

QUATUOR GEMMA - MUSIQUE ET ÉMOTION AVEC JOE HISAISHI

MUSIQUE DE FILM

JAPON

EMOTIONS

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

JM Wallonie - Bruxelles



JM Wallonie - Bruxelles

Voyage de la classe au concert et du concert à la classe

Cette saison encore, la Fédération des Jeunesses Musicales Wallonie-Bruxelles propose une cinquantaine de spectacles musicaux de Belgique et de l'étranger.

Les JM mettent à la disposition des acteurs de terrain scolaire, extrascolaire et culturel souhaitant des ressources artistiques et pédagogiques diversifiées minutieusement sélectionnées pour leur permettre d'élaborer une programmation musicale de qualité au sein de leur institution.

C'est pourquoi la Fédération des Jeunesses Musicales (JM) est un partenaire incontournable pour l'éducation culturelle et le développement de l'expression musicale avec et par les jeunes. Il est essentiel de soutenir l'exploitation pédagogique des concerts en classe en proposant des dossiers au sein desquels apparaissent des savoirs, savoir-faire et compétences adaptés aux attentes du Parcours Éducatif Artistique et Culturel (PECA).

Ainsi, nos dossiers pédagogiques se déclinent selon les trois composantes du PECA : rencontrer, connaître, pratiquer.

Ils sont réalisés par la responsable pédagogique en étroite collaboration avec les artistes.

FÉDÉRATION WALLONIE-BRUXELLES

sabam for culture

PlayRight®

Wallonie - Bruxelles International.be

Les Dossiers Pédagogiques

Les dossiers pédagogiques sont un outil d'apprentissage majoritairement articulé en trois parties :

Rencontrer

c'est la mise en œuvre de rencontres de l'élève avec le monde et la culture.

Aux JM, ce sont :

- des rencontres « directes » d'artistes, de groupes musicaux, d'univers musicaux, de médiateurs culturels, de régisseurs… dans les écoles ou dans les lieux culturels.
- des rencontres « indirectes » proposées dans nos dossiers pédagogiques :
  - La présentation (biographie) des artistes
  - L'interview des artistes
  - La présentation du projet artistique

Connaître

est envisagé, d'une part, dans sa dimension culturelle, d'autre part, dans sa dimension artistique. Les connaissances s'appuient sur une dimension multiculturelle et également sur des savoirs artistiques fondamentaux. Ces constituants sont à la fois spécifiques à chaque mode d'expression, mais sont aussi transversaux.

Aux JM, c'est à travers nos dossiers pédagogiques :

- la fiche descriptive des instruments
- l'explication des styles musicaux
- le développement de certaines thématiques selon le projet
- la découverte de livres, de peintures, d'artistes… en lien avec le projet musical.

Pratiquer

c'est la mise en œuvre de pratiques artistiques dans les trois modes d'expression artistique (l'expression française et corporelle, l'expression musicale et l'expression plastique) et dans la construction d'un mode de pensée permettant d'interpréter le sens d'éléments culturels et artistiques.

Aux JM, c'est :

- une préparation en amont ou une exploitation du concert en aval avec la possibilité, pour certains concerts, d'atelier(s) de sensibilisation par des musiciens-intervenants JM ou par les artistes du projet.

- une médiation pendant le concert assurée par les artistes ainsi que la responsable pédagogique, avec une contextualisation du projet.

Nous avons la volonté de proposer des activités qui permettent de :

- susciter et accompagner la curiosité intellectuelle, élargir les champs d'exploration interdisciplinaire ;
- engager une discussion dans le but de développer l'esprit critique, CRACS (Citoyen Responsable Actif Critique et Solidaire) ;
- se réapproprier l'expérience vécue individuellement et collectivement (chanter, jouer/ créer des instruments, parler, danser, dessiner…) ;
- analyser le texte d'une chanson (contenu, sens, idée principale…).

Les dossiers pédagogiques sont adressés :

- aux équipes éducatives pour compléte les contenus destinés aux apprentissages des jeunes et à leur développement ;
- aux jeunes pour s'approprier l'expérience du concert telle une source de développement artistique, cognitif, émotionnel et culturel ;
- aux partenaires culturels pour les informer des contenus des concerts

Afin de faciliter la lecture et la compréhension de ce dossier, nous n'avons opté ni pour le langage épicène, ni pour l'écriture inclusive. Ce choix est dénué de toute forme de discrimation.



Rencontrer

Présentation du projet musical

Les mélodies enchanteresses des chefs-d'oeuvre du Studio Ghibli

Qui n'a jamais entendu parler du gentil Totoro, vibré aux côtés de Kiki la petite apprentie sorcière ou été bouleversé par la lutte de la vaillante princesse Nausicaä pour sauver son peuple ? Autant de figures qui peuplent les films du génie de l'animation japonaise : Hayao Miyazaki. À travers les thèmes musicaux envoûtants de Joe Hisaishi, son compositeur attitré, le Quatuor GEMMA invite petits et grands à explorer le pouvoir des émotions et ainsi (re)découvrir ces chefs-d'œuvre du célèbre Studio Ghibli.

Formé à l'IMEP de Namur, et par Guy Danel, le Quatuor GEMMA réunit quatre saxophonistes passionnés et talentueux, unis par la même envie de partager la musique autrement. Se produisant notamment dans le cadre des fameux concerts Candlelight, ils interprètent ici des extraits de classiques tels que Le Voyage de Chihiro, Porco Rosso ou encore Princesse Mononoké, et révèlent ainsi comment la musique peut sublimer l'image et magnifier des thèmes universels tels que l'écologie, la soif de liberté et l'émancipation féminine. Une expérience vibrante, immersive et inspirante, qui nourrit l'imaginaire et ouvre une fenêtre poétique sur la culture japonaise.

ARTISTES

Emma Gérard
Saxophone soprano

Maksim Berlant
Saxophone alto

Anthony Jacobs-Remacle
Saxophone ténor

Geoffroy Massaloux
Saxophone baryton

Le projet en vidéo

Présentation des artistes


Emma


Maksim


Anthony


Geoffroy

Emma Gérard : Passionnée de musique depuis son plus jeune âge, Emma découvre le saxophone par hasard, une rencontre qui la bouleverse et la captive aussitôt. Née en 2003 à Namur, elle suit ses premiers cours de solfège à l'Académie Victor De Becker (Gembloux) à l'âge de 5 ans. En 2010, elle intègre la classe de saxophone de Magali Dangreau. Elle termine brillamment son cursus de saxophone en juin 2020. L'ambition, la rigueur, l'assiduité, la persévérance mais aussi capacité à rebondir après les échecs l'ont poussée à sortir de sa zone de confort pour aller toujours plus loin. C'est pourquoi, en juin 2021, Emma passe son examen d'entrée à l'Institut Royal Supérieur de Musique et de Pédagogie de Namur afin d'entrer dans la classe de Rhonny Ventat. Durant ses années de saxophone, Emma a eu la chance de faire plusieurs rencontres musicales, de participer à divers projets et de faire partie de plusieurs groupes.

Maksim Berlant : Saxophoniste de 21 ans, il débute le saxophone à 7 ans auprès de Philippe Hubert, à l'Académie de Nivelles. À 16 ans, Maksim rêve de nouveaux horizons et voit plus grand : il décide d'entrer au conservatoire. Pour ce faire, il intègre la classe de Rudi Colin au Conservatoire Royal de Namur. L'année suivante, il intègre l'Institut Royal Supérieur de Musique et de Pédagogie. Après 2 années d'études en tant que jeune talent, il commence son bachelier dans la classe de Rhonny Ventat en 2022. Engagé dans la pédagogie, il enseigne le saxophone à l'ASBL la Clé de Fa, à Rixensart depuis 2022. Il aide également à monter les spectacles et concerts de fin d'année en guidant ses élèves. Il est membre fondateur d'un autre groupe, ce qui lui permet de s'épanouir dans des styles complètement différents et d'enrichir son vocabulaire musical.

Anthony Jacobs-Remacle : Saxophoniste et compositeur belge, il naît le 22 juillet 2000 à Arcachon. Il commence l'apprentissage du solfège à l'âge de 3 ans et du saxophone à l'âge de 5 ans, puis suit des cours de saxophone au Conservatoire de Bordeaux, où il obtient un Diplôme d'Études Musicales pour sa formation de saxophoniste. C'est dans cette institution qu'il commence son étude approfondie de la composition. Entre 2018 et 2023, il complète sa formation de saxophoniste classique au sein d'institutions musicales belges renommées telles que le Conservatoire royal de Bruxelles et la Luca School of Arts de Louvain, où il obtient un Master après un riche parcours d'études, qui l'a vu côtoyer des musiciens incontournables de la scène classique et contemporaine internationale à l'instar de Marie-Bernadette Charrier, Alain Crepin, Pieter Pellens et Vincent David. Depuis 2022, il étudie la composition au Conservatoire royal de Bruxelles dans la classe de Daniel Capelletti. Il a intégré la classe de Rhonny Ventat à l'Institut Royal de Musique et de Pédagogie de Namur en 2023 afin d'enseigner à terme une de ses deux passions : le saxophone.

Geoffroy Massaloux : Intéressé dès son plus jeune âge par le saxophone, il en admire la texture sonore et ses possibilités stylistiques. Il entame son apprentissage dès ses 7 ans. Par l'enseignement de plusieurs professeurs, notamment Patrick Saltel et Julien Bertrand, il renforce sa technique de saxophone classique avec des bases solides et s'initie au jazz. Il joue notamment durant plusieurs années à l'Orchestre d'Harmonie de Lempdes ainsi qu'à l'ensemble de saxophones, tous deux sous la baguette de Patrick Saltel. Après un master en finance et quelques expériences professionnelles dans ce domaine, il comprend rapidement que son cœur est à la musique. Il décide alors de s'y consacrer totalement en rentrant à l'Institut Royal Supérieur de Musique et de Pédagogie. Il fait la rencontre de Rhonny Ventat, qui lui permet de mêler le meilleur des deux styles qu'il recherche : le classique et le jazz.

Connaître

Présentation des instruments

La grande famille des saxophones

C'est dans les années 1840 que le facteur d'instruments belge **Adolphe Sax** (natif de **Dinant**) commence ses premières expériences sur ce qui deviendra le saxophone tel que nous le connaissons aujourd'hui. Après s'être installé à Paris, il poursuit son travail et achève son premier prototype de saxophone, dont il dépose le brevet en 1846. Le nouvel instrument s'installe alors rapidement dans le paysage musical de l'époque, tout d'abord grâce aux amis compositeurs de Sax (**Hector Berlioz, Georges Bizet, Maurice Ravel**), puis avec l'armée française, dont il devient le fournisseur attitré des musiques militaires. Le saxophone connaît ensuite un développement énorme au cours du 20ème siècle, en s'affirmant particulièrement dans le domaine de la musique classique contemporaine et du jazz.

Présent dans les orchestres de danse et les *brass bands*[1], il se généralise à partir de 1917 quand le jazz se développe vers les grandes villes du Nord et de l'Est des États-Unis. Très populaire auprès du public, il détrône peu à peu la clarinette dans les ensembles avant d'égaler, voire parfois de supplanter la trompette en tant que soliste. Devenu l'instrument roi du jazz des années 1950, le saxophone demeure, jusqu'à aujourd'hui, l'un de ses principaux emblèmes. Son registre et son timbre, proches de la voix humaine, en font un instrument particulièrement apprécié, pouvant tout aussi bien jouer le murmure le plus doux que le hurlement le plus sauvage.

La famille des saxophones comprend par ailleurs plusieurs instruments, classés selon leur tessiture (du plus aigu au plus grave) ; ils partagent tous la même configuration, à savoir 19 à 24 clés (permettant de boucher tous les trous de jeu) ainsi qu'une anche simple (mise en vibration grâce à l'air soufflé par le musicien pour produire du son). Nous retrouvons tout d'abord le **soprano**, droit et plus aigu que les modèles courants, au timbre clair et perçant. Le saxophone **alto**, plutôt répandu dans la musique classique, offre une sonorité équilibrée et chaleureuse, tandis que le timbre riche et velouté du **ténor** est très adapté au jazz. Le **baryton**, lui, est encore plus imposant et se distingue par un son profond et puissant. Enfin, bien plus rarement joués, mentionnons le saxophone sopranino, le plus petit et plus aigu de la famille, ainsi que les versions **basse** et **contrebasse**, au contraire bien plus imposantes et graves.

1 Ensembles musicaux principalement constitués de cuivres, accompagnés d'une section de percussions.

Le saviez-vous ?

Bien qu'étant composé à 90% de laiton (voire parfois d'autres métaux comme le cuivre, l'argent, le platine ou même l'or !), le saxophone fait partie de la famille des bois en raison de son anche vibrante !

Le saxophone



La thématique du concert

Qu'est-ce qui rend les films de Miyazaki universels et intemporels ?

Alors qu'il avait annoncé sa retraite en 2014, Hayao Miyazaki est revenu neuf ans plus tard avec *Le Garçon et le Héron*. Un retour triomphant, car le film lui a permis de remporter, à 83 ans, le Golden Globe du meilleur film d'animation. Le premier de sa carrière.

Pour ses fans, ce trophée récompense l'ensemble de son œuvre, qui a su conquérir le monde grâce à sa simplicité et l'alliance parfaite entre les cultures japonaise et occidentale. Il faut dire que la première est omniprésente dans les films d'Hayao Miyazaki, avec les paysages, la nourriture, le nom de ses personnages et leurs croyances. Il s'inspire aussi de ses lectures et de ses voyages en Europe.

Son œuvre est infusée de contes occidentaux connus de tous. Lewis Carroll, l'auteur d'*Alice aux pays des merveilles*, est l'un des modèles. On le remarque dans *Le voyage de Chihiro*, où l'histoire débute dans le monde réel et bascule dans un monde fantastique une fois que Chihiro traverse un tunnel, à l'image du terrier de lapin dans Alice aux pays des merveilles.

Grâce à ses visites en France, en Suède, au Royaume-Uni ou en l'Autriche, le cinéaste japonais emprunte certains codes occidentaux, qui deviennent des détails de ses œuvres, comme la ville de Colmar en France, Vienne en Autriche et le Palais d'Hofburg dans *Le Château Ambulant* ; le vieux Stockholm en Suède dans *Kiki la petite sorcière* ou encore la vallée de Rhondda au Pays de Galle dans *Le Château dans le ciel*. Ainsi, l'intrigue se déroule au Japon, dans un univers merveilleux, mais aussi dans le monde entier. Le spectateur occidental découvre l'esthétique nippone, tout en étant rassuré par ces détails. Chez Miyazaki, l'esthétique n'est pas éloignée de la politique. Depuis ses premiers films, il se positionne en défenseur des femmes et de la nature.

Des personnages ordinaires

Dans la majorité des films du réalisateur japonais, on suit les péripéties d'héroïnes, bien loin de la caricature de certains films d'animation. Elles n'ont pas besoin d'homme pour les sauver et le mariage n'est pas une solution à leur problème. Les personnages masculins sont présentés comme des aidants plutôt que des protecteurs.

Hayao Miyazaki a aussi pris soin de créer des antagonistes, mais nuancés. Il évite les oppositions entre la jeunesse et la vieillesse ; la beauté et la laideur, mais aussi entre la gentillesse et la méchanceté. Dans *Princesse Mononoké*, Dame Eboshi est la cheffe d'un peuple de lépreux forgerons. Sa fidélité et sa protection vont provoquer sa haine envers le peuple de San (l'héroïne). Les deux femmes ont le même combat, elles cherchent à défendre les leurs. Le réalisateur illustre que chaque point de vue se défend, il y a du bon et du mauvais chez chacun, comme dans la vie.



Contrairement aux héroïnes Disney, les personnages ne se distinguent pas par leur physique, mais par leur caractère. Ils n'ont pas besoin d'être dotés d'un courage exceptionnel pour être mis en avant, la preuve avec Chihiro, une petite fille pleurnicharde et peureuse dans *Le Voyage de Chihiro*. Le réalisateur rappelle qu'il ne faut pas être extraordinaire pour faire de grandes choses. C'est ce qui les ancre dans la réalité et qui permet à chacun de s'identifier.

La question environnementale omniprésente

Les films de Miyazaki sont de véritables odes à la nature. Comme dans le shintoïsme, une religion animiste japonaise qui consiste à croire au caractère sacré de la nature, et que toute chose à une âme, il rappelle la douceur de l'herbe, la noblesse des arbres ou encore la force de la mer et du vent. Dans chacun d'eux, elle est présentée comme grande, belle, puissante, mais en danger à cause de l'activité humaine. Ce n'est pas un hasard si les personnages sont enfants dans la plupart de ses films. Il montre que le changement viendra de la jeunesse.

Dans *Princesse Mononoké*, la forêt est dévastée par l'activité d'une communauté de forgerons. La nature y est sacrée. Elle est le refuge de l'homme bien qu'il la sabote. L'écologie est centrale depuis *Nausicäa de la vallée du vent*, son premier long métrage sorti en 1984 dans lequel il évoque l'intoxication au mercure de la Baie de Minamata de 1949. Plus récemment, dans *Ponyo sur la falaise*, Ponyo, personnage mi-enfant et mi-poisson, doit évoluer au milieu des déchets pour échapper aux grands filets de pêche du chalutage. La résonance est encore plus forte actuellement, avec l'urgence climatique dans laquelle nous nous trouvons.

Avec ses onze films d'animation, Hayao Miyazaki réussit à faire voyager petits et grands à travers son univers. Le réalisateur développe des réflexions et des sujets graves comme le deuil ou la guerre pour les adultes ; tout en y ajoutant des touches d'humour, des personnages jeunes et attendrissants qui plairont aux enfants. Il évoque des périodes, des combats et des sentiments traversés par tous comme le voyage ; l'exil, l'enfance, l'écologie, le féminisme, l'amour avec finesse. En quelques décennies, Miyazaki s'est imposé comme un maître du cinéma d'animation et du conte initiatique.

Un article de Leïla Ansri, publié le 13 février 2024 sur le site internet de Radio France.

Lien vers l'article : Qu'est-ce qui rend les films de Miyazaki universels et intemporels ? | Mouv'



Pratiquer

Réécouter une chanson du spectacle

SUMMER - Quatuor GEMMA

Bien que principalement connu en Occident pour sa collaboration régulière avec Hayao Miyazaki et le Studio Ghibli, **Joe Hisaishi** est un compositeur très prolifique et a donc travaillé avec de nombreux autres cinéastes au cours de sa carrière. C'est le cas ici avec *Summer*, le thème principal du film *L'Été de Kikujiro* de **Takeshi Kitano** (1999), devenu au fil du temps l'une de ses œuvres les plus emblématiques.

Summer - Joe Hisaishi



Activités transversales

Activités autour du film Mon voisin Totoro et du Japon

1. Compétences visées

Eveil historique/géographique
- Se repérer dans le temps et l'espace.
- Utiliser des cartes et des repères géographiques.
- Rechercher et organiser des informations.
- Décrire et comparer des réalités du passé et du présent.

Français
- Écouter, lire, parler et écrire.
- Comprendre des récits, émettre des hypothèses, exprimer un ressenti.
- Produire des textes et coopérer pour construire un message oral ou écrit.

2. Objectifs pédagogiques

Les élèves seront amenés à :
- situer le Japon sur un planisphère et rechercher des informations sur sa géographie, sa capitale, son drapeau et ses symboles ;
- découvrir et décrire quelques aspects de la nature, des paysages et de la culture japonaise, tels que le mont Fuji, les cerisiers et les mangas ;
- coopérer pour créer une carte mentale et un panneau collectif présentant les informations découvertes sur le Japon ;
- jouer avec la langue et créer : inventer des mots-valises et manipuler les mots, les syllabes et leurs significations ;
- produire et coopérer à l'écrit : écrire ou dicter des phrases à partir de mots-valises ou de cadavres exquis, en mobilisant le sujet, le verbe, le complément et les temps demandés.

3. Déroulement

A. Le Japon et sa culture

- **Le Japon** est un archipel situé à l'est du continent asiatique ; l'océan Pacifique le borde à l'est, tandis que la mer du Japon le sépare du continent.
- **Le mont Fuji** est le plus haut sommet du Japon, avec 3 776 mètres d'altitude ; c'est un volcan emblématique du pays.
- **Le drapeau japonais**, appelé Hinomaru ou « disque solaire », est blanc avec un cercle rouge au centre représentant le soleil.
- **Les cerisiers en fleurs**, appelés sakura, sont très importants au Japon : leur floraison annonce le printemps et donne lieu à la tradition du hanami, le fait d'admirer les fleurs.

1. Activation des connaissances
- Demander aux élèves ce qu'ils connaissent du Japon.
- Laisser les enfants s'exprimer librement, puis noter leurs idées au tableau.
- Ils peuvent évoquer les mangas, les cerisiers, le mont Fuji, les sushis, Tokyo, les kimonos, les trains à grande vitesse, les temples ou les paysages.
- Construire ensuite avec les élèves une carte mentale au tableau ou sur une grande feuille.
- Placer le mot « JAPON » au centre, puis créer des branches :
  - Villes : Tokyo, Kyoto, Osaka, etc.
  - Nature et paysages : mont Fuji, cerisiers, forêts, mer, volcans, îles.
  - Habitations et lieux : maisons, temples, jardins, villes.
  - Culture : mangas, animés, fêtes, cuisine, écriture.
  - Géographie : capitale, continent, océan, hémisphère, drapeau.

2. Recherches par groupe
- Répartir les élèves en petits groupes.
- Chaque groupe reçoit une fiche de recherche avec un thème précis.

Groupe	Thème de recherche	Questions à répondre
1	**Géographie**	Où se trouve le Japon ? Quel est son continent ? Dans quel hémisphère est-il situé ? Quels mers ou océans l'entourent ?
2	**Capitale et villes**	Quelle est la capitale du Japon ? Où se trouve-t-elle ? Quelles autres villes connais-tu ?
3	**Drapeau et symboles**	À quoi ressemble le drapeau japonais ? Que représente le cercle rouge ? Quel est son nom ?
4	**Nature et paysages**	Quels paysages trouve-t-on au Japon ? Qu'est-ce que le mont Fuji ? Pourquoi les cerisiers sont-ils importants ?
5	**Culture**	Qu'est-ce qu'un manga ? Quels éléments de la culture japonaise connais-tu ? Quelles fêtes ou traditions peux-tu découvrir ?
6	**Habitations et vie quotidienne**	À quoi ressemblent certaines habitations japonaises ? Quels moyens de transport peut-on y trouver ?

3. Mise en commun

- Chaque groupe présente brièvement ses découvertes à la classe.
- Compléter ou corriger les informations, puis les noter sur la carte mentale initiale.
- Les élèves comparent ainsi ce qu'ils croyaient savoir au début de l'activité avec ce qu'ils ont réellement découvert.
- Exemples d'informations à retenir :
  - → Le Japon se trouve en Asie, dans l'hémisphère Nord.
  - → Sa capitale est Tokyo.
  - → Le Japon est un archipel : il est composé de nombreuses îles.
  - → Son drapeau est blanc avec un disque rouge représentant le soleil.
  - → Le mont Fuji est un volcan et le point culminant du pays.
  - → Les cerisiers en fleurs sont un symbole important du printemps et de la culture japonaise.
  - → Les mangas sont des bandes dessinées japonaises.

4. Prolongements possibles

- Comparer la superficie, la population ou le climat du Japon avec ceux de la Belgique.
- Écrire une courte fiche d'identité du Japon : capitale, continent, océan, drapeau, montagne célèbre, villes importantes.
- Dessiner le drapeau japonais et expliquer sa signification.
- Créer un petit carnet de voyage : « Si je partais au Japon, je voudrais voir… ».
- Découvrir quelques mots japonais simples, comme konnichiwa (bonjour) ou sayonara (au revoir).
- Faire le lien avec Mon voisin Totoro en observant les paysages, les maisons, la forêt et les éléments naturels présents dans le film.

B. Découverte du film : Mon voisin Totoro

Synopsis

Deux petites filles, Mei et Satsuki, viennent s'installer avec leur père dans une grande maison à la campagne afin de se rapprocher de l'hôpital où séjourne leur mère.

Elles vont découvrir l'existence de leurs nouveaux voisins, invisibles aux yeux des autres humains, des créatures merveilleuses, mais très discrètes : Grand Totoro, Moyen Totoro (Chū-Totoro) et Petit Totoro (Chibi-Totoro). Avec son ventre rebondi, Totoro est un être rare et fascinant, un esprit de la forêt… Il se nourrit de glands et de noix. Il peut voler, se déplacer en « Chat-Bus ». Il dort le jour, mais les nuits de pleine lune, il aime jouer avec des ocarinas magiques… ***Résumé détaillé et infos sur le film,*** cliquer ici.

Avant le film

- Analyse de l'affiche du film (voir *Fiches élève*), comme on le fait avec la première de couverture d'un livre :
  - repérer : le titre du film, le nom du réalisateur, les personnages,...
  - émettre des hypothèses à partir de l'illustration.
- Après le film
- Recueillir le ressenti des élèves (oralement, par écrit ou en dessin).
  - Qu'ont-ils retenu ?
  - Qu'est-ce qui les a marqués ?
- Se rappeler et essayer de fredonner la mélodie de la chanson de Totoro.
- Proposer une discussion ouverte : « Totoro existe-t-il vraiment, ou est-il seulement dans l'imaginaire de Mei et Satsuki ? ». Le film ne tranche pas clairement : il fait cohabiter un quotidien très réaliste et des éléments merveilleux, laissant au spectateur la liberté d'interpréter.

1. Mise en situation

- Revoir ou rappeler quelques scènes clés :
  - L'arrivée de la famille dans la maison de campagne.
  - Mei qui découvre les petits Totoros dans le jardin.
  - L'attente du bus sous la pluie et l'apparition de Totoro.
  - Le Chat-bus qui emmène les enfants.
  - La scène de l'arbre qui grandit pendant la nuit.
  - Le retour du père avec le bus ordinaire.

2. Activité : trier les éléments

- Demander aux élèves : « Qu'est-ce qui pourrait être réel ? Qu'est-ce qui semble impossible dans notre vie ? ».
- Distribuer à chaque élève ou à chaque groupe des petites cartes illustrées ou écrites. Les élèves les classent dans deux colonnes :

Élément du film	Réel / possible	Extraordinaire / imaginaire
Une maison à la campagne	Réel	/
Une forêt, des arbres et des insectes	Réel	/
Une mère hospitalisée	Réel	/
Un père qui va travailler	Réel	/
Un arrêt de bus sous la pluie	Réel	/
Totoro, une immense créature poilue	/	Extraordinaire
Le Chat-bus qui roule et vole	/	Extraordinaire
Les petits Totoros invisibles aux adultes	/	Extraordinaire
L'arbre qui pousse très vite la nuit	/	Extraordinaire
Le vol sur la toupie	/	Extraordinaire

- Les élèves peuvent ensuite justifier leur choix : « Le Chat-bus est extraordinaire parce qu'un chat ne peut pas devenir un bus », ou « La maison est réelle parce qu'on peut vraiment habiter à la campagne ».

3. Discussion guidée

- Poser des questions progressives :
  - « Mei voit Totoro, mais ses parents le voient-ils ? »
  - « Pourquoi les adultes ne semblent-ils pas voir les créatures ? »
  - « Totoro aide-t-il les enfants ? Comment ? »
  - « Est-ce que Totoro peut être une invention de Mei et Satsuki pour se sentir moins seules ou moins inquiètes ? »
  - « Est-ce que les deux réponses sont possibles en même temps ? »
- Expliquer aux élèves que le film commence dans un cadre réaliste (une famille s'installe à la campagne, la mère est à l'hôpital) puis bascule progressivement vers le merveilleux grâce aux rencontres avec les Totoros et le Chat-bus.

4. Hypothèses des élèves

- Laisser les enfants formuler plusieurs hypothèses, sans chercher une seule bonne réponse :
  - Totoro est réel : c'est un esprit de la forêt que seuls les enfants peuvent voir.
  - Totoro est imaginaire : Mei et Satsuki l'inventent pour affronter l'inquiétude liée à l'absence de leur mère.
  - Totoro est entre les deux : il représente la nature, les émotions des enfants et leur imagination.
- Cette ouverture est importante : Miyazaki ne donne pas de réponse définitive et invite le spectateur à accepter le doute, le merveilleux et la force de l'imaginaire.

5. Production écrite ou dessinée

- Proposer une courte production personnelle : « Pour moi, Totoro est… parce que… »
- Exemples possibles :
  - « Pour moi, Totoro est réel parce qu'il aide Mei et Satsuki. »
  - « Pour moi, Totoro est imaginaire parce que les adultes ne le voient pas. »
  - « Pour moi, Totoro est un ami imaginaire qui réconforte les enfants quand leur mère est malade. »
- Les élèves peuvent aussi dessiner « leur Totoro » et expliquer ce qu'il représenterait pour eux : un protecteur, un ami, un esprit de la nature ou une créature inventée.

6. Prolongement

Créer un personnage extraordinaire

- Demander aux élèves d'inventer une créature qui vivrait dans la forêt près de leur école ou de leur maison.
- Ils doivent préciser :
  - Son nom.
  - Son apparence.
  - Son habitat.
  - Ce qu'il mange.
  - Ses pouvoirs extraordinaires.
  - Ce qu'il peut faire pour aider les enfants.
  - Pourquoi les adultes ne le voient peut-être pas.
- Cette activité relie le film à l'imaginaire personnel des élèves.

Jouer avec les mots

Le chat-bus
Le Chat-bus est exactement ce que son nom indique : un chat gigantesque qui fait office de bus. Selon Miyazaki (le réalisateur), le Chat-bus est un simple chat monstre. Il a vu un bus et ça lui a plu. Avec la toupie, le Chat-bus semble être le second moyen de locomotion préféré de Totoro.

1. Créer des mots-valises

- L'usage de l'expression « mot-valise » semble résulter de la transposition en français du jeu inventé par l'écrivain anglais Lewis Carroll. C'est un néologisme, caractérisé par une troncation, en collant le début d'un mot existant à la fin d'un autre (ex. : français + anglais = franglais).
- Selon l'âge des enfants :
  - inventer des mots-valises à partir d'images ou sans ;
  - dessiner à partir de mots-valises donnés ;
  - inventer des mots-valises et les faire dessiner ;
  - écrire une histoire à partir des mots-valises inventés.

2. Créer des cadavres exquis

- Le principe de ce jeu était chez les Surréalistes que chacun des participants écrive à tour de rôle une partie de phrase, dans l'ordre suivant: « sujet – verbe – complément », sans savoir ce que le précédent a écrit.
  - → La première phrase qui résulta de ce jeu et qui donna son nom fut : « Le cadavre – exquis – boira – le vin – nouveau ».

Version dessinée

- Chaque enfant a une feuille blanche et dessine une tête (humain, monstre, animal, objet...). Il plie la feuille de façon à cacher la tête.
- Il passe la feuille à son voisin de droite qui va dessiner un tronc (humain, monstre, animal, objet..). Il plie la feuille de façon à cacher le tronc.
- Il passe la feuille à son voisin de droite qui va dessiner les membres inférieurs.
- On déplie les dessins et on découvre les résultats.
- On peut s'amuser à donner des noms aux créatures.

Version écrite

- Disposer les enfants par groupe de 3.
- Un enfant écrit un sujet et plie la feuille pour le cacher. Il passe la feuille à son voisin.
- Le suivant écrit un verbe et plie la feuille pour le cacher. Il passe la feuille à son voisin.
- Et le dernier écrit un complément.
- On découvre la phrase dans son entièreté.

Variante

- Si l'on veut travailler sur les natures et les fonctions de la phrase et/ou la conjugaison, on peut être plus précis sur ce que l'on attend.
  - → Exemple : un sujet avec un adjectif – un verbe à l'imparfait – un complément direct.
- On peut, également, faire écrire des phrases complexes avec plus d'éléments.

Affiche du film



Complète en observant l'affiche du film

Titre du film: _____

Nom du réalisateur: _____

Description des personnages: _____

_____

_____

_____

Où se trouvent-ils?: _____

Description du lieu: _____

_____

_____

Hypothèses: que va-t-il se passer dans ce film?: _____

_____

_____

_____

_____

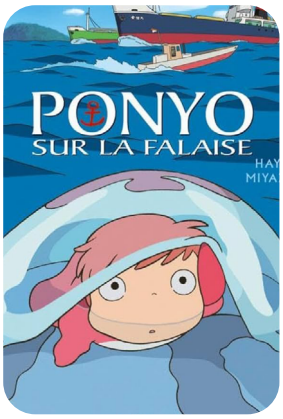


Un peu de lecture



LES ÉMOTIONS EN MUSIQUE, David Pastor (direction musicale), Anne Crahay (textes) & Pauline Comis (illustrations), Didier Jeunesse, 2026.

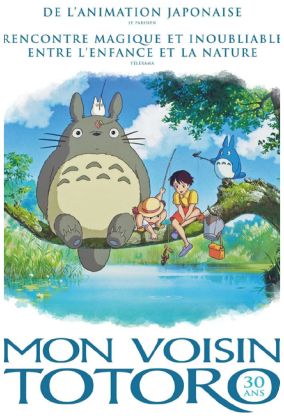
Un livre pour apprivoiser ses émotions !
Ce livre-CD invite les enfants à mettre des mots, des images et des musiques sur leurs émotions, pour mieux les ressentir, les dire et peut-être même les chanter !
Huit émotions sont associées chacune à un morceau de piano de Robert Schumann, dans un vibrant arc-en-ciel musical : la joie, la peur, la colère, l'amour, le dégoût, la surprise, la sérénité, la tristesse.
La direction musicale du livre est assurée par David Pastor, tandis que l'univers graphique délicat de Pauline Comis reflète le monde de l'enfance et répond parfaitement aux textes et à la poésie d'Anne Crahay.



PONYO SUR LA FALAISE, Hayao Miyazaki, Éditions Glénat, 2009.

Ponyo, une petite princesse-poisson, s'échappe du fond de la mer sur le dos d'une méduse et fait la rencontre d'un garçon de 5 ans, Sôsuke, qui la prend sous sa protection. Forcée de retourner dans l'océan, Ponyo ne rêve plus que d'une seule chose : devenir un être humain et vivre sur terre aux côtés de Sôsuke. Elle entreprend alors un nouveau périple avec l'aide de ses sœurs... Le grand maître de l'animation japonaise Hayao Miyazaki nous propose ici une merveilleuse fable inspirée de *La Petite Sirène* d'Andersen, véritable voyage initiatique et riche en émotions au cœur d'un univers coloré et onirique !

Film



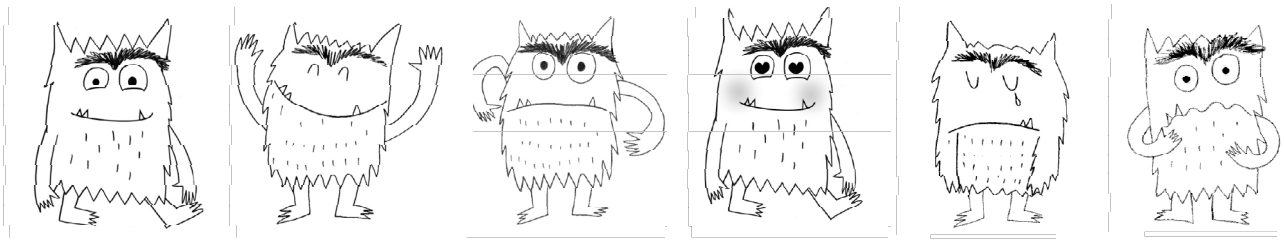
MON VOISIN TOTORO, Hayao Miyazaki (réalisation / scénario), 1988, 86 min.

Deux petites filles, Mei et Satsuki, viennent s'installer avec leur père dans une grande maison à la campagne afin de se rapprocher de l'hôpital où séjourne leur mère. Elles vont découvrir l'existence de leurs nouveaux voisins, invisible aux yeux des autres humains, des créatures merveilleuses, mais très discrètes : Grand Totoro, Moyen Totoro (Chū-Totoro) et Petit Totoro (Chibi-Totoro). Avec son ventre rebondi, Totoro est un être rare et fascinant, un esprit de la forêt... Il se nourrit de glands et de noix. Il peut voler, se déplacer en « Chat-Bus ». Il dort le jour, mais les nuits de pleine lune, il aime jouer avec des ocarinas magiques... Découvrez l'un des plus grands classiques des célèbres Studio Ghibli, (dont la figure populaire de Totoro est d'ailleurs devenue la mascotte), tendre ode à la nature et à la beauté des petites choses de la vie !

CE QUE J'AI RETENU DU SPECTACLE « MUSIQUE ET EMOTION AVEC JOE ISHAISI »

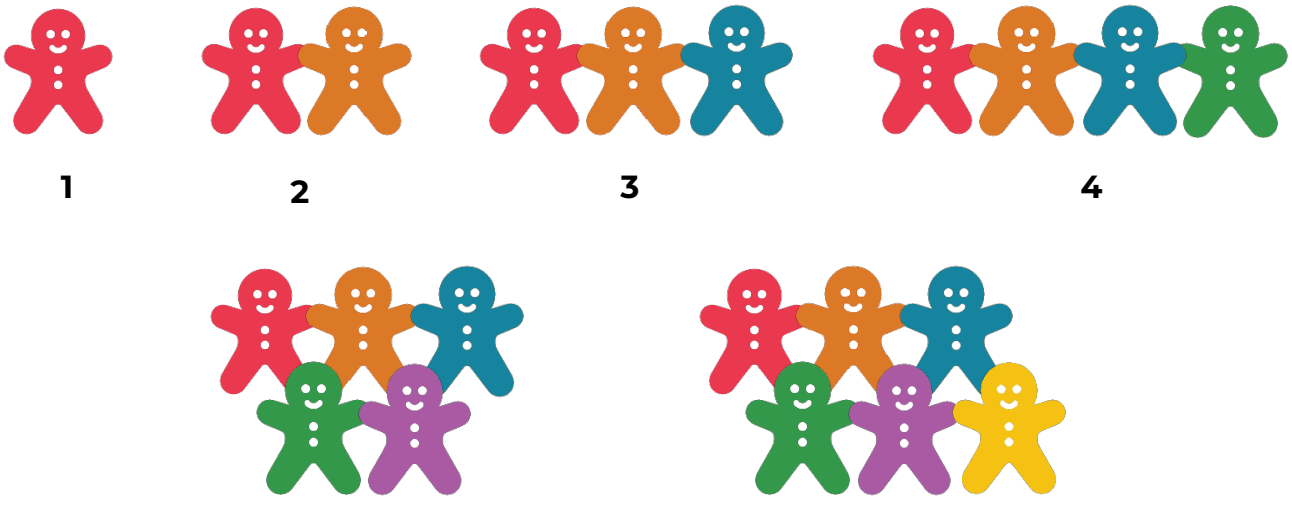
DESSINE SUR UNE FEUILLE BLANCHE CE QUE TU AS RETENU DU SPECTACLE

COMMENT T'ES-TU SENTI EN ÉCOUTANT LES MUSIQUES DU SPECTACLE ? COLORIE LE MONSTRE.



sérénité | joie | colère | amour | tristesse | peur

COMBIEN DE MUSICIENS Y AVAIT-IL EN TOUT DANS LE SPECTACLE ? ENTOURE LE BON NOMBRE.



1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6

QUELS INSTRUMENTS AS-TU VUS ET ENTENDUS PENDANT LE SPECTACLE ?


GUITARE (CLASSIQUE, ELECTRIQUE)


BONGO


CLARINETTE


VIOLON



BATTERIE


GUIMBARDE


TROMPETTE


GÜIRO


MARIMBA


BASSE


DJEMBE


HARPE


HANDPAN


PIANO


ACCORDEON


BOUZOUKI


CONTREBASSE


FLÛTE TRAVERSIERE


CONGAS


UKULELE


CLAVIER ELECTRIQUE/ SAMPLEUR


CORNEMUSE (GAITA)


BANJO


BOMBARDE


VIOLONCELLE

QU'AS-TU RETENU DU SPECTACLE ?

MON PRÉNOM : .....

SPECTACLE : .....

DATE DU CONCERT : .....

THÈME DU CONCERT : .....

INSTRUMENTS : .....



EN CLASSE, EXPRIME CE QUE TU AS RESSENTI PENDANT LE SPECTACLE !

• PARLE / ÉCHANGE AVEC LES AUTRES

• DESSINE TON MOMENT PRÉFÉRÉ DU SPECTACLE

• RÉÉCOUTE LA MUSIQUE : BOUGE, DANSE, CRÉE DES MOUVEMENTS

Réalisation d'une affiche pour présenter le concert

Que doit impérativement contenir ton affiche ?

- Le logo des Jeunesses Musicales
- Le nom du groupe et le titre du concert
- La date et l'heure du concert
- Un slogan/une phrase qui donne envie de venir voir le groupe (optionnel)
- Une photo du groupe personnalisée ou une illustration personnelle faite à la main ou sur ordinateur.

Le support ?

- Récupère le verso d'une affiche
- Prends une feuille A3
- Imagine d'autres supports…

Pour le reste, n'hésite pas à faire appel à ta créativité !



JM Wallonie-Bruxelles

JM Wallonie - Bruxelles

Les JM au service de l'éducation Culturelle, Artistique et Citoyenne

Les Jeunesses Musicales (JM) veillent depuis plus de 85 ans à offrir aux jeunes l'opportunité de s'ouvrir au monde, d'oser la culture et de découvrir leur citoyenneté par le biais de la musique. Cette année encore, elles renouvellent pleinement leurs engagements. Invitant les jeunes à non seulement pratiquer la musique, à rencontrer des œuvres et des artistes de qualité, mais également à enrichir leurs connaissances culturelles et musicales, les JM viennent inévitablement faire écho tant aux attendus du Parcours Éducatif Culturel et Artistique des élèves (PECA) qu'aux objectifs d'en faire de vrais Citoyens Responsables Actifs Critiques et Solidaires (CRACS). Ces invitations prennent forme à travers l'action quotidienne des JM au sein des écoles et ce par l'organisation de concerts et d'ateliers

Concerts en école, quels objectifs ?

Ces concerts permettent la découverte d'un large éventail d'expressions musicales d'ici et d'ailleurs, classiques et actuelles, et de sensibiliser les jeunes à d'autres cultures, modes de vie et réalités sociales. Les spectacles sont soutenus et suivis d'un riche échange avec les artistes qui participent à une action culturelle, éducative et citoyenne auprès des jeunes.

En poussant les jeunes à adopter un regard sur le monde à travers la musique, les JM les aident à développer leur esprit critique, à façonner leur sens de l'esthétisme, mais également à forger leur propre perception d'eux-mêmes. Au travers de ces deux objectifs principaux, les JM contribuent à l'épanouissement des élèves et leur éclosion en tant que citoyen responsable de ce monde. Enfin, elles jouent un rôle primordial quant à la reconnaissance professionnelle de jeunes talents et leur plénitude artistique.

Contact

Anabel Garcia
Responsable pédagogique

a.garcia@jeunessesmusicales.be

www.jeunessesmusicales.be

En classe : les dossiers pédagogiques

L'accompagnement pédagogique fait partie intégrante de la démarche artistique JM. Pour chaque concert, des extraits sonores et visuels du projet ainsi que des pédagogique sont mis à la disposition des enseignants sur notre site, www.jeunessesmusicales.be et en total libre accès.

Le dossier pédagogique invite les jeunes à s'exprimer, se poser des questions, « se mettre en projet d'apprentissage » avant et après le spectacle et invite aussi les enseignants à transférer les découvertes du jour dans le programme suivi en classe sous les formes de projets interdisciplinaires ou d'activités ponctuelles de croisement. De plus, chaque sujet développé dans les dossiers pédagogiques est construit à partir du message véhiculé par la démarche artistique des artistes et donne aux jeunes une riche matière à penser pouvant alimenter des cercles de réflexions.

> « La musique donne une âme à nos cœurs et des ailes à la pensée. » PLATON

Rédaction : Geoffroy Dell'Aria, Anabel Garcia
Graphisme : Laura Nilges

FÉDÉRATION WALLONIE-BRUXELLES

La Fédération Wallonie-Bruxelles est une institution compétente sur le territoire de la région de langue française et de la région bilingue de Bruxelles-Capitale. Ses compétences s'exercent en matière d'Enseignement, de Culture, de Sport, de l'Aide à la jeunesse, de Recherche scientifique et de Maisons de justice.

Wallonie - Bruxelles International.be

Wallonie-Bruxelles International (WBI) est l'agence chargée des relations internationales Wallonie-Bruxelles en soutien à ses créateurs et entrepreneurs. Elle est l'instrument de la politique internationale menée par la Wallonie, la Fédération Wallonie-Bruxelles et la Commission communautaire française de la Région de Bruxelles-Capitale.

PlayRight

PlayRight est une société de gestion collective et de perception de droits voisins de tout artiste-interprète qui collabore à l'exécution d'une œuvre enregistrée, distribuée, diffusée, retransmise ou copiée en Belgique. Elle les répartit ensuite entre les artistes interprètes affiliés.

sabam

La Sabam est une société coopérative qui a pour mission la gestion et la perception des droits d'auteur pour ses membres, qu'elle leur répartit ensuite équitablement. Quiconque crée une composition originale ou écrit les paroles d'une chanson est un auteur. Chaque auteur est libre d'y adhérer.

sabam for culture

Sabam For Culture promeut, diffuse et développe le répertoire de la Sabam sous toutes ses formes. Tant les membres que des organisations peuvent bénéficier des soutiens qu'elle accorde. Tous les dossiers sont soumis aux commissions Culture qui sont responsables pour Sabam For Culture.