

## Microscopie du mouvement

Marco de Blois

---

Number 72, 1994

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/23115ac>

[See table of contents](#)

---

Publisher(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (print)

1923-5097 (digital)

[Explore this journal](#)

---

Cite this article

de Blois, M. (1994). Microscopie du mouvement. *24 images*, (72), 36–37.

*Aardman*

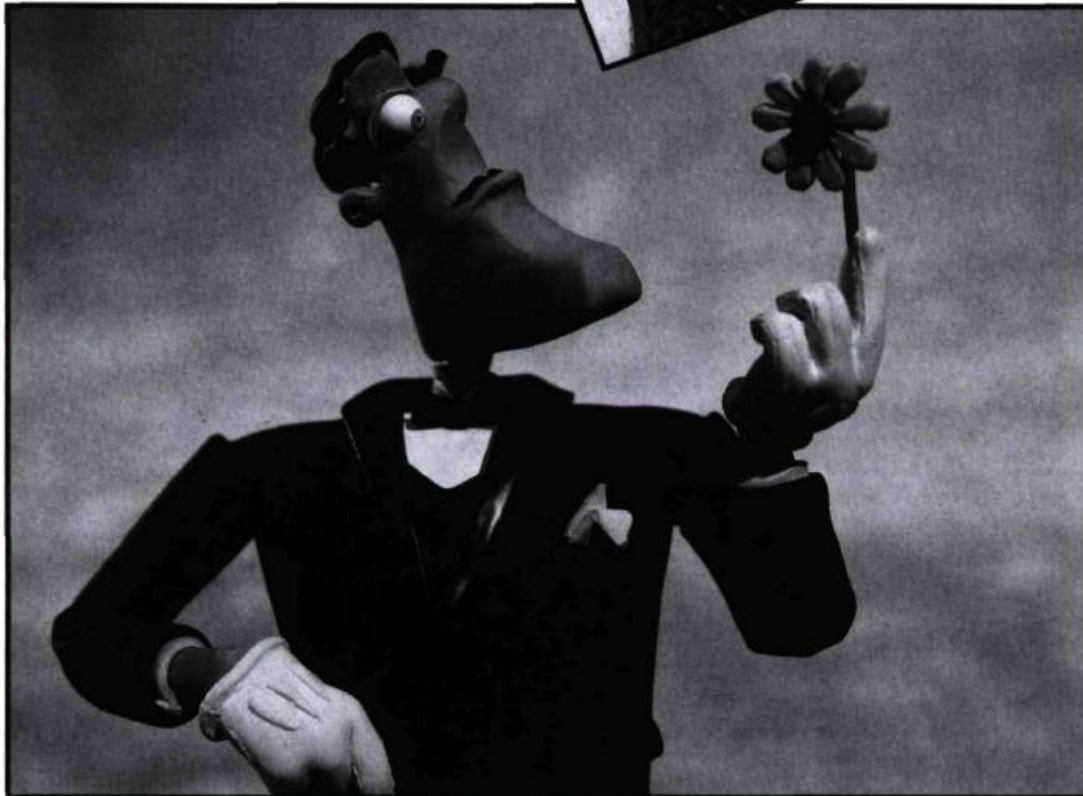
## **MICROSCOPIE DU MOUVEMENT**

PAR MARCO DE BLOIS

Wallace et Gromit, les  
deux personnages de  
*The Wrong Trousers*.  
Oscar 1994 du meilleur  
film d'animation.



*Loves Me...Loves Me Not.*



# Animations

L'un des grands rêves de David Sproxtton est qu'un jour les spectateurs ne fassent plus aucune différence entre l'animation et la prise de vue réelle. Il faut avouer que les artisans d'Aardman y consacrent tous leurs efforts. Se livrant à un véritable travail de moine, ils reproduisent avec une minutie extrême les gestes les plus significatifs comme les plus infimes du corps humain.

Les marionnettes animées y sont d'une telle expressivité qu'on se surprend à les trouver tout aussi attachantes que si elles étaient de chair et d'os, comme c'est le cas pour les personnages de Wallace et Gromit dans *The Wrong Trousers* de Nick Park, une comédie policière enlevée et irrésistible. Drôle et très efficace, ce

court métrage possède les qualités de découpage et de montage des meilleurs films en prises de vue réelles qui abordent le même genre, et cela grâce à une mise en mouvement rigoureusement fidèle à la gestuelle humaine.

Or si, comme tout le monde le sait, le cinéma d'animation a la faculté de donner vie à des matériaux inertes, il faut alors admettre le corollaire suivant: en animation, ce que l'immobilité exprime, c'est l'absence de vie. Une marionnette qui ne bouge pas ne sera que ce qu'elle est réellement, c'est-à-dire un objet, contrairement à un comédien qui, même immobile, demeure une personne vivante. Transmis à une matière inanimée, le mouvement acquiert alors une présence

particulièrement forte, étant donné que c'est grâce à lui seul que la vie prend forme à l'écran. Aussi, tous les gestes posés par un personnage de film d'animation auront un impact dramatique, puisque chacun d'eux relève d'un choix défini par le cinéaste.

Il est important de tenir compte de cette caractéristique pour comprendre la réussite de *The Wrong Trousers*. Les mouvements de Wallace et Gromit sont toujours d'une ahurissante justesse psychologique et tiennent tous un rôle dans l'élaboration du récit. Animé par un sous-traitant de seconde zone, ce film, en dépit de la virtuosité de son découpage, n'aurait assurément pas le même impact.

*Loves Me... Loves Me Not* est un cas plus troublant encore, plus ambigu, dans la mesure où le découpage y est très sobre et le rythme assez lent. Jeff Newitt, le réalisateur, a privilégié une approche frontale et dépouillée qui oblige à diriger son regard sur les déplacements fluides, naturels et élégants d'une figurine en pâte à modeler. Ici aussi, les plus petits gestes, comme un haussement de sourcils, sont d'une incroyable précision psychologique et physiologique, ce qui leur permet d'acquérir, par cet effet de réalisme, une telle force d'impact qu'ils paraissent amplifiés presque jusqu'à l'indécence. La créature de *Loves Me... Loves Me Not* est un monstre contre-nature, une sorte de Frankenstein qui a de la marionnette sa physionomie et de l'homme sa façon de se mouvoir dans l'espace.

Tout comme l'animation, les films d'Aardman, qui bénéficient à l'occasion d'un support informatique, rendent poreuse la frontière qui sépare le réel du réalisme. Cependant, si *The Wrong Trousers* et, surtout, *Loves Me... Loves Me Not* ont ce je ne sais quoi qui les rend plus troublants encore qu'un film entièrement réalisé par ordinateur, c'est qu'ils ont, jumelés à la très grande aisance de mouvements, cette texture du matériau, ces légères fluctuations de la lumière, ces petites irrégularités, cette profondeur de champ qui renvoient à la prise de vue réelle. ■

