

Comment engager une classe dans un film ?
 Comment préparer une classe au visionnement du film choisi, mettre les élèves en appétence ?
 Quels prolongements pédagogiques envisager ?

Mon voisin Totoro, de Hayao MIYAZAKI, Japon, 1988
 film d'animation en couleurs.
 durée : 1h26

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...

Mots clés

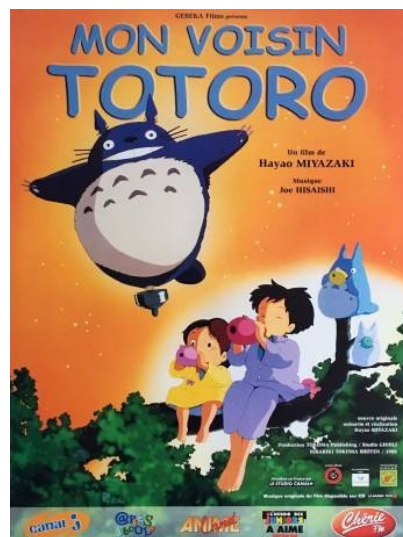
Père, nature, rêve, grand-mère, poésie, enfance, maladie, réel / imaginaire, magie, Japon, attente, mangas, ocarina, peur, tendresse

En amont

Montrer l'affiche : ce qu'elle laisse imaginer...
 Qui peut être ce voisin Totoro ?

Situer le Japon sur un planisphère.
 Que connaissez-vous de ce pays ? Sa langue, son écriture, son histoire, ses pratiques culturelles...

Avez-vous déjà vu des films d'animation japonais ?



En salle

1 - Avant le film

Mon voisin Totoro, de Hayao MIYAZAKI, Japon, 1988, VF, film d'animation en couleurs. Durée : 1h26

Présenter Hayao MIAZAKI et demander s'ils connaissent ses autres films (*Le château dans le ciel*, *Porco Rosso*, *Princesse Mononoké*, *Le voyage de Chihiro*, *Ponyo sur la falaise*, *Le château de Cagliostro* etc.)

Carton (Affiche + image à l'arrêt de bus)

- Demander ce que font les personnages sur l'affiche ?
- Question sur le carton : en quoi cette scène est-elle importante dans le film ?

2 - Après le film

Répondre à la question du carton : cette scène est importante car elle correspond à la première rencontre de Satsuki avec le grand Totoro. Jusque là seule Mei l'avait vu : sa grande sœur et les adultes ne la croyaient pas.

<p>De retour en classe</p>	<p>1 - Le ressenti : Inventorier les différentes émotions ressenties pendant le film. Argumenter.</p> <p>2 – Les personnages :</p> <p>Lister les personnages et les classer selon qu'ils paraissent réels ou imaginaires dans le film :</p> <p>Personnages qui semblent réels dans cette histoire : Mei, Satsuki, leurs parents, Kanta le jeune voisin, sa grand-mère, les villageois</p> <p>Personnages qui semblent imaginaires :</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, de l'inconnu. Elles s'envolent vers la cime du grand arbre, le camphrier, 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. • 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. <p>Parmi tous ces personnages, qui vous semble être le héros de l'histoire ? <i>NB. La grand-mère tient 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.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Chercher des créatures imaginaires dans les contes, les mythes, les œuvres d'art, au cinéma, dans les albums jeunesse : fées, lutins, elfes, gnomes, farfadets, korrigans, ondines, trolls, sylphes... Faire le lien entre ces créatures et les cultures auxquelles elles appartiennent. <p>3 - La culture japonaise</p> <ul style="list-style-type: none"> • Chercher dans notre environnement quotidien des éléments de la culture japonaise que nous avons adoptés : mangas, sushis, origami, wagara (motifs traditionnels sur tissus, papiers cadeau etc.) ou divers produits dérivés de marques ou de personnages connus (Pokémon, Hello Kitty etc.) • Repérer dans le film les habitations, les paysages avec les rizières, l'écriture, les coutumes... Exemple : L'Arbre, le grand camphrier, est un sanctuaire naturel, symbolisé par un shimenawa, la grosse corde que nous pouvons apercevoir directement sur le tronc de l'arbre. Cette corde est constituée de grosses torsades de paille de riz tressées de gauche à droite, qui délimite donc un endroit sacré, l'aire de pureté d'un sanctuaire shinto. Elle sert de lien entre le monde sacré du divin et notre monde profane.
<p>En prolongement</p>	<p>Production d'écrits :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lire et écrire des haïkus pour célébrer la nature (forme poétique courte d'origine japonaise). - La collecte des peurs : « Écris ou dessine sur une feuille une peur dont tu n'arrives pas à te défaire. Plie la feuille en deux et place-la dans une urne en

carton. Il n'est pas obligatoire de signer son travail. Quand tout le monde a livré ses peurs on peut :

- soit les lire une par une et s'interroger sur comment les vaincre
- soit les « recycler ». Pour cela, essayer de les mettre en scène – prévoir un mini-scénario, avoir un document repère de répartition des rôles, prévoir une bande son...
- soit les faire disparaître en détruisant la feuille

Découverte du monde :

- la germination d'une graine
- voir sur le site science du département les documents sur l'arbre d'Olivier Petit : http://sciences-eedd71.cir.ac-dijon.fr/?page_id=4724
- à partir du camphrier et d'un travail sur la famille : construire un arbre généalogique.

Arts plastiques :


- Réaliser des images « ricochet » : c'est une réalisation plastique en écho au(x) film(s). Elle n'est pas redondante, elle est dans le registre « cela me fait penser à.. » ou « en hommage à... ».
- Réaliser la boîte du film : une boîte en carton qu'on habille avec les couleurs du film, son titre et dans laquelle on rassemble objets, images, sons, mots, poèmes, albums... qui évoquent le film.
- Réaliser un mur d'images : à partir d'une collection d'images de la classe (dessins, photos, œuvres d'art...), en choisir une à associer au film et argumenter son choix.
- **Totoro, le « doudou » de rêve !** Représenter des Totoros par le dessin, avec de l'argile, de la Pâte à Modeler, de la pâte à sel, technique de la pâte à papier sur grillage... Mettre en scène chaque Totoro dans une boîte, ou regrouper tous les Totoros pour faire un « musée de classe » des Totoros.
- **Le Chat-bus** : inventer d'autres animaux-véhicules par le dessin, le photomontage, le collage, une technique mixte (collage et dessin), techniques du numérique... Collecter de nombreuses images d'animaux et de véhicules différents. Voir d'autres chimères dans les mythes : animaux-humains souvent: par exemple *Bellerophon tuant la chimère*. Dans l'art contemporain: les chimères à partir d'animaux empaillés inspirés de contes populaires de Thomas Grünfeld; les personnages avec des têtes d'animaux d'Alessandro Gallo; les animaux-humains-machines de Jean Fontaine <http://www.jeanfontaine.com>
- Dans des couvercles de boîte, créer des **minis jardins japonais** à partir d'éléments naturels.

Danse :

Créer la chorégraphie d'une danse qui symboliserait les travaux de la terre, la venue de la pluie, la poussée florale.

NB. Dans de nombreuses régions du monde on trouve trace de divinités de la fécondité, de la terre, de la nature, de la pluie. Ces divinités sont souvent représentées par des statuettes et elles sont honorées par des danses rituelles (Afrique, Asie, Océanie). On se reportera au site du musée du quai Branly, <http://www.quai-branly.fr> On peut y voir de courts films de danses traditionnelles.

Pensez à envoyer vos productions de classe à cpd.arts-pl71@ac-dijon.fr

<p>Des films ou extraits en écho</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Le Magicien d'Oz</i> 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... • <i>Gosses de Tokyo</i> 1932 et <i>Bonjour</i>, 1959, de Yasujiro Ozu, Japon : les enfants au Japon (cycle 3). • <i>Goshu le violoncelliste</i> de Isao Katahata, Japon, 1981: autre dessin animé japonais, la nature, les paysages, les animaux qui aident le jeune homme. • <i>Le voyage de Chihiro</i> Hayao Miyazaki, Japon, 2001: un univers peuplé d'êtres étranges et fantastiques. • <i>Arrietty, le petit monde des chapardeurs</i> de Hiromasa Yonebayashi, du studio Ghibli, scénario de Hayao Miyazaki : 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. • <i>Alice au pays des merveilles</i> de Clyde Geronimi et Wilfred Jackson, USA, 1951: le tunnel, passage entre le monde normal et le monde du lapin blanc.
<p>Des albums, Des livres</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>La grande vague - Hokusai</i>, Véronique Massenot et Bruno Pélorget, L'Élan vert, mars 2010 : une histoire inventée à partir de l'estampe la plus célèbre. • <i>Conte du soleil et de la lune</i>. Kim Young-hee, Flammarion, coll° Perles du Ciel, 2009 • <i>Le tunnel</i>, Anthony Browne, L'école des Loisirs • Les albums d'Akiko, par exemple <i>Akiko la rêveuse</i>, Antoine Guillopé, Picquier jeunesse, 2006. (dès 3 ans) http://www.editions-picquier.com/ouvrage/akiko-la-reveuse/ • <i>La montagne magique</i>, 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 : <i>250 motifs et design japonais</i> + CD rom, Shigeri Nakamura, Patrice Piquionne, Fleurus, 2009. • <i>Mes images du Japon</i>, Etsuko Watanabe, Seuil jeunesse, 2012. D'origine japonaise, Etsuko Watanabe nous propose une joyeuse balade dans le Japon d'aujourd'hui, loin des clichés, entre tradition et modernité. • <i>Tout à fait Japon</i>, Dominique Buisson, éditions Picquier jeunesse, http://www.editions-picquier.com/ouvrage/tout-a-fait-japon/ • <i>Mon carnet de haikus, 200 haikus pour les moments de tous les jours</i>, Anne Tardy, chez Gallimard jeunesse, 2004. • <i>Basho, le fou de poésie</i>, Françoise Kerisel et Frédéric Clément, chez Albin Michel jeunesse, 2009. (à partir de 10 ans) • <i>Le vieux fou de dessin</i> François Place, Folio junior, 1997. Pour partir à la découverte d'Hokusai (à partir de 9 ans).
<p>Des œuvres d'art</p>	 <p>Ce point de vue en plongée, choisi par Hayao MIYAZAKI pour montrer Mei, est directement inspiré d'une œuvre de Félix VALOTTON, <i>Le ballon</i>, 1899.</p>

http://www.slate.fr/sites/default/files/styles/1060x/public/grandformat/vallotton5_bal-lon.jpg

Des estampes japonaises

- Par exemple *Les trente six vues du Mont Fuji* de Katsushika HOKUSAI (1760-1849) <http://expositions.bnf.fr/japonaises/albums/fuji/index.htm>
- Exposition d'estampes japonaises sur le site de la BNF

Des œuvres autour de l'arbre

- *L'arbre bleu*, Pierre ALECHINSKY, 2000, Paris
- *L'arbre de vie*, de Gustav KLIMT, 1905-1909
- *L'arbre de la vie*, ou *Vive l'amour*, dessins de Niki de SAINT PHALLE
- les arbres de Piet MONDRIAN

Pour information : musique de Joe Hisaishi, compositeur attiré du réalisateur Hayao Miyazaki [https://fr.wikipedia.org/wiki/Mon_voisin_Totoro_\(bande_originale\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Mon_voisin_Totoro_(bande_originale))

- Un orchestre symphonique, de la musique électronique, des chanteurs solistes et des chœurs
- Des thèmes, associés aux personnages, sous forme de ritournelles facilement mémorisables
-

1 – Autour de la chanson du générique de fin

1. Écouter *Mon voisin Totoro* <https://www.youtube.com/watch?v=VEsNt2r6eVs>
2. Essayer de la chanter, entièrement ou en partie, en suivant la transcription phonétique. Source : <https://www.lacoccinelle.net/268760.html>

Musique

Transcription phonétique du texte japonais	Traduction
Tonari No Totoro	Mon Voisin Totoro
Totoro Totoro, Totoro Totoro	Totoro Totoro, Totoro Totoro
1 - Dareka ga koossori Komichi ni Konomi uzumete Chiisana me haetara himitsu no angoo Mori e no pasupooto Sutekina booken hajimeru	1 - Secrètement, quelqu'un Enterre des baies dans le chemin Quand une minuscule pousse apparaît, tu trouveras un code secret Un passeport pour les bois Une aventure splendide va commencer
Tonari no Totoro Totoro, Totoro Totoro Mori no naka ni mukashi kara sunderu Tonari no Totoro Totoro, Totoro Totoro Kodomo no toki ni dake anata ni otozureru Fushigina deai	Mon voisin Totoro Totoro, Totoro Totoro Vivant à l'intérieur de la forêt depuis très longtemps Mon voisin Totoro Totoro, Totoro Totoro Mais il te faudra absolument être un enfant, alors tu pourras obtenir Un rendez-vous mystérieux
2 - Ame furi basutei Zubunure obake ga itara Anata no amagasa sashite agemasho Mori e no pasupooto Mahoo no tobira akimasu	2 - A l'arrêt du bus, il pleut S'il y a une créature humide Protège-la de la pluie avec ton parapluie Ton passeport pour la forêt La porte magique s'ouvre
Tonari no Totoro Totoro, Totoro Totoro Tsukiyo no ban ni okarina fuiteru Tonari no Totoro Totoro, Totoro Totoro Moshimo aeta nara sutekina shiawase ga	Mon voisin Totoro Totoro, Totoro Totoro Éclairé par la Lune, il joue de l'ocarina Mon voisin Totoro Totoro, Totoro Totoro Si tu le croises, des choses inouïes

Anata ni kuru wa

Se produiront

2 - Autour des thèmes musicaux caractéristiques du film :

1. Écouter quelques extraits de la bande son, sans regarder les images.
2. Lister les diverses émotions suscitées par chacun de ces thèmes musicaux.
La peur, la joie, le courage, le réconfort, l'espoir... ?
3. Associer ces extraits aux passages correspondants

Exemples :

La chanson du générique du début

La ritournelle joyeuse qui accompagne la voiture de déménagement le long de la route jusqu'à l'arrivée à la maison (à 3'06).
On retrouve ce thème pour accompagner le nettoyage de la maison et l'emménagement.



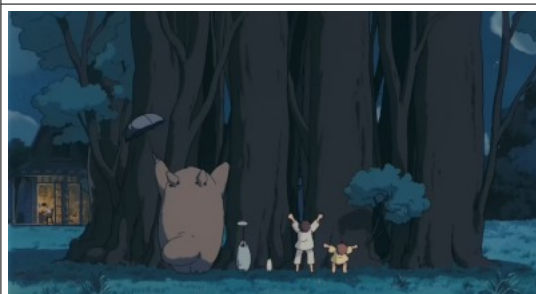
Le silence total lors de la première découverte des noiraudes (7'53)

Découverte d'un Totoro (28'40). *On retrouve ce thème à l'apparition du petit Totoro blanc (29'17), à celle du moyen Totoro bleu (30'15) au survol de la forêt sur le ventre de Totoro (59'50), au retour en chatbus (1h21'20)*



Les arbres poussent devant la maison (58'30)
Ce thème était déjà apparu quand les fillettes et leur père admiraient les grands arbres dans la forêt (40'10)

Le retour de l'hôpital en chat-bus (1h23'33)



3 – Autour de la découverte d'un instrument : l'ocarina



Totoro et les enfants jouent de l'ocarina sur le camphrier géant près de la maison de Mei et Satsuki. (à 41'12 et 1h 01'15)

L'ocarina est un petit instrument à vent, de forme ovale, en terre cuite ou en métal, percé de 6 à 12 trous selon les modèles, et muni d'un bec dans lequel on souffle.

Pour mieux le connaître par des photos et des extraits sonores, consulter ces sites :

- <https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Ocarina?uselang=fr>
- [https://collectionsdumusee.philharmoniedeparis.fr/search.aspx?SC=MUSEE&QUERY=ocarina&_ga=2.54928174.482435481.1605605285-1693041119.1605605273#/Search/\(query:\(Page:0,PageRange:3,QueryString:ocarina,ResultSize:10,ScenarioCode:MUSEE,SearchContext:0,SearchLabel:"\)\)](https://collectionsdumusee.philharmoniedeparis.fr/search.aspx?SC=MUSEE&QUERY=ocarina&_ga=2.54928174.482435481.1605605285-1693041119.1605605273#/Search/(query:(Page:0,PageRange:3,QueryString:ocarina,ResultSize:10,ScenarioCode:MUSEE,SearchContext:0,SearchLabel:)

Par Pearson Scott Foresman — Archives of Pearson Scott Foresman, donated to the Wikimedia Foundation Cette image a été extraite d'un autre fichier: PSF O-630002.png, Domaine public, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=78870843>