

Mon voisin TOTORO

de Hayao Miyazaki

Propositions pédagogiques
Patricia Lamouche, nov. 2010

Ce film est une référence culturelle notoire. Il tient une place toute particulière dans le fil rouge de cette année *D'un monde à l'autre*. Entre tradition et modernité, entre l'enfance et le monde des anciens, entre la vie et les croyances, entre la réalité et le merveilleux, entre le chagrin et le rire, entre la peur et la soif d'aventures...

Avant la projection...

« Le Japon se modernise. *Totoro* et ses amis sont des **fantômes de transition** qui représentent ce Japon qui balance entre tradition et modernité. » dit Miyazaki à propos de son film...

Pour aider les élèves à entrer dans cet univers, les classes de cycle 3 peuvent s'interroger sur le sens de cette citation. Les plus jeunes, eux, peuvent s'appuyer sur la lecture d'affiche ou sur la fiche-élève ci-dessous. Ces deux supports permettent de percevoir que l'histoire va bien se situer entre rêve et réalité.

Les enfants connaissent sans doute un **autre film de Miyazaki** : *Nausicaä de la vallée du vent*, *Le voyage de Chihiro*, *Le Château dans le ciel*, *Kiki la petite sorcière*, *Princesse Mononoké*, *Le Château ambulante...* et, bien entendu, *Ponyo sur la falaise*. Que se rappellent-ils des films de ce réalisateur (les ambiances de ces récits, la musique, le merveilleux, les personnages, les objets ou personnages volants, la place du vent, de la pluie, le rôle des animaux, de la nature...) ?

En salle

Parfois on rapproche ce film du conte Alice aux pays des merveilles. Je me demande bien pourquoi ? À vous de voir... Peut-être allez-vous penser à d'autres aventures, on en discutera après la projection... c'est une question possible pour éveiller les sens et la curiosité ou Reconnaîtras-tu le son de ce drôle d'instrument de musique qu'adore Totoro ? Sais-tu comment il se nomme ?

Après la projection...

► Aider les élèves à percevoir les personnages qui sont du domaine de la **réalité** (Mei, Satsuki, leurs parents, Kanta un jeune voisin et sa grand-mère), ceux qui sont de l'ordre du **merveilleux** (les noiraudes, les trois *Totoro* et le chat-bus).

Les noiraudes petites boules de suie présentes par milliers à l'arrière de la maison inhabitée, elles semblent n'être vues que par les enfants. Elles s'envolent vers la cime de l'arbre indiquant leur complicité avec les *Totoro*.

Les trois Totoro le petit blanc, le moyen bleu et le géant marron, Mei les découvre sous la maison c'est eux qui récoltaient des glands et non des écureuils. Entre eux, une belle relation. Est-ce de l'amitié ? De l'amour ? Sont-ils de la même famille ? Des camarades vivant des aventures merveilleuses ? Que dire de leur caractère ?

Les graines magiques contenues dans le petit paquet cadeau de *Totoro*, enveloppé dans une feuille d'arbre. Le cadeau semble comme une consolation pour les fillettes dont la mère est à l'hôpital et le père très pris par son travail de chercheur. Ces graines sont symbole de renaissance, d'espoir face à l'adversité.

Le chat-bus qui viendra de nulle part à l'appel de *Totoro* comme un sauveur des fillettes. Il peut franchir tous les obstacles et qui plus est en bravant le temps.

► L'étude des personnages est très intéressante (on essayera de faire pour chacun une sorte de carte d'identité en les caractérisant avec précision) mais aussi l'observation des relations entre eux (affrontement, entraide, opposition, complicité, entraide, respect...).

► Prendre le temps de pointer, par un échange oral, la place toute particulière de **la grand-mère**. En Asie, les anciens sont très respectés, ils sont symboles de connaissances, d'expérience de la vie, de sagesse. Les plus jeunes leur vouent un amour empreint d'admiration, ils protègent leurs aînés, les honorent, partagent les tâches difficiles pour les soulager...

As-tu déjà pensé à parler avec tes grands- parents du passé ? De la vie quand tes parents étaient enfants ? De l'école ? Des loisirs ?

Mais dans ce film, contre les **peurs** des deux fillettes on sent d'autres éléments symboliques de **protection**: le temple shinto proche de la demeure, le camphrier, séculaire et géant, le labyrinthe végétal qui gardent secret la tanière des *Totoro*...

Essaie, en dessinant, de donner des indications sur des personnes avec qui tu es complice (un ami, un voisin, de la famille...), des lieux où tu te sens bien (une cachette, dans ton grenier, chez toi ou dans ta ville ou ton village...), des animaux ou des objets qui te rassurent. Tu te sens, à ces contacts, en sécurité bien loin de tes peurs d'enfant.

► **La collecte des peurs** Prépare 5 feuilles A5 et écris ou dessine sur chacune d'elles une peur dont tu n'arrives pas à te défaire. Plie les feuilles en deux (il n'est pas obligatoire de signer son travail) et place-les dans une urne en carton. Quand tout le monde a livré ses peurs on peut :

- soit les lire une par une et s'interroger sur comment vaincre ces peurs,
- 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.

► Mettre en lien le film avec d'autres œuvres. On pense bien entendu à *Alice aux pays des merveilles* de Lewis Carroll, au *Chat Botté* mais aussi à bien d'autres titres de littérature jeunesse (voir avec Murielle Karotsch les récits initiatiques disponibles au Plac). Effectuer des comparaisons.

► **Danse pour permettre la croissance des plantes** 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, www.quaibrantly.fr. On peut y voir de courts films de danses traditionnelles et proposer en expression corporelle d'inventer une danse dont les gestes symboliseraient les travaux de la terre, la venue de la pluie, la poussée florale. Prévoir en amont une recherche écrite des différentes étapes de la danse, des croquis des différentes postures lors des enchaînements. Faire un choix musical pour une démonstration de ces danses (dans le cadre d'une représentation à l'école on peut utiliser un morceau de la musique du film).

► **Et si Totoro était ton ami et qu'il te propose de réaliser trois vœux... On peut rêver un peu... Quels seraient tes souhaits ?** Ceci amènera productions écrites ou dessins.

► *Et si tu montais toi aussi dans le chat-bus qu'elle serait ta destination préférée? Voudrais tu découvrir le Japon pays de Satsuki et Mei ? Un autre pays du monde qui te fait rêver ? Ou bien en France un lieu que tu connais et où tu voudrais rejoindre un ami, une mamie ou un personnage que tu inventes... ou à Paris pour grimper au dernier étage de la tour Eiffel, à la montagne pour découvrir les glaciers du Mont-Blanc ou en Bretagne pour aller à la pêche aux crabes...* Les élèves peuvent répondre par écrit là aussi, mais aussi en produisant un dessin précis.

► *Inventer un autre personnage volant* en établissant une liste d'animaux sur la droite du tableau, une liste de véhicules sur la gauche du tableau. S'amuser à croiser les deux listes pour faire naître un « avion-serpent », un « éléphant-montgolfière », un « bateau-mille-pattes »...

On peut aussi se lancer dans la fabrication de petites maquettes volantes imaginaires et faire des liens avec les machines volantes imaginées par Léonard de Vinci puis les différents prototypes de l'histoire de l'aviation. Pour les plus grands, exploiter l'idée du rêve de voler... à lier avec la légende d'Icare.

► *Les ocarinas ou les xuns chinois* Le *xun* est une flûte globulaire chinoise, connue depuis le néolithique en Chine. L'idéogramme du *xun* représente le sentiment plein de tristesse de la séparation, quand il faut dire adieu...



Selon les époques, le *xun* va voir varier le nombre de trous de jeu mais la forme demeure globalement inchangée. Le *xun* est de forme ovoïde avec une base aplatie et une embouchure. Les instruments les plus récents deviennent plus grands et le nombre de trous de jeu va augmenter à six, sept puis huit.

La production de *xuns* traditionnels a de nos jours repris après une quasi disparition pendant plusieurs centaines d'années. Aujourd'hui le *xun* est beaucoup utilisé dans la musique populaire ou pour la musique de films.

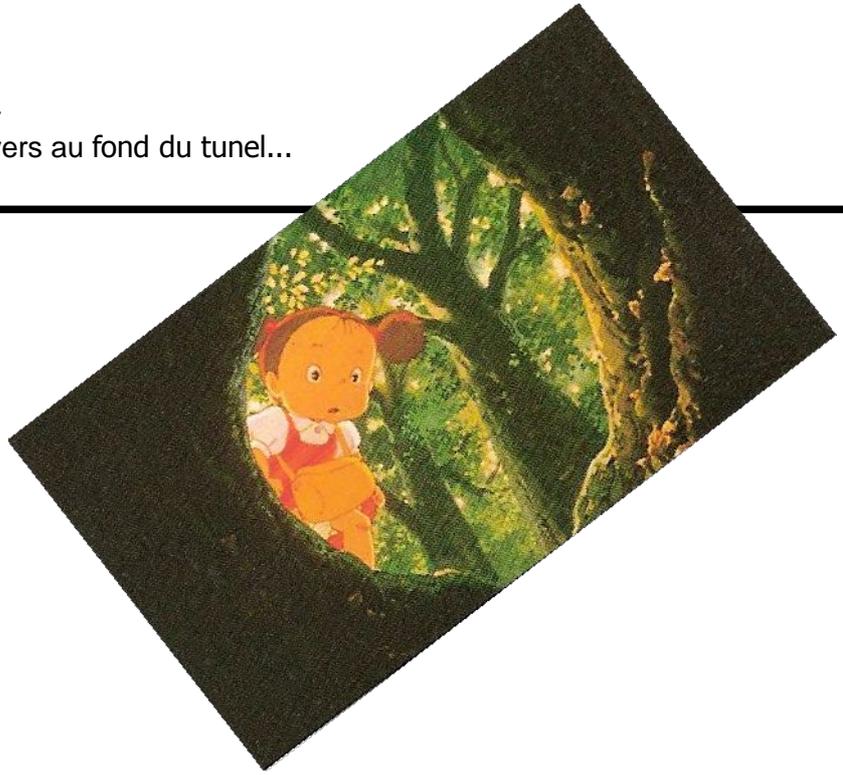
Sur le net ou aux éditions Fuzeau on trouve des fiches techniques pour réaliser des sifflets de terre, proches des ocarinas.

► *L'image ricochet* du carnet de notes est particulièrement pertinente (mise en écho de *Totoro* et *Nounours*, feuilleton des années 60), Retrouver quelques épisodes sur [YouTube](#) ou sur DVD pour essayer de comprendre cette proposition visuelle. Trouver d'autres images ricochets proposées et justifiées par les élèves.

Au-delà du travail de ce film, le principe de l'image ricochet peut devenir une activité presque réflexe. C'est elle qui, maîtrisée, permettra par l'établissement de liens entre des œuvres, littéraires, plastiques ou musicales, de construire la culture partagée de la classe puis des savoirs d'histoire des arts. De nombreux documents iconographiques sont disponibles au PLAC. Pour approfondir ces propositions, prendre rendez-vous avant votre venue auprès de Laurence Sartelet, 03 86 73 84 78, ce.pointart89@ac-dijon.fr.

Fiche élève
d'un monde à l'autre...

Imagine et dessine un autre univers au fond du tunnel...



Fiche élève
les animaux merveilleux

Quels éléments du photogramme te font penser à un bus, quels éléments à un chat ?



.....

.....

.....

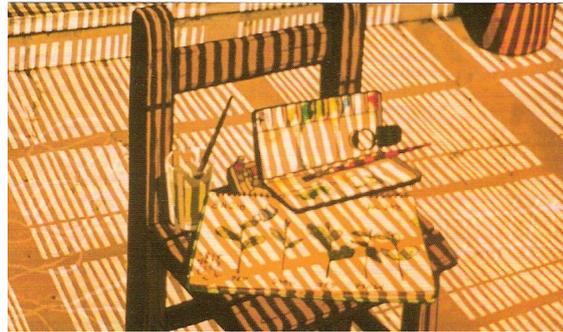
.....

Invente un autre personnage volant...

Pour cela, écris quelques noms d'animaux que tu aimes puis quelques noms de véhicules, enfin amuse toi à croiser les deux listes pour faire naître ton personnage imaginaire... Il faut penser à tracer des éléments qui rappellent les deux.

Fiche élève
gros plan et nature morte

- ▶ Voici un gros plan du film *Mon Voisin Totoro* de Miyazaki.



Peux-tu dire ce que tu y vois ?

.....
.....

- ▶ À ton avis, pourquoi le réalisateur a-t-il utilisé un gros plan pour cette séquence ?

.....
.....

- ▶ Plusieurs gros plans dans ce film sont composés comme des natures mortes. Mais sais-tu ce que l'on appelle une *nature morte* ?

Recherche dans ton dictionnaire une définition simple :

.....
.....

- ▶ Compose une nature-morte avec du matériel présent dans ta classe ou des objets apportés de chez toi (comme sur le photogramme ci-dessus, sois attentif à la lumière sur ta composition). Prends une photographie, un croquis comme pour créer ta propre image ricochet, colle ton travail ci-dessous.

Recherche une reproduction de tableau que l'on appelle *Nature morte* à ...

Note le nom de l'auteur et la date de l'œuvre puis colle ta trouvaille dans ton cahier d'histoire des arts.