

Mon voisin Totoro, de Hayao MIYAZAKI, Japon, 1988**Fiche pédagogique****Introduction au film pour les enseignants**– **Synopsis:**

Deux petites filles viennent s'installer avec leur père dans une grande maison à la campagne afin de se rapprocher de l'hôpital où séjourne leur maman. Elles vont découvrir l'existence de créatures merveilleuses, mais très discrètes, les totoros. Le totoro est une créature rare et fascinante, un esprit de la forêt. Il se nourrit de glands et de noix. Il dort le jour, mais les nuits de pleine lune, il aime jouer avec des oricanas magiques. Sous ses airs de dormeur avéré, il dispose de pouvoirs gigantesques. Il peut voler et est invisible aux yeux des humains adultes. Est-il issu de l'imagination débordante de Satsuki et Mei? C'est peu probable car un bon nombre d'actions perpétrées par Totoro ont un écho sur la « réalité », et son existence n'est jamais clairement niée par les adultes...

C'est le troisième long métrage d'animation de Hayao Miyazaki, celui qui lui a permis d'être connu dans le monde entier. L'histoire se passe entre 1945 et 1955 au Japon, une période où la télévision n'existait pas encore. C'est peu après la bombe atomique à Hiroshima et Nagasaki à la fin de la seconde guerre mondiale, ce qui a beaucoup marqué les habitants de ce pays. Le réalisateur a travaillé sur deux films en même temps, ce qui est très rare: « *Le tombeau des lucioles* », co-réalisé avec Isao Takahata, film d'animation magnifique mais une histoire déchirante sur la guerre, et celui-ci « *Mon voisin Totoro* », un dessin animé sublime, une déclaration d'amour au merveilleux de l'enfance et de la nature. Totoro, c'est bien plus qu'un simple nounours gentil, c'est le pouvoir de l'imagination en action, capable de faire face aux plus dures réalités, et toujours avec le sourire: il représente à lui seul toute la philosophie du film, et de l'oeuvre de Miyazaki en général. C'est aussi, avec le personnage de Mei, l'élément comique du film.

Avec les élèves:**En amont**

Rappel : Il s'agit de construire avec les élèves les outils qui leur permettront de mieux apprécier le film qu'ils vont voir, et surtout de les mettre en

Choisir parmi ces propositions :

- **Ne pas montrer l'affiche du film cette fois:** le personnage de Totoro n'arrive pas tout de suite dans l'histoire. C'est un moment fabuleux, fort en surprise qu'on préservera en ne montrant pas d'image de Totoro à l'avance.
- **Situer le Japon :** sur une planisphère. Que connaissez-vous de ce pays? Sa langue, son écriture, son histoire, ses pratiques culturelles...
- **Connaissez-vous d'autres films de cet auteur?:**
Le voyage de Chihiro, Nausicaä de la vallée du vent, Le château dans le ciel, Princesse Mononoké, Kiki la petite sorcière, Le château ambulante ... et Ponyo sur la falaise.

Avez-vous des souvenirs de ces films? Ambiance, musique, merveilleux,

<i>situation d'attente, sans bien sûr déflorer le sujet.</i>	personnages, place du vent, de la pluie, des animaux, de la nature, des objets volants... – faire des recherches sur la maison traditionnelle japonaise (peut être fait aussi après la séance au cinéma)
En salle (à défaut en classe) avant la séance	<p>- Présenter le film : réalisateur: Hayao Miyazaki, 1988, Japon titre: «<i>Mon voisin Totoro</i>» dessin animé couleurs. Existe en DVD. durée : 1h26</p> <p>- Pour « mettre en appétit » (ce qui peut être dit avant le film): Ce dessin animé japonais va vous permettre de rencontrer Satsuki et Mel, deux adorables chipies. Vous allez découvrir comment elles vivent à la campagne où elles habitent pendant que leur maman est à l'hôpital. Et surtout vous allez rencontrer les Totoros... Qui sont les Totoros? Je vous laisse le découvrir!</p>
En salle après la séance	<p>Recueillir les émotions, les ressentis des enfants qui souhaitent s'exprimer.</p>
De retour en classe	<p>Approche sensible de l'oeuvre: Relever les séquences dramatiques, tendres, comiques. Quels personnages du film sont du domaine de la réalité (Meï, Satsuki, leurs parents, Kanta le jeune voisin, sa grand-mère) et ceux qui sont du domaine du merveilleux:</p> <ul style="list-style-type: none"> – les noiraudes, petites boules de suie présentes dans les coins sombres de la maison inhabitée. Elles semblent n'être vues que par les fillettes. Elles personnifient la peur du noir qu'ont les enfants. Elles s'envolent vers la cime du grand arbre, signe qu'elles appartiennent au monde de Totoro. – les trois Totoro, le petit blanc, le moyen bleu et le géant marron. Ce sont eux qui récoltaient des glands et non des écureuils. Ils sont tendres et drôles et semblent bien s'entendre entre eux, avec complicité. – le chat-bus, qui vient de nulle part à l'appel de Totoro. Il peut franchir tous les obstacles et braver la marche du temps. – les graines magiques, cadeau du grand Totoro, symbole de renaissance et d'espoir. Le cadeau est très important dans la culture japonaise. <p>Parmi les personnages, la grand-mère a une place importante. En Asie, les anciens sont très respectés. Ils représentent la connaissance, l'expérience, la sagesse. Les plus jeunes les admirent, les protègent, les honorent, les aident. Ici, la grand-mère comble l'absence de la mère des fillettes, elle leur apporte la tendresse.</p> <p>- Constituer dans la classe un mur d'images choisies pour leur(s) lien(s) avec le film. Les élèves doivent justifier leurs propositions. Pour exemple, découvrir l'image ricochet du livret vert: mise en lien de Totoro avec <i>Nounours</i>, du feuillet des années 60. Voir quelques épisodes sur YouTube ou en DVD.</p>
En prolongement	<p>- Penser aux traces mémoire du film dans le cahier de cinéma (ou le cahier culturel...): Coller (ou écrire) la « fiche d'identité » du film. Écrire quelques mots-clés choisis par chacun ou collectivement pour qualifier le film. Utiliser les cartes mémoire du film: en choisir une (celle qu'on préfère?), la coller dans le cahier, l'encadrer ou la prolonger par le dessin, la compléter par un autre dessin d'un autre moment du film, la décrire, écrire le moment du film représenté... Mots de vocabulaire cinématographique (film d'animation, dessin animé, gros</p>

plan – voir ceux de la carte élève).

- **La construction du scénario:** alternance de passages où le spectateur a peur, ne sait pas ce qui va arrivé (suspens), et ceux qui rassurent. Observer les choix du réalisateur pour susciter ces sentiments: le rôle de l'obscurité, les gros plans sur les visages, les plans larges sur des espaces où il ne se passe rien, des actions hors champ / des paysages magnifiques, le plaisir du détail dans la nature, les petits animaux, les gouttes d'eau... La bande son participe à ces effets: des temps de silence, des bruitages / une musique à la mélodie simple.

Sur ce thème on peut reparler des noiraudes, personnification des peurs des deux fillettes. On pourra faire dire aux élèves leurs propres peurs, faire une « collecte des peurs »: les raconter, les représenter par le dessin.

- **Propositions d'écriture:** et si à ton tour tu rencontrais Totoro? et si tu pouvais lui demander d'exaucer un de tes vœux?

Écrire des haïkus pour célébrer la nature (forme poétique courte d'origine japonaise).

- **En éducation musicale et danse:**

Les paroles de la chanson du générique de fin sont données au dos de la carte élève.

Les ocarinas ou xuns chinois: Totoro joue de l'ocarina perché en haut du grand camphrier. L'ocarina est un instrument de musique à vent de forme ovoïde, ressemblant à une tête d'oie (d'où son nom : en italien, ocarina signifie « petite oie ».) C'est un instrument traditionnel. En Afrique, il est conçu dans l'écorce de certains fruits, il est en terre cuite en Amérique et en terre ou en porcelaine en Chine (les xuns). Il aurait à peu près 12 000 ans d'existence.

La danse des Totoros pour faire pousser les plantes: dans de nombreuses régions du monde, les divinités de la terre, de la nature, de la fécondité, de la pluie sont honorées par des danses rituelles. On pourra avec les élèves choisir une musique et inventer une danse qui fasse pousser les plantes du jardin de l'école, les graines qu'on a semé dans la classe...

Propositions de réalisations plastiques:

- Voir en détail l'image du chat bus sur la carte élève: quels éléments font penser à un bus? Quels éléments à un chat? Puis inventer un autre personnage volant: « chimère » entre un animal et un véhicule. Par le dessin, le photomontage, le collage, une technique mixte (collage et dessin), l'informatique... Apporter de nombreuses images d'animaux et de véhicules différents. Faire la liste des différentes parties d'un véhicule. Voir d'autres chimères dans les mythes et légendes...


- voir les propositions de réalisations plastiques du site de Patrick Straub sur Totoro: http://patrick.straub.free.fr/Site_CPDCM/mon_voisin_totoro_pistes.htm le grand camphrier, les noiraudes, les êtres mythiques « apparitions », dessiner des Totoros.

Mise en réseau (en lien avec l'enseignement de l'histoire des arts):

Des films ou extraits en écho

Dans la sélection d'Ecole et cinéma (voir le site des Enfants de cinéma):

- « *Le Magicien d'Oz* », de Victor Fleming, USA, 1939: le monde réel et le monde merveilleux, celui du rêve, le cyclone comme symbole de passage, le chemin de briques jaunes...
- « *Gosses de Tokyo* », 1932 et « *Bonjour* », 1959, de Yasujiro Ozu, Japon: les enfants au Japon.
- « *Goshu le violoncelliste* » de Isao Katahata, Japon, 1981: autre dessin animé japonais, la nature, les paysages, les animaux qui aident le jeune

	<p>homme.</p> <p>Mais aussi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • « <u>Le voyage de Chihiro</u> », Hayao Miyazaki, Japon, 2001: un univers peuplé d'êtres étranges et fantastiques. • « <u>Alice au pays des merveilles</u> », Clyde Geronimi et Wilfred Jackson, USA, 1951: le tunnel, passage entre le monde normal et le monde du lapin blanc. • « <u>Arietty, le petit monde des chapardeurs</u> », de Hiromasa Yonebayashi, du studio Ghibli, scénario de Hayao Miyazaki, doit sortir en salle en France le 12 janvier 2011: dans le même esprit que les autres films du studio Ghibli, sur les relations humaines, le désir d'humanité, le monde du réel, la nature et le merveilleux.
<p>Des albums, Des livres</p>	<ul style="list-style-type: none"> • « <u>La grande vague - Hokusai</u> », Véronique Massenot et Bruno Pélorget, L'Élan vert, mars 2010: une histoire inventée à partir de l'estampe la plus célèbre. • La série d'albums « La famille Souris » de Kazuo Iwamura, à L'école des Loisirs: « <u>La famille Souris et la mare aux libellules</u> » (2003), « <u>La famille Souris et le potiron</u> »(1997), « <u>La F. S. dîne au clair de lune</u> » (1989)... • « <u>Akiko la rêveuse</u> », Antoine Guillopé, Raquier jeunesse, 2006. (dès 3 ans)  <ul style="list-style-type: none"> • « <u>La montagne magique</u> », de Jirô Taniguchi, bande dessinée-manga chez Casterman, 2007: mère malade, la salamandre de l'histoire est un animal bienveillant qui a des pouvoirs magiques, hymne à la nature. (pour les grands) • Sur la culture japonaise: « <u>250 motifs et design japonais</u> » + CD rom, Shigeri Nakamura, Patrice Piquionne, Fleurus, 2009. • « <u>Mon carnet de haïkus, 200 haïkus pour les moments de tous les jours</u> », Anne Tardy, chez Gallimard jeunesse, 2004. • « <u>Basho, le fou de poésie</u> », Françoise Kerisel et Frédéric Clément, chez Albin Michel jeunesse, 2009. (à partir de 10 ans) • « <u>Le vieux fou de dessin</u> », François Place, Folio junior, 1997. Pour partir à la découverte d'Hokusai (à partir de 9 ans). • les contes où apparaissent des divinités de la nature (elfes, gnomes, lutins, nains... bienveillants!).
<p>Des références artistiques</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir la richesse des estampes japonaises, « <u>les trente six vues du Mont Fuji</u> » de Katsushika Hokusai (1760-1849) sur le site de la BNF par exemple: http://expositions.bnf.fr/japonaises/fuji/album.html • Les paravents traditionnels japonais • Chercher dans la BD, les œuvres d'art, au cinéma, dans les albums jeunesse des êtres mythiques, des créatures: fées, lutins, elfes, gnomes, farfadets, korrigans, ondines, trolls, sylphes...

