

## Genre

Film d'animation  
futuriste

## Adapté pour les niveaux

À partir du cycle 3 et  
au collège (6<sup>e</sup>/5<sup>e</sup>)

## Disciplines concernées

Histoire-géographie ·  
EMC · Sciences et  
technologie · SVT ·  
Questionner le  
monde



Un film d'**Andrew Stanton**  
États-Unis, 2008, 1h37

**Un petit robot nommé WALL-E est seul sur Terre. Sa mission : nettoyer la planète que l'humanité a dévastée et désertée 700 ans plus tôt. Son quotidien est bouleversé lorsqu'une « robote » nommée EVE débarque à la recherche d'une trace de vie végétale. C'est le début d'une grande aventure pour sauver l'avenir de l'humanité et son environnement...**

**Scénario** Andrew Stanton, Pete Docter, Jim Reardon **Musique** Thomas Newman **Composition et interprétation de la chanson du film** Peter Gabriel **Production** Walt Disney Pictures – Pixar Animation Studios

# WALL·E

**WALL·E** réussit à combiner une dystopie, en forme de signal d'alerte, et un récit enjoué, drôle et émouvant à hauteur d'enfant. Une pépite des studios Pixar propice aux questionnements sur le monde contemporain (surconsommation, pollution, gestion des déchets, obésité, I.A...) !

**O**scar du meilleur film d'animation en 2009, **WALL·E** est un chef-d'œuvre des studios Pixar. Porté par une très belle animation, un univers visuel et sonore magnifique (toute une partie du film est sans paroles !) et un scénario subtil et efficace, **WALL·E**, souvent qualifié de « fable écologique », aborde de nombreuses thématiques au-delà de la simple dystopie. Dans cette vision futuriste d'un monde plutôt sombre, dans lequel les humains ont totalement anéanti la vie sur Terre avant de la quitter, les références aux sociétés occidentales contemporaines sont nombreuses. Le petit robot WALL·E arpente une ville fantôme complètement dévastée par la pollution et les montagnes de déchets laissés par l'humanité fugitive. Sa mission est de nettoyer et compacter tous les matériaux réduits à l'état de débris inutilisables (ou presque), les résidus du commerce et de l'industrie, les déchets de la vie humaine. Doté d'une intelligence artificielle, WALL·E est auto-

didacte. Au fil de ses découvertes, il acquiert des connaissances et développe une certaine sensibilité au point de s'émouvoir sur les images nostalgiques d'une comédie musicale évoquant un temps révolu. Lorsque WALL·E rencontre enfin les humains réfugiés dans un vaisseau spatial, il découvre des personnes obèses, attachées à leurs fauteuils mobiles, le nez rivé sur un écran. Ces humains sont totalement assistés comme conditionnés en mode automatique. Ils n'ont plus rien à voir avec l'idée que WALL·E s'en était fait. Parallèlement, il fait la connaissance de nombreux autres robots bizarrement plus vivants que les humains. Les robots observent, s'émerveillent, dansent, se rebellent... Le résultat est une histoire poétique, drôle et émouvante qui, sans long discours, transmet un message universel sur la nécessité à préserver la Terre et sauver ainsi tous les êtres vivants, dont les êtres humains ! Assurément, les élèves seront charmés et convaincus ! ♪

## Surconsommation et dépendance technologique

### « LE MODE DE VIE DES AMÉRICAINS N'EST PAS NÉGOCIABLE »

La Conférence des Nations Unies sur l'environnement et le développement, aussi connue sous le nom de Conférence de Rio, a lieu à Rio de Janeiro, en juin 1992. Dirigeants politiques, diplomates, scientifiques, représentants des médias et des organisations non-gouvernementales de 179 pays sont réunis pour engager un effort massif visant à réconcilier l'impact des activités socio-économiques humaines et l'environnement. Parmi eux, George Bush (père), alors président républicain des États-Unis, prononce une formule qui restera célèbre : « Le mode de vie des Américains n'est pas négociable. Un point c'est tout. » [*The American way of life is not up for negotiation. Period.*] L'idée n'est pas tant de défendre les citoyens américains que de préserver la société de consommation et donc l'économie américaine ! Car après la Seconde Guerre mondiale, les Américains (et bientôt la terre entière) sont incités à trouver le bonheur dans le matériel. L'empire de la consommation se déploie (la télévision, qui participe à promouvoir ce consumérisme, la voiture, l'électroménager, tout ce qui participe au supposé confort moderne, sans oublier les produits alimentaires et les loisirs), amplement aidé par la publicité qui envahit le quotidien. Ainsi, en 1992, selon le représentant de la Maison-Blanche, « nécessité fait loi » et tant pis si cela implique notamment la surexploitation des ressources naturelles. Huit ans plus tard, George W. Bush (fils) remporte de justesse l'élection présidentielle de 2000 face à son rival démocrate, le vice-président sortant Al Gore. Ce dernier, en 2007, sera lauréat, avec le GIEC, du prix Nobel de la paix pour « leurs efforts afin de mettre en place et diffuser une meilleure compréhension du changement climatique causé par l'homme, et de jeter les bases des mesures nécessaires pour contrecarrer un tel changement ». Dès 2001, à peine investi de ses fonctions présidentielles, Bush décide le retrait des États-Unis du protocole de Kyoto, un traité international signé en 1997 ayant pour objectif initial de parvenir, durant la période d'engagement 2008-2012, à la réduction des émissions de gaz à effet de serre d'origine anthropique d'au moins 5% (dans les pays engagés) par rapport aux niveaux de 1990. Là encore, l'argument majeur pour justifier cette décision réside dans la déclaration d'Ari Fleischer, alors porte-parole de la Maison-Blanche : « Une forte consommation d'énergie fait partie de notre mode de vie, et le mode de vie américain, c'est sacré ! » et George W. Bush d'ajouter : « Je suis opposé au protocole de Kyoto (...) parce qu'il porterait gravement atteinte à l'économie des États-Unis. » Au lendemain de la sortie de **Wall-E**, lors de son discours d'investiture à la présidence des États-Unis en janvier 2009, même Barack Obama utilisera cet argument de l'« *American way of life* » : « Nous n'allons pas nous excuser pour notre mode de vie, nous le défendons sans relâche. »

### SOCIÉTÉ DU JETABLE ET TRAITEMENT DES DÉCHETS

À la fin du XX<sup>e</sup> siècle, la société d'abondance promue par l'« *American way of life* » ne peut plus cacher les conséquences catastrophiques de cette consommation de masse. Le gaspillage et la production de déchets qu'elle engendre sont exponentiels. En inventant de nouveaux produits et objets (souvent futiles ou superflus), en proposant des produits jetables, en



faisant la promotion du progrès, de la nouveauté, et en alimentant sans cesse le désir du consommateur, les stratégies mercantiles ont soutenu cette évolution. En 2009, un Américain produisait en moyenne 700 kg de déchets par an. En 2010, l'Institut des matières premières Cyclope estimait que la production mondiale de déchets représentait près de 4 milliards de tonnes. La nature de ces déchets est aussi problématique que le volume car si des systèmes de collecte, de tri, de valorisation s'organisent, la profusion et la diversité des produits jetés complexifient leur traitement. En 2021, aux États-Unis, 130 kg de déchets plastiques étaient générés en moyenne par habitant et par an.

### ROBOTS ET INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

L'IA (intelligence artificielle - système qui perçoit son environnement et entreprend des actions qui maximisent les chances de réussite) est un élément important de la science-fiction. En 1968, Arthur C. Clarke et Stanley Kubrick créent un « personnage » futuriste, HAL 9000, une machine dotée d'une intelligence artificielle presque supérieure à celle des êtres humains (il est d'ailleurs intéressant de noter les références à **2001 : l'odyssée de l'espace** dans **WALL-E** (AUTO, le pilote automatique de l'Axiom, le cafard prénommé HAL)). Les chercheurs en intelligence artificielle étaient alors nombreux à croire qu'au XXI<sup>e</sup> siècle, un robot pourrait avoir de telles capacités. L'avenir, à quelques décennies près, a confirmé leurs projections. Dans les années 1990, les technologies liées à l'IA se développent (systèmes informatiques, jeux, systèmes de pilotage, de guidage...) en même temps que l'utilisation des ordinateurs et de l'Internet montent en puissance, jusqu'à s'imposer dans les années 2000 dans le quotidien de chacun : dans les foyers – assistants personnels « intelligents » (Siri, 2007, Alexa, Google Home, 2012) – et dans le monde professionnel (ChatGPT). Aujourd'hui, alors que les êtres humains sont plus que jamais « connectés » à des appareils « intelligents », que les environnements virtuels (métavers) envahissent les réseaux de communication, la réalité du paradigme de l'IA semble avoir dépassé les prévisions. En 2000, Hans Moravec, un enseignant-chercheur au centre de robotique de l'université Carnegie-Mellon, écrivait : « En 2050, les robots rivaliseront d'intelligence avec les hommes : les ordinateurs de leurs « cerveaux » artificiels exécuteront 100 000 milliards d'instructions par seconde. » En 2023, Hollywood se mobilise pour que l'IA soit mieux encadrée et le monde s'interroge sur l'impact de ces bouleversements technologiques.

## Portraits de robots



Dès les années 1930, Disney imagine et crée des personnages-robots : robot boxeur dans **Mickey mécano** (1933) [image 1], robots majordome ou barbier dans **Inventions modernes** (1937). Mais au XX<sup>e</sup> siècle, les robots restent rares dans les œuvres Disney et ceux qui existent n'ont jamais le premier rôle. En 1986, les studios Pixar Animation produisent un court métrage dont le personnage principal, **Luxo Jr.**, n'est pas un robot mais une petite lampe de bureau articulée qui agit comme un enfant. Luxo Jr. deviendra la mascotte-logo de Pixar [image 2]. (Le comportement de WALL·E doit beaucoup à Luxo Jr). Quelques années plus tard, le studio produit son premier long-métrage d'animation, **Toy Story** (1995), l'histoire des jouets d'un petit garçon qui secrètement prennent vie. Parmi eux un robot ! Puis chaque opus aura son robot : l'Empereur Zurg dans **Toy Story 2** (1999), Vulcain dans **Toy Story 3** (2010). Parmi les jouets de **Toy Story**, on découvre aussi Lenny, une petite paire de jumelles sur pattes à la vue perçante [image 3] qui donnera plus tard à WALL·E son inoubliable regard ! Au début des années 2000, les films d'animation s'intéressent de plus en plus aux robots mais l'anthropomorphisme, cher à Disney, reste de mise. Les robots ont des corps métalliques certes mais avec une tête,

un tronc, des bras et des jambes articulées, à l'instar de B.E.N. dans **La Planète au trésor. Un nouvel univers** (2002), Carl dans **Bienvenue chez les Robinson** (2007) ou encore Rodney et tous ses congénères androïdes dans **Robots** (Blue Sky Studios, 2005). En 2008, **WALL·E** est le premier film d'animation dont le personnage principal est un robot non-androïde et non doté de la parole. Et avec lui, toute une ribambelle de robots est à l'affiche !

Impossible de conclure sans citer au moins deux robots qui, consciemment ou non, ont influencé les créateurs de **WALL·E**. Tout d'abord, un des deux robots les plus populaires de la planète : R2-D2 et C-3PO ! Stanton était fasciné par R2-D2, à tel point qu'il insista pour que le légendaire concepteur sonore Ben Burtt (créateur du son de R2-D2, des sabres laser de **Star Wars** et de la respiration de Dark Vador) crée la voix de WALL·E. Enfin, même si Andrew Stanton a déclaré qu'il s'agissait d'une simple coïncidence, difficile de ne pas constater une certaine ressemblance avec Numéro 5 [image 4], le robot doté d'un système de déplacement à chenilles et de deux caméras faisant office d'yeux et soudainement pourvu d'une intelligence, dans la comédie SF de John Badham, **Short Circuit** (1986).

## La genèse du projet

En 1994, Andrew Stanton, John Lasseter, Pete Docter (réalisateur de **Monstres et Cie**, 2001) et Joe Ranft, tous co-scénaristes de **Toy Story** (1995), mettent en commun leurs idées pour leurs projets futurs. « Une des choses dont je me souviens, c'est l'idée d'un petit robot sur Terre, dit Stanton. Nous n'avions pas d'histoire. Ce petit personnage était en quelque sorte un Robinson Crusoé. Comme si l'humanité avait dû quitter la terre en oubliant de déconnecter le dernier robot. » En 1995, Stanton et Docter réalise un premier projet sous le titre **Trash Planet** mais ils ne parviennent pas à obtenir le financement pour un long métrage. Néanmoins, l'idée fait son chemin et prend forme dans la tête d'Andrew Stanton qui avoue que son intention n'est pas de prêcher la bonne parole néanmoins, voyant le nombre de paquets Amazon livrés de toute part, il s'interroge sur la société de consommation qui s'intensifie. Il se souvient : « J'ai commencé à penser à lui (le petit robot) en train de faire son travail tous les jours et compacter les déchets laissés sur Terre. Et cela m'a vraiment fait réfléchir à ce qui se passerait si la chose la plus humaine restante dans l'univers était une machine ? » Enfin, il fallait l'étincelle selon l'expression de Stanton : « Ce robot est seul. Et la seule réponse à cette solitude est l'amour. » De l'idée originale jusqu'à la sortie du film sur les écrans, il aura fallu plus de dix ans pour faire aboutir le projet. En association avec Walt Disney, **WALL·E** est le neuvième long-métrage d'animation produit par les studios Pixar.

### PORTRAIT

## Andrew Stanton

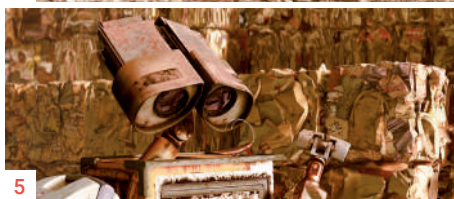
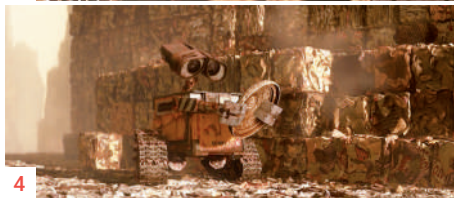
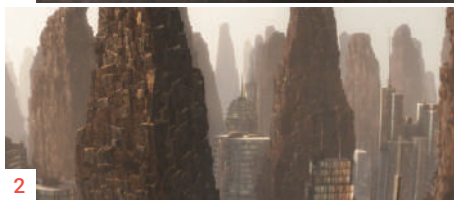
Andrew Stanton obtient son diplôme en animation au *California Institute of the Arts*. Grâce à deux courts métrages (**Somewhere in the Arctic** et **A Story**), il est remarqué en 1990 par les studios Pixar, où il devient le deuxième animateur d'une équipe de pionniers de l'animation par ordinateur formée par John Lasseter. Scénariste sur chaque long

métrage du studio jusqu'en 2003, il remporte l'Oscar du meilleur script pour **Toy Story** (1995). En 1998, il coréalise avec John Lasseter **1001 pattes** et en 2001, il est producteur exécutif de **Monstres & Cie**. En 2003, il est auteur, scénariste et réalisateur de **Le Monde de Nemo** pour lequel il est récompensé par l'Oscar du meilleur film d'animation

en 2004. C'est alors le plus grand succès de l'histoire de l'animation aux États-Unis. **WALL·E** est le 3<sup>e</sup> long-métrage d'animation dont il signe la réalisation en 2008. L'accueil est unanime et l'année suivante, le film remporte entre autres le Golden Globe, l'Oscar et le BAFTA Award du meilleur film d'animation !

SÉQUENCE-CLÉ [00:00:00 À 00:06:00]

## Un monde dystopique ou un signal d'alerte ?



Les six premières minutes du film permettent de comprendre parfaitement le contexte futuriste imaginé par les auteurs. Tout y est montré et expliqué : la Terre dévastée et les raisons de cette situation désastreuse. Trois temps de découverte composent l'exposé : tout d'abord l'état des lieux puis la mission de nettoyage de WALL·E et enfin, l'origine du départ des êtres humains vers l'espace : un monde capitaliste extrême contrôlé par une seule firme, Buy N Large (BNL), devenue un gouvernement planétaire globalisé à l'idéologie néfaste : « Je consomme, donc je vis ».

### L'ÉTAT DES LIEUX D'UN MONDE DÉVASTÉ [00:00:00 à 00:02:06]

Dès le générique, sur la musique enjouée de *Put On Your Sunday Clothes* (chanson du film *Hello, Dolly!*), on commence le voyage dans l'espace pour découvrir la planète, plus vraiment bleue, entourée d'une nuée de vieux satellites qu'il faut

traverser pour atterrir sur une Terre post-apocalyptique et plus précisément sur le continent nord-américain. Pendant près de deux minutes, dans un ciel nuageux et pollué, on survole des montagnes dont on comprend vite qu'il s'agit d'amoncellements d'immondices. Au milieu de ce triste et consternant décor, on aperçoit les empreintes d'un ancien monde : éoliennes, cheminées de centrales (nucléaires ?) et d'usines, pylônes électriques [image 1], grands bâtiments de type entrepôts, des autoroutes, des buildings vitrés et à l'approche de la ville, on constate que les montagnes de déchets sont plus hautes que les gratte-ciel [image 2] qu'elles recouvrent même parfois. Tout est terne, d'une couleur brunâtre presque uniforme. Aucune végétation. Aucune trace de vie humaine ou animale. Soudain, le volume de la chanson s'estompe pour laisser place au silence ou plutôt au bruit du vent. Le survol s'arrête au-dessus d'une décharge à ciel ouvert traversée par quelques chemins de terre. La chanson reprend mais le son est différent. Apparaît alors furtivement quelque chose qui se déplace assez rapidement entre les piles de déchets, marquant le sol de deux traces blanches à son passage... seules traces d'un signe de vie.

### UN ROBOT NOMMÉ WALL·E ET UNE MISSION COLOSSALE [00:02:07 à 00:03:26]

Soudain, un petit engin jaune-brun monté sur des chenilles (qui lui confèrent des capacités de déplacement tout-terrain) traverse l'écran. Le son de la musique est lié à cet engin. Puis tombent deux pinces, tels les godets d'une tractopelle, sur un sol jonché de déchets (canettes, bidons, bouteilles et tubes en plastique, boîtes de conserve...). Les pinces ramassent les déchets et les glissent à l'intérieur d'une sorte de tiroir qui se referme en laissant apparaître une inscription : WALL·E [image 3] (on comprendra plus tard la signification : *Waste Allocation Load Lifter – Earthclass* / élévateur de charges affecté aux déchets – section Terre). Quelques soubresauts et l'engin régurgite un cube de déchets compactés. Il l'empoigne de ses pinces et l'achemine vers un dépôt de cubes entassés. Apparaît enfin en

entier le petit engin WALL·E [image 4] équipé d'une paire de jumelles en guise de tête sur un cou articulé, de bras télescopiques sans coudes dotés de pinces, et de roues-chenilles. Un robot mécanique tout rouillé conçu tel un engin de chantier. Il dépose son cube et remarque un enjoliveur dans le cube voisin. Il extrait l'objet en émettant un son semblable à un petit cri d'effort, l'observe sous les rayons d'un soleil de plomb et le range dans son tiroir ventral. Il appuie sur le bouton stop d'une façade de magnétophone situé juste au-dessus de son tiroir ventral, près de l'indicateur du niveau de sa batterie solaire, et la musique s'arrête. À ses côtés a surgit un cafard, a priori seul animal survivant d'une plus que probable extinction totale de la biodiversité. Curieusement, les deux personnages semblent liés d'amitié. Lorsque le robot tend sa pince au cafard, ce dernier saute immédiatement sur son bras pour aller se faufiler dans une glissière et provoque une réaction surprenante : WALL·E frémit comme s'il avait ressenti les chatouilles ! Puis, ils partent ensemble [image 5] et l'on s'éloigne pour découvrir qu'ils descendent un gigantesque gratte-ciel constitué de cubes de déchets compactés. Le titre du film vient clore ce chapitre qui décrit l'ingrate et immense tâche quotidienne du robot.



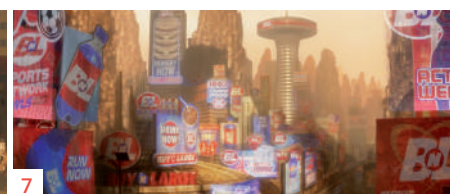
### Hello, Dolly! La référence de WALL·E

Andrew Stanton voulait opposer aux images futuristes et apocalyptiques de WALL·E une musique datant d'une époque révolue. Le choix devait répondre au film, tant du point de vue de la sonorité que des thèmes abordés dans les chansons. Pari réussi avec *Hello, Dolly!* et les chansons : *Put on Your Sunday Clothes* et *It Only Takes a Moment* grâce auxquelles WALL·E découvre en images et en musique les relations humaines, les gestes de tendresse et l'amour ! La comédie musicale *Hello, Dolly!*, réalisée par Gene Kelly en 1969, fût l'un des premiers films à être édités au format VHS aux États-Unis, en 1978.

## BUY N LARGE (BNL), LE PAROXYSMES DE LA SOCIÉTÉ DE CONSOMMATION

[00:03:27 à 00:05:48]

On retrouve WALL·E traversant un immense parking désert devant un gigantesque « *ultrastore* », autrement dit un magasin géant, de l'enseigne BNL. Quelques voitures et camions aux couleurs BNL sont abandonnés là et des tas de débris parsèment l'espace. Puis WALL·E passe devant une impressionnante station-service « *Buy N Large Gas* » [image 6] où les pompes à carburant se comptent par dizaines (plus tard, WALL·E naviguera sur des eaux noires semblables au pétrole) avant de rouler sur des billets verts (référence aux dollars ?) à l'effigie de BNL devant la « *Buy N Large Bank* ». Le cadre s'élargit sur la rue qu'emprunte WALL·E. Une rue dont chaque immeuble, chaque recoin est couvert d'une publicité ou d'un écran aux couleurs de BNL (bleu, rouge et blanc, les couleurs du drapeau étasunien) [image 7]. Les slogans s'accumulent les uns derrière les autres : « *BNL, keeping power in our hands* », « *consume BNL* », « *buy, shop, live BNL* », tous les secteurs de consommation sont présents : alimentation, prêt-à-porter, sport et loisirs, énergies, voyages... Au passage de WALL·E, on aperçoit sur la route un vieux journal, le *BNL Time* dont la une indique : « *Too much trash!!! Earth covered. BNL CEO declares global emergency* » agrémentée d'une photo du fameux *Chief Executive Officer* (PDG) de BNL dans une mise en scène qui ressemble à s'y méprendre à



celle des annonces présidentielles de la Maison-Blanche, excepté les signes de victoire que l'homme forme de ses mains [image 8]. Alors que WALL·E poursuit son chemin, on découvre d'autres panneaux siglés BNL : « *Do your part fill your cart* » ou « *WALL·E. Working to dig you out!* ». Autant d'indices explicites sur la société de consommation démesurée – contrôlée par une seule entité à l'échelle planétaire – qui a provoqué cette production sans borne de déchets ; et, sur la gestion de crise en urgence par des moyens dérisoires. Au lieu d'inventer un processus de recyclage ou de traitement des déchets, BNL a déployé une stratégie très prosaïque : des engins de nettoyage pour ramasser, compacter et empiler ! WALL·E s'engage sur la voie d'un métro aérien « *BNL Transit* » et croise les carcasses métalliques inertes de nombreux autres WALL·E (devenus eux-mêmes des déchets). Indéniablement, il est le dernier en état de marche. Le décor dans lequel il évolue ressemble à une vieille zone

industrielle où l'on distingue des sortes de grues monte-charge derrière une enseigne « *BNL dispose and go* » (jetez et partez). WALL·E parvient à la gare centrale. À son passage, des écrans virtuels s'allument et diffusent une annonce datée du temps où les humains étaient encore sur Terre. Une voix masculine explique qu'il est « *temps de changer d'air* » car « *trop de déchets sur Terre* » et invite à embarquer pour une croisière de luxe de cinq ans (temps prévu pour le grand nettoyage) à bord du fleuron de la flotte aérospatiale de BNL : l'*Axiom* [image 9]. Sur le dernier écran, Shelby Forthright (incarné par un acteur réel), président de BNL (comprendre leader unique et mondial) apparaît sur l'écran pour saluer les vaisseaux spatiaux qui décollent. On devine aisément que les cinq ans sont révolus et que la Terre a été abandonnée à son sort à l'instar de WALL·E.

## Pistes pédagogiques

Chaque partie de l'exposé permet de solliciter les capacités d'observation et d'analyse des élèves afin d'alimenter ensuite les débats en classe. **Interroger** les élèves sur ce qu'ils ont remarqué concernant :

- L'état de la Terre : *Ont-ils reconnu la ville de WALL·E ?* Une mégapole côtière avec un centre-ville très moderne, des gratte-ciels centre d'affaires... Plus tard, la carte à destination du retour sur Terre montre un point au Nord-Est des États-Unis : peut-être New York ou Chicago ? *Quels types de pollution ont-ils constaté ?* Ciel gris et nuageux, air poussiéreux, sols secs, amas de déchets en tous genres... *Quels objets ont-ils vu parmi les déchets ?*
- Ce qui permet de comprendre que WALL·E a développé une intelligence émotionnelle : *Quels aspects de son comportement rappellent ceux d'un être humain ?* Il a aménagé son refuge où il ôte ses chenilles à l'entrée, il se balance lorsqu'il se met en veille

la nuit, il travaille en musique, s'est doté d'une glacière dont il se sert comme un sac à dos, il collectionne des objets qui le fascinent, et surtout, il a développé une amitié avec un insecte ! *À quoi peut-on dire qu'il est devenu autonome, au-delà de son programme initial ?* Sans faillir à sa tâche et à sa routine, il s'octroie des moments de recherches et de découvertes, il observe son environnement, se répare (il remplace ses vieilles chenilles par celles en bien meilleur état d'un autre WALL·E désactivé) et se recharge tout seul...

- Enfin, les dérives de la société de consommation : *Quelles similitudes avec nos sociétés occidentales ?* La multitude d'écrans et de publicités, les slogans et les injonctions à consommer, la multinationale qui a tous pouvoirs et contrôle tout (on pourra faire réagir les collégiens sur l'influence des firmes telles que Apple – WALL·E utilise un Ipad – Amazon, Google ou P&G, Unilever...) *Et quid de la gestion des déchets et des stratégies développées ?*

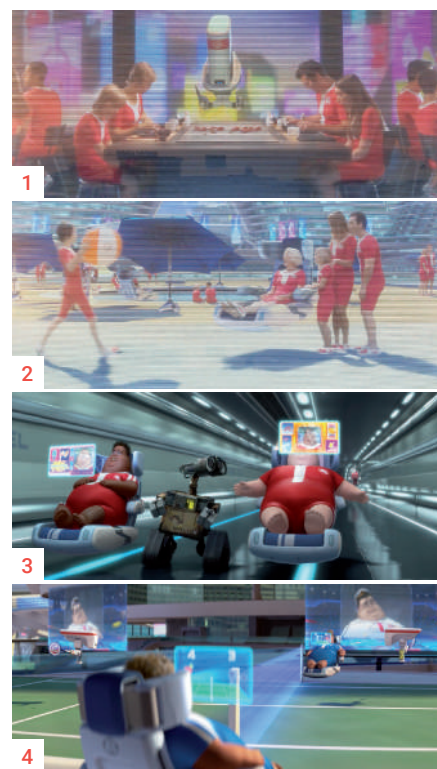
## L'Axiom : de l'utopie au cauchemar

Le spot publicitaire diffusé sur Terre [00:05:12 à 00:05:44] vante la vie sans contraintes à bord de l'Axiom : « À votre service 24h sur 24, un équipage entièrement automatisé. Le commandant et le pilote automatique vous proposeront toutes sortes de distractions et de somptueux dîners. Grâce à notre fauteuil aéroglesseur, même grand-mère est la bienvenue ! Plus besoin de marcher. » Les images montrent des personnes souriantes en couple ou en famille. Ni gros, ni minces. Il est à noter que c'est la première fois que des séquences de prises de vues réelles avec de vrais acteurs sont insérées dans un film d'animation. Ces personnes marchent, se regardent, barbotent dans les piscines, jouent au golf, mangent en famille [image 1]. La plupart se tiennent debout sauf quelques personnes qui profitent d'un fauteuil aéroglesseur comme d'une chaise longue, dont une grand-mère entourée de ses enfants et petits-enfants qui jouent au ballon [image 2]. Un couple d'amoureux trinque avec des coupes de champagne. Le film présente aussi le commandant de bord, un homme jeune et mince dans un uniforme de la Navy américaine. Parmi eux, des robots en tous genres (masseur, serveur, cuisinier, cadet) dont le pilote automatique. Enfin, le président de BNL conclut en annonçant : « BNL fait de l'espace un lieu de plaisirs sans limites ! » Ainsi l'annonce promet la liberté de choisir ses activités, d'être libre de ses mouvements, de profiter des plaisirs gastronomiques, bref, le bonheur et la complicité en famille ou en couple.

700 ans après le tournage de ce spot, tout est bien différent dans l'Axiom [00:38:56

à 00:42:52]. Désormais les personnages (animés) sont tous gros et affalés sur des fauteuils aéroglesseurs dirigés par des lignes lumineuses au sol, les yeux figés sur des écrans virtuels au travers desquels ils peuvent capter toutes les annonces marketing qui inondent leur environnement. Ils agissent de manière individuelle, on ne voit pas de couple ou de famille. Ils communiquent via les écrans, y compris avec des personnes qui se trouvent sur les fauteuils voisins ! [image 3] Leurs écrans affichent des dizaines de publicités en continu. Leurs mouvements sont limités : ils tendent les bras pour attraper ou rendre leurs gobelets, ils bougent les doigts pour appuyer sur les boutons de commande placés juste sous leurs mains. Impassibles, ils vivent selon le rythme artificiel qui leur est imposé. C'est le nouveau commandant, le 6<sup>e</sup> depuis le départ de la Terre, lui-même engoncé dans son uniforme blanc, qui contrôle le jour et la nuit. Il n'hésite pas à remonter le temps et faire bouger le soleil, pour ne pas enfreindre sa routine et faire son annonce quotidienne. Tout ce petit monde gobe de la nourriture (ultra-transformée) servie dans des énormes gobelets avec des pailles. Hommes et femmes gravitent, au même titre que les robots qui les assistent pour tout, autour d'une gigantesque piscine de plusieurs bassins sur une rose des vents dont le Nord est indiqué par le logo BNL ! Mais personne ne se baigne. Et alors que les écrans font la promotion d'activités et de vêtements de sport (notons que les silhouettes sur les affiches sont sveltes et debouts), seuls les robots jouent au tennis ou au golf pendant que les gens les regardent [image 4] ou les

dirigent sur leurs écrans individuels. Dès le plus jeune âge, les enfants sont conditionnés pour intégrer ce mode de vie. À la crèche, un robot leur enseigne l'alphabet sur un écran face à des vitres qui laissent apparaître une multitude d'autres écrans publicitaires. L'abécédaire est très parlant : A pour Axiom « Your home sweet home », B pour BNL « your very best friend ! ». WALL·E découvre avec stupéfaction cet univers déroutant qui ne correspond en rien avec ce qu'il a vu dans **Hello, Dolly!** Au détour de son parcours, il rencontre successivement John et Marie, deux personnages dont il va bousculer l'itinéraire à tous points de vue !



## Pistes pédagogiques

- **Comparer** la publicité BNL pour l'Axiom avec la réalité sur le vaisseau 700 ans plus tard. **Relever les détails** qui traduisent l'artificialité de cet univers : pas de végétation mais des hologrammes de palmiers, l'image d'un soleil au logo BNL sur un dôme-écran qui donne l'illusion d'un ciel bleu... **Analyser** la gestion des déchets à bord de l'Axiom : des WALL·E géants compactent les déchets pour les déverser dans l'espace.
- **Analyser** les surprises et les changements de comportement des personnages de Marie et John : leurs rencontres avec WALL·E, la chute de John de son fauteuil, la découverte de l'environnement et de la piscine par Marie, puis leur rencontre lorsque, leurs écrans éteints, ils se regardent enfin... John et Marie, libérés de leur « prison dorée », retrouvent instinctivement des émotions et des sentiments. *Quels exemples prouvent que ces personnages ont retrouvé leur humanité ?*
- **Réfléchir** aux paradoxes : sur Terre, WALL·E et HAL, le cafard, forment un duo aux valeurs humaines : l'amitié, le partage et la solidarité ; à bord de l'Axiom, ces valeurs ont disparu pour laisser place à l'individualisme. *Quelles sont les actions qui permettent de renverser les paradoxes ? Quand et comment les deux univers se rejoignent ?*

# Une plante et EVE pour ramener l'humanité sur Terre

## LA PLANTE MIRACULEUSE

Le seul élément végétal du film est la pousse verte découverte par WALL·E dans un vieux réfrigérateur [image 1]. Cette plante est la clé qui permet de ramener l'humanité sur Terre puisqu'elle est indispensable au système de navigation de l'Axiom pour réorienter le vaisseau spatial en direction de la planète bleue. Il est intéressant de constater que les auteurs n'ont pas choisi un animal (le cafard) ou un humain (Marie ou John ou le Commandant) pour symboliser la clé du possible retour, mais une jeune plante qui, dans le générique de fin, s'avère être devenue un arbre majestueux ! [image 2]

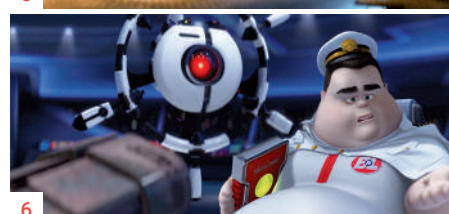
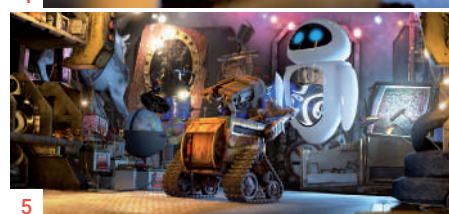
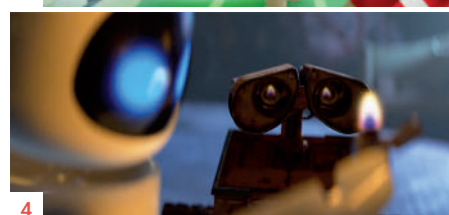
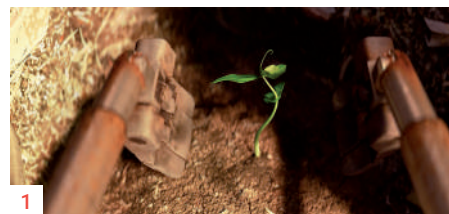
De tout temps, au cœur de nombreuses croyances, l'arbre est le symbole par excellence de la nature, de la vie et de la transmission (arbres de vie, arbres généalogiques...). Solidement ancré dans la terre et fièrement dressé vers le ciel, il joue l'intermédiaire entre les mondes souterrain, terrestre et céleste. Dans WALL·E, la plante est le lien qui va réunir : WALL·E et EVE, les robots et les humains, les humains entre eux, les humains et la Terre. [image 3]

Dans sa première allocution au commandant, le président de BNL annonce « la sonde EVE est revenue de la Terre avec un spécimen confirmé de photosynthèse en cours. Cela signifie qu'il est temps de rentrer à la maison ! Maintenant que la vie a été rétablie sur Terre, bon sang, nous pouvons commencer l'Opération recolonisation ! » Une plante qui symbolise donc l'espoir, le renouvellement, la vie et ses cycles...

car le monde végétal est à la base des écosystèmes. Grâce à la photosynthèse (captation de l'énergie lumineuse, absorption du gaz carbonique de l'air), les végétaux fabriquent de la matière organique et rejettent de l'oxygène. Des éléments vitaux pour la biodiversité et donc pour les êtres humains.

## EVE, LA COMPLÉMENTARITÉ NÉCESSAIRE À WALL·E

Pour trouver cette plante miraculeuse, une sonde spécialement conçue à cet effet est envoyée sur Terre. Cette sonde est à l'opposé de WALL·E. C'est un robot high-tech d'un blanc immaculé et d'une forme aérodynamique sans fil apparent dénommé EVE (Extra-terrestrial Vegetation Evaluator). Un acronyme en guise de nom dont la référence à Ève, la première femme, mère de l'humanité, dans la Bible est difficile à éluder. Lorsqu'EVE est déposée sur Terre, aussitôt le vaisseau (qui l'a transportée) parti, elle déploie ses bras et s'envole dans un élan de liberté. On perçoit alors que cette sonde est également dotée d'une certaine sensibilité, ce qui sera confirmé par la suite. EVE et WALL·E se retrouvent seuls sur Terre. Les deux robots se rencontrent et s'apprivoisent et très vite, on assiste à la naissance du sentiment amoureux : on voit littéralement la flamme dans leurs « yeux » émerveillés lorsque dans le refuge de WALL·E, EVE prend un des Zippo qu'elle allume [image 4]. Puis, WALL·E donne à EVE la jeune pousse, telle une graine germée, qu'elle va conserver dans la cavité ventrale de son corps ovoïde. [image 5]



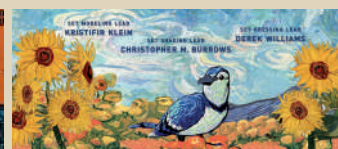
## Pistes pédagogiques

**VOCABULAIRE** - Lorsque le commandant découvre la terre végétale dans le creux de sa main [image 6], il s'interroge et demande la définition du mot « terre ». **Questionner** les élèves sur les mots qui définissent la biodiversité et constituer un glossaire.

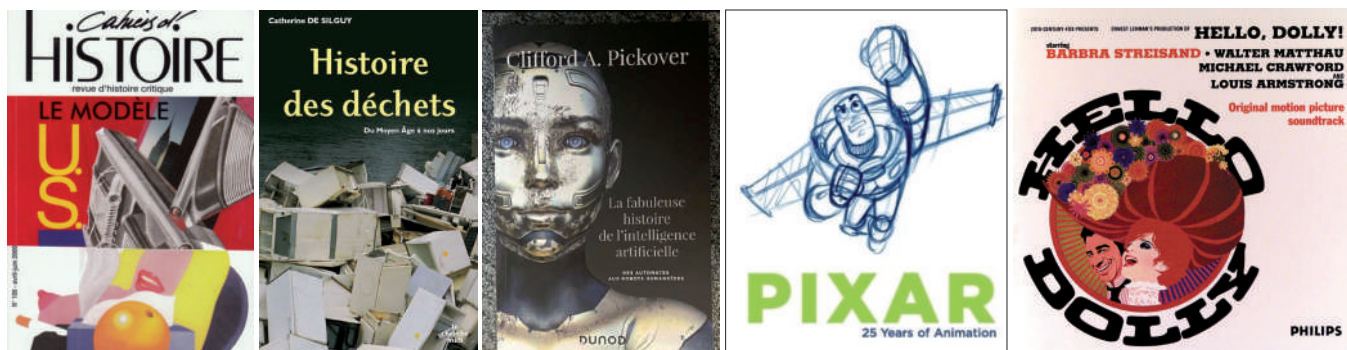
**DÉBATS** - Le film permet de prendre conscience de notre manière de vivre, de consommer, de jeter et de respecter notre environnement et les êtres vivants (humains, animaux, plantes). *Cette vision du futur est-elle totalement improbable ? Compte-tenu du réchauffement climatique et de la mise en danger de la biodiversité, quelles sont les actions à mettre en œuvre pour préserver la vie*

*sur Terre et éviter le monde catastrophique de WALL·E ? Comment pouvons-nous nous aider de la technologie (des robots) ?*

**Analyser** le générique de fin qui propose l'histoire de la recolonisation de la Terre. *Quelles sont les étapes du retour de la vie sur Terre ?* L'agriculture, la construction des habitats, le développement de la végétation, le retour des oiseaux...



## Des références pour aller plus loin



### Bibliographie

#### Consommation de masse

· Emily S. Rosenberg, *Le « modèle américain » de la consommation de masse*, Cahiers d'histoire. Revue d'histoire critique, 108, 2009, 111-142.  
Une perspective historique et comparative du modèle américain de consommation de masse.

#### Déchets

· Catherine de Silguy, *Histoire des hommes et de leurs ordures*, Le Cherche Midi, 2009. D'un siècle à l'autre, l'autrice démontre à quel point l'histoire de l'espèce humaine se mêle à ses déchets. Elle fait aussi le point sur les stratégies pour endiguer « la marée montante des ordures » et sur les dernières innovations dans leur traitement.

· Cyrille Harpet, « Société de consommation et production de déchets » In Euzen, A., Eymard, L., & Gaill, F. (Eds.), *Le développement durable à découvert*. 2013. CNRS Éditions. doi :10.4000/books.editions-cnrs.10781

#### L'intelligence artificielle

· Clifford A. Pickover, *La fabuleuse histoire de l'intelligence artificielle. Des automates aux robots humanoïdes*, Dunod, 2021. Des robots médiévaux à la reconnaissance faciale. L'histoire fascinante de l'intelligence artificielle. en cent inventions.

#### Pixar

· Collectif, *Pixar : 25 ans d'animation, aux éditions Huginn & Muninn*, 2013. Ce catalogue rassemble les plus belles créations à l'origine des productions Pixar, de *Toy Story* à *Là-haut* en passant par **WALL·E** qui font rêver depuis tant d'années.

· Sébastien Denis, *Le cinéma d'animation – 3<sup>e</sup> éd.* Techniques, esthétiques, imaginaires, Armand Colin, 2017. Cet ouvrage fait le point sur les techniques, les thématiques et les différents champs couverts depuis plus d'un siècle par le cinéma d'animation.

### Filmographie

· *Short Circuit* de John Badham, États-Unis, 1986. À la suite d'un court-circuit un robot développe une intelligence ainsi que des caractéristiques humaines. Désormais doué de raison, il ne supporte plus sa condition de robot et s'enfuit. Il trouve alors refuge auprès d'une jeune écologiste.

· *Luxo Jr.* de John Lasseter, États-Unis, 1986. Premier court métrage de Pixar, sorti en 1986 à la création du studio d'animation. Luxo Jr est une petite lampe de bureau qui joue avec une balle.

### Discographie

#### · WALL·E

Thomas Newman signe une partition d'abord atmosphérique (préservant le silence lorsque Wall·E erre seul sur Terre), puis tendre, romanesque et enjouée, en oscillant entre le space opéra et le Jazz rétro et ludique 30's afin de rendre compte des deux époques convoquées par le film. Et des clin d'œil : Strauss (*Ainsi parlait Zarathoustra*) et Louis Armstrong (*La Vie en rose*) comme une résurgence du passé de l'humanité.

#### · Hello, Dolly!

La bande-originale du film, composée par Jerry Herman et interprétée entre autres par Barbara Streisand et Michael Crawford. Avec les deux chansons phares reprises dans *WALL·E : Put on Your Sunday Clothes, It Only Takes a Moment*.

### Ressources en ligne

#### · acid.utbm.fr

· « WALL·E : la technologie prend vie », juillet 2022. Un article de Matteo Tardif, Gabriel Rouvet dans la revue étudiante *Acid* de l'université de technologie de Belfort-Montbéliard, notamment sur le rapport à la technologie.

#### · Pixar.com

Le site Internet en anglais des studios d'animation. Une page est dédiée à WALL·E avec les portraits des personnages et beaucoup d'illustrations.

#### · Chroniquedisney.fr

Quelques informations intéressantes sur tous les films Disney.



**Ciné-dossier rédigé par Julia Pereira**, commissaire générale adjointe, déléguée au programme pédagogique du Festival du film d'histoire.