérer de sa souffrance par la sorcière mais finalement il réagit : « Non, ce n'est pas une bonne idée, cela ne fera qu'empirer les choses... » On pourra réfléchir à des expressions telles que : « **avoir un cœur de pierre** », « **être pétrifié de chagrin (ou d'horreur)** », « **être malheureux comme les pierres** », etc.

Pour autant, le film nous dit qu'il faut savoir gérer et contrôler nos émotions, ne pas se laisser submerger par elles : Connor, le père de Ben ne parviendra qu'à la fin du film à surmonter le chagrin qui le paralyse lorsqu'il dit « J'étais comme pétrifié, pendant toutes ces années, je suis désolé... ». Pour Ben, c'est l'attachement, l'amour pour sa sœur qui vont lui donner la force et le courage d'affronter les épreuves, de surmonter sa propre peur panique de l'eau pour la sauver.

❖ **S'assurer de la compréhension de l'intrigue**

Revenir sur la compréhension générale de l'histoire. En particulier sur l'ellipse de six années en début de film et sur le flash-back permettant à Ben de découvrir le moment de la naissance de sa sœur et de la disparition de sa mère. Ces procédés cinématographiques n'auront peut-être pas été compris par certains élèves. Il pourra être pertinent de revoir les extraits correspondants. (Ellipse à la suite de 3'44, flash-back de 57'10 à 59'24)

❖ **La corrélation monde réel/monde imaginaire**

Décrire ces deux mondes, les situer. Questionner les représentations du monde des êtres magiques : Est-ce un monde sous la terre ? Sous la mer ? Pourtant on y voit des arbres, des maisons et même la lune. S'interroger sur les notions de réel et d'imaginaire, quels sont les personnages appartenant au monde réel et ceux venant d'un monde imaginaire. On fera lister les personnages dans chaque catégorie et on pourra reprendre ce premier travail de façon plus approfondie (voir caractériser les personnages dans la suite de ce dossier).

❖ **Situer le film dans la thématique**

On reviendra sur la thématique de l'année « **Fabuleux récits : des monts et merveilles, vents et marées** », ce sera l'occasion d'identifier les récits évoqués dans le film. Ceux des légendes celtiques et des Selkies. Mais aussi celui de Ben qui devra, entre monts et merveilles, entre vent et marées, affronter les épreuves afin de retisser les liens affectifs avec son père et sa sœur, brisés par la perte de la mère.

Cette quête délivre un message cher à Tomm Moore : les légendes (celtiques en particulier) et tous les récits constituent notre trésor le plus précieux et notre devoir est de les conserver et de les transmettre. Le film questionne également le rôle du rêve et de la fiction dans les épreuves de la vie.

On pourra demander aux élèves d'argumenter autour d'un questionnement :

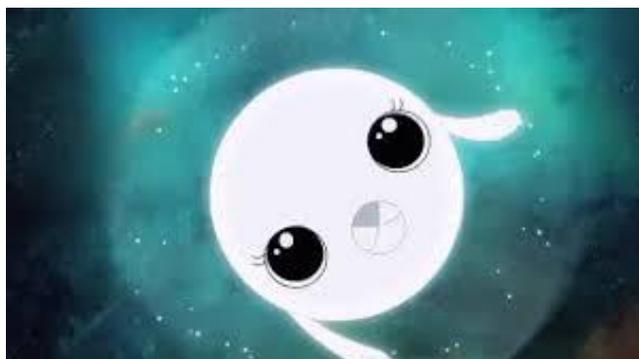
- Comment la légende fait accepter la disparition à l'enfant et permet au père de dépasser son chagrin?
- En quoi nos émotions sont-elles nécessaires ? Peuvent-elles être dangereuses ?

Films en écho :

- L'histoire sans fin de Wolfgang Petersen, 1984
- Kéridy, la maison des contes de Dominique Monféry, 2009

❖ **Revenir les hypothèses**

On pourra revenir sur les hypothèses émises par les enfants lors du travail en amont, cela permettra de valider ou non les propositions, de les nuancer et de les questionner. On pourra également revenir sur l'affiche pour identifier et nommer les différents personnages.



Approche raisonnée

❖ Caractériser les personnages et leurs relations

On cherchera à faire le portrait physique et psychologique des différents personnages et à caractériser leur relation. On s'attachera particulièrement à l'évolution des personnages au cours de l'histoire. Ce film met en scène différents types de personnages : humains, animaux, êtres magiques. On pourra partir du travail précédent (lister les personnages réels et personnages magiques).

- On s'attachera à décrire les personnages et à les caractériser à partir de leurs actions et de leurs comportements.
- On cherchera à définir les relations qui unissent certains personnages et à comprendre l'évolution de ces relations au cours de l'histoire.

Par exemple :

- Ben et sa sœur
- Ben et son père
- Connor et Maïna
- Grand-mère et les enfants
- Grand-mère et son fils Connor
- Macha et son fils Mac Lir

On pourra également questionner le rôle de Dan dans le réel et celui de Chanaki dans le monde des légendes.

On pourra aussi s'intéresser au rôle de Jo le chien ainsi qu'à la place et à la fonction du coquillage. Ce travail devra permettre d'enrichir la compréhension de l'intrigue et de mettre en évidence les similitudes de certains personnages du réel avec certaines créatures magiques. Ces personnages semblant exister dans les deux mondes malgré une apparence légèrement modifiée.

- Connor/Mac Lir
- Grand-mère/Macha
- Dan/Chanaki



Ben

Ben est un personnage touchant dans son évolution. Marqué par la disparition de sa mère dont la présence lui manque énormément, il est très attaché au coquillage qu'elle lui a donné. Il apparaît au début du film comme un enfant solitaire, renfermé sur lui-même. Il jalouse sa sœur et il est agacé par son père qui ne porte son attention que sur Maina. Cependant, Il se dévoile être un garçon sensible aux gens autour de lui et protecteur de sa sœur lorsque celle-ci se trouve être en danger. Il tiendra la promesse de toujours veiller sur elle et c'est lui qui la sauvera, malgré sa phobie pour l'eau et le fait qu'il ne sache pas nager.

Dossier de presse :

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

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

Avec ses lunettes 3D et sa cape, Ben adopte d'emblée le parfait costume du super-héros. Le fait qu'il porte ces lunettes est également un clin d'œil à la fin des années 1980 et la mode des comics en 3D relief.



Maïna

Maina est une enfant joyeuse et affectueuse qui souffre du manque d'affection de son frère, qu'elle semble adorer. Ressemblant énormément à sa mère, elle est en quelque sorte surprotégée par son père qui voit en elle son aimée disparue et qui a constamment peur de la perdre une seconde fois. Muette, elle exprime ses émotions par des gestes et des expressions qui la rendent à la fois fragile et émouvante.

Elle aime souffler dans le coquillage offert à Ben. Quand elle découvre le manteau de phoque dans le coffre, elle le met et part aussitôt nager dans la mer avec les phoques.

Elle ne sait pas qu'elle est une selkie ; mais quand elle monte l'escalier dans le phare, son ombre sur le mur a une forme de phoque. A la fin, lorsqu'elle arrive à chanter, elle délivre tous les êtres magiques. Elle se révèle également courageuse et déterminée, ce qui en fait une héroïne très attachante.

Elle rencontrera sa maman, mais choisira finalement de rester dans sa famille avec son frère et son père.



Tomm Moore dans le dossier de presse :

« Maïna a six ans, elle est comme sa mère une Selkie. Née de l'amour entre un humain et une Selkie, elle a cet extraordinaire pouvoir de faire le lien entre deux mondes... À travers ce personnage, je souhaitais évoquer la mélancolie des légendes irlandaises. Bien que Maïna ait six ans, elle ne parle toujours pas. J'avoue qu'animer un personnage muet est très stimulant, sa personnalité doit transpirer à travers ses seules expressions et actions ! »



La mère, Bruna

La mère bien que physiquement peu présente dans le film a une grande importance tout au long de l'histoire. C'est suite à sa disparition que le père a perdu sa joie de vivre. Elle laisse sa famille au moment de la naissance de sa fille Maïna, mais, avant elle donne à son fils Ben, un coquillage magique qui se révélera crucial pour l'intrigue. Ce coquillage représente une part d'elle-même puisqu'elle fait partie de la mer à présent. « Mets le coquillage contre ton oreille et tu entendas le chant de la mer » est une autre manière de dire « Mets le coquillage contre ton oreille et tu m'entendras ».

La mère s'incarne dans l'amour invisible qui accompagne Ben dans les épreuves, dans les souvenirs heureux de l'enfance et le courage qui le fait avancer.

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



Connor, le père :

Physique imposant, il semble fort et solide mais il se laissera submerger par sa souffrance. Père aimant et attentionné avant la perte de sa femme, il devient incapable d'apporter le moindre réconfort à son fils. Il surprotège sa fille qu'il craint de perdre comme sa femme. Il finira par retrouver suffisamment d'amour en lui pour sauver Ben de la noyade et sortir du carcan de sa douleur. Il dira « **J'étais comme pétrifié durant toutes ces années...** »



Mac Lir

Mac Lir est le dieu des océans, seigneur des tempêtes et du temps. Un jour, Macha, sa mère, aspira son chagrin et le transforma en pierre. Il devint ce rocher face au phare où vivent Connor et sa famille.

Dossier de presse :

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

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

La Grand-mère



Comme Macha, elle est elle-même très attristée par le chagrin de son fils Connor qui a perdu Bruna, la mère de Ben et Maïna. Elle est tellement protectrice envers son fils qu'elle l'empêche finalement de faire son deuil et de refaire sa vie. Cela la rend aussi dure avec ses petits-enfants, devant qui elle ne montre aucun sentiment. Elle s'inquiète pour les enfants et décide de les emmener à la ville avec elle.

Comme Macha, elle affirme : « **Je sais ce qui est le mieux pour vous tous !** » Et elle sait imposer sa volonté.



Macha

Dossier de presse :

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

Macha a son double dans le monde réel : la grand-mère de Ben et Maïna..

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

Chanaki



Chanaki est un druide, toutes les histoires sont inscrites dans chacun de ses longs cheveux. C'est un passeur de mémoire, même si lui ne semble plus en avoir beaucoup. Quand Ben le rencontre, il lui raconte, à l'aide d'un de ses cheveux, l'histoire du Géant Mac Lir. Il lui donne ensuite un autre cheveu pour le faire sortir et retrouver Maïna.

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

Dossier de presse :

Dans la mythologie celtique, les druides sont des sages, ils possèdent le savoir, la connaissance. Dans Le Chant de la mer, le personnage du Grand Chanaki ressemble à un druide un peu fantasque dont l'immense chevelure contient toutes les histoires du monde. Chacun de ses cheveux nous dévoile une histoire intime. Le Grand Chanaki nous rappelle combien la transmission est essentielle et fondamentale pour la mémoire des générations à venir. Vestige d'une tradition orale qui se perpétue encore de nos jours en Irlande, les « Seanachai » sont des conteurs, des passeurs de mémoire...

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

Dan

Dan est lui aussi un passeur, il conduit le ferry qui relie la ville au phare. Il assure le passage de la terre à l'eau, symboliquement du rêve à la réalité. Lorsqu'il qualifie la grand-mère de « **vieille sorcière !** », aucun doute que l'allusion va vers Macha. A la fin de l'histoire, il fait aussi partie de la famille, on le voit sur la photo.



Jo, le chien

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



Le travail autour des personnages doit permettre de faire des liens entre les personnages humains et leurs doubles dans le monde des créatures magiques. On cherchera à mettre en évidence les similitudes de leurs histoires personnelles, de leur façon de parler, de se comporter, ainsi que leurs ressemblances physiques.

Ce travail permettra d'amorcer une réflexion sur les corrélations entre l'imaginaire et le réel. On pourra ensuite repérer l'enchaînement des événements dans chacun des deux mondes.

❖ Les objets emblématiques

On pourra lister les objets liés aux pouvoirs de la selkie.

- Le coquillage donné par Bruna à son fils Ben sera le lien entre Maïna et sa mère. Grâce au son qu'émet ce coquillage, Maïna appelle les lumières magiques qui la guideront. Le motif des spirales que l'on trouve sur ce coquillage évoque la mer et la terre (gravures présentes sur les rochers).
- Le coffre qui contient le manteau de peau de phoque et la clef.
- Le manteau qui permet à Maïna de devenir une selkie.
- Le portrait de Bruna que Maïna découvre et que le père regarde aussi.
- Les bocaux, qui eux, ont une action maléfique. Ils contiennent les sentiments confisqués par les hiboux de la sorcière Macha. Ils devront être cassés par Ben et Maïna, grâce au coquillage magique.

❖ Situer le déroulement de l'histoire dans le réel et l'imaginaire

Vous pouvez retrouver le descriptif détaillé du déroulement en annexe de ce dossier.

Monde réel

Interactions entre les deux mondes

Monde imaginaire

- Prologue situation initiale
- Anniversaire 6 ans Maïna

- Maïna découvre le manteau et nage avec les phoques

- Grand-mère emmène les enfants en ville
- Les enfants décident de fuguer pour rentrer chez eux

- Des créatures capturent Maïna

- Pour la retrouver Ben pénètre dans le monde magique interdit aux humains
- Attaque des hiboux. Ben et Maïna suivent un tunnel pour se sauver.

- Ben et Maïna sortent du monde magique par une porte de cabine téléphonique. Ils prennent le bus.
- Maïna veut suivre les sphères magiques et stoppe le bus.
- En pleine campagne Ben et Maïna suivent les boules lumineuses. Jo, le chien les retrouve.
- Maïna commence à s'affaiblir.
- Surpris par la pluie, ils se réfugient dans une sorte de chapelle pour se protéger. Un puit se trouve au centre de l'espace.
- Maïna saute dans le puit, entraînant Ben dans sa chute par la laisse qui les reliait.

- Descente au fond du puit. La laisse se casse. Ben échoue seul dans une barque et décide de ramer en suivant les boules magiques
- Pendant ce temps Maïna est enlevée par les hiboux
- Ben dérive et rencontre le grand Chanaki
- A travers un des cheveux de Chaniki Ben découvre l'histoire de Mac Lir.
- Ben suit le cheveu de l'histoire de Maïna pour la retrouver.

- Flash-back :
- En chemin, Ben voit apparaître le souvenir du dernier soir avec sa maman.
- Dans un deuxième flash, il découvre ce qu'il n'avait pas pu voir : la disparition de Burna dans la mer, l'apparition de Maïna sur le sable, la détresse de son père.
- Ben revoit ensuite le souvenir de son père, le lendemain, lui présentant sa sœur.

- Ben sort du tunnel entre les racines d'un arbre et découvre la maison de la sorcière. Ben entre chez Macha.
- Macha tente de libérer Ben de son chagrin, après hésitation, il refuse.
- Ben parvient à se réfugier au grenier où se trouve Maïna et Jo
- Encouragée par Ben, Maïna parvient à jouer dans le coquillage la chanson qui va libérer les émotions enfermées dans les bocaux.
- Macha retrouve ses sentiments, elle prend conscience du mal qu'elle a fait et fait appel à ses pouvoirs magiques pour aider Ben et Maïna à rentrer chez eux pour récupérer le manteau magique

➤ Vol des enfants et de Jo au-dessus de la ville

- Réveillée, grand-mère part en 2CV à la recherche des enfants.

➤ Vol des enfants jusqu'au phare, ils croisent Dan

- Arrivée au phare. Maïna est très mal. Connor décide de l'emmener à l'hôpital en barque et avoue à Ben qu'il a jeté le manteau à la mer.
- Ben, malgré sa peur de l'eau plonge pour tenter de le retrouver. Connor saute pour le rattraper.

➤ Guidé par les lumières magiques et aidé par les phoques Ben retrouve le manteau

- Connor remonte son fils dans la barque
- Dans son manteau Maïna reprend vie et parle « Ben ! »

- Poussés par les forces magiques, Connor, Ben et Maïna plongent et nagent. Maïna devient phoque.
- Hors de l'eau, Ben aide Maïna et l'encourage à chanter. Son chant libère les êtres magiques.
- Apparition de Bruna qui doit ramener Maïna chez les selkies.
- Maïna décide de rester avec Ben et son père. Bruna détruit le manteau de Maïna, elle perd ses pouvoirs et les deux mondes ne sont plus liés.

- Harmonie retrouvée.
- Connor, les enfants, entourés de Jo, de Dan et de la grand-mère remontent vers le phare.
- Générique de fin où de nombreux dessins et animations témoignent du bonheur retrouvé.

❖ **Questionner le sens de l'histoire**

Comment la légende fait accepter la disparition à l'enfant et permet au père de dépasser son chagrin?

Quel est le rôle du rêve et de la fiction dans les épreuves de la vie ?

En quoi nos émotions sont-elles nécessaires ? Peuvent-elles être dangereuses ?

❖ **Questionner quelques images du film.**

Proposition de travail d'analyse d'images à partir de photogrammes intrigants du film.

Source Site Grignoux

L'observation de ces images pourra se faire à partir d'un questionnement :

Que montre l'image? De quelle manière est-ce montré? Qu'est-ce qui est frappant dans cette image?

Quels détails remarque-t-on le plus? Qu'est-ce qui la rend étonnante, marquante ou bizarre?



Bruna, la maman de Ben et Maïna, chante une chanson au petit garçon. Cette image apparaît au début du film et de larges bandes noires obliques recouvrent une partie de l'image. Que représentent ces bandes noires? Nous indiquent-elles quelque chose sur ce qui est en train de se passer?

Bruna est assise sur le lit de Ben qui l'écoute et s'endort peu à peu. Cette image rend donc compte de son point de vue de manière hyper subjective car les bandes noires représentent en réalité ses paupières qui se ferment de plus en plus!



La grand-mère dort dans une chambre du phare. Tout le pan de mur est recouvert de l'ombre inquiétante de sa perruche. Pourquoi l'ombre de cet oiseau inoffensif est-elle soudain si menaçante? Quels liens pourrait-on faire avec la suite des événements?

L'ombre démesurée de la perruche de la grand-mère annonce les hiboux de Macha la sorcière qui apparaît plus tard dans le film et qui incarne par ailleurs le double magique de la grand-mère.



Maïna suit les lumières apparues après avoir soufflé dans le coquillage. Pendant qu'elle monte l'escalier, son ombre se reflète sur le mur. L'ombre de Maïna n'est-t-elle pas bizarre?

L'ombre ne correspond pas du tout à celle de la petite fille mais à celle d'un phoque! Comme c'était le cas pour l'image précédente, l'ombre du personnage annonce un élément du film que l'on ne connaît pas encore. Dans ce cas-ci, il s'agit de la transformation future de Maïna en phoque qui aura lieu dans la séquence suivante.



Le grand Chanaki est perché sur un rocher au milieu de sa grotte. Il ne sait pas encore que Ben va arriver avec son histoire de selkie. Que représentent ces sortes de lianes blanches qui traversent l'image de haut en bas et se terminent en spirale dans l'eau de la grotte?

Ce sont les cheveux et poils de barbe du vieux sage! S'il a autant de cheveux et une barbe aussi longue, c'est qu'ils ont chacun un lien avec une histoire. En outre, tant que cette histoire suit son cours, le cheveu continue de pousser.



Grand-mère oblige Ben et Maïna à venir habiter avec elle, en ville. Pendant le trajet en voiture qui les y emmène, Ben note tout ce qu'il voit sur un bout de papier pour être capable de faire seul le chemin en sens inverse. Comment est faite cette image?

Pour rendre compte de l'action simultanée (le paysage qui défile et Ben qui le dessine), apparaissent alors à l'écran des images divisées (que l'on nomme « split screen », c'est-à-dire écran divisé) entre d'une part, le « vrai » paysage qui défile et la version dessinée qu'en fait Ben d'autre part. À d'autres moments, le croquis de Ben apparaît en arrière-plan, remplaçant complètement le paysage de fond.



Au premier plan de l'image, un blaireau et ses petits dorment à l'abri de leur terrier. N'y a-t-il rien d'étonnant dans la manière dont ce terrier est montré?

L'objectif d'un terrier étant bien entendu de protéger des menaces extérieures les mammifères qui y hibernent, il est creusé sous la terre! Si les auteurs du film avaient voulu représenter la nature de façon réaliste, ils n'auraient pas montré cet abri, censé être invisible au promeneur qui, comme Ben et Maïna, marche à la surface de la terre. C'est comme si les auteurs avaient réalisé une « coupe » longitudinale dans l'image, de manière à faire apparaître ce qui est normalement invisible.



Le même principe de coupe rend visibles les racines de l'arbre le long desquelles Ben remonte après avoir rencontré le Chanaki. Le choix des couleurs et la forme des racines achèvent de donner un aspect poétique et surnaturel à l'image. Ainsi, à l'instar des personnages, le spectateur a lui aussi la sensation de percer quelques-uns des secrets de la nature puisqu'un point de vue « impossible », omniscient, lui est proposé.

❖ **Caractériser les lieux et les espaces**

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



L'époque, les années 80

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



❖ Prolongements plastiques:

La mer, l'eau :

A partir d'un corpus d'images de représentation de l'eau et de la mer, issues des photogrammes du film, d'albums, de photos ou de reproductions d'œuvres, mettre en évidence des caractéristiques en termes de mouvements, de couleurs, de transparence, de lumière, de matières, d'effets produits.





Baie de Naples - Albert Marquet, 1908



La Grande Vague de Kanagawa Katsushika Hokusai 1830



Mer orageuse (la vague) - Gustave Courbet, 1869



Vapeur dans une tempête de neige - W.Turner, 1842



Northeaster - Winslow Homer . 1895

- Pour enrichir le langage, la syntaxe, amener les élèves à prendre conscience des différents aspects de la mer, des mouvements de l'eau : calme, d'huile, avec des ronds, du courant, des vaguelettes, des vagues, de la mousse, des bulles, de l'écume, des éclaboussures...
- Expérimenter des jeux d'eau, dans une bassine ou un aquarium, jouer à créer des mouvements, jouer avec les couleurs en versant des gouttes d'encre ou de la gouache en poudre, observer et répertorier les effets produits.
- Réaliser des tracés, dessiner à la peinture au doigt, à la gouache épaisse ou dans de la colle à papier peint additionnée d'encre, sur papier glacé, sur du Rhodoïd. Varier les outils et les supports pour découvrir de nouveaux effets plastiques (fourchette, peigne, cure dent, éponge, chiffon froissé, papier bulle, couteau à colle, raclette et racloir, petite balayette, plumeau en plastique...).
- Travailler des effets de transparence et de lumière en utilisant divers papiers : papiers de soie, aluminium, papiers colorés transparents, Rhodoïd et en expérimentant différents médiums, encres, gouaches, peinture vitrail, aquarelle...

Créer des doubles imaginaires

Comme dans le film, créer des personnages qui seraient les doubles de personnages réels.
A partir d'images, de photos de personnages réels, chercher des moyens plastiques pour les transformer en personnages de légendes tout en les maintenant identifiables.
La validation pourra se faire par l'association possible ou non des personnages et de leurs doubles.

❖ Prolongement autour de la bande son

Le bruit de la mer

Rechercher des moyens de créer l'univers sonore de la mer avec les objets de la classe ou son propre corps : souffle, mains qui se frottent, papier froissé...

- Enregistrer ces sons pour les faire ensuite écouter aux élèves.

La musique



Les principaux instruments de musique celtique :

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

Harpe : instrument à cordes pincées, de forme triangulaire

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

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

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

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

Les chants

Vous trouverez en annexe les paroles des deux chansons : Le Chant de la mer et Chanson de la mer



Ressources

- **Album et livre-disque du film, raconté par Nolwenn Leroy, édités aux éditions Glénat.**
La mer est une chose mystérieuse. Bien plus que vous ne pouvez-vous l'imaginer. Peuplée de sublimes et fascinantes créatures. Ouvrez grand vos oreilles. Écoutez le chant de la mer-vous conter son histoire.
- **Anoki, le fils de la femme-phoque**, Mille ans de contes du monde entier (Milan Presse)
- **La femme-phoque**, Catherine Gendrin et Martine Bourre, Didier Jeunesse, 2008.
- **L'enfant-phoque**, Nikolaus Heidelbach, Editions les grandes personnes, 2011

Sources

Site Nanouk

<https://nanouk-ec.com/films/le-chant-de-la-mer>

Site Benshi

<https://benshi.fr/films/le-chant-de-la-mer/322>

Dossier de presse du film :

<http://www.hautetcourt.com/film/fiche/250/le-chant-de-la-mer>

Télérama. Critique de Cécile Mury

Site A voir à lire. Critique d'Arthur Champilou

Site Critikak, Vincent Avenel

<https://www.critikat.com/actualite-cine/critique/le-chant-de-la-mer/>

Site regards-etudiants.fr

Site Grignoux

Dossier Atmosphère 53, Nicole Montaron.



Annexe

Les paroles des chansons

Le Chant de la mer	Chanson de la mer
<p>L'Océan va L'Océan vient Ses algues brunes Tissent nos liens L'Océan bat L'Océan tient Souffle la dune Délie nos liens</p>	<p>Endors toi ... ferme tes jolis yeux Bercé par le vent au large des îles bleues D'étoile en étoile on suivra le chemin Jusqu'à la rosée du petit matin</p> <p>Viens on va faire un tour à travers la brume Là où les esprits dansent au clair de lune Et au soleil levant entre ciel et terre On chantera tout bas la chanson de la mer</p>
<p>Si tu entends Le chant de la mer C'est mon cœur Coquillage Qui bat Et qui se plaint Sans toi...</p>	<p>Je t'ai vu dans mon rêve au pied du grand phare C'était comme avant, avant le départ Des châteaux de sable, des berceaux dans les arbres Ne pleure pas on se retrouvera</p>
<p>L'Océan pleure L'Océan rit Bulles de bonheur Pour la selkie</p>	<p>Viens on va faire un tour à travers la brume Là où les esprits dansent au clair de lune Et au soleil levant entre ciel et terre On chantera tout bas la chanson de la mer</p>
<p>Si tu entends Le chant de la mer C'est mon cœur Coquillage Qui bat Et qui se plaint Sans toi...</p>	<p>Viens on va faire un tour à travers la brume Là où les esprits dansent au clair de lune Et au soleil levant entre ciel et terre On chantera tout bas la chanson de la mer</p>

Déroulé de l'histoire :

Source : dossier *Atmosphère 53*, Nicole Montaron.

Générique de début : On entend une chanson : « Viens, enfant des hommes, viens vers le lac et vers la lande en tenant la main d'une fée. Car il y a plus de larmes au monde que tu ne peux comprendre ». On découvre un phare, perché sur un rocher. [Long travelling jusqu'au hublot]. Une femme, Bruna, chante, un pinceau à la main. Elle est en train de peindre, avec son fils Ben, une fresque. Un gros chien, Jo, est là. La femme, qui est enceinte, demande à son fils de chanter avec elle. Le père, Connor arrive et dit qu'il est tard et qu'il faut aller au lit. Bruna donne à Ben un grand coquillage dans lequel il pourra entendre le chant de la mer. Ben est pressé que le bébé arrive. [Fondu au noir]. La mère chante. [Fondu au noir]. Elle sort, on voit qu'elle est sur le point d'accoucher. Ben appelle sa mère. Le titre du film apparaît dans un cercle de motifs de poissons.

Le sixième anniversaire de Maïna :

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

Connor dit qu'il repart en bateau avec le marin qui pilote le ferry.

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

Pendant ce temps, au village, Connor est triste, il est réfugié au café devant une chope de bière.

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

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

Le départ pour la ville :

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

Rencontre avec les êtres magiques et enlèvement de Maïna

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

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

Ils arrivent à un terrain, couvert d'orties et Ben se pique les jambes pour arriver dans une chapelle. Maïna sort pour aller chercher des feuilles d'oseille qu'elle frotte sur les jambes de Ben pour calmer les brûlures. Elle redonne le coquillage à Ben, puis elle plonge dans le puits central de la chapelle. Jo plonge à son tour suivi par Ben. Le fil de la laisse se casse et Ben se retrouve dans un bateau avec une rame. [Fondu au noir]. Ben appelle Maïna, mais les hiboux l'ont capturée.

Nouvelle rencontre pour Ben et sauvetage de Maïna :

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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