Par les créateurs de SHAUN LE MOUTON

Wallace & Gromit

LES INVENTURIERS

Une grande excursion — *Un mauvais pantalon*

de Nick Park

Livret pédagogique

Aardman

Folimage
www.folimage.fr

L'équipée

40 ANS D'ANIMATION

Le Studio Aardman

Le studio Aardman a été fondé en 1972 par deux passionnés de cinéma, Peter Lord et David Sproxton. Il est situé à Bristol au sud-ouest du Royaume-Uni, et reste depuis 40 ans un lieu de création privilégié et mondialement reconnu de films en pâte à modeler.

Peter Lord et David Sproxton réalisent plusieurs courts métrages ainsi qu'une série de 26 épisodes mettant en scène un petit bonhomme ocre brun qu'ils baptisent... Morph ! Très vite, de nouveaux talents rejoignent le studio dont Nick Park en 1983 avec son film d'études encore inachevé *Une grande excursion*. Peter Lord et David Sproxton sont séduits par son projet et l'aident à finir son film qui sera projeté au public pour la première fois en 1989. Succès immédiat ! Le public est conquis par ce duo drôle et attachant et en 1993, le studio tourne un second volet des aventures de Wallace et Gromit (*Un mauvais pantalon)* puis un troisième en 1995 (*Rasé de près*) et enfin en 2008 *Un sacré pétrin*. Le duo a également droit à un long métrage : *Le Mystère du lapin-garou* sort au cinéma en 2005.

Chez Aardman, les animaux sont mis à l'honneur. Souvent plus malins que les humains, ils ont la vedette dans de nombreuses productions : les poules de *Chicken Run* (2000) construisent une machine volante pour s'échapper d'un funeste poulailler et *Shaun le mouton* (2015) emmène tout son troupeau pour retrouver leur fermier perdu à la ville !

Par ailleurs, le studio Aardman produit de nombreux courts métrages dans des techniques différentes et des publicités pour la télé. Leurs séries *Creatures comfort*, *Rex the Hunt*, *Shaun le mouton* sont très connues en Angleterre. C'est aussi dans ce studio qu'ont été réalisés les longs métrages *Souris City* (2006), *Mission Noël* (2011) et *Les Pirates ! Bons à rien, mauvais en tout* (2012).

Union Jack

Le Royaume-Uni est composé de l'Angleterre, de l'Écosse, du Pays de Galles et de l'Irlande du Nord. Sa capitale est Londres.

Le drapeau du Royaume-Uni est appelé *Union Jack* : il est la combinaison de la Croix de St Georges de l'Angleterre, de la Croix de St André d'Écosse et de la Croix de St Patrick d'Irlande.

Les Inventuriers : les films

Morph : Selfie

de Merlin Crossingham • 1 min.32 • 2014

Chas découvre le selfie et se livre à une série de poses avant que Morph fasse son apparition...

Morph est le premier personnage récurrent du studio Aardman : ce sont Peter Lord et David Sproxton qui lui donnent vie en 1976... Morph a donc 40 ans ! Il ne fait pas son âge, non ? Il a un jumeau, si ce n'est qu'il est blanc. Il s'appelle Chas et passe son temps à se chamailler avec Morph...

Une grande excursion

de Nick Park • 23 min. • 1989

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.

Un mauvais pantalon

de Nick Park • 29 min. • 1993

Lorsque les problèmes d'argent poussent Wallace à prendre un locataire, la vie devient compliquée pour le pauvre Gromit. Il ne lui faut pas longtemps pour se sentir délaissé et remplacé dans le cœur de son fidèle compagnon...

LES INVENTIONS

Wallace est un aimable inventeur qui vit avec son chien Gromit. Ils mènent tous les deux une vie tranquille dans leur petite maison du 62 West Wallaby Street. Mais leur maison abrite aussi une collection de drôles de machines fabriquées ou non par nos héros qui sont toujours source de catastrophes drolatiques !

Les machines imaginaires

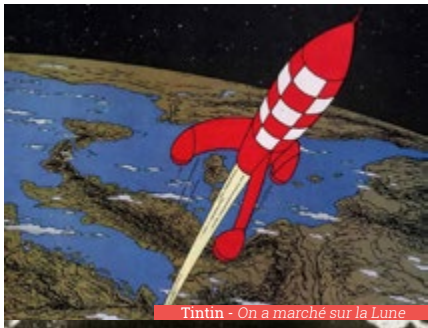
Le quotidien de nos deux amis est rempli d'inventions destinées à leur simplifier la vie mais dont on peut douter de l'utilité. La **machine à s'habiller** de Wallace provoque surtout un réveil brutal et un atterrissage douloureux dans son pantalon, et la **machine à confiture** ne se déclenche pas toujours au bon moment ! Le mauvais **pantalon** qui donne son nom au film et que Wallace présente comme « le pantalon de la Nasa » est le cadeau d'anniversaire de Gromit pour l'emmener se promener sans son maître… Drôle d'usage pour un pantalon de haute technologie qui sert ensuite à Gromit à peindre son plafond plus facilement !

La machine peut aussi être un personnage à part entière qui alimente l'intrigue. La **cuisinière** à roulettes dans *Une grande excursion* est tout sauf une cuisinière : elle est la gardienne de la Lune et recolle les morceaux de « fromalune » coupés par Wallace, se met en colère après nos deux compères et dresse des contraventions ! Elle est donc dotée de sentiments. Elle a l'apparence d'une machine mais n'en est peut-être pas une, à moins qu'il ne s'agisse d'intelligence artificielle…

Et enfin la **fusée**. Bien que construite avec des matériaux simples, Wallace et Gromit poursuivent un objectif ambitieux, celui de voler jusqu'à la Lune ! Mais il apparaît très vite que leur principal souci est d'en faire la réplique de leur salon douillet… Symbole de l'aventure extrême, la fusée devient ici un simple moyen de locomotion pour aller chercher du fromage comme d'autres iraient « aux champignons » !

Le voyage sur la Lune

La fusée de Wallace et Gromit ressemble curieusement à une autre fusée, blanche et rouge celle-là, présente dans les aventures d'un autre couple homme/chien très connu : Tintin et Milou. Les bandes dessinées *Objectif Lune* et *On a marché sur la Lune* d'Hergé sont publiées respectivement en 1953 et 1954.



Tintin - *On a marché sur la Lune*

Le Voyage dans la Lune

Ce n'est que le 21 juillet 1969 que science-fiction et réalité se rejoignent : Neil Amstrong devient le premier homme à marcher sur la Lune. Mais il ne faudrait pas oublier que c'est une chienne qui a été la première créature vivante à voyager dans l'espace. C'était en 1957, elle était russe et s'appelait Laïka !

D'autres auteurs avaient déjà rêvé ce voyage, bien avant Hergé : Jules Verne, qui invente le roman d'anticipation*, écrit en 1865 *De la Terre à la Lune* dans lequel le président américain décide d'envoyer sur la Lune, avec un immense canon, un obus où trois hommes se trouvent à bord…

Ce roman, emblématique du fantasme humain d'aller dans l'espace, va aussi inspirer Georges Méliès, pionnier du cinéma : *Le Voyage dans la Lune* de 1902 est le premier film de science-fiction avec effets spéciaux !

** Genre littéraire qui propose d'imaginer comment sera notre monde dans un avenir plus ou moins proche. La caractéristique du roman d'anticipation réside dans sa crédibilité.*

Pistes pédagogiques

→ Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer

Cycle 1 ● Découvrir et manipuler la comparaison : La Lune est ronde comme…

Cycles 1 et 2 ● Identifier et mémoriser les noms de fromage rencontrés dans les différents films (cheddar, comté, gruyère, camembert, gorgonzola et brie).

Cycle 2 ● Découvrir et manipuler la métaphore : La Lune est un fromage…

Imaginer et créer en dictée à l'adulte, les dialogues entre Morph et Chas.

Cycles 2 et 3 ● Enrichir une liste de mots à partir d'un terme générique (fromage).

Cycle 3 ● Découvrir les codes du dialogue et produire les échanges entre Morph et Chas.

Comprendre et manipuler les mots-valises : cheval + valise / chevalise ; plus littéraire, Victor Hugo et son « foultitude », contraction de foule et de multitude ; plus ludique, les noms des créatures Pokémon : Rhinoféros, Papilusion, Colossinge…

→ Domaine 2 : Focus sur le PÉAC (Parcours d'Éducation Artistique et Culturelle)

Cycle 1 ● Nommer et mimer les émotions : joie, colère, peur, surprise…

Cycles 1, 2 et 3 ● Produire un objet artistique avec la pâte à modeler ; cf. tutoriel vidéo pour illustrer le modelage de Gromit (page « Jouons ! »).

Cycles 2 et 3 ● En prolongement, découvrir la technique de l'animation en pâte à modeler à partir du personnage créé.

LES AVENTURES

La galerie de héros des aventures de Wallace et Gromit est composée de personnages insolites. Seul humain de ces histoires, Wallace est également le seul être parlant ; les autres héros sont muets mais ont tous une personnalité très affirmée. Ce sont d'ailleurs eux les véritables moteurs des aventures.

Les héros

Wallace & Gromit - *Un mauvais pantalon*

Wallace & Gromit - *Une grande excursion*

Wallace, inventeur prolifique, est un grand amateur de fromages. Il aspire à une vie tranquille. Affectueux, il n'oublie jamais le 12 février, date de l'anniversaire de son chien Gromit, mais manque parfois de clairvoyance dans le choix de ses cadeaux... et de ses locataires. Débonnaire et casanier, il subit l'aventure plutôt qu'il ne la recherche. C'est un héros malgré lui.

Gromit est le fidèle compagnon de Wallace. D'un calme olympien, il sert son maître, l'assiste dans ses créations et le sauve des situations les plus périlleuses. Il lit Platon, écoute du Bach et étudie l'électronique, mais peut également apporter le journal et les chaussons comme un véritable chien. C'est le « cerveau » de l'histoire.

Feathers McGraw est le nouveau locataire. Mutique et inquiétant, il est en réalité un dangereux malfrat recherché par la police. Manipulateur, il cherche à évincer Gromit et à prendre sa place. C'est un cambrioleur de haut vol capable de trafiquer le « mauvais pantalon » pour mener à bien ses noirs desseins. C'est le méchant de l'histoire.

Robot est une drôle de cuisinière à roulettes faite de bric et de broc. C'est un *bobby** qui veille sur la Lune et n'a qu'une obsession : en chasser les intrus. C'est le trouble-fête de l'histoire.

** Policier anglais*

Les genres cinématographiques

Les genres cinématographiques se croisent avec bonheur dans les aventures de nos deux héros. Nick Park leur créateur s'amuse et joue avec les codes !

Une grande excursion met en scène un homme et son chien qui construisent dans leur cave une fusée de bois et de métal ; on est loin de la réalité d'une technologie de pointe maîtrisée par les plus grands ingénieurs. La poésie réside surtout dans le postulat de départ, jamais remis en question : la Lune est un fromage ! C'est un **conte** où la réalité n'a pas sa place, seule compte la quête.

Un mauvais pantalon mêle les codes du **polar**, du **western**, du **film d'aventure**... L'arrivée d'un pingouin mystérieux provoque l'inquiétude et l'angoisse ; le titre du film apparaît d'ailleurs dans une typographie heurtée digne des meilleures séries B, assorti d'une musique qui installe le suspense...
Le pingouin est aussi un personnage de western, armé d'un pistolet à six coups comme les cow-boys, et sa tête est mise à prix ! La scène de la poursuite en train est un morceau d'anthologie qui emprunte également au film d'aventure. Cette longue séquence, dont le rythme soutenu et les multiples rebondissements maintiennent le suspense, se termine sur une note comique par l'emprisonnement du pingouin dans une bouteille de lait !

Julian Nott, compositeur attitré de Wallace et Gromit, propose pour chacune des scènes de genre la musique *ad hoc* dont celle de la séquence **mélodramatique** où Gromit, chassé de sa propre maison, part, balluchon rouge à pois blancs sur l'épaule, dormir dans une poubelle !

→ Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen

Cycles 2 et 3 • À partir de la liste de fromages cités dans le film (cheddar, comté, gruyère, camembert, gorgonzola et brie), rechercher les pays d'origine.

Repérer et lister les mots empruntés à l'anglais, par exemple dans le vocabulaire de l'habillement (T-shirt, short, pull-over, blue-jean, tennis...).

Identifier dans la littérature d'autres exemples de héros : héros de la mythologie, chevaliers de la Table ronde, de la bande dessinée, du cinéma...

→ Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques

Cycle 3 • Faire des recherches sur les inventions liées au quotidien : les frères Lumière et le cinéma, László Biró et le stylo à bille, Percy Spencer et le four à micro-ondes, Eugène Poubelle...

Questionner le processus de création volontaire ou fortuit de ces inventions.

→ Domaine 5 : Les représentations du monde et de l'activité humaine

Cycle 1 • Identifier le processus de fabrication du fromage à partir d'images séquentielles.

Proposer une découverte sensorielle.

Cycles 2 et 3 • Appréhender le processus de transformation de la matière. Exemple : le fromage.

Pistes pédagogiques selon les nouveaux programmes 2016

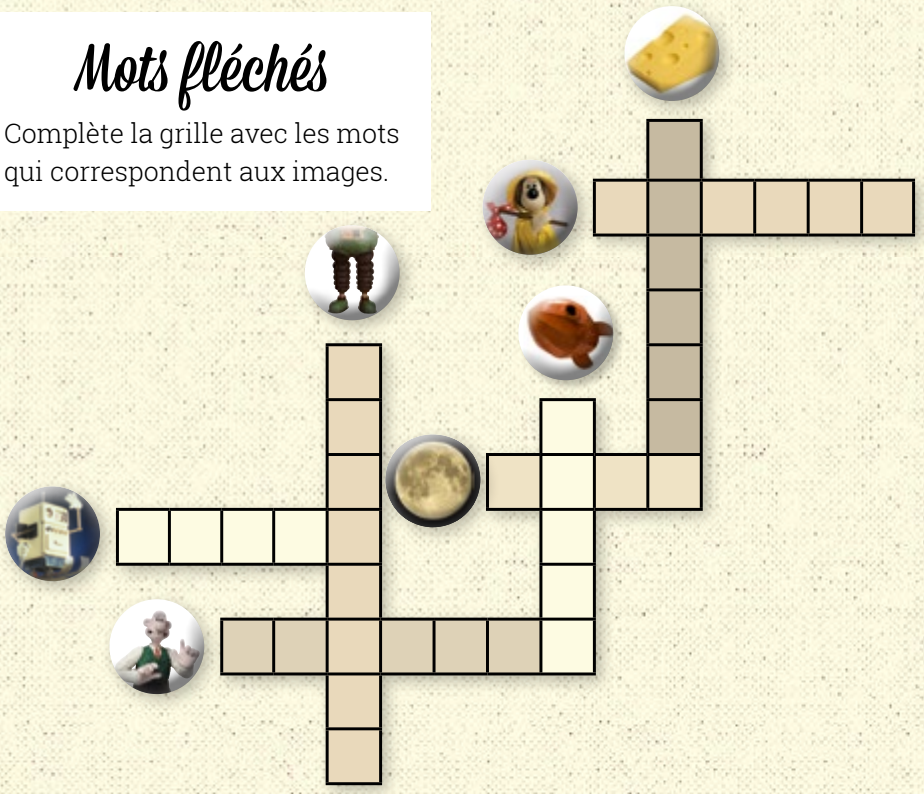
JOUONS !

Crée ton papier peint

Des os pour la chambre de Gromit, des fleurs pour celle de Wallace... Imagine les motifs du papier peint de ta chambre !

Mots fléchés

Complète la grille avec les mots qui correspondent aux images.



Vrai ou faux ?

1 • La Lune est en fromage.

2 • Le premier être vivant à être allé dans l'espace est un chien.

3 • La Lune est une étoile.

4 • Il y a sur la Lune des mers, lacs, marais, et même un océan.

5 • On a déjà joué au golf sur la Lune.

6 • Sur la Terre, on atterrit, sur la Lune, on alunit.

7 • Spationaute, cosmonaute, astronaute, taïkonaute : tous font le même métier, mais ne viennent pas du même pays.

1 - Faux / 2 - Vrai / 3 - Faux / 4 - Vrai / 5 - Vrai
6 - Vrai / 7 - Vrai

Apprends à modeler Gromit

Tutoriel vidéo ludique et pédagogique pour illustrer le modelage de Gromit en pâte à modeler.
À voir sur https://youtu.be/ZdP8UPelZ6M ou en flashant le QR Code ci-dessus !

Fabrique ta propre fusée

Document à télécharger sur www.folimage.fr ou en flashant le QR Code ci-dessous :

Wallace & Gromit
LES INVENTURIERS

CRÉDITS

Supervision : Dominique Templier (Folimage)

Suivi de production : Isabelle Brocal, Jérémy Mourlam (Folimage)

Direction éditoriale : Laetitia Charbonnier (L'équipée)

Rédaction : Anne-Sophie Rey (L'équipée)

Maquette : Stéphane Larue-Bernard (L'équipée)

Conseil pédagogique : Armelle Vautrot (Canopé Valence)

REMERCIEMENTS

Florence Eynard, professeure des écoles, et ses élèves pour leur participation active.

Léa Clémençon, pour ses conseils avisés concernant la maquette.

AUTOUR DU FILM

Le tutoriel *Apprendre à modeler Gromit*
https://youtu.be/ZdP8UPelZ6M

Voir ou revoir la bande annonce
https://youtu.be/PkvIIQMmM8k

Le site Internet de Wallace et Gromit :
www.wallaceandgromit.com

La chaîne Youtube du studio Aardman :
www.youtube.com/Aardman

Grandes aventures et géniales inventions
Penny Worms et Marion Tissot (livre éditions Milan Jeunesse)

La fabuleuse histoire des inventions et des découvertes
David Hawock et Hamesh Alles (livre éditions Piccolia)

Lexique des métiers du cinéma d'animation en volume
(mallette pédagogique éditions Folimage / L'équipée)

© and TM Aardman/Wallace & Gromit Limited (1989 - 1993). All rights reserved. © Aardman Animations Ltd 2014

Folimage
Tél. : 04 75 78 48 68
contact@folimage.fr
www.folimage.fr

L'équipée
Tél. : 04 75 78 48 67
contact@lequipee.com
www.lequipee.com

À TÉLÉCHARGER SUR WWW.FOLIMAGE.FR

Affiches et images, fiche d'activités « minute », carnet de jeux, jeu des différences, comment dessiner Wallace et Gromit, fabrique une fusée, etc.

À COMMANDER SUR WWW.FOLIMAGE.FR

Mini kit Gromit (fabriquer Gromit en pâte à modeler)

Peluche Gromit (15 cm assis)

Kit pédagogique (5 livrets de 6 pages + 1 mini kit Gromit)

Affiches au format cinéma (120 x 160 cm)

Affichettes (40 x 60 cm)

Jeux de 4 photos (26 x 19 cm)