



éduscol



Ressources pour le lycée général et technologique

Ressources pour la classe de seconde

Exemple de démarche détaillée

La ville : architecture japonaise ?

Ces documents peuvent être utilisés et modifiés librement dans le cadre des activités d'enseignement scolaire, hors exploitation commerciale.

Toute reproduction totale ou partielle à d'autres fins est soumise à une autorisation préalable du Directeur général de l'enseignement scolaire.

La violation de ces dispositions est passible des sanctions édictées à l'article L.335-2 du Code de la propriété intellectuelle.

Novembre 2012

L'art de vivre ensemble

Mémoire : héritage et ruptures

LA VILLE : ARCHITECTURE JAPONAISE ? STRUCTURE DE LA VILLE, LA QUESTION DE L'IMMEMORIEL

Exemples de sujet d'étude en japonais : Evolution et visages actuels de la ville japonaise

Si, de prime abord, une ville japonaise comme Tôkyô semble être la proie d'un véritable délire architectural, elle n'en demeure pas moins une succession infinie de petits quartiers où la vie s'organise encore autour d'un temple ou d'une gare. En amenant les élèves à s'intéresser à l'un de ces quartiers, on pourra exploiter plusieurs problématiques autour de l'axe « héritages et ruptures » : l'organisation de la ville, les évolutions historique et sociale des différents quartiers ou encore leur constante « spécialisation » dans le cas de la capitale.

Il ne s'agit pas ici de conforter la vision facile d'un contraste qui existerait entre tradition et modernité au Japon, mais bien plutôt de faire prendre conscience des différents facteurs qui ont « modelé » la ville japonaise contemporaine.

Le quartier retenu ici à titre d'exemple est celui de Harajuku, où l'on peut observer un surprenant mélange des genres – plus encore, probablement, que dans d'autres lieux de Tôkyô. Dans ce même quartier se côtoient, non loin de la gare de Harajuku, déjà particulière en soi, le Meiji-jingû, où se déroulent de plus en plus de cérémonies de mariage traditionnelles, le Gymnase Olympique (Kokuritsu Yoyogi kyôgijô) bâti en 1964 et dessiné par l'architecte Tange Kenzô, le Musée Ôta de l'ukiyo-e, des torii ou encore un quai de gare réservé à l'empereur... On peut aussi se promener sur l'avenue Omote-sandô, équivalent tokyôite des Champs-Élysées, ou encore dans la rue Takeshita-dôri, la Mecque de la mode où se donne rendez-vous la jeunesse branchée, et croiser, dans les allées du Parc Yoyogi, d'innombrables adeptes du *cosplay*... Autant d'éléments qui permettent de caractériser l'évolution du quartier.

EXEMPLES DE TACHES FINALES :

JOUER LE RÔLE D'UNE ASSOCIATION DE COMMERÇANTS D'UNE SHOTENGAI, DONT CHAQUE MEMBRE PRÉSENTE SON MAGASIN ET VANTE SES PRODUITS. (A1)

- EXPRESSION ORALE EN CONTINU

PRÉPARER UN QUESTIONNAIRE SUR LE COSPLAY ET LE SOUMETTRE À DES JAPONAIS (AU MOYEN DE SKYPE, DES DIFFÉRENTS CHIEBUKURO SUR INTERNET PAR EXEMPLE), AFIN DE DÉTERMINER S'IL EST SI RÉPANDU QUE LES MÉDIAS FRANÇAIS LE LAISSENT ENTENDRE. (A2)

- PASSAGE DE L'EXPRESSION ÉCRITE À L'INTERACTION ORALE

REDIGER UN COMPTE RENDU DE L'INTERVIEW DE D'UN HABITANT OU D'UN COMMERÇANT DE HARAJUKU. (B1)

- PASSAGE DE L'INTERACTION ORALE À L'EXPRESSION ÉCRITE

RESSOURCES POUR LA MISE EN ŒUVRE DES PROGRAMMES DE LANGUES EN CLASSE DE SECONDE
FICHE INTERLANGUES

MODALITES DE TRAVAIL

Niveau A1 - Première partie du palier 1 -		
Tâches	Exemples d'activités	Outils grammaticaux et/ou lexicaux
Découvrir un quartier et s'y repérer	<ul style="list-style-type: none"> - Placer des symboles (ou des étiquettes portant des noms) sur des bâtiments ou lieux à identifier dans un plan de quartier (temples, <i>torii</i>, gare, magasins, <i>sentô</i>, stade, etc.) - Lire des enseignes de magasins rédigées notamment en <i>katakana</i> et les relier à des types de produits ou de services - Répertoire des bâtiments et lieux d'hier et d'aujourd'hui ; identifier ceux qui ont éventuellement disparu - Obtenir des noms, des horaires ou encore des jours d'ouverture de quelques sites touristiques situés dans le quartier - Jeu de rôles : s'orienter, demander où se trouve un bâtiment ou un lieu d'après un plan de quartier didactisé <p><i>Supports</i> : plans, documents touristiques retravaillés, Google Earth (Street View), prospectus publicitaires, reproductions d'enseignes (réelles ou fictives), d'estampes, photographies, site de l'Office National du Tourisme Japonais</p>	<ul style="list-style-type: none"> - particules, mots de position, verbes <i>aru/iru</i>, énoncés affirmatif, négatif, interrogatif, etc. - énoncés interrogatifs, mode perfectif, etc. - mots interrogatifs, mots de position et de direction, formules de politesse, noms de magasins, etc.
Effectuer un achat	<ul style="list-style-type: none"> - Rédiger une liste d'achats pour un magasin et un contexte donnés (<i>o-mamori</i> dans un <i>jinja</i> pour réussir à un examen, ingrédients pour préparer un dîner entre amis, produits de toilette pour aller au <i>sentô</i>, etc.). - Se repérer dans un magasin : trouver l'information utile parmi d'autres (notamment les étages et les types de marchandises). - Jeu de rôles : jouer une scène d'achats complète à partir de la liste réalisée précédemment, en faisant répéter, confirmer, remédier à une difficulté. <p><i>Supports</i> : prospectus publicitaires, plans de magasins (réels ou fictifs), argent factice</p>	<ul style="list-style-type: none"> - noms de couleurs, classificateurs, etc. - nombres, horaires, prix, etc. - démonstratifs, qualificatifs, formules de politesse de base, commande en <i>-o onegai shimasu</i> (ou <i>kudasai</i> lexicalisé), etc.
Exemples de tâches finales	<ul style="list-style-type: none"> - À partir d'un nouveau plan de quartier ou d'une séquence vidéo, remplir un questionnaire sur ce que l'on peut ou non y acheter et, le cas échéant, dans quels magasins. - Rédiger « à la japonaise » un plan illustré de son quartier ou de sa ville en l'agrémentant de commentaires simples. - Jouer le rôle d'une association de commerçants d'une <i>shôtengai</i>, dont chaque membre présente son magasin et vante ses produits (ou réaliser une affiche mettant en avant les qualités d'un commerce, d'un restaurant ou d'un site touristique) 	

RESSOURCES POUR LA MISE EN ŒUVRE DES PROGRAMMES DE LANGUES EN CLASSE DE SECONDE
FICHE INTERLANGUES

Niveau A2 (ou tendant vers A2) - Palier 1 et première partie du palier 2 -		
Tâches	Exemples d'activités	Outils grammaticaux et/ou lexicaux
Identifier ce qui relève du passé et du temps présent	<ul style="list-style-type: none"> - Décrire des estampes et des photographies (récentes ou anciennes) de Harajuku et indiquer ce qui a changé ou non. - Présenter un bâtiment ou un lieu de Harajuku de son choix (année de construction, évolution dans le temps, ce que l'on peut y faire, etc.) après avoir recherché des informations sur Internet en japonais. - Expliquer quel site de Harajuku l'on souhaite visiter en priorité, et se justifier. <p><i>Supports</i> : estampe <i>Onden no suisha</i> de Hokusai, photographies anciennes (oldtokyo.com/), site du Tôkyô Guide (www.tokyoguide.net), n°290 de la revue « Tôkyôjin » sur le 90^{ème} anniversaire de la construction du Meiji-jingû.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - verbe <i>naru</i> et qualificatifs en fonction adverbiale, emploi de <i>-dake</i> et de la tournure <i>-shika ... nai</i>, mots de liaison et connecteurs, etc. - potentiel et passif ordinaire (lexicalisés), etc. - superlatif, désidératif, but du déplacement, proposition causale, etc.
Comparer, exprimer une opinion	<ul style="list-style-type: none"> - Demander son chemin en exposant un souhait (<i>-tai n desu ga</i>), comprendre un itinéraire en transport en commun, choisir le mode de déplacement le plus adapté. - Comparer différents types d'hébergement à Harajuku (<i>ryokan, minshuku, business hotel, capsule hotel</i>, hôtel de luxe, etc.), choisir une chambre et justifier son choix. - Jeu de rôles : un touriste (dont les attentes sont prédéfinies) demande à un employé d'hôtel ce qu'il lui conseille de voir ou de faire à Harajuku. - Décrire et comparer des tenues de cosplay aperçues à Harajuku, et faire élire par la classe celles qui répondent le plus à des critères donnés (beauté, originalité, etc.). <p><i>Supports</i> : photographies, sites Internet (hôtels, <i>cosplay</i>, etc.).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - qualificatifs, mots interrogatifs, formules de politesse, etc. - comparatif, expression (lexicalisée) de l'opinion en <i>-to omou</i>, de la conjecture en <i>-deshô</i>, etc. - expression (lexicalisée) de l'opinion en <i>-to omou</i>, du conseil en <i>-hô ga ii</i>, etc. - verbe en <i>-te iru</i> (aspects duratif et résultatif), adverbes, etc.
Exemples de tâches finales	<ul style="list-style-type: none"> - Préparer un questionnaire sur le <i>cosplay</i> et le soumettre à des Japonais (au moyen de Skype, des différents <i>chiebukuro</i> sur Internet par exemple), afin de déterminer s'il est si répandu que les médias le laissent entendre. - Réaliser un compte rendu illustré (<i>enikki</i>) d'une ballade fictive dans Harajuku, en insistant sur ce qui est nouveau et ce qui ne l'est pas. 	<ul style="list-style-type: none"> - expression de l'expérience en <i>-ta koto ga aru</i>, etc.
Niveau B1 (ou tendant vers B1) - Paliers 1 et 2, et nouveaux apports grammaticaux et lexicaux -		
Tâches	Exemples d'activités	Outils grammaticaux et/ou lexicaux
Rechercher des documents et des informations ciblées	<ul style="list-style-type: none"> - Faire des recherches sur le quartier de Harajuku dans le cadre de la préparation d'un voyage scolaire réel ou fictif ; établir une liste des sites existants, les activités envisagées, et préparer une présentation d'ensemble (avec ajout de documents iconographiques) afin que l'ensemble de la classe détermine le programme définitif (en justifiant les choix). 	<ul style="list-style-type: none"> - expression de la capacité, de la décision, modalités en <i>-kamo shirenai, -yô da, -sô da</i>, etc. - niveaux de langue,

RESSOURCES POUR LA MISE EN ŒUVRE DES PROGRAMMES DE LANGUES EN CLASSE DE SECONDE
FICHE INTERLANGUES

	<p>- Rechercher sur Internet des sites de magasins de vêtements de Takeshita-dôri, la « Mecque de la mode », puis faire un exposé sur les modes vestimentaires au Japon (depuis le kimono traditionnel jusqu'au <i>cosplay</i> actuel) en montrant, s'il y a lieu, les influences héritées de la tradition.</p>	<p>lexique et tournures propres à l'exposé, etc.</p>
<p>Interviewer, mener une discussion, convaincre</p>	<p>- Préparer l'interview d'un habitant ou d'un commerçant de Harajuku en axant les questions sur l'évolution (récente ou ancienne) du quartier. Dans le cas d'un jeu de rôles, l'interviewé peut aussi répondre à des questions sur ce qu'il faudrait faire pour rendre le quartier plus à son goût. - Participer à un débat sur un projet immobilier qui risque de faire disparaître un site ancien de Harajuku [on pourra s'inspirer de la démolition des immeubles « Dôjunkai Aoyama Apâto » transformés en centre commercial de luxe par le célèbre architecte Andô Tadao].</p> <p><i>Supports</i> : documentaire « Dôjunkai Apâto » (<i>BS Fuji dokyumento Dôjunkai Apâto – kioku no keishô</i>, 2003) sur la démolition de ces immeubles, et plus généralement sur les mouvements de protection de l'architecture moderniste à Tôkyô.</p>	<p>- explicatif en <i>-no da</i>, expression du changement en <i>-yô ni naru</i>, citation directe et indirecte, le conseil en <i>-tara ii</i> et <i>-to ii</i>, demande de reformulation et de précisions, etc.</p> <p>- finalité en <i>-tame ni</i>, mots de connexion, expressions idiomatiques pour fluidifier l'argumentation et la contre argumentation, etc.</p>
<p>Intégrer la réalité historique à sa réflexion</p>	<p>- Réaliser des panneaux exposant les principales phases de l'évolution du quartier de Harajuku (fréquentation, lieux à la mode, architecture, types de magasins, temples, nombre de <i>sentô</i>, « invasion » de la culture pop contemporaine, etc.). - Analyser les panneaux et répondre à des questions tirées d'une boîte au hasard, comme par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> - « Ce qui est « ancien » à Harajuku l'est-il vraiment ? » - « Les Jeux Olympiques de 1964 ont-ils profondément modifié le visage du quartier ? » - « Qu'a changé la Seconde Guerre Mondiale à Harajuku ? », etc. 	
<p>Exemples de tâches finales</p>	<p>- Rédiger un article de journal présentant les enjeux du projet immobilier évoqué dans le débat pour Harajuku. - Rédiger un compte rendu de l'interview de l'habitant ou du commerçant de Harajuku.</p> <p>N.B. : le passage de l'interview (interaction orale) à la rédaction d'un compte rendu (expression écrite) conduit l'élève à modifier le discours direct en discours indirect.</p>	<p>- style neutre, etc.</p>

PENSER A EVITER DE

- rentrer dans les clichés
- faire un historique complet de l'évolution de l'urbanisme japonais
- faire un exposé magistral
- exiger une compréhension exhaustive des documents non didactisés

ALLER PLUS LOIN...

D'AUTRES EXEMPLES DE PISTES DE REFLEXION :

- évolution du quartier de la gare JR de Kyôto
- Nagasaki : une ville cosmopolite
- Yokohama et le quartier de Minatomirai
- les Trois Paysages les plus représentatifs du Japon (*Nihon sankei*) traditionnels et leur remise en question
- l'architecture tokyôite depuis le milieu du XIXe siècle
- la construction de la tour Sky Tree
- le quartier d'Asakusa et son évolution au XXe siècle, etc.

OUTILS LINGUISTIQUES

Lexique A1 - Noms de couleurs, classificateurs, nombres, horaires, prix, noms de magasins.

B1 - Lexique et tournures propres à l'exposé

Grammaire A1 - Particules, mots de position et de direction, verbes *aruru*, énoncés affirmatif, négatif, interrogatif, mode perfectif, mots interrogatifs, formules de politesse, démonstratifs, qualificatifs, formules de politesse de base, commande en *-o onegai shimasu* (ou *kudasai* lexicalisé), etc.

A2 - Verbe *naru* et qualificatifs en fonction adverbiale, emploi de *-dake* et de la tournure – *shika ... nai*, mots de liaison et connecteurs, potentiel et passif ordinaire (lexicalisés), superlatif, désidératif, but du déplacement, proposition causale, qualificatifs (approfondissement), mots interrogatifs (approfondissement), formules de politesse, comparatif, expression (lexicalisée) de l'opinion en *-to omou*, de la conjecture en *-deshô*, expression (lexicalisée) de l'opinion en *-to omou*, du conseil en *-hō ga ii*, verbe en *-te iru* (aspects duratif et résultatif), adverbes, expression de l'expérience en *-ta koto ga aru*, etc.

B1 - Expression de la capacité, de la décision, modalités en *-kamo shirenai*, *-yō da*, *-sō da*, niveaux de langue, explicatif en *-noda*, expression du changement en *-yō ni naru*, citation directe et indirecte, le conseil en *-tara ii* et *-to ii*, demande de reformulation et de précisions, finalité en *-tame ni*, mots de connexion, expressions idiomatiques pour fluidifier l'argumentation et la contre argumentation, style neutre, etc.

SITOGRAFIE, BIBLIOGRAPHIE, FILMOGRAPHIE

- Plans, documents touristiques retravaillés, Google Earth (Street View), prospectus publicitaires, reproductions d'enseignes (réelles ou fictives), d'estampes, photographies, site de l'Office National du Tourisme Japonais
- Prospectus publicitaires, plans de magasins (réels ou fictifs), argent factice
- Estampe *Onden no suisha* de Hokusai, photographies anciennes (oldtokyo.com/), site du Tôkyô Guide (www.tokyoguide.net), n°290 de la revue « Tôkyôjin » sur le 90^{ème} anniversaire de la construction du Meiji-jingû.
- Photographies, sites Internet (hôtels, cosplay, etc.).
- Documentaire « Dôjunkai Apâto » (*BS Fuji dokyumento Dôjunkai Apâto – kioku no keishô*, 2003) sur la démolition de ces immeubles, et plus généralement sur les mouvements de protection de l'architecture moderniste à Tôkyô.