

Les fables et la fabulation de Nathalie Dupont

Christine Gosselin

Numéro 138, hiver 2007–2008

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/40648ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Les Éditions l'Interligne

ISSN

0227-227X (imprimé)

1923-2381 (numérique)

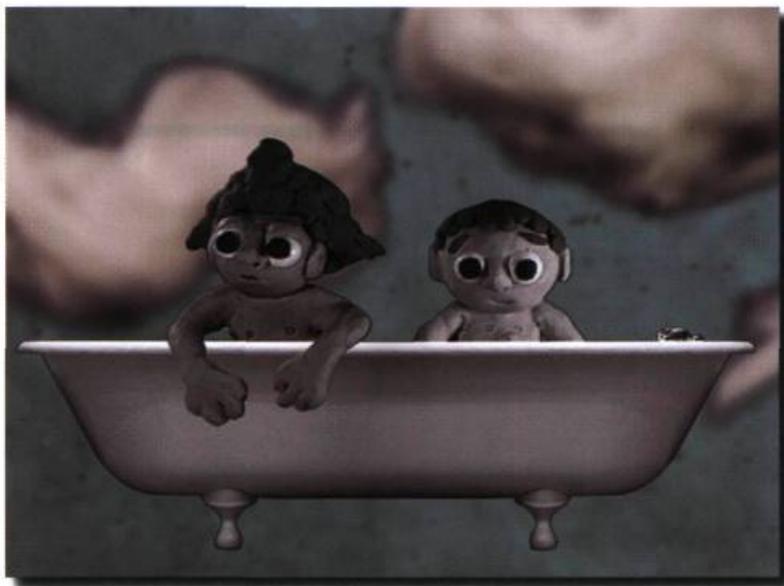
[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Gosselin, C. (2007). Les fables et la fabulation de Nathalie Dupont. *Liaison*, (138), 44–45.

Les fables et la fabulation de Nathalie Dupont

CHRISTINE GOSSELIN



Disparu

Vidéo numérique (DVD), 4 minutes, 2007

44

L'ARTISTE GRAPHISTE, Nathalie Dupont, a remporté en 2006 le prix Norman-McClaren au Festival des Films du Monde à Montréal — catégorie étudiant canadien, pour son film d'animation *Perdre la tête*.

Fable moderne à La Fontaine, ce court-métrage présente un monde dans lequel les animaux sont personnifiés. Le seul véritable humain se décourage d'être différent. En espérant s'intégrer à la société, il emprunte la tête d'une girafe. Il hérite des mauvaises habitudes de l'autre. Il finit par comprendre que la vie n'est pas plus facile.

Le titre de cette animation résume bien les thèmes d'identité, de conformité et d'hostilité qui caractérisent l'œuvre de cette artiste dont le contexte est des plus contemporains : globalisation, homogénéisation, uniformisation.

« J'aime passer des messages mais ils sont personnels. Si quelqu'un les comprend, c'est un plus. Ce n'est pas la raison d'être de ma réalisation. »

C'est durant ses études en multimédia au Collège universitaire de Saint-Boniface que Nathalie Dupont découvre que l'animation numérique rend possible la fusion de ses talents au dessin, à la narration et à la fabrication de marionnettes.

Elle travaille avec des procédés d'animation allant du photomontage à la vidéo, aux prises de vues image par image jusqu'au 3D. Son génie est de marier et de superposer ces diverses méthodes à l'intérieur d'une même création.

« L'animation me permet de créer un monde imaginaire à partir de rien. Je peux créer un monde surréel hors de l'ordinaire et tout contrôler ».

Il n'y a rien d'ordinaire ces jours-ci dans le quotidien de cette artiste.

Elle vient de vendre sa maison à Winnipeg. Elle n'a que quelques jours pour emballer ses possessions pour son déménagement à Montréal alors qu'elle s'envole vers la Belgique pour un projet d'un mois en animation.

Le déménagement l'oblige de dire au revoir à ses deux chats. L'un d'eux est la vedette de la vidéo *Hecubus et la baignoire*. Enregistré en noir et blanc dans des tons pâles et granuleux, ce court métrage présente Hecubus, envoûté par l'écho de son nom qui sourd du tuyau de renvoi de la baignoire.

On retrouve les thèmes de prédilection de l'artiste. D'une part, il y a répétition du nom « Hecubus » ; d'autre part, en enlevant les couleurs à l'image et en retirant tous les objets distinctifs dans le décor de la salle de bain, l'artiste présente un lieu qui ressemble à tout autre. Et finalement, la voix désincarnée qui tente le chat l'attire vers le *trou noir* du bain. Le ton est doux et menaçant à la fois.

L'artiste décrit ses œuvres comme étant ludiques, hostiles et antipathiques : « L'animation n'est pas un art spontané dans son exécution mais spontané dans ses idées. Je suis une personne patiente et solitaire. »

Dans mon panier j'ai...qui retourne le conte du *Petit Chaperon Rouge*, l'agressivité est palpable. La fillette

*Perdre la tête*

Vidéo numérique (DVD), 3 minutes 47 secondes, 2006

n'hésite pas à abattre le loup et, au coup de feu, l'écran se remplit d'une peinture rouge qui rappelle les premiers dessins d'enfants. Dans *Frustré, fatigué*, ce n'est plus le cerveau qui dirige, mais le corps. Un homme traverse la vie en donnant des coups de pied sur sa tête pour la faire avancer devant lui.

Comme son titre le suggère, l'animation *Buy Buy Brain* nous plonge dans l'univers de la médiatisation mécanique qui n'est pas sans évoquer les temps modernes de Charlie Chaplin. Des souris fonctionnent machinalement à une cadence qui banalise la vie. Les souris sont appelées à être en achetant leur cerveau. Il n'y a pas d'émotion. Tout est nivelé par une activité de production à la chaîne. L'animation se clôt sur l'effet de cet abrutissement: le cerveau que convoite une souris blanche éclate. C'est une critique sociale de l'univers contemporain où le *Buy Buy Brain* a une conséquence fatale: *Bye Bye Brain*.

Le côté ludique de l'animation émerge souvent de la banalité des situations. Dans *Moi et mon nez*, un homme se décrotte le nez. *Le 27 fév 2006* nous présente une fillette qui collectionne dans sa valise les jours de la semaine. Chaque lundi, la routine reprend. Ce photomontage comique utilise des photos du milieu réel de l'artiste et réitère les thèmes d'identité et de conformité dans une scénarisation légère.

Chez Nathalie Dupont, les thèmes sont universels, mais les animations conservent un cachet d'intimité.

Elles sont souvent conçues avec tout ce qu'on peut trouver à la portée de la main. Y figurent son chat, des photos de lieux et de gens qu'elle a connus; les trames sonores et les voix sont réalisées et animées par des amis et son partenaire, le compositeur Benwah. Mais l'artiste sait qu'elle doit se garder à la fine pointe de la technologie pour se distinguer en animation. Le départ de son milieu familial est pour poursuivre ses études en animation 3D au Centre NAD à Montréal. Son rêve est de travailler sur des projets d'envergure qui lui fourniront les moyens de continuer à produire ses propres œuvres.

« Il n'y a pas de distinction entre l'art et la commercialisation en animation. C'est trop nouveau. On n'a pas encore poussé l'enveloppe à son maximum. C'est un monde à créer. »

Née au Manitoba, Christine Gosselin est réalisatrice à la télévision de Radio-Canada depuis 1989. Elle se spécialise en production culturelle et de variétés. Elle a produit pour les émissions nationales Les Beaux Dimanches, Le Point, La Semaine Verte et Second Regard. Elle dirige présentement l'émission ZigZag.