

Le chant de la mer

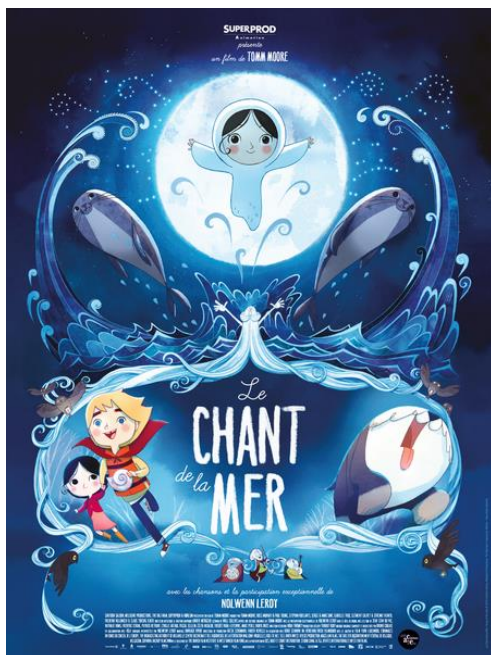
Tomm Moore

2014



AVANT LA PROJECTION :

Regarder les affiches en français mais aussi en anglais pour le cycle 2 et 3



Regarder la bande annonce en français en cycle 1 et 2 mais aussi en anglais en cycle 3.

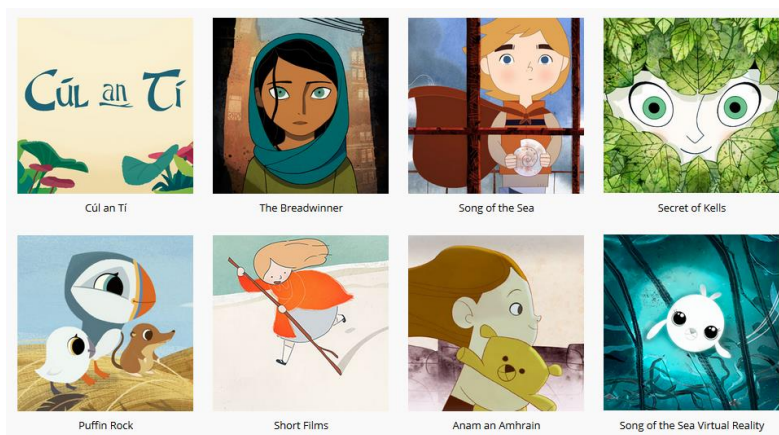
En utilisant l'affiche, la bande annonce mais aussi la « carte postale » distribuée à chaque élève : anticiper les personnages, les lieux, certaines actions...

Synopsis :

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 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. 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.

Le site du créateur du film d'animation, les studios cartoon saloon : <https://www.cartoonsaloon.ie/>



APRES LA PROJECTION :

Vous trouverez sur le site du distributeur *Haut et Court* une page dédiée au film, des documents sur le film téléchargeable (dossier pédagogique, affiche...) :

<https://www.hautetcourt.com/animation/le-chant-de-la-mer/>

Sur cette page cliquez sur le lien « [tous les téléchargements](#) ».

Le dossier pédagogique composé d'une partie « enseignant » et une partie « élève » propose de nombreuses activités sur de nombreuses thématiques : les pays celtes ; les instruments de musique celtes ; les personnages du film ; les étapes de l'histoire, la figure de la Selkie et une carte d'identité d'un animal (le phoque). Il y a deux fiches supplémentaires avec les paroles des chansons du film et un extrait du conte Anoki, *le fils de la femme phoque* (extrait du recueil Mille ans de contes du monde entier chez Milan jeunesse).

Vous pouvez élargir cette proposition en créant des fiches sur les personnages, les figures légendaires ou les animaux marins. Vous pouvez vous aider des photographies ci-dessous provenant de la plateforme pédagogique Nanouk : <https://nanouk-ec.com/>. La plateforme propose de nombreuses pistes pédagogiques et des séquences du film que vous pouvez utiliser en classe.

❖ L'Irlande et la ville de Dublin

De nombreux plans des paysages de la campagne irlandaise sont visibles dans le film : bords de mer, campagne avec champs et murets de pierres, arbres penchés...



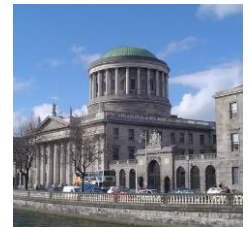
Photographie d'un arbre de la région du Burren (Ouest de l'Irlande)

La ville de Dublin

Cathédrale Saint Patrick



Four Courts



Sculpture allégorique de Molly Malone (hymne non officiel de la ville de Dublin)

Les écritures gaéliques :



❖ Les personnages des légendes celtes :



Les sidhes : êtres surnaturels vivant dans les tumulus

Les selkies : les femmes phoques



Macha : déesse



Manannan Mac Lir : dieu de la mer



Le grand chanaki : personnage imaginé par le réalisateur mais il fait penser à **un druide**. Il représente le savoir, la connaissance.

Qui sont-ils dans le film ? Que font-ils ? Quels sont leurs pouvoirs ? Une fiche d'identité des personnages peut être créée.

❖ La musique :

Ecouter de la musique traditionnelle et travailler autour des instruments :



Le bodhrán : instrument à percussion



La cornemuse



Bouzouki irlandais



La harpe celtique



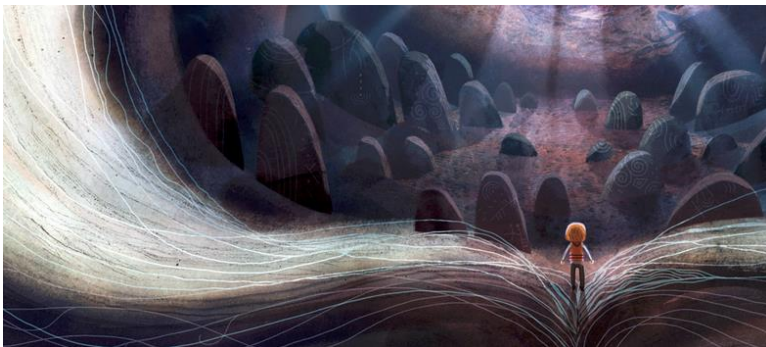
La flute irlandaise



Le violon



❖ L'art via les signes graphiques : lignes, cercle et arabesques :

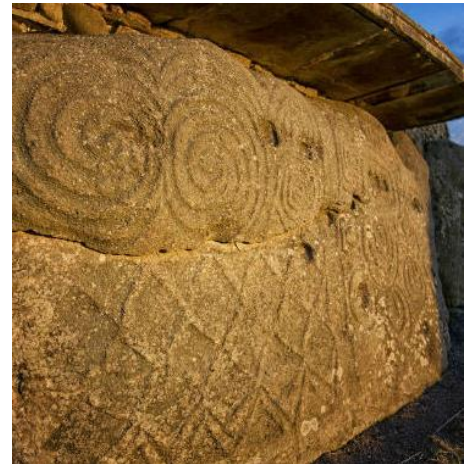


Travailler le graphisme avec les élèves : continuer, reproduire, agencer les formes. Créer un répertoire de signes graphiques du film. S'exercer en les reproduisant, en imaginer d'autres, tout en variant les supports, les outils et les mediums. Les fonds peuvent être créés en lavis (encre, aquarelle) comme dans le film.

Œuvres à mettre en lien :



Enluminure du livre de Kells (800 après JC) et détail d'un collier lunule en or région de Tyrone (Age de Bronze - musée archéologique de Dublin)



Pierre gravée à l'entrée du site de Newgrange en Irlande (3200 avant JC)



La castlestrange Stone (Age du fer, 500 avant JC)



broche de tara (musée archéologique de Dublin)

❖ La fête d'halloween:



Sur le site le portail pédagogique de la DSDEN, onglet LVE, des activités et pistes de travail sur Halloween sont proposées :

<https://prim61.discip.ac-caen.fr/Happy-Halloween>



❖ Un arrêt sur le générique

Le générique reprend quelques étapes de la création du film, des premiers dessins à l'animation finale.



Pour aller plus loin :

Faire comprendre aux élèves :

- la représentation par plan (très peu de perspective).
- la représentation des objets transparents (lignes blanches).
- les flashbacks dessinés avec un autre médium (aquarelles...).

Travailler à partir de l'histoire sur les relations frère / sœur

Julie Blouet CPD Arts plastiques et Histoire des Arts dsden61-cpdartsplastiques@ac-caen.fr

Crédits photographiques : ©nanouk, ©Haut et court, ©cartoon saloon