MILAN jeunesse

les CLÉS de l'actualité JUNIOR

Dossier pédagogique

MAX & CO

Animation

Le petit monde animé de Max & Co

Max & Co est un film d'animation. Tous les personnages ont été imaginés sur papier puis construits en silicone et animés geste par geste. Un travail très long et minutieux.

Cinq ans. C'est le temps qu'il a fallu pour réaliser Max & Co. Contrairement à un film traditionnel, avec des comédiens bien réels, les réalisateurs ont monté ce film d'animation avant le tournage. Grâce à des logiciels informatiques, ils ont préparé toutes les scènes en 3D sur un ordinateur : les mouvements des personnages virtuels, les décors, les lumières... Est venue ensuite la phase de création des marionnettes et des décors.

Le travail le plus long ? L'animation des personnages. Près de trente personnes se sont partagé les séquences sur des petits plateaux de tournage différents. Pas facile de définir pour chaque poupée son attitude, ses mouvements et les expressions de son visage ! Des animateurs étaient chargés de faire bouger les petites figurines en décomposant les mouvements image par image. Il a fallu parfois plusieurs jours, voire plusieurs semaines pour tourner un seul plan !

La phase finale (le montage) a consisté à rassembler tous les plans tournés, à les monter les uns derrière les autres, à faire coïncider la musique et le scénario, pour aboutir au film que l'on voit au cinéma.

Les marionnettes

De la pâte à modeler au silicone

› Max, Félicie, Mme Doudou... Tous sont nés sur le papier avant d'être des marionnettes. Pour faire des essais, on les a d'abord fabriqués en pâte à modeler. Puis vient le processus de moulage. Chaque personnage est articulé, doté d'un squelette mécanique recouvert de silicone, une texture très fine et malléable qui permet de travailler l'apparence des personnages de manière très précise.

› Quant aux décors, ils ont été conçus sur l'ordinateur, puis réalisés en bois et peints pour leur donner l'apparence du béton, du métal... Installés sur les plateaux de tournage, les décors ont été posés face à un fond bleu, juste pour incruster des photos de paysages de campagne. Tout a été tourné en studio, même la grande place, qui est le décor le plus important du film.

Max & Co, le film

Chez Bzz & Co, l'usine de tapettes à mouches, les affaires ne marchent plus très bien : les gens n'achètent pas assez de tapettes ! Pourquoi ? Parce qu'il n'y a pas suffisamment de mouches.

Un savant fou décide alors d'inventer de nouvelles mouches... qui se révèlent être dangereuses pour les habitants de la ville. Max, un jeune garçon à la recherche de son père, découvre les folles manipulations de Bzz & Co et, accompagné de sa nouvelle amie Félicie, il part contrer leur plan.

Film d'animation. Réalisé par Frédéric et Samuel Guillaume.
Durée : 1 h 16. Au cinéma le 13 février 2008.
Plus d'infos sur : www.maxandco-lefilm.com

Au cinéma le 13 février

©2008-WBD

Technologie

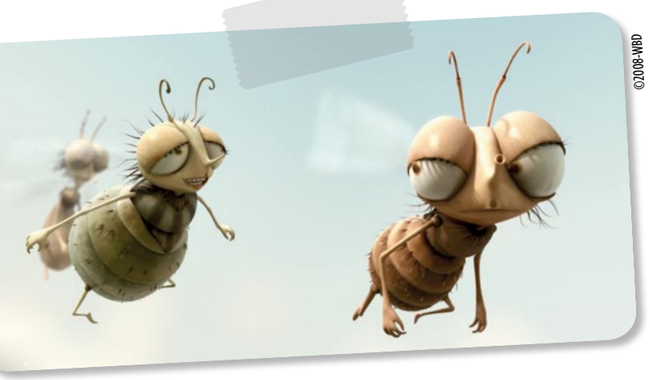
Ces inventions qui font rêver

Que ce soit la machinerie du savant fou, le bus qui se transforme ou, mieux encore, le « bigoude », cet instrument de musique qui n'existe pas... Dans Max & Co, il y a tant de machines extraordinaires !

Les inventions font partie de la vie de l'homme. Souvent, ces machines répondent à un besoin : elles nous aident à faire la cuisine, à communiquer avec quelqu'un à l'autre bout de la planète... Elles font partie de notre vie aujourd'hui, mais sont toujours le fruit de la transformation d'objets inventés par d'autres, avant nous. « C'est en copiant qu'on invente », a écrit Paul Valéry.

Dans Max & Co, l'histoire pourrait être jouée par de vrais comédiens, mais les réalisateurs ont voulu créer autour des personnages un monde fantastique et féerique. Ici, la magie ne réside pas dans la réalisation d'un monde imaginaire, puisque l'histoire se passe à notre époque, dans un village qui pourrait être en France. La magie est mécanique et, pour le moins, originale, puisqu'elle s'incarne dans la transformation de la camionnette de Sam, les ailes du facteur, la machinerie du savant fou qui permet de créer des mouches mutantes, l'instrument de musique...

Tout cela n'existe pas dans la réalité. Cela provient de l'imagination des réalisateurs. La magie du cinéma, c'est de rendre toutes ces machines bien vivantes et de leur donner une utilité. Tout ça dans quel but ? D'abord et avant tout pour offrir du rêve au spectateur.



©2008-WBD

Pourquoi en parler ?

L'enseignement de la technologie prépare les élèves à vivre dans une société où les objets techniques occupent une place prépondérante et sont en constante évolution. Ici, on cherche à éveiller la curiosité des élèves, à provoquer leurs questionnements et à inscrire leurs actions dans une démarche d'investigation afin d'acquérir des connaissances, des savoir-faire et des repères culturels.

©2008-WBD

Que faire en classe ?

Ces drôles d'instruments !

› Échange à l'oral autour du nom de l'instrument de Max & Co, le « bigoude ». Là, il s'agit d'émettre des hypothèses sur le sens, d'effectuer des recherches dans le dictionnaire pour en arriver à la conclusion que c'est un mot inventé... comme l'instrument lui-même.

› L'enseignant demande aux élèves d'observer la photographie des deux instruments (qui composent le « bigoude ») et d'en faire la description. Les élèves observent les deux instruments et les rapprochent d'instruments existants. Ils décrivent les formes, les couleurs, la posture des musiciens, etc. Ils mobilisent ainsi les connaissances acquises en éducation musicale. Vont alors émerger des mots spécifiques aux différentes parties des instruments reconnus.

› Plus tard, les élèves reçoivent des photocopies de ces instruments légendés. Histoire de voir s'ils se sont approprié ce lexique. Du genre : le clavier pour le piano ; la tête et les cordes pour la guitare ; l'embouchure, le cornet, les pistons pour la trompette ; le soufflet, les touches pour l'accordéon...

Bande son

Une comédie... très musicale !

Dans Max & Co, la musique n'est pas seulement là en plus, elle fait partie intégrante du film.

Max & Co, une comédie musicale ? Non, pas si l'on s'en réfère aux critères qui définissent la comédie musicale : pièce de théâtre avec de la musique, des chansons et de la danse. Pourtant, dans ce film d'animation, la musique est omniprésente, même si parfois tu n'y fais même plus attention. Elle est là pour souligner une action, augmenter le suspense ou accentuer un moment amusant. Chaque morceau de musique a été créé pour une scène précise et collé au montage final sur les images.

Dans le film, Max est fils de musicien et musicien lui-même, et il ne se sépare que très rarement de son « bigoude ». Pour le compositeur, le son de ce drôle d'instrument a été le plus difficile à trouver, car il n'existe pas vraiment ! C'est un mélange de guitare électrique, d'accordéon et de percussions diverses. Pour créer la tonalité, il a fallu mixer tous ces instruments.

Il y a aussi la maîtresse d'école et sa chorale d'enfants, l'orchestre « d'ascenceur » et la cantatrice qui interprète un extrait de l'opéra *Carmen* de Bizet. Oui, dans Max & Co, la musique n'est pas là en plus, elle fait complètement partie du film.

Pourquoi en parler ?

L'élève doit passer du vécu physique en éducation musicale à la connaissance d'un répertoire, comme la pratique du chant (culture vocale et répertoire), l'écoute musicale (culture de l'oreille et appropriation des œuvres de référence du patrimoine musical), les pratiques instrumentales et la réalisation de projets musicaux. Ce qui va permettre à l'élève d'affiner ses goûts personnels et ainsi exprimer ses premières capacités de jugement critique.

Que faire en classe ?

La musique, une référence !

› Comparer l'orchestre « d'ascenceur » et un orchestre de chambre. Les élèves observent alors la composition et l'organisation de l'orchestre de chambre.

› Écoute musicale d'oeuvres de référence (par exemple : la marche des toréadors dans *Carmen*, de Bizet). Faire une première écoute libre, pour le plaisir sensoriel et émotif. Puis faire une écoute active : les élèves sont amenés à distinguer les familles ou les noms d'instruments.

› Pour que les élèves découvrent les caractéristiques de l'opéra (théâtre chanté), proposer l'écoute d'un autre genre musical, comme les comédies musicales, par exemple.

› Puis les élèves vont être amenés à connaître les tessitures des voix (associées aux activités d'écoute), par exemple basse, baryton, ténor, contralto chez l'homme, alto, mezzo-soprano, soprano chez la femme, soprano également chez l'enfant.

› Pratique vocale : interprétation par les élèves des chœurs dans l'extrait de *Carmen* « *l'amour est un oiseau rebelle* ».

Un tel projet est aussi un moyen de préparer les élèves à assister en direct, en présence des musiciens, à un concert (de chambre et/ou symphonique) et, pourquoi pas, à un opéra.

©2008-WBD

©2008-WBD

Société

Des personnages si expressifs

L'une des forces du film réside dans l'expression pleine de délicatesse des sentiments des personnages. Comme dans la vie, leurs relations sont complexes : elles sont nuancées et évoluent au fil du récit. Et c'est bien ce qui fait la richesse de cette histoire. La technique employée pour les réaliser et les animer, et les éclairages employés, tout ça rend les personnages si expressifs que le spectateur s'y reconnaîtra, c'est sûr.

Pourquoi en parler ?

Il est intéressant d'amener les élèves à repérer les liens qui s'établissent entre les personnages et les motivations complexes qui les animent dans leurs actions.

Que faire en classe ?

Un récit pour grandir

› Il s'agit de travailler sur les personnages, et, notamment, sur l'intégration de Max dans le village. Qui aide Max ? Sam, qui se trouvera être le père de Max ; puis Mme Doudou, qui va nourrir et loger Max et lui trouver un travail ; ensuite Rodolfo ; et enfin Félicie, une jeune fille courageuse et éprise de justice.

› Ensuite, les élèves peuvent étudier les transformations des comportements des personnages. Qui va se retourner contre Max ? Rodolfo, les villageois, mais il y a aussi le conflit avec le père et l'incompréhension avec Félicie.

› On peut alors travailler sur l'évolution de Max. Il cherche son père, et que trouve-t-il à la fin du récit ? Il grandit en termes de valeurs (courage, idéaux, solidarité...), de sentiments (filial, amoureux, d'amitié...), de compréhension de la société (affrontements, autonomie, dépendance...). C'est un récit initiatique, fait d'épreuves à surmonter, qui permet au héros de grandir.

Chaque élève peut choisir un des personnages et récapituler en quelques lignes ce qu'il est, ce qu'il fait et le rôle qu'il joue dans l'histoire.

Quand le cliché fait écran...

Notre compréhension du monde ne dépend pas seulement de notre perception du réel. Elle est filtrée socialement et s'appuie sur des conventions culturelles. Et il est très difficile de s'en détacher pour exercer son jugement critique. Car on reconnaît un cliché, mais celui-ci fait aussi écran à la réalité.

Pourquoi en parler ?

Les élèves doivent repérer que la pratique du cliché est une pratique d'écriture liée à un genre, la parodie. Qu'elle engendre une prise de conscience sur l'existence de « lieux communs » avec humour et dérision.

Que faire en classe ?

Il est fou, ce savant !

Le stéréotype du savant fou représente la face obscure de la science et sa force de destruction.

› Partir des représentations culturelles construites à l'école autour de la sorcière pour faire prendre conscience aux élèves de ce qu'est un cliché. Chaque élève écrit rapidement quelques mots clés sur la sorcière. Confronter les réponses, qui vont toutes être similaires et donc trahir un « sens commun ».

› Par groupes, décrire le savant fou du film. Après une fiche de synthèse, qui sert à inventorier les objets, les activités, le portrait, l'environnement (lieu, objets) du personnage, établir une comparaison avec le professeur Tournesol dans *Tintin*, par exemple. Tout comme pour la sorcière, il y a une vision « noire » et une vision « farfelue » du savant fou. Terminer par la recherche de la définition des mots « cliché » et « stéréotype ».

Abonnements et service clients. Tél : 0 825 80 50 50 (0,15€/min). Fax : 05 61 76 65 67. **E-mail :** accueil@milan.fr . **Serveur Web :** http://www.milanpresse.com. **LES CLÉS DE L'ACTUALITÉ JUNIOR** est une publication de **MILAN PRESSE** S.A au capital de 15 633 552 euros R.C. Toulouse B 342 069 143. 300 rue Léon Joulin, 31101 Toulouse Cedex 9. Tél. : 05 61 76 64 64, Fax : 05 61 76 64 00. **Comité de direction :** Michel MAZERIES, Hubert CHICOU, Stéphane LEBLANC (loi 49956 du 16.7.49 sur les publications destinées à la jeunesse). **Secrétaire général :** Michel TOSI. **Directeur de la publication :** Michel Mazeries. **Directeur général des rédactions :** Stéphane Leblanc. **LES CLÉS DE L'ACTUALITÉ JUNIOR. Directeur de la publication :** Michel MAZERIES. **Directeur général des rédactions :** Stéphane LEBLANC. **REDACTION.** Composer le 05 61 76 puis les 4 chiffres du poste de votre correspondant (entre parenthèses). **Rédactrice en chef :** Isabelle DELUZE (6572) e-mail : ide@milan.fr. **Rédacteur en chef adjoint :** Frédéric FONTAINE (6574) e-mail : ffo@milan.fr. Chef de rubrique : Catherine GANET (6581) e-mail : cag@milan.fr. **Rédacteurs :** Agnès BARBER (6573) e-mail : ame@milan.fr, Igor DAVIN (5873) e-mail : ida@milan.fr. Révision : Laurence BUSBY. Secrétaire de documentation : Didier CAPPE (6572). Maquette : Corinne DENIEL. Ont collaboré à ce numéro : Michel GRANDATY, Nadine ROQUES, Marie-Émilie COLLE et Isabelle BONNET-DESPREZ. **COMMERCIAL Directeur commercial :** Michel LEGERON (6366), **Ventes en kiosque** (Service des ventes au numéro et réassorts, réservé aux dépositaires et diffuseurs de presse) : N° Vert 0800 22 86 22. **Enseignants :** N° Vert 0800 01 39 23. **Impression : DULAC.** ©Milan Presse et les auteurs Dépôt légal à parution. Commission paritaire : 0208 C 82768. « Les noms et adresses de nos abonnés ou clients seront communiqués aux organismes liés contractuellement avec Milan Presse sauf opposition. Dans ce cas, la communication sera limitée au service de l'abonnement ou de la commande. Les informations peuvent faire l'objet d'un droit d'accès ou de rectification dans le cadre légal. (Art. 27 de la loi du 06.01.78.). C

OJD PRESSE PAYANTE 2025