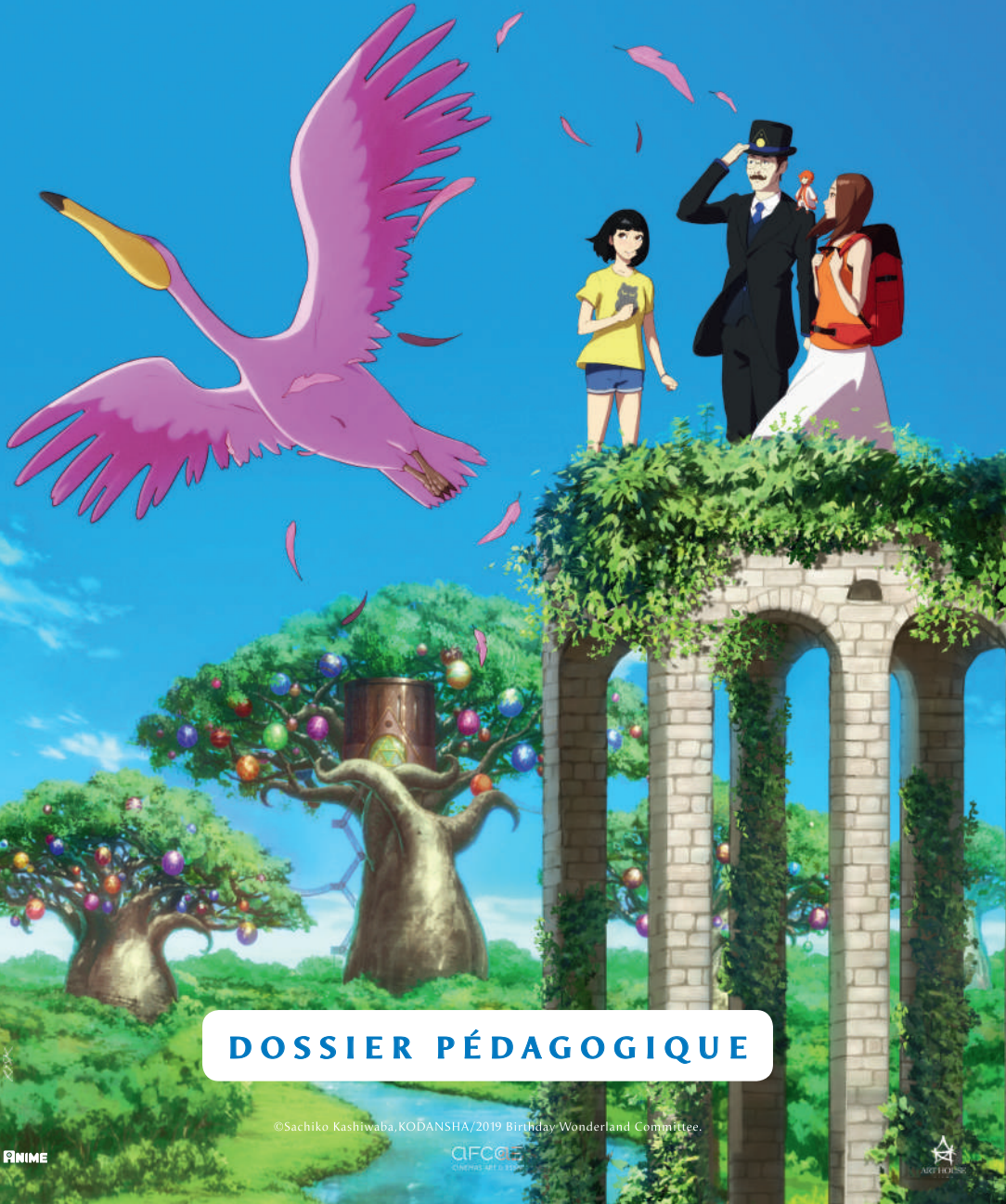




WONDERLAND

LE ROYAUME SANS PLUIE

UN FILM DE KEIICHI HARA



DOSSIER PÉDAGOGIQUE

©Sachiko Kashiwaba, KODANSHA/2019 Birthday Wonderland Committee.

AFCEE
CINÉMAS ART & ESprit

ANIME

ARC'ÉPISODE

WONDERLAND

LE ROYAUME SANS PLUIE

UN FILM DE KEIICHI HARA

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

À PARTIR DE 8 ANS - DÈS LE CE2



AVANT-PROPOS

La crise écologique que connaît la planète Terre (et par mimésis, le monde de Wonderland) n'est que le reflet du chaos dans lequel se trouve la conscience collective. Comme l'a démontré le WWF avec « l'empreinte écologique », si chacun des six milliards d'habitants actuels vivait comme un Français moyen, il faudrait deux planètes supplémentaires pour assouvir les besoins de tous. Comme un Américain, six à sept planètes ! Les changements climatiques ont de fait un impact écologique de plus en plus alarmant, à l'instar des vagues de canicule du mois de juillet en France qui ont accéléré l'état de sécheresse des terres, la disparition des neiges éternelles, l'assèchement des fleuves, etc. Les photos satellites du pays prises en juillet 2019, comparées à l'année précédente, sont exhaustives.

Nous sommes donc bel et bien aujourd'hui dans une impasse majeure car nous constatons que notre modèle de développement touche à ses limites. La question se pose alors : que devons-nous enseigner à nos enfants ? Comment les sensibiliser à ce qui se passe dans le monde actuel, sans accablement ni déni ? N'est-ce finalement pas eux qu'il importe de sensibiliser, quand on voit que la jeune Greta Thunberg semble bien plus omnisciente et responsable que ces adultes qu'elle juge « immatures » et prend à parti ? L'excès de rationalité ne nous empêche-t-il pas de garder ces liens intuitifs, poétiques et compassionnels avec notre environnement, que nos ancêtres établissaient sans mal ? L'action la plus positive que nous puissions faire pour contribuer à cette tâche immense qu'est le retour de notre planète à un état d'équilibre, est de commencer par nous changer nous-mêmes. Des pensées positives et concentrées sont en effet beaucoup plus puissantes que des pensées négatives et confuses : c'est une vérité qu'Akané et le prince de Wonderland découvriront et qui leur permettra de mener à bien leur quête.

PRÉSENTATION ET OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES



Ce dossier est un outil pédagogique d'accompagnement et de réflexion destiné aussi bien aux enseignants qu'aux parents (et autres accompagnants de la séance). Il vise à porter ludiquement *Wonderland, le Royaume sans pluie* auprès du jeune public, afin de le sensibiliser aux thématiques écologiques. Cette approche gagne à être jointe à la notion d'auto-développement de soi et du rapport au monde, car sans contrôle du mental, la paix intérieure (et extérieure) ne se fait pas. Le film l'analyse merveilleusement par le prisme du harcèlement scolaire – faire du mal à l'autre fait souffrir autant l'autre que soi, souffrir limite les modes d'expression, gaspille l'énergie et dérégule les connexions au monde ; a contrario, des attitudes bienveillantes et généreuses permettent d'alimenter une bonne activité métabolique de base, et d'apaiser son rapport à soi et au monde (n'avez-vous pas remarqué comme on respire bien mieux dans le relâchement que dans la colère, le stress, la peur ?)

Ainsi : comment montrer à l'échelle d'un enfant qu'on a toujours le choix, et que les décisions sont à mûrement réfléchir, à partir du moment où elles ont des répercussions sur soi, les autres, la Nature ? Comment lui enseigner à s'ébahir du monde, de sa diversité, de ses couleurs ? En demandant aux enfants de s'exprimer, en classe, sur ces sujets, et en leur apprenant l'écoute, la compassion, le respect, ils feront un grand pas vers l'agir-responsable. Ne sous-évaluez donc pas les différents systèmes de développement de soi que vous pouvez mettre en place avec eux. Ces derniers leur permettront de considérer sous un autre angle ce que sont vraiment santé et positivité. Ils verront alors qu'ils ont en main toutes les clefs pour aimer la planète et en prendre soin. Vie simple et pensée élevée deviendra leur devise ! Et pour commencer : si vous leur demandiez de saluer tendrement une plante douillettement déposée dans votre salle de classe, et cela à chacun de vos cours ?



SYNOPSIS

Akané est une jeune fille rêveuse. La veille de son anniversaire, elle se rend chez sa tante antiquaire pour récupérer son cadeau.

Dans l'étrange bric-à-brac de la boutique, elle pose sa main sur une pierre magique. S'ouvre soudain un passage secret d'où surgit Hippocrate, un alchimiste venu d'un autre monde.

Il veut convaincre Akané qu'elle est la Déesse du vent vert dont parle la légende et qu'elle seule peut éviter la terrible sécheresse qui menace son royaume.

Accompagnées par l'alchimiste et son disciple Pipo, Akané et sa tante s'engagent dans un voyage fantastique pour sauver Wonderland.

FICHE TECHNIQUE

Wonderland, le Royaume sans pluie

Titre original : Bāsudē Wandārando

(Traduction littéraire : « Anniversaire au pays des merveilles »)

Japon • 1h55 • 2019

Animation : 2D par ordinateur et dessin animé

Genres : fantastique, aventure

Réalisation : Keiichi HARA

Scénario : Miho MARUO

D'après le roman de : Sachiko KASHIWABA

Conception artistique : Ilya KUVSHINOV

Musique originale : Harumi FUUKI

Distribution : Art House

Sortie nationale : 24 juillet 2019

SOMMAIRE

AVANT LA SÉANCE DE CINÉMA	p.08
OBSERVER L’AFFICHE DU FILM	p.08
DU LIVRE AU FILM	p.14
• Focus « Les codes du langage cinématographique »	p.16
• Focus « Scénarisation et métiers du cinéma sur un plateau de tournage improvisé »	p.17
LES PERSONNAGES ET LES LIEUX PRINCIPAUX	p.20
THÉMATIQUES ET PISTES PEDAGOGIQUES AUTOUR DU FILM	p.26
LE JAPON, PAYS DU SOLEIL LEVANT	p.26
→ Découverte du pays d’origine du film	p.26
→ Traditions et culture japonaise dans <i>Wonderland, le Royaume sans pluie</i>	p.28
• Mythes, légendes et cérémonies	p.28
• L’animisme : un lien étroit entre nature et spiritualité	p.29
• La place des animaux et plus spécifiquement celle du chat	p.30
UN CONTE INITIATIQUE	p.32
→ La structure du conte : l’héroïne et sa quête	p.32
→ La recherche de son identité et l’apprentissage de la confiance en soi	p.34
→ Les relations adultes-enfants	p.36
UN VOYAGE FANTASTIQUE	p.38
→ La découverte des genres cinématographiques	p.38
→ Le passage du monde réel et au monde merveilleux : analyser et comprendre le récit	p.40
• Objets et créatures fantastiques	p.40
• La relation au temps	p.42
UNE FABLE ÉCOLOGIQUE	p.43
→ La problématique de l’eau pour l’Archipel japonais : entre ressource naturelle, élément sacré et menace	p.44
→ L’eau, source de vie	p.45
• L’écosystème	p.46
• La biodiversité	p.49
→ Sensibilisation à la préservation de l’environnement et au réchauffement climatique	p.50
• La sécheresse : causes, conséquences et mesures mises en place	p.50
• Les risques liés à la diminution des ressources d’eau potable	p.52
→ Les dangers de l’industrialisation anarchique	p.56
→ Le « vivre vert »	p.57
CONCLUSION	p.58
DOCUMENT ADDITIONNEL : «SÉQUENCE DE SCÉNARIO POUR LES ACTIVITÉS DE LA PAGE 16 À 17»	p.60

AVANT LA SÉANCE DE CINÉMA

OBSERVER L’AFFICHE DU FILM

→ **Objectif** : Faire entrer les enfants dans l’univers cinématographique du film par l’analyse de l’affiche.

Une affiche a un rôle prescripteur. Elle permet de donner des éléments d’information aux potentiels futurs spectateurs et de capter leur attention. Voyons maintenant si l’affiche de *Wonderland, le Royaume sans pluie* joue bien son rôle auprès d’un public non averti : après avoir annoncé aux enfants leur prochaine sortie cinéma, présentez-leur l’affiche du film – sans le moindre commentaire ! – et demandez-leur d’observer les différents éléments qui s’y trouvent (à l’écrit ou à l’oral, seul ou en groupe). Cet exercice leur permettra d’aiguiser leur regard sur les codes utilisés pour transmettre l’information le plus succinctement et efficacement possible.

→ **Quels sont les personnages représentés et leurs attitudes ?**

À ce stade, les enfants n’ayant pas encore découvert le film, ils pourront se contenter de décrire les personnages sans les nommer.

→ **Observez**

- L’arrière-plan
- Les couleurs
- Les protagonistes
- Les proportions
- La disposition des différents éléments
- Le cadrage
- Les textes

À partir des informations recueillies, vous pouvez demander aux enfants d’émettre des hypothèses sur le film qu’ils vont découvrir, ainsi que de justifier leurs réponses.





→ Quelques pistes pédagogiques

1. À partir des informations recueillies, vous pouvez demander aux enfants d'émettre des hypothèses sur le film qu'ils vont découvrir, ainsi que de justifier leurs réponses.
2. À l'issue de la projection, vous pouvez revenir sur l'affiche et leur demander de reconnaître les personnages ainsi que d'identifier les lieux représentés. Et puisque l'affiche est composée de plusieurs images extraites du film, sont-ils en mesure d'identifier les subterfuges pour créer l'affiche finale du film ?

→ Réponse à la question 2

- En haut de la tour, ancien passage entre notre monde et Wonderland, se trouvent Akané, Hippocrate, Chii et Pipo. Les personnages ont tous été intégrés individuellement car on ne les retrouve pas dans le film tous ensemble en haut de la tour dans ces postures.
- L'oiseau rose géant présent lors de leur arrivée à Wonderland prend son envol. Cette image correspond au moment où Chii vient de lui rendre son œuf en le posant dans son bec.
- Les arbres en arrière-plan sont ceux du village d'Hippocrate et de Pipo. Akané, Chii, Pipo et Hippocrate (alors transformé en mouche), traversent le village en voiture.
- La tour a été changée par rapport à celle du film pour donner une dimension plus lumineuse.

→ **Moralité** : les apparences sont souvent trompeuses, et si ici, elles servent à promouvoir intelligemment une œuvre culturelle, il est important de sensibiliser les enfants au rôle des images et à leur détournement, dans des sociétés inondées d'informations et de représentations.

Analisons maintenant l'affiche originale du film, afin de sensibiliser doucement le jeune public à la notion sociologique d'ethnocentrisme (soit le conditionnement de notre conscience par le prisme de notre groupe culturel de référence). En quoi l'affiche japonaise diffère de l'affiche française ? Quelles similitudes ? Quelles différences ? Pourquoi, selon eux ? Quels codes ne comprennent-ils pas et comment les analyser ?

Les codes changent d'un pays à l'autre et il est toujours passionnant de voir combien une affiche de film est amenée à évoluer, en fonction du point de vue culturel de chacun. « Vérité en-deçà des Pyrénées, erreur au-delà » disait Blaise Pascal dans ses *Pensées* (1670) !

L'aspect fantastique du film est davantage mis en valeur sur l'affiche japonaise qu'on peut observer page 12 (visible inversion du monde physique), ce genre étant très populaire au Japon (en France, le cinéma de genre attire quant à lui de moins en moins le public en salles). Pourquoi ? L'une des raisons est que le Japon a su rester proche de son passé, de ses mythes, malgré son entrée dans l'ère industrielle (là où l'Occident s'est plus naturellement détaché de ses particularismes culturels, donc de ses mythes et leurs genres, pour coïncider vers une forme de standardisation mondiale et économique). Ainsi, la religion shintoïste continue à irriguer la sensibilité d'une grande majorité de la population japonaise, et la laisse extrêmement sensible à la Nature. Les Japonais lui attribuent une identité animée, spirituelle (animisme). C'est ainsi que les œuvres japonaises se retrouvent presque systématiquement empreintes de fantastique, puisque la rupture n'est jamais nette entre Surnature et monde réel, esprits et humains. Cela se ressent dans *Wonderland, le Royaume sans pluie* – l'entrée de Chii et Akané dans un monde parallèle ne semblent pas les surprendre outre mesure, elles acceptent simplement leur destin.



Par ailleurs, l'héroïne est plus clairement identifiée sur l'affiche (et les autres personnages, hormis Pipo, absents) mais les éléments visuels nous donnent beaucoup moins d'informations. Cela a pour effet de valoriser la destinée et le rapport de l'héroïne à l'action (active et magique, puisqu'en pleine chute, mais surprise, voire effrayée, ce qui induit l'idée d'une quête identitaire en cours : Akané va devoir apprendre à surmonter ses peurs). Quant à l'affiche française, en exposant avec plus de neutralité l'univers et ses personnages, en les « posant » littéralement (sur une tour), valorise d'abord la nationalité du film (les codes du Studio Ghibli) et sa beauté visuelle, de type : « Chers spectateurs, vous avez beau être en France, nous vous amenons au Japon, en plein cœur de leur art graphique, poétique et conceptuel ».

Enfin, l'affiche japonaise est plus chargée textuellement que la française. Tout simplement parce qu'elle met en exergue son réalisateur, l'écrivaine du livre original et les acteurs ayant prêté leurs voix aux personnages (tous très connus au Japon). Le réalisateur Keiichi Hara, déjà identifié par le public français à travers *Un été avec Coo* (2008), *Colorful* (2011) ou *Miss Hokusai* (2015), est quant à lui présent sur l'affiche française.



Keiichi Hara,
autour du film *Un été avec Coo*

DU LIVRE AU FILM

Wonderland, *le Royaume sans pluie* est l'adaptation cinématographique d'un roman jeunesse écrit par Sachiko Kashiwaba en 1988 et intitulé *Chikashitsu kara no fushigi na tabi*, que l'on peut traduire littéralement par *L'Étrange Voyage depuis la cave* (couverture ci-dessous).

Sachiko Kashiwaba est connue pour ses romans et ses contes à destination des enfants. Son univers, beau et dense, en a fasciné plus d'un ! À l'instar de son roman, *Le mystérieux village voilé dans la brume*, qui inspira *Le Voyage de Chihiro* réalisé par Hayao Miyazaki en 2001. Hélas, ses ouvrages n'ont pour l'instant pas été traduits en français...

L'adaptation au cinéma consiste à transposer à l'écran une œuvre déjà existante (roman, pièce de théâtre, jeu vidéo, bande dessinée, biographie, etc). L'adaptation peut être libre (de nombreux détails y sont changés) ou fidèle (reprend l'œuvre dans ses grandes lignes).

Si à ses débuts, le cinéma a d'abord été documentaire, la fiction l'a vite rattrapé. Les grands textes se sont rapidement imposés comme source d'inspiration primordiale, d'abord dans les adaptations d'épisodes bibliques, puis le roman et les contes. Georges Méliès adaptait ainsi Jules Verne en 1902 avec *Le voyage dans la lune*. L'engouement pour les adaptations n'a pas cessé depuis – il n'y a qu'à voir le nombre d'adaptations qui sortent chaque année en salles ! La littérature jeunesse bénéficie du même essor.



Le but de l'adaptation n'est pas simplement de transposer le récit d'une œuvre à l'écran mais d'appréhender une œuvre par le prisme d'un autre langage – celui du cinéma. Certes un film ne laisse pas la même place à l'imaginaire individuel qu'un livre (les images imposent un type de vision), mais il touche les sens d'une autre manière, par son caractère polyphonique. Les images visuelles et sonores déclenchent des affects chez le spectateur, saisi par l'illusion référentielle sur laquelle repose le cinéma, représentation du monde. Il convient de faire prendre conscience aux élèves que l'effet de « réel » est le produit d'une construction qui utilise les

possibilités des matières (les deux premières visuelles, les trois autres sonores) de l'expression cinématographique, à savoir :

- les images (ou picturalité), essence même du cinéma
- leur organisation grâce aux techniques visuelles (cadrage, mouvements d'appareil, lumière, couleurs, mentions écrites, etc.)
- les bruits
- la parole
- la musique qui a comme fonction première un rôle d'accompagnement ou d'accentuation de l'action montrée.

Cependant pour les puristes, cet exercice est encore perçu comme une atteinte à l'œuvre originale. Le cinéma arrête l'imaginaire du texte et propose une représentation fixe, qui est différente de celle que le lecteur a forgé avec son imagination, d'où la déception souvent éprouvée à la vision d'un film adapté d'une œuvre littéraire. Les comparaisons sont alors fatales et le compliment consiste à affubler le film du terme d'« adaptation fidèle ». Pourtant, les digressions d'adaptation sont inévitables, du fait de nombreuses contraintes. Par exemple, l'œuvre écrite est dans la majorité des cas bien trop dense pour être intégrée dans son ensemble (sauf s'il s'agit d'un poème, d'une nouvelle, ou autre récit condensé). Le scénariste peut alors décider de couper une partie du récit, supprimer totalement ou partiellement le rôle de certains personnages ou encore simplement conserver la trame générale pour créer un scénario original. Le recours à la voix off est également très fréquent afin de traduire les pensées et les sentiments des personnages. Ici, **la scénariste du film (qui est aussi la femme de Keiichi Hara) n'a pas conservé avec son mari beaucoup d'éléments du roman originel, afin de livrer leur propre vision de l'histoire !**

→ Quelques pistes pédagogiques

1. Comparer un début de livre et un début de film l'adaptant
2. Initier les enfants au langage du cinéma à partir de la séquence de scénario de *Wonderland, le Royaume sans pluie* page 60 (la séquence du film concernée est visionnable ici → <https://vimeo.com/347525036/d1818ff914>).
3. Demander aux enfants d'adapter cette scène (pour ce faire, imaginer tout un plateau de tournage, chaque enfant pouvant avoir un rôle – acteur, technicien, caméraman, scripte, etc – selon les indications données page 17).

Focus : Les codes du langage cinématographique

(à partir d'une séquence du scénario de *Wonderland, le Royaume sans pluie*)

→ Regardez l'extrait du film que vous trouverez dans le lien suivant :

<https://vimeo.com/347525036/d1818ff914>

En fin du dossier (page 60), vous trouverez la séquence de scénario en lien avec l'extrait du film. Partant de cela, vous pourrez initier les enfants aux codes de base de l'écriture scénaristique !

1. Un scénario se compose de séquences (ici, séquences 245 à 253), c'est-à-dire de scènes. Toutes les didascalies (soit le texte qui n'est pas du dialogue et nous renseigne sur les lieux et les actions) s'écrivent en italiques. Les prénoms ou noms des personnages sont à mettre en gras puis les dialogues en dessous. Les dialogues sont à centrer au milieu de la page.
2. Pour connaître la durée d'un scénario, la règle est simple : chaque page dure entre 45 secondes et une minute.
3. La scène est une unité dramatique déterminée par son lieu, son temps, ou son action. Dans le texte, elle est annoncée par un titre écrit en majuscules et justifié à gauche de la page. Elle comprend habituellement trois informations nécessaires à l'organisation des futures prises de vue.

EXT. UN JARDIN À CRÊTE DE COQ - JOUR

- Les abréviations INT. ou EXT., intérieur extérieur, signalent l'emplacement de la caméra, ce qui facilite l'organisation du découpage du film en entités de tournage par l'équipe technique (bien sûr, pour un film d'animation, cette organisation n'est pas nécessaire, mais les conventions d'écriture scénaristiques étant fixes, il est malgré tout précisé INT. ou EXT.)
- La deuxième information indique plus précisément le lieu où se déroule l'action. Ainsi toutes les scènes qui se dérouleront dans UN JARDIN À CRÊTE DE COQ, seront réalisées en même temps.
- La dernière information, elle, est une indication de temps. Elle permet de découper le tournage en deux principales entités, celles de JOUR et celles de NUIT. Grâce à cela, le directeur photo pourra choisir des conditions d'éclairage. S'il désire tourner en lumière naturelle, ou avec un éclairage artificiel (même remarque : pour un film d'animation, cette organisation n'est pas nécessaire, mais les conventions d'écriture scénaristiques étant fixes, il est malgré tout précisé INT. ou EXT.)

Focus : Scénarisation et métiers du cinéma sur un plateau de tournage improvisé

Quand on voit un film, il est difficile d'imaginer toute la logistique qui encadre sa production ! En classe et muni d'une caméra, retournez les séquences 245 à 253, que vous trouverez à la fin du dossier (cf focus précédent). Pour ce faire : que chaque enfant ait un rôle à jouer ! Il faudra nommer un réalisateur, un scripte, des acteurs (Akané, Chii, Pipo, Hippocrate, chef du village, etc) et que chacun remplisse son rôle sur ce plateau de tournage improvisé. Moteur !

BRÈVE PRÉSENTATION DES MÉTIERS DU CINÉMA

LE RÉALISATEUR

Le réalisateur réalise le film, c'est-à-dire qu'il met en image tout ce qu'il y a décrit dans le scénario, qui est son principal support et outil de travail. Il a beaucoup de travail de préparation car il imagine et anticipe, avec ses techniciens, la manière de tourner les images au moment du tournage. Contrairement à ce que l'on peut penser, le réalisateur ne tient pas la caméra ! Sur le tournage, il reste derrière le retour vidéo où il regarde les images filmées en cours. Il est surtout le chef de troupe des acteurs : il les dirige et les corrige, etc.

L'ACTEUR

L'acteur joue un personnage du film. Il fait semblant d'être quelqu'un d'autre et adopte le comportement et le physique du personnage qu'il incarne. Scénario à l'appui, il peut préparer en amont son personnage et apprendre par cœur les répliques de celui-ci. Pour être un bon acteur, il faut oublier tout ce qu'il y a autour et se plonger dans la peau du personnage. Sur le tournage on retrouve aussi les figurants qui ne sont pas vraiment des acteurs, au sens où les figurants n'ont pas de dialogues à dire. Ce sont des personnages que l'on aperçoit dans le film, souvent en arrière-plan, et ne parlent pas. Ce qui différencie un acteur d'un figurant, c'est donc la verbalité (le fait de parler ou pas).

LE SCÉNARISTE

Le scénariste écrit le scénario. Il met le film sur papier en écrivant les dialogues et la description des actions de l'histoire. Le scénariste veille à ce que son scénario soit respecté. Parfois, le réalisateur peut être en collaboration avec le scénariste et écrire le scénario avec lui. Le réalisateur peut aussi être son propre scénariste. Attention : écrire un scénario, ce n'est pas écrire un roman ou une histoire. Il y a un procédé particulier dans l'écriture et la mise en forme (voir le focus page 16) !

LE CHEF-OPERATEUR

Le chef-opérateur s'occupe de l'image et donc, crée et travaille la lumière, qui est nécessaire à un film. C'est même parfois lui qui tient la caméra. Il peut donc aussi avoir le rôle de « cadreur ». Il travaille avec plusieurs techniciens qui s'occupent du matériel pour la lumière. Sans lumière, nous aurions des scènes baignées dans le noir et donc... de mystérieux films !

Notons que le grand Stanley Kubrick, en tant qu'ancien photographe, était un virtuose de l'éclairage. En 1973, année du début du tournage de Barry Lyndon (les scènes d'intérieur furent presque uniquement tournées à la lueur des bougies), l'idée d'éclairer le film entier à la chandelle était une hérésie. Kubrick s'était néanmoins largement documenté sur le sujet. Le cinéaste se mit en quête d'un objectif géant pouvant laisser entrer la lumière suffisante. Il lui fallut trois mois pour le trouver, un Carl Zeiss Planar 50mm f/0.7 conçu par la NASA pour être utilisé sur la Lune ! Une caméra spéciale a ensuite été aménagée pour fixer cet objectif. Pour les scènes éclairées à la bougie, Kubrick a également utilisé un éclairage complémentaire fixé au plafond.

LE SCRIPTE

Le scripte est comme la petite fée du réalisateur, son meilleur allié. Il a pour responsabilité d'éviter les faux raccords au cours des scènes. Comme un film ne se tourne jamais dans l'ordre de l'histoire, le scripte est là pour noter les détails, scènes après scènes, afin qu'il n'y ait pas d'incohérences visibles au montage (par exemple, un bruit d'avion sur le tournage d'un film historique, ou un sac tenu à l'épaule gauche par un acteur, ne peut pas être tenu à l'épaule droite lors des mêmes prises de la scène, etc). Sur le tournage, comme le réalisateur, le scripte se trouve derrière le retour vidéo et suit avec une grande attention les scènes en cours de captation.

LE PERCHMAN

Le perchman, comme son nom l'indique, tient la perche – une longue tige – qui comporte au bout un micro. Il a donc pour responsabilité de capter le son. Le perchman est parfois amené à adopter des positions particulières, ou à se retrouver dans des endroits très inconfortables, afin de capter au mieux le son. Par exemple : le coffre d'une voiture, une très petite pièce, un grenier... et d'autres encore !

Il est essentiel d'avoir un perchman sur un tournage. Sans lui, le film aurait un son de fort mauvaise qualité. Il est de manière générale en collaboration avec l'ingénieur du son, qui est comme son « patron ».

LE DÉCORATEUR

Le décorateur intervient lors de la période de « préparation » juste avant le tournage, mais aussi pendant. Il s'occupe de décorer et de donner de la vie et du caractère aux différents lieux qui se trouvent dans l'histoire/le scénario. Il peut aussi bien travailler dans des lieux en intérieur (maison, salle de classe, hôpital, commissariat, bureau...) que des lieux en extérieur (rue, forêt, désert, bord de mer, montagne...). Il fait souvent équipe avec un accessoiriste qui s'occupe quant à lui de placer les accessoires sur les décors.

LE COSTUMIER

Le costumier est chargé des costumes sur un tournage. Il peut les concevoir afin de les faire réaliser en atelier (comme dans les cas des costumes historiques), auquel cas il est également considéré comme styliste, ou les acheter. Il travaille en étroite collaboration avec le directeur artistique et/ou le chef décorateur à partir des maquettes de décors, les costumes étant habituellement conçus en même temps afin de les coordonner.

LE RÉGISSEUR

Le régisseur est en charge de la logistique et du matériel sur le tournage. Il conduit souvent des camions imposants ou des voitures pour transporter le matériel sur le tournage, ainsi que les acteurs et les techniciens. C'est aussi lui qui s'occupe des pauses-repas et fait en sorte qu'il y ait toujours à manger pour toute l'équipe du film. De manière générale, il veille au bon déroulement du tournage et doit pouvoir réagir et se déplacer vite en fonction des demandes. Il peut, par exemple, faire une course et acheter un vêtement ou un accessoire qui s'avèrerait manquant sur le plateau.

LE MONTEUR

Le monteur intervient après le tournage du film. Il monte les scènes du film les unes après les autres, dans l'ordre établi par le scénario. Il travaille sur des ordinateurs et, grâce à plusieurs logiciels de montage, donne son corps au film. Il travaille souvent dans une pièce silencieuse et sans lumière, afin de voir au mieux les images sur son écran d'ordinateur.

LES PERSONNAGES PRINCIPAUX

Identifier les personnages et les lieux principaux du film puis les caractériser est fondamental pour comprendre l'histoire. Cette étape permet aux enfants d'acquérir du vocabulaire dans le cadre de la description des personnages, ainsi que de leurs relations. Et de compléter leur approche de la psychologie !



AKANÉ

Akané est une jeune adolescente qui s'ennuie et manque de confiance en elle. La veille de son anniversaire, elle feint un mal de ventre pour ne pas se rendre en classe. Persuadée qu'Hippocrate se trompe sur son identité, elle accepte tout de même de l'aider à sauver le monde de Wonderland et se montre généreuse envers les habitants du royaume.



CHII

Chii est la tante d'Akané. Antiquaire à l'esprit très ouvert, elle voyage à travers le monde pour dénicher des objets rares. Lorsqu'Akané arrive chez elle, Chii prépare son prochain voyage en France, pour se rendre au marché aux puces de Sorgues en Provence. Aussi intrépide que sa nièce est prudente, elle veillera sur la jeune fille pendant leur voyage à Wonderland. Elle aussi rentrera transformée.



HIPPOCRATE

Hippocrate est l'alchimiste le plus connu du royaume de Wonderland. Courageux et altruiste, il ne reculera devant aucun obstacle pour arrêter Zan Gu et sauver le monde. Son nom fait référence au célèbre médecin et philosophe considéré comme le père de la médecine, fondateur notamment des règles d'éthique pour les médecins.

L'alchimie est une science occulte très en vogue au Moyen Âge, liée à la transformation des métaux en une autre substance. Son premier objet d'étude était la recherche des secrets de l'immortalité !



PIPO

Pipo est l'apprenti dévoué d'Hippocrate. Petit lutin espiègle aux cheveux orange, il guidera Akané et Chii pendant leur long périple à Wonderland.



ZAN GU

Zan Gu est présenté comme un scélérat originaire de la ville de Nibi. Apparu pour la première fois il y a six mois, il vole et sème la terreur tout en préparant son plan machiavélique : faire exploser le puits du château. Il dissimule son visage et son corps sous une armure métallique. Sa véritable identité sera dévoilée au cours de l'histoire.



DOROPO

Doropo est l'apprenti de Zan Gu. Il l'aide à commettre ses méfaits. Autrefois camarade de classe de Pipo, il portait le nom de Ron et rêvait de devenir le plus grand magicien du monde.

LES LIEUX PRINCIPAUX



LE PRINCE

Le prince n'a pas été vu en public depuis près d'un an, la rumeur le disant malade. Victime d'un sort depuis la mort de ses parents, il ne pourra se libérer qu'en prenant confiance en lui, tout comme Akané. Dans un premier temps, les habitants du château le pensent piégé à l'intérieur d'une poupée de fer.



LE SORCIER KAMADOMA

Le sorcier Kamadoma a pour mission de veiller sur la famille royale et de protéger le château. Il est tombé dans un profond sommeil depuis près d'un an, après être resté éveillé durant trois années. Il se réveille finalement juste à temps pour assister à la cérémonie.

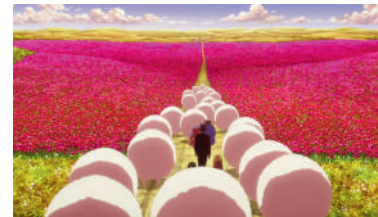
Mais aussi des personnages secondaires aux rôles notables : Midori la mère d'Akané, Popo le Maire du village de Crête de coq et sa mère, Voudan le ferrailleur...

Wonderland, le Royaume sans pluie nous fait voyager dans des univers visuellement très différents, mettant en avant la beauté de la nature et la richesse des paysages : la campagne, la montagne, le désert ou encore les fonds marins. Chaque nouvelle région traversée par nos héros émerveillera les jeunes spectateurs par ses couleurs et son originalité.



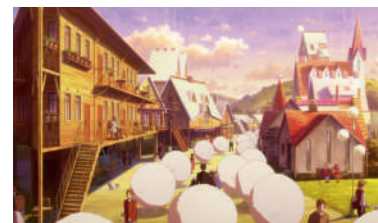
LA BOUTIQUE DE CHII

« Le Bric-à-brac de Chii » porte très bien son nom. Sa boutique abrite des centaines d'objets : livres, vaisselle et breloques en tous genres. Mais il cache également de véritables merveilles telles que le bout du mur de Berlin qui changera le cours de la vie d'Akané. C'est également là que vit Chii. Il s'agit d'un lieu important car le passage vers le monde de Wonderland s'y trouve.



LE VILLAGE DE COCKSCOMB (CRÊTE DE COQ)

Autrefois, les villageois élevaient collectivement des moutons pour leur laine. Celle-ci était ensuite teinte avec de l'essence de crête de coq, une fleur rouge, afin d'en faire des écharpes. La sécheresse a complètement transformé leurs vies. Le réalisateur s'est inspiré des villages français pour concevoir le village de son film !





LA VILLE DE NIBI

Résidence de Zan Gu et Doropo, Nibi est une ville dangereuse. Des dizaines de cheminées laissent échapper des volutes de fumée noire tandis que d'autres crachent du feu. Les habitants semblent pauvres et pour beaucoup alcoolisés. Ils se déplacent dans des machines motorisées (voitures, chars, etc). Leur mode de vie est aux antipodes de celui des autres habitants de Wonderland.



LE PAYS DU VENT ROUGE

Hippocrate, Pipo, Akané et Chii doivent traverser le pays du vent rouge. Ils constatent que le manque d'eau se répercute également sur les terres désertiques de Wonderland. Les tempêtes de sable y sont plus fréquentes et plus violentes.



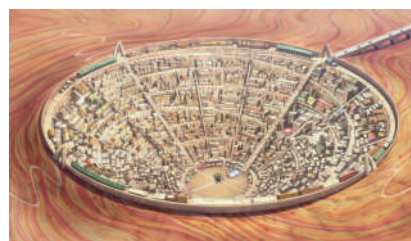
LE TEMPS DU BOURGEON DE FEUILLE

Il s'agit d'une région de Wonderland où les habitants vivent dans des maisons bulles (référence à l'architecture d'Antti Lovag, notamment) suspendues dans des grands arbres millénaires. C'est ici que résident Hippocrate et Pipo.



LE CHÂTEAU DE LA PLUIE INTEMPORELLE, AU CENTRE DU MONDE

La famille royale a contrôlé l'eau avec sagesse depuis le château pendant des générations. Ainsi le peuple de Wonderland a vécu paisiblement jusqu'aux décès successifs du roi puis de la reine, il y a cinq ans, laissant derrière eux le jeune prince. Celui-ci ne s'est pas manifesté depuis près d'un an et son pouvoir semble s'être affaibli, ce qui a des répercussions sur la gestion de l'eau.



LE MARCHÉ DE SAKASATONGARA

Le puits d'eau où se déroule la cérémonie du brouillard se situe à l'intérieur au marché.

→ Quelques pistes pédagogiques

1. Quelles ressemblances les enfants voient-ils entre le monde de Wonderland et le nôtre ? En quoi les différents lieux de Wonderland traduisent-ils les différents courants de pensée de notre monde ? Par exemple, la ville de Nibi est une métaphore des sociétés capitalistes et s'oppose au village de Cockscomb, métaphore des sociétés rurales, plus directement liées à la nature, donc à la nécessité de la respecter.
2. En quoi la diversité fait-elle la beauté d'un monde ?
3. Demander aux enfants à quel personnage ils s'identifient. Les réponses étant dans la majeure des cas hétéro-normées (les filles sont plus enclines à s'identifier à un personnage féminin, et les garçons à un personnage masculin), aborder par ce biais la question du genre, et montrer en quoi la fiction, et pour beaucoup les images, influencent sa propre manière de se percevoir, de se mouvoir et de se situer dans le monde.

THÉMATIQUES ET PISTES PÉDAGOGIQUES AUTOUR DU FILM

LE JAPON, PAYS DU SOLEIL LEVANT

DÉCOUVERTE DU PAYS D'ORIGINE DU FILM

À l'aide d'un atlas, localisez avec les enfants le Japon sur une carte du monde et observez son drapeau.



Le Japon est un pays asiatique au large de la Chine et de la Corée, dont la capitale est Tokyo. Le Japon forme un archipel de 6852 îles dont quatre principales : Honshu, Hokkaido, Shikoku et Kyushu.

→ Carte d'identité du pays

Langue officielle : le japonais

Monnaie : le Yen

Nombre d'habitants : 127, 37 millions contre 66,99 millions en France

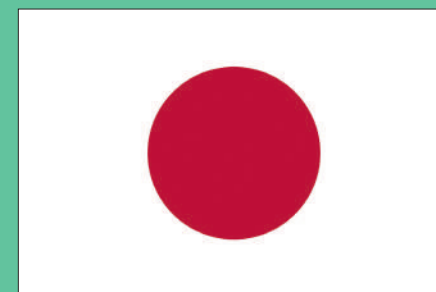
Superficie : 377 972 km²

contre 643,801 km² pour la France

Point culminant : le Mont Fuji à 3776 m.

En France, il s'agit du Mont Blanc, à 4806 m.

Étymologiquement, les caractères chinois (*Kanjis*) qui composent le nom du Japon signifie « Pays d'origine du soleil », ce qui explique son surnom : « le pays du soleil levant ». Son drapeau est composé d'un disque rouge en son centre représentant le soleil, et plus précisément la déesse shinto du soleil Amaterasu.



Vous pouvez maintenant comparer les deux pays (France et Japon) en évoquant leurs points communs et leurs différences sur des sujets tels que le climat, l'hymne national, la langue et l'écriture, l'alimentation, l'architecture ou encore le système scolaire.



TRADITIONS ET CULTURE JAPONAISE DANS *WONDERLAND, LE ROYAUME SANS PLUIE*

Mythes, légendes et cérémonies

Le Japon est un pays très fermement marqué par un équilibre entre la tradition et la modernité. Le folklore japonais est un des plus riches qui soit et la mythologie populaire japonaise est largement présente au sein de la société actuelle. Vous pouvez visiter à travers l'archipel une multitude de temples, de sanctuaires et admirer des statues dédiées aux divinités. La mythologie est fortement influencée par le shintoïsme et le bouddhisme, les deux religions principales du pays. Le shintoïsme reste la religion traditionnelle et se base sur le culte des ancêtres, la vénération des Dieux (les shintoïstes sont polythéistes) et le respect de la Nature. Ainsi, dans de nombreux récits japonais, vous pouvez croiser des êtres surnaturels tels que les *kami* (esprits, divinités), les *yōkai* (esprits malfaisants, malicieux), les *obake* (esprits métamorphes), les *yūrei* (fantômes) et les *dragons*. Il existe également des animaux dotés de pouvoirs surnaturels tels que le *kitsune* (renard), le *tanuki* (chien viverrin notamment représenté dans *Pompoko* d'Isao Takahata), le *mujina* (blaireau), le *bakeneko* (chat qui a un pouvoir de transformation) ou encore le *kappa* que Keiichi Hara a mis en scène en 2008 dans *Un été avec Coo*.

La légende au cœur du film est celle de la Déesse du vent vert. Transmise de génération en génération par les villageois, elle évoque une grande sécheresse qui aurait eu lieu il y a environ 600 ans. Celle-ci a eu pour conséquence de faire disparaître toutes les couleurs de la surface du monde, au grand désespoir

de chacun. Jusqu'au jour où une jeune fille apparut comme le vent et sauva le village. D'où son appellation de *Déesse du vent vert*.

Dans la pratique du shintoïsme, il existe de nombreux rites de passage et cérémonies. Ces fêtes donnent l'occasion aux Japonais de se retrouver dans des sanctuaires et de communiquer avec les Dieux. De nombreuses célébrations relèvent de la tradition plus que de la religion au sens occidental du terme.

Dans *Wonderland, le Royaume sans pluie*, le réalisateur a illustré ce pan si important de la culture japonaise à travers la cérémonie du brouillard. Officiée par le prince près du puits d'eau au lever du soleil, la cérémonie a pour but de tester son courage et sa dévotion pour son peuple.

L'animisme : un lien étroit entre nature et spiritualité

Le shinto (littéralement « la voie des dieux ») considère comme divins aussi bien les forces de la Nature (le feu, le vent ou encore la pluie) que les animaux ou encore les objets. En ce sens, le shintoïsme est une religion animiste. L'animiste considère que ces esprits peuvent avoir un impact sur le monde réel et tend à vivre en symbiose avec la Nature et ses éléments. Comme mentionné plus haut, ces divinités s'appellent « *kami* » en japonais, que l'on peut traduire par « ce qui est au-dessus des hommes ». Certains esprits peuvent être bienveillants et protecteurs, tandis que d'autres appelés « mauvais esprits » sont malfaisants.



La place des animaux et plus spécifiquement celle du chat

Au cours du film, Akané et ses amis rencontrent de nombreux animaux : un oiseau rose géant, les énormes moutons de la ville de Crête de coq, des carpes kois, et bien sûr des chats. Dans la culture japonaise, les animaux tiennent une place très importante et incorporent de fortes symboliques. Par exemple, la carpe koi est le symbole de la persévérance car elle nage contre les rapides. Elle est également associée à la fidélité et au mariage. La grue, quant à elle, représente la bonne fortune et la longévité depuis qu'une légende l'a faite vivre 1000 ans.

Le chat est très présent dans la culture japonaise et deux représentations se font face : le *Bakeneko* et le *Maneki-neko*. Le *Bakeneko*, que l'on peut traduire par « monstre-chat », est un esprit malin ayant l'apparence d'un chat.

En opposition, le *Maneki-neko*, que l'on peut traduire par « chat chanceux », est considéré comme un porteur de chance, de richesse et de prospérité. Facile à identifier, il est représenté avec la patte droite levée.

Dans *Wonderland, le Royaume sans pluie*, une statue de chat trône à l'entrée de Sakasatongara. Afin de pouvoir pénétrer dans l'enceinte du marché, Akané et Chii doivent passer devant un tribunal composé de chats. Cela ne devait être qu'une simple formalité mais Akané est accusée d'avoir maltraité un chat innocent ! En effet, au début du film, Akané tire la queue de son chat Yuck lorsqu'il s'assoit sur son visage. Le tribunal décide de la punir pour ce vilain geste et lui inflige le même sort que Yuck pour s'assurer qu'elle ne recommencera pas.



LA STRUCTURE DU CONTE : L'HÉROÏNE ET SA QUÊTE

Le conte traditionnel est une des plus anciennes formes littéraires. Ces histoires ont pour but d'émerveiller le lecteur ou l'auditeur, mais également de faire réfléchir petits et grands. Si chaque conte a ses spécificités, ils recoupent tous un schéma, une structure narrative commune selon laquelle le récit se déroule. Ce sujet étant abordé notamment en CE2, les enseignants peuvent ainsi intégrer l'étude du film au programme de l'année scolaire.

→ **La situation initiale** : Introduite bien souvent par la phrase «Il était une fois», la situation permet de présenter l'héroïne dans son quotidien.

Nous découvrons ici Akané dans la maison familiale en plein tourments adolescents.

→ **L'élément déclencheur/perturbateur** : Il s'agit de l'événement qui vient perturber le quotidien du personnage principal. Cet élément oblige l'héroïne à abandonner sa vie tranquille pour partir à l'aventure. L'élément perturbateur induit le suspense qui sera entretenu jusqu'au dénouement. Dans le film, cet événement est l'apparition d'Hippocrate et leur départ pour Wonderland.

→ **Les péripéties** : Elles constituent le cœur de l'action. Ce sont toutes les épreuves et les obstacles qui se dressent sur la route de l'héroïne. Elle fait face à l'adversité avec l'aide de ses compagnons qui lui remettent des objets magiques ou prodigent des conseils utiles à sa quête.

En entrant à Wonderland, Akané va devoir sortir de sa zone de confort pour mener à bien sa mission. Au gré des nombreuses épreuves qu'elle va traverser, elle va gagner en assurance et s'affirmer. Une fois sa destinée acceptée, c'est par sa douceur et sa nouvelle maturité qu'elle arrivera à aider le prince.



→ **Le dénouement** : Il s'agit de la chute du conte, la résolution de l'épreuve finale. L'héroïne est en grand danger mais réussit finalement l'épreuve et obtient ce pour quoi elle est partie à l'aventure.

Akané risque sa vie en plongeant dans le puits d'eau avec le prince. Elle a cependant réussi à lui transmettre sa force, sa compassion et à lui redonner la confiance nécessaire pour sauver Wonderland de la sécheresse.

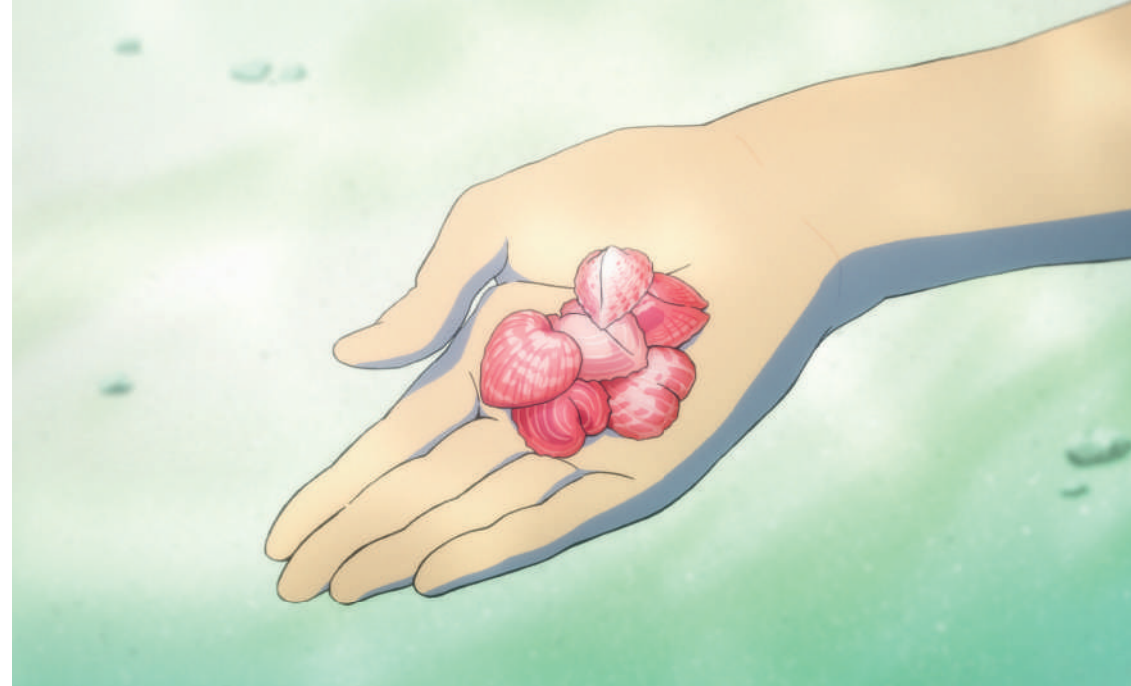
→ **La situation finale** : Cette dernière étape mène au retour à la situation initiale, le quotidien reprend son cours.

Akané retrouve sa maison et sa mère assise paisiblement sur le canapé du salon. La boucle est bouclée, avec une chute finale : un indice montre que la mère d'Akané a été la première Déesse du vent vert (le tapis de la situation initiale dans la chambre d'Akané est le même que celui que les habitants de Wonderland lui remettent pour la remercier d'avoir sauvé leur monde) !

LA RECHERCHE DE SON IDENTITÉ ET L'APPRENTISSAGE DE LA CONFIANCE EN SOI : SE SITUER DANS LE MONDE

Dans une séquence de *flash back* au début du film, nous découvrons Akané dans les couloirs du collège avec ses camarades de classe. Il a été convenu la veille entre les jeunes filles du groupe que chacune porterait une épingle à cheveux. Akané se retrouve alors tiraillée entre son envie, son besoin d'appartenir au groupe, et la culpabilité de rester sans rien faire face à la mise à l'écart d'une autre camarade n'ayant pas pu mettre cette barrette. Cette séquence nous permet de comprendre les raisons qui poussent Akané à rester au lit ce jour-là. « *Je me sens tellement coupable* », répétera-t-elle un peu plus tard sur sa terrasse, en attendant le petit déjeuner. Une forte dissonance entre ses actes et son être se manifeste. La jeune fille manque encore de maturité et de confiance en elle. Elle ne sait pas comment exister en tant qu'individu au sein d'un groupe, tout en ayant peur d'en être exclue si elle s'affirme davantage.

Lorsqu'elle arrive à Wonderland, la mission qui lui incombe lui semble hors de portée et cela pour deux raisons : une non-connaissance de soi (et de ses propres limites, pour les accepter sereinement) et un manque d'estime de soi (l'évaluation positive de soi-même). La crise intime que vit le personnage du prince, et le transforme en Zan Gu, est également le fruit d'un manque de connaissance et de confiance en soi (dissonance entre sa profonde volonté de faire le bien et un sentiment d'impuissance qui le tourne vers la démission dans un premier temps). Les actes blessants résultent souvent de cela. Il importe de savoir contrôler son mental. La crise écologique que connaît Wonderland (et par extension, la planète Terre) n'est que le reflet du chaos dans lequel se trouve la conscience collective. C'est pourquoi il importe de transformer sa colère et sa peur en énergie positive – ce que le prince parvient à faire avec le concours d'Akané, pour accomplir la cérémonie du brouillard. Et de conscientiser ce qui nous fait vibrer intimement, dans une douce acceptation – lors de la cérémonie, Akané porte le manteau de la Déesse du vent vert, symbole de l'acceptation de son rôle.



Comment Akané a-t-elle pu atteindre cet état de confiance ? Un peu plus tôt dans le récit, Popo, le Maire de Crête de coq, souhaite se rendre au concours de chandails du marché de Sakasatongara. Afin de veiller sur sa mère souffrante, il accorde toute sa confiance à Akané pour accomplir cette mission à sa place. Se sentant honorée par cette responsabilité, la jeune fille commence à changer de comportement, déterminée à ne pas le décevoir. C'est à travers le regard des autres qu'elle prend conscience de son potentiel, ses compagnons de voyage lui donnant la force de croire en elle. La solidarité est un sentiment important dans toute aventure, et spécifiquement dans les contes. Il renforce chez les enfants la conscience de l'impérieuse nécessité de l'entraide dans l'adversité, de l'altruisme. On notera comme exemple la volonté de sacrifice du prince lors de la cérémonie du brouillard ou celle d'Hippocrate pour arrêter Zan Gu... Ce à quoi Akané répondra : nul besoin de sacrifice, il faut agir ensemble !



LES RELATIONS ADULTES-ENFANTS

Les adultes endossent parfaitement leur rôle protecteur à l'égard d'Akané. Sa mère est la première à faire son apparition dans le récit, bienveillante et pleine de douceur. Elle sait pertinemment que sa fille n'est pas souffrante mais accepte malgré tout qu'elle manque l'école. Elle prend soin d'elle avant de l'envoyer chez sa tante, et sera jusqu'au bout une figure d'apaisement pour sa fille.

La première apparition de Chii ne présente pas le personnage sous son meilleur jour : elle ment pour escroquer un client puis fait un commentaire gênant à Akané sur son physique encore enfantin. Puérile et parfois irresponsable, elle se montrera pourtant très protectrice envers sa nièce. Elle lui apprendra à s'ouvrir au monde, à être curieuse et à apprécier le dépaysement nécessaire à l'aventure.



→ Quelques pistes pédagogiques

1. Questionnez les élèves : ont-ils déjà eu le sentiment de blesser quelqu'un, de mal agir et contre leur volonté ? Encouragez-les en leur donnant un exemple qui vous est personnel. À partir de là : quel sentiment ont-ils éprouvé après cet acte ? Était-il positif ? Négatif ? Ce module a pour intérêt de leur montrer que l'atteinte à l'environnement, à son intégrité, est finalement une atteinte à soi. « On ne récolte que ce que l'on sème », dit le dicton – mieux vaut donc semer ce qui nourrit le cœur que le contraire ! En prendre conscience permet de se reconnecter aux êtres, à la Nature.
2. Quoi de mieux qu'un peu de respiration et de méditation pour faire de l'espace dans son esprit et son corps ? La respiration correcte relie le corps à sa batterie, le plexus solaire, où est emmagasinée une immense énergie potentielle. La tension, et même la dépression, peuvent être surmontées grâce à une respiration correcte, c'est-à-dire une respiration diaphragmatique. Elle permet de gagner en ancrage, de vivre l'instant présent et de prendre confiance en soi. Alors... Pourquoi ne pas commencer vos cours par 5 minutes d'exercices respiratoires et méditatifs, qui permettront aux enfants de se connecter à soi, donc au monde ? Plusieurs vidéos sur le sujet sont disponibles sur internet.

LA DÉCOUVERTE DES GENRES CINÉMATOGRAPHIQUES

Les genres cinématographiques se définissent par le thème principal du film, par la manière de le traiter ou encore la réaction qu'il suscite. Un film peut bien sûr combiner plusieurs genres. Pour aborder ce sujet avec les enfants, vous pouvez commencer par le relier à leurs émotions : un film d'horreur suscite la peur, une comédie le rire, un drame la tristesse, etc.

Vous pouvez ensuite aborder avec eux les genres principaux en leur demandant de citer des exemples parmi leurs propres connaissances :

→ **Le film d'action** se caractérise par une succession de scènes spectaculaires. Il est très souvent relié au **film d'aventure**, dans lequel le héros subit une suite d'événements extraordinaires et imprévus.

→ **Le biopic** est un film dont le scénario s'inspire de la vie d'un personnage réel.

→ **Le burlesque** repose sur une comique d'exagération, d'où naît un décalage entre la tonalité et le sujet traité (exemple des grandes figures telles Charlie Chaplin et Buster Keaton).

→ **La comédie musicale** comporte des séquences de danses et/ou de chants faisant parties intégrantes de l'action.

→ **Le documentaire** explore une réalité à travers un point de vue personnel. Vous pouvez le définir aux enfants en l'opposant à la notion de fiction.

→ **Le fantastique** repose sur l'apparition d'éléments surnaturels de nature magique dans un environnement réel.

→ **Le cinéma d'animation** est un genre de cinéma qui ne se sert pas de vrais acteurs : à la place, on anime des personnages et des décors, pour donner l'illusion que ces personnages parlent, se déplacent comme de vrais acteurs. Ces personnages sont souvent doublés (on leur donne une voix) par de vraies personnes.

→ **Le film historique** relate des événements factuels passés.

→ **Le film de guerre** aborde un ou des conflits, réels ou fictifs.

→ **Le Kung-Fu** est un genre de cinéma martial, inspiré par les arts martiaux chinois.

→ **Le péplum** est un genre cinématographique de fiction historique dont l'action se déroule dans l'Antiquité.

→ **Le film policier** s'articule autour de la traque d'un criminel par la police.

→ **La science-fiction** est un genre qui raconte des fictions reposant sur des progrès scientifiques et techniques obtenus dans un futur plus ou moins lointain, parfois dans un passé fictif ou dans un univers parallèle.

→ **Le western** est un genre dont l'action se déroule généralement en Amérique du Nord, plus spécialement aux États-Unis, lors de la conquête de l'Ouest dans les dernières décennies du XIX^e siècle.

→ **Pour ne citer qu'eux !**

→ Quels genres mêlent *Wonderland*, *le Royaume sans pluie* ?
Réponse : animation, aventure et fantastique ! Vous pouvez demander aux enfants, à l'écrit ou à l'oral, de justifier pourquoi.

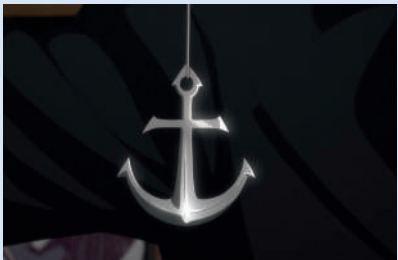
LE PASSAGE DU MONDE RÉEL VERS UN MONDE MERVEILLEUX : ANALYSER ET COMPRENDRE LE RÉCIT

À l'image d'*Alice aux pays des merveilles*, le passage menant à Wonderland n'est pas que physique bien qu'il soit signifié par un lieu. Il s'agit également d'une métaphore du passage à l'âge adulte d'Akané. Son aventure fantastique représente un mûrissement intérieur et la perte de son innocence, nécessaire pour grandir.

Objets et créatures fantastiques



La pierre magique dans laquelle Akané pose sa main ouvre la porte de la cave, passage vers Wonderland. Elle se demande en le voyant s'il s'agit d'un morceau du Mur de Berlin. Vous pouvez aborder cette référence rapidement avec les enfants en leur expliquant où est Berlin, quand a été construit et démolit le mur, et pourquoi.



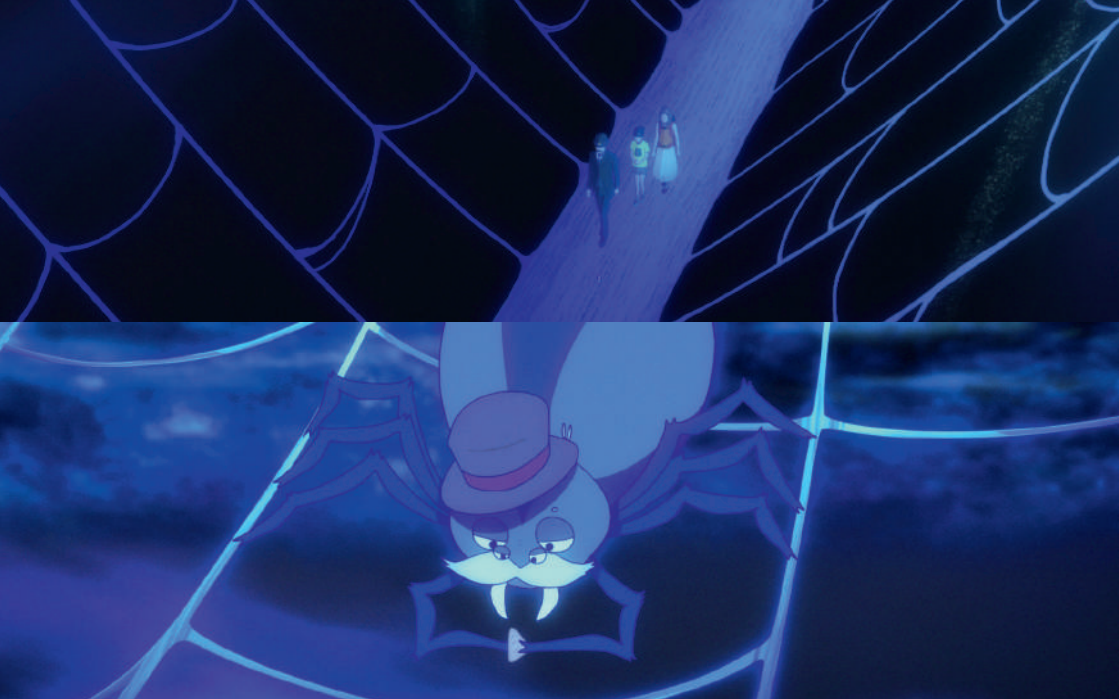
L'ancre-élan a été fabriquée par Hippocrate en trois jours et trois nuits à l'aide d'un élément secret. Ce collier a le pouvoir d'aider Akané à avancer, même si elle ressent un fort désir de faire marche arrière. Hippocrate l'appelle « son chef d'œuvre ». Il est le seul à pouvoir libérer Akané de son emprise. Et si vous demandiez aux enfants ce qu'ils font pour avancer en cas de difficulté ?



Le fascinateur de mouton a la forme d'une simple feuille et se place devant la bouche. Il permet d'appeler à l'aide les moutons lorsque l'on est en danger. Et si vous demandiez aux enfants s'ils pensent que les animaux peuvent leur venir en aide, agir en amis ? Leur donner des exemples du rôle primordial des animaux, qui aident à maintenir le bon équilibre de l'écosystème (abeilles, vers de terre, etc), des thérapies-dauphins pour les enfants autistes...



S'il ne possède pas de propriétés magiques à proprement parler, ce tapis est la clé d'une partie de l'histoire de la famille d'Akané. Au début du film, nous pouvons l'observer au pied du lit de la jeune fille. Lors de son départ de Wonderland, Hippocrate lui offre un tapis similaire en signe de gratitude. De retour chez elle, Akané le pose sur le sol avant de s'endormir contre sa mère. Celle-ci esquisse alors un sourire en observant ce tout nouveau tapis : aurait-elle été, elle aussi, la Déesse du vent vert par le passé ?



La relation au temps

Sous le choc de sa rencontre avec Hippocrate et Pipo, Chii évoque l'existence des multivers. Ce terme désigne en science l'ensemble des univers possibles notamment dans la théorie des mondes multiples développée dans les années 1950 par le physicien américain Hugh Everett. Si c'est un sujet bien entendu trop complexe à aborder en classe de cycle 3, vous pouvez répondre aux éventuelles questions des enfants en reliant ce terme aux nombreux récits, en littérature ou au cinéma, traitant de voyages dans le temps.

Le chemin de la toile d'araignée, jugé trop long par Hippocrate, mène à Wonderland. Lorsque l'on emprunte ce chemin, le temps est contrôlé par une araignée à lunette affublée d'un chapeau. Il ne s'écoule alors plus au même rythme que nous connaissons.

Alors qu'elles s'apprêtent à quitter Wonderland, Chii et Akané réalisent qu'elles sont parties depuis trois jours et que Mirori, la mère d'Akané, va être très inquiète. Hippocrate les informe alors que le temps ne s'écoule pas de la même manière d'un monde à l'autre : elles ne sont en réalité parties que depuis trois heures, selon la temporalité humaine.

UNE FABLE ÉCOLOGIQUE

Wonderland a déjà subi une grande sécheresse, il y a 600 ans. Le royaume est de nouveau en train de perdre ses couleurs à cause d'une grave pénurie d'eau. Les grands flocons de neige, emblématiques d'une région de Wonderland, ont aujourd'hui presque disparu. Le niveau des eaux ne cesse de descendre et le dépérissement des champs s'aggrave de jour en jour. La toison des moutons perd en panache car ils ne peuvent pas se nourrir correctement – leur vitalité s'affaiblit et entraîne une baisse importante de la qualité des chandails tricotés par les villageois. Toute leur économie dépendant de leurs ventes, la ville est également menacée financièrement.

Pour que tout rentre dans l'ordre, Akané et ses amis doivent rejoindre le château de la pluie intemporelle avant que la cérémonie du brouillard ne débute, tandis que Zan Gu et Doropo menacent de faire exploser le puits d'eau du château. Sans être moralisateur, le film distille un message de préservation de l'environnement et alerte sur les dangers du dérèglement climatique, tout en insistant sur l'importance de l'eau pour notre écosystème.

LA PROBLÉMATIQUE DE L'EAU POUR L'ARCHIPEL JAPONAIS : ENTRE RESSOURCE NATURELLE, ÉLÉMENT SACRÉ ET MENACE

Le Japon est sans doute l'un des pays où le rapport à l'eau est le plus complexe. Première ressource naturelle de l'archipel nippon, l'eau douce est abondante, notamment du fait de ses importantes précipitations annuelles. Les nappes phréatiques sont alors bien alimentées et les rivières pérennes. Cette abondance en eau favorise la riziculture et permet ainsi au pays d'être auto-suffisant en riz, alors qu'il importe par ailleurs plus de la moitié de la nourriture qu'il consomme.

L'eau est un élément particulièrement vénéré au Japon. Symbole de l'unité, l'eau est associée à la purification et à la clarté. Elle représente également la force et la puissance - à l'image des tsunamis dévastateurs dus à une forte activité sismique - ainsi que la force nourricière. Pour s'en protéger, les Japonais doivent construire des infrastructures capables de résister aux catastrophes naturelles.



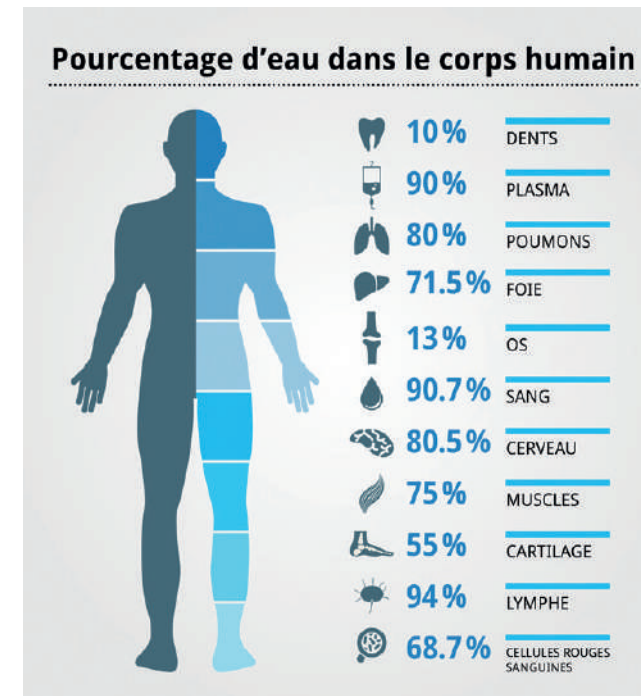
Vous pouvez observer avec les élèves la très célèbre peinture de Katsushika Hokusai nommée «La Grande Vague» (mais plus connue sous le nom de «La Vague»), présentant le Mont Fuji en arrière-plan, et rappeler que Keiichi Hara a réalisé Miss Hokusai.



L'EAU : SOURCE DE VIE



Lorsqu'il explique à Akané les dangers qui pèsent sur Wonderland, Hippocrate déclare : « Toutes sortes de choses dans ce monde sont en vie grâce à l'eau (...) si l'eau circule correctement, les belles couleurs peuvent prospérer. » L'eau est essentielle à toute forme de vie. Nous devons boire de l'eau pure pour rester en bonne santé (physiquement actif et émotionnellement stable). L'eau pure est de fait considérée comme source de force vitale et d'énergie. Elle aide à évacuer les vilaines toxines du corps, entraîne une augmentation vibratoire interne qui délie le stress oxydatif et assure un bon équilibre du corps. Rester déshydraté trop longtemps peut ainsi mettre en danger le corps (on ne peut pas vivre beaucoup plus de trois jours sans boire) !



les plantes (en leur demandant notamment de dessiner une plante qui est arrosée, et une autre qui ne l'est pas, etc.)





« Je possède une fleur que j'arrose tous les jours. Je possède trois volcans que je ramone toutes les semaines. Car je ramone aussi celui qui est éteint. On ne sait jamais. » Extrait du *Petit prince* (1943) d'Antoine de Saint-Exupéry

L'écosystème

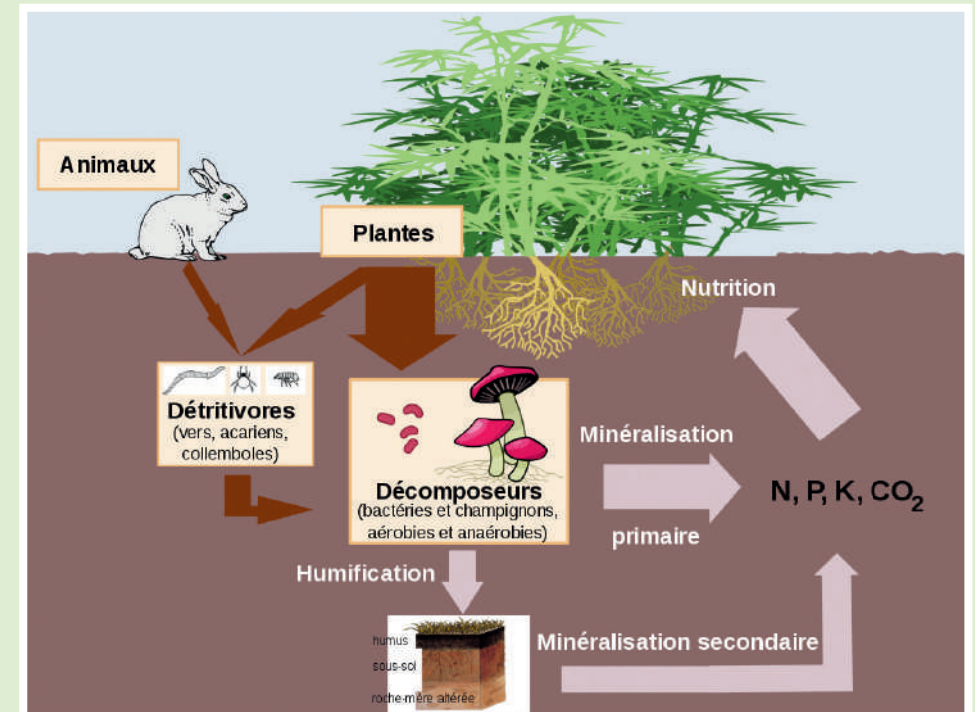
En écologie, un écosystème est un ensemble formé par une communauté d'êtres vivants en interrelation avec son environnement. Les composants de l'écosystème développent un dense réseau de dépendances, d'échanges d'énergie, d'information et de matière permettant le maintien et le développement de la vie. C'est pourquoi la moindre variation de l'écosystème entraîne un déséquilibre général, plus ou moins grave (que les fleurs d'acacias développent en toute autonomie un mécanisme de défense pour ne plus être mangées par les girafes est une chose, mais qu'une espèce disparaisse entièrement en est une autre...) En effet, quand une espèce disparaît, l'équilibre de la chaîne alimentaire est rompu, ce qui menace la survie des autres espèces.

→ Quelques pistes pédagogiques

1. Étudier différents écosystèmes. Exemples : l'océan, la forêt, etc.
2. Étudier en quoi les changements climatiques modifient chaque jour un peu plus notre environnement. Par exemple la montée du niveau des océans bouleverse l'équilibre naturel. On peut également citer la déforestation, l'agriculture intensive et la pollution industrielle.

Focus sur l'écosystème

Un écosystème est un ensemble d'être vivants qui vivent au sein d'un milieu ou d'un environnement spécifique et interagissent entre eux au sein de ce milieu et avec ce milieu (producteurs, consommateurs et décomposeurs). On dit souvent que les écosystèmes naturels sont des systèmes « équilibrés ». Cela signifie que les interactions entre les différents organismes qui constituent l'écosystème contribue à une certaine stabilité. Par exemple, dans les écosystèmes des plaines herbeuses, les herbivores consomment de l'herbe, mais nourrissent aussi le sol avec leurs déjections, ce qui permet à l'herbe de repousser et permet une sorte d'équilibre. Mais cela ne veut pas dire pour autant qu'un écosystème, même sain, soit statique. En réalité, un écosystème évolue en permanence, son fonctionnement reposant sur des processus dynamiques en constante mutation.



Liens entre écosystème et activités humaines

Depuis la domestication du feu jusqu'aux ambitions de la conquête spatiale, le genre humain n'a cessé de vouloir utiliser, modifier et domestiquer les écosystèmes naturels. Par exemple, quand on transforme une plaine pour y faire pousser des champs de céréales, on modifie sensiblement l'écosystème jusqu'à parfois faire disparaître totalement ses fondements originels.

Pourquoi préserver les écosystèmes ?

L'être humain dépend des écosystèmes naturels au même titre que tous les autres êtres vivants. Par exemple, l'agriculture qui fournit notre nourriture dépend des caractéristiques de l'écosystème. Les céréales ou les légumes ne poussent que dans certains contextes de température et d'humidité, sous certains climats, et à condition que certains processus naturels aient lieu, comme la pollinisation. Si on modifie trop profondément ces caractéristiques, il y a un risque que l'on ne puisse plus produire ce que nous produisons aujourd'hui, ou plus de la même façon. C'est ce qui se passe aujourd'hui en France : à force d'exploiter les sols pour l'agriculture, nous avons réduit la qualité organique de ces derniers et ils sont moins propices aujourd'hui pour produire certains aliments. De ce fait, les rendements agricoles baissent depuis plusieurs années. Un autre exemple connu est celui des abeilles : elles sont un maillon essentiel de certains écosystèmes, et leur disparition (à cause de l'utilisation de pesticides et de l'urbanisation) pose d'ores et déjà des problèmes.

Les écosystèmes élargis aux environnements humains

Paradoxalement, c'est par la mise en perspective et la rationalisation d'écosystèmes artificiels que l'Homme parviendra peut-être à restaurer une cohabitation plus harmonieuse et pérenne avec les biotopes naturels et leurs populations vivantes, dont les services rendus à notre espèce sont vitaux, notamment dans les domaines suivants :

- Approvisionnement : eau, nourriture, matériaux, ressources énergétiques...
- Régulation : climat, cycle de l'eau, cycles bio-écologiques, stabilité atmosphérique (production d'oxygène) et géologique...

Cette réconciliation dépendra directement des stratégies de développement durable mises en œuvre, seules garantes de l'habitabilité à long terme de l'écosystème terrestre dans sa globalité.



Focus sur la biodiversité

La biodiversité est la diversité de la vie sur la Terre. Elle dépend du milieu de vie, donc de l'écosystème. Il y a à ce jour environ 1.7 millions d'espèces recensées sur Terre : près de 350 000 espèces végétales et 1 300 000 espèces animales dont 950 000 espèces d'insectes. Et il en existe encore de très nombreuses à découvrir ! La diversité du vivant est une ressource vitale pour l'être humain et contribue à maintenir les conditions nécessaires à la vie sur Terre.

Il existe trois niveaux de diversité biologique.

- Celle des gènes : elle correspond à la diversité qui existe au sein d'une même espèce. Par exemple, nous sommes tous des êtres humains mais nous ne faisons pas la même taille, nous n'avons pas la même couleur de peau, nos yeux ne sont pas de la même couleur non plus, etc.
- Celle des espèces : elle distingue les espèces les unes des autres.
- Celle des écosystèmes : elle correspond à la diversité des groupements d'espèces qui interagissent entre eux et avec leurs milieux.

SENSIBILISATION À LA PRÉSERVATION DE L'ENVIRONNEMENT ET AU RÉCHAUFFEMENT CLIMATIQUE

La sécheresse : causes, conséquences et mesures mises en place

D'après la définition des climatologues, on parle de sécheresse lorsqu'il n'y a pas eu de précipitations sur une zone pendant une longue période. La sécheresse ne se traduira pas de la même manière selon les pays et leur climat de référence. Par exemple, en France, on parlera de « sécheresse absolue » lorsqu'il ne tombe pas de pluie pendant quinze jours consécutifs ou plus. Le manque d'eau à cause d'un hiver ou d'un printemps pas assez pluvieux est la principale cause de la sécheresse. Accompagné de températures élevées, ce manque va accentuer le phénomène car il y aura davantage d'évaporation et de transpiration des plantes, ce qui assèche les sols. Les sécheresses font plus de victimes et provoquent plus de déplacements de populations que tous les cyclones, inondations et séismes réunis. Elles ont un impact massif sur la population (notamment la santé des plus fragiles), les animaux et l'agriculture.



Les activités humaines amplifient la sécheresse. L'agriculture, les usines et les habitations nécessitent un apport en eau important. Des restrictions d'eau doivent être mises en place pour ne pas abaisser encore plus le niveau des nappes phréatiques et les cours d'eau, en cas de situation critique. Mais la mise en place de mesures efficaces est encore trop rare. Quelles mesures, au juste ? À vous d'en aborder quelques-unes avec les enfants ! Une piste absolument passionnante : le **Krameterhof, soit la ferme en permaculture de Sepp Holzer**. L'eau y a été traitée en invitée de marque. Les sources ont été canalisées. Plus de 70 mares, lacs et étangs ont été conçus dans un objectif double : disposer d'une énergie hydraulique fournissant l'électricité à l'ensemble de la ferme, mais aussi posséder une importante réserve piscicole où se développent de nombreuses variétés de poissons et d'écrevisses. De véritables microclimats ont été créés grâce à l'alternance de terrasses, de plans d'eau et de dépressions rocheuses. Dans ces pièges à énergie calorifique, la chaleur s'accumule dans la journée pour être diffusée pendant la nuit et éviter les trop gros écarts de température. C'est grâce à cette technique que l'on trouve au Krameterhof, terre d'alpage située à plus de 1000 mètres d'altitude, 15 sortes de cerisiers donnant des fruits pendant 5 mois de l'année, des citronniers et des kiwis ou bien encore des cultures de variétés anciennes de céréales !

LE RÉCHAUFFEMENT CLIMATIQUE



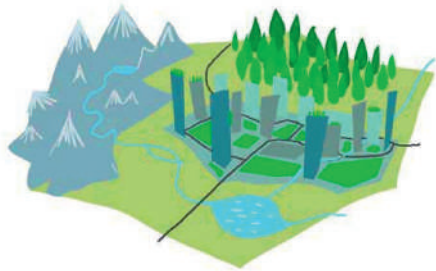
Les risques liés à la diminution des ressources d'eau potable

Selon l'observatoire des inégalités, près de 11% de la population mondiale n'avait pas accès à l'eau potable en 2018. Cela représente environ 844 millions de personnes.

L'Institut des Ressources Mondiales estime que 33 pays vont devoir affronter des crises d'approvisionnement en eau d'ici à 2040. Ces pays à risque sont largement situés en Afrique et au Moyen-Orient. L'Unicef estime que d'ici 2040, près de 600 millions d'enfants pourraient être touchés par des pénuries d'eau.

Les conséquences du manque d'accès à l'eau et aux services essentiels comme l'hygiène ou l'assainissement sont nombreuses. La production d'eau potable est un enjeu majeur tant en termes de santé, d'environnement, d'éducation que d'économie. À cause notamment de la pollution, du changement climatique, de la surpopulation et de la mauvaise utilisation des ressources, la situation continuera à se détériorer tant que l'ensemble des pays n'agiront pas ensemble.

Densifier la ville (pour ne pas l'étendre et construire sur les espaces naturels et les champs...



... mais en gardant un maximum de jardins et d'arbres, qui apportent de la fraîcheur et conservent l'eau.

L'EAU

Le nerf de la guerre, dans cette lutte contre le réchauffement.



Extraits de la bédé de Pénélope Bagieu « Comprendre le changement climatique en deux minutes »

→ Quelques pistes pédagogiques

1. Apprendre aux enfants à conscientiser leur rapport à l'eau (la boire en pleine conscience).
2. Aborder les gestes indispensables pour un usage rationnel de l'eau dans notre quotidien.
3. Interroger les enfants et lister avec eux les différents impacts du manque d'eau sur la vie (cf focus ci-dessous).
4. En quoi la France est-elle en retard par rapport à d'autres pays sur la question écologique ? Quels sont les pays les plus respectueux de leur environnement (Finlande, Islande, Suède et Danemark sont les 4 gagnants) ? Pourquoi ? Quelles mesures écologiques ont-ils mis en place, que nous pourrions également appliquer ?
5. Un tutoriel écologique autour du film (« faire une poupée japonaise en matériaux recyclés ») a été réalisé pour étayer ce dossier. Il peut être exploité aussi bien en cours de travaux manuels, scientifiques et artistiques par exemple, que dans un contexte domestique et familial. À télécharger dans le lien suivant →

<https://sites.google.com/view/wonderlandleroyaumesanspluie>



Trop mignon !

Focus sur les différents impacts du manque d'eau sur la vie

Environnement

- Le manque d'accès durable à l'eau provoque une exploitation sauvage de la ressource avec un impact environnemental qui, dans certains cas, peut devenir irréversible.
- Le manque de gestion durable des ressources d'eau peut amener à une dégradation de l'hygiène dans les abris (humidité, insectes, rongeurs), voire à leur destruction qui peut même toucher des communautés entières (dans les cas d'inondations ou de glissements de terrain par exemple).

Social

- Le manque d'accès à l'eau peut créer des conflits entre différentes communautés et à l'intérieur des communautés.
- Le manque d'accès à l'eau peut créer des disparités sociales dans les communautés (classes sociales, genres...).



Économie



- Les personnes (spécialement les femmes dans certains pays) doivent aller à chercher l'eau au lieu de travailler.
- Certaines activités productives (notamment l'agriculture) ne peuvent pas fonctionner sans accès à l'eau.

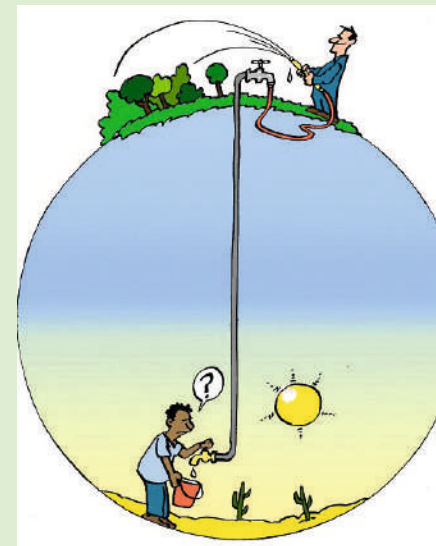
Éducation

- Les enfants doivent aller chercher l'eau au lieu d'aller à l'école.
- Les écoles sans infrastructures EHA (Eau, Hygiène et Assainissement) deviennent des endroits à haut risque d'infections.



- Les écoles sans dispositifs de gestion de l'hygiène menstruelle empêchent la scolarisation des jeunes filles tous les mois dans certaines régions.

Santé



- Les communautés sans infrastructures EHA (eau, hygiène et assainissement) et sans sensibilisation à l'hygiène sont affectées par les maladies hydriques et surchargent les centres de santé.
- Les centres de santé sans infrastructures EHA deviennent des endroits à haut risque d'infections.
- Sans infrastructures EHA et sans sensibilisation à l'hygiène, la production de nourriture (abattoir, restaurants, cantines, cuisine domestique...) devient une source de maladies.

- Les communautés sans infrastructure EHA et sans sensibilisation à l'hygiène ont une résilience et une résistance mineures aux catastrophes.



LES DANGERS DE L'INDUSTRIALISATION ANARCHIQUE

Un habitant de Wonderland décrit à Akané son monde comme un miroir du nôtre où l'existence serait restée simple, et revendique un mode de vie au plus près de la nature. Ils ont accès aux mêmes avancées que notre monde – le vieil homme donne l'exemple de l'invention simultanée du train à vapeur – mais ont choisi de ne pas en abuser.

Les personnages de Zan Gu et Doropo sont construits en opposition avec ce mode de pensée. Ils habitent dans la ville de Nibi, évoquée précédemment, semblable à une forteresse métallique. Cette cité ouvrière est représentée comme sombre et sale, une ville anarchique où règne la violence et la misère. Ils se déplacent dans un véhicule blindé rappelant les chars de combats, surmonté d'un bras articulé puis de lames d'acier. Le bruit généré par l'engin est proche de celui d'une locomotive, qui laisse échapper une épaisse fumée noire. Ils apportent des éléments en fer dérobés dans une usine afin que Voudan les transforme en acier. Leur noir dessein est de construire un canon capable de détruire le puits d'eau.

Vous pouvez expliquer succinctement aux élèves en quoi l'industrialisation et la révolution industrielle ont commencé à impacter l'écosystème et l'immédiateté des rapports humains vis-à-vis de la nature. Qu'en est-il de la technologie ? Pesez ensemble le pour et le contre. Vous pouvez également relier cet aspect du film au cours d'Histoire du 19e siècle sur la définition de la révolution industrielle abordée en CM2.



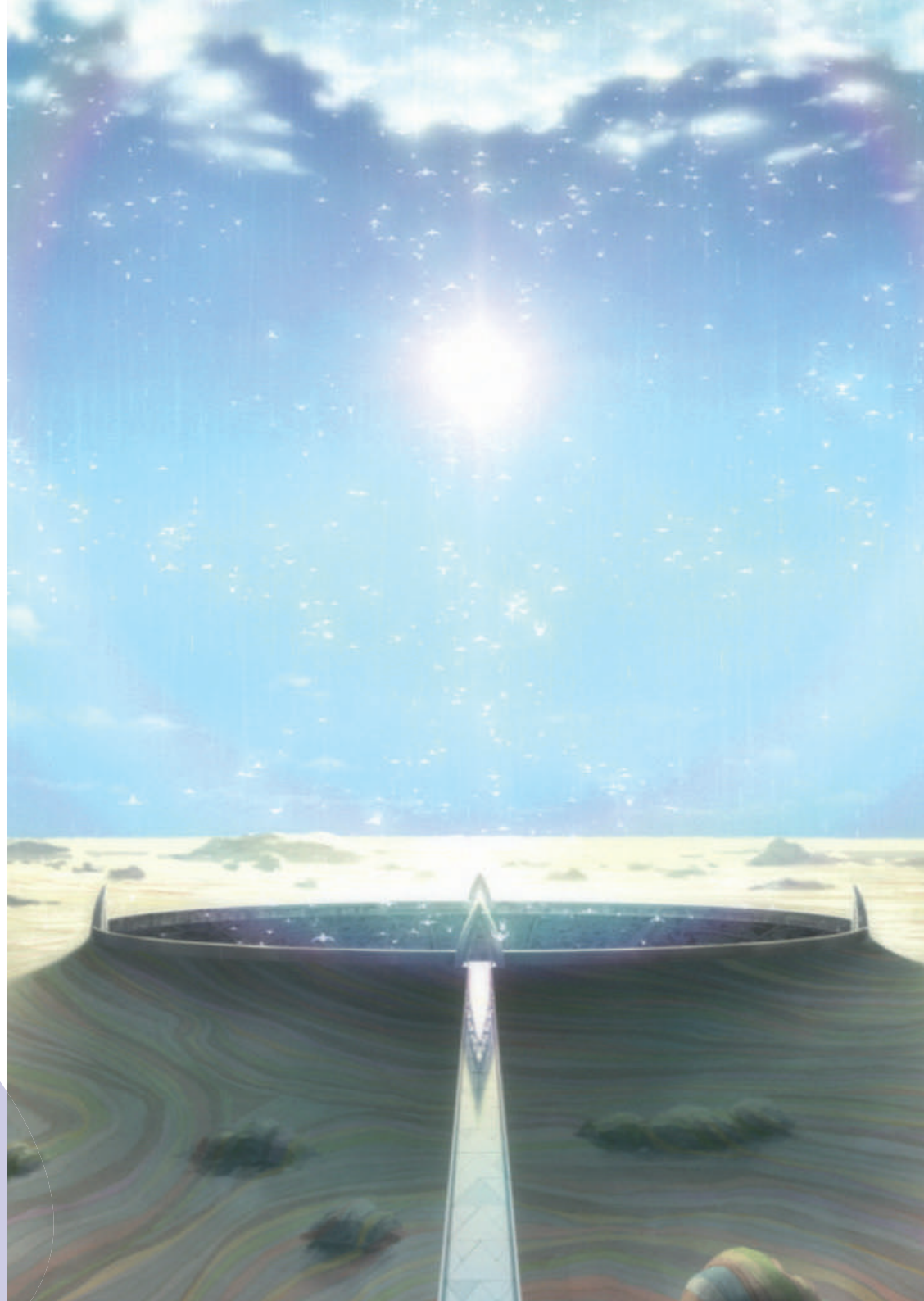
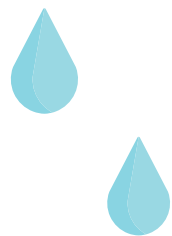
LE VIVRE VERT

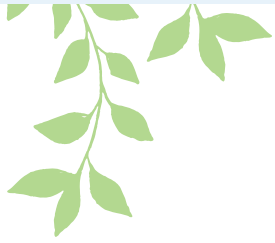
Keichii Hara dresse un monde où les humains et la nature vivent en harmonie, dans un respect mutuel, à l'opposé de notre monde. Akané déclare en ce sens à Zan Gu/Le prince : « J'ai traversé de nombreuses villes et de nombreux villages pour arriver jusqu'ici. J'ai été surprise de voir à quel point c'était magnifique. Un monde fait de si belles couleurs. Notre monde a fait avancer la science de telle sorte que c'est maintenant à la fois un avantage et un inconvénient. Je me suis sentie heureuse de voir les belles couleurs de ces fleurs. Mon cœur bat plus vite lorsqu'il voit le ciel étoilé... mais nous avons oublié tout ça. ». À travers ce discours, le réalisateur soulève la question fondamentale des enjeux environnementaux et sociaux qui attendent les générations futures. Il fait également la critique d'une certaine société de consommation et de notre monde qui doit impérativement changer car aucun *deus ex machina* ne viendra le sauver. Le réalisateur est tellement en cohérence avec le propos de son film qu'il n'a pas de téléphone portable !



CONCLUSION

Yuval Noah Harari, dans *21 leçons pour le XXI^e siècle* (2018), explique comment « la mondialisation soumet notre conduite et notre morale personnelles à des pressions sans précédent. Chacun de nous est piégé dans les nombreuses toiles d'araignée planétaires qui restreignent nos mouvements tout en transmettant nos plus infimes frémissements à de lointaines destinations. Notre routine quotidienne influence la vie des gens et des animaux à l'autre bout du monde (...) Comment trouver un enracinement éthique solide dans un monde qui va au-delà de mes horizons, qui échappe totalement au contrôle de l'homme ? » Cela commence par l'éducation, car les grandes révolutions de notre temps sont intimement corrélées à la vie intérieure des individus. Et c'est d'abord à vous qu'il incombe chers parents, chers professeurs, chers humains, de donner les bonnes pistes de réflexion et d'agir aux enfants. Vaste mission, en somme, mais passionnante ! Et nous vous remercions chaleureusement de compter parmi ceux qui tenteront d'élever les consciences des responsables de demain – aujourd'hui petits comme des pâquerettes et innocents comme des bourdons. Pour un retour à une humanité connectée d'abord à la Nature, et ensuite, pourquoi pas, à ses téléphones portables... Nous espérons que ce dossier pédagogique aura pu vous apporter son soutien, avec ses quelques pistes de réflexion !





SÉQUENCE 245, EXT. UN JARDIN À CRÊTE DE COQ - JOUR

AKANÉ est en pyjama, on la voit à travers la fenêtre d'une maison de bois. A l'extérieur, on entend le chant des oiseaux et le bêlement des moutons. AKANÉ ouvre sa fenêtre et aperçoit sa tante CHII, étendue dans l'herbe et entourée de gros moutons.

AKANÉ

Hé ! Chii !

CHII, se relevant brusquement.

Hein ?

AKANÉ, exaspérée

Pourquoi t'es allongée comme ça ?

CHII, enjouée, s'étire et se tourne vers AKANÉ

C'est du yoga ! La posture du cadavre. Habille-toi et viens essayer !

AKANÉ

La posture du cadavre ?!

(Elle secoue la tête d'un air dégoûtée.)

Non, erk !

AKANÉ ferme la fenêtre. CHII se relève et s'étire tout en regardant l'horizon. Le soleil se lève et on aperçoit un moulin au loin.

SÉQUENCE 246, EXT. RUE, VILLAGE DE CRÊTE DE COQ - JOUR

Les villageois sont rassemblés autour d'une voiture décapotable bleue, des bagages sont posés devant le coffre ouvert. CHII et le CHEF DU VILLAGE chargent la voiture sous le regard d'HIPPOCRATE et d'AKANÉ. Cette dernière tient un paquet contre elle.

DOCUMENT ADDITIONNEL :
«SÉQUENCE DE SCÉNARIO POUR LES
ACTIVITÉS DE LA PAGE 16 À 17»



HIPPOCRATE

Je ne sais pas comment vous remercier, elle est magnifique !

UN VILLAGEOIS

Elle vous sera utile pour accomplir votre mission.

Le CHEF DU VILLAGE tend un panier à CHII. Elle tient dans chacune de ses mains de gros sacs rouges.

CHEF DU VILLAGE

Voici la nourriture et l'eau.

CHII

Merci beaucoup. Y'a quoi dans ces sacs ?

CHEF DU VILLAGE

Des vêtements chauds pour vous couvrir quand vous traverserez des zones froides.

CHII et le CHEF DU VILLAGE mettent les sacs et le panier dans le coffre. AKANÉ les observe d'un œil triste.

AKANÉ

Prenez soin de votre maman. J'espère qu'elle va vite reprendre des forces.

CHEF DU VILLAGE

Un peu de repos et elle sera de nouveau sur pied ! Pour l'heure, elle dort profondément.

A l'intérieur de sa chambre, la mère du CHEF DU VILLAGE dort dans un lit moelleux aux tons pastel.

Un souffle de surprise s'échappe de la bouche d'AKANÉ.

CHEF DU VILLAGE

Surtout, soyez prudents. Je compte sur vous pour déposer son précieux pull.

AKANÉ, en hochant la tête

Bien sûr ! *(Elle sert le paquet contre elle.)* J'aime le garder dans mes bras et je sens toute la chaleur qu'il procure. Je le trouve apaisant et très réconfortant. Dîtes à votre mère que je vais en prendre grand soin.

CHEF DU VILLAGE, les yeux brillant d'émotion

Merci infiniment, je le lui dirai ! Elle sera très heureuse.

HIPPOCRATE ouvre la portière côté conducteur et s'installe à l'intérieur.

HIPPOCRATE

Allez ! Dépêchons-nous si nous voulons être à l'heure au concours.

Le CHEF DU VILLAGE tend les bras pour prendre la valise que porte CHII et l'aide à la mettre dans le coffre.

CHEF DU VILLAGE

Je vous aide.

Il ferme le coffre. CHII se frotte les mains.

CHII

Ça y est, nous avons chargé le coffre !

HIPPOCRATE, avec condescendance

Très bien, tu peux monter.

Vexée, CHII pousse un soupir d'agacement, s'installe brusquement à l'arrière de la voiture et croise les bras pour exprimer son mécontentement. AKANÉ s'assoit à côté d'elle.

CHII, désagréable

Nous sommes prêtes à partir. Allez chauffeur, en avant !

HIPPOCRATE se vexe à son tour et se tourne vers CHII, qui détourne le visage et relève le menton, exaspérée. PIPO, installé à l'avant, encourage HIPPOCRATE d'un signe de tête. HIPPOCRATE se crispe pour contenir sa colère. La voiture démarre. Les villageois et le CHEF DU VILLAGE font de grands signes de la main en guise d'adieux.

CHEF DU VILLAGE

Au revoir et bonne route !

UNE VILLAGEOISE

Au revoir !

SÉQUENCE 247, EXT. PRAIRIE DES MOUTONS - JOUR

La voiture traverse une prairie verte où des moutons broutent. L'un d'eux galope à la suite de la voiture. AKANÉ et CHII regardent en arrière. CHII leur adresse un salut.

CHII

Au revoir, chers doudous !

La voiture passe sur un petit pont de pierre.

CHII

Regardez les moutons nous suivent !

Le mouton continue sa course jusqu'à ce que la voiture aille trop vite pour lui. AKANÉ rit d'émerveillement.

CHII

Cet endroit est magnifique.

AKANÉ

C'est vrai.

SÉQUENCE 248, EXT. ROUTE AUX ARBRES ORANGES - JOUR

La voiture s'engage sur une route jonchée d'arbres aux feuilles orange. L'herbe verte des prairies est remplacée par un sol rocailleux.

CHII

Le changement de paysage est brutal.

La voiture passe sous les arbres, on entend le bruit du vent dans les feuilles. Les rayons du soleil passent à travers les branches. Des ombres défilent sur les visages émerveillés de CHII et d'AKANÉ tandis que des feuilles oranges s'envolent, portées par le vent.

AKANÉ

C'est beau !

La voiture s'enfonce dans un paysage désertique constitué de rochers.

SÉQUENCE 249, EXT. ROUTE DE ROCHERS - JOUR

Tandis que la voiture file à travers ce paysage rocailleux, CHII et AKANÉ sont recroquevillées sur leurs sièges. CHII se frotte les bras pour se réchauffer.

CHII

J'ai froid ! C'est incroyable comme la température a chuté vite.

SÉQUENCE 250, EXT. ROUTE DE ROCHERS - JOUR

La voiture est arrêtée sur la route. CHII et AKANÉ sont vêtues de combinaisons touffues et roses.

CHII

Ça garde bien au chaud et en plus c'est confortable !

PIPO les rejoint en courant.

PIPO

Ça vous va bien à toutes les deux !

CHII et AKANÉ se baissent afin de mieux observer PIPO.

CHII et AKANÉ, en chœur
T'es si mignon !

HIPPOCRATE tient la combinaison rose en face de lui et la regarde, contrarié.

SÉQUENCE 251, EXT. PAYS DU VENT ROUGE - JOUR

Le groupe a repris la route à bord de leur voiture, ils ont remonté le capot. CHII regarde HIPPOCRATE dans sa combinaison avec amusement et ricane tandis que celui-ci tente de garder son calme.

La voiture file sur une route de pierres blanches, au beau milieu d'un paysage désertique aux tons ocres. Ils roulent vers un gros nuage orange.

SÉQUENCE 252, INT. VOITURE - JOUR

HIPPOCRATE

Oh, malheur !

AKANÉ, inquiète

Qu'est-ce qui se passe ?

HIPPOCRATE tourne le volant d'un coup, les passagers sont bousculés et crient de surprise. PIPO perd l'équilibre et CHII le rattrape, pour le tenir serré dans ses mains. La voiture s'engouffre dans l'épais nuage orange et s'arrête en catastrophe à l'abri d'un rocher.

HIPPOCRATE

Descendez !

CHII, inquiète

Euh... Il vaut mieux rester à l'intérieur.

HIPPOCRATE

Non ! Sortez !

Les passagers sortent de la voiture. A l'extérieur le vent souffle fort. HIPPOCRATE passe son bras autour des épaules d'AKANÉ pour l'aider à marcher.

HIPPOCRATE

Par ici !

Ils avancent vers le rocher pour se mettre à l'abri.

HIPPOCRATE

Baissez-vous !

CHII et AKANÉ s'accroupissent. HIPPOCRATE rabaisse les capuches de leurs combinaisons roses sur leurs têtes. Par sa force, le vent retourne la voiture.

SÉQUENCE 253, EXT. PAYS DU VENT ROUGE - JOUR

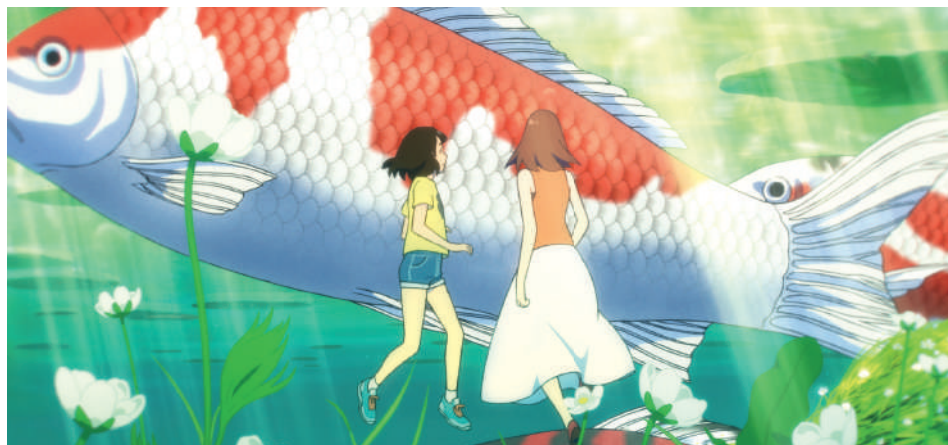
Le gros nuage est passé, le temps est redevenu calme et le soleil brille. A l'ombre du rocher, on peut voir la voiture retournée.



WONDERLAND

LE ROYAUME SANS PLUIE

UN FILM DE KEIICHI HARA



©Sachiko Kashiwaba, KODANSHA/2019 Birthday Wonderland Committee.

NE PEUT ÊTRE VENDU