

CINÉMA D'ANIMATION ET 3D RELIEF: LE CAS DE CORALINE D'HENRY SELICK

Lucie Mérijeau, Université Sorbonne Nouvelle – Paris 3

Cinéma d'animation et relief

Le cinéma d'animation et le relief sont liés historiquement. Dès les débuts du dessin animé et de l'animation traditionnelle, les artistes se jouaient de la profondeur de champ et des volumes. Émile Cohl en 1908 apparaît ainsi, sous la forme d'une main, dans *Fantasmagorie* pour dessiner son personnage, de même que les frères Fleischer dans la série *Out of the Inkwell* (1918-1929) mettent en scène Max Fleischer avec Koko le clown. Ce principe de mise en abyme suggère que le personnage animé peut entrer en relation *spatiale* avec l'animateur et soumet aux spectateurs l'existence de plusieurs plans (au sens de plusieurs espaces). Comme le dit Sébastien Denis, « la réflexivité vise à promouvoir à la fois la technique et l'univers qui en découle »¹.

Plus tard, l'invention par les studios Disney de la caméra multiplane libère les personnages des décors. Utilisée pour la première fois en 1937 dans *Le Vieux moulin* (*The Old Mill*, Wilfred Jackson) la caméra multiplane permet de placer les cellulos à différents niveaux avant la prise de vues, pour différencier les décors, les personnages et les parties mobiles. Un espace qui n'existe pas auparavant est ainsi créé. Quelques décennies plus tard avec la 3D numérique et l'image de synthèse, c'est tout le rapport aux volumes qui se trouve bouleversé. Les personnages et les objets contenus dans un plan existent désormais – virtuellement – en 3D, il est possible de les saisir sous n'importe quel angle, sans que l'artiste n'ait à dessiner ou créer quoi que ce soit de plus, comme c'est le cas en 2D où l'artiste doit en principe créer de nouveaux dessins.

La caméra multiplane permettait d'accentuer les effets de profondeur et de perspective, mais il ne s'agit pas, à proprement parler, d'image relief. Celle-ci consiste en la projection stéréoscopique d'images cinématographiques. L'engouement pour l'image en relief que le cinéma a connu ponctuellement a touché tous les genres et toutes les techniques, y compris celles de l'animation. Citons *Musical Memories* de Dave Fleischer (1935), *Working for Peanuts* de Disney (Jack Hannah, 1953), avec Tic & Tac (Chip 'n' Dale), ou encore *Knick Knack* (John Lasseter, 1989), l'un des premiers courts métrages du studio Pixar. Entièrement conçu en relief, ce film n'est plus diffusé aujourd'hui qu'en version "plate". Cette version fut par ailleurs modifiée par son auteur : les volumineuses poitrines des deux personnages féminins – une baigneuse et une sirène – ont été rapetissées en prévision de sa rediffusion en première partie du *Monde de Nemo* (*Finding Nemo*, Andrew Stanton, Lee Unkrich 2003).

C'est par le cinéma d'animation et les films hybrides (utilisant par exemple le procédé du *motion capture*) que la 3D relief a fait son entrée massive, au cours des années 2000, dans les salles de cinéma. Grâce à l'image de synthèse, les films en 3D numérique sont techniquement plus simples à réaliser et sont donc, financièrement, plus rentables. De plus, l'aspect expérimental de

la 3D stéréoscopique colle bien à l'aspect ludique (pas seulement enfantin, mais aussi postmoderne) des films d'animation. Le relief joue sur trois espaces distincts : la profondeur qui sort de l'écran, l'écran, la profondeur qui fait pénétrer dans l'image. Il sauvegarde en réalité l'intégrité du cadre, rien ne sort depuis les bords même du cadre. Il s'agit en fait d'évaluer les distances : se retrouver au plus près d'un personnage signifie un moment intime, fort.

Genèse de *Coraline*

En 2002, Henry Selick découvre le roman pour adolescents *Coraline* de Neil Gaiman² et décide d'en faire un premier scénario. Ne trouvant pas de financeurs, il passe à d'autres projets, pour y revenir en 2004, et co-scénarise *Coraline* avec l'auteur original. Il obtient le feu vert – et l'argent – du studio Laika de Portland (anciennement studio Vinton, du nom de l'inventeur de la *claymation*) et met le film en chantier. Mais pourquoi avoir réalisé *Coraline* en relief ? Ce choix s'explique, nous le verrons, par le désir de surprendre les spectateurs, mais également par la volonté du réalisateur de rendre au mieux l'atmosphère inquiétante du récit de Gaiman. Coraline Jones et ses parents ont quitté le Michigan pour emménager dans une grande maison rose de l'Oregon. Hélas pour la fillette, ces derniers n'ont pas de temps à lui consacrer, trop occupés à écrire un ouvrage sur la botanique. Coraline part donc explorer sa nouvelle demeure et, dans le salon, découvre une porte qui va la mener dans l'Autre Monde, réplique quasi identique du monde réel, mais à la fois tout à fait différente. Dans cet Autre Monde, en effet, tout paraît plus attrant, et ses Autres Parents sont entièrement disponibles. Le rêve va toutefois tourner au cauchemar lorsque Coraline va se retrouver prisonnière de son Autre Mère.

Le film met donc en scène une fillette évoluant entre deux univers visuellement très différents. L'idée n'est pas sans évoquer l'adaptation cinématographique du *Magicien d'Oz* par Victor Fleming (*The Wizard of Oz*, 1939), dans lequel le monde réel apparaît en noir et blanc et le monde magique en Technicolor. Selick avait d'abord pensé différencier les deux univers en filmant le monde réel en prise de vue réelle et l'Autre Monde en *stop motion*, puis éventuellement le premier en *stop motion* et le second en 3D numérique, mais aucun de ces choix ne le satisfaisaient artistiquement. Ami de longue date de Lenny Lipton³, Selick s'est ensuite tourné vers le relief, en travaillant avec le procédé Real D Cinema. Plus besoin de deux projecteurs. On recourt désormais à un seul projecteur qui alterne image de l'œil droit et image de l'œil gauche.

Par ailleurs, la réalisation en relief de *Coraline* s'inscrit dans un contexte particulier. L'animation se prête bien au relief, et ce film n'est pas le premier d'Henry Selick à bénéficier de la 3D : après une sortie en version "plate" – en 2D – en 1993 pour les États-Unis et 1994 pour la France, *L'Étrange Noël de Mr Jack* (*The Nightmare Before Christmas*, 1993) a connu une nouvelle sortie en 3D relief en 2006 (en 2007 pour la France). Toutefois, le film n'a pas été initialement pensé pour le relief, contrairement à *Coraline*.

La 3D relief et l'espace dans le film : analyse de séquences

À travers l'analyse comparée de deux séquences – où l'on découvre le père de Coraline dans chacun des deux mondes – et la référence à d'autres plans de *Coraline*, nous verrons que la scénographie a été pensée pour la technologie 3D, elle-même au service de la narration, et que Henry Selick construit tout un discours autour du relief, dans lequel il inclut le spectateur. Par ailleurs, le relief va servir à Selick à accentuer le don de vie à ses marionnettes. J'aurai recours à quelques

avis de spectateurs-internautes, glanés sur les sites participatifs Allociné et IMDB pour comprendre comment le film et le relief ont été perçus.

Le premier plan du film dans lequel on découvre le père, se situe dans le monde réel, et exprime l'enfermement de cet homme dans son travail (fig. 1). Son propre reflet dans son écran d'ordinateur signifie sa sensation d'être prisonnier de son travail : il écrit un livre de botanique alors qu'il n'a même pas le temps de jardiner. Le reflet de Coraline dans l'écran, à côté du reflet du père, indique par ailleurs le caractère virtuel de leur relation, le manque de communication entre eux.

Le premier plan du père dans l'Autre Monde (ou premier plan de l'Autre Père) procède du même principe scénaristique que dans le monde réel : c'est Coraline qui part à sa recherche et



Fig. 1 – *Coraline* (Henry Selick, 2009).

ouvre la porte de son bureau, à laquelle il tourne le dos les deux fois (fig. 2). Cependant, dans l'Autre Monde, le zoom avant lorsque Coraline ouvre la porte met l'accent sur la profondeur du décor et donne la sensation de se rapprocher du père (mouvement absent dans le monde réel). En s'approchant du bureau avec Coraline, on entend une musique, jouée au piano par Mr. Jones, les couleurs sont dans des gammes chaudes. Lorsque Coraline ouvre la porte, son père se retourne et des mains – rattachées par de longs ressorts au piano – jaillissent de l'instrument pour venir



Fig. 2 – *Coraline* (Henry Selick, 2009).

Fig. 3 – *Coraline* (Henry Selick, 2009).

chercher la fillette (et, par la même occasion, le spectateur). Les mains surgissent hors de l'écran, en relief (fig. 3). Le relief peut ici signifier deux choses. D'une part, il a libéré le père, l'a rendu vivant par rapport au père amorphe du monde réel ; il est ici prêt à occuper l'espace, à venir faire le lien entre lui et sa fille, entre lui et le spectateur. Il est prêt à traverser l'espace qui les sépare, là où le vrai père restait de dos (refus de communiquer, de partager l'espace). De cela découle l'idée que l'Autre Père accueille littéralement à bras ouverts sa fille et le spectateur. Cette scène, où les mains sont tendues vers la caméra, est une métaphore de ce que peut être la 3D relief pour le spectateur : une invitation à venir s'immerger avec les personnages, à partager leur espace, à se laisser plonger dans la scène. Coraline est surprise par ces mains qui veulent la saisir et réagit en sursautant avec un petit mouvement de recul. Le spectateur sursaute également devant cet effet de relief, le deuxième de ce genre dans le film (le premier étant l'aiguille du générique qui vient piquer l'œil du spectateur). Le monde réel est distordu, l'Autre Monde est plus réel, plus attractif, on est devant une inversion des réalités.

Cette emphase sur le thème des deux mondes et la 3D relief se retrouve en filigrane tout au long du film. Dans le monde réel, les personnages sont filmés tantôt derrière une fenêtre, tantôt en reflet sur un écran d'ordinateur ou une vitre, dans des décors plats, voire avec une perspective faussée, avec peu de mouvements de caméra. Kidnappés par l'Autre Mère, les vrais parents sont enfermés – et aplatis – derrière un miroir. Dans la cuisine du monde réel, les tasses sont en aplat, les cartons de déménagement et les chaises sont en fausse perspective : les objets sont pensés pour jouer de cette fausse perspective (fig. 4).

L'impression générale est à l'aplatissement et à l'étouffement. Les plans qui jouent le plus sur la profondeur de champ, en faisant émerger un premier plan et un arrière-plan (utilisation de la composition du relief, renforcé par la stéréoscopie) sont ceux dans lesquels on retrouve des personnages ou des objets en lien avec l'Autre Monde : le chat noir, qui fait le relais entre les deux mondes et parle seulement dans l'Autre Monde, la poupée à l'image de Coraline créé par l'Autre Mère.

Outre les caméras subjectives, qui accentuent les effets de profondeur, on trouve également des contre-plongées où des personnages se détachent en relief du décor ou de l'arrière-plan. Le monde réel, quant à lui, est un monde sans profondeur, sans perspective : graphiquement, les décors sont aplatis, comme pour souligner le fait que le personnage de Coraline s'ennuie à mourir.

Fig. 4 – *Coraline* (Henry Selick, 2009).

Le plan dans lequel Coraline passe pour la première fois du monde réel à l'Autre Monde se joue, pour la première fois, de la profondeur intérieure, puisqu'un tunnel se déploie sous nos yeux et ceux de Coraline, nous incitant à plonger avec la fillette dans l'Autre Monde. Par la suite, les plans de cet Autre Monde ne sont plus filmés comme des tableaux, la caméra évolue et vit dans l'espace. De nombreux panoramiques, des mouvements à la grue et des plans subjectifs incluent le spectateur dans la scène (avec le train qui tourne autour de la table du dîner, ou depuis l'intérieur du piano auquel il est donné vie), et les effets de surgissement en relief agissent comme une adresse formelle au spectateur. L'Autre Monde est plein de couleurs et de volumes, les décors ont une perspective augmentée, elle-même intensifiée par la vision en relief et les mouvements de caméra (fig. 5).

Les effets de relief qui sortent de l'écran sont assez rares ; ils sont en lien avec l'Autre Monde et sont tous motivés par la narration. Le film n'est pas une attraction pure de reliefs. Les spectateurs n'attendent d'ailleurs pas forcément trop des effets de surgissement et peuvent préférer les subtilités : « I was very pleased with the 3D presentation here, it was very, very rarely (only once or twice) used as a 'cool effect', and overall was very tastefully used to give the visuals more

Fig. 5 – *Coraline* (Henry Selick, 2009).

depth »⁴, ou encore : « With the 3D, nothing really popped out of you, but it just gave it an extra depth that made it more real. I think it was so cool »⁵. L'impression de réalité ici décrite est liée à la profondeur de champ et aux effets de relief sur lesquels joue le film (avec les focales de la caméra). Selon James Cameron, utilisateur précurseur de 3D relief, la vision en trois dimensions serait le propre de l'homme et de la plupart des êtres vivants :

*You look at nature, at the way nature set things up, by the Darwinian process. Everybody's got two eyes, even down into the insect world. They've got a minimum of two. They might have eight. Everybody from lizards to fish has got two eyes because survival comes from being able to gauge how far away is the prey or the predator. If I'm a frog having to shoot a bug out of the air with my tongue, I have to know how far away it is. That's how we see. Our two eyes are range finders. That's how our brain process the world*⁶.

En réalité, depuis les années quatre-vingt, la psychologie cognitive a montré que notre vision se fait en deux dimensions et demie et non en trois. Entre autres raisons, il y a le fait que nous ne voyons que des surfaces, et non des volumes, et que « nous ne saissons concrètement que ce qui est devant nos yeux »⁷. Un mouvement de tête ou des yeux et nous perdons les détails graphiques de ce que nous regardions. De la même manière, le système optique des lentilles induit un flou mécanique de la caméra (entre le premier plan et l'arrière plan) qui n'existe pas dans notre propre perception visuelle.

Concernant l'impression d'espace déployé par le relief, la co-présence virtuelle entre ledit spectateur et les personnages, certains spectateurs expliquent qu'ils auraient eu « envie de faire pause et d'explorer les moindres recoins de chaque scène tellement il y a de détails ». D'autres pensent que Selick « utilise au mieux les possibilités immenses de la 3D et profite de chaque parcelle de décor, de chaque espace, personnage pour glisser des idées fascinantes de son imagination débordante »⁸. Les espaces de chaque séquence sont très lisibles (peu chargés en personnages, en objets), facilitant par le fait même l'impression des spectateurs d'être appelés dans l'image, dans l'espace virtuellement accessible à eux.

On notera par ailleurs que la réflexivité, comme effet de mise en abyme, est souvent présente dans les films en relief qui ont été pensés et conçus pour la 3D. Dans *Coraline*, le père porte des lunettes, tout comme le spectateur devant le film en relief, et Wybie possède un casque avec trois objectifs qui rappelle les toutes premières caméras. Dans *Là-haut* (*Up*, Pete Docter, Bob Peterson, 2009) le jeune Carl au cinéma avec ses lunettes de vue est comme le spectateur avec ses lunettes stéréoscopiques devant le film. Citons encore *Avatar* (James Cameron, 2009) dans lequel le spectateur se trouve dans la position du personnage principal : il vit à travers ses lunettes 3D les aventures d'un Autre Monde ; comme le héros, le spectateur vit entre deux mondes, tantôt à travers son propre corps, tantôt à travers un avatar.

3D relief et émotions

Pour continuer l'analyse, il faut également prendre en compte la narration – une histoire qui fait peur – comme le suggère Selick lui-même, qui dit que « le film peut être vu par tous les enfants courageux, quel que soit leur âge »⁹. Or, comme le rappelle Emmanuel Ethis, « sans doute la peur au cinéma permet-elle mieux que n'importe quelle émotion de ressentir ce que signifie ‘être spectateur’, mais également le plaisir de n’être ‘que spectateur’, un plaisir sécurisant où l’on peut s’ap-

bandonner à voir de près la forme de nos frayeurs »¹⁰. *Coraline* emprunte à l'univers terrifiant des contes, notamment la peur de l'abandon du conte de *Hansel et Gretel*. Par ailleurs, l'image-rie parfois très sombre et gothique participe de cette atmosphère effrayante. La narration implique donc les émotions du spectateur et concourt à l'aspect immersif du film. Les émotions sont d'autant plus sollicitées que les effets de relief et les éléments de l'image ne cessent de surprendre le spectateur tout au long du film. Le relief amplifie les effets narratifs et pousse les émotions spectatoriellest toujours plus loin.

Les qualités du récit reposent sur un suspense haletant, une atmosphère inquiétante et une peur diffuse. Ce sont là des qualités recherchées par les spectateurs. L'envie de se mesurer à un film que beaucoup jugent terrifiant, le désir de connaître un peu plus son propre corps et ses propres réactions font par ailleurs partie intégrante du plaisir spectatorial. Ainsi, explique un commentateur du film : « This is also one of the scariest animated films – period – that I've watched. Seriously, there were several kids in the audience screaming during the movie's opening credits »¹¹. Le film a d'ailleurs été évalué PG (*Parental Guidance Suggested*) aux États-Unis par le Motion Picture Association of America (pour des éléments thématiques, des images effrayantes, du langage et de l'humour suggestifs). Les spectateurs sont à la recherche d'émotions fortes et attendent du relief qu'il mette leurs sensations à l'épreuve. Ils veulent être saisis, ils veulent pénétrer le film, et utilisent un vocabulaire significatif à ce sujet : « en 3D pour un effet encore plus saisissant »¹², « à voir si possible en 3D pour mieux pénétrer dans cet univers enchanteur »¹³, « bien sûr une projection en 3D est recommandée pour encore plus apprécier le film »¹⁴.

Pour revenir à la peur, le personnage de l'Autre Mère est celui par qui la terreur arrive. De gentille mère de substitution qui cuisine les plats préférés de Coraline, elle se transforme petit à petit en personnage tyrannique qui exige de la fillette qu'elle se couse des boutons à la place des yeux pour rester dans l'Autre Monde et devenir, ainsi, sa marionnette (comme l'est déjà l'Autre Père). La métamorphose ira jusqu'à assimiler la Mère – dont la silhouette inquiétante souligne l'artificialité du procédé de l'animation en *stop motion* – à une araignée emprisonnant ses proies dans sa toile. Chaque marionnette est en effet constituée d'une structure métallique à la base de son corps et sur laquelle est rajoutée la plasticine. Ce procédé permettant de montrer le travail à l'œuvre est une manière pour Selick de rapprocher un peu plus le spectateur du film, comme avec l'utilisation de la 3D relief. Comme le rappelle Sébastien Denis, « l'animation est le seul art qui puisse se montrer *en train de se faire* presque en temps réel [...], et dans lequel le personnage représenté peut se transformer lui-même, devenant ainsi son propre auteur »¹⁵.

Dans l'éditorial du numéro spécial des *Cahiers du Cinéma* consacré à la 3D, Jean-Michel Frodon avance que le relief renforce le cinéma dans sa vocation au spectaculaire : « Réactivation d'une hypothèse contenue depuis l'origine dans l'invention même du cinéma, la 3D porte des promesses, mais aussi le danger d'une hégémonie accrue d'un certain type de spectacle cinématographique »¹⁶. Le film *Coraline* échappe pourtant, selon nous, à cette forme d'essentialisme technologique, qui considère le relief comme une simple attraction. De toute évidence, le relief est apparu à Selick comme un véritable outil de création, et non comme une fin en soi.

- 1 Sébastien Denis, *Le Cinéma d'animation*, Armand Colin, Paris 2007, p. 33.
- 2 Neil Gaiman, *Coraline*, Bloomsbury, London 2002.
- 3 Réalisateur indépendant à la fin des années soixante et début des années soixante-dix, il a écrit *Independent Film Making* en 1972. Il a partagé avec Peter Anderson la présidence du sous-comité de l'American Society of Cinematographers, consacrée à la photographie stéréoscopique. Il est le détenteur de quarante brevets de stéréoscopie.
- 4 Ametaphysicalshark, «Very enjoyable fantasy with superb animation», dans *IMDB*, <http://www.imdb.com/title/tt0327597/usercomments>, dernier accès 30 mai 2010.
- 5 Startumbler92, «Cute», dans *IMDB*, <http://www.imdb.com/title/tt0327597/usercomments>, dernier accès 30 mai 2010.
- 6 Ray Zone, *3D Filmmakers : Conversations with Creators of Stereoscopic Motion Pictures*, The Scarecrow Press, Lanham 2005, pp. 143-144.
- 7 Steven Pinker, *Comment fonctionne l'esprit*, Odile Jacob, Paris 2000, p. 274.
- 8 Unkut, «Coraline», dans *AlloCiné*, http://www.allocine.fr/film/critiquepublic_gen_cfilm=109125.html?page=13&stars=4, dernier accès 30 mai 2010.
- 9 Samuel Douhaire, «Henry Selik: 'Coraline dispose de plus de 20.000 expressions différentes'», dans *Télérama.fr*, <http://www.telerama.fr/cinema/coraline,43952.php>, dernier accès 30 mai 2010.
- 10 Emmanuel Ethis, *Sociologie du cinéma et de ses publics*, Armand Colin, Paris 2009, p. 25.
- 11 Rare_addict, «An instant all-time favorite», dans *IMDB*, <http://www.imdb.com/title/tt0327597/usercomments>, dernier accès 30 mai 2010.
- 12 Cocolalie, «Coraline», dans *AlloCiné*, http://www.allocine.fr/film/critiquepublic_gen_cfilm=109125.html?page=16&stars=3, dernier accès 30 mai 2010.
- 13 Eagon, «Coraline», dans *AlloCiné*, http://www.allocine.fr/film/critiquepublic_gen_cfilm=109125.html?page=15&stars=4, dernier accès 30 mai 2010.
- 14 Nico, «Coraline», dans *AlloCiné*, http://www.allocine.fr/film/critiquepublic_gen_cfilm=109125.html?page=15&stars=4, dernier accès 30 mai 2010.
- 15 Sébastien Denis, *Le Cinéma d'animation*, cit., p. 34.
- 16 Jean-Michel Frodon, « Editorial », dans *Cahier du Cinéma*, n° 647, juillet-août 2009, p. 5.