

# Ecole et cinéma C2 2025-2026

Personnages ordinaires,  
destins extraordinaires



# Aller au cinéma, devenir spectateur

## Pourquoi aller au cinéma?

L'expérience de spectateur en salle de cinéma est très différente de la télévision, ou du visionnement sur un écran d'ordinateur ou de téléphone.

Les émotions y sont plus fortes, plus authentiques; les informations, les connaissances acquises à cette occasion assimilées plus durablement.

C'est aussi un moment de partage avec les autres élèves de la classe, l'enseignant et les adultes qui accompagnent la séance, et donc l'occasion de partager ses impressions, ses points de vue.

## Un élément constitutif du parcours de l'élève

La confrontation aux œuvres cinématographiques et aux lieux qui leur sont dédiés permet à l'élève d'acquérir un comportement de spectateur, d'être attentif à ce qu'il découvre, de se concentrer, d'acquérir un jugement critique et de respecter les autres.

## A quoi faut-il être attentif au cinéma?

Aux images

Aux sons, à la musique

Aux dialogues

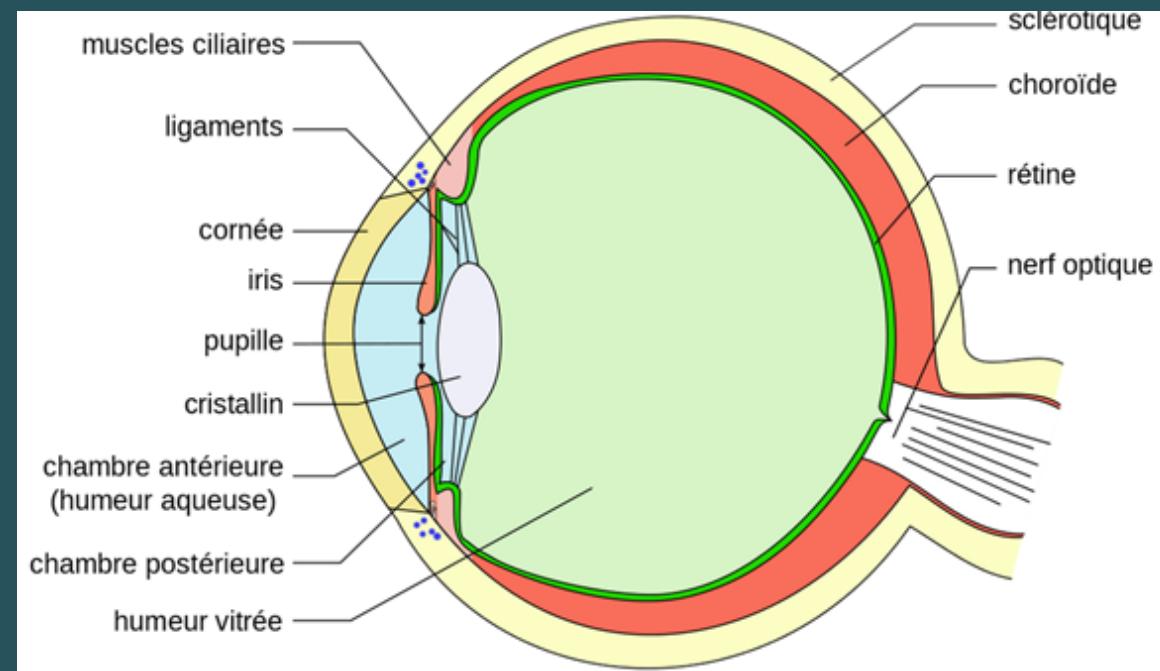
A la narration de l'histoire qui est racontée à travers le film

Aux émotions que l'on peut ressentir, que l'on ait envie de rire, ou que l'on se sente triste, enthousiaste, ou parfois un peu gêné.

Aux codes et rituels qui accompagnent la séance: du départ de l'école à l'installation dans la salle, le noir, jusqu'au retour à la fin de la séance.



# Le cinéma: l'illusion du mouvement



Un film est constitué d'une succession d'images fixes. Le cerveau humain perçoit un mouvement grâce à la Persistance rétinienne : une illusion d'optique qui fait que notre œil continue à voir l'image qui vient de disparaître.

La superposition très rapide des images sur la rétine, ainsi que notre capacité à interpréter cette succession nous donne l'impression qu'elles sont en mouvement. Notre cerveau se laisse bien souvent berné par les illusions d'optique!

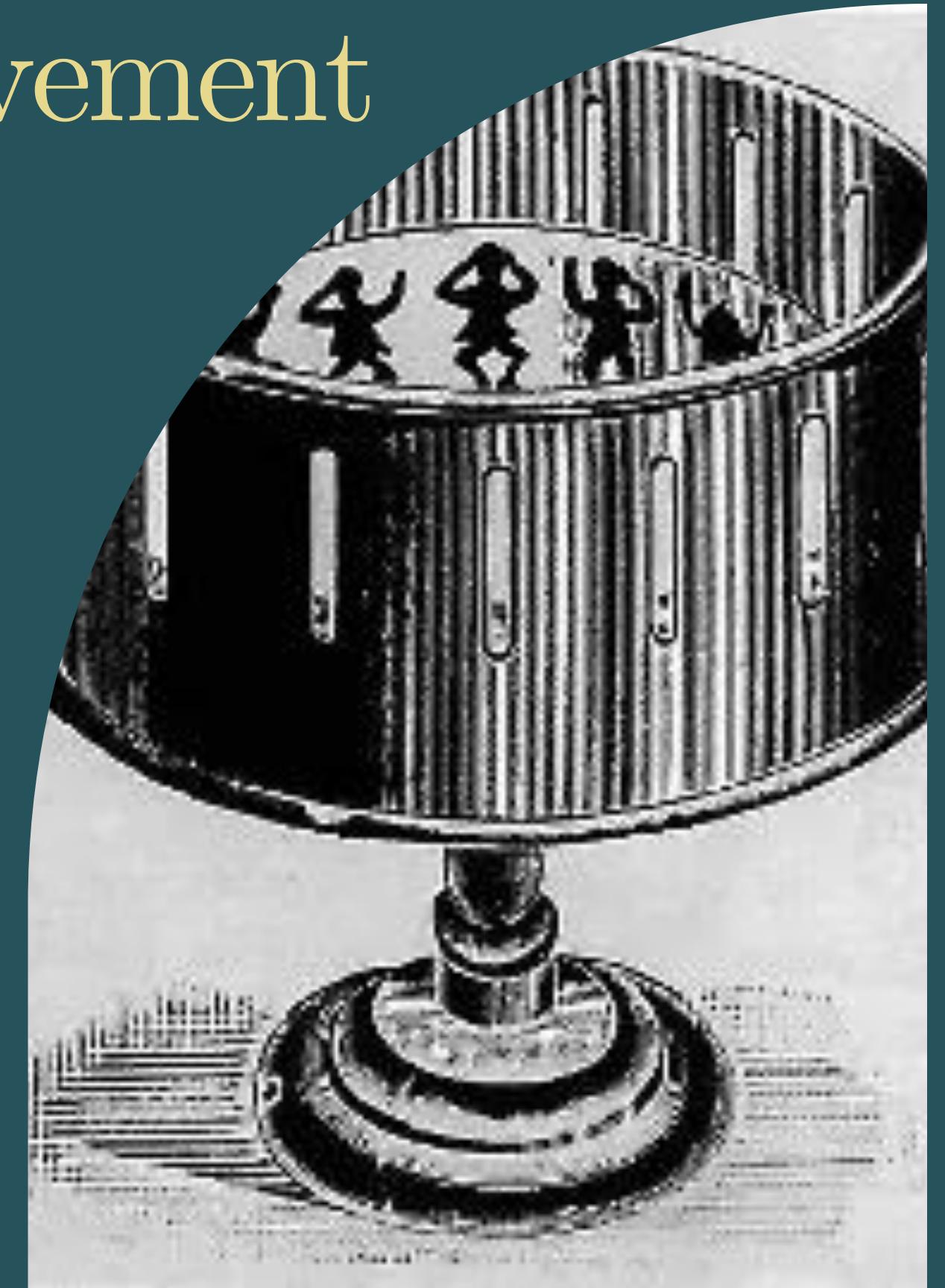
# Le cinéma: l'illusion du mouvement

Pour travailler cette notion en classe:  
Découvrir les jeux d'optiques du pré-cinéma

La malle pédagogique Praximage est disponible à l'emprunt (auprès de Cinébus) pour découvrir et manipuler les thaumatropes, praxinoscopes, toupies fantoches, etc..



D'autres idées pour jouer avec les images: mettre liens Savoie educ et upoppi



Identifier l'évolution d'un système technique dans ses contextes (historique, économique, culturel).

# Le vocabulaire du cinéma: les différents concepts de plan

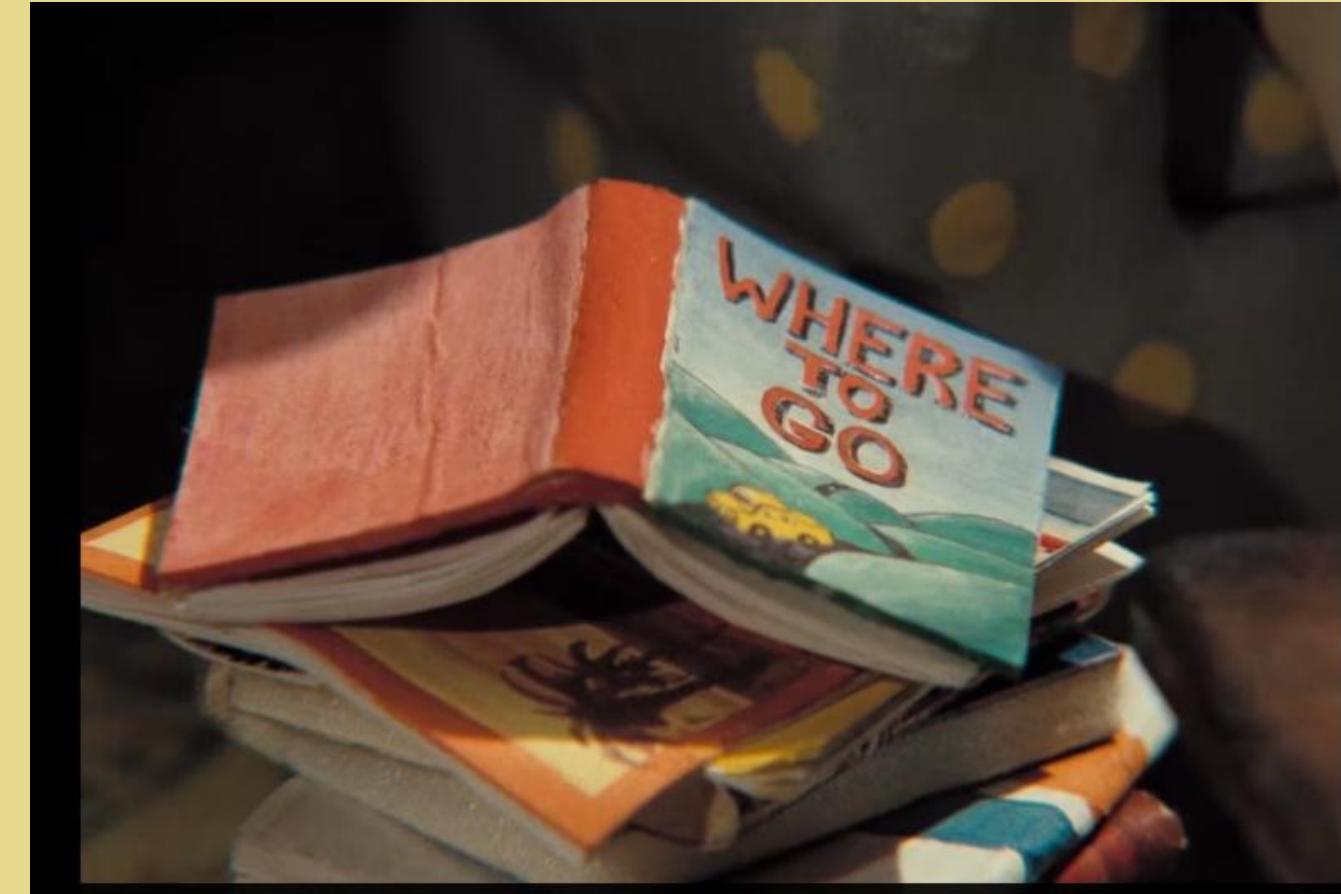
Le plan est une notion essentielle, souvent mal comprise, qui peut revêtir plusieurs sens différents :

1 - Unité de base de la narration cinématographique, le plan correspond à une prise de vue ininterrompue.

Le montage consiste à assembler une succession de plans de manière à recréer une continuité.

Pour travailler cette notion en classe:

Regarder un extrait de film et faire réagir les élèves aux changements de plan. Compter les plans dans une séquence donnée, comme dans l'exemple ci-contre.



<https://elem.nanouk-ec.com/enseignants/les-films/wallace-%26-gromit-les-inventuriers/kino#/film>

Il y a 22 plans dans la séquence, le premier est assez long, avec plusieurs mouvements de caméra qui se déplace au-dessus des brochures publicitaires. L'avant dernier plan et le dernier s'enchaînent avec un fondu.



acquérir un vocabulaire artistique, scientifique et technologique adapté

# Le vocabulaire du cinéma: les différents concepts de plan

## 2- La profondeur de champ

Le premier plan, second plan ou encore arrière-plan représentent la position d'un élément dans la profondeur d'une image.

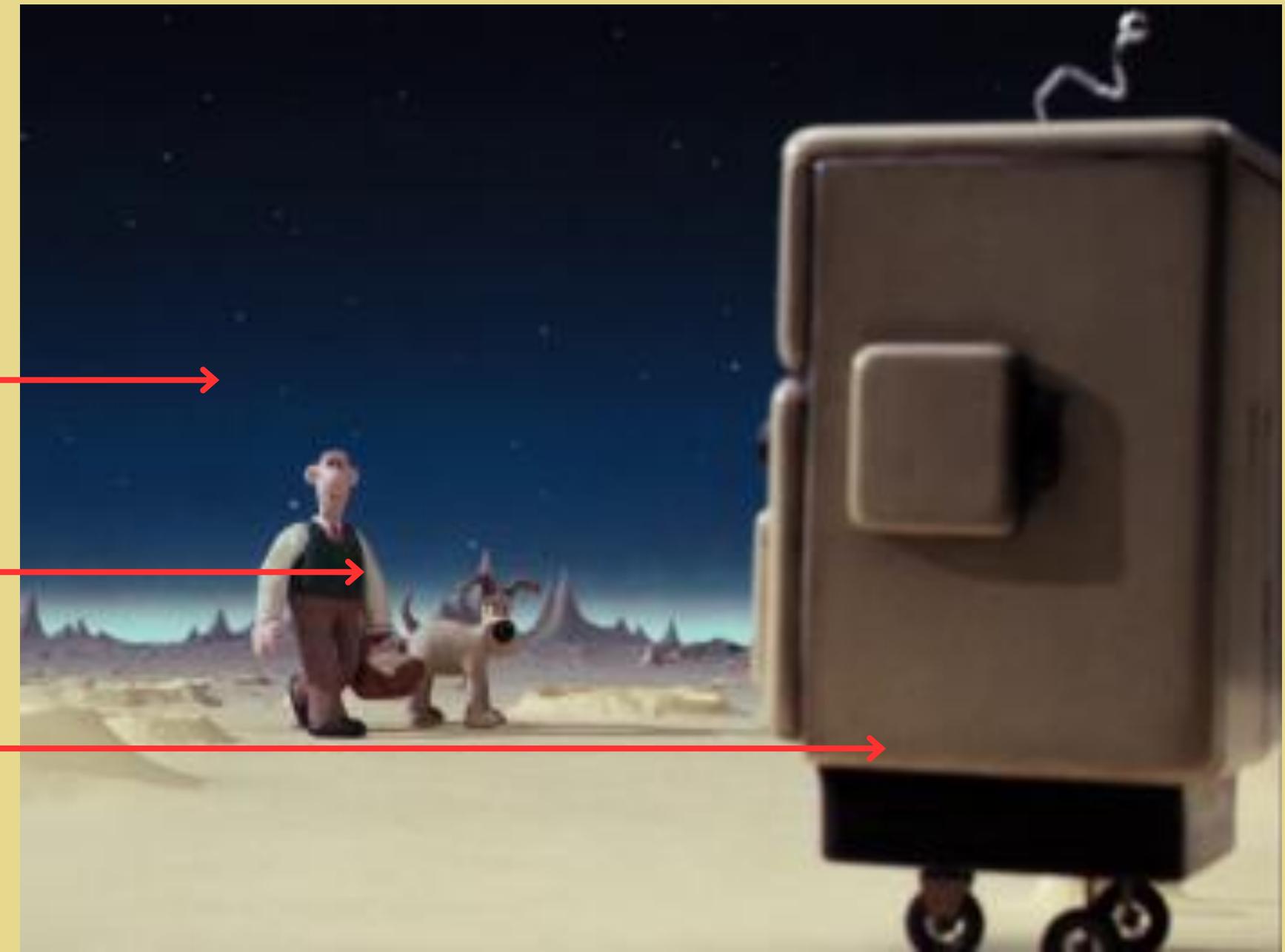
Pour travailler cette notion en classe:

Exploiter différents photogrammes des films  
en recherchant l'emplacement  
des plans.

Arrière plan: le décor lunaire, le ciel

Second plan: Wallace et Gromit

Premier plan: le robot



acquérir un vocabulaire artistique, scientifique et technologique adapté

# Le vocabulaire du cinéma: les différents concepts de plan

**3 – L'échelle des plans est la **grandeur de plans**, la distance à laquelle est la caméra du sujet.**

**Plan d'ensemble** : montre la totalité d'un lieu, décor

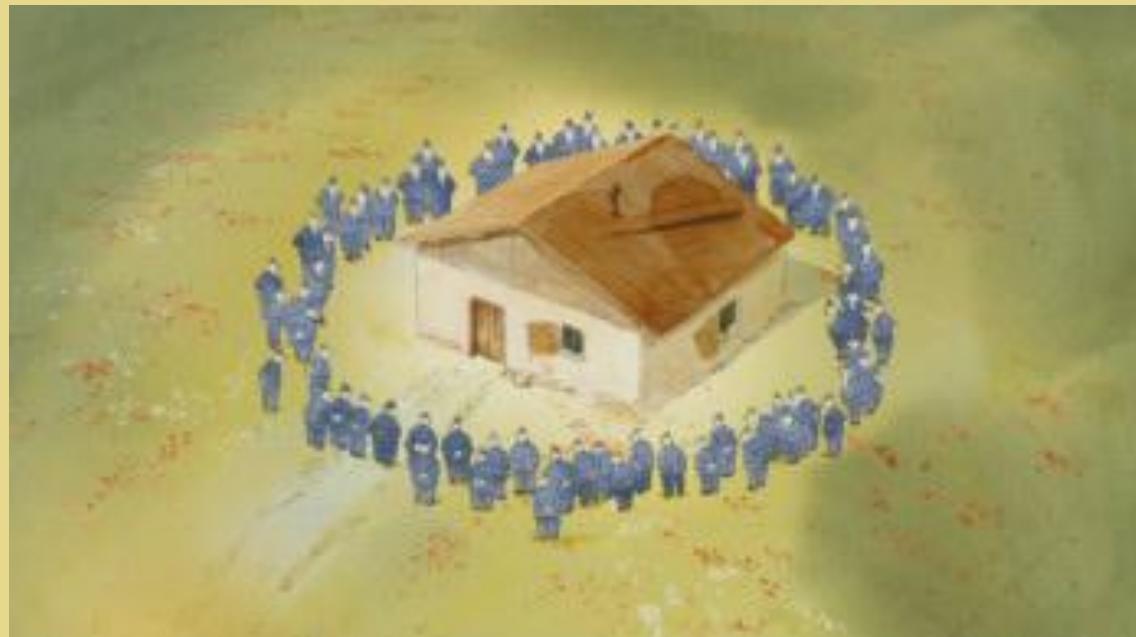
**Plan moyen** (ou plan pied): situe un personnage dans un lieu, à coté d'objets

**Plan américain** : Personnages filmés jusqu'aux cuisses. Le décor n'est pas visible autour des personnages. Le nom du plan américain vient des westerns : On filme les cavaliers avec le haut du cheval ou les personnages debout jusqu'à la ceinture et les pistolets

**Plan rapproché** : Montre un personnage au dessus de la taille, son action, ses émotions ou une partie d'un décor

**Gros plan** : Montre un visage entier ou un objet. Insiste sur une émotion, un objet.

**Très gros plan** : Montre un objet de très près ou une partie du corps, du visage. Focalise sur des détails.



Plan d'ensemble



Plan moyen



Plan rapproché taille (américain)



Plan rapproché épaule



Gros plan

# Le vocabulaire du cinéma: les angles de prise de vue

**En faisant varier l'angle de la caméra par rapport à un sujet, on obtient différents effets :**



**Plongée**

La caméra est placée en haut et plonge sur le sujet. Donne l'impression de rapetisser et de dominer le sujet. Permet aussi de montrer des lieux, décors ou personnages avec un point de vue différent.



**Ordinaire**

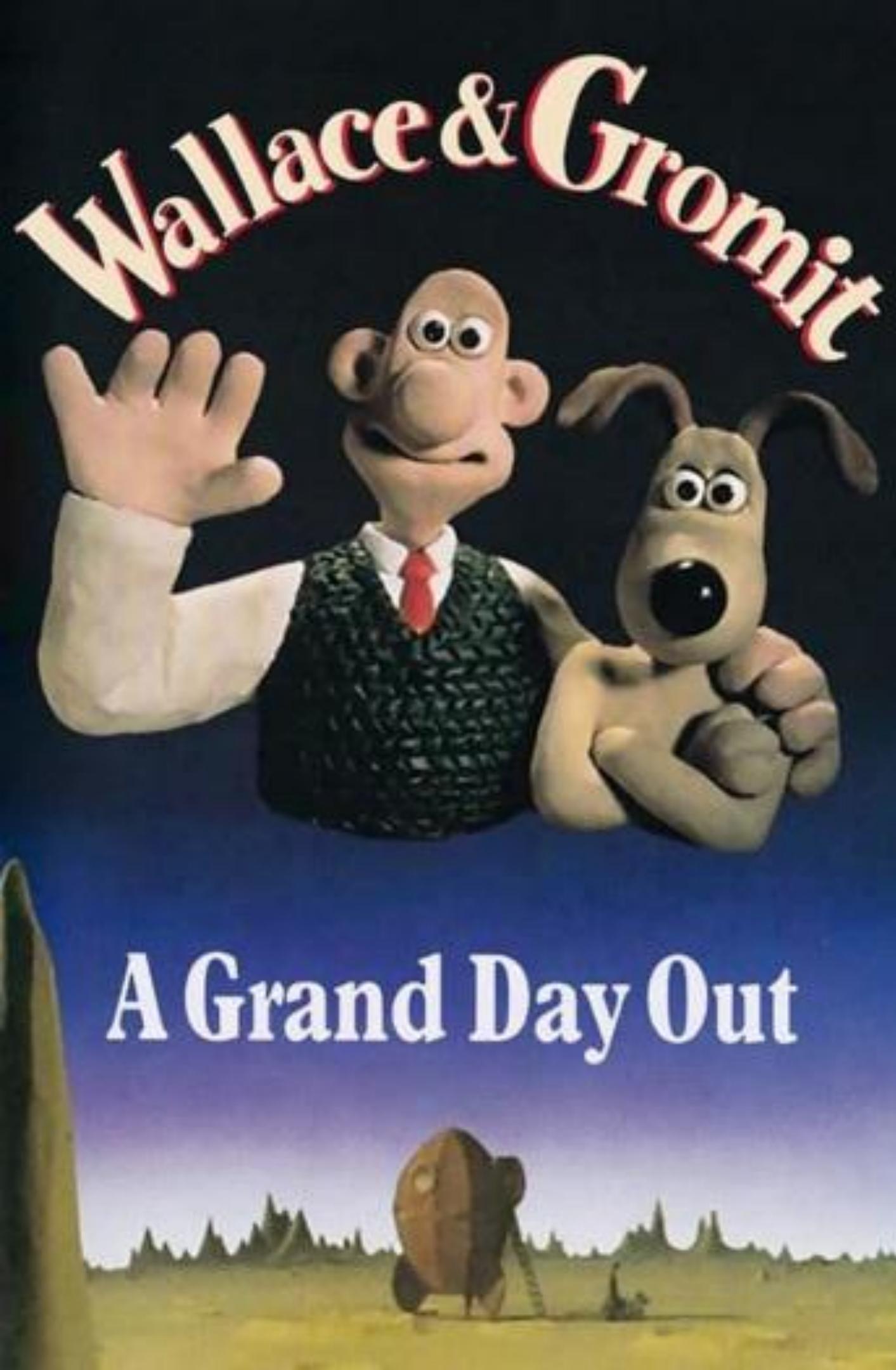
Angle utilisé la plupart du temps. La caméra est placée au niveau du sujet.



**Contre plongée**

La caméra est placée en bas, au pied d'un personnage et filme vers le haut. Nous sommes dominés, cet angle donne une impression de grandeur, puissance au sujet. Ici, la contre-plongée, légère, annonce également la chute imminente des personnages dans l'escalier.





# WALLACE et GROMIT: les inventuriers

Nick Park, Royaume-Uni, 1989, 1993, 2013

## **Morph : selfie, Peter Lord, David Sproxton, 2014, 1 minutes 32, sans dialogues**

Chas découvre le selfie et se livre à une série de pauses avant que Morph fasse son apparition. Emblématique du studio Aardman, ce très court métrage constitue un avant programme aux deux moyens métrages de Wallace et Gromit, sur lequel ce cahier s'est concentré.

## **Une grande excursion (A Grand Day Out), Nick Park, 1989, 23 minutes**

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. 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...

## **Un mauvais pantalon (The Wrong Trousers), Nick Park, 1993, 29 minutes**

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 pingouin Feathers McGraw, il ne faut pas longtemps à Gromit pour se sentir délaissé et remplacé dans le cœur de son fidèle compagnon. Gromit découvre que le pingouin est un cambrioleur machiavélique qui utilise Wallace et son pantalon électronique pour voler le diamant du Muséum. Wallace et Gromit réussissent finalement à arrêter le dangereux individu et retrouvent la paix et la sécurité financière grâce à la récompense obtenue en échange de sa capture.

# Notions cinématographiques

Techniques: le stop motion en pâte à modeler

Le burlesque et ses codes

Les références au pionniers du cinéma, au western, au thriller

## Notions langagières

La distinction réel - irréel

Les histoires mettant en scène la lune

Le roman policier

La figure du méchant

## Notions diverses

La culture anglo-saxonne

Les grands duos comiques

# Nick Park, le créateur de Wallace et Gromit

Nick Park est né en 1958 à Preston.

Il s'essaie à l'animation dès l'âge de 12 ans, puis étudie à la National Film and Television School de Beaconsfield. C'est à l'occasion de la réalisation de son film de fin d'étude qu'il crée le duo de personnages de Wallace et Gromit. Il entre au studio Aardman en 1985. Il est aussi le créateur de Shaun le Mouton.

## Filmographie:

1989 : Une grande excursion

1993: Le mauvais pantalon

2000: Chicken Run

2018: Cro-man

2025: Wallace et Gromit: la palme de la vengeance (suite du mauvais pantalon à



# Les studios Aardman



Fondés en 1972 par David Proxton et Peter Lord, les studios Aardman se situent à Bristol, en Angleterre.

Ils sont surtout reconnus pour leur travail d'animation en pâte à modeler, et pour leurs personnages emblématiques, Wallace et Gromit et Shaun le Mouton.

Ces studios ont produit plus de 20 courts-métrages, 10 séries télévisées et autant de longs-métrages, malgré l'incendie qui a ravagé leur entrepôt de stockage en 2005.

Les animaux sont souvent mis à l'honneur dans les films d'Aardman, mais la qualité et la profondeur de leurs scénarios, développant des sujets de société, leur permet de toucher un large public, aussi bien les enfants que les adultes.

# Les personnages



Morph

Autre petit personnage emblématique des studios Aardman, qui a la capacité de changer de forme



Wallace

Inventeur un peu farfelu, c'est quasiment le seul être humain présent dans les films de ce programme



Gromit

C'est le chien de Wallace. C'est souvent lui qui résout les problèmes engendrés par les gadgets de son maître



Le robot

Seul sur la lune et peut accueillant, il n'apprécie pas qu'on vienne envahir sa "planète"



Feathers McGraw

Pingouin rusé et manipulateur, il est surtout un dangereux criminel sans scrupules



# Voyager dans la lune, du rêve à la réalité



## Le cinéma de Méliès

Inspiré du roman *Le voyage dans la lune* de Cyrano de Bergerac, le film de Méliès est l'un des premiers essais de science-fiction, bien loin de la réalité spatiale...



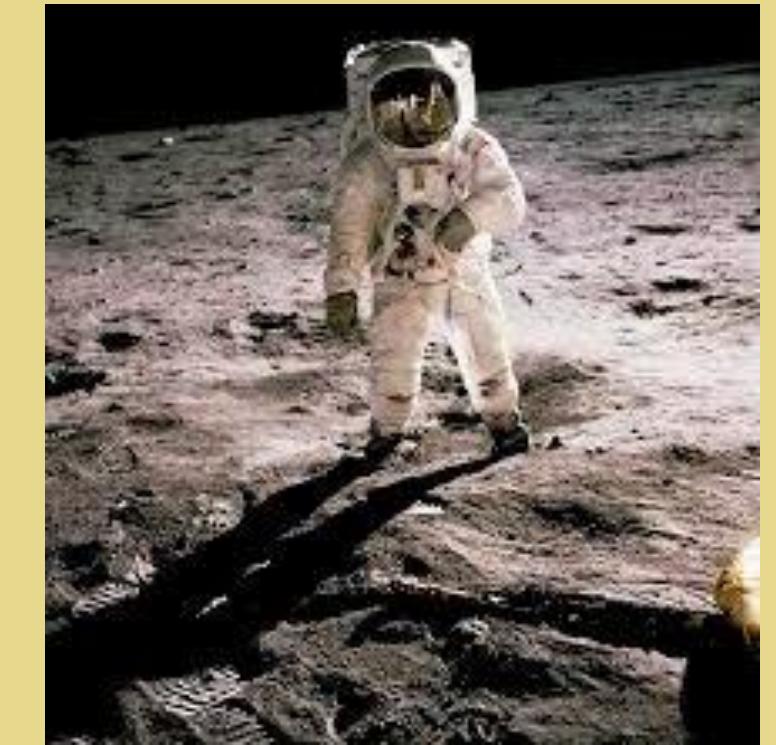
## La B.D. de Hergé

16 ans avant l'exploit de l'équipe de Neil Armstrong, le dyptique "Objectif lune" et "On a marché sur la lune" s'appuie sur des bases scientifiques plus solides.



## Une grande excursion

Même si la fusée de nos deux héros s'inspire de celle de Tintin, ils se rendent sur une planète constituée de fromage, avec la même gravité et la même atmosphère que la Terre!



## La mission Apollo 11

C'est cette mission de la NASA qui a permis d'envoyer des êtres humains pour la première fois sur notre satellite.



# Inspirations britanniques



La tenue vestimentaire:  
le pull-over sans manches de Wallace ressemble  
beaucoup à celui de Marcel, personnage  
emblématique des albums d'Anthony Browne



Le thé



La décoration d'intérieur

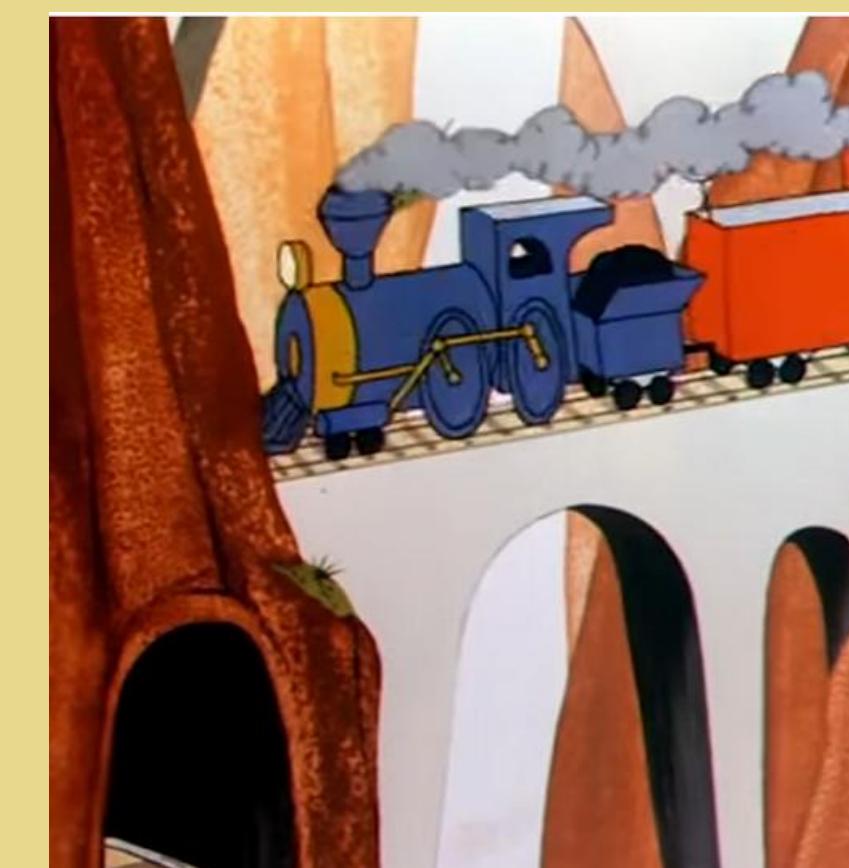


Les crakers, le cheddar



# Inspirations burlesques

Avec Wallace et Gromit, Nick Park s'impose à la fois comme un héritier du cinéma muet et du cartoon. Il crée une forme de décalage entre des situations très quotidiennes et des bricolages rocambolesques, entre les préoccupations très terre à terre des deux héros et leurs aventures un peu improbables. On trouvera donc de nombreuses références à ces styles de cinéma.



## Machines infernales

On pourra comparer cet extrait des [Temps Modernes](#) de Chaplin et les [gadgets inventés](#) par Wallace pour "automatiser" son petit déjeuner.

## Course-poursuite

Grand classique du genre, la course poursuite en [train à vapeur](#) est transposée sur un train électrique dans le salon!



Comparer des œuvres d'art de nature et d'époques différentes pour en repérer des éléments constitutifs



## La relation entre l'Homme et son chien

En art (peinture, cinéma, bande dessinée...), le chien agit souvent comme le miroir de son maître; il peut aussi être d'une aide précieuse, grâce à son flair, son agilité, sa rapidité.

Ce qui le caractérise, c'est sa fidélité, parfois sa soumission à l'Homme, avec plus ou moins d'intelligence. Dans le duo Wallace et Gromit, la relation est inversée: même si il ne parle jamais, c'est Gromit le personnage le plus mature, le plus raisonnable et le plus fiable pour trouver des solutions aux situations difficiles.



# Comprendre à travers les expressions et les émotions !<sup>18</sup>

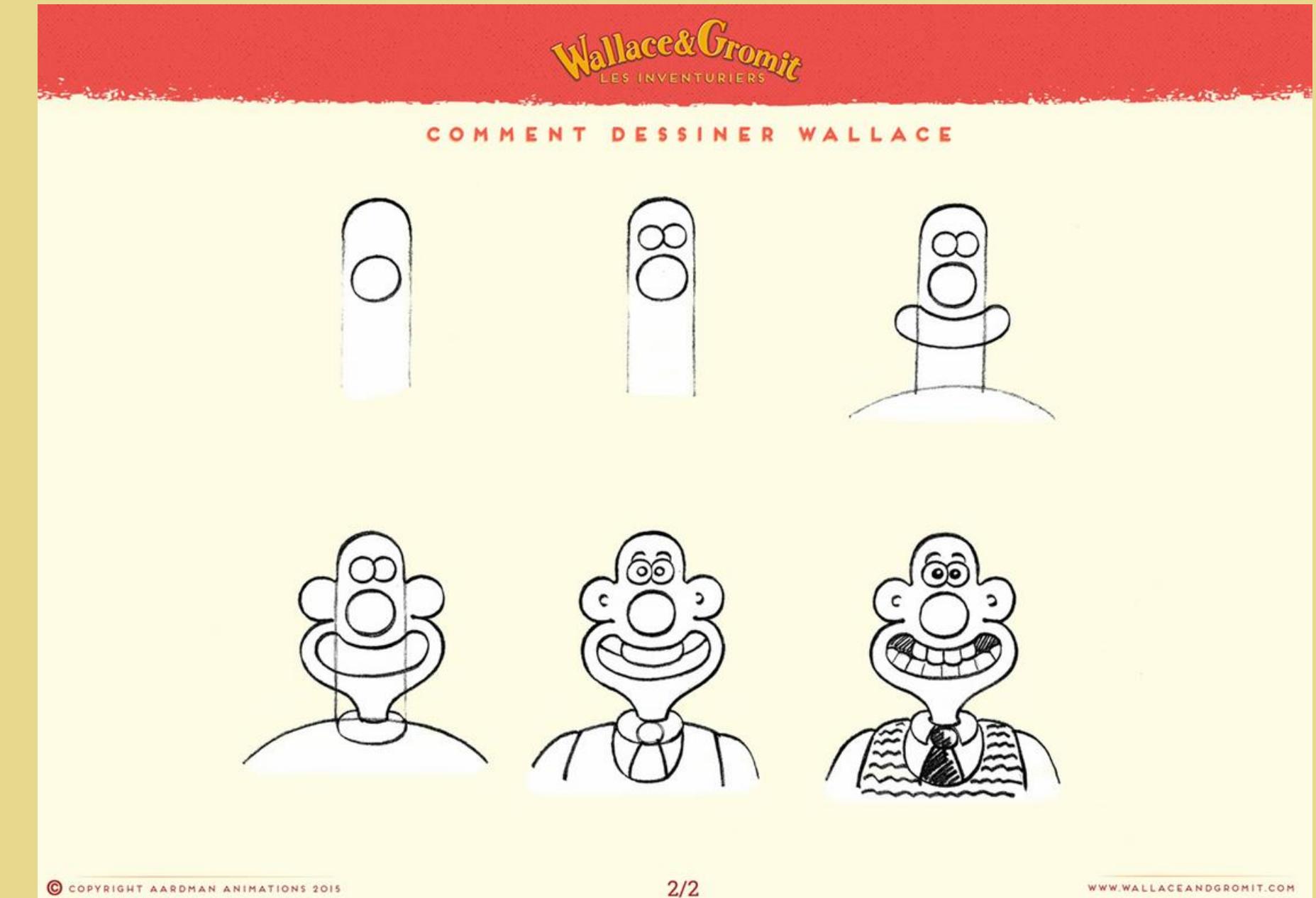
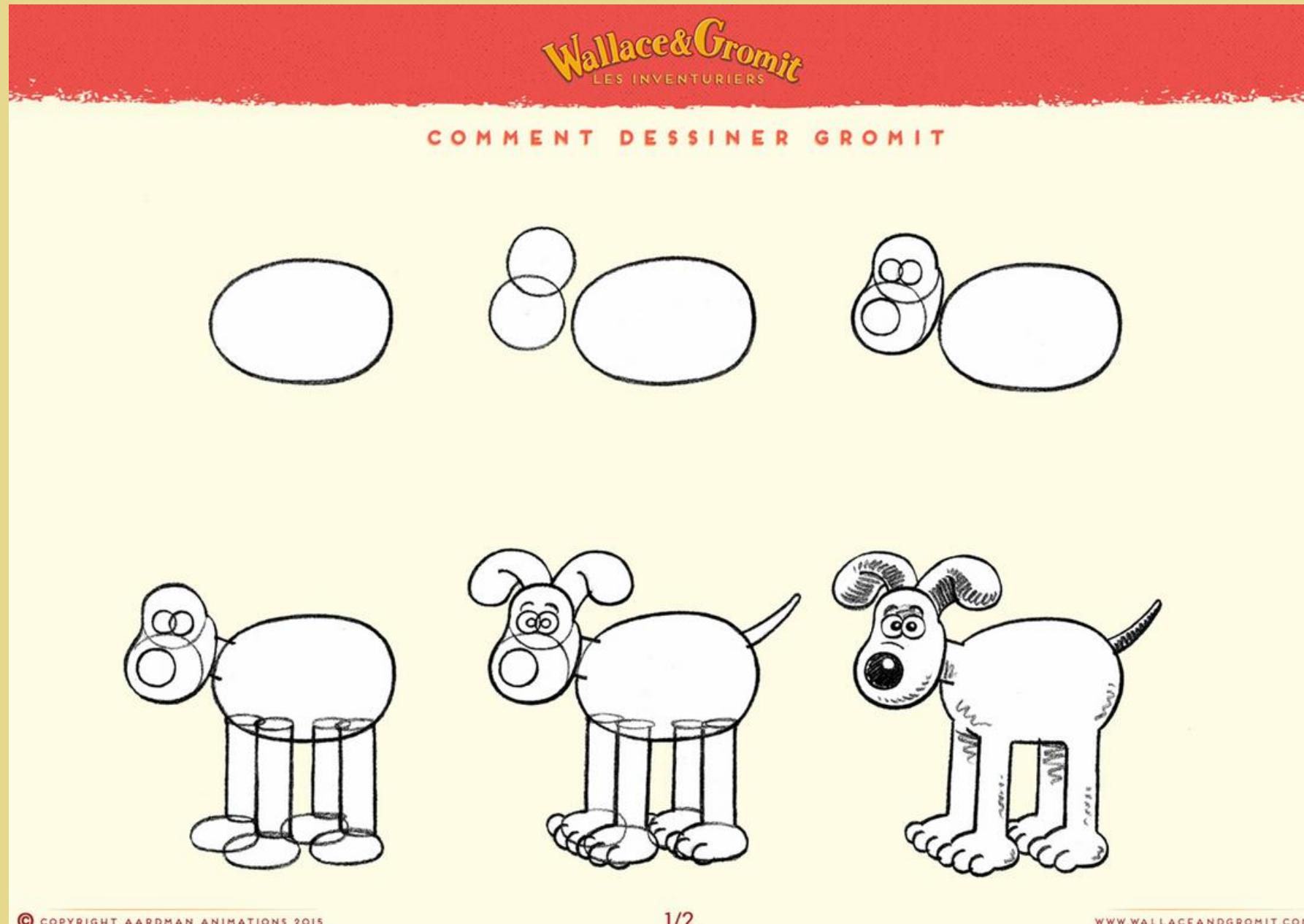
Nick Park avait l'intention de faire de Gromit un chien parlant, mais alors qu'il commençait à filmer Une grande excursion, il prit conscience que Gromit pouvait «dire» beaucoup plus sans prononcer un mot.



Morph, le Robot, Feathers McGraw, Gromit sont des personnages qui se font comprendre à travers leur expression corporelle et non par le dialogue. Véritable challenge en animation, mais qui fonctionne parfaitement. Inspiré du cinéma muet burlesque, les gestes sont exagérés pour passer l'émotion au spectateur. Parfaite harmonie entre les moments d'attente et d'action, le rythme d'animation est calculé à l'image près.



# Comment dessiner les personnages



Les personnages sont très arrondis, avec des formes simples et reconnaissables.



Pratiquer le dessin, représenter un univers proche avec des techniques simples

# Comment Fabriquer Gromit en pâte à modeler

Lien Youtube : <https://www.youtube.com/watch?v=ZdP8UPeIz6M>

20



## Mais aussi Shaun le mouton

**SHAUN EN PÂTE À MODELER**

**Matière :**

- de la pâte à modeler noire
- de la pâte à modeler blanche
- 5 cure-dents

**ÉTAPE 1**  
Pour faire le corps, formez un ovale avec la pâte à modeler blanche, puis pressez-le à différents endroits pour imiter la laine de mouton. Placez un demi cure-dents à chaque extrémité de l'ovale.

**ÉTAPE 2**  
Faites un plus petit ovale pour la queue et fixez-le sur l'un des deux cure-dents.

**ÉTAPE 3**  
Pour les yeux, faites deux petites boules blanches et ajoutez deux petits ronds noirs au centre.

**ÉTAPE 4**  
Formez deux pétales de fleur avec la pâte à modeler noire pour créer les oreilles.

**ÉTAPE 5**  
Pour la tête, modellez un gros ovale, légèrement aplati, avec la pâte à modeler noire. Percez deux petits trous de chaque côté de la partie inférieure de l'ovale pour faire le nez. Sur la partie supérieure, ajoutez les yeux et fixez les oreilles de chaque côté.

**ÉTAPE 6**  
Fixez la tête sur le demi cure-dents à l'avant du corps.

**ÉTAPE 7**  
Formez un petit nuage en pâte à modeler blanche et posez-le sur la tête de Shaun.

**ÉTAPE 8**  
Pour les pattes, faites quatre boudins noirs. Formez deux boules noires et coupez-les en deux. Collez un demi-cercle au bout de chaque boudin. Piquez un cure-dents dans chaque patte et placez-les sous le corps.

**VOTRE SHAUN EST PRÊT POUR LES BÉTISES !**



# Animer son personnage

Avec l'application Stop Motion Studio, réaliser votre film d'animation image par image comme Wallace et Gromit



Découvrir et explorer différents moyens dans une visée de représentation

# Atelier stop motion

## Animer avec l'application STOP MOTION STUDIO

Optimisez l'impact pédagogique de Stop Motion Studio

**Commencez par un storyboard :** encouragez les élèves à planifier minutieusement leurs animations à l'aide de storyboards. Cette étape cruciale permet d'organiser les idées et garantit un processus d'animation plus fluide et plus efficace.

**Fixez des objectifs clairs :** définissez clairement les résultats d'apprentissage pour chaque projet. Qu'il s'agisse de maîtriser un processus scientifique ou d'affiner leurs compétences en narration, des objectifs clairs permettent aux élèves de rester concentrés et centrés sur l'apprentissage.

**Encouragez la collaboration :** favorisez le travail d'équipe en organisant les élèves en groupes. Cette approche rend non seulement le processus d'animation plus facile à gérer, mais elle favorise également de manière significative les compétences essentielles en matière de collaboration et de communication.



# Ressources

- Nanouk élémentaire (analyses, extraits, photogrammes) :  
<https://elem.nanouk-ec.com/films/wallace-%26-gromit-les-inventuriers>
- Site du distributeur Gebeka ( activités et matériels pédagogiques ) :  
<https://www.gebekafilms.com/fiches-films/wallace-gromit-les-inventuriers/>
- Tutoriel fabriquer Gromit en pâte à modeler :  
<https://www.youtube.com/watch?v=ZdP8UPeI6M>
- Site Upopi (Fabrication de marionnettes en pâte à modeler ) :  
<https://upopi.ciclic.fr/transmettre/parcours-pedagogiques/initiation-au-cinema-d-animation/seance-6-pate-modeler-et-marionnettes>
- L'application Stop Motion est disponible sur Playstore et Applestore