

Wallace et Gromit

Les Inventuriers



Ecole et cinéma – programmation cycle 2

DSDEN 16

Un programme en trois parties

Morph : *Selfie*, de Merlin Crossingham (2014 – 1'32)

Personnage récurrent créé en 1977, série emblématique du studio Aardman
« Selfie » est extrait d'une série d'épisodes plus récente



Une grande excursion, de Nick Park (1989 – 23')

Première apparition de Wallace et Gromit
Nominé aux Oscars, perd face à *Creatures Comforts*, autre court-métrage de Nick Park



Un mauvais pantalon, de Nick Park (1993 – 29')

Deuxième aventure de Wallace et Gromit
Un Oscar et de nombreux prix internationaux

Le studio d'animation Aardman



Fondé en 1972 à Londres par deux amis d'enfance. Désormais situé à Bristol.

Produit d'abord des clips, des films publicitaires, des séries et courts-métrages.

Spécialisation en 1976 dans l'animation de la pâte à modeler, à destination des enfants ou des adultes.

Renommée internationale grâce aux films de Nick Park : la même année paraissent *Creatures Comforts* (1989, oscarisé) et *Une grande excursion*.

Les raisons du succès : originalité des productions, qualité des intrigues, caractérisation forte des personnages.

Aujourd'hui très connu pour des long-métrages : *Chicken Run* (2000), *Wallace et Gromit : le mystère du Lapin Garou* (2008), *Shaun le mouton* (2015)... même si le studio poursuit ses autres activités.

Nick Park, le réalisateur

Né en 1958 en Angleterre

Intéressé très tôt par l'animation, premiers films vers 13 ans

Intègre l'équipe du Studio Aardman en 1985 pour travailler sur des clips commerciaux



Creatures comforts, court-métrage (1989)

Wallace et Gromit (1989 à 2008)

- 4 courts-métrages : *Une grande excursion*, *Un mauvais pantalon*, *Rasé de près*, *Un sacré pétrin*
- 1 long-métrage : *Le mystère du Lapin-Garou* « premier film d'horreur végétarien »
- 1 série de 10 épisodes de 2' : *Cracking Contraptions* : <https://www.youtube.com/watch?v=K7gdWIY9R4s>

Chicken Run, long-métrage (2000)

Shaun le mouton, série télévisée (2007)

Cro man, long-métrage (2018)

Récompenses :
4 Oscars sur 6 nominations

Les pistes de travail principales

Les personnages

Wallace et Gromit
et le cinéma d'animation

La chronologie
et les étapes clés



Les références
aux genres cinématographiques
et les clin d'œil culturels

Inventions
et bricolage de génie

L'univers britannique

Avant le film : un travail sur l'affiche

Objectif :

Découvrir le duo de personnages

Comprendre qu'il y aura plusieurs courts-métrages

Inférer des hypothèses pour chacun à partir du titre et de l'image

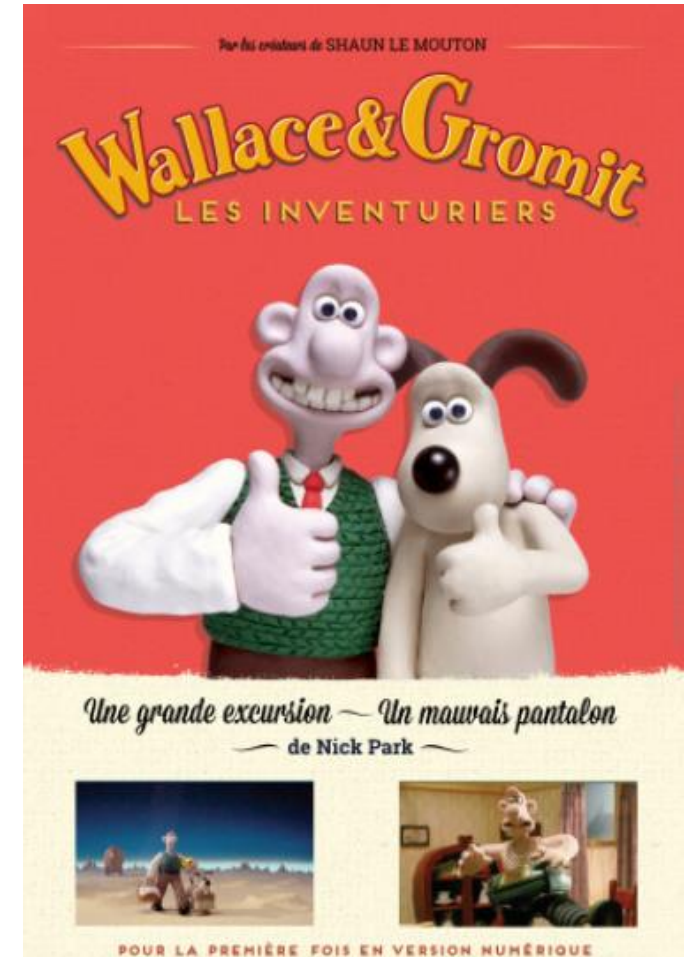
Se questionner sur le mot « inventurier »

Disponible sur le Genially de la Vienne :

- une séance clé en main avec le questionnement autour de l'affiche

Disponible sur Nanouk :

- l'affiche du programme de courts-métrages « Les inventuriers »
- les affiches des deux courts-métrages en VO (à trouver dans la Cinémalle)



Les personnages

Objectif :

Identifier chaque personnage, comprendre sa personnalité, son fonctionnement, ses raisons d'agir et les relations qu'il établit avec les autres, pour mieux comprendre l'histoire.

Pistes possibles :

- **Caractériser les principaux personnages**

Wallace / Gromit / la cuisinière à roulette / le pingouin

- **Réfléchir sur la relation entre Wallace et Gromit**

Sur quoi repose leur relation ?

Comment l'arrivée du pingouin vient-elle perturber cette relation ?

A quoi voit-on que le pingouin prend peu à peu la place de Gromit ?

Bon à savoir :
Nick Park a d'abord imaginé Gromit comme un chat ; il l'a vite transformé en chien pour compter sur un caractère dévoué et loyal.

Wallace

grand bricoleur
amateur de fromage
casanier
routinier
affectueux
naïf / confiant
...

= le héros malgré lui

Gromit

au service de son
maitre
fidèle / loyal / dévoué
intelligent / cultivé
observateur
aux aguets
à la rescousse
...

= le cerveau

Le pingouin

inquiétant/ menaçant
manipulateur
menteur / tricheur
voleur
spécialiste du
cambriolage
recherché par la police
...

= le méchant

La cuisinière à roulettes

range / nettoie
autoritaire
donne des amendes
Frappe
...

**= le gardien /
le gendarme /
le trouble-fête**

Disponible sur le Genially de la Vienne :

- Deux activités pour travailler sur les personnages de Wallace et Gromit
- Des supports pour apprendre à dessiner Wallace et Gromit en pas à pas

Pistes possibles :

- **Travailler sur les états mentaux des personnages**

Débattre avec les élèves :

*Qu'est-ce qui fait qu'on arrive si bien
à comprendre Gromit alors qu'il ne parle pas ?*

A partir d'arrêts sur images, de photogrammes du film,
amener les élèves à identifier les états mentaux
des différents personnages :

*A ce moment précis, que pensent-ils, que ressentent-ils ?
Quelles sont leurs buts, leurs intentions ?
Leurs actions sont-elles en accord avec ce qu'ils ont dans la tête ?*

Leur faire verbaliser et/ou écrire, débattre des propositions.

Bon à savoir :
Gromit était d'abord prévu comme
un chien parlant. L'idée est vite
abandonnée : il pourra exprimer
beaucoup plus de choses
sans dire un seul mot.





Wallace parle, les autres personnages sont muets. Pourtant, ce sont eux les véritables moteurs des aventures. Wallace évolue au milieu d'eux, entraîné par les actions/réactions des uns et des autres plutôt que véritablement acteur.



La chronologie et les étapes clés

Objectif :

Reconstituer la trame du récit, comprendre les moments clés, établir un lien avec les raisons d'agir des personnages.

Retrouver les moments marquants. En appui sur les photogrammes (ou sur des phrases, des dessins d'élèves) : ordonner, compléter, raconter, placer l'image en plus, écrire ou dessiner l'étape manquante...

Disponible sur le Genially de la Vienne :

- Une proposition d'activité clé en main autour de la chronologie des deux courts-métrages

Disponible sur Nanouk :

- Le déroulant détaillé de l'histoire séquence par séquence
- La première séquence de *Une grande excursion* (à trouver dans la Cinémalle)
- De nombreux photogrammes à télécharger et/ou imprimer (à trouver dans la Cinémalle)

Inventions et bricolage de génie

Objectif :

Se questionner sur la place et le rôle de la machine

Se prendre au jeu de l'invention et du bricolage, chercher des solutions

Débatte autour des inventions de Wallace.

Sont-elles géniales ? Utiles ? Est-il doué en bricolage ? Qu'est-ce qui le montre ?

Y a t-il un danger à créer des machines ?

Lister les tâches ennuyeuses du quotidien et inventer de nouvelles machines pour les améliorer.

Dessins, schémas légendés, maquettes...

Disponible sur le Genially de la Vienne :

- Une notice de fabrication avec patron à découper pour construire la fusée de Wallace et Gromit

Disponible sur Nanouk :

- Des commentaires sur « l'esprit bricolage » du film (à trouver dans les *Promenades pédagogiques*)

Wallace et Gromit et le cinéma d'animation

Objectif :

Replacer Wallace et Gromit dans l'histoire du film d'animation
Découvrir une technique d'animation / Comparer plusieurs techniques

S'essayer à l'animation d'un personnage en pâte à modeler

Disponible sur le Genially de la Vienne :

- Un lien vers la frise chronologique du cinéma d'animation du site Upopi
(frise interactive qui permet de circuler de date en date et visionner des courts-métrages marquants ; sélection nécessaire en amont pour des cycles 2)
- Un lien vers des séances d'initiation au cinéma d'animation conçues par le site Upopi

Disponible sur Nanouk :

- Un panorama du film d'animation en pâte à modeler depuis ses débuts (à trouver dans *Autour du film*)



Références cinématographiques et clin d'œil

Objectif :

Faire des liens culturels dès que possible

Identifier quelques codes du cinéma de genre

Disponible sur le Genially de la Vienne :

- Des mises en réseau entre des séquences de Wallace et Gromit et des films de référence (la poursuite en train, l'automatisation, le voyage dans la lune)
- Une proposition de séance pour revenir sur des gags précis du film

Disponible sur Nanouk :

- L'analyse détaillée de la séquence de la course poursuite dans le salon
- Une sélection d'images autour du voyage dans la lune (à trouver dans les *Promenades pédagogiques*)
- Un point de vue critique sur le film

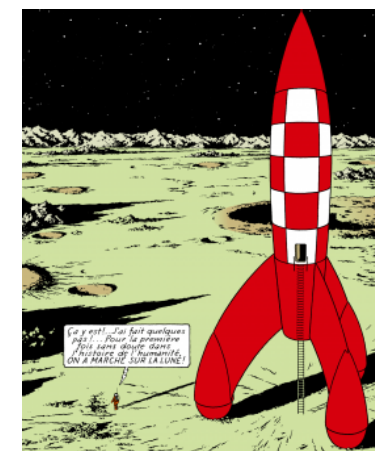
Polar

Aventure

Burlesque

Horreur

Western



L'univers britannique

Objectif :

Identifier des éléments caractéristiques de la culture anglaise

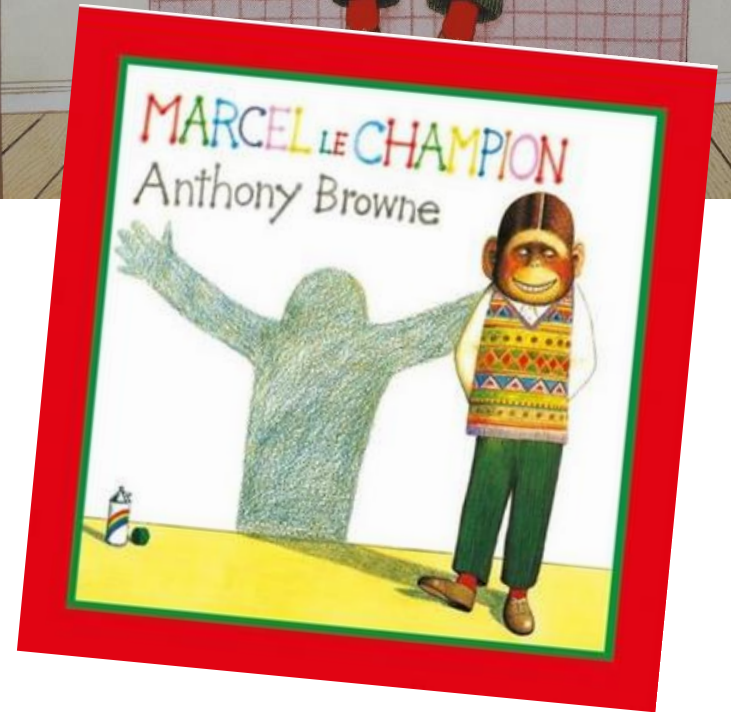
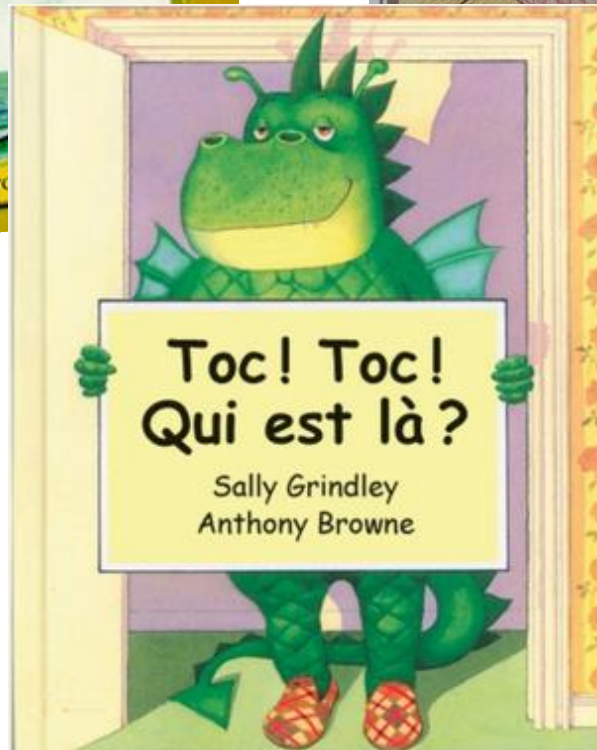
Les pistes possibles :

Création d'un espace « salon anglais » dans la classe : lai de papier peint, napperon, théière, tasses et mugs, lampe à abat-jour, etc.

Dégustation : crackers et cheddar, comme Wallace / goûter anglais avec thé, scones, sandwichs au concombre, toasts à la marmelade d'orange, au lemon curd.../ petit déjeuner anglais traditionnel

Mise en réseau avec les albums d'Anthony Browne : réunir et découvrir quelques titres, y collecter les éléments communs à l'univers du film (chemise blanche et gilet du personnage de Marcel, tasse de thé, papier peint, pantoufles, fauteuil et autres éléments des intérieurs représentés dans les albums, fréquence de la couleur rouge et verte...)





Les ressources de la plateforme Nanouk pour Wallace et Gromit

- Dans l'onglet « Cahier de notes » :
 - un point de vue critique sur le film
 - le déroulant du film séquence par séquence
 - la vidéo de la séquence de la course poursuite dans le salon avec une analyse plan par plan
 - deux « promenades pédagogiques » sur le thème du bricolage et du voyage dans la lune
- Dans l'onglet « Cinémalle » : des affiches, la première séquence du film et des photogrammes à télécharger.

Pour rappel, vous pouvez signaler aux élèves l'entrée « En famille » sur la plateforme Nanouk pour favoriser le lien école/famille autour du film. Vous pouvez également créer un compte classe pour un accès autonome à l'école.

NANOUK



INSCRIPTION NEWSLETTER

OK

ENSEIGNANT(E)

À L'ÉCOLE

EN FAMILLE

CINÉMAS

 FILMS