

Ponyo sur la falaise - Hayao Miyazaki_ - 2009 (1h40min)

Avant la projection

Un genre particulier : le film d'animation

Dans le cinéma d'animation, l'artiste, auteur du film crée image par image un mouvement qui n'existe pas dans la réalité. Le temps d'une projection, il fait vivre, il donne âme à un monde créé par son imagination, par ses rêves, ses fantasmes...

Tout est prétexte à faire vivre pour le spectateur : Dessins, sable, peinture, objets, matières, ombres et lumières, images virtuelles..

D'où la multiplicité des techniques d'animation ; la plus connue, parce que la plus diffusée auprès du public étant le dessin animé.

Animation japonaise

Ponyo sur la falaise : pour ce film, le graphisme est simple et dépourvu d'images de synthèse. Ce sont les techniques traditionnelles de l'animation en 2D (haut en couleurs et en aquarelles) qui prédominent.

Miyazaki décide de revenir aux fondamentaux du cinéma d'animation, de faire marche arrière en dessinant tout à la main (moins de somptuosité plastique, plus d'animation, tout l'effort sur le mouvement coloré, rythmé).

Evoquer le travail du réalisateur et de ces autres films:

Hayao Miyazaki est un dessinateur de manga, réalisateur de films d'animation japonais et le **cofondateur du Studio Ghibli**.

Il est né le 5 janvier 1941 à Tōkyō, au Japon.

Il explore souvent les mêmes thèmes centraux : la relation de l'humanité avec la nature, l'écologie et la technologie, ainsi que la difficulté de rester pacifiste dans un monde en guerre.

Ponyo est le dixième long métrage de Miyazaki; il dira en avoir eu l'idée en observant la mer, un jour de tempête. L'univers mis en scène dans « Ponyo » s'organise autour d'une grande opposition entre le monde marin et le monde terrestre.

Travail sur le titre

Emettre des hypothèses sur l'histoire:

Qui est Ponyo? Où se passe l'histoire?

Ponyo est plus un nom d'animal qu'autre chose... A quel animal les élèves pensent-ils?

Présenter les affiches: Lecture d'image

Les éléments visuels à retenir : relever les couleurs, les écrits ou les signes. Quelques mots-clés à développer en regardant les affiches.



Affiche 1: un univers aquatique... Un cadrage vertical; Une ligne oblique qui sépare le hublot et la mer, donnant l'idée d'extérieur/d'intérieur.

Des effets de couleur comme le contraste fort : rouge/bleu, des aplats de couleurs et un dessin simplifié.

Un contraste fort en terme de position : personnages de face et de profil avec un jeu de regard, la

notion d'accumulation/d'isolement. Des personnages identiques mais le choix du positionnement et de la taille, nous fait comprendre qu'elle est différente des autres.

2 types d'écrits pour le titre: japonais/Français et 2 couleurs (blanc/rouge).

Dans la mise en forme, on peut y percevoir une transposition du groupe de personnages dessinés au dessus.



Affiche 2: un cadrage vertical avec une composition horizontale (notion de plans) jusqu'à l'horizon. Au delà de l'univers aquatique, la notion intérieur/extérieur avec une démarcation entre 2 mondes : le monde terrestre et le monde aquatique. L'accumulation des bateaux illustre la suractivité humaine concernant la pêche.

Ponyo cachée sous son « manteau » paraît intimidée. Elle jette un regard étonné sur le monde des humains.

Faire remarquer l'encre dessinée dans la lettre « 0 » du titre, qui nous rappelle la calligraphie japonaise.

Travail sur un extrait : bande-annonce

la lecture de la bande annonce permet de répondre à certains questionnements abordés lors de la lecture des affiches (d'où vient Ponyo, que regarde-elle? Quel élément voit-on sous la mer?)

Elle permet de lister les personnages, de comprendre l'histoire : une rencontre entre un garçon et « un poisson rouge »; Une histoire d'amitié qui va grandir. Un côté magique apparaît à travers le personnage féminin qui a tous les attributs d'une fée.

Elle prépare les élèves à certains moments forts du film comme la tempête, le tsunami, la poursuite en voiture.... Elle situe les lieux : la ville portuaire, la maison sur falaise, la mer, le monde aquatique.

La bande son, chanson interprétée par une voix féminine, baigne le spectateur dans une certaine douceur, sérénité qui laisse chacun imaginer une narration.

Lecture du conte la petite sirène d'Andersen

Miyazaki reconstruit des contes contemporains à partir des contes traditionnels;

Il reconnaît avoir été influencé par deux classiques pour la conception de Ponyo :

1- La petite sirène de Christian Andersen : c'est à cette légende que font référence les parents de Ponyo.

2- la Chevauchée des Walkyries (Wagner, L'anneau du Nibelung, Prélude de l'acte III, scène 1 de La Walkyrie, 1870), adaptée et réinterprétée comme un remake par le musicien Joe Hisaichi pour la scène du tsunami.

Brünnehilde était l'aînée des Walkyries, ces vierges guerrières des champs de bataille. Elle perd ses pouvoirs magiques pour un baiser. Le vrai nom de Ponyo est Brünnehilde, son père l'appelle ainsi.

On peut raconter aux élèves une version de La petite sirène

Evoquer en quelques mots les différentes formes de Ponyo

Pour aider à une meilleure compréhension de l'histoire, il est utile d'évoquer les différentes formes que Ponyo revêt au cours du film.

On pourra ensuite, après la projection, revenir sur ses différents stades de transformation que l'on pourra relier à l'évolution des batraciens (du monde aquatique au monde terrien).

Evoquer quelques mots-clés qui seront complétés après la projection

animation, mer, fille-poisson, méduses, amitié, enfance, pollution, catastrophe naturelle, tsunami, conte, merveilleux, métamorphose, japon, troisième âge, ville engloutie...

Après la projection

Décrire les différents personnages

Lister les personnages selon les caractéristiques suivantes:

- Quels sont ceux qui vivent dans la mer?
- Quels sont ceux qui vivent sur la terre ?
- Quels sont ceux qui vivent dans les deux mondes?

Les personnages sont simples et complexes; les liens familiaux sont difficiles à discerner.

Les parents de Ponyo : comment comprend-t-on que Fujimoto, le sorcier, est le père de Ponyo?

La mère de Sosuke, Lisa, ce personnage fait penser parfois à une grande sœur.

Structure du récit: un conte

| | | | |
|-----------------------------|-----------------------------------|---|--|
| 1. La fugue de Ponyo | 3. Naissance d'une amitié | 5. Ponyo provoque une tempête pour retrouver Sosuke | 7. La recherche de la mère de Sosuke |
| 2. La rencontre avec Sosuke | 4. Ponyo est reprise par son père | 6. Le voyage et les rencontres | 8. Le dénouement : Ponyo restera humaine |

Il s'agit aussi d'un récit initiatique : la petite Ponyo paraît bien insouciante, seulement guidée par son désir de devenir humaine, ignorant le tsunami qu'elle déclenche comme si elle ignorait ses pouvoirs magiques; à la fin du récit, elle gagne en maturité.

Analyse des extraits

La mer à la mère (analyse dans le cahier de notes)

La poursuite en voiture dans la tempête (30 plans)

Le passage de la tempête, avec la voiture de Lisa, la jeune mère de Sôsuké, roulant à toute allure, poursuivie par de gigantesques vagues sur lesquelles court gaiement la petite Ponyo devenue humaine. Des vagues comme des poissons : les vagues déferlantes du tsunami prennent l'apparence de bancs de poissons géants, qui saturent littéralement le cadre.

Plans de 1 à 7

Au début de la séquence, l'action est forte, Le rythme est rapide, le spectateur sent le danger... La mer se déchaîne, l'eau emporte tout (bateaux, passerelles...) et à tout moment Lisa et Sosuké peuvent être emportés dans leur véhicule. Lisa doit accélérer et le danger est clairement énoncé : «attache ta ceinture» . La musique entretient l'inquiétude, voix lancinantes qui peuvent s'apparenter au vent et qui accompagnent la catastrophe naturelle qui s'annonce.

Du plan 7 au 8

Sosuké aperçoit au loin une petite fille sur les vagues. C'est Ponyo, joyeuse, triomphante, courant sur les vagues, accélérant sa course pour retrouver Sosuké...

Ce plan est marqué par un changement musical, une réinterprétation de « la Chevauchée des Walkyries » de Wagner.

Plan 8 à 20

L'énergie entraînant de la musique renforce la volonté, la ténacité de Ponyo pour rejoindre Sosuké, s'approcher au plus près de lui.

Il est important de noter le déplacement du personnage et de la caméra (travelling latéral)

Dans cet extrait, on peut noter deux plans longs consécutifs (plans 19 et 20) :

- Ponyo dans son élément : surfant, sautant, s'amusant sur les vagues. A la fin du plan, l'effet zoom accentue l'énergie de la fillette.

- Ponyo, telle une guerrière, multiplie les tentatives, passant de vagues en vagues, pour arriver tout près de la voiture. A chaque essai, la vague est transformée en gigantesque poisson japonais, déployant ses longues nageoires.

La représentation de la tempête et des vagues que le dessin donne à voir comme d'énormes poissons aux yeux rieurs, poursuivant en troupeau la voiture de Lisa, seuls Sosuké et Ponyo les voient. Pour eux la tempête n'est pas un danger mais l'heureuse annonce de leur réunion.

Plan 21 à 28

Aborder le langage cinématographique en notant les échelles de plans, les prises de vue de ce passage.

Ponyo va-elle rattraper la voiture? Va-elle retrouver Sosuké?

Le suspens est renforcé par l'échelle des plans, le cadrage se resserre : plan d'ensemble en plongée pour aller du plan moyen, au plan taille, jusqu'au gros plan.

Le jeu de champ-contrechamp (en plongée et en contre plongée) met l'accent sur les regards entre Ponyo et Sosuké, il souligne le rapprochement entre les deux personnages et prépare à la possibilité d'une rencontre.

Sur cette séquence, on peut s'intéresser à la question du point de vue: le point de vue de Ponyo, de Sosuké (ce qu'ils voient) et le point de vue extérieur.

Plan 29 à 30

La tentative de Ponyo échoue, elle retourne dans les profondeurs de la mer. On peut noter sur ce dernier plan la transformation de Ponyo : dans sa chute on s'aperçoit que ces jambes sont devenues des « pattes de poule ».

Pistes pédagogiques en arts visuels

- Ce film a été réalisé à partir de dessins au trait simple; la mise en couleur aux pastels et à l'aquarelle. Avec les élèves, repérer des plans où le trait de crayon reste visible. Explorer la spécificité des dessins pastels ou à l'aquarelle en travaillant sur du papier calque aux pastels et à l'encre et en expérimentant la superposition. (voir planches diaporama)
- Réaliser des fonds marins en diversifiant les techniques, les gestes et les médiums : dessin, collage, peinture... Travailler sur les différents tons d'une même nuance (bleu clair /bleu foncé).
- Découper des vagues dans différents fonds ainsi que dans des papiers de soie, vitrail, crépon... Créer un assemblage sur une feuille ou à l'intérieur d'une boîte en carton sur plusieurs plans (dans ce cas, prévoir un pliage type double fente pour pouvoir coller sur le fond de la boîte).
- Découvrir la technique d'animation:
 - Réaliser un folioscope ou flipbook retraçant une vague, un bateau... (voir fiche vierge)
- Réaliser une collection de bocaux comme celui du film.

- Réaliser un assemblage ou sculpter un volume relatif au monde marin avec des matériaux de récupérations. (voir : Calder -l'aquarium – 1929)
- Réaliser une affiche animée : à partir d'un fond en carton, déposer des éléments de l'histoire qui restent mobiles et insérer des objets, personnages avec des système de tirettes (voir les pop-up).

ANNEXES

Photogrammes de la poursuite en voiture (séquence plans : 21 à 27)

