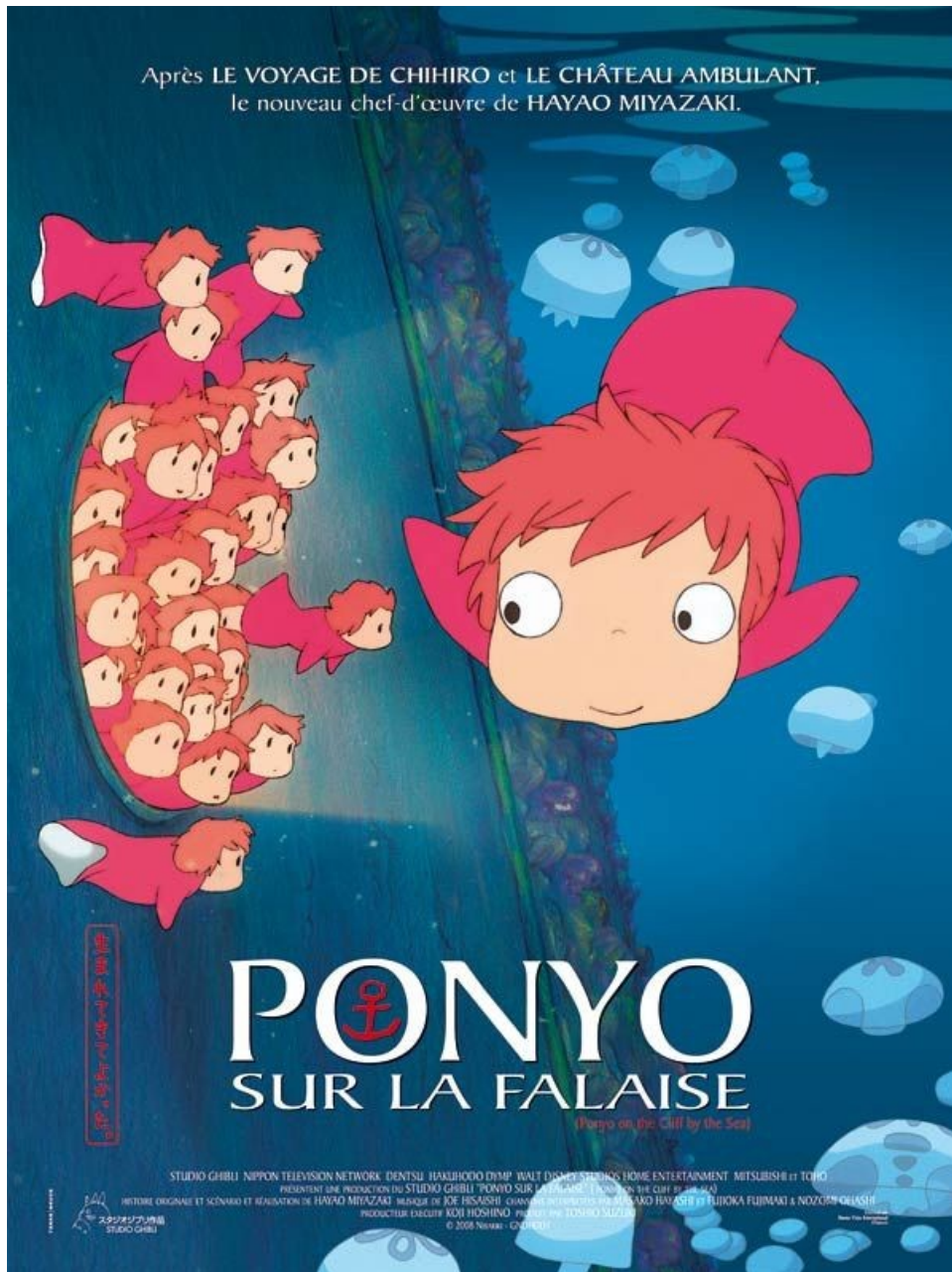


**PONYO SUR LA FALAISE**  
**Miyazaki**

**(Japon-2009-1H40min)**



Affiche : [http://images.fan-de-cinema.com/affiches/animation/ponyo\\_sur\\_la\\_falaise,0.jpg](http://images.fan-de-cinema.com/affiches/animation/ponyo_sur_la_falaise,0.jpg)

Sur le site des « enfants de cinéma » : <http://www.enfants-de-cinema.com/2011/films/ponyo.html>

Sur le site « IMAGE » : [synopsis](#), [critiques](#), [séquence vidéo](#)

Sur le site du studio Ghibli : <http://www.but-a-connection.net/films/ponyo.php>

Dixième long métrage de Hayao Miyazaki et succès de l'année 2008 au Japon, *Ponyo sur la falaise* est sorti en France en 2009. En le réalisant, Miyazaki a choisi de renouer avec la simplicité, la tendresse et la poésie qui convenaient si bien à *Totoro*. Comme dans ses autres films, il n'y a pas de vrais « méchants » : son univers rejette le manichéisme pour proposer des personnages complexes et aborder de grandes questions (la vieillesse, l'amour, la famille...).

## Pour préparer le film

### 1 - Découvrir l'affiche

L'affiche nous indique que « Ponyo sur la falaise » est un dessin d'animation. Tous les éléments qui y figurent sont dessinés et colorés soit à l'aquarelle et au pastel gras comme la coque du bateau soit avec un logiciel informatique comme les personnages.

Un petit être hybride, moitié fillette, moitié poisson arbore un grand sourire. Est-ce Ponyo ? Des méduses, bleues et transparentes nous montrent que la scène se situe sous la mer. La paroi verticale située à gauche pourrait être la coque d'une épave ou celle d'un bateau. Une trentaine de petites créatures semblables à Ponyo mais plus petites sortent par un hublot.

Comparer cette affiche avec les deux suivantes (Cliquer sur les affiches pour suivre les liens):



### 2 – Présenter quelques sirènes et la mythologie associée.

Dans la légende d'Ulysse, [les sirènes](#) vivent dans la mer mais elles sont à moitié femme et à moitié oiseau. Le chant des sirènes séduit les marins et leur fait perdre le sens de l'orientation. Ils fracassent leur navire sur des récifs et sont ensuite dévorés....

Dans les légendes scandinaves les sirènes sont des femmes avec une queue de poisson.

Jusqu'au moyen-âge, on pense que les sirènes sont des créatures dangereuses qui chantent pour attirer les hommes.

Christophe Colomb dit en avoir aperçu au large de l'Amérique. Ces créatures sont probablement des mammifères marins comme les lamantins.

Au 19<sup>e</sup>, on en fabrique pour les faire circuler dans les foires.



Vase grec - Ve siècle av. J.-C.

Sirène médiévale sculptée – 13e

Disney - La petite sirène


Dans la culture japonaise, les sirènes sont traditionnellement représentées avec un corps de poisson, une tête humaine et des dents de singe. La légende raconte que si un humain mange la chair d'une sirène, il devient immortel. Miyazaki a donc inversé la légende puisque c'est Ponyo qui acquiert la capacité à devenir humaine après avoir bu une goutte du sang de Sôsuké.

Capter une sirène apporte orages et malheurs à celui qui l'a pêchée...



Sirène – Japon - 1805

Lire un album sur ce thème

 <p>La pêche à la sirène Elzbieta</p>	<h3>La pêche à la sirène</h3>
	<p>Auteur : <a href="#">Elzbieta</a>          Illustrateur : Elzbieta          Editeur : <a href="#">Rouergue</a></p>
	<p>Album à partir de 5 ans</p>

### [Bibliographie sur le thème de la sirène](#)

#### 3 - Les Walkyries

La musique de la scène du tsunami évoque clairement l'air le plus connu des opéras de Wagner, celui de *La Chevauchée des Walkyries*...

Les **Walkyries** : Dans la mythologie nordique, les walkyries sont des femmes guerrières qui servent Odin, maître des dieux. Revêtues d'une armure, elles savent voler. Le terme Valkyries (ou Walkyries), qui signifie « celles qui choisissent les morts au combat », illustre bien la fonction de ces femmes.

**Proposition** : écouter le début de l'extrait proposé (jusqu'à 2mn50).

[http://www.youtube.com/watch?v=Fj48df25\\_Z8](http://www.youtube.com/watch?v=Fj48df25_Z8)

Demander aux élèves de distinguer le thème mélodique, d'en trouver le début et de le rechanter. Derrière ce thème, on entend les violons qui produisent un son aigu et régulier. Questionner les élèves : combien y-a-t-il de musiciens ? Leur montrer [l'orchestre](#) pour qu'ils prennent conscience de leur nombre.

Partager la classe en deux groupes :

- Un premier qui frotte son crayon à papier sur le bord de la table en suivant les violons,
- un second qui reprend la mélodie.

Demander aux élèves de repérer dans le film à quel moment on entend ce thème mélodique.

## Après la projection

### Maîtrise de la langue

Enrichir son lexique :

Ce film permet d'aborder un vocabulaire lié à la mer : vagues, îles, plage, crique, port...

On peut réaliser avec les élèves des planches lexicales, leur permettant de mémoriser le vocabulaire du film (voir les [fiches réalisées par la classe de Julie-Anne Dereclenne à Ymonville](#)).

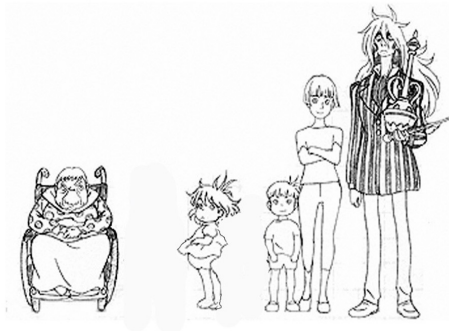
### Comprendre et mémoriser le film

Ordonner les vignettes et raconter les aventures vécues par Ponyo dans le film.



- Ponyo sort la tête de l'eau et découvre le monde.
- Ponyo se retrouve coincée dans un petit bocal, Sôsuké la sort de l'eau.
- Elle arrache le jambon du sandwich de Sôsuké et le mange goulûment.
- Ponyo a réussi à s'échapper du monde sous-marin. Elle court sur les vagues pour rejoindre Sôsuké.
- Ponyo découvre la nourriture des humains : des pâtes et du jambon !
- Sôsuké a embrassé la bulle d'écume et Ponyo est devenue humaine. En acceptant de devenir une petite fille, elle renonce à ses pouvoirs magiques.

## Les personnages



Faire la liste des personnages principaux et des personnages secondaires. Définir le caractère de chacun et les relations qui les unissent.

Liste des personnages et leurs caractéristiques sur le site du studio Ghibli :

[http://www.butta-connection.net/films/totoro\\_personnages.php](http://www.butta-connection.net/films/totoro_personnages.php)

### **Travailler la structure du récit** (voir site de l'académie de Créteil)

- La fugue de Ponyo,
- la rencontre avec Sôsuké,
- la naissance d'une amitié,
- Ponyo est reprise par son père,
- elle provoque une tempête et retrouve Sôsuké,
- le voyage,
- la recherche de la mère de Sôsuké,
- le dénouement : Ponyo restera humaine.

### **Lire le conte d'Andersen :**

<http://feeclochette.chez.com/Andersen/petitesirene.htm>

Etablir des comparaisons entre le conte traditionnel et le film « Ponyo et la falaise ».

### **Découverte du monde :**

Faire avancer un bateau : expériences menées dans l'académie de Nantes <http://sciencesenjeux-ia85.ac-nantes.fr/spip.php?article111>.

Références théoriques :

[http://sciencesenjeux-ia85.ac-nantes.fr/IMG/pdf/fichesoutils/SEJ\\_TECHNOLOGIE.pdf](http://sciencesenjeux-ia85.ac-nantes.fr/IMG/pdf/fichesoutils/SEJ_TECHNOLOGIE.pdf)

Découvrir un nouveau langage: [le morse](#) qui est utilisé par Sôsuké et son papa pour communiquer à l'aide d'une torche.

Ecrire son prénom en morse.

## Arts visuels

Miyazaki a réalisé les paysages à l'aquarelle avec des couleurs vives. Il explique que la couleur vive du petit poisson rouge l'a incité à utiliser des couleurs saturées pour l'ensemble du dessin d'animation. De nombreuses scènes se passent sous l'eau. Le spectateur est émerveillé par la richesse des formes et des couleurs du monde sous-marin.




### Première proposition

#### Dans l'eau

Sôsuké est souvent dans l'eau. Il marche ou nage. Son corps est parfois totalement immergé et d'autres fois partiellement seulement. Pour montrer quelle partie du corps de l'enfant est immergée, Miyazaki a utilisé plusieurs codes :

- ✓ la partie immergée est cachée ou floue,
- ✓ la partie immergée change de couleur (couleurs moins saturées),
- ✓ on voit des ronds dans l'eau autour de la partie immergée.

Il s'agit ici de chercher les codes permettant de montrer à un lecteur quelles parties sont sous l'eau.



<p><b><u>Image de référence</u></b> Cliquez sur l'image pour suivre le lien</p>	<p><b><u>Objectifs</u></b></p>	<p><b><u>Images de référence</u></b> Cliquez sur les images pour suivre les liens</p>		
	<p>Connaître et utiliser les codes permettant de montrer qu'un personnage est dans l'eau.</p>	 <p>David Hockney- Piscine avec deux personnages - 1971</p>	 <p>Psautier de Würzburg - Le Baptême du Christ - 1255</p>	<p><a href="#">Afficher l'image en taille réelle</a> Pierre de Vallombreuse</p>
<p>Matériel</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">une image de Ponyo ou de Sôsuké</a></li> <li>- des encres de couleur, de la gouache, du papier de soie...</li> </ul>			
<p>Déroulement</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Faire choisir aux élèves une des deux images jointes.</li> <li>● Leur demander de montrer que le personnage choisi se baigne en utilisant les matériaux proposés ci-dessus.</li> <li>● Confronter les productions pour voir si l'on comprend bien que l'enfant est dans l'eau et jusqu'où l'eau lui arrive. Quels sont les moyens employés par les élèves et quels sont les plus efficaces ? Regarder l'album ainsi que les œuvres de référence pour comparer et enrichir les réponses des élèves.</li> <li>● Après ce temps d'évaluation, produire un autre personnage immergé en changeant de technique et en essayant d'être encore plus efficace.</li> </ul>			
<p>Evaluation</p>	<p>Confronter les productions pour voir si l'on comprend bien que le personnage choisi est dans l'eau et jusqu'où l'eau lui arrive. Quels sont les moyens employés par les élèves et quels sont les plus efficaces ?</p>			

## Seconde proposition

### Un monde sous-marin féérique

Miyasaki nous montre un monde sous-marin féérique aux couleurs saturées (comme lorsqu'elles sortent du tube).


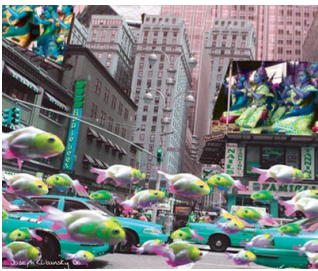
L'artiste Paul Amar qui a exposé à Chartres pendant l'été 2012 aime représenter le monde sous-marin avec des couleurs vives, brillantes et saturées. Artiste d'art brut, Il utilise des paillettes, du « vernis gloss », des couleurs vives pour rendre « magiques » ses petits et ses grands personnages réalisés en coquillages.

<b><u>Image de référence</u></b> Cliquez sur l'image pour suivre le lien	<b><u>Objectifs</u></b>	<b><u>Image de référence</u></b> Cliquez sur l'image pour voir un diaporama
	Découvrir le travail de Paul Amar. Transformer un élément simple en objet merveilleux.	 Paul Amar - Aquariums
Matériel	<ul style="list-style-type: none"><li>- Les images des œuvres proposées.</li><li>- Des coquillages, des galets, de la peinture acrylique, des paillettes, des gommettes, des « yeux autocollants » de la colle.</li><li>- Eventuellement, pour fixer les coquillages, du fil électrique et un pistolet à colle (manipulé par un adulte).</li></ul>	
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"><li>● Montrer aux élèves les œuvres de Paul Amar.</li><li>● Observer ensemble leurs particularités : thème, organisation, technique...</li><li>● Quels sont les effets produits par ces œuvres sur les spectateurs ?</li><li>● Proposer de réaliser collectivement un fond sous-marin « féérique », chaque élève choisira un ou deux matériaux pour décorer son galet.</li></ul>	
Evaluation	Quelles sont les œuvres produites les plus « merveilleuses » ? Pourquoi ? Quels matériaux et quelles couleurs sont les plus susceptibles de produire un effet merveilleux ?	

## Troisième proposition

### Deux mondes se mélangent

Dans le film de Miyazaki, le monde terrestre et le monde sous-marin s'interpénètrent.

<b><u>Image de référence</u></b> Cliquer sur l'image pour suivre le lien	<b><u>Objectif</u></b>	<b><u>Image de référence</u></b> Cliquer sur l'image
	Réaliser une représentation originale et onirique d'un monde à la fois terrestre et sous-marin.	 <p>Joseph Klibansky – Heavy traffic – 21e</p>
Matériel	<ul style="list-style-type: none"><li>- Les images des œuvres proposées.</li><li>- Une photocopie par élève d'un <a href="#">paysage citadin</a>.</li><li>- Des feutres «Posca» ou des pastels gras.</li><li>- Des crayons de couleur.</li></ul>	
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"><li>● Proposer aux élèves de choisir un paysage citadin (Lien)</li><li>● Leur demander de réfléchir à ce qu'ils pourraient ajouter pour représenter un monde à la fois terrestre et sous-marin (bateaux, poissons, algues...).</li><li>● Proposer des modèles variés à ceux qui le souhaitent.</li><li>● Dessiner au Posca (ou au pastel gras) les éléments choisis sur les photocopies de paysages.</li><li>● Colorer partiellement le paysage au crayon de couleur.</li></ul>	
Evaluation	Quels mondes proposés sont les plus oniriques ? Pourquoi ?	



## Les artistes sont des magiciens

Le petit bateau jouet change d'échelle et devient un vrai bateau grâce à Ponyo qui est un peu magicienne.

### Quatrième proposition

Il s'agit juste ici de découvrir plusieurs artistes jouant à changer l'échelle des jouets ou des objets quotidiens.



Florentijn Hofman  
Canard dans le bain



Claes Oldenburg- sculpture de volant



Lilian Bourgeat - Bottes

### **Sites :**

Le site francophone consacré aux studios Ghibli :

<http://www.but-a-connection.net/films/ponyo.php>

Pistes d'exploitation pédagogiques proposées dans d'autres départements :

Dans l'Isère : [http://www.ac-grenoble.fr/educationartistique.isere/IMG/pdf\\_ponyo\\_sur\\_la\\_falaise.pdf](http://www.ac-grenoble.fr/educationartistique.isere/IMG/pdf_ponyo_sur_la_falaise.pdf)

Dans le Loiret :

[http://www.ecoleetcinema45.fr/IMG/pdf/Ponyo\\_sur\\_la\\_falaise-pistes\\_pe\\_dagogiques\\_en\\_arts\\_visuels-site.pdf](http://www.ecoleetcinema45.fr/IMG/pdf/Ponyo_sur_la_falaise-pistes_pe_dagogiques_en_arts_visuels-site.pdf)