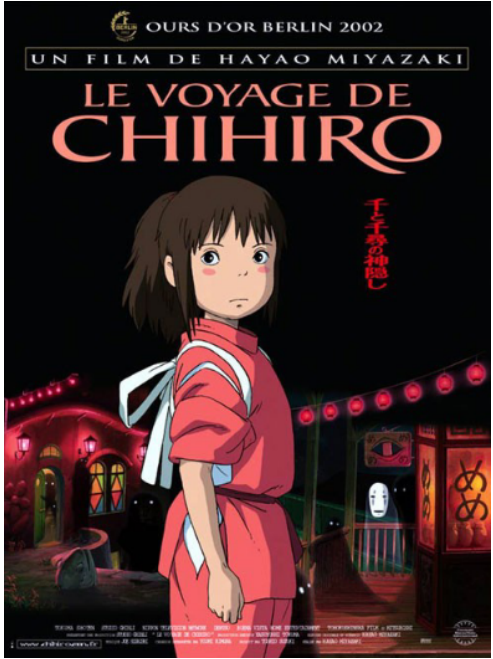


Comment engager une classe dans un film ?

Comment préparer une classe au visionnement du film choisi, mettre les élèves en appétence ? Quels prolongements pédagogiques envisager ?

LE VOYAGE DE CHIHIRO		
Mots clés	Aventure, Animation, Fantastique, Enfants, Parents, Métamorphose, Rêve-cauchemar, Double, Mémoire	Affiche
En amont	<p><u>Travail sur le réalisateur :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> L'univers de Miyazaki : Présentation de l'univers de Miyazaki et de ses films, son rapport à l'écologie, à la société de consommation. <p><u>Travail sur l'affiche française du film :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Quel est le personnage que l'on voit au premier plan ? Quel décor observe-t-on ? (le jour, la nuit) ? Quel signe graphique ne comprend-on pas ? (les idéogrammes écrits en japonais) ? Que vous évoque le titre « le voyage de Chihiro ? » <input type="checkbox"/> Qu'imagine-t-on sur le film ? (Éventuellement à l'oral pour ceux qui ne l'ont pas encore vu, ceux qui l'ont déjà vu peuvent faire un résumé écrit de l'histoire à revoir après la projection du film). <input type="checkbox"/> L'affiche donne-t-elle envie d'aller voir le film, pourquoi ? 	
En salle Comptez maximum 10' avant et 10' après	<p><i>L'affiche :</i> reprendre ce qui a certainement été travaillé en classe : ce que l'on voit (personnage au premier plan, décor, signe graphique) et émettre des hypothèses sur le titre du film.</p> <p><i>Présentation :</i> le film a été réalisé en 2001 par Hayao Miyazaki. Sa durée est de 2h05 minutes. Chihiro, une fillette de 10 ans, est en route vers sa nouvelle demeure en compagnie de ses parents. Au cours du voyage, la famille fait une halte dans un parc à thème qui leur paraît délabré. Lors de la visite, les parents s'arrêtent dans un des bâtiments pour déguster quelques mets très appétissants, apparus comme par enchantement. Hélas cette nourriture va les transformer. Prise de panique, Chihiro s'enfuit et se retrouve seule dans cet univers irréel ; elle va alors faire la rencontre d'un énigmatique personnage...</p> <p>Préciser aux élèves qu'il s'agit d'un film d'animation et que les personnages sont fantasmagoriques, fictifs, ils n'existent pas et viennent de l'imagination du réalisateur.</p> <p><i>Carton :</i> Qui est ce personnage ? Quel rôle joue-t-il ?</p>	
De retour en classe	<p>Travail sur l'affiche française du film :</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Retour sur les hypothèses émises avant le film. Sont-elles confirmées? <input type="checkbox"/> Pour les élèves qui l'avaient déjà vu : qu'avaient-ils oublié ? <input type="checkbox"/> Quelles sont les émotions ressenties par les élèves (par écrit ou à l'oral) : <ul style="list-style-type: none"> -Ont-ils aimé ? Pourquoi ? -Ont-ils eu peur ? A quels moments ? -Comment expliquent-ils le monde des bains ? Est-il réel ? Est-il rêvé ou fantasmé, pourquoi ? 	

Prolongements possibles dans plusieurs domaines :

Compréhension de récits / littérature

□ Travail sur la structure du conte :

- Retrouver la structure du conte
- Par une courte phrase, décrire le contenu de chaque élément constitutif du conte (situation initiale, quête, situation finale...)
- Recherche d'éléments ou de personnages relevant des mondes fantastiques (forêt, dragon, village fantôme...)

□ Recherche sur le fantastique/ le féerique

- Comparer héros réel dans un monde fantastique / héros fantastique dans un monde réel.
- Citez des scènes fantastiques ou féeriques.
- Chihiro a-t-elle inventé cette histoire? (argumentez)
- Relevez les indices à partir de l'affiche du film
- Décrire chacun des esprits présents dans le film :

https://ww2.ac-poitiers.fr/daac/IMG/pdf/chihiro_au_pays_des_kamis_stagiaire_odt.pdf

- Dresser la liste des personnages liés à la notion de « double » :

Zeniba / Yubaba (bienveillante/maléfique)

Le Sans-Visage (visible/invisible, svelte/énorme)

Haku (aide Chihiro puis devient glacial)

Lin (elle s'énerve puis félicite Chihiro « bravo petite »)

Kamaji (il paraît terrifiant au départ puis se fait passer pour son grand-père)

Chihiro / Sen (capricieuse/travailleuse)

Yubaba (autoritaire mais douce avec son fils)

□ Lecture de l'histoire :

Le livre du film est édité chez Glénat : Le voyage de Chihiro, Studio Ghibli Editorial Desk. Egalement aux éditions Milan. Comparer l'histoire du livre et l'histoire du film. Observation des points communs et différences.

- **Parallèle avec les mangas** : personnages avec des caractéristiques physiques communes : grands yeux, style de dessin..., nombreux personnages mystiques et rapport à la catastrophe qui donne une ambiance angoissante.

Arts plastiques et histoire des arts

□ Aborder la notion de calligraphie et l'estampe japonaise

Observer la présentation de réalisations d'artistes et mise en place d'ateliers de pratiques artistiques simples (feutres calligraphiques ou calames, lavis, monotypes ou gravures sur bois...)

□ Création d'un monstre

Dans le style des monstres du film (Sans visage, le vieux Kamaji, ...), les élèves créent un monstre.

□ Fabrication d'origamis

□ Culture japonaise :

- Omniprésence de l'eau ;
- Évocation des différentes catastrophes vécues au Japon : Tsunamis, bombe nucléaire, tremblements de terre. → Adaptation de l'architecture : constructions en bois pour protéger la population en cas d'effondrement, fils aériens...
- L'importance du détail : observations de scènes du film : feuilles qui bougent, effet du vent sur le décor...

- Le kamishibai : signifie littéralement « théâtre de papier ». C'est une technique de contage d'origine japonaise basée sur des images qui défilent dans un butai (théâtre en bois), équipé de petits ouvrants (ou non). Chaque planche met en scène un épisode du récit, le recto pour l'illustration, le verso pour le texte.



□ Des films en réseau :

Mise en relation avec d'autres œuvres de Miyazaki (thématiques, dessins, sens du détail...) : Nausicaa de la vallée du vent (1984) ;

Laputa le château dans le ciel (1986) ;

Mon voisin Totoro (1988) ;
Kiki la petite sorcière (1989) ;
Porco Rosso (1992) ;
Princesse Mononoké (1997) ;
Le château ambulant (2004) ;
Ponyo sur la falaise (2008) ;
Le vent se lève (2013) ;
Le Garçon et le Héron (2023).

Clins d'oeil vers d'autres contes, d'autres films :

- Alice au pays des merveilles, Lewis Carroll, 1865
- Alice au pays des merveilles, film, Clyde Geronimi, 1951
- Le magicien d'Oz, Lyma Frank Baum, 1900
- Le magicien d'Oz, film, Victor Fleming, 1939
- Le tunnel, Anthony Browne, L'école des loisirs 06/2004**

Enseignement moral et civique :

C'est une enfant qui trouve les solutions pour « réparer » le monde devenu malsain et corrompu. Les solutions ne sont pas collectives mais individuelles (Chihiro est seule pour résoudre son problème). Avec les élèves: Après avoir énoncé des principes de conduite qui permettraient d'agir contre ces excès (voir ci-dessus) :

- En retenir 6 (un par excès) qui semblent fondamentaux ;
- Les rédiger sous forme de 6 maximes à « adopter » comme règle morale par les élèves ;
- Prendre conscience de l'ampleur de la tâche et rappeler que pour y arriver, Chihiro est obligée de se surpasser, de s'accrocher, de ne pas perdre courage.

Education musicale :

- Concert des musiques des œuvres de Miyazaki par Joe Hisaishi.
- La musique du film : écouter la musique de certaines scènes puis donner les sentiments ressentis : scène du train (tristesse / mélancolie), scène de l'escalier (peur), scène avec le sans-visage (percussions métalliques)

Annexes

- Ressources sur la plateforme Nanouk :

<https://nanouk-ec.com/enseignants/les-films/le-voyage-de-chihiro>

- L'affiche du film :

<https://www.normandieimages.fr/images/ecoletcinema/affichelevoyagedechihiro.jpg>