



## Aardman, L'art qui prend forme Exposition au musée d'Art Ludique

De Wallace et Gromit au Lapin-Garou, de Chicken Run à Shaun le mouton, en passant par les pirates, Rex the Runt ou Souris city, c'est tout l'univers des créations du studio anglais d'animation Aardman qui est à découvrir dans une impressionnante exposition originale. Après avoir abordé Pixar, Marvel puis le studio Ghibli, c'est donc une autre place forte du monde des images et des héros de la culture populaire qu'il nous est donné d'aborder à travers dessins, maquettes, décors et documents ayant servi à créer les films. Le – jeune – musée ouvert en 2013 par un couple de galeristes, Jean-Jacques et Diane Launier, dans les « Docks » d'Austerlitz, anciens

entrepôts reconvertis en Cité de la mode, confirme ici la cohérence de son programme et son ambition : faire reconnaître comme partie intégrante du monde de l'art les productions et œuvres issues des industries du loisir, cinéma, dessin animé, bande dessinée, jeu vidéo...

Le studio Aardman, révélé au grand public français par les personnages de Wallace et Gromit, a l'image d'un petit studio artisanal, sorte de Ghibli britannique à forte identité technique : la pâte à modeler et la *stop-motion*. Cette technique d'animation consiste à filmer image par image en faisant bouger très progressivement les personnages entre chaque prise, en l'occurrence en modifiant les sculptures de pâte à modeler. La projection crée le mouvement, comme dans le dessin animé. En fait, cette technique mobilise un grand nombre d'intervenants et suppose un travail manuel et artistique considérable : une journée de travail

produisant une seconde de film, on n'est donc pas surpris d'apprendre que le studio compte plus de quatre cent collaborateurs, dont beaucoup apparaissent sur les cartels des dessins exposés.

Mais l'exposition commence par une évocation des premiers temps du studio, à travers des photos d'une bande d'Anglais barbus et chevelus, qui autour de leurs vingt ans, fondent en 1972 Aardman animation. Peter Lord et David Sproxton sont d'ailleurs moins célèbres chez nous que Nick Park, créateur de Wallace et Gromit, qui les a rejoint en 1985.

On saisit ici leur importance dans la genèse de la technique et de l'esprit Aardman, à travers les premiers courts-métrages, publicités et clips (Peter Gabriel, Nina Simone) que l'on peut regarder, ou un cello d'un de leurs premiers essais, un super-héros nommé Aardman, qui donna son nom au studio.

Lord apparaît plus spécialisé dans les techniques d'animation, Sproxton

dans la photographie et la lumière, mais tous deux partagent la réalisation des œuvres.

Le court-métrage *Creature Comforts* de 1989 est étonnant par son utilisation d'une bande-son de vraies conversations humaines, enregistrées de manière documentaire, et montées sur des animations d'animaux. Le résultat est drôle en même temps que touchant, et renvoie un miroir au spectateur. Ce fut le premier Oscar gagné par Aardman, et il est exposé ! Cette première salle fonctionne donc comme un panorama de la diversité des techniques et des créations du studio, jusqu'à aujourd'hui avec une parodie de la photo d'*Abbey Road* jouée par Shaun et ses amis. On découvre aussi la première maquette spectaculaire, une maison utilisée comme décor et conçue avec un luxe de détails tel qu'on s'attend à y voir vivre des gens, comme dans *Arietty*.

Après cet espace, le parcours emmène les visiteurs dans une succession de salles présentant plus de 350 dessins de toutes natures : des carnets, des études, des *concept art*, des paysages, mais surtout des personnages avec leurs variantes d'expressions et de postures. Encre, crayons, fusains, aquarelles, feutres, toutes les techniques voisinent. Ces témoignages, presque tous pièces originales, ne sont pas à la base des œuvres d'art, mais les brouillons de la création des films. Jean-Jacques Launier a eu accès aux archives du studio, à Bristol, et en a sorti des trésors, comme les toutes premières études de Gromit, les pirates d'Alfred Llopia, des dessins extraordinaires de mouvement et d'expressivité de Peter de Sève pour *Mission Noël...* une encre de Gavin Lines pour le *Lapin-Garou*, des aquarelles de Michael Salter sur des scènes nocturnes sur le même film, qui installent immédiatement l'ambiance du « premier film d'horreur végétarien ». Le premier fil rouge porte sur « l'idée prend forme avec le dessin » : elle est traduite par ce qui

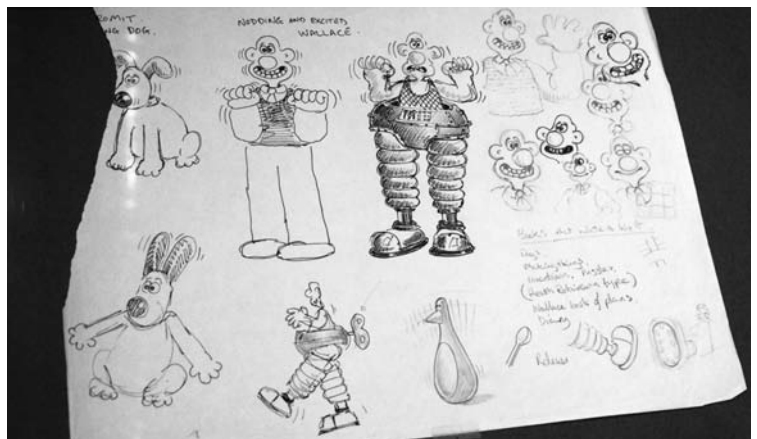


↑ Croquis de Shaun le mouton.



↑ Bibliothèque de sculpture. Merlin Crossingham.

↓ Croquis de Nick Park : Wallace et Gromit, *Un mauvais pantalon*, 1995.



est d'abord un outil de production. Puis l'exposition aborde le passage au volume, « le dessin prend forme avec la sculpture », à travers notamment des études de Lady Tottington sculptée telle une carotte, un épi de maïs...

Des sculptures numériques, conçues via logiciel pour l'utilisation de la 3D dans *Souris city*, précèdent la fusée de Wallace, émouvante.

Les sculpteurs « manuels » ne sont pas oubliés, avec une pièce étonnante, sorte de pêle-mêle de micro-sculptures de pâte à modeler, qui sert de bibliothèque de visages, d'expressions, de gestes au sculpteur Merlin Crossingham, réalisateur de *Morph*. On trouve aussi un établi avec tout son matériel, déménagé depuis le studio, et des « Mood boards », collages d'images de vêtements, chaussures, maisons, objets... qui servent aux artistes à créer personnages et décors. Curiosité toujours, le lapin-garou montré avec son squelette métallique qui permet d'animer cette peluche.

La technique de l'animation est évoquée à travers quelques *story boards*, et un « animatique », ce brouillon du film à base de dessin qui sert de référence pour l'organisation des plans, leur durée, leur enchaînement... Les différentes expériences de studio sont présentes : la technique du bas-relief sur *Rex the runt*, le film *Dot* tourné avec une loupe, *Gulp* filmé avec un Nokia (!) à l'échelle d'une plage entière, le sable faisant décor autour d'un vrai bateau... Voir les films et les nombreux extraits permet de découvrir autant que de retrouver ces œuvres dont l'éclectisme est frappant. Les décors prennent progressivement plus de place dans le parcours, sorte d'immenses maisons de poupées, de scènes d'un ou deux m<sup>2</sup> qui évoquent de nombreuses scènes cultes, avec leurs personnages présents. *Chicken Run* est peu représenté, l'essentiel du matériel

ayant été perdu dans un incendie, mais deux magnifiques figurines en plastiline illustrent la beauté des créations des artistes.

Une série de thèmes servent de guide pour parcourir les œuvres : la nature, omniprésente à travers cultures et animaux, avec le décor du jardin ; les machines inventées, où l'on découvre que le studio produit de véritables dessins d'ingénieurs, comme celui de Matt Perry pour la voiture Antipesto, exposée. De même pour les maisons, avec leurs plans. Des Français, on le sait peu, participent à cette aventure : de très beaux décors de Pierre Olivier Vincent, de Dominique Louis pour *Les Pirates* voisinent avec ceux d'Adam Cootes, ou une scène d'Henrik Tamm qui fait penser à Pinocchio dans le ventre de la baleine...

Comme un feu d'artifice, trois mises en scènes étonnantes mènent vers la fin de ce parcours si riche : le décor avec tous les personnages du dîner de la reine Victoria, avec le manège des chevaux, le bateau des pirates : cinq mètres de haut, six de long, quarante-cinq mille éléments (on le croit sans problème), énorme maquette dont les films montrent l'utilisation pour créer l'illusion de la navigation. Enfin, un grand décor de *Shaun le mouton* tel qu'il est utilisé en studio, avec projecteurs, caméra, réflecteurs... et variation de l'ambiance lumineuse, réglée par le chef opérateur du studio en personne. L'effet est saisissant, comme si l'équipe venait de s'absenter. L'une des pièces les plus émouvantes est un décor assez simple, très vide, avec un seul personnage : celui de *Rasé de près*, avec Gromit dans sa cellule de prison, si expressif. C'est aussi l'occasion de comprendre le travail sur les yeux qui donne ces sentiments aux personnages.

Au final, l'exposition propose un voyage d'une grande richesse, soutenu par de nombreuses projections, des dessins peu connus

et très éclairants, et des décors qui sont des pièces exceptionnelles. L'importance de Nick Park y est évidente, mais on perçoit toute la variété et la richesse des créateurs qui sont masqués par cette grande figure, et la diversité de cette production foisonnante et renouvelée. La symbiose des techniques dessinées, sculptées, animées, concrétise l'idée d'un décroisement de ces arts et illustre ces vrais artistes, un peu masqués par leurs personnages qui ont envahi notre mythologie culturelle contemporaine. La touche britannique évidente coexiste avec l'universalité de ce langage de films très peu parlant, et l'on redécouvre la profondeur des scénarios et leur contenu également adulte. *Cherry on the cake*, la visite se fait avec un audio-guide dont le texte est dit avec entrain par Antoine de Caunes, en français ou dans son imitable anglais. Ne ratez pas cette « grande excursion » qui fonctionne avec enfants comme parents !

**Olivier Piffault**

Exposition « Aardman, L'art qui prend forme »  
du 21 mars au 30 août 2015  
au Musée d'Art Ludique  
34 Quai d'Austerlitz – 75013 Paris  
[www.artludique.com](http://www.artludique.com)

Catalogue de l'exposition en vente sur place.

