

Fiche pédagogique

WALL-E

Sortie en salles
30 juillet 2008



Film d'animation long métrage,
USA, 2008

Réalisation : Andrew Stanton

Voix dans la version française :
Philippe Bozo, Marie-Eugénie
Maréchal, Emmanuel Jacomy,
Hervé Jolly, Jean François
Aupied, Brigitte Virtudes,
Pascale Clark.

Production : Studios Pixar, Jim
Morris

Distribution en Suisse :
Walt Disney Studios

Version française

Durée : 98 minutes

Public concerné :

Age légal : Sans limite
Age suggéré : 10 ans.

Résumé

Au début du XXII^e siècle, les humains, victimes de leur surconsommation doivent désertier la planète Terre qu'ils ont transformée en véritable décharge à ciel ouvert. La société *Buy'n Large* organise alors un exode massif à bord de vaisseaux spatiaux. Pendant les cinq années que doit durer cet exode, la compagnie envoie des milliers de WALL-E (Waste Allocation Load Lifter Earth-Class / compacteur à déchets mobile), des petits robots munis de panneaux solaires, afin de nettoyer la surface de la Terre.

700 ans plus tard, les humains ne sont toujours pas revenus et un seul WALL-E demeure sur Terre. WALL-E ramasse et compacte inlassablement les déchets. Sa solitude prend fin lorsqu'une fusée dépose une sonde

robotisée immatriculée EVE (Extraterrestrial Vegetation Evaluator, littéralement "Évaluatrice de la végétation extraterrestre"), chargée de ramener aux humains une preuve de vie sur Terre. EVE est l'exact opposé de WALL-E : blanche et fuselée, ses formes sont épurées et lisses et lui donnent une grande fluidité aérodynamique.

Dotée d'une certaine « force de caractère », elle se montre peu démonstrative envers le petit robot qui tombe instantanément amoureux d'elle. Lorsque WALL-E lui offre une plante découverte lors de ses opérations de nettoyage, EVE quitte immédiatement la Terre pour mener à bien sa mission. WALL-E la suit et découvre la nouvelle société humaine à bord d'un gigantesque vaisseau. Le grand retour des hommes sur la planète Terre peut démarrer.

Commentaires

Andrew Stanton, réalisateur entre autre de *Toy Story*, *Monster inc* et de *Ratatouille*, ose débiter le nouveau film des studios Pixar par une vingtaine de minutes entièrement muettes.

WALL-E, seul sur terre, ne peut « communiquer » avec personne. Et lorsqu'il rencontre Eve, le dialogue est limité à l'énonciation de leur nom. La majorité des échanges du film se font

donc par des expressions et des gestes plutôt que par des mots, et surtout en singeant les humains.

Lorsqu'il ne travaille pas, WALL-E collectionne toutes sortes d'objets humains – un briquet, un Rubik's Cube etc... qu'il entasse chez lui. Il s'attache particulièrement à une vidéo du film *Hello Dolly!* (1969 – de Gene Kelly) dans lequel il découvre les émotions humaines. Sa longue existence solitaire semble ainsi lui avoir permis de développer une conscience et des sentiments. La

Disciplines et thèmes concernés

Géographie : Vocabulaire de l'urbanisme et de l'écologie. Environnement, développement durable.

Education aux citoyennetés : Le recyclage, la consommation. Les moyens de communication et les nouvelles technologies.

Education aux médias : Le cinéma d'animation. Divertissement et film à message. L'humanisation d'un personnage fictif (anthropomorphisme). Analyse d'images.

Français : description d'une scène de film, argumentation.

similitude de son comportement avec celui des humains est frappante et permet au réalisateur de créer de l'attendrissement chez le spectateur. Cet anthropomorphisme s'exprime également dans les relations entre les deux robots. Dans ce monde « post-apocalyptique », l'amour semble en effet, pouvoir venir à bout de toutes les situations. Comme souvent dans ce genre, le film propose une vision optimiste de la vie : le pire arrivera, mais l'humanité sera capable de retrouver ses racines.

Les thèmes principaux développés dans WALL-E sont l'écologie et la surconsommation, les deux étant bien évidemment liés. Le film présente une vision monstrueuse de la planète Terre croulant sous de gigantesques buildings de déchets. Préférant « partir en vacances » pendant que les robots nettoient leurs dégâts, les humains reconstruisent une société complètement aseptisée à bord d'un vaisseau spatial. C'est une vision très lâche et irresponsable de l'humanité qui nous est ici présentée. Le film fonctionne donc comme une mise en garde des possibles conséquences de notre comportement actuel.

A bord du vaisseau spatial *Axiom*, la population humaine est complètement inactive. Se déplaçant couchés sur des plateformes volantes, servis au quotidien par des robots, les habitants du vaisseau ne marchent plus et sont tous devenus obèses. Leur communication passe intégralement par le biais des technologies de l'information et de la communication (TIC) et les contacts physiques semblent inexistantes.

Représentés régulièrement avec une boisson ou de la nourriture à la main, les hommes sont dépeints comme de purs agents de consommation sans autre but. Le film met ainsi en évidence les absurdités de notre société consumériste – ce qui peut paraître assez hypocrite quand on connaît la politique du groupe Disney en matière de produits dérivés ! —, mais aussi ses conséquences possibles.

Le discours moralisateur est tout à fait central dans le nouveau film des studios Pixar. Celui-ci s'inscrit donc pleinement dans le registre de la fable écologique à message.

Objectifs

- Décrire précisément un paysage en développant son vocabulaire de l'urbanisme et de l'écologie.
- Réfléchir à notre comportement social et comprendre les conséquences possibles sur notre environnement.
- Identifier l'humanisation d'un personnage fictif dans un film d'animation.
- Réfléchir à nos usages des technologies de l'information et de la communication (TIC), à leur importance dans notre société et leurs effets.
- Imaginer l'évolution de notre société, le futur.

Pistes pédagogiques

Analyse

A. Décrire la ville et la pollution

Visionner les vingt premières minutes du film qui permettent de découvrir la ville.

Demander ensuite aux enfants de décrire tout ce qu'ils voient ou reconnaissent (par exemple les déchets qui forment de véritables buildings). Insister pour obtenir

une description précise – couleurs, forme, contenu des cubes de déchets etc.

Leur faire remarquer si nécessaire la présence d'éoliennes et de centrales nucléaires. Les questionner : Qu'est-ce que c'est ? A quoi ça sert ? En avez-vous déjà vu ?

Essayer ensuite de comprendre quels sentiments ils ressentent face à ce paysage désolé. Il est déjà possible d'introduire le thème de l'écologie. Qu'est-ce

que le tri des déchets ? Le font-ils chez eux ? A quoi ça sert ?

B. Analyser le comportement de WALL-E

Repérer les similitudes et les différences entre les agissements de WALL-E et le comportement d'un être humain. Commencer par demander aux élèves si WALL-E éprouve des émotions. Leur faire préciser comment il les exprime. Avec quels gestes ? Si l'on dispose du film, remontrer par exemple la scène où il rencontre EVE.

Passer ensuite à la description de la maison de WALL-E. Demander aux élèves de lister les points communs entre leur maison et celle de WALL-E. Quels objets possède-t-il ? Que fait-il avant d'entrer chez lui ? (Il enlève ses chenilles).

C. La nouvelle société humaine

Demander aux élèves de décrire la vie des hommes dans le vaisseau. Comment se déplacent-ils ? Que font-ils ?

Faire ressortir les liens entre leur mode de vie et leur surpoids. Introduire le thème de la communication. Comment les hommes communiquent-ils entre eux dans le vaisseau ? Font-ils de même avec leurs amis ?

Les questionner également sur la différence avec la société actuelle et la société future présentée dans le film. Leur demander si ce futur leur semble possible, pourquoi ? Qu'est-ce qui est déjà semblable ?

Après avoir mis en avant les changements, lancer la discussion sur ce que pensent les élèves. Est-ce qu'ils aiment cette nouvelle société ? Quels sont les points négatifs et les points positifs de notre modernité ? Mettre l'accent sur l'argumentation.

Activités suggérées :

1. Travailler sur le cycle de vie d'un produit et son recyclage.

Réaliser de grandes affiches en groupe qui expliquent le cycle de vie d'un produit, de sa création à sa réutilisation après recyclage. Faire recréer cette chaîne par les élèves sous la forme d'un jeu avec des grandes images à remettre dans l'ordre expliqué précédemment. Les images « PET » en annexe peuvent servir pour illustrer le processus.

2. Analyser l'impact écologique de la classe

Analyser ce que la classe produit comme déchets. Mettre en commun ce que l'on utilise (papier, eau, etc.) et réfléchir d'où vient ce matériel et où il va après usage.

Pour en savoir plus

Le recyclage du PET en Suisse et les bonnes raisons de le faire :

<https://www.petrecycling.ch/fr/savoir/cycle-du-pet>

<https://www.petrecycling.ch/fr/savoir/ecologie>

Le monde merveilleux de Pixar par Sébastien Delahaye, *Libération* du 30 juillet 2008 : <http://www.liberation.fr/evenement/010186312-le-monde-merveilleux-de-pixar>

« On donne à ces robots nos propres personnalités », interview de Ben Burt par Sébastien Delahaye, *Libération* du 30 juillet 2008 :
<http://www.liberation.fr/evenement/010186305-on-donne-a-ces-robots-nos-propres-personnalites>

Notice Wikipédia sur le film : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Wall-e>

Notice Wikipédia sur les studios Pixar :
https://fr.wikipedia.org/wiki/Pixar_Animation_Studios

Annexe

Des exemples de matières constituées de PET recyclé

PETflash édition No. 38 août 2008



Sylvie JEAN, enseignante de français langue étrangère, Lausanne, octobre 2008. Actualisation janvier 2020