



MON VOISIN TOTORO
Film d'animation en couleur de Miyazaki Hayao
1988 - Japon

Propositions pour des pistes pédagogiques*

Mots clés : maison(s) nature germination ocarina Japon voler

Mots clés de cinéma : dessin mouvement animation japonaise

Rappels à propos du cinéma d'animation

- Un film d'animation, qu'est-ce que c'est ?

C'est un film réalisé image par image (il en faut 24 pour 1 seconde de film) quelle que soit la technique : dessin, papiers ou textiles découpés, volume ou création numérique. C'est de la succession de ces images (fixes) au rythme de 24 par seconde que naîtra la perception du mouvement.

- Un dessin animé ?

Un dessin animé est donc une succession de dessins qui nécessite de longs mois de travail et la participation d'une équipe de dessinateurs dont les tâches sont réparties selon les différents éléments qui composent le film. (le plus souvent, car cela dépend des moyens financiers, certains films en volume ou courts métrages ont été réalisés avec des équipes très réduites, d'autres longs métrages sont l'œuvre de grands studios, Ghibli au Japon, Pixar, Disney, Les Gémeaux en 1953 avec P.Grimault.)

- **Lire le générique** est une source de renseignements précis sur la répartition du travail dans un studio d'animation : 12 animateurs ont travaillé à « faire vivre les personnages de l'intérieur », 6 traceuses ont dessiné les personnages et travaillé avec des pinceaux n°2 (plus fins que fins !), 22 personnes pour le gouachage en couleur, 1 dessinateur pour le robot et ses mouvements, 6 (dont P.Grimault) pour les décors...
- **Animer des images** : jeux optiques pour voir des images s'animer en créant une illusion visuelle. Toutes ces inventions qui ont précédé celle du cinéma utilisent la persistance rétinienne, capacité de l'œil à garder imprimée une image.(1/10 de seconde environ).
 - **Le Thaumatrope** : disque avec 1 dessin sur chaque face,(ex. 1bocal sur une face, 1 poisson sur l'autre face par ex.) que l'on fait tourner sur lui-même en le maintenant par une ficelle ou un bâton, on a l'illusion que le poisson se trouve dans le bocal, c'est le phénomène de la persistance rétinienne.
 - **Le Folioscope** ou **flip- book** ou livre à pouce est petit livre illustré (photographies, dessins...) qui, quand on le feuillette rapidement, donne l'illusion du mouvement. On obtient ainsi de petites animations sans caméra ni ordinateur : 15 pages au minimum, jusqu'à 20-30 dessins (CIII) avec des dessins dans la partie D de la feuille, on commence par la dernière page, on rabat la précédente, par transparence, on voit le 1^{er} dessin et on dessine le 2^{ème} en modifiant légèrement, on répète l'opération jusqu'à la 1^{ère} page.
 - **Le Phénakistiscope** ou **roue magique** : disque muni de fentes et de dessins séquentiels que l'on fait tourner face à un miroir. En regardant à travers les fentes dans le miroir, on voit les dessins (acrobates, animaux...)s'animer.
 - **Le Zootrope** : même principe, la bande de dessins séquentiels est à l'intérieur d'un tambour tournant muni de fentes et que l'on fait tourner.
- **Où trouver du matériel ?**
 - Mallettes pédagogiques **Ecole et Cinéma** qui contiennent documents et matériel pour s'initier au cinéma, à l'animation en particulier. S'adresser aux enseignants relais des circonscriptions.
 - Sur internet : **Heeza.fr** spécialisé dans l'animation (films, technique) et la diffusion de jeux optiques.

1 – Thématiques

Dans ce film (qui est un film culte au Japon et qui a été découvert en France 10ans après sa sortie au cinéma) Miyazaki construit un récit où le merveilleux et la vie quotidienne de deux fillettes japonaises (dans les années 50, années d'enfance du réalisateur) sont totalement mêlés. Loin des effets fantastiques de Chihiro et Mononoke, le réalisateur aux rêveries enfantines un rapport profond et mystique à la nature.

- **Totoro** : ces « fantômes de transition » comme les nomme le réalisateur, car ils ne sont visibles que par les 2 fillettes et qu'ils se montrent à elles à l'occasion de l'absence de la mère en convalescence, animaux sympathiques, monstres gentils et esprits protecteurs. Ces personnages de transition, familiers, « animaux-doudous » aux caractéristiques proches de celles des jouets de la petite enfance entretiennent un rapport étroit et poétique au langage de la nature.

- « **Ca me fait penser à** » : **rechercher les parentés, similitudes, sources d'inspiration, animaux qui pourraient avoir alimenté l'inspiration du dessinateur pour créer les Totoros.**
- **Les Totoros : établir leur carte d'identité: les tailles et couleurs, les nourritures et pouvoirs et leur rapport à la nature (germination), leur « voix » et musique, les abris et cachettes.**
- **Les noiraudes : à quoi font-elles penser ?**
- **Inventer des cachettes et des caractéristiques pour des petits esprits de l'obscurité.**
- **Chat-bus, les animaux de transport et rébus : composer par collage puis par collage de mots ou portion de mots des noms d'animaux transporteurs et les dessiner.**
- **Rechercher des histoires avec des personnages similaires**
- **Constituer un répertoire et descriptif (dessin) des êtres fabuleux de la nature et en rapport avec la nature, eaux, airs, arbres, rochers, forêts : elfes, farfadets, djins, korrigans, nymphes ... avec leurs caractéristiques et leurs pouvoirs**

- **Famille, vie de famille autour de la maladie de la mère** : bouleversements, l'expérience de la maladie et l'absence de la mère, l'inquiétude des fillettes à mettre en relation avec l'expérience vécue des élèves.
- **Maisons à la campagne, maison japonaise** (cf la maison du film Chang) : découvrir une autre façon de vivre au quotidien (se nourrir, prendre un bain, se coucher...)
- **Grande sœur petite sœur, Mei et Satsuki** : relations dans les fratries, sœurs, frères, grands et petits
Album : **Petite sœur grande sœur**, Leuyen Pham, Albin Mchel
- **Passages secrets**, ceux des maisons inconnues, des jardins, des arbres
- Jour et nuit, ombre et lumière, intempéries
- **Peurs et découvertes de l'inconnu** (Albums *Il y a un alligator sous mon lit, au lit petit monstre*)
- **Bestiaire imaginaire : Totoro, Barbapapa...**, création de noms à sonorités répétitives, « noms comptines »

2 - Arts visuels

Un dessin animé est d'abord un extraordinaire travail de dessin, travailler en classe à partir des films, c'est, avant toute chose, une occasion de dessiner (cahier de cinéma, outils variés mais précis, quantité suffisante de feuilles à disposition des élèves, transparents ou photocopie pour garder le même personnage ...)

Dessiner

- *les Totoros, grand, moyen et petit : une forme ovale de base peut aider les plus jeunes*
- *des personnages extraordinaires issus de formes familières : doudous, jouets, animaux en peluche familiers. Apporter en classe une peluche ou tout autre animal/jouet que l'on aime particulièrement, le dessiner, en faire une créature merveilleuse avec sa « carte d'identité » (silhouette, taille, couleurs, habitudes, habitat, caractéristiques, nourriture, pouvoirs, langage...)*
- *Les êtres fabuleux : constituer, pour la classe, un répertoire de figures en image avec leur nom (mythologie, contes et légendes, histoires illustrées, reproductions de gravures et peintures, BD...) pour en comparer les caractéristiques et se constituer un vocabulaire de formes pour le dessin. Créer, inventer, faire vivre*
- *Maisons du monde : on peut, pour cela, repartir du film du 1^{er} trimestre Chang, et aborder les singularités et ressemblances de cette maison japonaise à la campagne : cloisons mobiles, bain ...*
- *Le paysage : les arbres et l'eau en particulier à mettre en relation avec des reproductions puisées dans la peinture japonaise (pour le pluie et l'orage, référence au film de l'année dernière, Goshu, réalisé par Takahata Isao, dans lequel on retrouvait cette présence forte de la nature, des éléments, du jour et de la nuit).*

3 - Domaine de la langue

- **L'invention des noms** dans le film et la découverte de sonorités d'une langue étrangère peut être alimentée par des recherches sur les sites internet consacrés au film où l'on va retrouver des mots du film, les textes des chansons... oomu.org, par ex.
- **Le prénom des enfants**, les prénoms étrangers et leurs sonorités : à mettre en relation avec les autres films du réalisateur (Mononoké, Chihiro...) ou d'autres réalisateurs japonais (Goshu, Yamada, Pompoko...)
- **Une définition pour le dictionnaire (CE1)** : ce n'est pas très aisé de définir précisément un **Totoro**, pour y parvenir, on peut s'appuyer sur des définitions existant dans le dictionnaire : elfes, farfadets, trolls... et y associer les caractéristiques et pouvoirs des Totoros. Au CII, comme dans un dictionnaire encyclopédique, on pourra y associer une vignette avec un dessin.

Par ex : Totoro, n.m., *esprit ou génie des arbres et des plantes, il est doté du pouvoir de voler, de faire germer et pousser les graines, invisible ; doux et gentil, il pousse des grognements et ne peut être vu que par des enfants dans un moment où ils ont besoin d'être rassurés ou protégés. + caractéristiques physiques, pelage, taille, transparence...*

- *A améliorer, enrichir, confronter et envoyer en retour (merci d'avance) à*
 - Anne Champigny : cpd-artsplastiques37@ac-orleans-tours.fr

Plus de références :

- revue **Ciné Live**, numéro hors série **MYAZAKI**, n°14 2004, 34 pages et des posters gd format, (toujours disponible)
- revue **Animeland**, numéro hors série n°5, **Le monde du manga**, 258 pages
 - revue **Les Cahiers du cinéma**, dossier animation, *le Monde selon GHIBLI*, avril 2002