

ÉCOLE ET CINÉMA 2015 2016

Ponyo sur la falaise

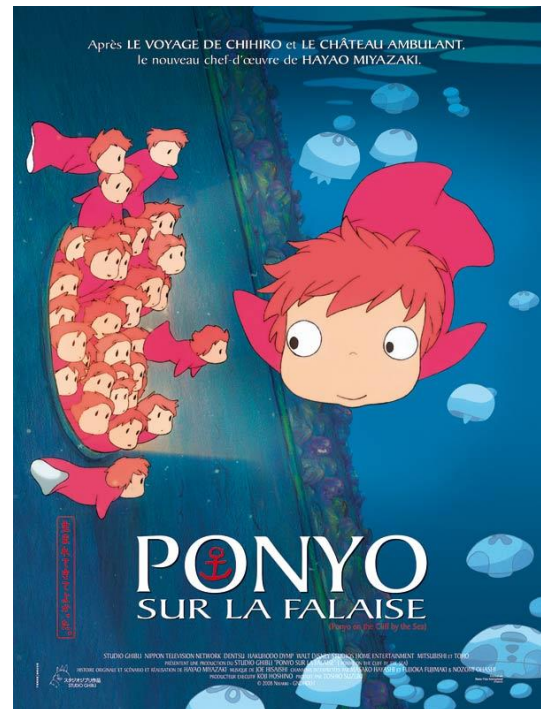
SYNOPSIS

« Le petit Sosuke, cinq ans, habite un village construit au sommet d'une falaise qui surplombe la Mer Intérieure. Un beau matin, alors qu'il joue sur la plage en contrebas, il découvre une petite fille poisson rouge nommée Ponyo, piégée dans un pot de confiture. Sosuke la sauve, et décide de la garder avec lui dans un seau. Ponyo est aussi fascinée par Sosuke que ce dernier l'est par elle. »

Hayao Miyazaki Japon 2008 1h40

Musique Joe Hisaishi

Animation aventure conte



Le générique, le résumé, des clés de lecture vous sont données dans le livret d'accompagnement.

Dans ce film, Miyazaki fait le choix d'un travail d'animation traditionnel, il renoue avec la simplicité et s'adresse à un public plus jeune que dans ses films précédents.

Il indique que deux œuvres « classiques » l'ont inspiré : la petite sirène, conte d'Andersen et la chevauchée des Walkyries (Wagner l'anneau de Nuremberg. À ces influences s'ajoutent celles de la culture japonaise. Encore une fois, Miyazaki nous met en garde contre l'influence néfaste de l'homme sur son environnement mais une fin lumineuse nous est apportée par l'alliance des deux personnages principaux.

Avant la séance : des outils pour mieux apprécier et comprendre / l'affiche, /la bande annonce/le Japon, quelques repères culturels

Après la séance : **parcours culturel**, mise en réseau, /**axe de travail** : le monde du réel et de l'irréel, trucages et effets spéciaux / les personnages **questions de cinéma** : cinéma d'animation / réel, irréel **arts visuels /liens vers d'autres sources/**

Avant la séance

Eveiller la curiosité des enfants, réactiver des savoirs

Construire avec les élèves des outils pour mieux apprécier le film.

Donner des clés, donner envie.

Pour les enseignants :

Sur ce site, les références culturelles japonaises sont très bien détaillées, il est important que vous le consultiez en amont. Choisissez ce qu'il convient de donner comme clés de compréhension aux élèves.

Montrer le Japon sur une carte, repérer l'importance de la mer, des métiers de la mer, l'écriture...

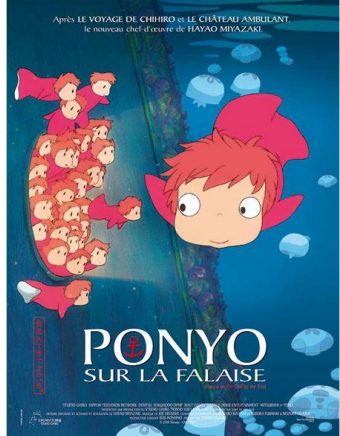
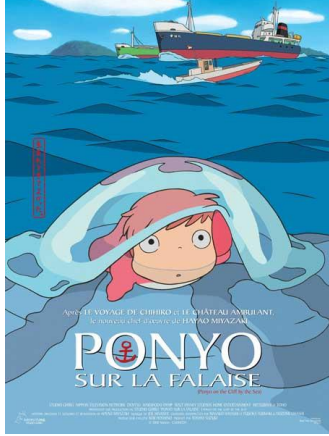
et aussi.....Les glaïeuls, la mer, le requin baleine, les monstres marins..

> [consulter le site du studio Ghibli](#)

1. **S'appuyer sur la lecture d'affiche**, éventuellement des photographies (site enfants du cinéma et site officiel du film)

Affiche sur le site enfants de cinéma [ici](#), une autre version [ici](#)

Recherches et **émission d'hypothèses** sur le genre, l'époque, le scénario du film.
Se reporter si nécessaire au document lecture d'affiche disponible sur la page « école et cinéma » de ce site.

affiche 1	affiche 2
	
Ce que je vois Des dessins colorés « à la main » aquarelle et pastels gras ou avec un logiciel informatique Des couleurs vives, beaucoup de bleu, des traits nets. Des traits obliques, une composition verticale	Ce que je vois Des dessins colorés « à la main » aquarelle et pastels gras ou avec un logiciel informatique(les bateaux) Des couleurs vives, beaucoup de bleu, des traits nets. Composition, horizontale

Un petit personnage sourit (humain ? poisson ? garçon ? fille ?) Des éléments écrits : Ponyo, le nom d'un personnage ? des écrits en japonais/ rouge et blanc Des méduses, de l'eau, une paroi verticale, un hublot De petites créatures qui ressemblent à la plus importantes, groupées, plus petites	Un petit personnage « étonné ? » Des éléments écrits : Ponyo, le nom d'un personnage ? des écrits en japonais/ rouge et blanc
<i>Ce que cela peut m'indiquer, les hypothèses</i> Il s'agit d'un film d'animation, cela se passe sous la mer ? Au Japon ? Confronter au titre le personnage est-il humain, garçon, fille ?	<i>Ce que cela peut m'indiquer, les hypothèses</i> Il s'agit d'un film d'animation, cela se passe sous la mer ? Au Japon ? Confronter au titre le personnage est-il humain, garçon, fille ?

2. Découvrir le film par la bande annonce

Sur le [site allociné](#) elle peut vous aider à présenter « les deux mondes », à bien repérer les personnages principaux et à comprendre l'histoire : une rencontre et une amitié entre un garçon et un personnage poisson. La magie est présente sous la forme d'un personnage féminin et les enfants sont préparés aux moments forts du film (tempête, poursuite...)

3. Présenter quelques sirènes

Andersen

> [lire le texte sur Wikipédia](#)



Statue de bronze installée en 1913
dans le port de Copenhague
E. Ericksen

Dans les légendes scandinaves, les sirènes sont mi femmes mi poissons. Jusqu'au Moyen Âge, on pense que ce sont des monstres dangereux qui chantent pour attirer les hommes et les tuer.



Disney « La Petite Sirène »



Disney « Les sirènes de Peter Pan »



Vase grec Vers 500-480 avant JC »Ulysse et les sirènes «.
 À noter que les sirènes ont des ailes. Elles sont à moitié femme et à moitié oiseau.

Après la séance

Mots clés

Dessin animé, animation, amitié, enfance, conte, catastrophe naturelle, tsunami, japon, pollution, fille poisson, sirène, métamorphose, rencontre, merveilleux, fantastique, écologie

Le débat en classe :

On peut préalablement demander à chacun de dessiner un moment fort du film ou un des personnages, ces dessins serviront de matériau pour la discussion.

On peut aussi faire un relevé des personnages les plus marquants. Qu'en est-il des hypothèses émises quant aux personnages, à leur caractère, à la narration ?

- Les émotions

> [voir une fiche élève](#)

Les personnages

- Proposer de dessiner Ponyo : quel état du personnage les enfants vont-ils choisir ?

À partir de ces productions, on peut entrer directement dans le sujet de la métamorphose du personnage. Ses trois stades de transformation sont : Poisson à tête humaine, intermédiaire : sorte de poisson à jambes aux yeux écartés et aux membres à 3 doigts (elle appartient encore au monde de la mer), humaine.

- La transformation de Ponyo

> [voir une fiche élève](#)

- En utilisant les images, lister les personnages et les repérer sur une « carte » selon le monde auquel ils appartiennent. On peut aussi indiquer les déplacements d'un monde à l'autre par des flèches
 - Fujimoto qui vient de la terre et peut y retourner
 - Ponyo.
 - Le papa de Ponyo

La terre	La mer
Sosuke	Ponyo
Lisa, la maman	Les petites sœurs
Le papa de Sosuke	Fujimoko
Les vieilles dames	Gran mamare
Les habitants du village	

- Repérer les caractéristiques thématiques et esthétiques :

Le genre : dessin animé

L'esthétique : dessins à l'aquarelle, aux pastels

- Débats et réflexion autour de plusieurs thématiques : la pollution, la responsabilité de chacun, la différence, l'accueil

Trame narrative

- Se remémorer, reconstituer la trame à l'aide d'images (à la fin de ce document)
- Un objet repère dans le film : le petit seau

> [voir une fiche élève](#)

Pratique culturelle

Les références culturelles japonaises sont très bien détaillées sur [ce site](#)

- Les glaïeuls, la mer, le requin baleine, les monstres marins

Parcours culturel, histoire des arts

Mise en réseau

Arts visuels

- « la vague d'Hokusai »



> [consulter un dossier très complet de collègue](#)

Katsushika Hokusai (1760-1849)

« Sous la grande vague au large de la côte à Kanagawa » 1831

Comparer aussi avec des œuvres d'autres artistes ; voir les images en fin de document.

- Mise en réseau avec d'autres films du même réalisateur ou des films d'animation déjà vus, « mon voisin Tororo », « Azur et Asmar » « Ernest et Célestine »
Comparer les techniques.

Littérature

- **Andersen (1805-1875)**

« La Petite Sirène »

> [lire le texte sur Wikipédia](#)

- **Elzbieta**

« La pêche à la sirène »

Une autre rencontre d'enfant-sirène



Musique

- Les Walkyries.
Brunnhilde, l'aînée des neuf sœurs walkyries est abandonnée par son père seule sur un rocher, entourée de flammes car elle lui a désobéi et l'a trahi. Cette héroïne aura un destin plus sombre que celui de Ponyo.
La musique de la scène du tsunami est un hommage [à Wagner \(prélude de l'acte 3, scène 1\)](#)
- La chanson du film
Elle parcourt tout le film, jouée de façon partielle ou entière, interprétée par un duo : petite fille et homme

Les questions de cinéma

1. Le cinéma d'animation

Se reporter aux documents sur ce site

2. Le monde du réel et le monde de l'irréel, étrange, merveilleux, magique

C'est un thème que nous reprendrons au cours de l'année : par quels moyens le cinéma nous transporte-t-il dans un monde irréel ?

Se remémorer ce qui dans le film est réel ou non

- Dès le début du film, on est dans un monde inconnu : le fond marin aux poissons de formes étranges, mais qui ressemble à un univers enchanté. On y croise un engin sous-marin à nageoire conduit par un personnage bizarre.
- Les pouvoirs magiques de Ponyo (elle agrandit le bateau par exemple). Ses pouvoirs changent en fonction de son état de fatigue. Elle régresse dans son aspect physique quand elle a moins d'énergie.
- Les métamorphoses de Ponyo
- Le personnage de gran mamare, celui de Fujimoko
- Par ses pouvoirs magiques, Fujimoto donne la vie à l'eau de mer ; les poissons d'eau ont des yeux et leur corps fait d'eau de mer est de masse et de taille variable
- Les mamies retrouvent une deuxième jeunesse grâce à l'eau de vie de Fujimoto.
- La taille variable de la maman de Ponyo
- La mer en tant qu'entité magique.
- Les petites sœurs de Ponyo qui se transforment en poisson vague géant.

3. Vocabulaire cinématographique

Utiliser quelques photogrammes pour continuer de manipuler ce vocabulaire.

Trier des images à partir de critères : très gros plan, gros plan, plan large, rapproché etc.
Analyser les effets produits

Arts visuels

1. Techniques à expérimenter

- Proposition plastique

À partir d'une photocopie en noir et blanc (très clair) de la grande vague d'Hokusai en grand format, imaginons que la vague devient vivante, qu'apparaissent les monstres marins et les poissons, donnons vie à la mer comme Miyazaki, complétons les dessins aux feutres ou crayons

- les techniques de la peinture à l'eau et l'aquarelle

> [voir le document joint](#)

- La représentation des animaux
- Image animée avec le logiciel stopanime
- Fabriquer [un flipbook](#)

Les ressources principales

Sites :

[Les enfants de cinéma](#)

[Canopé Aquitaine](#)

[Le site du studio Ghibli](#)

Quelques œuvres picturales



Katsushika Hokusai (1760-1849)

« Sous la grande vague au large de la côte à Kanagawa »

1831



Gustave Courbet

« La vague » 1870

Huile sur toile, 117.1 cm x 160.5 cm

Courbet a réalisé plusieurs toiles sur le même thème en Normandie



Gustave Doré

19e

Gravure

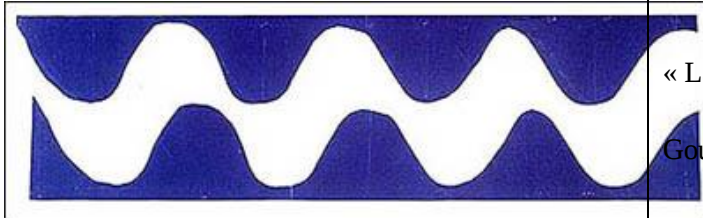


Matisse

« Polynésie, la mer » 1946

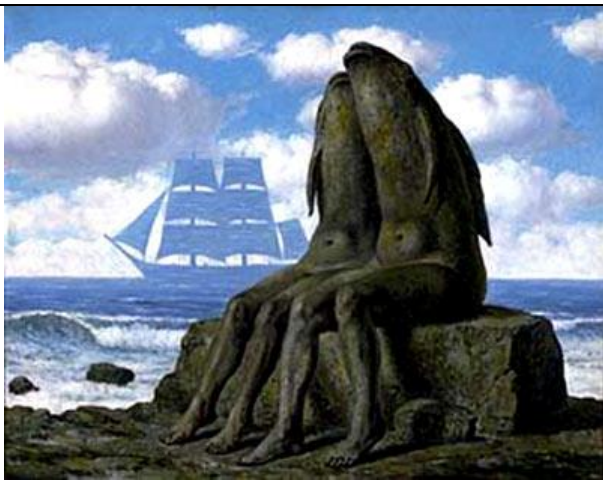
Papiers collés rehaussés de gouache et marouflés sur toile

96 x 314 cm



« La vague » 1952

Gouache découpée 51,1 x 158,5cm



Magritte

« Les merveilles de la nature, les sirènes » 1953

Inversant la représentation de la sirène, Magritte crée une gêne chez le spectateur.

Images à remettre en ordre

