



# Wallace et Gromit

de Studio Aardman

## Fiche technique

**Grande-Bretagne**

1989-1993 - 1h15

### **A Grand Day Out**

1989 - 23 mn

de Nick park

### **Rex the Runt**

1991 - 2 + 2 mn

de Richard Golezowski

### **Loves me... Loves me not**

1992 - 2 mn

de Jeff Newitt

### **Creature Comforts**

1989-1990 - 5 mn

de Nick Park

### **Adam**

1991 - 6 mn

De Peter Lord

### **The Wrong Trousers**

1993 - 29 mn

de Nick Park



A Grand Day Out

## Résumé

La série Wallace et Gromit constitue une sorte de chef-d'œuvre du genre, et tout particulièrement **A Grand Day Out**, racontant les aventures d'un maître et de son chien (formant un tandem à la Bouvard et Pécuchet), partis s'approvisionner en fromage sur la lune qui comme chacun sait est une grosse boule de fromage. Dans ses meilleurs moments, l'univers de Nick Park, par sa façon de confronter l'homme à la machine et de faire s'échanger leurs propriétés, évoque la poésie de Keaton et les préoccupations du burlesque américain. Mais un burlesque ralenti, presque somnolent et donc particulièrement étonnant dans le paysage du film d'animation contemporain de plus en plus marqué par une recherche souvent artificielle de la frénésie.

Jean-Marc Lalanne

*Cahiers du Cinéma N°487 - janvier 1995*

## Critique

En Angleterre, depuis quelques années les studios Aardman sont au cinéma d'animation ce que les Monty Python ont été au cinéma tout court. Nick Park, le petit génie de la bande, a réalisé trois des sept courts métrages que l'on découvre aujourd'hui en France. Programme composite donc, et pourtant homogène : il y a une pâte - et un esprit - Aardman.

*Télérama N° 2345*

L E F R A N C E

LES AMIS DU BON CINÉMA



## La genèse des studios Aardman (par Nick Park)

A l'origine d'Aardman Animations se trouvent deux personnes, David Sproxtton et moi-même. Avec David, nous nous sommes rencontrés à l'âge de 12 ans, à l'école. Nous avons 16 ans quand son père, qui travaillait à la télévision, nous a donné une caméra. C'était une Bolex à ressort, et nous avons commencé à faire de l'animation pour nous amuser. Nous avons réussi à vendre un de ces films de 15 secondes à la télévision, et ce fut notre départ. On apprenait, en étudiant notre propre travail tout en continuant, durant nos études au lycée et à l'université, à vendre des petits films. Comme il s'agissait d'un programme pour enfants malentendants, nous n'étions pas obligés d'avoir du son ou des dialogues.

Au départ, nous avons utilisé des dessins et des celluloses, mais c'était une technique très lente. Nous n'avons pas vu de films réalisés avec de la pâte à modeler, mais c'était un matériel à notre portée. Ce n'est que plus tard que nous nous sommes rendu compte de ses grandes possibilités et de son succès auprès du public. Les personnages de 20 cm de haut n'étaient pas très faciles à animer et le résultat était médiocre. mais il y avait de bonnes idées, et transfor-

mer une forme en une autre était souvent une approche dictée par la pâte à modeler. Nous avons travaillé de cette manière de 1972 à 1976, tout en poursuivant nos études : moi, la littérature anglaise, et David la géographie.

Nick Park

*Positif n°407 - janvier 1995*

Aujourd'hui, **Nick Park** a 36 ans. Et deux Oscars. Le premier pour **Creature Comforts**. Le second pour **The Wrong Trousers**.

En Angleterre, la popularité des personnages de **Nick Park** - tous en pâte à modeler : c'est la spécialité du studio - grandit de jour en jour. Dans les magasins de la ville, partout, des **Wallace et Gromit** en caoutchouc. 300 000 cassettes de leurs aventures ont déjà été vendues.

Maintenant, les Anglais ont un rendez-vous quotidien avec les animaux de **Creature Comforts**, réutilisés dans une série de pubs pour le "tout électrique".

Chez Aardman, la pub est essentielle : plus de vingt spots ont été réalisés cette année. L'un d'eux, un "trente secondes" pour une marque de chocolat croustillant, a demandé quatre mois de travail. Les clients ? L'Amérique, mais aussi la France (le gruyère qui chante : "Meule d'or, si je t'attrape, je te mords", c'est Aardman).

*Télérama N°2345*

## Interview

*Votre longue expérience de la pâte à modeler vous a-t-elle révélé des caractéristiques esthétiques propres à ce matériel ?*

C'est assez difficile à préciser... Je crois que ce qui est particulier à la pâte à modeler, c'est son approche tactile. Il y a là une immédiateté et une énergie qui n'existent pas avec d'autres matériaux. Si l'on a une marionnette faite de mousse de latex et avec un squelette à l'intérieur, elle peut paraître plus jolie et délicate, mais je ne crois pas qu'elle dispose de la même énergie "terrestre".

Autre caractéristique, je crois que la pâte à modeler est idéale pour les expressions du visage et pour les personnages qui parlent.

J'aime bien dessiner et je sais qu'avec un crayon, il n'y a pas de limite, mis à part l'habileté et l'imagination. Le dessin permet un nombre illimité d'expressions au visage humain. On peut faire une ligne un peu plus mince, un peu plus épaisse, jusqu'à ce qu'on arrive à rendre, avec le rire par exemple, la différence entre le plaisir, l'ironie ou le sarcasme qui sont des nuances vraiment très subtiles.

Il en est de même dans les trois dimensions : avec la pâte à modeler on peut continuer à modeler jusqu'à ce que le visage exprime exactement ce qu'on veut qu'il exprime. Ce n'est pas facile, certes, mais c'est faisable. Une tête en latex au contraire est très limitée dans ses expressions. Le troisième avantage de la pâte à modeler, c'est qu'on peut effectuer des distorsions sur les personnages équivalentes à celles qu'on peut faire avec le dessin.

On peut compresser ou étirer un personnage et le faire agir de façon plus énergique comme s'il disposait d'une énergie innée. J'aime transmettre dans mon animation la sensation des lois de la nature : la sensation du poids de la gravité, de l'inertie, etc., car cela donne un plus à l'animation. Contrairement à

une marionnette en latex, celle en pâte à modeler répond très bien à ce genre de demandes.

*On dit que le scénario est souvent le point faible des films d'animation. Comment procédez-vous? Travaillez-vous ensemble sur les dialogues?*

Nous essayons toujours de nous entraîner pendant l'élaboration du scénario et du découpage; nous discutons et échangeons des idées. Chacun ici a un domaine de prédilection. **David Sproxtton**, par exemple, est très bon dans le montage traditionnel pour assembler les films; **Nick Park** est un génie en comédie, et moi, je crois que je suis bon pour la création de caractères. Ainsi on essaie de profiter de cette complémentarité.

Les films qu'on faisait ici dans le passé étaient écrits et réalisés par la même personne. Maintenant, je ne crois pas que ce soit une bonne idée.

*Est-il facile, pour quelqu'un qui le fait habituellement pour des comédiens, d'écrire pour des personnages en pâte à modeler?*

La difficulté était plutôt qu'il (le scénariste) devait écrire un scénario avec pratiquement très peu de dialogues, 4 ou 5 minutes au total pour un film d'une

demi-heure. Mais il a très bien surmonté cette difficulté. **Nick** avait en effet une dizaine de très bonnes idées avec lesquelles on aurait pu développer un film de 5 minutes.

**Bob Baker**, le scénariste, a pris les idées de **Nick** et les a assemblées de façon à leur donner une meilleure cohérence, et **Nick** a apprécié.

*L'idée de Creature Comforts vient-elle de Nick Park?*

La première idée de **Nick** était d'enregistrer des gens dans un parc zoologique en train de parler des animaux, de prêter ensuite ces propos aux animaux, de façon à donner l'impression que c'était eux qui parlaient des hommes. Il a essayé, il a enregistré au parc zoologique, mais c'était ennuyeux, personne ne disait rien d'intéressant. Il a ensuite demandé à des personnes de parler des parcs zoologiques; l'idée n'était pas meilleure. La dernière fut la bonne : les gens devaient parler de leur propre vie, puis il a mis ces paroles dans la "bouche" des animaux ; ça a marché à merveille.

*C'est un lieu commun de dire que les films d'animation britanniques de ces dernières années sont de loin les*

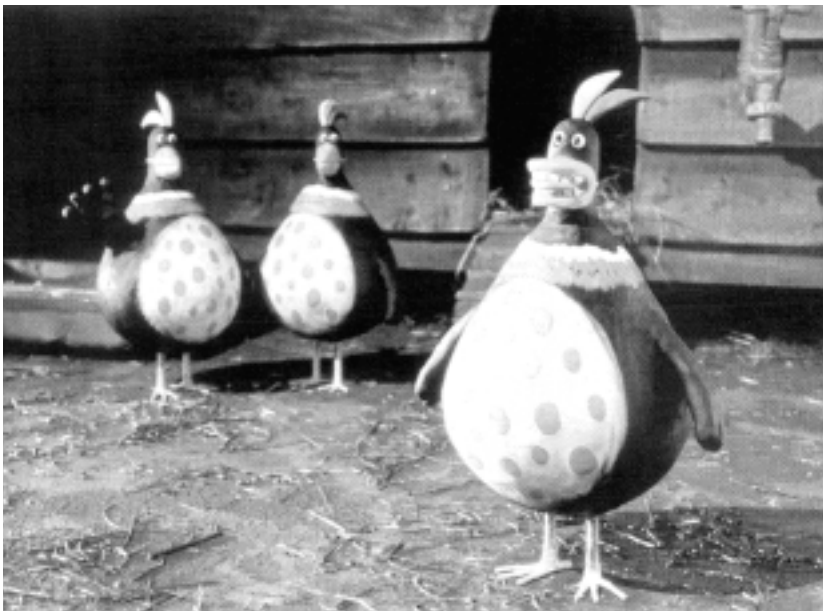


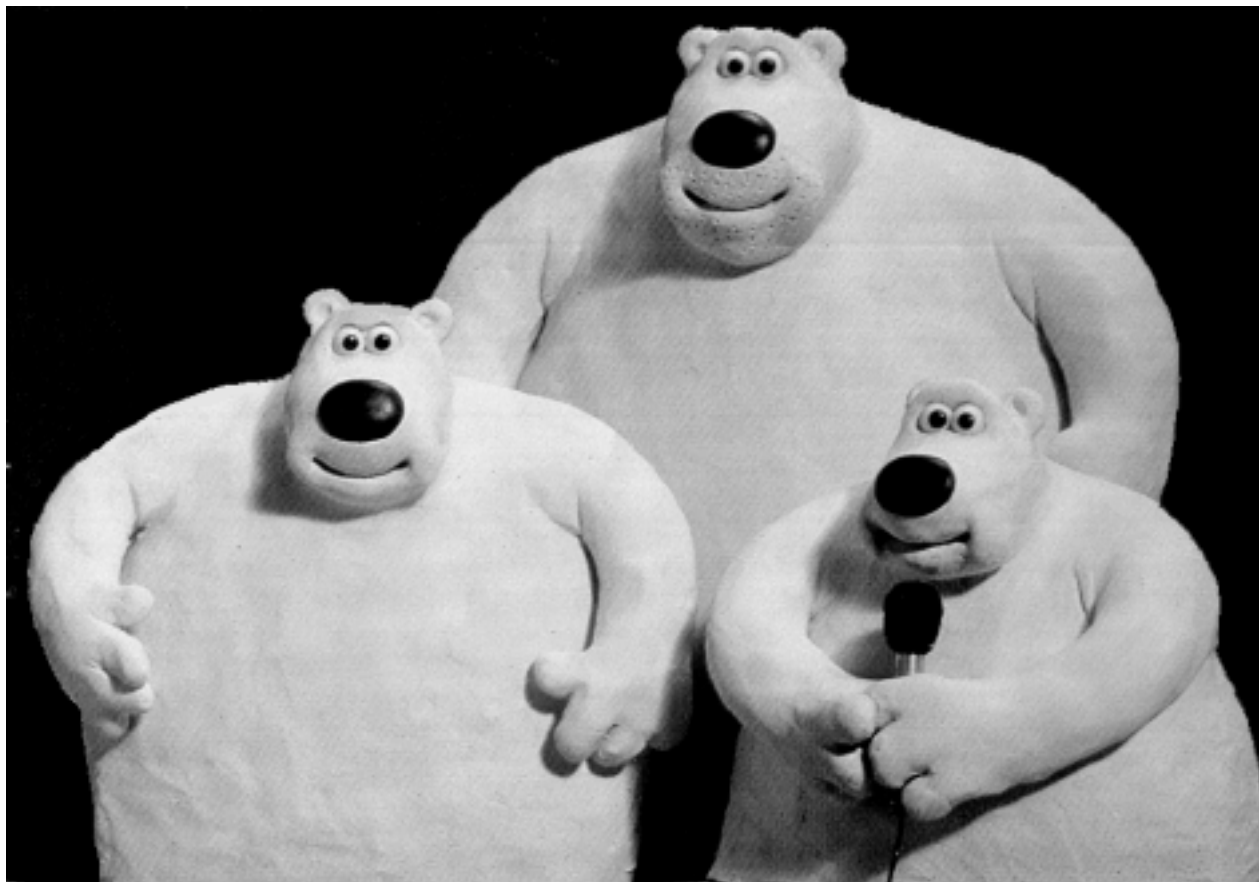
*meilleurs de la production mondiale. Il y a énormément de personnalités, des idées différentes... Il suffit de regarder le palmarès des festivals internationaux pour le constater. A quoi attribuez-vous ce phénomène et comment expliquez-vous le fait que d'autres pays, qui ont pourtant des moyens matériels importants, n'aient pas cette floraison de films?*

Je n'ai pas de bonne explication. Peut-être parce que nous n'avons pas une très grande industrie du film : beaucoup sont faits pour la télévision, même en animation, et ne sont pas destinés aux salles. Il y a des studios à Londres (américains par exemple) où de jeunes animateurs peuvent travailler. On fait du bon travail dans les écoles des beaux-arts ces dernières années, et il est intéressant de remarquer que les étudiants sont plus nombreux dans les écoles d'animation que dans celles de cinéma en général.

Il est aussi important qu'il y ait une compétition car il y a beaucoup d'écoles d'art : 200 étudiants sont inscrits en animation chaque année, beaucoup moins dans certaines autres activités. Quant à la diversité des films, je peux dire que la société britannique est très éclectique. En raison de la culture populaire, c'est un esprit d'indépendance qui domine, avec ses bons et ses mauvais côtés.

Georges Sifianos  
Positif n° 407 - janvier 1995





### Trucs en vrac

Parmi les accessoires : un morceau de cette fine Cellophane qui sert, d'habitude, à envelopper les aliments congelés. Il a été coloré et torsadé. Il sera glissé dans la théière de **Wallace**, d'où on le tirera, image par image. A la projection, on jurera voir couler du thé.

Sur une table, **Gromit** ressemble à un robot inachevé. La pâte à modeler laisse voir l'armature en métal de son squelette articulé.

Pour les objets qui ne sont pas en pâte à modeler, **Nick Park** a retenu le secret du Tchèque **Jiri Trnka** qui glissait de fines feuilles de plomb sous les capes en tissu de ses personnages afin de les faire onduler. Dans **The Wrong Trousers** si la laisse de Gromit tombe avec autant de souplesse, c'est grâce au fil de plomb glissé à l'intérieur.

Une des prouesses des films de **Nick**

**Park**, les bouches de **Wallace** : «Jusqu'à présent je modelais les bouches au moment de la prise de vue explique **Nick Park**. Mais ça me prenait un temps fou. Pour aller plus vite, j'ai fait exécuter une série de bouches en positions clés.» Des bouches qui font "ah !". Des bouches qui font "oh !". Des bouches en tirelire... Que l'on peut déformer pour passer, en douceur, de l'une à l'autre.

La bande-son, aussi, est capitale. Les doléances des animaux de **Creature Comforts** sur leurs conditions de vie dans un zoo sont déjà célèbres. **Nick Park** a enregistré une foule d'amis, en cachant parfois son magnéto. "Le jeu était de laisser improviser mes interlocuteurs. Pour le jaguar à l'accent sud-américain j'ai rendu visite à un ami brésilien genre râleur, jamais content. Je savais qu'il n'était pas très heureux de vivre en Angleterre. Je lui ai demandé : "Comment est la nourriture là où tu vis ?

Comment est la chambre ?" Et, toujours, il revenait sur le manque d'espace. Aujourd'hui il donne des conférences sur le pétrole au Brésil. Il m'a écrit que, parfois, dans le public, on lui demande de refaire le jaguar de **Creature Comforts!**"

Télérama N°2345

### Documents disponibles au France

Diapositives : 1 jeu  
Revue n°