

# LE CHEVAL VENU DE LA MER

Tableau récapitulatif de quelques questionnements possibles à propos du film

**Ce film porte la très forte identité de l'Irlande : scénario de Jim Sheridan , irlandais, acteurs irlandais, thème irlandais. A découvrir dans les images des paysages, les caractéristiques des personnages , leurs habitudes, leurs légendes et leur musique. Des pré-requis de la connaissance de ce pays sont indispensables pour pouvoir en percevoir les indices dans le film (recherches documentaires, imprégnation de textes, d'images et de musiques).**

**L'enseignant doit avoir vu le film en entier . Certaines scènes peuvent être angoissantes pour des enfants si elles ne sont pas préparées. Le cahier de notes publié par « les enfants de cinéma » doit être lu de façon approfondie.**

## 1 - La préparation du film

- ↪ Faire des hypothèses à partir du titre , dont on peut déjà pressentir le mystère ,
- ↪ Que peut être le genre du film ? policier, documentaire, fiction poétique ou merveilleuse ? quelles représentations suggère-t-il à chacun ?
- ↪ C'est la traduction du titre original « **into the west** », (**in the direction of the West** ) quelles autres interprétations peut-on faire ? mettre en lien avec d'autres œuvres cinématographiques relatives à l'ouest (far-west, notamment).
- ↪ **Visionner le générique du film**, s'interroger sur les couleurs, la lumière , le temps qui s'écoule, sa durée, la musique qui y est associée.
  - ↪ **S'interroger sur les espaces vus, traversés**, et sur l'espace de destination , la ville. Comment nous est-elle montrée ?
  - ↪ **Quels personnages sont associés** aux différents espaces ?
  - ↪ **Comment comprend-on que le cheval vient de la mer** ? quelle allure a-t-il ? a-t-il la caractéristique d'un personnage indépendant ?
  - ↪ Sur l' image de quel personnage se termine le générique lorsque apparaît le nom du réalisateur ?
- ↪ **Sur une carte d'Irlande**, situer les terres de l'ouest, les nommer, rechercher leurs caractéristiques géographiques, les milieux naturels qui les composent, leur « âme » mettre en lien avec textes (ex. Irlande, voyage intimiste de B. Berrou, texte joint)

## 2 – Le film

**A - Il est indispensable de faire rappeler qu'un film , c'est l'écriture cinématographique d'une histoire , un récit filmique, une fiction :**

- faire un inventaire des critères :
  - forme : film donc image transportée par la lumière avec des procédés techniques
  - personnages fictifs : acteurs –
  - objet créé par une équipe de réalisation : générique-
  - lieu de réception du film: cinéma ...etc.

**B - Dans cette fiction, des références au réel se mêlent à des références de l'imaginaire.**

- **Le cheval, d'entrée, dans le film, par son apparition, son nom, TIR NA NOG est la représentation de l'imaginaire, du merveilleux :**  
mettre en lien ce nom avec la légende celtique d'Oisín, racontée par le grand-père, que l'on retrouve dans la culture mythique de l'Irlande.

Le cheval est **aussi un habitant bien réel de l'Irlande** en particulier, les poneys vivent sur les terres et les landes de cette île, souvent en liberté, parfois de façon sauvage.

**Le titre français fait du cheval le personnage principal du film.**

**Par quels moyens, dans le film, en fait-on un personnage merveilleux ? un personnage réel ?**

- **faire un relevé de quelques séquences ou plans dans lesquels le cheval apparaît et qui donnent des indices significatifs.**

Monde réel	Critères
Ce qui peut être vrai	<p style="text-align: center;"><b>Le réalisme des relations du cheval et des enfants</b></p> <p style="text-align: center;"><b>des actions du cheval et leurs résultats</b></p> <p style="text-align: center;"><b>La couleur du cheval</b></p> <p style="text-align: center;"><b>son appartenance au lieu diégétique, l'Irlande.</b></p> <p style="text-align: center;"><b>le cheval associé à la mère morte (la tombe qu'il retrouve)</b></p>

Monde merveilleux	Critères ou procédés
<p><b>Ce qui est magique</b></p> <p>L'apparition du cheval</p> <p>Le regard du cheval</p> <p>Le comportement du cheval</p>	<p><b>Le cadrage</b> : le cheval et la mer</p> <p><b>Le montage</b> : alternance, la mer, le cheval</p> <p><b>Les couleurs</b> : couleur du cheval lui-même, couleurs dans l'image, <i>filmé en nuit américaine, blanc, bleu, couleurs symboliques du rêve, du merveilleux ; référence culturelle, la fée bleue dans « Pinocchio » de Comencini.</i></p> <p><b>des actions</b> : <i>le cheval qui les guidera, tel leur mère, dans leur fuite, et qui les conduira à son contact.</i></p> <p><i>Le cheval disparaît dans la mer, c'est alors qu'Ossie est en contact avec la maman, comme si le cheval s'était transformé : ce n'est pas montré, il faut l'imaginer.</i></p>

- Cette double appartenance **monde réel/monde imaginaire** prendra forme, dans le film, par des assimilations :  
exemple, dans la référence « **au pays de l'éternelle jeunesse** » associé au monde souterrain, ici sous-marin: qu'est-ce que ce pays dans lequel on ne vieillit plus, dans lequel OSSIE va voir sa maman ??? ce pays duquel on ne peut revenir qu'en cendres, si on touche la terre à nouveau? **une parabole du PAYS DES MORTS ?**

**EXTRAIT d'un dictionnaire de symboles :**

**Le cheval** : référence aux symboles dans la mémoire de tous les peuples, le cheval est fils de la nuit et du mystère, porteur à la fois de mort et de vie, lié au feu et à l'eau. Archétype proche de celui de la mère, mémoire du monde, ou bien de celui du temps. Il est aussi l'animal des ténèbres et des pouvoirs magiques.

**Par l'intermédiaire de quel personnage le cheval entre-t-il en contact avec le monde réel dans le film?** le grand-père, l'ancien, le passeur de légendes, mais aussi père de Mary disparue.

**Quels personnages le cheval va-t-il choisir pour se laisser physiquement approcher ?** OSSIE, le fils qui n'a jamais connu sa maman, puis les deux enfants. Comparer la scène du début, *la main d'Ossie qui s'avance et le caresse*, avec la scène sous l'eau, la main d'Ossie et de la femme .

- **Les personnages , tinkers ou voyageurs, nomades ou sédentaires**, font partie, eux, du monde réel très présent, avec leurs conflits sociaux, leurs problèmes à l'intérieur même de leur communauté.  
A questionner tout au long du film, par les rapports tinkers/ contrôleur des allocs, tinkers/policiers, tinkers/irlandais à l'hôtel, tinkers entre eux.

A comparer avec les Indiens ou autres minorités : quel sens caché

- **L'ouest, rêvé** par les enfants comme celui des **cow-boys**, est aussi celui, **réel**, dans lequel le cheval va conduire les enfants, parfois contre leur volonté, puis disparaître, celui des falaises de MOHER, et des plages de Dog's Bay, dans l'ouest irlandais, terre sauvage et indomptable par l'homme. C'est aussi l'endroit qui verra la transformation du père, sa résolution à faire le deuil de Mary pour commencer une nouvelle vie . C'est le lieu où se fera la rencontre d'OSSIE et de sa maman, c'est le lieu où se termine le film.
- **Les 4 éléments** : eau, air, terre et feu et leur symbolique.
- **L'action** : les épreuves, le merveilleux, la quête, conte ?

**C - Restructurer la mémoire que les enfants ont du film** : le temps, les personnages, les espaces, leurs relations mis en lien avec les différentes séquences du film .

**Le temps** : est-il possible d'identifier des saisons, des moments de la journée, des durées ? Une date et les événements qui y sont associés (naissance d'Ossie et mort de MARY) ?

**Les espaces** : la mer, les côtes, les landes, la forêt, la ville de Dublin et sa banlieue.

- **Associer les personnages et les espaces**, comparer l'âme de chacun :

**Le grand-père, associé aux cailloux, au sable (le minéral) et à la mer** : origine, symbole de la terre-mère, solitude, vastitude, liberté, nomadisme ...

**Le père, associé d'abord à la ville, aux tours** : *« rien de plus solitaire et coupé du monde qu'une tour. Pour les cinéastes, la tour est le lieu confiné idéal pour une étude de mœurs, la réplique miniaturisée de la société et de ses divers comportements, surtout si un événement dérangeant s'y produit, servant de révélateur des vices des uns et des faiblesses des autres. »* Thierry Paquot, *in la ville au cinéma*.

**Le père, faible, enfermé dans sa tour comme dans sa douleur, dans son alcoolisme, sa lâcheté ...**

**Identifier les trajets des personnages**, leurs motivations, leur quête.

**Les personnages, et en particulier la famille REILY** : à associer avec les lieux, le cheval et leurs relations : sont-ils ensemble ou séparés ?

**Reconstituer ainsi les grands épisodes du film et leurs articulations, les événements perturbateurs.**

- 1 – le cheval et le grand-père sur la côte.
- 2- la famille Reily à Dublin .
- 3 – le rapt du cheval par l'inspecteur de police
- 4- la fuite des enfants et du cheval
- 5- le dénouement : les retrouvailles sur la plage.

**Etudier certaines séquences fortes en émotion** : la prise du cheval par les policiers dans l'appartement, la séquence du cinéma, celle du renard, la confrontation de la police et de papa Reily sur la plage.

## **D - Comprendre les motivations des personnages. Confronter les réponses.**

Que pense le personnage ou à quoi pense-t-il ? Change-t-il d'avis ? que souhaite-t-il ? Que désire-t-il ?

Pourquoi agit-il comme il le fait ?

Quel est son caractère ? celui-ci change-t-il au cours du film ?

**Etudier par exemple papa REILY, ses motivations et son évolution dans le découpage et dans les images du film:**

- à Dublin, menteur, brutal, lâche, faible, buveur, têtu, mauvais père ,
- au camp des tinkers, anxieux, responsable,
- et à la fin du film, redevient nomade, libéré de son deuil et bon père.

**E - Ainsi pourront être abordées la question de la violence, de la méchanceté et des rapports humains lorsque entrent en jeu les notions de pouvoir et de différence.**

**Comment ces moments sont-ils filmés ? pourquoi ?**

**Le ressenti des spectateurs par rapport à ces moments ; confronter.**

**Les incompréhensions dues aux ellipses, aux métaphores à argumenter si besoin.**