

POUR
LES PITCHOUNES
DÈS 3 ANS

PISTES D'EXPLOITATION



Demander aux enfants s'ils ont déjà eu des jouets ou des peluches abîmés ou ayant un défaut, et si ceci a changé quelque chose à leur attachement.



Essayer d'assembler en groupe les figurines en carton proposées sur le site internet du film : <http://www.macropolis.tv>



Compléter l'imagerie liée aux pirates, du bateau au drapeau à tête de mort, en passant par le coffre rempli d'or ou d'autres attributs possibles (barbe, perroquet sur l'épaule, foulard, etc.).



Apprendre les mots anglais inscrits sur la camionnette et signifiant chat et chien, soient "cat" et "dog".



Aborder le thème de l'amitié entre personnes différentes, et en quoi peuvent-elles l'être (âge, couleur de la peau, sexe, opinions politiques, etc.).



Étudier la façon dont est produit le suspense dans le film : la poursuite du camion qui démarre juste à l'arrivée des héros, la vitesse fluctuante de leur mouvement, etc.

Les cahiers pédagogiques ainsi que de la documentation sur les films sont téléchargeables dans la rubrique Jeune Public du site internet.

MACROPOLIS DE JOEL SIMON



8' / 2012 / Royaume-Uni - Irlande / Flickerpix Animations

Deux malfaçons s'échappent de l'usine de jouets. Trouveront-ils une place dans ce monde ?



Film britannique d'animation en volumes assez sophistiqué, convoquant également le procédé de la pixilation, *Macropolis* est une formidable parabole sur la différence et le handicap. L'universalité du propos est éclatante, aucun langage ne connotant géographiquement ou culturellement le film, puisqu'aucun dialogue n'y est utilisé.

Deux jouets sont les héros de cette histoire exemplaire – sans surlignage larmoyant ou trop démonstratif. Un chat et chien synthétiques sortent d'une chaîne de fabrication d'une usine qui n'est pas sans évoquer l'industrialisation intensive décrite par Chaplin dans *Les temps modernes*. Les deux personnages sortent d'ailleurs littéralement, puisqu'ils sont expulsés de l'itinéraire normal de leurs semblables en étant mis de côté par la faute d'un défaut de fabrication les rendant différents. Donc invendables, impropres à la consommation, réduits au rang de "sous-produits" bons pour la casse : il manque un œil au félin, tandis que le toutou ne peut tenir debout, avec sa patte plus courte que l'autre. Les deux infortunées créatures ayant une position verticale naturelle, l'anthropomorphisation est immédiate, puisqu'on sait éminemment que chiens et chats évoluent sur leurs quatre pattes. La puissance métaphorique de l'aventure dans laquelle le duo est entraîné profite pleinement de l'hybridation des images : l'animation est incluse dans des prises de vues réelles. On peut voir la main humaine de la fabrication des jouets, avant que les parias fuient et évoluent dans la ville telle qu'on la connaît et qu'on peut la voir, à travers ses rues et ses quais, ses immeubles et ses terrains vagues. L'inscription techniquement parfaite des deux compères dans l'image réelle nous fait complètement entrer dans leur univers et partager leur point de vue. C'est même un suspense qui se met en place, les compères tentant de suivre le destin qui aurait dû être le leur, suivant la camionnette emmenant les cartons où ils auraient atterri inmanquablement sans leur "originalité" respective. Ces efforts, qui amènent à grimper jusqu'au sommet d'un building, apportent un rythme soutenu à la narration, qui tend à une quête se dévoilant petit à petit.

Le chat et le chien veulent occuper la place à laquelle ils ont droit, malgré leur singularité ; ils veulent être exactement comme les autres, ceux qui ont deux yeux ou deux pattes de même longueur, et se raccrocher au wagon d'une supposée "normalité". Le reflet social de ces aspirations est évident, la place des handicapés au sein de nos sociétés modernes se posant avec une urgence accrue au vingt-et-unième siècle. Mais l'habileté du scénario de Joel Simon va plus loin,



puisque le duo, une fois entré dans la vitrine d'une boutique de jouets, donc décidant de s'exposer pleinement au regard du monde, va profiter de sa différence. Le bandeau sur l'œil et la jambe de bois, solutions trouvées pour camoufler ou subvenir au handicap, deviennent des atouts. Ils sont en effet caractéristiques de cette mythologie des pirates qui plaît tant aux petits garçons et les rend uniques à leurs yeux : ce sont eux qui sont choisis par un petit "pirate" qui n'a que faire des figurines propres et sans aspérités ! La marge devient plus attirante que la norme et la leçon est précieuse à une époque de standardisation générale et de gommage des différences (ainsi pour les adolescents, tant dans l'habillement que la façon de penser, la musique à écouter ou le mode de vie choisi). À la manière de la célèbre trilogie de *Toy Story*, les jouets servent de vecteur à une vision métaphorique du monde, qui se double ici du motif de l'amitié et l'entente possible entre deux contraires – le chien et le chat, opposés jusque dans une expression populaire très signifiante. La bonne intelligence, l'audace et la confiance en soi sont donc également exaltées par cette trépidante aventure animée qui s'appuie sur de solides qualités artistiques de montage, de découpage et d'utilisation d'une bande sonore et musicale très soignée. *Macropolis* s'inscrit ainsi dans cette école d'outre-Manche ayant éminemment fait ses preuves, dans un mélange d'humour incisif et de bon sens critique, s'épanouissement par exemple dans les aventures des célèbres Wallace et Gromit.

Macropolis, dès son titre, donne l'idée de "cité" (du grec "polis"), au sens de ville et d'espace social, dimensions toutes deux présentes dans le film. Ses enseignements pourraient bien être applicables au "village global" dans lequel nous vivons, dont l'échelle n'est autre que celle de la planète.