



Mon voisin totoro

Réalisateur :
Hayao Miyazaki

Son :
Joe Hisaishi

Genre
Film d'animation japonais

Sortie Nationale
1988

Durée
1h28

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 mère. 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 *ocarinas* magiques. Il peut voler et est invisible aux yeux des humains. Il existe trois *totoros* : *O totoro* (gros), *chu totoro* (moyen) et *chili totoro* (petit).

1 EN AMONT, avant la projection

CONTEXTUALISATION

- **Le réalisateur Hayao Miyazaki**

Né à Tokyo en 1941, Hayao Miyazaki dessine dès son plus jeune âge. Il est marqué par les stigmates du Japon d'après-guerre. En 1958, la sortie du premier film d'animation japonais,

Le Serpent blanc, est une révélation pour le jeune lycéen, qui décide de travailler dans l'animation. Il est embauché en 1963 par le studio Toei, où il se fait remarquer par son travail et son talent.

En 1983, Hayao Miyazaki réalise [Nausicaä de la vallée du vent](#) après avoir publié les premiers épisodes en manga. C'est un énorme succès au Japon lors de sa sortie en 1984. Le réalisateur peut ainsi ouvrir Ghibli en 1985, son propre studio.

[Le Château dans le ciel](#) sort en 1986, mais c'est avec [Mon voisin Totoro](#) (1988) que le studio connaît une grande réussite. En 1989, [Kiki la petite sorcière](#) est également un succès. Grâce à l'accord passé avec Disney en 1996, tous les longs métrages du studio vont pouvoir être diffusés dans le monde entier. Le chef-d'œuvre [Princesse Mononoké](#), sorti en 1997, signe la reconnaissance internationale de Hayao Miyazaki.

- **L'interview du réalisateur**

« Je suis très content d'avoir fait un film avec certains de mes souvenirs, des visages croisés au Japon, des scènes de mon enfance, au lieu d'aller chercher des paysages à l'étranger. Le grand camphrier de Tsukamori n'est peut-être pas aussi grand dans la réalité, mais pour moi, il restera toujours gigantesque. Si l'on cherche bien au fond de sa mémoire, il y a toujours durant notre enfance, un arbre que l'on regardait d'en bas en se disant « qu'il est grand cet arbre, qu'il est beau ». Dans la scène du déménagement, on voit Satsuki et Mei courir dans toute la maison. Les maisons paraissent toujours très grandes quand il n'y a pas de meubles. Cela me rappelle mon enfance. On allait au bord de la mer, dans une auberge où mon frère et moi ouvrons les portes de toutes les chambres. Nous étions heureux ».

- **Le genre du film**

Le film d'animation se fonde sur une technique cinématographique originale qui consiste à créer un mouvement artificiel en filmant image par image, photogramme par photogramme, alors que, dans son emploi habituel, la cinématographie vise à capter le mouvement à la prise de vues. Cette technique, amorcée dès le début du XX^{ème} siècle, a ouvert un vaste domaine avec des procédés variés et autant de genres et de sous-genres (dessins ou objets animés, papiers découpés, lavis animés, films de silhouettes et d'ombres, images de synthèse, etc.). De toutes ces techniques, le dessin animé, apparaissant pour la 1^{ère} fois en 1906 (*Croquis au grand galop*, de Blackton), est celle qui connaît le plus grand développement. Elle doit ce succès à son extraordinaire pouvoir d'enchantement et au fait qu'elle seule permet un mode de fabrication industrielle.

- **Anecdote**

Au début du film, Mei et Satsuki découvrent de leur nouvelle maison. Une veille maison, pleine de charme dans la campagne japonaise.

Cette maison existe réellement.

Située dans le parc *Moricoro* (parc commémoratif de l'Exposition universelle d'Aichi de 2005), elle a été conçue par Goro Miyazaki, le fils de Hayao Miyazaki.

Il s'agit d'une véritable réplique de la maison de la famille Kusakabe. La reconstitution est minutieuse et on a vraiment l'impression de retrouver la maison du film avec tout l'univers naturel qui l'entoure.

Une petite visite !!! <https://japoncinema.com/mon-voisin-totoro-la-maison-du-film-a-nagutake/>

DES PRATIQUES, *avant la projection*

- **Analyse d'affiche**

Observer texte (lecture des différents éléments, police de caractère, taille, couleurs, emplacement dans l'espace de l'affiche) et image (scène, personnages, décors, couleurs, attitudes, cadrage, etc.) pour les mettre en lien en vue d'émettre des hypothèses quant au contenu narratif du film. On pourra utiliser différents caches ou cadres pour dévoiler progressivement la structure de l'affiche, ou a posteriori révéler les différentes parties structurantes et signifiantes de l'affiche.

Remarquer l'espace laissé à Totoro, ainsi isolé dans l'image afin que le regard se porte sur lui principalement. Le titre lui est associé dans l'ordre d'immersion dans l'image. La forme et l'orientation de la branche permet ensuite à l'œil du spectateur une lecture de l'image de la gauche de la droite pour appréhender les enfants et les deux petites créatures à l'extrémité droite. La nature de ces deux créatures, similaire à celle de Totoro, associée à la courbe ascendante de la branche permet un retour au personnage de Totoro, en passant par la lecture du nom de l'auteur et du compositeur.

On pourra questionner le mot Totoro (personnage? Humain? Créature?), la nature des créatures (histoire vraie? Imaginaire?), l'association formelle des créatures, ce que font les enfants (boivent-ils? Jouent-ils de la musique?), la consonance des noms propres lisibles dans l'affiche, etc.

- Comparaison avec une autre affiche officielle du film



Il peut être intéressant de comparer la deuxième affiche et la photo extraite du film avec la première affiche.

Observons les yeux de la jeune fille. Que ressent-elle ? L'émotion observée sur son visage est-elle différente par rapport à la première affiche ? A-t-elle peur ?

[Voir Affiche\(s\)](#)

- **Le film d'animation**

Demander aux élèves s'ils connaissent d'autres films d'animation, et peut être du même réalisateur.

Comparer avec une autre technique du film d'animation, comme Shaun le mouton, Wallace et Gromit, où on utilise des figurines en volume.

- **La bande annonce**

Ce support vidéo peut être l'occasion de vérifier/émettre/préciser des hypothèses, inventorier et catégoriser les personnages, etc.

- **La musique**

Mettre le début de la chanson jusqu'à 1 min' 30.

Cette chanson est l'occasion d'écouter la langue japonaise et de questionner les élèves sur l'origine du film. Paroles en japonais (rōmaji) sous-titrage en français

- **Les sons**

- ✓ **Quelques extraits sonores**

Il s'agit d'extraits sonores du film, choisis pour ce qu'ils peuvent susciter. Dans ces courts extraits sonores de Mon voisin Totoro, le cri de Totoro, qui peut au premier abord paraître inquiétant, est contredit par celui de Meï et son rire : quelle est cette drôle d'histoire où les monstres ou bêtes sauvages (on ne sait pas encore) font rire les enfants ?

2 DE RETOUR EN CLASSE, après la projection

APPROCHE SENSIBLE

Le rôle de l'enseignant consiste à accueillir la parole de l'élève sans donner son avis et sans projeter ses propres sentiments.

Faire verbaliser les élèves pour qu'ils puissent livrer leurs émotions, leurs ressentis, leurs points de vue :

- Qu'avez-vous vu ?
- Quels passages du film ont été perçus comme les plus forts ?
- Quels passages ou détails n'ont pas été compris ?
- Qu'est-ce qui a semblé curieux, étrange ?

Revenir sur les hypothèses des élèves avant la séance.

La frontière entre « rêve » et « réalité » est particulièrement intéressante à travailler à l'oral dans ce film après la séance. Totoro existe-t-il vraiment ?

DES PRATIQUES, après projection

• Langage oral : compréhension du récit

➤ La trame de l'histoire :

- le déménagement pour se rapprocher de l'hôpital où séjourne la maman,
- la découverte de la maison, hantée par des noiraudes,
- la découverte ensuite par Mei d'étranges créatures qu'elle nomme Totoro
- la découverte du chatbus
- la disparition de Mei, qui lorsqu'elle apprend que la sortie de sa maman de l'hôpital a été repoussée décide de lui rendre visite.
- la recherche de la petite fille

➤ Les personnages de l'histoire :

Mei : Son prénom vient de la version japonaise du mois de mai en anglais : may. Mois de la renaissance végétale. C'est la petite sœur de Satsuki. Elle a 5 ans, elle est de nature très curieuse. C'est avec elle que l'on découvre la nature et ses habitants. Elle est impulsive et n'hésite pas à s'aventurer seule dans le grenier ni à partir seule à la recherche de sa mère. Elle est capricieuse et pleure quand elle est contrariée. A cause de l'absence de sa mère, Satsuki est pour elle un repère et elle la suit partout.

Satsuki : Elle est âgée de 10 ans, joyeuse, dynamique et réfléchie. Elle a, malgré son jeune âge la responsabilité de la famille, sa mère étant hospitalisée et son père pris par le travail. Elle s'occupe donc de sa petite sœur ainsi que des tâches domestiques. Elle prépare les repas de la

journee pour chacun et range la maison. Elle ne rate pas pour autant l'occasion de partager les jeux de sa sœur et c'est avec elle qu'elle découvre le monde merveilleux des Totoros, un secret qu'elles garderont précieusement. Comme Alice dans « Alice aux pays des merveilles » les deux petites filles découvrent le pouvoir de l'imagination.

Le père, Tatsuo Kusakabe : Il gagne sa vie comme professeur à l'université. Il vient s'installer avec sa famille à la campagne pour se rapprocher de l'hôpital où séjourne sa femme. Bien que régulièrement absent, il s'occupe bien de ses filles et entre avec enthousiasme dans l'univers de leurs jeux. Pour chasser les fantômes de la maison, c'est lui qui leur conseille de crier et de rire bruyamment. Il a le visage doux, souriant et rassurant.

La mère : Yasuko Kusakabe : Atteinte de tuberculose, la mère est à l'hôpital pour plusieurs mois. Malgré cette séparation, les enfants lui rendent visite, accompagnées de leur père et on sent un lien très fort qui unit la famille. Le film est teinté des souvenirs d'enfance du réalisateur Hayao Miyasaki, sa propre mère a été malade de la tuberculose lorsqu'il était petit.

Granny : C'est la grand-mère de Kanta, le petit garçon et la voisine de la famille Kusakabe. C'est aussi elle qui s'occupe de Mei quand personne n'est à la maison. C'est un pilier du village puisqu'elle y a toujours vécu. Elle représente le lien avec le passé et les traditions de cette région. Malgré son âge avancé, elle est pleine de vitalité. Les deux fillettes lui rappellent son enfance où elle-même voyait les noiraudes et les esprits de la forêt.

Kanta : Il a le même âge que Satsuki puisqu'ils fréquentent la même classe. Il est timide et préfère jouer le dur comme les garçons de son âge. La scène du parapluie montre qu'il est gentil et attentionné. Plus tard, on verra aussi qu'il est prêt à aider Satsuki en partant à la recherche de Mei.

Les Totoros : Ce sont les gardiens de la forêt. Ils se nourrissent de glands. On en voit trois dans le film: le chibi (petit), il est blanc ; le chû (moyen), il est bleu ; le chô (gros), il est gris. Ils vivent dans le camphrier qui domine le jardin. Ils passent le plus clair de leur temps à dormir et la nuit, au clair de lune, ils jouent de l'ocarina sur une branche de l'arbre. Ils ont la faculté d'apparaître et de disparaître en un instant et ne peuvent être vus que par les enfants. Le gros Totoro fera appel au chatbus pour retrouver Mei.

Le chatbus : Mi-personnage, mi-objet, il vient d'une croyance japonaise : si un chat est assez vieux, il obtient le pouvoir magique de changer de forme. C'est le transport en commun des esprits de la forêt. Comme les Totoros, il n'est visible que par les enfants. Il a douze pattes, ce qui lui permet de se déplacer à une vitesse incroyable que ce soit sur la terre ferme ou sur les fils électriques. Son intérieur est particulier : les sièges s'adaptent aux passagers pour un meilleur confort, la porte est une fenêtre qui s'agrandit quand on veut monter ou descendre. Sa manière d'apparaître et de disparaître est un clin d'œil à Chester, le chat d'« Alice aux pays des merveilles »

». Il rend service à Satsuki en l'aidant à retrouver Meï et emmène ensuite les deux fillettes voir leur mère à l'hôpital.

Les noiraudes : Petites créatures rondes et noires et fragiles (boules de suie), Meï en écrasera une en voulant l'attraper et aura les mains toutes noires. Elles n'ont pas de membres mais seulement une paire de grands yeux. Elles habitent les vieilles maisons abandonnées car elles adorent le calme. Elles ont un cri particulier. Les rires et les cris des humains les font fuir.

➤ Les lieux du récit :

Le film est une alternance de scènes de vie quotidienne et de scènes merveilleuses. On passe progressivement d'un univers très réaliste à un univers fantastique féérique proche de celui de Lewis Carroll dans « Alice aux pays de merveilles » (tunnel fait de branches et de feuilles dans lequel s'aventure Meï).

Ode à la nature : la campagne est omniprésente : rizières, champs à perte de vue. La représentation en est faite dans le moindre détail : paysages avec beaucoup de nuances de verts. La forêt : univers des Totoros. Après avoir traversé le tunnel, Meï se retrouve au pied du camphrier (arbre géant) et tombe entre ses racines pour arriver dans un antre tout vert.

- ✓ Lister avec les élèves tous les lieux où se déroule le film et puis imaginer l'agencement de ces différents lieux pour vérifier si chacun a tout repéré : la route à travers la campagne pour le déménagement, la maison, le camphrier, la forêt, l'hôpital où se trouve la mère, l'école de Satsuki et Kanta. Enfin la ville où le père travaille.
- ✓ Une séance de représentation par le dessin peut permettre à chacun de représenter un des moments du film qu'il a le mieux aimé. Ensuite chacun pourra raconter ce qu'il a représenté et pourquoi il a fait ce choix. Ou alors de façon plus dirigée, reprendre la trame du récit et demander aux enfants de dessiner les différentes séquences. Ces dessins peuvent faire l'objet d'une remise en ordre telles des images séquentielles.

• **Lexique**

Faire des recherches sur les êtres mythiques qui peuplent les forêts, les bois ...Ces recherches peuvent s'effectuer à partir d'albums de la bibliothèque de la classe ou de l'école, de films déjà vus par les enfants. Dans le cadre de la maîtrise de la langue, les enfants pourront décrire fées, lutins, elfes, tout personnage imaginaire qu'ils auront rencontré. C'est un univers fascinant pour les élèves et donc un bon moyen d'utiliser la langue orale comme la langue écrite. Les plus jeunes passeront par la représentation. Créer un petit récit mettant en scène des êtres imaginaires. Jeu du « mot valise » : créer des néologismes, en collant le début d'un mot existant à la fin d'un autre. Le chat autobus devient «chabus » , le chathélicoptère, un «chacoptère »...

• Arts visuels

➤ **Création** d'un jeu de cartes, type jeu des 7 familles. On pourra garder la famille Totoro, lui ajouter un personnage pour qu'ils soient quatre. Ensuite définir d'autres familles d'êtres mythiques avec comme chez les Totoros, un gros, un moyen un petit et pourquoi pas un bébé. Lorsque l'on aura suffisamment de familles, on peut jouer au jeu de 7 familles de façon classique : distribuer les cartes, et parvenir par un jeu de questions aux partenaires à élaborer une famille complète. La construction d'un tel jeu posera différents problèmes à résoudre en commun (réussir donc à se mettre d'accord sur les choix à retenir) : choix des êtres imaginaires et donc critères bien définis pour les identifier choix d'un nom pour chaque famille. Toute cette phase fera appel, non seulement aux compétences définies par les arts visuels mais aussi à la maîtrise de la langue orale.

➤ **Apparition-disparition** : Le propre des Totoros est d'apparaître et de disparaître en un instant. On peut donc travailler sur l'apparition: à partir de différents supports (on gardera le thème de la forêt puisque c'est celui du film) : photographies de forêt, photocopie de reproduction de forêt, dessins, frottages d'écorces de troncs d'arbres, découpage, collage de différents arbres...demander aux enfants de faire apparaître des créatures imaginaires. Ces créatures pourront prendre naissance à partir de différentes techniques : découpage de formes et ajout d'attributs pour les yeux, les oreilles...utilisation de matériaux divers au libre choix des enfants.

A l'inverse on peut travailler sur la disparition, après avoir collé des reproductions de créatures imaginaires sur un support, par rajout d'éléments les faire disparaître ou bien ne laisser qu'une partie visible.

➤ **Modelage** : On peut demander aux enfants de créer des Totoros en terre, en pâte à sel, en pâte à modeler. Une fois ces personnages créés, les mettre en scène dans une forêt miniature ou bien dans un décor naturel. C'est alors l'occasion de les prendre en photo et de s'initier au cadrage ou de réaliser un petit film en prenant des photos et en les animant.

➤ **Transformation** : Partir du personnage du chatbus et créer d'autres personnages - véhicules : En partant d'images ou de dessins de chats, les transformer en chat vélo, en chat avion, en chat voiture, en chat hélicoptère...Ce sera l'occasion de répertorier tous les moyens de transport. En partant d'images d'animaux, les transformer en animaux bus. Là, une séance sur le lexique référent aux animaux pourra être conduite.

➤ **Transparence** : Les cloisons des maisons japonaises sont des claustras confectionnés avec du papier laissant passer la lumière. Expérimenter lors d'une séance production apprentissage, différents supports permettant la transparence : papier calque, papier de soie, papier vitrail, papier sulfurisé, film plastique...

• La culture japonaise

- **La maison** : Faire des recherches sur la maison traditionnelle japonaise pour en détailler les caractéristiques (en bois, tatamis, cloison de papier)...
- **La maquette** : élaborer le plan au sol de la maison de Satsuki et Mei. Elaborer la maquette de la maison des fillettes. Inventer en volume une maison d'inspiration japonaise. Observer la salle de bain utilisée par la famille dans le film et comparer avec la salle de bain des élèves. Au Japon, c'est seulement une fois lavé (sur un petit tabouret avec un baquet d'eau) que l'on plonge dans le bain d'eau chaude pour se détendre.
Idem avec le lit: le futon.
- **La nourriture** : on aperçoit Satsuki préparer le déjeuner pour sa journée d'école. Il s'agit du bento : terme désignant initialement le repas rapide pris hors de la maison, et contenu dans une boîte compartimentée. A la fois joli, très visuel et équilibré, ce déjeuner-objet est traditionnellement préparé par les mamans pour leurs enfants. Il est aujourd'hui internationalement repris.
- **L'art** : les estampes japonaises témoignent elles aussi du rapport très étroit qu'entretient le Japon séculaire avec la Nature...
- **L'écriture** : La calligraphie peut s'avérer être un moyen intéressant et ludique d'approcher la culture japonaise (recopier des mots en japonais, écrire son prénom...). On peut explorer et expérimenter le site <http://www.lexilogos.com/hiragana.htm>
- **La poésie** : Aborder la poésie japonaise au travers de la lecture et l'écriture des haikus
- **Les cultures** : A plusieurs reprises, on aperçoit des travailleurs dans des rizières. Il peut être intéressant de parler aux élèves de la culture du riz et de la gastronomie japonaise autour du riz.

3 RESSOURCES – SITOGRAPHIE

site pour créer des films d'animation avec les élèves
<http://tice68.site.ac-strasbourg.fr/wp2/?p=1344>

<https://nanouk-ec.com/films/mon-voisin-totoro>

un lien vers la proposition de l'académie de Poitiers autour du film.
<http://ww2.ac-poitiers.fr/dsden16-pedagogie/spip.php?article1058>