



# Wallace et Gromit

## Les inventuriers

**Réalisateur :** Merlin Crossingham -

**Nick Park**

**Pays :** Royaume-Uni

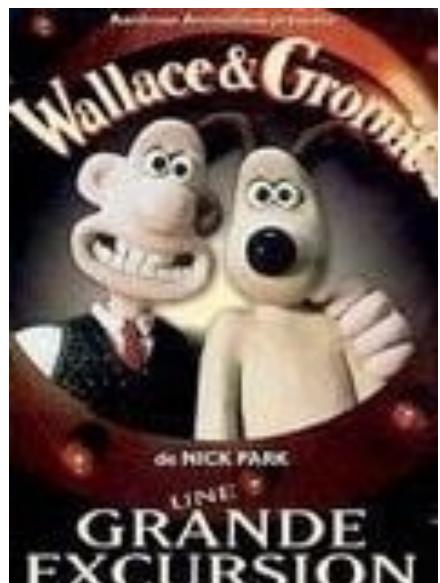
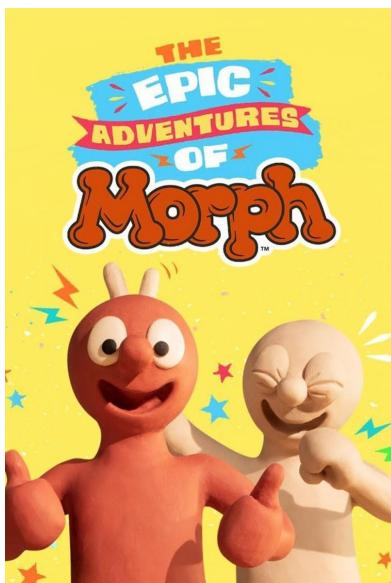
**Année :** 1989 - 2014

**Durée :** 55 min

**Version :** VF

**Tranche d'âge :** 6 - 11 ans

Un programme de trois films consacré au studio Aardman et aux films en pâte à modeler.



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

Des problèmes d'argent poussent Wallace à prendre un locataire, la vie devient compliquée pour le pauvre Gromit.

Wallace et Gromit profitent d'une journée comme les autres lorsqu'une pénurie de fromage les pousse à organiser une expédition sur la Lune en quête de cheddar.

# L'animation en pâte à modeler

L'animation en pâte à modeler est une technique d'animation utilisée dans les films en stop motion, c'est-à-dire des films réalisés image par image. Elle consiste à créer et faire bouger des personnages, des objets ou des décors fabriqués dans une matière souple et facile à modeler, comme la pâte à modeler plasteline ou certains types de latex.

À chaque image, l'animateur déplace légèrement les éléments, puis prend une photo. En enchaînant toutes les images, on donne l'illusion du mouvement.

En anglais, cette technique est appelée claymation — un mot formé à partir de clay (qui signifie « argile ») et animation.

C'est généralement la volonté esthétique qui motive le choix de la substance, voire leur mélange.

Le long-métrage *L'Étrange Noël de Monsieur Jack* utilise du latex pour chaque personnage.



**Armature de personnage - animation en stop motion**

Les longs-métrages de Wallace et Gromit utilisent exclusivement de la pâte à modeler.

Chaque élément est sculpté dans une matière similaire à l'argile, montée sur un squelette articulé (bois ou métal). L'objet — personnage ou accessoire — est disposé par l'animateur dans un décor conçu selon ses proportions.

Aardman Studios ou plus simplement Aardman, est un studio d'animation britannique situé à Bristol en Angleterre. Il a été fondé en 1972 par David Sproxton et Peter Lord. Le réalisateur Nick Park est le créateur le plus connu du studio.

Aardman est reconnu pour son utilisation de la technique du stop-motion et plus particulièrement celle de l'animation de pâte à modeler.



*« Dans la longue histoire de cette technique d'animation, il y a un avant et un après Nick Park, dès lors que le jeune animateur a rejoint les studios Aardman, faisant de Bristol la capitale mondiale de l'animation en plasticine. Ce sont notamment ses films *Une grande excursion* ou encore *L'Avis des animaux* (*Creature Comforts*, 1989), premier de ses trois films oscarisés, qui feront connaître le studio. Le succès de Wallace et Gromit permet non seulement à Nick Park de passer du court au long métrage, avec *Chicken Run* (2000), mais aussi de révéler un autre personnage phare du studio : *Shaun le mouton*. Ce dernier se verra également consacrer une série (6 saisons entre 2007 et 2020), puis deux longs métrages en 2015 et 2019. En 2018, Nick Park réalise un troisième long métrage intitulé *Cro Man*. » Cécile Noesser - Cahier de notes « les inventuriers »- Nanouk*

# L'affiche



## Préparer la projection du film - Objectif : Emettre des hypothèses sur le film

A partir d'éléments du film (affiche du film\*, photo-grammes, bande son, résumé), faire réagir les élèves et leur faire émettre des hypothèses. Ceci peut être fait en plusieurs étapes, par exemple, commencer par les faire réagir à partir de l'affiche du film puis plus tard amener un élément supplémentaire comme un photogramme ou le résumé afin de donner d'avantage d'éléments aux élèves pour faire émerger leurs hypothèses sur le film.

Pour travailler sur les hypothèses, ne poser qu'une seule question chaque fois. Noter toutes les hypothèses des élèves qu'ils peuvent justifier (je pense que... car...)

## Identification et hiérarchie visuelle

Le titre est placé en haut → les personnages en grand au centre → sous-titre/noms des courts-métrages → vignettes narratives → logos.

L'œil suit naturellement du titre (haut) vers les visages (centre), puis vers les petites images (bas) pour des indices d'« histoire ». C'est la structure classique d'une affiche : capter l'attention, engager affectivement, donner des indices narratifs, fournir des informations sur la production et la distribution.

## Composition & cadrage

Placement : les personnages sont centrés, légèrement au-dessus de l'horizontale médiane — ils occupent la majeure partie de l'espace visuel, affirmant leur statut de personnages principaux.

Symétrie contrôlée : Wallace et Gromit forment une quasi-symétrie (deux figures côté à côté) mais l'asymétrie des postures crée du dynamisme (Wallace plus expressif, Gromit plus réservé).

Espaces : fond large et uni (rouge) pour isoler et mettre en valeur les personnages ; bande inférieure texturée pour les informations secondaires.

Points d'appui : les petites vignettes en bas jouent le rôle d'ancre narratif — elles introduisent immédiatement les deux films et leur univers.

## Couleur & lumière

Palette dominante : rouge vif de fond, jaune/orangé pour le titre, tons chair/beige pour les personnages et la bande inférieure.

Le rouge attire l'attention — en publicité, c'est une couleur efficace.

Le jaune/orangé du titre rappelle la chaleur, la joie.

Le vert du gilet de Wallace crée un contraste complémentaire (vert contre rouge), augmentant la vivacité de l'image.

Lumière : « l'éclairage frontal » doux fait ressortir les textures (traces de modelage, maille du gilet) ; la présence d'ombres portées subtiles permet de détacher les personnages du fond plat.

L'affiche exploite la tactilité : on voit les volumes, la texture de la pâte à modeler et du textile (gilet tricoté). Cela met en avant le « fait main » face au tout-numérique. C'est la signature esthétique des studios Aardman.

## Le texte

Titre « Wallace & Gromit » : la typographie « ludique », avec des empattements arrondis et effets d'ombre pour donner du volume — évoque un univers rétro et joyeux. La couleur jaune/orangé réveille l'affiche.

Au dessous dans la même couleur mais typographie différente, « les inventuriers » en majuscules rappelle le titre du programme.

Dans la deuxième partie de l'affiche, les noms des 2 courts-métrages. : police script manuscrite « Une grande excursion — Un mauvais pantalon » sont écrits en noir ainsi que le nom du réalisateur qui est centré.

« Pour la première fois en version numérique » indique que la version a été remasterisée. (même typographie que « les inventuriers » mais plus petite taille et couleur différente. Au bas de l'affiche, les noms du producteur et du distributeur.

Mention « Par les créateurs de Shaun le mouton » : Shaun le mouton est sorti en salle en 2016. Le film est sans doute plus connu par les enfants que les 2 films de Wallace et Gromit. Il s'agit ici de capitaliser sur le succès du film plus connu.

A noter : il n'y a aucune référence au 1er court-métrage « Selfie »

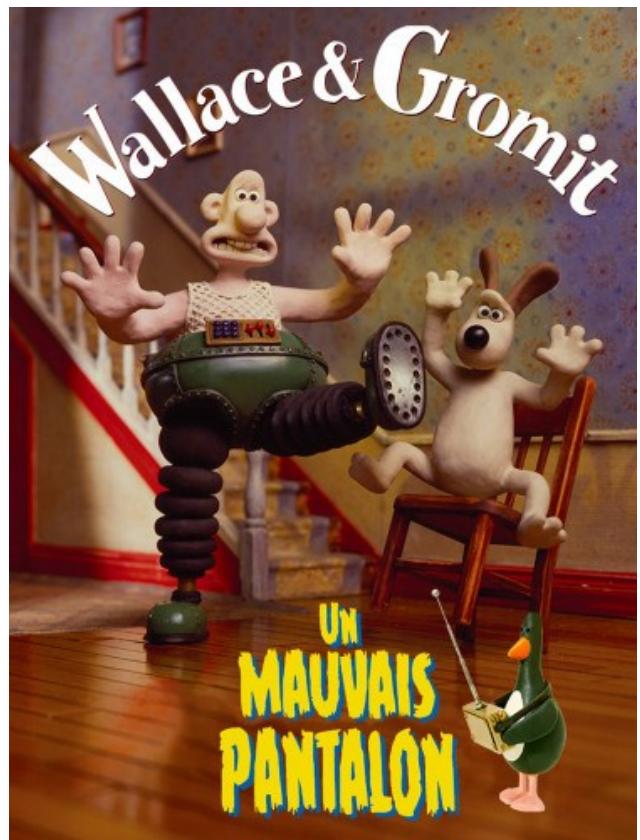
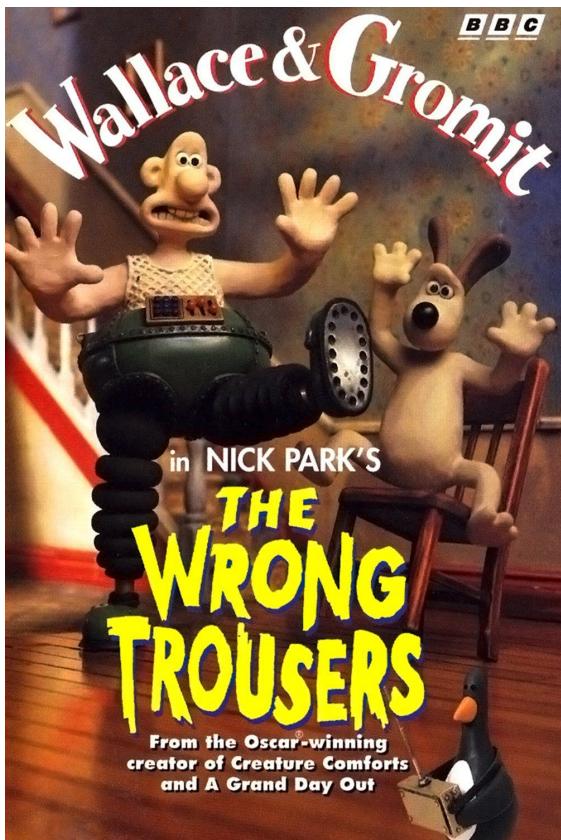
## Les personnages

Wallace arbore un large sourire, ses dents sont très visibles. Il est pouce levé — signe d'optimisme, d'assurance. Sa tenue classique, puisque c'est la même dans tous les films, (cravate + gilet) renvoie à l'archétype du petit inventeur britannique, légèrement désuet.

Gromit : son expression est neutre presque impassible mais yeux sont très expressifs — il fonctionne comme « l'intelligence silencieuse » du duo (le straight man comique). Son pouce levé imité est une source d'ironie : il « suit » Wallace mais ne partage pas tout à fait son enthousiasme exubérant et ne donne pas l'impression d'être rassuré.

L'épaule de Wallace posée sur Gromit et la proximité traduisent complicité et partenariat. Le contraste de registre entre les deux crée l'humour (incongruité maître/chien).

# Comparaison des affiches



## Les éléments communs

Il s'agit de la même affiche à quelques détails près. Il s'agit du même visuel du film. Wallace et Gromit sont les personnages centraux. La typographie de « Wallace et Gromit » est la même sur les deux affiches. Le titre est chaque fois en jaune et bleu et en lettres capitales.

## Les différences principales

Éléments	Affiche anglaise	Affiche française
Les personnages	Pas de différences chez Wallace et Gromit. Seul le pingouin change. Il est entier sur l'affiche française sans les « pieds » dans l'affiche anglaise. Il apparaît pratiquement de face dans l'affiche anglaise.	
Le décor	Le décor est le même. A noter que dans le visuel « français », le cadrage est un peu plus large.	
Le texte	Le titre THE WRONG TROUSERS est en lettres capitales jaunes, très dynamiques, légèrement inclinées et irrégulières, rappelant les polices de films d'aventure ou de comédie. Le nom Wallace & Gromit en haut, dans une typographie cursive blanche, évoque un style « artisanal » et humoristique, fidèle à l'esthétique du stop motion	Un mauvais pantalon - Traduction littérale sauf pour l'article. Le titre reprend la police jaune du titre original, mais avec un bleu plus prononcé autour des lettres, il n'est pas placé au même endroit. Le nom Wallace & Gromit reste identique (absence du rouge sur les lettres), en haut de l'affiche, respectant la marque visuelle de la série. Absence de la mention « From the Oscar-winning creator... » et du nom du réalisateur.

# La bande-annonce



## Préparer la projection du film - Objectif : Emettre des hypothèses sur le film - Créeer un univers de référence.

Il est également possible de travailler à partir soit de la bande annonce afin que les élèves complètent leurs hypothèses ou se créent un univers de référence.

*You accéderez à bande-annonce en cliquant sur l'image ci-contre.*

Visionner la bande-annonce sans interruption une première fois. Demander aux élèves ce qu'ils ont compris. Les laisser s'exprimer. Leur demander chaque fois quels sont les éléments qui leur permettent de d'affirmer telle ou telle chose. (Tu dis ça.... Comment tu le sais ?) - Lister chaque point sur une affiche.

A la fin de cette 1ère phase, il est possible de revenir sur les hypothèses faites à partir de l'affiche et de voir si certaines se complètent, se recoupent, sont contraires etc...

Ce qu'il est possible de noter :

La bande-annonce alterne rapidement entre les deux histoires. Ces extraits montrent :

- l'univers très british (thé, crackers, intérieur de la maison)
- divers personnages - en plus de Wallace et Gromit, il y a également un pingouin et un « robot »
- quelques inventions de Wallace (le train distributeur - le système pour le sortir du lit- le pantalon- la fusée)
- on voit également Gromit bricoler, lire un journal
- les titres des deux courts-métrages
- la musique

# La 1ère séquence du film



## Préparer la projection du film - Objectif : Emettre des hypothèses sur le film - Créer un univers de référence. Analyse filmique

Il est également possible de travailler à partir soit de la bande annonce soit de la séquence d'ouverture du film afin que les élèves complètent leurs hypothèses ou se créent un univers de référence.

*Vous accéderez à la 1ère séquence en cliquant sur l'image ci-contre. Pour le découpage voir fichier « découpage plans »*

1 - Visionner la séquence sans interruption une première fois. Demander aux élèves ce qu'ils ont compris. Les laisser s'exprimer. Leur demander chaque fois quels sont les éléments qui leur permettent de d'affirmer telle ou telle chose. (Tu dis ça.... Comment tu le sais ?) - Lister chaque point sur une affiche.

A la fin de cette 1ère phase, il est possible de revenir sur les hypothèses faites à partir de l'affiche et de voir si certaines se complètent, se recoupent, sont contraires etc...

2 - Dans cette seconde phase, il s'agira de faire une analyse plus « fine », en découplant la séquence.



### Plan 1 - (De 10s jusqu'à 25s)

**Le générique.** Il s'ouvre sur une image fixe : un mur couvert d'un papier-peint à fleurs, un peu vieillot qui se décolle par endroits. Trois objets sont disposés sur ce mur : un appareil photo ancien, une « nature morte » d'une tranche de fromage et le haut d'une chaise longue. Le titre se dessine petit à petit au son d'une musique de fanfare plutôt enjouée.

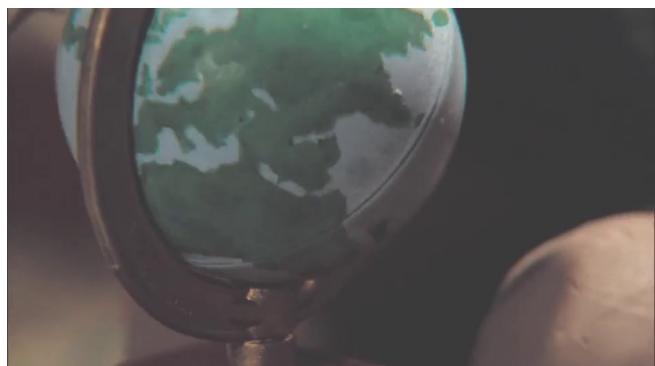
Le générique se termine sur un fondu/écran noir.



### Plan 2 - (De 25s jusqu'à 30s)

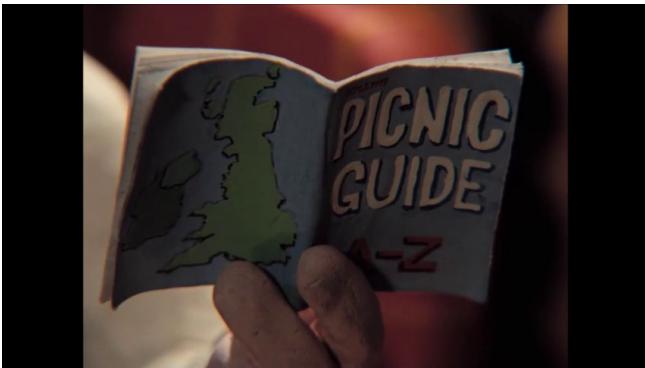
Plan fixe sur un tas de livres. Celui du dessus est ouvert. On peut lire le titre en anglais « where to go ». Une main à 4 doigts apparaît par le haut de l'écran et s'empare du livre du dessus de la pile. Le reste du personnage est en hors champ. Apparition d'une nouvelle musique, plus douce que celle du générique.

*Les connaisseurs des 2 héros reconnaîtront sans doute la patte de Gromit.*



### Plan 3 - (De 30s jusqu'à 56s)

Travelling en gros plan sur une pile de magazines et guides de voyages. (travelling descendant puis de gauche à droite puis remontant). On aperçoit un globe qui tourne, on devine une main qui l'arrête.



#### Plan 4 - (De 56 jusqu'à 59s)

Gros plan fixe sur un guide (picnic guide - A à Z). Le guide sort du champ vers la gauche.

*On comprend que quelqu'un est entrain de lire.*



#### Plan 5 - (De 1.00min jusqu'à 1.07min)

Plan d'ensemble sur un intérieur douillet. Un homme et un chien lisent, chacun assis dans un fauteuil, à la lumière d'un lampadaire. Dehors, il neige.

La musique s'arrête et on entend le son d'une pendule.



#### Plan 6 - (De 1.07min jusqu'à 1.25min)

Dialogue entre Wallace et Gromit. Wallace : « Oh, ces vacances posent toujours un problème ; on ne sait pas quoi faire. Tiens, j'ai une idée Gromit ! » Le chien qui ronflait se réveille en sursaut. « Je vais nous faire un bon petit thé. »

Wallace sort du cadre « L'eau devrait être bouillante. »

Alternance entre plan moyen sur chacun des 2 personnages. On n'en voit qu'un chaque fois.



#### Plan 7 - (De 1.26min jusqu'à 1.34min)

Gros plan sur un plateau à thé décoré (chalets et montagnes enneigées) posé sur la table de la cuisine. Wallace s'approche, dispose soucoupe et théière sur le plateau et verse l'eau chaude dans la théière.

Bruit de pas - théière et eau qui coule)

*Même si on ne voit qu'une partie de son corps, on comprend qu'il s'agit de Wallace (reconnaissance des ses vêtements et référence au thé dans le plan précédent)*

# Pour projection

Par les créateurs de SHAUN LE MOUTON

# Wallace & Gromit

LES INVENTURIERS



Une grande excursion — Un mauvais pantalon  
— de Nick Park —



POUR LA PREMIÈRE FOIS EN VERSION NUMÉRIQUE

Aardman

Folimage  
[www.folimage.fr](http://www.folimage.fr)

Aardman Animations présente

notrecinema.com

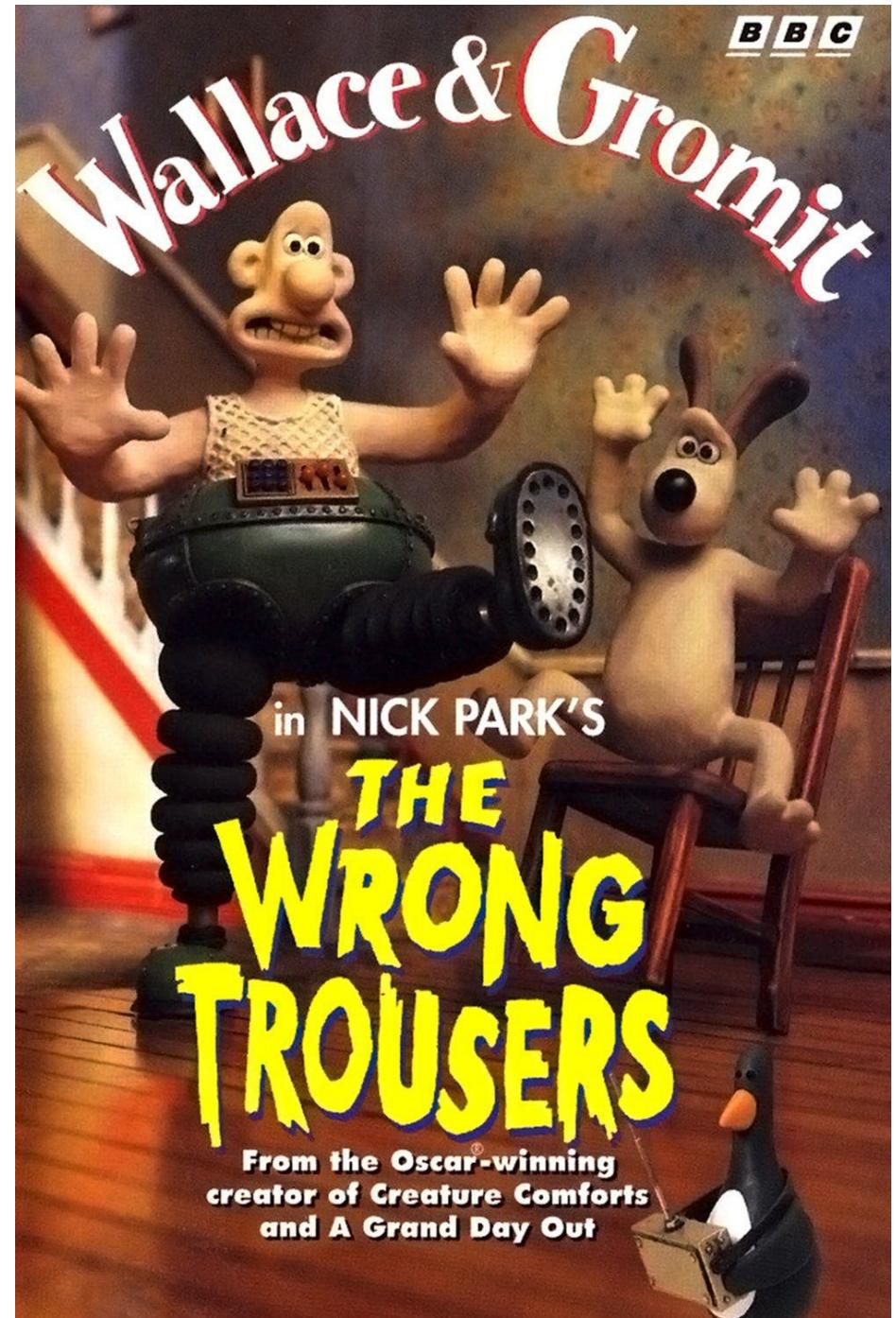
# Wallace & Gromit

de NICK PARK

## UNE GRANDE EXCURSION

BBC

Votre aventure de  
A Grand Day Out

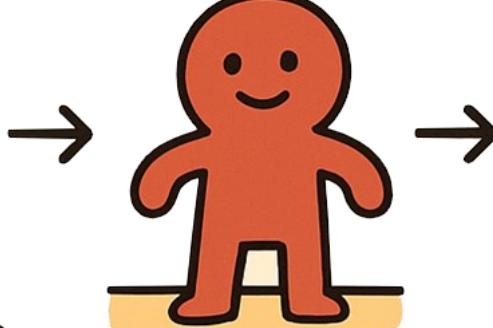


# Pour les élèves

# L'animation en pâte à modeler, c'est quoi ?



On fabrique des héros, des animaux ou des décors



On prend une photo.  
On fait bouger un tout petit peu le personnage et on



prend une nouvelle photo.  
Ensuite, on recommence : un petit mouvement, une photo.



## claymation

En mettant toutes les photos les unes après les autres, très vite : ça donne l'impression que tout s'anime tout seul !



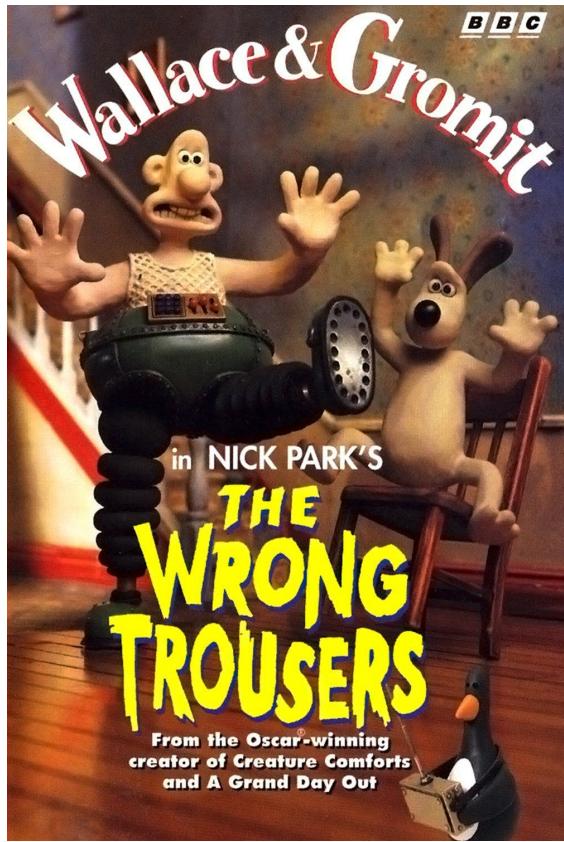
Wallace et Gromit

En anglais, on appelle ça claymation : clay veut dire « argile », animation veut dire « faire bouger ».

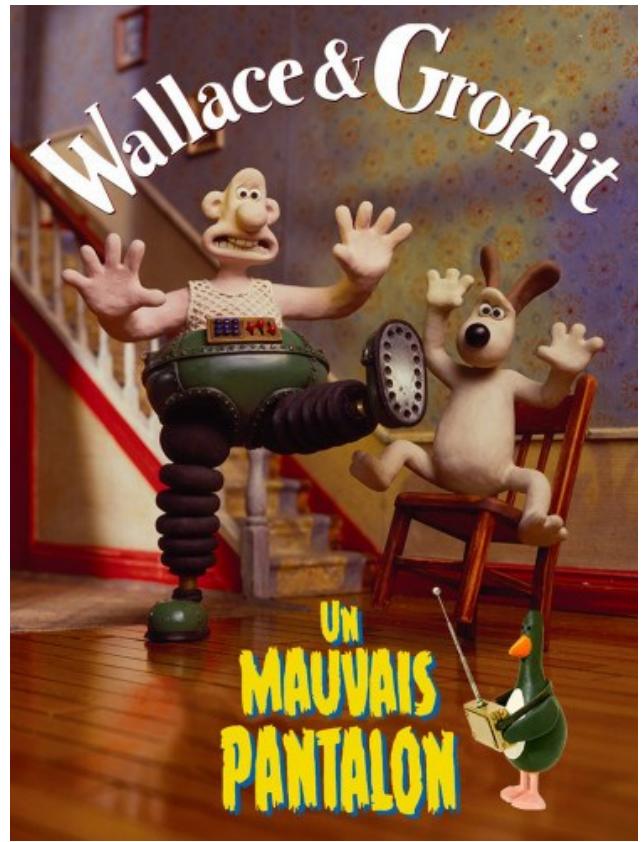


L'Étrange Noël de Monsieur Jack

# Différences et ressemblances



Affiche en anglais



Affiche en français

Tu peux voir deux affiches pour le même film. Note en quelques mots ou phrases, quelles sont les différences et ressemblances .

# Pour aller plus loin

Sur Nanouk

[Dossier complet](#)

[Les affiches](#)

Sur Gebeka films

[Dossier de presse, matériel pédagogique, coloriages...](#)

[La bande-annonce](#)

Du côté des réalisateurs et de la technique de pâte à modeler

[Morph - plusieurs courts-métrages \(20 min\)](#)

[Les secrets derrière la création de Chiken run \(14min35\)](#)

[Derrière les scènes de pirates bon à rien, mauvais en tout \(3min 15 - en anglais\)](#)

[Shaun le mouton - champions sheep \(21 min - épisodes\)](#)

Du côté du son

[Média Tarn](#)