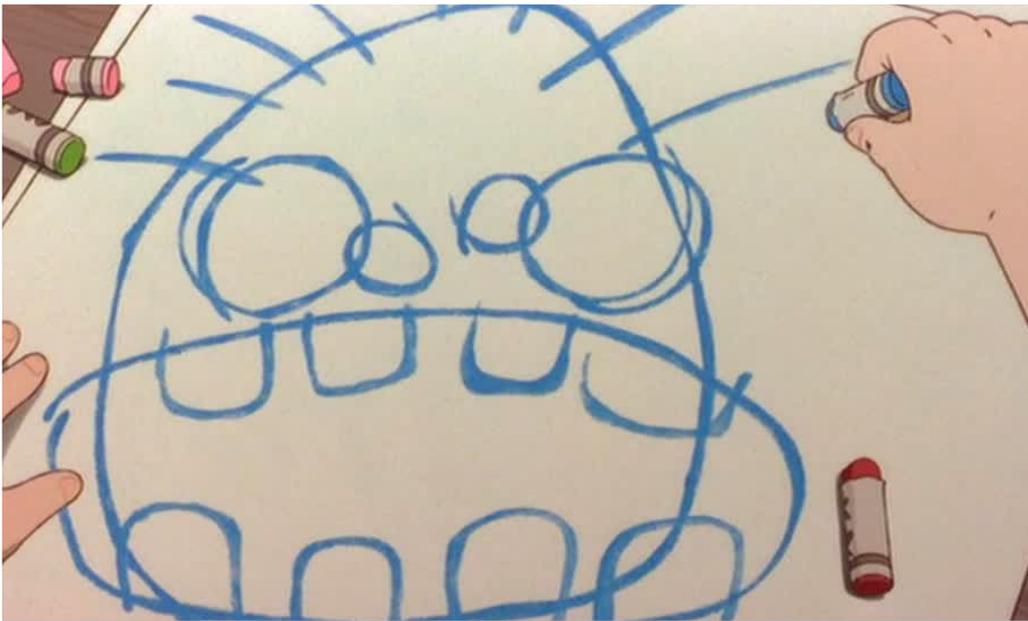


MON VOISIN TOTORO



« **C'était un rêve qui n'était pas un rêve.** »

... à l'intersection de deux mondes, entre visible et invisible

Beaucoup de séquences dans leur caractérisation obéissent au principe du mélange ou du transfuge entre réalité et rêve, l'un n'étant finalement qu'un prolongement de l'autre.

De la même façon, l'idée que tout se transmue et que les objets servent de transition, comme un relais entre ce qu'ils sont au départ et deviennent ensuite participe également à l'univers du film où tout se transforme. Dans TOTORO tout se métamorphose pour puiser autant dans la réalité que dans l'extraordinaire comme pour compléter une réalité difficile qui a besoin de son pendant imaginaire pour apporter une forme de bienveillance.

Extraits du Cahier de notes de Florent Darmon

1

AVANT

Qu'est-ce que l'animation au cinéma ?

2

3

AVANT

Danse et mouvement

3

APRÈS

Nos impressions



Hayao Miyazaki

1988, Japon

1h26, dessin

animé, couleurs.

Musique

Joe Hisaishi



Séances en classe

Imaginées à partir des propositions du dossier « [Explorer le cinéma d'animation par le corps](#) » de l'Université Populaire des Images



Avant la projection

Séance 1 :

Qu'est-ce que le cinéma d'animation ?

Observer et définir :

- en salle de motricité par exemple, (en 2 groupes: marcheurs et observateurs) demandez aux enfants de marcher puis de s'arrêter sur un signal « en photo ». On cherchera alors à définir ce qu'est le mouvement (*le corps se déplace dans l'espace par rapport à un point, à un moment donné*).
- par binôme, distribuez l'une des images de la « [planche gestes](#) » et invitez les enfants à chercher comment reproduire cette image (présentation groupe par groupe) puis demandez-leur d'inventer une suite de mouvements pour arriver à cette image.
- Annoncer que ces images sont toutes issues de films d'animation, de « dessins animés ». Comment faire pour que des images fixes bougent ? Le cinéma d'animation, c'est « la magie d'animer des images fixes, de les organiser dans le temps pour donner l'illusion du mouvement »

Comparer : On pourra

- découvrir [le fonctionnement d'un zootrope](#)
- commenter le mouvement de la danse [46Bis, rue de Belleville](#) ou le lien entre le mouvement de danse et l'image animée dans le spectacle [Petit Trait](#) (technique de la pixelation)

Animer : créer un mouvement à partir de deux images seulement avec [un feuilloscope](#) (*dessiner un visage simple -un grand rond avec des yeux, un nez et une bouche qui sourit*). Sur le volet précédent, recopier le même visage avec un élément qui change (une bouche triste par exemple). Voir le [tuto](#) réalisé par l'Equipée - Valence.



Le mot cinétique, du grec ancien kinêtikos (« qui se meut, qui met en mouvement »), fait référence au mouvement.

Séance 2 :

Totoro, un personnage qui danse

Décomposer :

- Grâce à des procédés d'animation cinématographique, Miyazaki construit « une forme de réalisme tout en invoquant et en invitant l'imaginaire d'un monde plus merveilleux à entrer dans le quotidien. » [La scène « de l'arbre »](#) illustre cette possibilité du merveilleux (voir [analyse sur Nanouk](#)). (Situer et commenter l'extrait)
- Dans cette scène, les Totoros et les enfants dansent: demandez aux élèves de repérer et de nommer les gestes de ce rituel commun [fiche élève 1](#) (à l'13 de l'extrait : *s'aligner, joindre les mains au niveau de la poitrine, lever les bras mains jointes, les baisser en pliant les genoux, se redresser et lever les bras en écartant les mains*), mettez en commun et dansez ce petit rituel collectivement.

QUELQUES PAS DE DANSE

Quelques courts-métrages-bonus à partager pour le plaisir des illusions d'optiques, des clins d'yeux et des techniques d'animation

- [Golden oldies](#)
- [Promenades sentimentales](#)
- [La Plongeuse](#)

+ [Histoire du cinéma d'animation](#)



Avant la projection

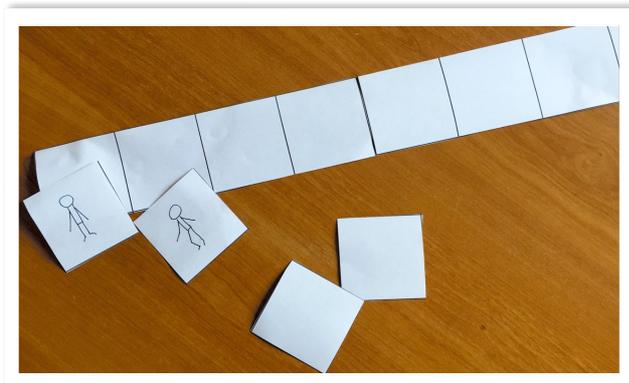
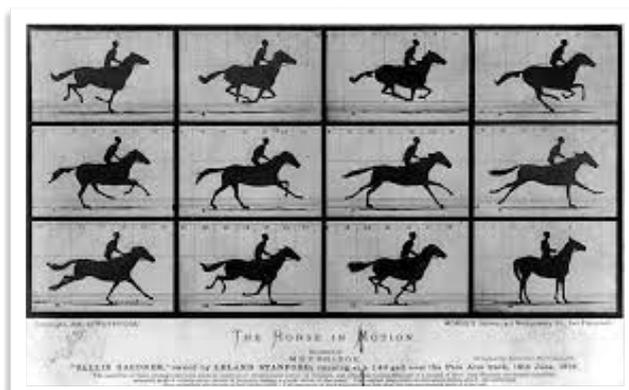
Séance 3 :

Une chaîne de mouvements

Imaginer :

- en salle de motricité, par binôme : chaque groupe expérimente et choisit une série de 4 gestes (simples) à enchaîner. Chaque binôme liste ces gestes par écrit puis un enfant accomplit ces gestes et l'autre dessine schématiquement la position (voir « [vignettes vierges](#) » à découper). On pourra inverser les rôles pour compléter la série de dessins en intercalant des gestes de liaison, jusqu'à obtenir 12 dessins
- coller les dessins dans l'ordre chronologique en découpant une fiche « [vignettes vierges](#) » en trois dans le sens de la longueur pour obtenir une grande bande.

Cette activité permet d'observer et de comprendre la décomposition du mouvement même si celui-ci peut-être difficile à dessiner avec exactitude : une bonne raison d'apprécier les prouesses artistiques et techniques des studios de cinéma d'animation !!



UN PEU DE MATHÉMATIQUES

La persistance rétinienne permet à une image de rester environ 50ms sur la rétine. Donc, pendant 1 seconde, on peut faire défiler 20 images ($1s / 50ms = 20$) afin de percevoir un mouvement qui s'apparente à la réalité.

Le cinéma a choisi une cadence de 24 images par seconde. Ce qui signifie que pour une minute de film, il faut produire $24 * 60 = 1440$ images. Et pour une heure, 86 400 images.

Heureusement, le cerveau est capable d'améliorer la médiocrité de notre oeil, et on accepte facilement de voir un film en 12 images par seconde, ce qui permet de diviser le temps de production par deux !

Pour vous donner une idée, même en 12 im/s, un studio de production en animation traditionnelle produit en moyenne 30 secondes de film par **semaine**.

<https://www.moonpalace.fr/un-blog-de-motion-design/technique-danimation-1-6-image-par-image>

Après la projection

Séance 4 :

Un partage de perceptions

Raconter :

- Proposez aux élèves de retrouver ensemble les personnages, les lieux, les différents moments de l'histoire.
- Totoro, personnage fantastique : comment le décrire ? On pourra lister ce que l'on sait de lui, [le dessiner](#), [le réaliser en origami](#)
- Commentez les [deux affiches du film](#) en fonction de ce qui aura été dit précédemment

Apparence

Alimentation

Sommeil

Lieux de vie

