

WALLACE ET GROMIT, LES INVENTURIERS

Film d'animation en pâte à modeler, de **Nick Park**, 2016, 54 minutes 06 (car 3 courts métrages)

SOMMAIRE :

- I Avant la projection p.1 à 2
- II Présentation des histoires p. 2 à 6
- III Pistes d'exploitation p. 6 à 7
- IV Le cinéma d'animation p.8 à 10

I AVANT LA PROJECTION :

1- Observation de l'affiche :

La partie supérieure est rouge et on y voit : en gros caractères jaunes, bordés de noir, le nom des deux héros du film : WALLACE, l'humain et GROMIT, son chien. Puis, on lit LES INVENTURIERS. Ils ont le pouce en l'air pour dire que c'est super.

Dans la partie inférieure le nom des deux courts-métrages est écrit en noir ainsi que le nom du réalisateur : Une grande excursion et Un mauvais pantalon de Nick Park. Deux images représentent chacune une scène des histoires : les 2 personnages sont sur la lune, à gauche ; et Wallace dans un pantalon vert à droite.

On précise que c'est, pour la première fois en version numérique.

On peut voir que les deux personnages sont en pâte à modeler.

On peut penser que le nom d'Inventuriers est un mélange d'aventuriers et inventeurs.



2- Regarder la bande-annonce du film permet de voir les principaux personnages et de découvrir que c'est un film d'animation.

3- Consignes pour un bon déroulement de la séance de cinéma :

LES RÈGLES DU JEU

« Dans une salle de cinéma, il fait noir, l'image est grande, on entend bien, les fauteuils sont confortables et « je fais le vide » juste avant d'entrer : je ne suis ni à l'école, ni à la maison.

Dans un cinéma, on ne peut pas changer de film ou le prendre en cours de route et attendre la publicité pour aller faire pipi, on ne peut pas se déplacer, ni manger, ni boire, ni faire du bruit pendant le film...

Je peux rire, pleurer, avoir peur, être ému et ne pas tout comprendre du premier coup. Après la projection, j'évite les jugements brutaux et trop rapides. J'essaie d'abord de retrouver tout ce que j'ai vu, entendu, compris. J'ai absolument le droit de garder pour moi les émotions très personnelles que j'ai ressenties, et mon interprétation du film, même si ce n'est pas celles des autres. »

II PRESENTATION DES HISTOIRES

1- En avant-programme : Le premier court-métrage, **Morph : Selfie**, 1mn22, VO, sans dialogue de Merlin Crossingham raconte l'histoire de deux jumeaux dont l'un : Chas (personnage blanc), veut faire des selfies avec son smartphone, mais il est toujours dérangé par son jumeau Morph (personnage orange qui peut changer de forme quand il veut). Chas n'est pas content.



2- Une grande excursion : 23 mn (A Grand Day Out)

- **Résumé** : 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...

- **Histoire détaillée** : [Procédés cinématographiques]

L'histoire débute chez Wallace et Gromit. Ils feuilletent des magazines (titres anglais : Where to go, Travel magazine, Camping to day...). Il y a des revues partout [Travelling] et un globe terrestre. Wallace dit : « Ces vacances posent toujours un problème, on ne sait pas quoi faire. » Il dit à son chien Gromit, qu'il va faire un bon thé, que l'eau devrait être bouillante. Il verse l'eau dans une théière, ouvre un placard et sort un paquet de crackers.



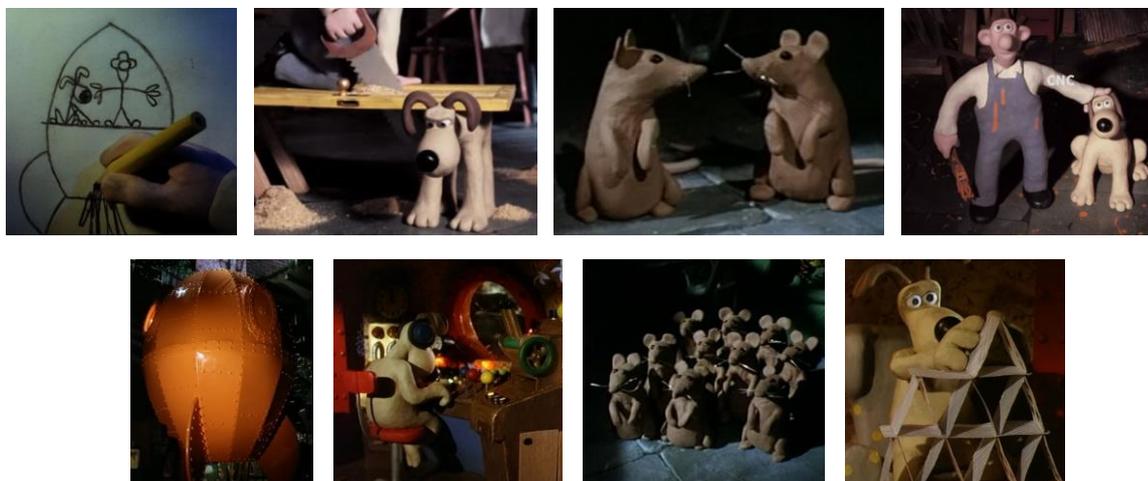
Mais, il n'y a plus de fromage dans le frigo. Il pose le plateau sur la table, croque un cracker. Il dit qu'il veut aller chercher du fromage là où il y en a : il consulte une revue Cheese Hollidays. Il dit

qu'il y en a en Suisse, en France, à Philadelphie. Ils regardent le ciel et Wallace dit que tout le monde sait que la lune est en fromage (même couleur jaune).

Wallace descend à la cave [Travelling vertical) et taille un crayon, puis, au bout de 4 essais, dessine la fusée avec eux à bord. Il découpe à la scie une porte. Il réfléchit. Pendant ce temps, Gromit lit la revue « Electronics for dogs ». Wallace continue à scier la porte et coupe le tréteau avec. Il siffle Gromit pour servir de support. [Musique]. Puis Gromit enfonce les clous avec un marteau. [Musique]. Les deux percent des trous. Gromit soude. Wallace passe de la peinture rouge.

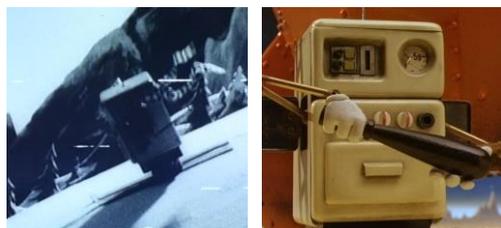
Deux souris regardent. Wallace tapote la tête de Gromit. Travelling vertical sur la fusée orange Wallace monte et entre dans la fusée. Gromit est dans le poste de pilotage. Wallace tombe. Il se relève et se remet les oreilles en place. Il redescend et allume la mèche. Le compte à rebours est commencé. La fusée va se diriger vers la lune. Mais Wallace dit : « on a oublié les crackers ! Il redescend et a juste le temps de prendre les crackers. La mèche se raccourcit. Il ferme la porte.

Toutes les souris regardent, ça tremble. La fusée décolle et ça tremble plus. Ils sont dans le ciel, les souris ont mis des lunettes. [Musique]. Ils se dirigent vers la lune. Gromit fait une pyramide avec des cartes. Wallace lit le journal puis se tourne les pouces. Il prend une photo de Gromit, puis mange un pain grillé à point. Ils voient la lune.



Wallace dit : rétro poussée en douceur, mail il pousse trop fort le levier et toutes les cartes tombent. Ils sont posés sur la lune. Ils descendent de la fusée. Wallace et Gromit descendent avec des paniers. Wallace lance un ballon qui ne redescend pas (pas d'attraction terrestre). [Grand travelling].

Ils s'installent et déballet assiettes, couteaux. Wallace coupe un morceau de fromage et le pose sur un cracker avant de le manger. Il ne reconnaît pas le goût du fromage mangé. Ils rencontrent un robot (qui ressemble à une cuisinière) et Wallace met une pièce dedans. Ils partent essayer un autre endroit. Le robot regarde avec une lunette et se dirige vers l'endroit du pique-nique. Il prend tous les objets qu'il met dans son tiroir (assiettes, tasses ...). Il trouve une revue sur le ski, voit une photo de skieur et rêve que lui aussi descend une piste : l'image est bleue. Il recolle le fromage et se dirige vers la fusée. Il verbalise. Puis il aperçoit une fuite d'huile noire sous la fusée et il cherche, avec sa lunette, le propriétaire. Il aperçoit Wallace qui mange à nouveau du fromage. Il prend une massue. Gromit le voit. Wallace prend un coup de massue mais ne sent rien car le robot est en arrêt (fin de la durée indiquée par la pièce mise par Wallace au début de leur rencontre). Wallace remet une nouvelle pièce.



Wallace et Gromit partent vers la fusée. Le robot les observe, se revoit en skieur et court. Mais ils ont déjà fait le compte à rebours. Wallace a le temps d'allumer la mèche. Le robot s'agrippe, et, quand la fusée s'envole, le robot tombe avec un morceau de métal dans chaque main. Il se fabrique alors des skis et fait du ski sur le fromage. Il dit : au revoir. Wallace mange. FIN.
Générique avec portraits de Wallace et Gromit.



3- Un mauvais pantalon : 29 mn (The wrong trousers)

- **Résumé** : 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 manchot Feathers McGraw, il ne faut pas longtemps à Gromit pour se sentir délaissé et remplacé dans le cœur de son fidèle compagnon Wallace. Mais ils vont découvrir que le manchot est un escroc et ils vont s'unir pour s'en débarrasser.

- **Histoire détaillée** : Gromit se sert le thé dans une tasse bleue, à côté d'un grille-pain rose. On est le mercredi 12 et c'est son anniversaire. Des lettres sont arrivées. Il les prend. Il ouvre celle qui lui est adressée : c'est une carte pour un chien bien élevé. Wallace, couché, sonne pour avoir son petit-déjeuner et il appelle Gromit. Son lit le redresse et il arrive directement dans son pantalon et un robot l'habille. Son toast avec confiture arrive dans l'assiette. Il mange.



Il demande si le courrier est déjà arrivé : Gromit lui donne les lettres. Ce ne sont que des factures. Il dit qu'il va falloir faire des économies et louer la chambre du fond. Il offre le coffre, retire son cochon tirelire et l'ouvre : il ne reste que 3 pièces. Il parle de cadeau pas donné, puis se met la main sur la bouche. Il demande à Gromit de regarder le train de 9h05, un cadeau est dessus. Il lui souhaite un joyeux anniversaire. Gromit ouvre : c'est un collier et une laisse. Wallace lui met le collier. Gromit voit alors une sorte de pantalon robot qui avance. Gromit a peur. Wallace dit que c'est un pantalon électronique de la Nasa, fantastique pour les promenades : il suffit d'attacher la laisse sur le robot et le collier et de programmer le temps de promenade. Dehors, Gromit fait du toboggan : il a attaché un chien en peluche sur roulettes au pantalon robot.



Wallace a fait ses comptes : il a posé sur sa maison un panneau : « chambre à louer. S'adresser à l'intérieur. ». Dans la maison, Gromit tricote. Wallace lui demande si le robot fonctionne. A ce moment, on sonne à la porte. Un manchot vient pour la chambre. Wallace demande 300 par semaine. Il entre dans la maison. Wallace lui montre la chambre : il prévient qu'il y aura un bon coup de peinture à faire. Mais le manchot va dans la chambre de Gromit et s'y installe.

Gromit fait des travaux : Installé dans le pantalon, il peint le plafond la tête en bas. Puis, il se couche. Il est sur le canapé (en fait, il rêve) Gromit frappe à la porte car il y a trop de musique dans la maison. Le manchot sort et refuse. Gromit part dans sa niche et pleure. [FN].



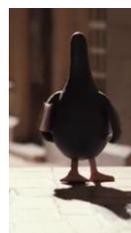
Le lendemain, dans la maison, Gromit attend pour sa douche. Le manchot apporte ses chaussons à Wallace. Dès que le journal est livré, le manchot l'apporte aussi à Wallace. Ce dernier lui tape sur la tête pour le remercier. Le soir, Gromit voit Wallace et le manchot trinquer à la santé du locataire. Il fait son baluchon [Musique] puis regarde une photo de lui avec Wallace. Il part alors qu'il pleut. [Musique]. Il a un ciré jaune. Le manchot qui regarde par la fenêtre se frotte les mains. Il prend le livre de Gromit : « Electronique pour chiens » + une perceuse et le pantalon robot. [FN]

Le lendemain, Gromit se réveille dans une poubelle. Wallace ronfle. Il est éjecté de son lit et atterrit dans le pantalon robot. Il dit que ce n'est pas le bon pantalon. Il sort de la maison, contre sa volonté.



[Musique]. Pendant ce temps, Gromit cherche une chambre à louer pour lui. A côté des annonces, il découvre une affiche : on recherche ce poulet ; récompense 1000 dollars. Il reconnaît le manchot. Pendant ce temps, Wallace fait des bons, il demande à Gromit de la sortir de là. Gromit voit que c'est le manchot qui a les télécommandes. Il réfléchit.

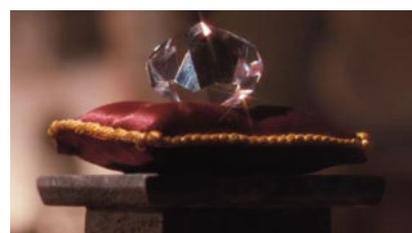
De retour à la maison, Wallace, fatigué se couche. Gromit, derrière son journal, espionne le manchot. Il le suit de nuit : le voit prendre des notes, monter jusqu'au rebord d'une fenêtre, grâce au mètre enrouleur. Il mesure la fenêtre et repart. Gromit l'espionne à travers un carton découpé. Le manchot voit les yeux de Gromit (on ne sait pas s'il le reconnaît).



De retour à la maison, Gromit entre dans son ancienne chambre : le papier sur le mur a été changé : des poissons remplacent les os. Il voit la publicité pour l'exposition avec un diamant. Il entend le manchot revenir, prendre une boîte, se déguiser en poule (comme sur l'affiche), et prendre la télécommande du pantalon. Le manchot sort et fait marcher Wallace, avec un casque sur la tête, et installé dans le pantalon. Il fait monter Wallace, endormi, sur le mur vers la fenêtre de la salle



d'exposition, puis le met sur le toit du bâtiment, dans le conduit d'aération. Wallace se retrouve dans la salle d'exposition. Il le dirige vers le diamant et le fait passer au-dessus des zones d'alarme (faisceau rouge). Il fait sortir une pince du casque, la met au-dessus du coussin avec le diamant. La pince attrape le diamant, puis il retombe et il est récupéré. Wallace déclenche involontairement l'alarme. Il se réveille. Au moment où la porte de la salle se referme. Le manchot le fait ressortir par la fenêtre. Wallace crie : au secours ; j'en ai



assez. De retour à la maison, le manchot l'enferme dans l'armoire, met le diamant dans un sac. Gromit est là. Le manchot le menace avec un pistolet. Il enferme Gromit dans l'armoire avec Wallace. Gromit fait un court-circuit et l'armoire marche.

Le manchot prend le train qui roule dans la pièce et tire avec son pistolet. Gromit change l'aiguillage, mais le manchot tire toujours. Wallace intercepte le pistolet, passe par la fenêtre et atterrit sur un chariot à roulette. Gromit se glisse sur le train et arrive près du manchot qui détache la locomotive.



Gromit refait le circuit avec d'autres rails. Le manchot qui est sur une moitié de locomotive est projeté dans l'air : il retombe dans une bouteille de lait vide où il est coincé. Wallace dit : « Tu es formidable Gromit ». Gromit apporte ses chaussons à Wallace qui remercie son ami fidèle. Le manchot est ficelé et emmené à la police. Le diamant est redonné. Le manchot est enfermé dans un zoo. La récompense va payer les dettes. Wallace envoie Gromit acheter des crackers et du fromage. Le pantalon est jeté dans une poubelle. On voit le pantalon s'éloigner seul dans la nuit.



FIN. Musique joyeuse



III PISTES D'EXPLOITATION

- Reconstituer les péripéties vécues par Wallace et son chien Gromit dans ces deux films. Ils y font des rencontres improbables. Il y a des aventures, de l'humour.

- La recherche de fromage sur la lune : dans la maison, au moment du thé, pas de fromage ; construction dans la cave d'une fusée (comparer à celle de Tintin), décollage de la fusée, alunissage, rencontre avec le robot gardien de la lune, et retour sur terre avec des paniers pleins de fromage rapportés à la maison.

Wallace énumère plein de fromages (en citer). Il ne reconnaît pas le goût.



- Le cadeau d'anniversaire offert par Wallace à Gromit pour son anniversaire sera source de problèmes quand il sera utilisé par un manchot qui veut voler un diamant dans une exposition. Heureusement que Gromit pourra le neutraliser.



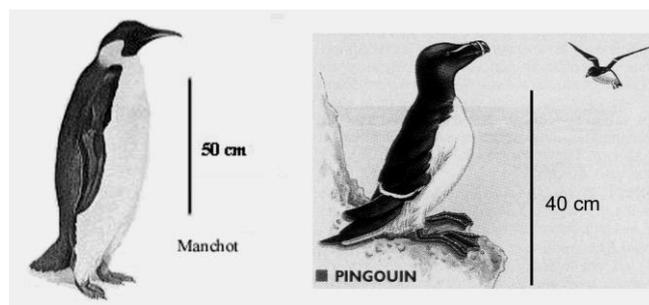
➤ Les principaux personnages :

- **Wallace**, c'est l'humain et c'est le seul qui parle. C'est un inventeur farfelu, entouré de nombreux gadgets. Pour lui, le rituel du rhé est important et le thé se boit, accompagné de crackers et de fromage. Il vit avec son chien Gromit qu'il aime bien. Il a un comportement hiérarchique mais aussi paternel avec lui : il lui tape sur la tête quand il est satisfait. Il invente des machines : la fusée, la machine à s'habiller, la machine à confiture. Il a un circuit de train dans la maison. (On peut comparer la fusée avec celle de Tintin)
- **Gromit**, c'est le fidèle compagnon de Wallace. Bien que ce soit un chien, il a de nombreuses compétences. Il sait lire le journal ou des revues, même des livres comme « Electronique pour chiens ». Il ouvre le courrier. Il tricote. Il sauve Wallace de situations périlleuses. C'est un peu le « cerveau ». L'arrestation du manchot, grâce à lui, permettra à Wallace de combler ses dettes.
- **Le manchot** est un bandit dangereux, un cambrioleur qui convoite un diamant présenté dans une exposition. Il détournera l'utilisation du pantalon connecté pour son profit, en utilisant Wallace contre son gré. Heureusement que Gromit le démasquera et contribuera à son arrestation. C'est bien un manchot :

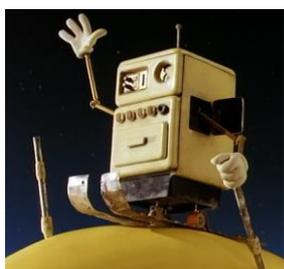
Les Manchots, oiseaux piscivores des régions antarctiques, ont des membres antérieurs impropres au vol et transformés en nageoires. Ce sont ces ailerons, très forts, actionnés par de puissants muscles qui propulsent le corps en nageant et surtout en plongée où les manchots atteignent une vitesse dépassant 45 Km/h. Sauf au moment de la reproduction, et de la mue, leur vie se passe entièrement dans la mer et leur plumage, couvrant le corps entier, isole remarquablement du milieu ambiant. Les Manchots sont grégaires et vivent en colonies.

En anglais, on les nomme Penguin, comme les pingouins ! Ce qui accentue la confusion.

Les Pingouins, oiseaux palmipèdes des mers arctiques, piscivores, volent bien.



- **Le robot** rencontré sur la lune ressemble à une cuisinière. Il n'apprécie pas que Wallace prenne du fromage. Il n'arrivera pas à repartir avec la fusée mais, il pourra se fabriquer des skis avec les morceaux de tôle arrachés. On peut le comparer à des robots d'autres dessins animés : ici, Vent de folie à la ferme et Tito et les oiseaux



IV LE CINEMA D'ANIMATION :

1- Faire un film d'animation :

- Durant la projection d'un film, le mouvement continu qui apparaît sur l'écran n'est qu'une illusion. Il résulte d'un ensemble de techniques mises en œuvre pour obtenir la restitution du mouvement, décomposé lors de la prise de vues en milliers d'images fixes. Nos yeux perçoivent cette succession d'images comme une reconstitution du fait de la persistance des images rétinienne : l'œil conserve pendant environ 1/10ème de seconde l'image qu'il vient de voir même quand elle a disparu. Pour reconstituer le mouvement, il faut projeter 24 images par seconde. Il en faut 25 par seconde pour la vidéo. C'est un court-métrage si sa durée est inférieure à 60 mn.

2- L'animation de marionnettes :

- **Stop Motion** : L'animation en 3 dimensions (3D) utilise une caméra placée en face du plateau de tournage et les objets sont déplacés devant la caméra. On peut animer des objets rigides, des objets flexibles (fil de fer...), des personnages en pâte à modeler, des marionnettes...

☞ On peut construire un personnage simple en pâte à modeler et le photographier (ou le filmer) en modifiant, entre chaque photo, un détail : par exemple, il marche, il est assis ... Lorsque les photos sont développées, on les superpose dans l'ordre des prises de vue. En les tenant sur un côté, on les fait tourner rapidement (comme un folioscope) et on a l'illusion du mouvement.

On voit ici l'animateur positionner le personnage de Wallace dans un décor et modifier son expression. En premier plan, on aperçoit la caméra.



- **La notion de plan** :

Un film est découpé en plans. Dans un livre, on remarque que l'histoire est répartie sur plusieurs pages. Sur une page tu as un morceau d'histoire, puis la suite se trouve sur une autre page et c'est ainsi jusqu'à la fin du livre.

Dans un film c'est pareil, mais ces morceaux d'histoire s'appellent des plans.

Pour tourner un plan, il faut :

1. Positionner le/les personnages du film dans un décor : exemple, papiers peints différents
2. Régler les lumières pour que les personnages et le décor soient bien éclairés

3. Positionner un appareil photo à la bonne distance des personnages en fonction de l'action que l'on veut montrer dans notre image : faire le cadre
4. Prendre toutes les photos nécessaires à l'animation comme expliqué dans la partie « Stop Motion »
5. Mettre toutes ces images les unes après les autres pour en faire une vidéo qui deviendra un plan

- Les échelles de plan :

Le cadre : Qu'est-ce que je vois dans l'image ?

Quand on réalise un film, on change d'échelle à chaque plan pour pouvoir raconter l'histoire en montrant des choses différentes dans l'image. On appelle ça : faire le cadre.

Voici les différentes échelles de plans :

- Au début d'une histoire, on a souvent besoin de montrer la totalité du décor pour décrire où se déroule l'action. On utilise alors un **plan large**. Dans ce type de cadre, si on voit les personnages, ils sont généralement tout petits.
- Quand le spectateur a bien compris où se situe l'histoire, on va alors zoomer dans le décor et lui présenter les personnages en entier. Cela lui permettra aussi de découvrir des détails importants du décor : c'est un **plan moyen**.
- Si les personnages discutent ensemble ou réalisent une action, on a alors besoin de se rapprocher encore d'eux pour bien le montrer au spectateur. On utilise alors un **plan rapproché** sur lequel on voit généralement les personnages de la taille à la tête.
- Si un personnage a une émotion (rire, joie, tristesse...), on aura besoin de mettre en avant son visage dans un **gros plan**. C'est la même chose si un personnage fait quelque chose avec ses mains, on mettra alors ses mains en gros plan dans l'image.



Voici quelques plans différents dans le film.

- Le montage :

- Remettre les plans dans l'ordre du film

Quand on réalise un film, on ne tourne pas les plans dans l'ordre. Quand un décor est installé, on préfère tourner d'abord tous les plans du film qui se déroulent dans ce décor car c'est plus simple que de filmer les plans dans l'ordre du film et de changer de décor à chaque plan.

Les plans sont donc tournés dans le désordre, et quand le tournage est terminé, il faut les remettre dans l'ordre. On appelle cette étape **le montage**.

- Les sons et la musique : Seul Wallace parle.

Le montage ne consiste pas seulement à remettre les plans du film dans l'ordre, c'est aussi l'étape au cours de laquelle **on ajoute des bruitages et de la musique sur les images du film**.

<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.

- **Quelques procédés cinématographiques :**

▪ **Le travelling** : c'est un déplacement de la caméra qui montre l'ensemble de la scène quand il est latéral : cas du premier court métrage quand on découvre toutes les revues placées dans la pièce (signalé dans l'histoire détaillée)

Il peut être vertical : cas aussi du premier court métrage

▪ **Le fondu** : C'est le trucage qui conduit à la disparition ou à l'apparition progressive des images. Ce procédé permet de passer d'une action ou d'un lieu à un autre, de montrer que du temps a passé : effacement progressif de l'image jusqu'au noir ou apparition progressive de l'image à partir du noir. On en voit dans le second court-métrage pour indiquer le passage de temps : nuit/jour (ils sont signalés dans l'histoire détaillée. [FN]

- **Le genre du film** : Chaque court-métrage est construit comme un **conte** où les deux personnages font de drôles de rencontres.

Dans les deux films, la situation initiale est une ambiance paisible et une vie routinière dans un pavillon britannique pour les 2 personnages.

Dans « Une grande excursion », l'élément déclencheur est le manque de fromage à mettre sur les crackers. Il faut créer une fusée (qui ressemble à leur appartement) et la faire décoller, après des péripéties. Ils font la rencontre d'un drôle de robot, gardien de la lune. La situation finale : Ils reviennent chez eux avec leur routine

Dans « Un mauvais pantalon : mêmes situations initiale et finale. Élément déclencheur : il n'y a plus d'argent. La rencontre avec le Manchot entraînera péripéties et épreuves à surmonter : une certaine cruauté envers Wallace qui est enfermé dans le pantalon et obligé de faire des actions inhabituelles : ne pas beaucoup dormir, être coincé dans le pantalon connecté, sortir de nuit, marcher perpendiculairement au mur, avoir un casque et la tête en bas ...

Il y a une ambiance de Thriller, de polar, de film d'aventure. Le suspense est efficace.



RESSOURCES : www.Folimage.fr

Affiche, livret pédagogique, dossier film, images, fiche d'activités ...

DVD.

Dossier préparé par Nicole Montaron. **ATMOSPÈRES 53**. Mai 2024.