

Entretien avec David Sproxton

Marco de Blois

Number 72, 1994

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/23116ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (print)

1923-5097 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this document

de Blois, M. (1994). Entretien avec David Sproxton. *24 images*, (72), 38–39.

Entretien avec David Sproxton

PROPOS RECUEILLIS PAR MARCO DE BLOIS

David Sproxton est cofondateur avec Peter Lord d'Aardman Animations, un studio britannique de films d'animation établi à Bristol, qui vient de remporter pour la seconde fois en quatre ans l'Oscar du meilleur film d'animation avec *The Wrong Trousers* de Nicolas Park.

Brève rencontre pour essayer de saisir le souffle à l'origine de cette entreprise où l'art d'animer les marionnettes a atteint une sorte de perfection.

Racontez-nous les débuts d'Aardman.

Peter Lord et moi venions de quitter l'université, et il nous était difficile de trouver du travail. Comme nous aimions les arts plastiques autant que le cinéma, en 1976, nous avons décidé de fonder Aardman. Les deux ou trois premières années nous ont seulement permis de produire quelques émissions destinées aux enfants pour la BBC. Puis, quand Channel Four est né, un contrat pour cinq courts métrages nous a été accordé. Dès ce moment, tout a changé. À Channel Four, les heures de diffusion étaient si bonnes que bien des agences de publicité ont pu voir nos films, de sorte que nous avons été approchés pour exécuter quelques commandes. Ce travail lucratif nous a permis de réinvestir dans la compagnie. Celle-ci n'a toutefois réellement pris de

À droite:
Sledgehammer.

Creature Comforts.



l'expansion qu'en 1991 lorsque nous avons remporté l'Oscar du meilleur film d'animation avec *Next* de Barry Purves.

Comment expliquer le succès que remporte en ce moment le cinéma d'animation britannique? On pense bien sûr à Aardman, mais aussi aux frères Quay, Barry Purves qui travaille maintenant seul...

C'est une question à laquelle il est difficile de répondre... mais je pense qu'on peut attribuer une grande partie de ce succès à Channel Four. Avant la naissance de cette chaîne, l'animation n'était visible qu'à la télévision, dans des films pour enfants d'une durée de cinq minutes présentés en début de soirée. Il était aussi possible de recevoir des fonds du Arts Council, mais la diffusion de l'animation destinée aux adultes demeurait très limitée. Mais le succès obtenu par ces films sur Channel Four fut tel qu'il arrive maintenant à la BBC de subventionner la production de films d'animation.

Vous êtes producteur, mais aussi réalisateur. Quelle est votre philosophie de production? Que voulez-vous voir dans les films?

Chez Aardman, nous accordons une grande importance au modelage des figurines, au scénario, mais également au plaisir du spectateur. Même si certains de nos films traitent de problèmes sociaux, comme *Creature Comforts* ou *Going Equipped*, ils ne sont pas didactiques. Nous voulons qu'ils soient agréables à regarder.

Il faut un scénario solide avant d'entreprendre un tournage. *The Wrong Trousers* de Nick Park est un bon exemple de film pour lequel nous avons passé beaucoup de temps à élaborer le récit. Deux scénaristes compétents se sont d'ailleurs joints à Nick, dont Paul Baker, à qui nous devons beaucoup. Je crois qu'une des faiblesses du cinéma d'animation réside dans le scénario. Les animateurs ne font pas suffisamment appel à des auteurs, contrairement à ce qui se passe en prises de vue réelles. Vous savez, je pense que c'est trop demander à un cinéaste que d'animer, réaliser, concevoir, écrire et structurer. C'est comme si on demandait à un guitariste de jouer tout à la fois: la batterie, les synthétiseurs, le saxophone et la flûte. Un scénariste qui connaît son métier peut apporter une contribution essentielle.

Quelques-uns de vos films d'animation sont synchronisés avec la technique du «lip synch», qui consiste à utiliser comme bande sonore des propos enregistrés en direct. Cela donne une impression de réalisme assez particulière. Qu'est-ce qui vous intéresse dans cette technique?

Je pense que c'est le fait de pouvoir recueillir des propos, des confidences qui autrement auraient été impossibles à écrire, comme dans une tranche de vie. C'est la conversation elle-même, plutôt que l'action, qui devient intéressante. Et quand vous portez attention à ces mots, vous pouvez imaginer ce que sont ces personnes, comment elles vivent. La bande-image agit alors comme un contrepoint de la bande-son. Le spectateur qui assiste à un film dramatique comme *Going Equipped* où un prisonnier en pâte à modeler réfléchit à voix haute sur son existence, tendra à se concentrer avant tout sur la voix plutôt que sur les gestes du personnage, contrairement à l'effet qu'aurait donné un film en prises de vue réelles. Quant aux gestes, à cause de l'apport réaliste du son, ils deviennent obsédants, comme amplifiés. Le film prend alors une importante dimension psychologique. C'est une méthode de travail que je trouve vraiment fascinante, et qui a également été appliquée à des fins comiques dans *Creature Comforts*, entre autres.

Parmi les films que vous avez produits, il y a Sledgehammer, le clip d'animation de Peter Gabriel réalisé en 1986, dans lequel on retrouve une étonnante profusion de techniques. Comment s'est déroulée la réalisation de ce clip?

Ah oui, ça remonte à il y a longtemps! (rires) La réalisation, sous la direction de Stephen Johnson, a duré six jours. Nous utilisions cinq caméras à la fois. Nick Park s'est occupé de l'animation des poulets, Peter Lord a mis en mouvement une tête de Peter Gabriel en pâte à modeler, les frères Quay se sont consacrés aux séquences avec les fruits et les légumes, tandis que d'autres personnes avaient été engagées pour construire des figurines. Deux jours ont été nécessaires pour tourner la scène de pixillation qui clôt le clip. Une grande partie du plaisir que nous y avons pris réside dans le fait qu'à cette époque, les effets spéciaux de digitalisation n'existaient pas encore. Tout était fait devant les caméras, manuellement, ce qui donne au clip un mouvement et une énergie bruts. Mais maintenant, *Sledgehammer* m'apparaît insuffisamment fluide, d'une technique un peu grossière.

À cet égard, il m'apparaît clair que l'histoire d'Aardman est une sorte de quête du mouvement. Quand on voit vos productions en ordre chronologique, on remarque une fluidité qui va en augmentant et qui atteint des sommets dans les dernières œuvres, dont notamment Loves Me... Loves Me Not de Jeff Newitt.

Vous avez entièrement raison. Si vous aviez posé cette question à Peter Lord, il vous aurait répondu que le mouvement, c'est une performance, tout comme celle d'un acteur. Et d'ailleurs, plus nous prenons de l'expérience, plus nous devenons ambitieux. Nous sommes davantage sensibles au «body language», à ces petits signes qui trahissent la personnalité d'un individu: comment une tête tourne, comment un œil regarde... Vous savez, il y a des émotions, des finesses qu'un mouvement du corps peut transmettre mieux que la voix.



Babylon.

Mais le film de Newitt constitue un paradoxe! L'animation est tellement fluide qu'on ne la sent plus.

Je comprends votre point de vue. Mais à mon avis, le plus beau compliment qu'un animateur pourra recevoir d'un spectateur est celui-ci: «J'ai oublié que je regardais un film d'animation». Cela nous a été dit au dernier festival d'Annecy, à la suite de la projection de *The Wrong Trousers* de Nick Park. Et de fait, nous désirons que nos films soient vus non pas comme de l'animation, mais comme de simples courts métrages. Mais cela dit, peut-être y a-t-il effectivement un paradoxe. Vous devez penser: pourquoi ne pas engager un véritable acteur? La réalité est que nous n'aurions pas le même contrôle sur un comédien. Avec une figurine, il est possible d'aller chercher la quintessence du geste, ne serait-ce qu'un léger mouvement du doigt.

Bien des gens croient que nous utilisons la rotoscopie pour reproduire la gestuelle du corps humain, comme cela se passe aux studios Disney. Chez nous, ce n'est pas le cas. Cette technique nous obligerait à reproduire une multitude de détails qui ne me semblent pas nécessaires. ■