Yokainoshima, esprits du Japon

Exposition au musée des Confluences du 07/07/2018 au 25/08/2019

Pistes pédagogiques pour le cycle 3 (CM1- CM2)

• L'exposition

Extraits du dossier de presse du Musée des Confluences [1]

« Entre 2013 et 2015, l'artiste français Charles Fréger photographie des figures masquées rituelles japonaises. Cette série intitulée "Yokainoshima" peut se traduire par "l'île aux esprits et aux monstres". Les yôkai désignent les entités surnaturelles vivant parmi les Japonais et générant des phénomènes mystérieux. Les divinités sont invoquées dans le cadre de fêtes et de cérémonies religieuses, puis souvent incarnées grâce aux costumes. […]

L'exposition est née du rapprochement des photographies contemporaines de Charles Fréger, sa série "Yokainoshima", et des objets issus des collections du musée des Confluences, collectés pour la plupart au 19esiècle au cours de la période du "Japonisme". [..] Aujourd'hui, les esprits japonais nourrissent la culture contemporaine sans que nous en comprenions parfaitement les références, les origines et les valeurs. Yôkai et kami constituent le socle d'histoires et de légendes qui ne seront bientôt plus exclusivement japonaises. »

• La formation de la personne et du citoyen

« Le socle commun de 2015 précise, parmi les objectifs du domaine 5, que l'élève s'initie à la diversité des « ***représentations par lesquelles les femmes et les hommes tentent de comprendre la condition humaine et le monde dans lequel ils vivent*** », ce qui conduit à étudier, au titre de la diversité des modes de vie, des cultures et des expressions artistiques, « ***les éléments-clés de l'histoire des idées, des faits religieux et des convictions*** ».

Cet enseignement peut ainsi ouvrir à **la compréhension d'un patrimoine symbolique et culturel comme aux différentes formes de représentations du monde.** Il donne également des clés de lecture de notre société contemporaine. En ce sens, **il doit permettre de percevoir la pluralité des systèmes de pensée et incite à situer ses propres convictions dans le respect de celles des autres. »**

Les valeurs de la République- Laïcité et enseignement des faits religieux-Canopé [2]

• Contenus du dossier

- **Liens avec le socle et les programmes de l'école**
- **Avant la visite**
  - Lecture sensible de l'affiche de l'exposition
  - Questionnements à partir de la bande annonce
- **Pendant la visite au musée**
  - Entrer dans l'univers des Yôkai et découvrir des rituels japonais
  - Une expérience d'immersion
  - L'écoute d'un mythe japonais
- **Des situations pédagogiques en classe après la visite**
- Culture littéraire et artistique : se confronter au merveilleux et à l'étrange
- Enseignement moral et civique : le respect de la diversité des croyances et des convictions : le débat mouvant ou jeu de positionnement.
- Histoire des arts : deux entrées thématiques : l'art japonais, la métamorphose

[1] Extrait du dossier de presse : http://www.museedesconfluences.fr/fr/system/files/dossier_presse/dp_yokainoshima_0.pdf
[2] A consulter sur : https://www.reseau-canope.fr/les-valeurs-de-la-republique/enseignement-laique-des-faits-religieux.html

Liens avec les programmes de l'école (cycle 3)

SOCLE

Domaine 1 Les langages pour penser et communiquer	Domaine 3 La formation de la personne et du citoyen	Domaine 5 Les représentations du monde et l'activité humaine
- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit. - Lire et comprendre l'écrit	-Maîtriser l'expression de sa sensibilité et de ses opinions, respecter celles des autres -Exercer son esprit critique, faire preuve de réflexion et de discernement	- Analyser et comprendre les organisations humaines et les représentations du monde

⇩ ⇩ ⇩ ⇩ ⇩

PROGRAMMES de l'ECOLE

Culture littéraire et artistique	Histoire des arts	Enseignement moral et civique	Français
« Les entrées du programme de culture littéraire et artistique permettent des croisements privilégiés avec les programmes d'histoire, d'histoire des arts et d'enseignement moral et civique » → Des enjeux littéraires et de formation personnelle	Donner un avis argumenté sur ce que représente ou exprime une œuvre d'art	**Respect d'autrui :** Accepter et respecter les différences, Tenir compte du point de vue des autres, Partager et réguler des émotions, des sentiments **Construire une culture civique (la sensibilité, la règle et le droit, le jugement, l'engagement)** : Exercer une aptitude à la réflexion critique pour construire son jugement	**Langage oral :** Écouter pour comprendre un message oral, un propos, un discours, un texte lu - Parler en prenant en compte son auditoire Participer à des échanges dans des situations diverses **Lecture et compréhension de l'écrit–** lire, comprendre et interpréter un texte littéraire adapté à son âge et réagir à sa lecture ;

L'exposition « Yokainoshima , esprit du Japon comme support pour :

⇩ ⇩ ⇩ ⇩

« Se confronter au merveilleux, à l'étrange »	Relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages, ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création	Le respect de la diversité des croyances et des convictions	**L'écoute** de supports variés **La formulation de réactions** à des propos oraux, à une lecture, à une œuvre d'art, Le partage d'émotions, de sentiments, impressions de lecture La confrontation de des **jugements** **La justification** d'un choix, d'un point de vue ; **La mise en relation** entre le texte lu avec les lectures antérieures, l'expérience vécue et les connaissances;
Découvrir des contes, des albums adaptant des récits mythologiques, des pièces de théâtre mettant en scène des personnages sortant de l'ordinaire ou des figures surnaturelles ; comprendre ce qu'ils symbolisent.			

AVANT LA VISITE

- **Une Lecture sensible de l'affiche[3] de l'exposition :** faire formuler des hypothèses de récits, des ressentis, des souvenirs évoqués par l'affiche.

⇨ **A partir des éléments présents sur l'image** *(cacher le titre)*

- **Les personnages :** qui peuvent-ils être ? Que font-ils ? D'où viennent-ils ? Ont-ils l'air sympathiques ? Amicaux ? Effrayants ?
- **Le paysage de la partie supérieure de l'affiche :** où est-on ?
- **Le bas de l'affiche :** que pourraient-être les objets représentés ? À quoi fait penser cet extrait de peinture ?
- **Quel titre pourrait-on imaginer à partir de cette image ?**

⇨ **A partir du titre : « Yokainoshima, esprits du Japon »**

- **« Yokainoshima » :** qui connaissait ce mot, est- ce le nom d'un lieu, de personnages ?
- **« Esprits »:** à quoi cela nous fait penser ? Qu'est-ce qu'un esprit ? Quel lien avec les deux personnages sur l'image ?
- **« Japon » :** que connaît- on de ce pays ? Quels indices pour l'exposition ?

[3]A télécharger sur : http://www.museedesconfluences.fr/sites/default/files/afficheyokainoshima.jpg

Une lecture sensible à partir de la bande annonce vidéo [4] de l'exposition : continuer à établir la liste d'indices sur ce que l'on va rencontrer dans l'exposition

⇨ Faire écouter la bande sonore de l'annonce :qu'évoquent la musique, les voix ? Qui sont-ils ? Que font-ils ? Où sommes nous ?

⇨ Quelques arrêts sur images pour prolonger le questionnement :

Par exemple :

Les sculptures en premier plan : qui est-ce ? En a- t-on déjà vu ? Où ?
Le portique d'entrée : à quoi fait-il penser ?
Les statuettes : Liens éventuels avec des personnages connus des élèves (pokemons, des personnages de mangas ?)

Qui est-ce ? Leurs costumes ? Pourquoi leurs visages sont-ils masqués

Pourquoi des consoles de jeux ? Quels indices pour l'exposition ?

PENDANT LA VISITE

1. Entrer dans l'univers des Yôkai et découvrir des rituels japonais

Yokainoshima signifie « île qui abrite les yôkai », textuellement des monstres, peut-être même des fantômes.

« En japonais yôkai signifie « apparition étrange », « évènement mystérieux » ou « qui fait peur ». Ce ne sont pas des dieux. Ils servent à donner un nom à toutes les choses bizarres qui nous arrivent et qu'on a du mal à expliquer. Par exemple on dit qu'un tsunami est causé par Bakekujira, la baleine fantôme. »[5]

Les yôkai sont largement repris dans les médias actuels : mangas, jeux vidéo. Certains élèves les reconnaitront certainement. On pourra également attirer l'attention sur la console de jeu et les costumes exposés.

La carte de l'île Yokainoshima, par Charles Fréger

⇨ **Observer la carte** et émettre des hypothèses :
- Cette île existe-t-elle ?
- Qui sont ses habitants ?
- Sont-ils réels ?

Remarquer certains personnages que l'on va retrouver sur les photos de Charles Fréger

1

2

3

4

5

⇨ **Approche sensible de quelques photos de Charles Fréger ou masque de démon Oni**

Type de questionnement : quelles impressions ? Quelles perceptions ?
- A quoi cela nous fait penser ?
- A votre avis, qui pourraient être ces personnages ?
- A votre avis, où sont-ils ? Que pensent-ils ? Pourquoi se sont-ils déguisés ? *(Volonté d'incarner)*
- Connaissez-vous d'autres histoires où des héros se déguisent et prennent des pouvoirs ?

Image 1 : homme déguisé en Tengu : *le Tengu ou « chien céleste » est un yôkai à la peau rouge, au long nez et portant des ailes. Ce sont de grands guerriers, capables d'enseigner de nombreux pouvoirs aux humains, mais ils peuvent être redoutables quand ils sont en colère. Quand les habitants entendent un arbre tomber, ou des bruits étranges quand des enfants disparaissent t réapparaissent mystérieusement on dit que ce sont les Tengu.*[5]

Image 2 : le masque de Oni : *l'Oni est un ogre qui mesure 3 m. il représente le mal, il est le serviteur de Enma du maître des enfers.* [5]

[4] A consulter sur : https://www.yokainoshima.fr/

[5] *Extrait de l'album « YOKAI ! le monde étrange des monstres japonais », Fleur Daugey et Sandrine Thommen- Editions Actes Sud junior*

2. Une expérience d'immersion : au centre du temple Shintô reconstitué

⇨Pour exprimer un ressenti et établir des repères culturels

***Exemple d'activité*[6] :** s'assoir sur le tatami au centre du temple Shintô reconstitué (bien préciser aux élèves qu'il s'agit d'une reconstitution)

⇨ Questionner sur :

- Le but d'une reconstitution ? (Pour qui ? pourquoi ? Comment ?)
- Les couleurs, les formes, les objets que l'on voit ? Les sons que l'on entend ? Ce à quoi ils nous font penser ?
- La fonction que l'on imagine pour un tel endroit : est-ce un endroit où l'on habite ? qui peut y venir ? pour faire quoi ?
- Connaissons-nous d'autres endroits qui ont la même fonction ?

⇨ Apporter des connaissances lexicales : un temple = lieu où l'on célèbre le culte (hommage) d'une divinité.

3. L'écoute d'un mythe japonais [7]

⇨ Pour exprimer un ressenti et prendre conscience de la diversité des cultures

Au début des temps, des dieux vivaient dans le ciel. Un jour, le dieu **Izanagi** et son épouse **Izanami** entreprirent de créer le monde. Ils fabriquèrent tout d'abord les îles du Japon en remuant l'océan primordial du bout de leur lance. Puis ils donnèrent naissance à une série de divinités (les Kami). **Amaterasu**, la déesse du soleil, jaillit de l'œil gauche d'Izanagi. Tsukuyomi, la déesse la lune, surgit de son œil droit et **Susanoo,** le terrible dieu des tempêtes sortit de son nez.

Amaterasu est la déesse la plus importante de la religion japonaise, le shinto. Elle est la déesse du soleil. Elle est très importante parmi les kami car elle a donné naissance à la famille impériale du Japon.

Selon le mythe, Susanoo, son frère, le dieu de la tempête, la rendit si furieuse qu'elle s'enferma dans une grotte, privant ainsi le monde de lumière et de chaleur. Pour la persuader de sortir, les autres dieux attisèrent sa curiosité en plaçant près de l'entrée un miroir et des bijoux. Puis ils se mirent à rire et à danser. Fort intriguée, Amaterasu risqua un œil au-dehors et tandis qu'elle contemplait, fascinée, sa propre image dans le miroir, les dieux la tirèrent à l'extérieur. Depuis lors, l'aube vient toujours après la nuit.
Le symbole du soleil est aussi celui de la déesse Amaterasu et du pays tout entier (drapeau du Japon).

La création du monde, le jour et la nuit, dans la religion shintô [8]

⇨ <u>Après la lecture, questionner les élèves sur :</u>

- Les personnages : qui sont-ils ? Leur nom, leur rôle ?
- Leurs intentions ? Leurs actions ?
- Ce qu'ils pensent de cette explication du jour et de la nuit ? En connaissent-ils d'autres ? Cette histoire est-elle réelle ou imaginaire ?
- Leur point de vue Pourquoi a-t-elle été inventée ? Pourquoi y croyait-en pendant longtemps ? A-t-on le droit d'y croire si on veut ?

⇨ <u>Apporter des connaissances :</u>

- Cette histoire s'appelle un **mythe**.

Un mythe est un récit, né de la réflexion des hommes pour expliquer les mystères de l'univers. Il tente d'expliquer l'inconnu. Chaque mythe remonte à des milliers d'années, avant l'invention des livres.

→Connaissons nous d'autres mythes pour expliquer le jour et la nuit, la création du monde ?

- Des connaissances sur le **shintoïsme**

Le shintoïsme, c'est-à-dire la religion shintô est la religion la plus ancienne du Japon.
Les **kamis** sont les divinités ou les esprits de la nature. Il y en a beaucoup. Les pratiquants du shinto croient que les âmes des animaux, des plantes, des objets peuvent habiter les êtres humains

<u>Quelques kamis</u>

Izanagi : dieu co-créateur du monde et du Japon.
Isanami : déesse de la création et de la mort et la première femme du dieu Izanagi.
Amaterasu : déesse du soleil
Susanoo : kami des tempêtes

→ Les élèves peuvent partir à la recherche des représentations de certains kamis, parmi les objets de collection de l'exposition.

---

[6] *Activité proposée par le médiateur dans le cadre du parcours de visite guidée.*
[7] *Activité proposée par le médiateur dans le cadre du parcours de visite guidée.*
[8] *Extrait du document « Parcours thématique : croyance et religions du monde, musée des Confluences*

APRES LA VISITE

Culture littéraire et artistique : « se confronter au merveilleux et à l'étrange »

Extrait de la fiche Eduscol [9] - « Se confronter au merveilleux, à l'étrange & Le monstre, aux limites de l'humain »FRANÇAIS Culture littéraire et artistique CYCLE 3

« Découvrir des contes, des albums adaptant des récits mythologiques, des pièces de théâtre mettant en scène des personnages sortant de l'ordinaire ou des figures surnaturelles ; comprendre ce qu'ils symbolisent ; s'interroger sur le plaisir, la peur, l'attirance ou le rejet suscités par ces personnages »

Enjeux littéraires et de formation :

- *Pour interroger la nature de l'homme et ses limites avec l'animalité.*
- *Pour comprendre la médiation symbolique que représentent les personnages sortant de l'ordinaire ou les figures surnaturelles.*
- *Pour parler du lien réalité/fiction, humain/divin.*
- *Pour parler de la normalité sociale et des écarts par rapport à cette normalité.*
- *Pour interroger notre rapport à notre propre « part d'ombre ».*
- *Pour parler d'altérité, de différence.*
- *Pour travailler sur des sentiments comme la peur, le rejet, l'empathie.*

⇨ Types d'activités possibles :

- **Les débats littéraires interprétatifs**
  (Vidéo à consulter: http://webtv.ac-versailles.fr/spip.php?mot50#0-281-50-130-275-276-277)
- **Les carnets de lecture**
  (Vidéo à consulter : http://webtv.ac-versailles.fr/spip.php?mot50#0-281-50-130-275-276-277)

⇨ *Une histoire en lien avec les objets vus pendant la visite (masque de Oni)*

*Image extrait de l'album « **YOKAI ! le monde étrange des monstres japonais** »[10]*

L'Oni aux bottes de sept lieues [10]

« Une femme très pauvre avait trois fils. Son mari était mort et elle ne pouvait nourrir ses enfants. Elle les abandonna dans la forêt. Dans les bois découvrirent une petite hutte où une vieille femme les accueillit. Elle el e mit en garde : « Cette cabane appartient à un Oni dont je suis l'esclave. S'il vous trouve ici, il vous mangera tous les trois ». Mais elle enfants insistèrent et ils se cachèrent dans le garde-manger sous le plancher. Quand l'Oni rentra il sentit l'odeur des enfants mais la veille femme lui dit que les enfants étaient repartis, et qu'il pouvait les rattraper. L'oni mit ses bottes de sept lieues et partit à leur recherche. Pendant ce temps la vieille femme libéra les enfants, et aperçurent l'oni qui s'était endormi. Ils lui enlevèrent ses bottes, et els enfilèrent. L'oni ne put plus els attraper et les enfants rentrèrent chez eux .

On mettra cette histoire en relation avec des contes traditionnels connus des élèves comme par exemple Le petit poucet, d'autres histoires d'ogres, de bottes de sept lieues …ou d'autres évocations des Oni (mangas, ...)

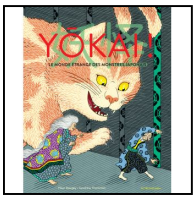
Image : http://www.institutfrancais.jp/yokohama/fr/events-manager/crecy/

Image du film Yo-kai Watch Shadowside: The Return of the Oni King

[9] *Fiche Eduscol 2016 FRANÇAIS Culture littéraire et artistique CYCLE 3 : « Se confronter au merveilleux, à l'étrange & Le monstre, aux limites de l'humain » : http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Culture_litteraire_/02/2/9-RA16_C3_FRA_5_merveilleux_monstres_591022.pdf*

[10] *Page 32 de l'album « **YOKAI ! le monde étrange des monstres japonais** », Fleur Daugey et Sandrine Thommen- Editions Actes Sud junior*

⇨ *Autres mises en réseau : bibliographie indicative (non exhaustive)*

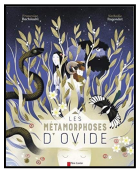


***YOKAI ! le monde étrange des monstres japonais** », Fleur Daugey et Sandrine Thommen- Editions Actes Sud junior*

« Depuis des centaines d'années, l'imaginaire des Japonais est peuplé de créatures surnaturelles appelées yôkai. En japonais, ce mot signifie: apparition étrange, événement mystérieux ou qui fait peur. En bref : un monstre ! Les yôkai servent à donner un nom et une forme à toutes les choses bizarres qui nous arrivent et qu'on a du mal à expliquer. Ce sont des êtres de l'entre-deux ».

Le chien invisible, Claude Ponti, École des loisirs, 2000

« Oum-Popotte vit seul avec ses parents en carton, qui parfois sourient, parfois sont de mauvaise humeur. Un jour, en rentrant de l'école, il reçoit quelque chose sur la tête. Ensuite il se passe des choses bizarres qui lui font découvrir qu'en fait il n'est pas seul du tout. »



Les métamorphoses d'Ovide, Françoise Rachmuhl, Nathalie Ragondet, Père Castor/Flammarion, 2015

« Qu'ils se transforment d'eux-mêmes, qu'ils soient récompensés ou, victimes de malédiction, dieux, héros et simples mortels de l'Antiques n'ont, pas toujours eu, la forme que nous leur connaissons. Des origines de la flûte de Pan, au, mythe d'Orphée et Eurydice, Ovide, nous raconte les grandes histoires, tragiques ou, fabuleuses, de la mythologie. »

L'homme bonsaï, Fred Bernard, François Roca, Seuil Jeunesse, 2003,43 pages

« Le capitaine O'Murphy raconte aux buveurs d'une taverne son extraordinaire rencontre, lors d'un périple en mer, avec l'homme bonsaï, cette créature mi-homme, mi-arbre au destin tragique. »

Contes inuit de la banquise, Jacques Pasquet, D'Orbestier, 2003 (156 pages)

« Les Inuit, les gens de la banquise, chasseurs de phoque et d'ours blanc qui, depuis longtemps, ne vivent plus dans les iglous, n'ont plus de traîneaux à chiens mais conduisent des motoneiges... la légende qui entoure leurs origines, le territoire du Nunavik ainsi que la langue des Inuits : l'inuttitut. la magie des contes des anciens temps, quand l'homme était en communication avec la nature sauvage des solitudes glacées »

(D'autres œuvres de référence pour aborder les entrées « Se confronter au merveilleux, à l'étrange » à consulter sur la base Eduscol)[11]

Enseignement moral et civique : le respect de la diversité des croyances et des convictions

Le débat mouvant ou jeu de positionnement

Présentation [12]

« Le débat mouvant (encore appelé Jeu de positionnement) est une forme de débat dynamique qui favorise la participation.

Déroulement :

L'enseignant raconte une histoire volontairement polémique. Il propose à certains moments clés de l'histoire aux participants de se positionner physiquement dans la salle, "ceux qui ne sont pas d'accord avec ce qui vient d'être dit d'un côté, ceux qui sont d'accord de l'autre". Personne n'a le droit de rester au milieu (sans avis), le fait de se déplacer réellement pousse à choisir un camp et des arguments.

Une fois que tout le monde a choisi "son camp", l'enseignant demande qui veut prendre la parole pour expliquer son

[11] Voir liste « merveilleux »
http://cache.media.education.gouv.fr/file/Culture_litteraire_/22/5/RA_C3_Francais_Culture_litteraire_Biblio_merveilleux-dm_598225.pdf
et « étrange » :
http://cache.media.education.gouv.fr/file/Culture_litteraire_/22/1/RA_C3_Francais_Culture_litteraire_Biblio_etrange-dm_598221.pdf

[12] Débat mouvant : http://ww2.ac-poitiers.fr/ia79-pedagogie/spip.php?article525

positionnement. Quand un camp a donné un argument, c'est au tour de l'autre camp d'exprimer un argument. Mais si un argument du camp opposé est jugé valable par un élève, il peut changer de camp ».

• L'histoire de départ : une légende Yôkai : le BAKENEKO

Le ***bakeneko*** « monstre-chat » ou « chat changé » est une légende japonaise. C'est un chat qui a des pouvoirs surnaturels qu'il gagne en atteignant l'une ou plusieurs) de ces caractéristiques : un âge de treize ans, un poids de plus de 3,5 kg, ou une très longue queue. Il arrive parfois que celle-ci se divise en deux. Ce chat fantôme hante la maison en projetant des boules de feu. Il se dresse sur ses pattes arrière, prenant alors forme humaine. Il se peut également qu'il finisse par dévorer son maître dans le but de prendre sa place. Il a souvent une apparence de chat tout à fait ordinaire.
Par superstition, en ayant peur que la longueur de leur queue ne provoque leur éventuelle transformation en bakeneko, les Japonais ont pris l'habitude de couper la queue des jeunes chatons.

⇨ Débat mouvant **:** *« Etes-vous plutôt d'accord ou pas d'accord avec ce genre de tradition envers les animaux ? »*

Histoire des arts : relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages, ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création

⇨ Des rencontres avec des œuvres dans différents domaines artistiques. Chaque rencontre fera l'objet d'une approche sensible et d'un repérage quant à son contexte (frise chronologique)
Par exemple : un choix d'œuvres **de différents champs artistiques** et une construction d'apprentissages selon **deux entrées thématiques : L'art japonais ou La transformation, la métamorphose**

Champs artistiques ⇩	Mise en lien thématique L'art japonais	Ou	Mise en lien thématique : transformation métamorphose
Arts plastiques	**Peinture :** une estampe **: «** *La Grande Vague de Kanagawa* (1831) , Hokusai, **Sculpture, volume :** une œuvre en origami: les œuvres d'Akira Yoshizawa **Cinéma** « Mon voisin Totoro , film d'animation de Hayao Miyazaki		**Peinture, dessin :** -La Métamorphose *de* Narcisse, Salvador Dalí, 1937 -Uovo Rotto *Coll, Valerio* Adami*. 1963* -Le Jardin des délices, Jérome Bosh, 1494 **Cinéma :** Jason et les argonautes, Don Chaffey 1963 La Belle et la Bête, Jean Cocteau, 1946
Education musicale	**Musique traditionnelles japonaises** *Mikagura* musique shintoïste : https://www.musicologie.org/sites/j/japon.html		La Moldau , SMETANA (la métamorphose du ruisseau en fleuve)
Maîtrise de la langue	**Poésie :** Les haïkus **Bande dessinée** et animation japonaise : les mangas		**Des albums en lien avec la mythologie :** - Orphée et la morsure du serpent, Y. Pommaux L'école des loisirs Thésée et le minotaure C. Pally et E. Nouhen Milan Ed -Persée et Méduse C. Pally et A. Fonty -Jason et la toison d'or C. Pally idem