

**Genre**

Animation

**Adapté pour  
les niveaux**

À partir du CP

**Disciplines  
concernées**

La découverte !



# Wallace & Gromit, les inventuriers

Une introduction drôle et rythmée pour illustrer l'esprit, l'humour et le mode de vie britannique. Wallace et Gromit sont aussi inventifs que maladroits, aussi traditionnels que loufoques. Le génie de la pâte à modeler en stop motion.

**W**allace, c'est l'homme, et Gromit, le chien. Un duo homme/animal, tel celui formé par Ursus et Homo dans **L'Homme qui rit**, de Victor Hugo. Un duo aux aventures philosophiques. Un duo indéfectible, où chacune des composantes est complémentaire de l'autre. C'est ainsi que vont Wallace et Gromit : l'un est le cerveau, l'autre les bras, à moins que ce ne soit l'inverse ! **Wallace et Gromit** c'est aussi la quintessence So British : leur home sweet home, si typiquement britannique, leur goût ultra prononcé pour le cheddar et les crackers, pour le thé de l'immanquable tea-time : tout en fait les ambassadeurs idéals d'une Grande-Bretagne populaire emblématique. Créatures de pâte à modeler, animées en stop motion, c'est-à-dire image par image et artisanalement, Wallace et Gromit se meuvent avec une fluidité

ahurissante. Ces personnages disposent d'une palette d'expressions gigantesque, ils sont cocasses et d'une vivacité d'esprit qui n'a d'égal que leur flegme, un cocktail parfait d'humour anglais détonnant ! Wallace et Gromit sont nés en 1989 aux studios Aardman. Ces deux courts constituent leur acte de naissance puisqu'il s'agit des tout premiers épisodes de leur longue vie. Avec eux, leur père, Nick Park, a bouleversé l'histoire de l'animation. Son génie : lier une maîtrise rare de l'animation en pâte à modeler avec une tendre bienveillance pour les personnages. Qui pouvait prédire que ces deux modestes et rudimentaires compères pourraient enthousiasmer le monde entier ? Le néologisme du titre, « inventuriers » fait office de programme : nos héros seront les maîtres de l'invention, les rois de l'aventure ! Noblesse oblige !

**Courts métrages  
d'animation de Nick Park**  
Grande-Bretagne

**Une grande excursion** (1989 – 23') **Comment faire lorsqu'il ne reste plus de cheddar dans les placards ? Pourquoi alors ne pas tenter la lune ? « Tout le monde sait que la lune est en fromage ! » Wallace et Gromit organisent l'expédition. Ils construisent une fusée, et c'est parti !**

**Un mauvais pantalon** (1993 – 29') **Wallace est endetté. Pourquoi ne pas sous louer la chambre du fond qui n'est pas occupée ? Arrive un locataire providentiel, une sorte de pingouin. Mais celui-ci déloge immédiatement Gromit et menace le doux équilibre de la maisonnée.**

**Production** Aardman Animations  
**Scénario** Bob Baker & Nick Park  
**Musique** Julian Nott

# L'Angleterre, entre Histoire et clichés



©Aardman Animations, 2013.

## L'ANGLETERRE DES ANNÉES 1980-1990

Entre 1979 et 1990 se succèdent les trois mandats de Margaret Thatcher, dont l'accession au pouvoir marque un tournant politique qui transformera le paysage politique britannique et mondial : économie libérale, anticommunisme exacerbé (opposition à l'URSS dans le cadre de la Guerre froide), pré-tensions nationalistes.

Son gouvernement est confronté successivement à la guerre des Malouines (1982) dont il sortira vainqueur au détriment du gouvernement argentin, au conflit avec l'Irlande du nord (Margaret Thatcher échappe à un attentat de l'IRA, dont elle est la cible en 1984), à la longue grève des mineurs de 1984-1985 qui sera matée, sans que le gouvernement ait cédé d'un pouce.

La désindustrialisation provoque l'accroissement conséquent du nombre de chômeurs, tandis que du côté de la politique extérieure le gouvernement britannique lutte contre l'union économique et monétaire européenne. Suite à une réforme radicale des impôts locaux, Thatcher essuie de nombreuses contestations, jusque dans son propre camp politique, et en 1990 elle cède sa candidature à son ministre John Major.

## LE RÉGIME POLITIQUE

Le Royaume-Uni est une monarchie constitutionnelle : la Reine Elizabeth II est le chef de l'État, mais détient des pouvoirs essentiellement cérémoniels, l'exercice réel du pouvoir étant délégué soit au gouvernement, soit à d'autres institutions.

La reine nomme le Premier ministre. Selon des conventions constitutionnelles non-écrites, elle doit nommer le chef du parti majoritaire à la Chambre des communes (chambre basse).

Le monarque britannique dispose par ailleurs d'une série de prérogatives royales – telles que la nomination et le renvoi des ministres, la conclusion de traités de paix ou les déclarations de guerres – mais ces prérogatives ne sont exercées en fait que sur le conseil et avec l'accord du Premier ministre qui détient la réalité du pouvoir.

La reine et le Premier ministre se rencontrent une fois par semaine. Aucun compte-rendu n'est fait de ces séances, dont le contenu est strictement confidentiel. La reine y est informée des affaires gouvernementales et peut y exprimer son avis, mais le Premier ministre n'est pas obligé d'en tenir compte.

## US, COUTUMES ET CLICHÉS

Chaque pays suscite, à sa simple évocation, des clichés, des images emblématiques. Pour en citer quelques unes à propos de la Grande-Bretagne : les « bobbies », garde de sa majesté la Reine ; la spectaculaire et protocolaire relève de la garde, devant son palais, Buckingham Palace ; Big Ben, la célèbre horloge qui égrène les heures en se reflétant sur la Tamise, les bus rouges à deux étages...

Si le programme de Wallace et Gromit illustre à merveille le thème So British, ce n'est pas du côté des cartes postales de Londres qu'il faut chercher cette évocation mais plutôt de celui de la représentation du quotidien, des intérieurs cosy et des notes d'humour. Tout le charme de la réalisation de Nick Park réside dans sa capacité à porter un regard bienveillant et attachant aux « us et coutumes » clichés des Anglais tout en y ajoutant un grain de fantaisie et de burlesque. En voici quelques exemples caractéristiques, dont certains traités dans Wallace et Gromit.

## LES REPAS

En Angleterre, le repas le plus copieux est le petit déjeuner (breakfast) : œufs brouillés, bacon, pudding, porridge, pain, marmelade, café ou thé.

Le cheddar est un fromage jaune pâle au lait de vache, originaire du village anglais éponyme Cheddar.

Les Anglais sont friands de chips, dont les goûts se déclinent du vinaigre aux oignons en passant par le poivre, les olives et tous les condiments imaginables. Ils adorent également le « fish and chips » : du poisson pané et frit, accompagné de frites et emballé dans du papier journal. C'est leur spécialité ! L'heure du thé – *tea time* – est incontournable, moment rituel de l'après-midi, que rien ne doit empêcher, ni perturber. Le thé est servi accompagné de cakes, sablés et autres petits gâteaux. Le soir, les Anglais les plus aisés sortent parfois boire un verre au pub, de sombres et cosy établissements, où l'on boit de la bière et du whisky, et où l'on peut jouer aux fléchettes.

## CHEZ WALLACE ET GROMIT

Les rues typiquement britanniques nous offrent une succession de maisons, souvent en brique, rigoureusement identiques. Elles disposent d'un jardinet à l'avant ou à l'arrière. C'est dans une de ces maisons que logent Wallace et Gromit. L'intérieur douillet, la banalité apparente de la vie typiquement anglaise qui s'y découle contraste avec la folie de leurs aventures. ♪



# Un souffle de liberté servi par une maîtrise technique

Début des années 70, si la télévision britannique a déjà produit des séries en stop motion, le dessin animé domine le cinéma d'animation. Créés en 1972, les studios Aardman vont bouleverser l'histoire de ce cinéma. Si l'on considère la richesse et l'immense variété du cinéma d'animation aujourd'hui, on peut imaginer que des séries comme **1,2,3, Léon** de Pierre-Luc Granjon ou des productions sorties du Studio Foliage (**Le Génie de la boîte de ravioli**, pour n'en citer qu'un) en France, ont puisé leur inspiration la plus décisive au cœur des créatures et de l'esprit Aardman. Ce qu'ont apporté les productions Aardman, et Nick Park tout particulièrement, c'est le goût de l'animation en volume, réalisée dans un esprit radicalement artisanal, avec de la pâte à modeler, comme matière première. Ses réalisations ont atteint un degré de sophistication absolument ahurissant et témoigne d'une liberté de création sans limite. Nous sommes conquis par le souffle puissant d'imperitence et de joie de créer, qui caractérise tous ces épisodes des aventures de Wallace et Gromit, comme dans tous les autres, jusque chez **Shaun le mouton**. Avec **Wallace et Gromit**, l'art de la pâte à modeler approche la perfection. Les moindres accessoires sont modelés avec une minutie formidable. Les personnages, conçus en pâte à modeler, sont reconstitués avec une autre matière pour les tournages. Ils comportent alors un

squelette articulé, recouvert de plastiline, une matière qui a l'avantage de ne pas fondre sous la chaleur des projecteurs et de ne pas sécher, non plus. L'animation de tels personnages est un chantier fastidieux. Elle se fait image par image. Sachant qu'il y a 24 images pour une seconde de projection de film, cela implique qu'il faut réaliser 1 440 images pour une minute ! C'est vertigineux ! En général, le rythme de production de l'équipe est de deux secondes par jour ! Mais le résultat est prodigieux, les personnages prennent vie. Leur matérialité constitue leur vitalité et leur identité. Wallace et Gromit, nés de cette exaltation de la matière, sont uniques.

## ESTHÉTIQUE ET LIBERTÉ DE CRÉATION

L'esthétique de **Wallace et Gromit**, si singulière et réjouissante est absolument indissociable de l'esprit qui préside l'œuvre entière : un souffle de liberté au moins, si ce n'est un souffle libertaire. Wallace et Gromit s'emparent des objets pour les détourner de leur usage quotidien, c'est le propre du cinéma burlesque, de rendre ainsi aux choses de la vie une dimension poétique, insoupçonnée ou ignorée. Ainsi, Wallace et Gromit, comme leurs pères spirituels, Buster Keaton ou Charley Bowers, prennent-ils à bras-le-corps ce rapport aux choses et au monde, qui est radicalement subversif. En matière de liberté d'expression,

Nick Park et son équipe n'ont pas de limites, ils créent sans contraintes et osent tout. Ils brassent une multitude d'influences cinématographiques, qu'ils utilisent pour le plaisir d'inventer, car c'est vraiment ce sentiment de plaisir et de profusion qui prédomine dans toutes leurs créations. Ainsi dans **Un Mauvais pantalon**, on passe successivement de la chronique familiale au mélodrame, au film policier ou au film noir, pour revenir à un naturalisme à la Ken Loach. Une grande excursion rend hommage au pionnier Georges Méliès, qui fit du cinématographe le moyen de réaliser ses rêves, celui qui rendit possible de voyager sur la lune ! Enfin, il y a une dimension critique dans Wallace et Gromit. Leurs (més)aventures nous mettent en garde par rapport à l'usage des machines et à la mécanisation ou l'automatisation de la vie quotidienne : ces tentations comportent des risques d'aliénation pour l'homme. Wallace et Gromit, c'est tout cela à la fois : un cocktail explosif d'humour anglais et de délicate subversion ! ♣



## PORTRAIT Nick Park

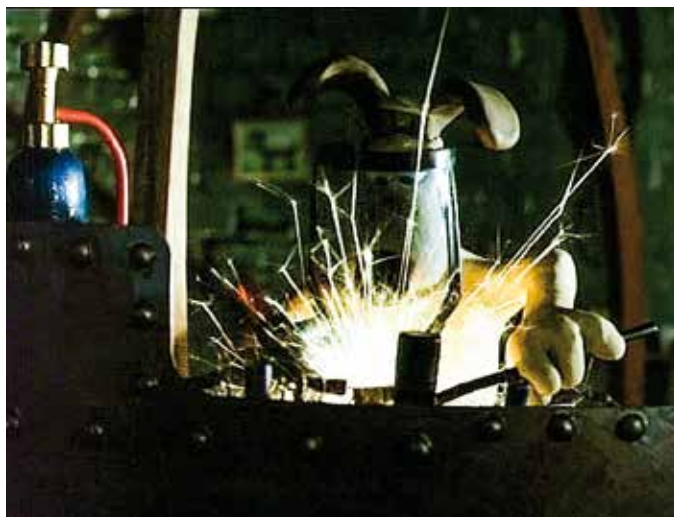
Né en 1958 en Angleterre, Nick Park réalise ses premiers films vers l'âge de 13 ans. En 1980, pour son film de fin d'étude, à 22 ans, il reprend les personnages de son enfance, esquissés dans ses carnets de dessin : Wallace, un vieux garçon, au gilet vert, qui pourrait être un cousin lointain d'un autre garçon au pull-over vert, nommé Gaston Lagaffe, sauf que Wallace a un chien fidèle, Gromit, ce qui le rapprocherait plutôt de Tintin, à ceci près que Wallace n'est pas détective. Bref, c'est là, dans

ce changement de support, que Park s'affirme en précurseur : du croquis au film d'animation, il y aura la matière : ce sera la pâte à modeler. Il développera ainsi son style absolument singulier et, au bout de neuf ans de travail, viendra à bout d'**Une grande excursion**.

Le studio Aardman Animations engage Nick Park en 1985. Il y achève ce premier film. Suivront de nombreuses réalisations et de nombreuses récompenses. Citons parmi ses courts-métrages : **Creature comforts**, **Rasé de près** et

parmi ses longs-métrages : **Chicken Run**, **Wallace et Gromit Le mystère du Lapin Garou**. ♣





## Wallace & Gromit : inventeurs de génie

**Des génies au travail** | Wallace est un homme, Gromit un chien. Ils forment un couple, mieux : une famille. Leur histoire commune s'écrit à travers leurs aventures. Si la première les montre soudés et complémentaires, la seconde met à mal l'équilibre de la maisonnée. Wallace pourrait être remplacé par le pantalon électronique, qui emmène Gromit en promenade à sa place et Gromit est, lui, vraiment remplacé par le pingouin usurpateur. Au bout du compte, « tout est bien qui finit bien » comme le dit Wallace et rien ne vaut sa douce maison et l'assurance que l'autre est bien là pour l'un et vice versa. Comme dans un album de famille, leur histoire s'inscrit sur les murs au fur et à mesure des épisodes. On découvre au générique d'**Un Mauvais pantalon** les photographies que Wallace a prises lors de leur premier voyage et des fusées miniatures, imitant le modèle de leur propre fusée.

**Le monde de l'enfance** | Certes, Wallace et Gromit forment une famille, mais une famille vue à travers des yeux d'enfant. L'impression générale qui se dégage de leur univers (leur cocon douillet) est teintée d'un sentiment de bien-être et d'absolu. Cela tient aux décors et aux objets, désuets, mais patinés par le temps paisible qui s'est écoulé. Il se dégage des tapisseries, du mobilier et de la vieille faïence un sentiment de confort installé. Un monde dans lequel il en faut peu pour être heureux : des crackers, du cheddar et, bien entendu, du thé. Le bonheur se tapit dans ces

rituels, on en mesure l'importance lorsque le quotidien se dérègle et que naît l'angoisse de l'abandon, thèmes éminemment enfantins, que l'on retrouve dans tous les contes.

### Un tandem aux accents platoniques |

Pourtant, tout enfant qu'ils sont, Wallace et Gromit, n'en sont pas moins de vieux philosophes. Gromit, mélomane, écoute Bach, musicien de l'absolu, s'il en est, aux pieds sur terre et à l'aspiration céleste, et il lit *La République* de Platon, peut-être pour mieux réfléchir aux problèmes de l'équilibre politique de la cité. Mais c'est à Wallace qu'il revient de conclure par des sentences inspirées, puisque c'est tout de même lui qui est doté de la parole ! Une grande excursion s'ouvre sur un catalogue de voyages, portant le titre *Where to go*. Et s'il s'agissait là du fondement philosophique de ces deux compagnons ? « Où allons-nous ? » nous poseraient-ils alors comme question liminaire.

Lorsque Wallace conçoit son objectif - lune - il se réfugie à la cave, dans son atelier. Il est rejoint par Gromit, qui participe à la construction de la fusée. Ils sont alors totalement complémentaires, les coups de marteau de l'un s'accordant aux mouvements de scie de l'autre. Cette cave ressemble à un studio de tournage, on perçoit d'ailleurs un projecteur. Après en avoir dessiné les plans, on y réalise ses rêves. Après quelques esquisses et une partie de morpion, Wallace dessine la fusée, puis trace avec fougue les flammes du décollage. S'ensuit un fondu-enchaîné sur

l'exécution des travaux. Cette figure de mise en scène, le fondu-enchaîné, est rare dans **Les Inventuriers**. Elle consiste à faire se superposer les images de la fin d'un plan à celles du début du plan suivant, ici du plan de la fusée à sa construction : de la conception (la quête d'inspiration, la page blanche) à la réalisation.

**De la Terre à la lune** | Sans nul doute, cette cave est à l'image du plateau de tournage de Wallace et Gromit, on y bricole, pour pas cher, une fusée capable d'aller jusqu'à la lune ou un film d'animation ! Peu de moyens pour une ingéniosité maximale : du bricolage génial !

Enthousiasmé par son voyage stellaire, Wallace évoque Jules Verne. Tous deux (et l'on peut ajouter Nick Park et son équipe) cultivent effectivement cette force qui les conduit vers les étoiles : l'imagination. Le monde est à leur portée, comme il le fut pour Méliès et Karel Zeman, autres bricoleurs de génie et fils spirituels de Jules Verne, qui inventèrent, avant Nick Park, la lune au cinéma. ♣



# Des machines, des robots et des hommes



C'est dans le pays de George Orwell, l'auteur de *1984*, que sont nés Wallace et Gromit. Les questions que soulèvent les machines et les robots, inventés par ces deux comparses, pourraient nous porter à croire à une lointaine généalogie, qui les rapprocherait de cet écrivain, qui ne cessa de s'interroger sur le libre arbitre des hommes dans la société et sur leur aliénation. Wallace et Gromit ne vivent pas dans une société totalitaire, néanmoins leurs inventions comportent deux versants, l'un purement burlesque et le second critique.

C'est également le pays de Lewis Carroll, et les machines constituées de bric et de broc, assemblés ou télescopés les uns aux autres pourraient tout aussi bien constituer le pendant cinématographique des jeux de mots-valises d'*Alice au pays des merveilles*.

**Cooker, le robot de la lune** | Cooker est une machine à sous-gazinière montée sur roulettes. Elle (il ?) possède un tiroir magique, d'où elle extrait de ses longs

bras métalliques toute sorte d'objets, dont une longue-vue et un gourdin. Elle fait tout de même office de gendarme lunaire et veille au respect de l'environnement. (Soulignons au passage le gag du gourdin qui frappe à retardement, ou plutôt sur lequel Wallace vient se fracasser à retardement !) Comme toute machine à sous, elle se révèle caractérielle et ses engrenages peuvent se rouiller. Ce qui mène Wallace à émettre la réflexion suivante : « *C'est vraiment comme sur la Terre alors ! C'est quand même incroyable ! On a beau voyager, tous ces distributeurs ne marchent jamais !* » Mais Cooker, robot-poète, a un rêve : faire du ski !

**Le breakfast de Wallace** | Tout comme le lever de la Reine, celui de Wallace est extrêmement protocolaire. Seulement dans son cas, ce sont des machines qui l'extirpe du lit, le vêtent et le nourrissent. Si tout fonctionne bien, la mécanique est parfaite. Mais qu'un grain de sable s'insinue dans les rouages et c'est

évidemment la catastrophe ! La vie moderne a ses limites. La marmelade échouera sur la face du malheureux Gromit. C'est un vieux principe du burlesque : le malchanceux reçoit la tarte à la crème.

**Le mauvais pantalon** | Tel qu'il est caractérisé par le titre de l'épisode, le pantalon électronique a beau avoir été conçu par la Nasa, il n'offre qu'un versant négatif : agent et complice du mal, facteur de déshumanisation de Wallace, qui s'affranchit avec lui de sa tâche de promenade de Gromit. Il connaîtra cependant un instant de rédemption en conduisant le malfaiteur en prison.

**Morph selfie** | Cette petite perle d'animation condense, en les actualisant, ces questions soulevées par les machines et la technologie. Les personnages détournent l'usage quotidien d'un objet, l'un y pénètre pour y rester enfermé ! ♪

## Vive l'aventure !

Ainsi que Wallace conclut ses aventures, « *Tout est bien qui finit bien !* », rien ne vaut son cher chez soi, son home sweet home, mais encore faut-il avoir connu l'aventure, être allé sur la lune et avoir traversé bien des émois, pour s'en rendre compte. L'aventure nous apprend à regarder le monde et elle transfigure le monde : le regard que l'on pose alors sur le monde a changé. Pour Wallace et Gromit, l'aventure n'est pas au coin de la rue, elle est dans le salon ! Tout est aventure ! Même le tea-time !

Lorsque Wallace ouvre le frigidaire, et

en découvre la navrante vacuité, il semble se pencher au-dessus d'une caverne vertigineuse. La mise en scène accentue cette béance en plaçant la caméra dans une situation impossible, digne d'un film d'horreur : à l'intérieur du frigidaire !

L'acmé de cette conception de l'aventure éclate dans la séquence de course-poursuite en train électrique. Tout se déroule à une vitesse absolument vertigineuse. Wallace, à bord d'un chariot de cuisine, Gromit sur les toits des wagons lancés à vive allure, les remonte, un par un, pour se rapprocher du pingouin, qui tire, mais Gromit est providentiellement casqué du lustre... Et lorsqu'il n'y a plus de rails, une seule solution :

prendre la boîte au passage et les placer devant pour que le train puisse continuer sa course folle. L'in vraisemblable se produit sous nos yeux émerveillés, parce qu'il est logique dans cette situation. C'est la magie de l'univers de Wallace et Gromit ! ♪



## Une multitude de références cinématographiques



Ces deux épisodes des aventures de Wallace et Gromit nous donnent une idée du foisonnement des influences cinématographiques, que leurs créateurs brassent en permanence. Ce n'est en aucun cas dans un but de citations cinéphiles, il s'agit là de l'expression d'une immense liberté de création et d'un goût immodéré de s'amuser.

Nous avons évoqué Georges Méliès, qui le premier, en 1902, grâce au cinématographe, expédia le professeur Barbenfouillis et son assemblée d'astronomes sur la lune... Il faudrait parler d'Hitchcock, cinéaste ô combien Anglais, pour le suspense du compte à rebours du décollage de la fusée ou les scènes de filatures, auxquelles se livre Gromit, apprenti détective. Parler du cinéma expressionniste pour les décors aux perspectives vertigineuses, qui font penser à des cauchemars, dans les scènes nocturnes d'*Un Mauvais pantalon*, et dont l'arrière-plan évoque l'univers urbain des films noirs américains des années 1950. Lorsque la rupture entre Wallace et Gromit est consommée, (mélodramatiquement l'orage éclate) et que Gromit s'en va, solitaire, son baluchon sur le dos, ne nous fait-il pas penser à un autre vagabond anglais ? Charlot le vagabond ? S'il en est un encore qu'il ne faudra pas oublier, c'est bien le prince de la mécanisation du quotidien, le mécano du cinéma : Buster Keaton. Toutes ses inventions, ses machines pour « faciliter » la vie et qui en réalité la transpose dans un monde merveilleux, le désignent comme père spirituel de nos deux acolytes. Ce brassage de genres décuple le plaisir que nous éprouvons à voir et revoir leurs aventures.

## Des références pour aller plus loin

### Bibliographie

Sur le cinéma d'animation et

les studios Aardmann

**Brian Sibley**, *Cracking Animation - The Aardman*

*Book of 3-D Animation*, Thames & Hudson Ltd, Grande-Bretagne, 1998.

Les Maîtres de la pâte, Philippe Moins, Dreamland, France, 2001.

**Xavier Kawa Topor, Philippe Moins** (dir.), *Le Cinéma*

*d'animation en 100 films*, Capricci, France, 2016.

**Giannalberto Bendazzi** (dir.), *Animation : A World History, Vol. III : Contemporary Times*, CRC Press-Taylor & Francis Group, États-Unis, 2016.

### Filmographie

**Buster Keaton**

Quelques courts-métrages pour évoquer, comparer, explorer toutes les inventions surréalistes, les automatisations et autres machines du quotidien :

**One Week/La Maison démontable ; Electric House/La Maison électrique** coffret DVD, volume 1, Buster Keaton

Comme parallèle de la course-poursuite sur chemin de fer : **Le Mécano de la Général**, DVD MK2 éditions.

**Voyage dans la lune**, de Georges Méliès.



### Ressources en ligne

**Wallace et Gromit**

Livret pédagogique des Studios Folimage : [http://](http://static.folimage.fr/document/dossier_de_presse_wgi.pdf)

[static.folimage.fr/document/dossier\\_de\\_presse\\_wgi.pdf](http://static.folimage.fr/document/dossier_de_presse_wgi.pdf)

Photogrammes, affiche, activités et jeux pour l'élève : [http://www.folimage.fr/fr/distribution/programmes/wallace-gromit-les-inventuriers\\_22.htm](http://www.folimage.fr/fr/distribution/programmes/wallace-gromit-les-inventuriers_22.htm)

Bande-annonce du programme : <https://www.youtube.com/watch?v=COI8yA1byRk>

Apprendre à modeler Gromit : <https://www.youtube.com/watch?v=ZdP8UPelZ6M>

**Sur le burlesque**

Sur *Nanouk, Les Enfants de cinéma*, <http://nanouk-ec.com/> lire le dossier pédagogique sur **Les burlesques**, par Carole Desbarats, ainsi que celui écrit par Hervé Joubert-Laurencin, sur **Le Mécano de la Général**, écrits avec autant de passion que de précision.

**Histoire du cinéma d'animation**

Dossier pédagogique sur l'histoire du cinéma d'animation : [https://www.ac-caen.fr/dsden61/ress/culture/cinema/ecole\\_et\\_cinema/ressources/dossier-p%E9dagogique-histoire-cinema-animation.pdf](https://www.ac-caen.fr/dsden61/ress/culture/cinema/ecole_et_cinema/ressources/dossier-p%E9dagogique-histoire-cinema-animation.pdf)

Dossier sur le cinéma d'animation à l'école : <http://ww2.ac-poitiers.fr/ia17-pedagogie/spip.php?article1036>

**Creature comforts**, de Nick Park (en VF) : [https://www.youtube.com/watch?v=-p4h3lzuM\\_4](https://www.youtube.com/watch?v=-p4h3lzuM_4)  
<https://www.youtube.com/watch?v=22pOtP190lg>

Les machines de Rube Goldberg : <https://www.rubegoldberg.com/gallery/>