

WALLACE et GROMIT

Propositions pédagogiques

1. Les personnages

Le jeu de contraste qui donne toute sa force au duo est évident : comment faire d'un chien et de son maître, homme seul aux allures de professeur à la retraite, les héros d'une série de dessins animés ?



Wallace

Wallace porte une tenue vestimentaire invariable : chemise blanche, pull vert, pantalon marron et cravate rouge. Très connu pour son amour pour le fromage et les crackers, il boit essentiellement du thé et du vin de Bordeaux. Derrière cette façade pantouflarde se cache un inventeur insouciant, dont la petite routine est rythmée par des créations plus folles les unes que les autres, machines à la Rube Goldberg*, dont la devise est de faire très

compliqué pour se simplifier la vie. Il peut faire preuve de bonté mais semble parfois égoïste. Nick Park déclara que pour ce personnage, il s'inspira en partie de son père.

Gromit

Chien de race imaginaire à la fois intelligent, gentil et sensible, il lit Platon, écoute du Bach et étudie l'électronique, aide parfois son maître à construire ses inventions, lui prépare ses repas mais peut également apporter le journal et les chaussons comme un véritable chien. C'est la conscience raisonnante de l'histoire, bien qu'il ne parle jamais.

Feather McGraw

Nouveau locataire de nos deux inséparables amis, c'est un pingouin rusé et manipulateur qui parvient à se rendre indispensable aux yeux de Wallace. Il se révélera être, en réalité, un dangereux criminel recherché...



Cooker, le robot de la Lune

Cette étrange cuisinière sur roulettes possède une fente en guise de bouche et une antenne bancale. Fière, et a priori peu sociable, elle ne semble pas particulièrement réjouie de découvrir Wallace se servant à sa guise du fromage lunaire...

- ☞ Décrire les personnages, leur caractère, la nature de leur relation.
- ☞ Wallace se rend-il compte de ce que Gromit fait pour lui ?
- ☞ Chercher, dans la littérature de jeunesse ou le cinéma, des personnages d'animaux anthropomorphes. Identifier ce qui, dans le comportement, les attitudes, le langage, l'aspect physique, évoque l'être humain. (ex : *Fables de La Fontaine* ; *Creature comforts de Nick Park* ; *Shaun le mouton de M.Burton et R.Starzak* ; *E.T. de S.Spielberg* ; *Ernest et Celestine de B.Renner, V.Patar et S.Aubier* ; *U de G.Solotareff et S.Elissalde* ; etc... et quantité d'albums jeunesse)

2. Les machines

Le principe qui domine la création est ici celui du bricolage : c'est parce qu'elles s'inspirent, revisitent et transforment des objets triviaux du quotidien que les machines de ce petit monde

sont drôles et étonnantes. On songe au pantalon automatique bien sûr, mais aussi au robot que le duo rencontre sur la lune, à la fois intelligence artificielle et mélange grotesque d'une télévision avec une gazinière. En somme, il n'y a d'invention que géniale et bancale. Cependant, certaines de ses créations sont basées sur de vraies inventions. En effet, le lit qui bascule pour lever le dormeur fut présenté à la Grande exposition de 1851 par Theophilus Carter, à Londres.

☞ Se remémorer toutes les machines présentes dans les films de Wallace et Gromit

☞ Observer les machines de Rube Goldberg

Né en 1883 à San Francisco et mort à New York en 1970, le dessinateur américain Rube Goldberg est un des plus grands dessinateurs de presse et auteurs de bande dessinée américains. C'est en 1914 qu'il commence à dessiner ses célèbres machines humoristiques qui réalisent des tâches quotidiennes simplissimes par une suite de réactions en chaînes compliquées et loufoques auxquelles il donnera son nom et dont le principe a été repris dans des clips, des publicités, des jeux télévisés, des concours, des films, etc.

<http://www.laboiteverte.fr/14-machines-de-rube-goldberg/>

☞ Construire des machines loufoques avec les élèves

<http://web17.ac-poitiers.fr/LREst/spip.php?article413>

3. Les citations

• **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 (Laïka, en 1957).

D'autres auteurs avaient rêvé ce voyage, bien avant Hergé : Jules Verne (*De la Terre à la Lune*, 1865) ainsi que Georges Méliès, pionnier du cinéma (*Le Voyage dans la Lune*, 1902)



La fusée orange construite par Wallace et Gromit évoque celle, rouge et blanche, de Tintin et Milou, autre couple homme / chien. Les bandes dessinées *Objectif Lune* et *On a marché sur la Lune* d'Hergé sont publiées respectivement en 1953 et 1954.

☞ Rassembler une collection d'images de fusées (photos, reproductions d'œuvres picturales et de sculptures)

☞ Dessiner ou construire sa propre fusée

• **Le genre cinématographique**

Nick Park mêle les genres en glissant quelques références aux codes du film policier, du film d'aventure, du western, de la comédie dramatique...

☞ Visionner quelques extraits de films pour se familiariser avec différents genres cinématographiques :

- La poursuite en train : *Le mécano de la Général*, Buster Keaton, 1926
- La BD ou les dessins animés de la série *Lucky Luke*, de Morris (de 1946 à aujourd'hui)
- ***Une vie de chat*, de A.Gagnol et J-L.Felicioli**
- ...