

**9**  
**« Je ne suis pas un numéro, je suis une marionnette virtuelle libre! »**

**Numéro 9 — États-Unis 2008, 79 minutes**

**Élène Dallaire**

---

Number 263, November–December 2009

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/63361ac>

[See table of contents](#)

---

Publisher(s)

La revue Séquences Inc.

ISSN

0037-2412 (print)

1923-5100 (digital)

[Explore this journal](#)

---

Cite this review

Dallaire, É. (2009). Review of [9 : « Je ne suis pas un numéro, je suis une marionnette virtuelle libre! » / *Numéro 9* — États-Unis 2008, 79 minutes]. *Séquences*, (263), 44–44.

## 9 « Je ne suis pas un numéro, je suis une marionnette virtuelle libre! »

Quatre ans après le succès de son court métrage éponyme, Shane Acker arrive avec son long métrage sur les écrans du monde. Mais est-ce facile de passer du court au long? Avec l'appui de producteurs à succès comme Tim Burton et d'une promotion d'enfer, le film fera grandement ses frais, mais pour s'inscrire dans la grande Histoire du cinéma d'animation, il aurait fallu plus.

ÉLÈNE DALLAIRE

Sans un univers post-apocalyptique aux couleurs ocre, noires et terre brûlée, le personnage de 9 rencontre le vieux 2. Ils sont attaqués par une bête métallique maléfique et 2 est enlevé. Soigné par 5, le sympathique cyclope, 9 fera la connaissance de 1 le chef, 6 le fou, 8 la brute, puis des jumeaux 3 et 4. Bien décidé à secourir 2, le héros de cette histoire classique de fin du monde fera aussi la rencontre de 7, une jeune amazone à l'adresse extraordinaire. Ensemble, avec courage, solidarité et détermination, ils entreprendront de libérer 2, de combattre les machines de guerre créées par l'homme et de, bien entendu, sauver l'univers.

**Acker, jeune réalisateur américain, aborde le thème du génie créatif et de l'inventivité qui peuvent mener à la folie.**

Les personnages semblent fabriqués en jute avec des fermetures éclair et plein de bricoles recyclées. Nous assistons pourtant ici à un film animé par ordinateur. Les textures et les couleurs donnent à l'ensemble une direction artistique et une esthétique magnifiques. Plusieurs petits détails dans le design des personnages étaient déjà présents dans le court métrage 9 que l'on peut maintenant voir sur les sites YouTube ou Dailymotion. Les éclairages pleins d'ambiance restent dans les normes établies par le cinéaste en 2005. On sent toutefois que le budget a permis plus de recherches et de développements techniques. L'animation de ce long a été effectuée à Toronto par Starz Animation. Cette équipe de sous-traitants travaille principalement pour les grands studios américains de Miramax Films à Universal Studios en passant par Rocket Pictures. Starz signe ici une de leurs plus belles animations. Les mouvements sont souples et fluides et le rythme donné aux personnages est différent d'un à l'autre. L'illusion d'animation de marionnettes ayant chacune sa personnalité fonctionne bien.

Acker, jeune réalisateur américain, aborde le thème du génie créatif et de l'inventivité qui peuvent mener à la folie. L'humain qui court à sa perte et détruit son monde avec ses armes et constructions militaires. Les personnages de l'univers de 9 qui, eux, au contraire, réutilisent, recyclent et récupèrent avec une imagination débridée représentent le pendant positif de l'esprit d'invention. Animer, c'est non seulement faire bouger, mais surtout insuffler la vie et donner une âme à des objets ou à des personnages. Acker, qui a travaillé comme animateur sur **The Lord of the Rings: The Return of the King** (2003), est très inspiré des auteurs britanniques de romans de fantaisie, on retrouve dans 9 la tragique perte de l'âme comme chez J. R. R. Tolkien, J. K. Rowling ou Philip Pullman.



Insuffler la vie et donner une âme à des objets ou à des personnages

Ce qui plaisait tellement dans le court métrage de 10 minutes, c'est que le film racontait une histoire sans paroles. Dès le début du long métrage, 9 reçoit la parole de 2. De facture plus conventionnelle, le réalisateur fait malgré tout une utilisation mesurée des dialogues, alors que les retours en arrière muets restent aussi efficaces. Profitant de l'équipe et des moyens de Tim Burton, c'est à Danny Elfman qu'on a demandé de faire la musique thème du film. Deborah Lurie a arrangé les orchestrations. Ces deux artistes d'expérience, qui signent plusieurs trames sonores de films d'aventures et de science-fiction, sont malheureusement restés dans les standards déjà entendus. La musique d'Earganic pour le court était plus intéressante et l'on aurait dû pousser plus loin l'environnement sonore afin de proposer autant d'inventivité que dans l'univers visuel, tellement original. C'est un très bel honneur pour Shane Acker d'avoir son premier long métrage produit par Tim Burton, qui participe régulièrement à des longs métrages animés de grande qualité: **The Nightmare Before Christmas** (1993), **Corpse Bride** (2005) ou **Coraline** (2009). Mais dans ce cas précis, même si on a adjoint Pamela Pettler, qui avait signé en 2006 l'histoire du superbe **Monster House**, à la scénarisation, le long métrage n'apporte malheureusement pas plus que le court métrage. La distribution fera en sorte que le long sera bien plus populaire puisque les films courts n'ont malheureusement plus de place sur nos écrans.

■ **NUMÉRO 9** – États-Unis 2008, 79 minutes — **Réal.**: Shane Acker — **Scén.**: Shane Acker et Pamela Pettler — **Dir. art.**: Christophe Vacher et Kevin R. Adams — **Mont.**: Nick Kenway — **Mus.**: Danny Elfman et Deborah Lurie — **Voix**: Elijah Wood (9), Jenifer Connelly (7), Christopher Plummer (1), Martin Landau (2), John C. Reilly (5), Crispin Glover (6) — **Prod.**: Tim Burton, Timur Bekmambetov, Jim Lemley et Dana Ginsburg — **Dist.**: Alliance