

Wallace & Gromit : les inventuriers

Thématique de l'année GS – cycle 2 : Drôles de rencontres

Dossier d'accompagnement pédagogique

Fiche technique

2 Courts-métrages

Grande Bretagne

Genre : films d'animation en pâte à modeler

Une grande excursion

(1989) 23 mn

Réalisation, scénario, création plastique et animation :

Nick Park

Nomination aux Oscars.

Un mauvais pantalon

(1993) 30 mn

Réalisation : **Nick Park**

Scénario : **Nick Park** et Bob Baker

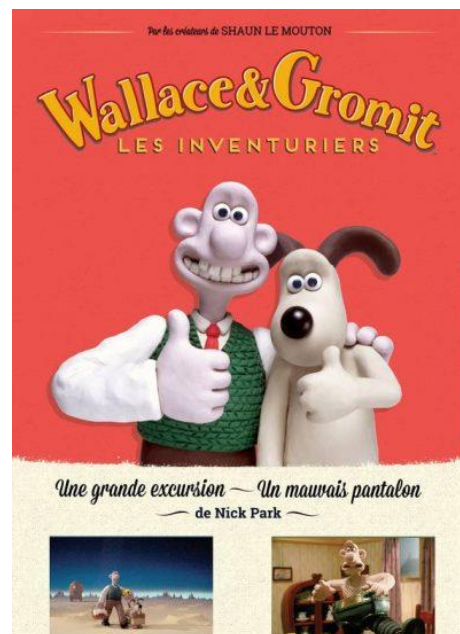
Animation : **Nick Park** et Steve Box

Direction artistique : Yvonne Fox

Oscar (cinéma d'animation) et nombreuses distinctions internationales.

Production : **Aardman animations**

Musique : Julian Nott



Autour du film

Résumés (*Nanouk*)

Une grande excursion - Wallace et Gromit profitent d'une journée comme les autres quand une pénurie de fromage les pousse à organiser une expédition sur la lune en quête de cheddar. Après avoir surmonté quelques difficultés techniques lors de la construction de leur fusée, le duo fait un atterrissage réussi, à l'heure du déjeuner ! Wallace peut enfin déguster le fromage lunaire avec ses crackers. Mais un étrange robot vient perturber le festin...

Un mauvais pantalon - Lorsque les problèmes d'argent poussent Wallace à prendre un locataire, la vie devient compliquée pour le pauvre Gromit. Forcé de quitter sa chambre pour faire place au pingouin Feathers McGraw, il ne faut pas longtemps à Gromit pour se sentir délaissé et remplacé dans le cœur de son fidèle compagnon...

Mots-clés : amitié, burlesque, inventions, conte, humour, vie quotidienne (train-train quotidien), aventure, Angleterre, lune.

Mots-clés du cinéma : animation, comique, fiction, imaginaire, fantastique, thriller, suspense, western, burlesque.



Le réalisateur

Nick Park, réalisateur anglais de films d'animation.

Il débute très jeune et réalise ses premiers films à l'âge de 13 ans. Il rejoint les Studios Aardman en 1985, terminant chez eux « Une grande excursion », film commencé alors qu'il était encore étudiant. avec ses personnages fétiches Wallace et Gromit.

Ses courts-métrages avec ses héros en pâte à modeler lui vaudront plusieurs oscars et il réalisera par la suite de longs métrages.

Ses films ont la particularité réjouissante d'associer un suspense terriblement efficace au célèbre humour anglais : un mélange unique d'absurde, de cruauté et de poésie.

Extraits interview Télérama :

« La sensation de faire vivre des choses inanimées... De se sentir un réalisateur à part entière, car on utilise les techniques du cinéma traditionnel : lumières, mouvements de caméra ».

« J'ai voulu un trait commun à tous mes personnages, ..., yeux rapprochés et sourire crispé à l'horizontale ».

Thématiques du film

Les relations entre les 2 personnages Wallace et Gromit

*Relation hiérarchique (symboles : ordres donnés à Gromit, alarme tyrannique pour le petit déjeuner).

Son autorité est factice car en réalité les machines qui répondent aux ordres de Wallace sont actionnées par son chien, Wallace est le « jouet » de Gromit,.

*Relation entre un maître et son chien (symboles : laisse, collier, promenade, ...) : supériorité, ordre.

*Relation parent enfant - relation métaphorique (symboles : cadeau pour anniversaire, main sur la tête du chien, ...).

Cette relation apparaît comique puisque c'est Gromit « l'enfant » qui préserve l'ordre et la légalité qui ont été mis en péril par les choix inconsidérés de Wallace « l'adulte ».

Drôles de rencontres :

Robot policier : gardien de la lune.

Feathers McGraw : poulet déguisé en manchot, gentleman cambrioleur.

Les inventions « poétiques » et farfelues des 2 personnages pour faciliter ou pas leur quotidien.

Les contes

Chaque film est construit comme un conte où les deux personnages font de drôles de rencontres.

-Situation initiale :

Ambiance paisible et vie routinière dans un pavillon britannique pour les 2 personnages

-Eléments déclenchantes :

Une grande excursion : il n'y a plus de fromage, il faut en trouver.

Un mauvais pantalon : Wallace n'a plus d'argent, il faut trouver une nouvelle source de revenu.

-Successions de péripéties, d'épreuves à surmonter :

Inventions existantes (pantalon offert à Gromit, robots ménagers) ou à créer (fusée).

-Situation finale :

Les deux personnages se retrouvent dans le pavillon et reprennent leur vie routinière.

Pistes pédagogiques

Avant la projection – S'interroger sur ce qui va être vu

Donner quelques clés de compréhension pour entrer dans l'univers du film.

Un travail autour du titre, de l'affiche, de la bande originale permet de placer les élèves en situation d'attente, il s'agit ici de donner envie de voir le film sans le dévoiler.

→ Le thème : Drôles de rencontres

Expliquer aux élèves le thème.

Champs lexicaux :

Drôle : comique, burlesque, bizarre, méchant, gag, étrange, rocambolesque, ...

Rencontre : amitié, ami, imprévu, discussion, aventure, dialogue, querelle, heureuse,

...

→ A partir des affiches

Les éléments écrits

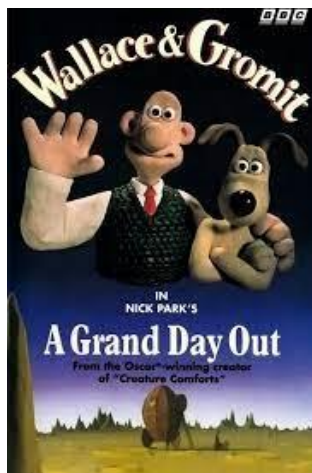
Les éléments liés au cinéma

Les repérer (Réalisateur, distributeur, musique, distinctions).

Les titres

Les inventuriers - Contraction de « inventeurs – aventuriers » ,

Les titres des deux courts métrages.



Les images

Les personnages principaux Wallace et Gromit

Description (visages, vêtements, postures) – Comment sont-ils représentés ?

Hypothèses sur leur relation.

Les deux autres personnages des films

Les décrire, leur place sur l'affiche.

Ce que l'on peut imaginer

Emettre des hypothèses pour imaginer l'histoire des films qui seront reprises après la projection.

→ Rappeler l'univers des contes et leur structure universelle

Quels contes connaissez-vous ? Dans la bibliothèque de la classe ou de l'école, rechercher les contes.

Lire quelques contes.

Présenter leurs personnages, leur rôle et repérer la structure universelle des contes.

→ Découvrir des genres cinématographiques

Le burlesque – comique

Caractéristiques : Gags, effets comiques inattendus, brefs.

Le gag : c'est une situation comique, rapide et le plus souvent absurde qui implique le spectateur qui sait, qui voit et qui devine ce qui va se passer, alors que le héros, parfois, ne voit pas. Détournement d'objet, gesticulation d'un personnage, ses postures, ses grimaces, sur la souffrance de l'autre (brûlé, coincé, tapé...), sur une situation invraisemblable, voire surréaliste, ou bien encore sur des enchaînements de situations, des poursuites, des catastrophes en cascade provoqués volontairement ou par maladresse.

(Cf. The Kid)

Thriller – film noir

Caractéristiques : Chercher à provoquer chez le spectateur une certaine tension, voire un sentiment de peur à l'idée de ce qui pourrait arriver aux personnages dans la suite du film, musique qui met en tension.

Western

Le terme est plutôt utilisé en tant qu'adjectif pour qualifier les comédies ou les mélodrames se déroulant dans l'Ouest.

Caractéristiques : ouest-coucher du soleil, pistolet, tête mise à prix, cow-boys, poursuite, musique.

Film d'aventure

Caractéristiques : action, rythme soutenu, course-poursuite perpétuelle et nouveaux dangers à chaque instant, suspens, héros, quête, musique.

Techniques d'animation

Pâte à modeler

Dessin animé (Cf. mon voisin Totoro)

Après la projection – S'exprimer, analyser, se remémorer

→ Approche sensible - Exprimer ses émotions

Recueillir les impressions, ce que l'on a retenu, ce que l'on a aimé ou pas, ce qui a fait rire ou sourire, ce qui a ému, ce qui a fait peur, ce qui a paru curieux ou étrange, éventuellement ce que l'on n'a pas bien compris...

Dessiner son passage de film préféré, son personnage préféré.

Vocabulaire émotions :

http://cpd67.site.ac-strasbourg.fr/cinema/wp-content/uploads/2019/05/sentiments-et-émotions_.pdf

→ Revenir sur les hypothèses émises, les valider ou non

→ Échanger, communiquer, participer

Sur la forme du film, ses caractéristiques :

Film d'animation

Personnages en pâte à modeler



Procédés cinématographiques : les différents plans (gros plan, plan moyen, rapproché)

Sur les personnages

Les recenser

Faire leur portrait (qualités, défauts, métier, activité)

Caractériser les relations entre les personnages

Wallace		<p>Vieux garçon, plutôt égoïste, anglais. Casanier. Seul personnage qui parle. Grand amateur de fromages qu'il déguste avec des crackers. Ouvert à la technologie, bricoleur et inventeur pour simplifier son quotidien. Veut voyager mais sans changer ses habitudes (pique-nique avec crackers et fromage) et ne pas être dépaycé (fusée décorée comme son intérieur de maison) Affectueux : pense à l'anniversaire de Gromit et lui offre un cadeau.</p>
Gromit		<p>Chien. Fidèle compagnon de Wallace. Muet Nick Park avait l'intention de faire de Gromit un chien parlant, mais alors qu'il commençait à filmer « Une grande excursion », il prit conscience que Gromit pouvait « dire » beaucoup plus sans prononcer un mot. Expressif grâce à son regard et ses mouvements d'oreilles. Patient, calme. A l'esprit vif, sauvant son maître de situations périlleuses. A la fois véritable chien (ne parle pas, apporte le courrier dans sa gueule en se déplaçant à 4 pattes, mange dans une gamelle, ...) et humain dans l'âme (lit le journal, Platon, étudie l'électronique, prend le thé, écoute de la musique, ...) Tête pensante, cerveau de l'histoire.</p>

<p>Robot sur la lune</p>		<p>Cuisinière à roulettes faite de bric et de broc. Sorte de « bobby » qui veille sur la Lune et n'a qu'une obsession : en chasser les intrus, la maintenir intacte et propre. Trouble-fête de l'histoire.</p>
<p>Feathers McGraw</p>		<p>Poulet déguisé en manchot. Mutique et inquietant. Dangereux et recherché par la police. Manipulateur (évince Gromit et prend sa place auprès de Wallace). Cambrioleur. Méchant de l'histoire.</p>

Sur la musique et les bruitages du film

Extraits : <https://mediatarn.org/ressources/wallace-gromit-les-inventuriers-etude-de-sequences-sonores/>

Ecouter différentes pistes musicales ou des extraits de bruitage et les relier à un thème cinématographique, à une ambiance ou à une action,
Se représenter une ambiance du film en écoutant seulement les bruitages, la musique et regarder ensuite l'extrait.

Explorer en classe les bruitages :
Chercher comment les reproduire,
Bruiter un passage du film pour créer une autre ambiance,
Repérer visuellement l'origine des bruits dans le film.

Sur les principaux lieux de l'action

La maison,
La cave, lieu de construction de la fusée,
La lune,
Le lieu du cambriolage (musée).

→ Raconter l'histoire – Retrouver la structure d'un conte

Reconstituer la trame de la narration du film en s'aidant d'étiquettes-illustrations ou de mots clés, des musiques et bruitages,
Pour les élèves de GS, s'aider des marottes des personnages principaux.

→ Le carnet de cinéma – Support mémoire des élèves

Créer-fabriquer un objet individuel qui va rendre compte du parcours cinématographique de chacun et permettre à chaque élève de devenir un « amateur » éclairé.
Tickets, écrits, illustrations, émotions, vocabulaires technique et sensible, ...

Pistes pédagogiques

→ Inventer une « invention »

Avec des éléments différents : pays, quête, ...,
Donner la parole à Gromit et rendre Wallace muet.

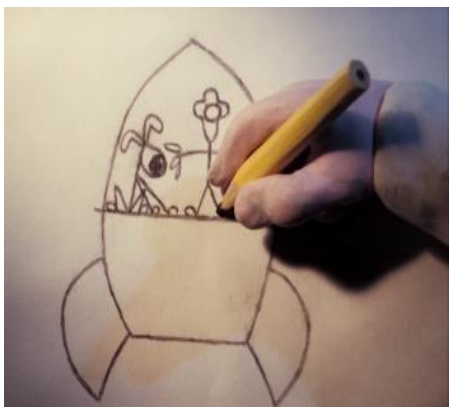
→ Explorer le monde – Découvrir l'environnement (GS), explorer les organisations du monde (cycle 2)

Découvrir un nouveau pays,
Comparer les modes de vie, les traditions (France-Angleterre),
Relever les noms des fromages et positionner leur lieu d'origine sur une carte de France.

→ Explorer le monde - Utiliser, fabriquer, manipuler des objets (GS), questionner le monde des objets - Les objets techniques (cycle 2)

Répertorier les inventions : comment servent-elles ou desservent-elles Wallace et Gromit ?
En inventer de nouvelles : projet (tâche à accomplir, utilité), textes descriptifs, croquis, maquette, nom, ...

Faire référence à la fusée de Tintin : comparer les 2 fusées.

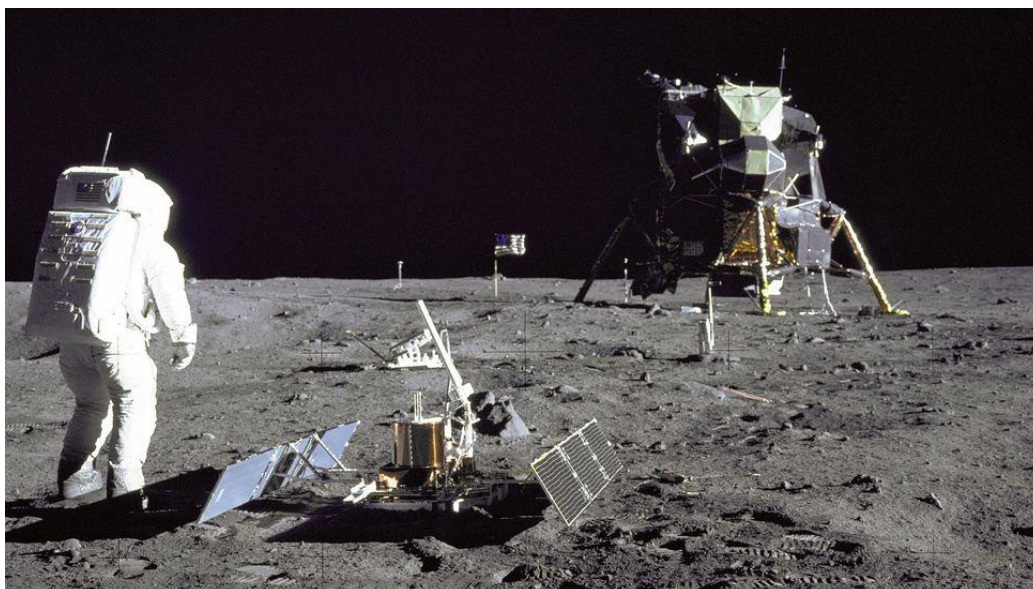


Les fusées – le voyage vers la Lune :

Se documenter sur les voyages réels sur la Lune et dans l'espace :

1957 – Voyage dans l'espace de Laïka, chienne soviétique,

1969 – Premier pas sur la Lune de Neils Armstrong (mission Apollo 11).



Buzz Aldrin sur la Lune le 21 juillet 1969 Photographie prise par Neil Armstrong.

→ Référence cinématographique

Mettre en lien la scène du grille-pain avec la machine à manger automatique du film Les Temps Modernes (1936).



→ Pratiquer le cinéma d'animation

S'exprimer sur les matériaux utilisés dans le court-métrage et la technique utilisée.

Expérimenter une technique cinématographique :

Problématique : comment fait-on pour animer de la pâte à modeler et donner l'illusion du mouvement ?

Animer : « donner vie aux personnages ».

L'illusion du mouvement n'est pas obtenue avec une caméra vidéo mais avec un appareil photographique : photographies prises les unes après les autres et transformation des objets, des personnages entre chaque prise de vues.

Les photos mises bout à bout et visionnées à la cadence d'un film donnent l'illusion du mouvement (Principe de la persistance rétinienne : 24 images par seconde)



Ecole Gobelins – Formation stop motion
https://www.youtube.com/watch?v=BW_0om4oEFg

Technique du stop motion : création d'un film « image par image ».

Les étapes pour réaliser un film d'animation :

Rédaction d'un synopsis,

Elaboration d'un storyboard (organisation graphique du film),

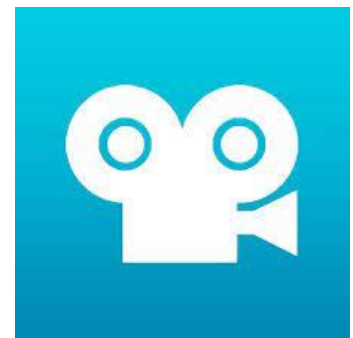
Création des personnages et des décors,

Distribution des différentes responsabilités, métiers, ...,

Prises de vue avec un téléphone en utilisant l'application Stop Motion.

Montage en utilisant par exemple l'application Stop Motion,

Ajout de musique ou des bruitages.



Application Stop Motion

Une étape d'expérimentation de la technique pourra être proposée pour permettre d'expérimenter le principe de la persistance rétinienne

(Faire un premier montage avec 7-8 photographies et constater l'effet produit : film saccadé)

→ Travail plastique

La pâte à modeler

Expérimenter ce nouveau matériau,
Créer un personnage qui devra être solide et stable,
Imaginer ses déplacements pour aller d'un point à un autre (obstacles à franchir : enjamber, grimper, ...),
Le faire réagir (visage, postures, mouvements, ...) face à un danger, une fleur, ...

Apprendre à modeler Gromit :
<https://www.youtube.com/watch?v=ZdP8UPeIZ6M>



Les décors du film - Le graphisme du papier peint

Relever dans le film quelques motifs de papiers peints ou collecter des échantillons de papiers peints, les trier (motifs, couleur, organisation, ...)
Isoler un motif, le reproduire en utilisant les variables plastiques puis créer son tampon encreur (graver le motif sur une plaque de 5cmx5cm de matériau Isorel) pour réaliser son papier peint.
Choisir un motif et le prolonger en utilisant différents médiums ou outils (crayons, craies, fusain, ...) et en donnant des contraintes de couleur (monochrome par exemple).

A partir des recherches recréer avec les papiers peints les différentes ambiances du film (jouer sur les couleurs, les contrastes, ...)



Ressources complémentaires

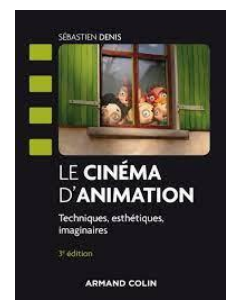
Le film <https://nanouk-ec.com/films/>
<https://www.gebakafilms.com> (dossier de presse)
<https://www.wallaceandgromit.com>

Ressource pédagogique <https://mediatarn.org>

Autres

<https://cpd67.site.ac-strasbourg.fr>
Ecole Gobelins

<https://upopi.ciclic.fr>
Studios Folimage, Aardman



Annexe

Mettre le cinéma à la portée de tous les élèves

Réaliser un petit sondage : Demander aux élèves qui est déjà allé au cinéma.
Expliquer l'intérêt d'y aller avec toute la classe :

Fréquenter un lieu culturel,
Développer sa sensibilité,
Se confronter à des émotions diverses,
Enrichir son imaginaire,
S'ouvrir à des formes artistiques variées,
Débattre du film après,
Et exprimer son opinion.

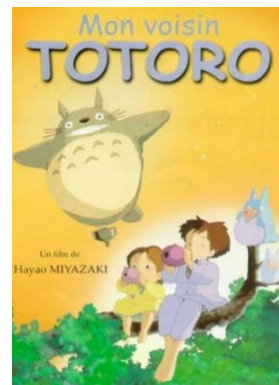
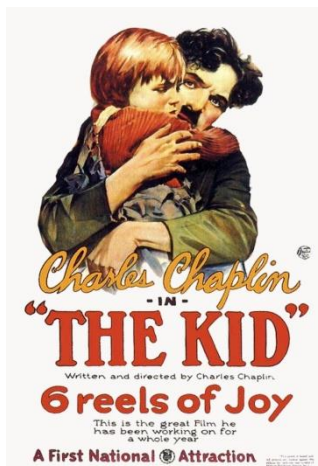
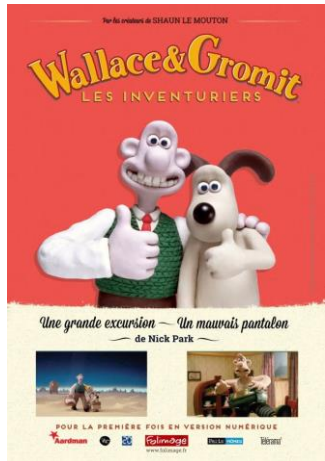
Décrire les particularités d'une salle de cinéma.

Lien vers le « vocabulaire cinéma » :

http://www.crdp-strasbourg.fr/main2/ecole_elementaire/cinema/documents/vocab.pdf

Ecole et Cinéma

Présenter les 3 films de l'année autour du thème *Drôles de rencontres*.



Parcours EAC

Un classeur ou cahier ECOLE et CINEMA retracera le parcours sur l'année, les années, ...
ADAGE

Charte du spectateur

Rappeler aux élèves

- * On entre dans le calme. (L'entrée dans la salle conditionne la qualité d'écoute des enfants lors du film).
- * Plusieurs classes sont présentes : parler ou bouger gêne l'écoute de l'autre.
- * L'objectif est de voir ensemble et d'éprouver des émotions ensemble.