

# PROPOSITION D'UNE SÉQUENCE AUTOUR DU FILM

## « WALLACE ET GROMIT »

Vous trouverez ci-dessous des pistes pour exploiter le film. Vous pouvez choisir de mener la séquence partiellement ou en totalité.



Compétences des programmes cycle 2

Question au programme : L'élève s'interrogera sur « La représentation du monde ».

- Réaliser et donner à voir, individuellement ou collectivement, des productions plastiques de natures diverses.
- Proposer des réponses inventives dans un projet individuel ou collectif.
- S'exprimer sur sa production ou celle de ses pairs.
- Comparer quelques œuvres d'art.

## AVANT LA SÉANCE

### SÉANCE 1 :

Pilier du PEAC

### RENCONTRER



### CONNAITRE



### UTILISER LES SUPPORTS : DIAPORAMA « AVANT LA SÉANCE »

#### Objectifs :

Découvrir l'affiche du film, créer un univers d'attente, formuler des hypothèses sur l'histoire.

Analyser une affiche : sa composition et les effets produits.

#### La composition :

Diapo 1

L'affiche est composée de deux parties. Une partie supérieure avec les 2 personnages et le titre. Une partie inférieure avec 2 photogrammes présentant les 2 courts métrages.

Faire découvrir l'affiche aux élèves. Leur demander ce qu'ils repèrent en premier et pourquoi ? Quelle technique a été utilisée par le graphiste ?

*Lorsque l'on découvre l'affiche, notre œil est attiré par les deux personnages car ils se détachent sur le fond coloré. On voit ensuite le titre. Puis on regarde le bas de l'affiche.*

Décrire ensuite les 2 parties

Partie supérieure :

2 personnages sont en position centrale, la couleur du fond les fait ressortir.

[Tapez ici]

Même si on ne les connaît pas on suppose que ceux sont ceux du titre : Wallace et Gromit.

On a l'impression qu'ils posent pour une photo. Le chien est debout et à la même expression que l'humain (pouce levé). La position, main sur l'épaule montre qu'ils se connaissent bien et semblent bien s'entendre. En regardant la constitution des personnages on voit qu'ils sont faits en pâte à modeler. Les élèves ont peut-être déjà été voir « Shaun le mouton » programmation école et cinéma 2022-2023. On peut d'ailleurs lire sur l'affiche « Par les créateurs de Shaun le mouton ».

Le film qu'ils vont aller voir est un film d'animation.

On pourra questionner les élèves sur le titre. Les inventuriers : est-ce que ce mot existe ? A quoi cela ressemble comme mot ? Inventeur + aventurier. Donc qu'est-ce que cela peut bien vouloir dire ?

Qui est Nick park : c'est le réalisateur du film. (Diapo 2).

Qu'est-ce qu'un réalisateur ?

Partie inférieure : (Diapo 3)

Deux photogrammes du film sont présents en bas de l'affiche avec 2 titres. Il y aura donc la projection de 2 courts métrages.

« Une grande excursion » et « Un mauvais pantalon ».

Sur le photogramme de gauche, on voit Wallace et Gromit avec des paniers et un ballon. On a l'impression qu'ils vont faire un pique-nique. En arrière-plan on voit une fusée. Pas de végétation ni de construction. Le ciel est une nuit étoilée. Où sont-ils ?? Quel titre correspond ?

Sur le photogramme de droite, on voit Wallace dans sa maison. Il porte un étrange pantalon. L'expression de son visage nous informe qu'il est en mauvaise posture. Il ne semble pas contrôler cet étrange habit. Ce photogramme correspond au titre « Un mauvais pantalon ». Le pantalon est une invention qui rappelle le titre inventurier.

En bas de l'affiche on voit le logo des studios Aartman (producteur) et Folimage (distributeur). Que veulent dire ces termes ?

Découvrir des affiches qui vont compléter les 2 photogrammes.

Présence de nouveaux personnages (Diapos 4 et 5)

- Une gazinière sur des skis
- Un pingouin avec une télécommande qui semble contrôler le pantalon de Wallace.

Infos en plus : la projection des 2 courts métrages est précédée d'un très court-métrage de 1'32 Morph : selfie.

Dates de sortie : Une grande excursion → 1989.

Un mauvais pantalon → 1993.

On pourra demander aux élèves s'ils connaissent d'autres duos célèbres avec un maître et un chien (Diapo 6)

## SÉANCE 2 :

Pilier du PEAC

### RENCONTRER



### CONNAITRE



#### Objectifs :

Définir ce qu'est une bande annonce.

Découvrir la bande annonce. Quels éléments nouveaux découvrons-nous ?

#### Déroulement :

Questionner les élèves : nous allons regarder la bande annonce des inventuriers. C'est quoi une bande annonce ? A quoi ça sert ?

Recueillir les propositions des élèves.

Visionner la bande annonce (dossier vidéos) et partager ses impressions, remarques...

Ici la bande annonce est un mélange d'extraits des deux courts métrages.

Revenir sur la définition de la bande annonce. A quoi ça sert ? Comment elle est construite ? Les éléments présents ?

La **bande annonce** nous donne des indications sur le contexte et l'histoire du film. Son objectif est d'inciter le public à aller voir le film. Les extraits sont habituellement choisis et montés à partir des séquences les plus passionnantes, drôles, ou remarquables du film, mais sous une forme abrégée. Elle se termine souvent en annonçant la date de sortie.

Quels sont les éléments reconnus ?

#### **Ce que l'on voit**

Wallace et Gromit dans le salon avec un globe terrestre – Wallace et Gromit qui sont descendus d'une fusée et marchent dans un endroit désertique – Ils piquent niquent - Gromit lit le journal– Le lit de Wallace se soulève et le fait tomber par une trappe dans un étrange pantalon – Gromit bricole avec une perceuse –Un pingouin sur un train traverse la maison de Wallace et Gromit - Une gazinière avec des bras sur roulettes – Wallace ferme la porte de la fusée – Gromit actionne les commandes de la fusée - La terre s'ouvre dans le jardin pour faire sortir la fusée -- Le pingouin est sur le train, il tient un sac et un pistolet, il tire – La fusée décolle – Gromit descend un mur dans le pantalon avec des commandes au dos- La fusée décolle vers l'espace –

La vidéo se termine par la date de sortie au cinéma

#### **Ce que l'on peut en déduire**

Gromit n'est pas un chien comme les autres, il lit le journal, il bricole, il s'habille quand il pleut, il commande la fusée → Il est intelligent

Le pingouin : il a un pistolet et un sac. Il a l'air d'être le méchant de l'histoire (vole quelque chose dans son sac).

Les animaux de ce film d'animation sont anthropomorphes. Animal qui par son comportement, ses attitudes et sentiments, son langage, son aspect physique évoque l'être humain.

Demander aux élèves s'ils ont des exemples d'animaux anthropomorphes, dans les dessins animés ? Dans les albums ou BD ? (Quelques exemples diapos 7 et 8)

Compléter la trace écrite

## SÉANCE N°3...

### RENCONTRER



### CONNAITRE



### PRATIQUER



#### Objectifs :

Comprendre ce qu'est un mot valise, sa construction, faire des hypothèses sur leur signification, créer des mots-valises et produire leur définition et illustration.

#### Déroulement :

Regarder comment est construit le mot INVENTURIERS. Trouver la syllabe commune.

Proposer aux élèves de jouer avec les mots valises.

Dans un premier temps, proposer des mots valises et demander aux élèves de deviner à partir de quels mots ils sont formés (quelle syllabe, lettre est commune) et ce qu'ils peuvent bien pouvoir dire. Ils pourront ensuite les illustrer.

Elephantôme / serpentouffle / médicamenteur / aspiracine

Puis les élèves pourront eux même en inventer (on pourra leur proposer une réserve de mots. On pourra donner les mots sous forme d'étiquettes pour permettre aux élèves de découper, enlever des syllabes, recoller et composer leur mot valise.

Quelques propositions :

Des animaux : Crocodile / cochon / hippopotame / lapin / dinosaure / mouton / dindon / poussin / cheval / hibou / chien / chat / lama / papillon / mammoth

Des objets : Potion / peinture / parapluie / pétale / bouton / bouchon / boulon / fleur / voiture / tracteur

Des métiers : boulanger / dompteur / mécanicien / magicien / cuisinier / coiffeur / pilote /

Des lieux : école / hôpital / bibliothèque / cinéma

Il faudra ensuite produire leur définition. Ce sera l'occasion de travailler sur le genre et le nombre et la définition des mots en production d'écrits, de découvrir le dictionnaire.

Compléter la trace écrite

# APRÈS LA SÉANCE

## SÉANCE 1 :

Pilier du PEAC

### RENCONTRER



### CONNAITRE



## UTILISER LES SUPPORTS : DIAPORAMA « APRÈS LA SÉANCE »

### Objectifs :

- Revenir sur le film et partager ses émotions, les remarques sur le film.
- Travailler sur les personnages
- Revenir sur la quête des deux personnages, les problèmes rencontrés...
- Définir la notion de personnage principal et secondaire
- Acquérir un vocabulaire spécifique.

### Déroulement :

Revenir sur le film et partager ses émotions :

Quelles sont les émotions que vous avez ressenties en regardant ce film ? Qu'est-ce que vous vous êtes dit ?

Rire, surprise, étonnement : c'est bizarre... ça ne peut pas se passer en vrai...

Rebondir sur les réponses des élèves

« Qu'est-ce qui vous a surpris, vous a fait rire... »

Y'a-t-il des situations qui vous ont rappelées des films, des histoires lues ? (diapos 1 et 2 : Tintin : Objectif lune / On a marché sur la lune)

Ce sont des films d'aventures, le deuxième peut évoquer chez les élèves un film policier, un western (Diapo 3).

Revenir sur l'intrigue de chaque court métrage.

Qu'est-ce qui pousse Wallace et Gromit à aller sur la lune ? (Vidéo début une grande excursion)

Nos deux compères manquent de fromage et Wallace est persuadé que la lune est faite de fromage.

Pourquoi Wallace prend-t-il un locataire ? (Début un mauvais pantalon)

Il manque d'argent, il veut louer la chambre du fond.

Est-ce que le locataire est sympathique avec Wallace ? avec Gromit ?

Avec Wallace : il lui apporte ses pantoufles, son journal...

Avec Gromit : il lui prend sa chambre, son maître !...

Quelles sont les intentions du locataire ? Il se cache de la police, il prépare un vol et à l'idée d'utiliser l'invention de Wallace.

Dans quel pays se passe cette histoire ?

(Diapos 4 à 7) Des indices, livres écrits en anglais, l'heure du thé et enfin l'adresse de Wallace et Gromit dans la ville de Wigan.

### Travailler sur les personnages.

Nommer tous les personnages sur les 2 courts métrages. (Diapo 8)

Définir la notion de personnage principal et secondaire.

Recueillir les remarques des élèves sur les personnages, leur personnalité, traits de caractères, ce qu'ils aiment faire...

Compléter la trace écrite sur les personnages (version modifiable)

Personnages principaux :

### **Wallace**

Wallace est un inventeur anglais. Il vit avec son chien Gromit.

Il adore boire du thé et manger du fromage (le cheddar) avec des crackers.

Wallace est très naïf (la lune est en fromage, il trouve Feather McGraw sympathique / il ne se rend pas compte que Gromit a fugué...)

### **Gromit**

Gromit est un chien très intelligent (il est aux commandes de la fusée, il sait lire), gentil et sensible. Il vit avec Wallace, son maître. Il a sa propre chambre. Il aime tricoter et lire le journal. Il aide Wallace à construire ses inventions.

Gromit ne parle pas. Il ne s'exprime pas avec des mots mais par des expressions de son visage, en particulier ses sourcils

Personnages secondaires :

### **Cooker**

C'est le seul « habitant » de la lune.

Il n'a qu'un œil, deux bras, plusieurs boutons et un tiroir dans lequel il met tout ce qu'il peut trouver par terre. Il ressemble visuellement à une cuisinière (cooker en anglais). Wallace « le réveil » en lui mettant une pièce de 10 pence (il pense que c'est un distributeur).

Lorsque Wallace et Gromit débarquent sur la Lune, il fait tout pour se débarrasser d'eux mais, en étant à leur poursuite, il tombe sur livre sur le ski qui le fait rêver et qui va devenir sa seule préoccupation. Il espère rentrer en fusée pour découvrir le plaisir du ski. Il n'y arrivera pas mais il réussit à arracher des lambeaux de la fusée qu'il va transformer en ski.

### **Feathers McGraw**

Feathers (plumes en anglais) est un manchot voleur recherché par la police sous l'apparence d'un coq.

Il devient le locataire de Wallace qui loue une chambre par manque d'argent. Se méfiant de Gromit, il se fait apprécier de Wallace, prend la chambre de Gromit et finit par faire fuir Gromit.

Il découvre le « pantalon électronique de la NASA », cadeau d'anniversaire offert à Gromit par Wallace. Le manchot a alors l'idée d'utiliser cet objet pour voler un diamant. Il finira dans une cage au zoo.

Compléter la trace écrite

## SÉANCE 2 :

Pilier du PEAC

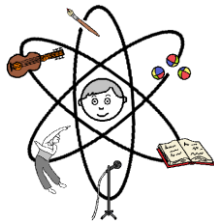
### RENCONTRER



### CONNAITRE



### PRATIQUER



### Objectifs :

- Revenir sur le film et notamment l'affiche : inventuriers
- Travailler sur les inventions
- Acquérir un vocabulaire spécifique.

### Déroulement :

Rappeler le titre de l'affiche : inventuriers

Quelles inventions voit-on dans les courts métrages ? : (revoir si besoin le début du film un mauvais pantalon + diapos 9 à 14) A quoi sert chaque invention ?

- La fusée
- Boitiers de commande
- Le lit de wallace
- La machine à habiller
- Le grill pain et la machine à tartiner
- Le pantalon électronique de la NASA

Inventer un nom à toutes ces inventions.

Laisser travailler l'imagination des élèves !

Le tartineur 3000 / Le lanceur de confiture....

Compléter la trace écrite : nom de la machine et fonction.

Compléter la trace écrite sur le film.

Imaginer des machines qui faciliterait le quotidien des élèves (selon eux)!

## SÉANCE N°3

### RENCONTRER



### CONNAITRE



#### Objectifs :

- Comprendre les étapes de réalisation d'un film d'animation.
- Se rendre compte du travail avant le produit fini.

#### Déroulement :

Visionner des documentaires avec les élèves. Plusieurs documentaires sont proposés. A vous de choisir selon le niveau de vos élèves et ce que vous souhaitez leur faire découvrir. (voir dossier vidéos)

*Dans les coulisses de Wallace et Gromit au musée d'art ludique.*

*Dans les coulisses des studios Aardman*

[https://www.francetvinfo.fr/culture/arts-expos/dans-les-coulisses-des-studios-aardman\\_868163.html](https://www.francetvinfo.fr/culture/arts-expos/dans-les-coulisses-des-studios-aardman_868163.html)

*Au cœur de l'animation Aardman, de la pâte à modeler à Wallace et Gromit (documentaire de 58 minutes intéressant pour les enseignants pour les élèves regarder de 32,45 à 36)*

*Comment réaliser un film d'animation*

*Comment fonctionne le stop motion*

Ces vidéos permettent :

- D'acquérir des connaissances sur les créateurs, leur histoire,
- De découvrir les décors (se rendre compte du travail, de leur taille),
- De découvrir comment sont conçus les personnages (armature à l'intérieur).
- De visualiser les étapes de réalisation d'un film d'animation (de l'idée du film à son passage en salle de cinéma) + Diapo 15 sur le storyboard.
- De comprendre ce qu'est le stop motion

Etapes de réalisation d'un film d'animation :

Idée !

Ecriture du scénario

Création d'un storyboard

Création des personnages et des décors

Animation des personnages image par image

Postproduction (montage, bande son...)



## SÉANCE N°4 ET SUIVANTES

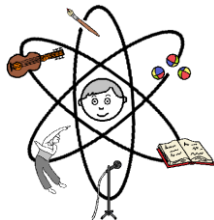
### RENCONTRER



### CONNAITRE



### PRATIQUER



#### Objectifs :

- Proposer des réponses inventives
- S'exprimer sur sa production ou celle de ses pairs.
- Découvrir des artistes et leurs œuvres
- Découvrir des techniques

#### Déroulement :

« Tout le monde sait que la lune est un fromage » dit Wallace dans *Une grande excursion*.

*On retrouve cet imaginaire autour de la lune (fromage / personnage) dans de nombreux album ou films.*

*En voici quelques exemples.*

- L'album Plouf. (voir fichier vidéos) de Philippe Corentin
- Georges Méliès imagine dès 1902 un voyage sur la lune dans une fusée lancée dans l'espace comme un boulet de canon. (voir fichier vidéos). La lune est personnifiée avec un visage humain. Elle reçoit la fusée dans l'œil ! Diapo 16
- *On trouve cette idée d'un lunien : habitant de la lune dans « Jean de la lune » de Tomi Ungerer Diapo (voir fichier vidéos + diapo 17)*

Et toi ? Qu'en penses-tu ?

Tout le monde sait que la lune est... un garçon, une fille, un objet, un animal... tout est possible

En utilisant le collage, le dessin, chaque élève devra traduire plastiquement sa représentation de la lune.

- Réaliser et donner à voir, individuellement ou collectivement, des productions plastiques de natures diverses.
- Proposer des réponses inventives dans un projet individuel ou collectif.

Pour se donner des idées : des artistes ayant utilisé le détournement d'objets.

Le détournement d'objets :

Pratique artistique qui consiste à transformer l'usage d'un objet, d'une œuvre (en modifiant d'une manière visible son apparence ou son environnement).

Les objets sont choisis parce que leur forme nous fait penser à autre chose.

### **Picasso : tête de taureau (Diapo 19)**

- Que voyez-vous au premier regard ?
- Quels sont les objets composant l'œuvre ?
- Pourquoi l'artiste les a-t-il choisis ?
- Connaissez-vous d'autres objets accrochés de la même façon ?

*Assemblage : œuvre en 3 dimensions née de la réunion d'objets et matériaux préexistants.*

*L'œil peut rapidement identifier le mufler et les cornes qui justifient le titre de l'œuvre : une tête de taureau. Telles les têtes d'animaux empaillées et présentées comme des trophées de chasse, cette Tête de taureau est ici réalisée avec des matériaux d'une grande simplicité : une selle de vélo en cuir ainsi qu'un guidon en métal.*

*Picasso a tout simplement assemblé ces deux objets de la vie courante en les fixant avec un écrou. L'idée de Picasso était que cette « métamorphose » en taureau soit réversible et puisse à tout moment redevenir selle et guidon.*

*En s'intéressant à la forme et à la matière des objets tout en laissant de côté leur fonction d'usage initiale, il effectue une différenciation entre la valeur plastique et la valeur utilitaire de l'objet. Sa démarche appelle à porter un regard neuf sur le monde et à abandonner les conventions que la société a construites : un guidon n'est guidon que si on lui donne cette fonction mais il peut représenter beaucoup d'autres choses.*

### **Gilbert Legrand (Diapos 20 et 21)**

Que voit-on ?

Avec quoi l'artiste a réalisé ses œuvres ?

Comment a-t-il fait ?

*Gilbert Legrand a réalisé de nombreuses sculptures à partir d'objets de la vie quotidienne. Sa démarche consiste à utiliser la forme initiale des objets en y ajoutant le dessin pour réaliser leur transformation.*

### **Oakoak (Diapos 22 à 25)**

*"Un jour en allant au travail, j'ai remarqué une bouche à incendie qui était ouverte et je me suis fait la remarque qu'en rajoutant juste deux petits yeux et une bouche, ça allait la rendre plus humaine et plus rigolote".*

Oakoak veut s'amuser, et nous amuser. Poubelles, bouches d'égout, murs décrépis, mobilier, l'artiste joue avec notre environnement urbain et ses imperfections.

### **Levalet (Diapo 26)**

Il réalise des dessins en noir et blanc peints à l'encre de Chine et collés sur les murs.

**BONUS : des artistes ayant représenté la lune (Diapos 27 à 34)**

**Salvador Dali : Habiter la lune.**

**Marc Chagall : Le cirque bleu**

1950 - Huile sur toile - Dimensions : 23x175 cm

*Le Cirque bleu représente une acrobate sur son trapèze, sous le faisceau d'un projecteur. L'atmosphère nocturne est soulignée par la présence d'une lune au milieu à droite, à la fois de face et de profil. Plusieurs figures hybrides participent à la scène : en haut à gauche, un poisson volant, animal chagallien traditionnel, jette, d'une main sortie de son flanc, un bouquet de fleurs. A droite, un coq musicien joue de la grosse caisse. En bas du tableau, un grand cheval vert, couleur de l'amour chez Chagall, complète la représentation.*

*Construits autour de la diagonale du rayon de lumière, le mouvement de l'acrobate et les rapports des masses colorées forment un cercle au centre du tableau : rouge du vêtement de l'acrobate, vert du cheval, jaune de la lune, dégageant un vide central, sans motif qui suggère une pause silencieuse au milieu du spectacle bruyant du cirque.*

**La nuit étoilée de Vincent Van Gogh**

Pour le peintre, « la nuit est beaucoup plus vivante et richement colorée que le jour ».

*Le ciel représenté dans le tableau correspondrait à la configuration céleste visible à Saint-Rémy-de-Provence, le 25 mai 1889, à 4:40 précisément.*

*L'œuvre rassemble à la fois une observation directe du sujet et l'ajout d'éléments pour la composition.*

*Le ciel occupe la majorité du tableau et est composé de volutes et de tourbillons rappelant des nébuleuses. Les étoiles et la Lune sont entourées par des touches de peinture créant ainsi un halo. La Lune est visible en haut à droite, Vénus étant représentée à droite du cyprès.*

*La partie centrale du tableau représente le village de Saint-Rémy-de-Provence vu depuis la chambre de Van Gogh dans l'asile du monastère Saint-Paul-de-Mausole, en direction du nord. Cependant le clocher de l'église est de style hollandais.*

*Les Alpilles apparaissent au loin à droite de la toile. Les collines intermédiaires ne correspondent toutefois pas à la vue réelle depuis l'asile et semblent avoir été rapportées d'un autre point de vue, en direction du sud. Le cyprès, au premier plan dans la partie gauche de la toile, a été ajouté pour la composition. L'air dans ce tableau est représenté par les nuages qui suivent le chemin des étoiles.*

### **Andy Warhol : Moonwalk**

*Cet artiste utilise le procédé de la sérigraphie. Ici il utilise la photo de Neil Armstrong par Buzz Aldrin lors de son premier pas sur la lune en 1969.*

### **Lune d'Alexander Calder**

*Calder personnifie la lune en un personnage un peu effrayant avec un bonnet rouge.*

**La lune verte de Joan Miron** *faisant partie d'une série avec le soleil rouge et l'astre bleu. A chaque fois l'astre occupe de par sa couleur et sa grandeur une place centrale.*