

Le studio Laika Chaînon manquant en voie d'extinction

Charlotte Bonmati-Mullins

Numéro 194, mars 2020

Imaginaires du cinéma pour enfants

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/93085ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (imprimé)

1923-5097 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Bonmati-Mullins, C. (2020). Le studio Laika : chaînon manquant en voie d'extinction. *24 images*, (194), 50–55.



↑ *Coraline* de Henry Selick (2009)

Le studio Laika

**Chaînon manquant
en voie d'extinction**

PAR CHARLOTTE BONMATI-MULLINS

En Oregon, un studio d'animation indépendant résiste encore à l'hégémonie de l'animation 3D : une posture d'auteur de plus en plus menacée dans le contexte économique actuel.

IL ÉTAIT UNE FOIS D'IRRÉDUCTIBLES ARTISANS...

Fondé à Portland en 2005 sur les ruines des studios Vinton, pionniers de l'animation de pâte à modeler, Laika se tient en marge de l'industrie du divertissement familial sur laquelle Disney, Pixar et Dreamwork règnent en maîtres. Du glaçant conte d'horreur gothique *Coraline* (Henry Selick, 2009) à la trépidante épopée médiévale fantastique *Kubo and the Two Strings* (Travis Knight, 2016), en passant par la parodie horrifique *ParaNorman* (Chris Butler et Sam Fell, 2012), cette société de production indépendante s'entête à prendre des risques là où le capitalisme culturel hollywoodien n'en autorise aucun. D'abord, en faisant perdurer l'animation image par image, une technique vieille comme le cinéma des premiers temps, majoritairement délaissée au profit de l'animation par ordinateur, plus simple, plus rapide et surtout, plus rentable que l'animation en volume : en nombre d'entrées au cinéma, même le plus gros succès public de Laika ne représente que 1/10 du 1,2 milliard de dollars rapportés par *Frozen* (Chris Buck et Jennifer Lee, 2013). Puis, en repoussant sans cesse les frontières entre l'artisanat qu'implique nécessairement le film de marionnettes, et les technologies de pointe comme l'utilisation récurrente de l'impression 3D, qui permet au studio de découpler à la fois l'expressivité de ses personnages et la complexité de ses éléments de mises en scène. Par exemple, si le jeune héros de *ParaNorman* possédait déjà 1,5 million d'expressions faciales, Laika a poursuivi son utilisation pionnière de l'impression 3D, le « rapid prototyping », sur *The Boxtrolls* (Graham Annable et Anthony Stacchi, 2014) pour atteindre 48 millions de mimiques pour le protagoniste de *Kubo and the Two Strings*.

Si Laika détonne dans le paysage de plus en plus homogène de l'animation actuelle, ce n'est pas uniquement à cause de son étrangeté formelle, technique et visuelle. À l'exception du récent *Missing Link* (Chris Butler, 2019) sur lequel nous reviendrons, la société de production s'est trouvée une niche que peu de ses homologues américains explorent : celle du cinéma de genre fantastico-horifique pour enfants. Un sous-genre plutôt paradoxal, que plusieurs qualifient de défi impossible à tenir, puisque respecter la sensibilité de son public cible revient aussi à annihiler ses spécificités mêmes. Or encore une fois, le studio indépendant désobéit aux règles, notamment celles visant à adoucir, voire à aseptiser les éléments potentiellement traumatiques, pourtant inhérents aux contes traditionnels. À mi-chemin entre *Alice au pays des merveilles* de Lewis Carroll et *Hansel et Gretel* des frères Grimm, *Coraline* est avant tout un récit d'apprentissage à la dure. Celui d'une jeune fille, un peu trop délaissée par ses parents, qui découvre une mystérieuse porte menant à un monde insolite, étrangement familier, où les chats peuvent parler mais leur maître non, où les yeux des parents se réduisent à des boutons cousus et où les âmes des enfants perdus sont enfermées dans des billes. Pour libérer ses parents, Coraline devra résoudre une série d'énigmes tordues, comme autant de leçons de maturité, et affronter l'Autre mère, une représentation d'abord idyllique puis monstrueuse de sa propre mère. Cette atmosphère cauchemardesque s'installe progressivement, par petites touches d'inquiétante étrangeté (distorsions spatiales, effets de surgissement, contraste entre les couleurs de l'autre monde et la grisaille du quotidien familial), puis bascule dans l'épouvante lorsque l'Autre mère dévoile sa véritable nature. Ici, le mouvement saccadé du stop-motion prend tout son sens, puisqu'il amplifie l'effet de terreur chez le spectateur tandis que la silhouette de l'Autre mère s'allonge et que son apparente humanité cède finalement la place à une créature arachnide.

LAIKA OU LA PUISSANCE DES ASPÉRITÉS

Malgré le fait que la dimension parodique de *ParaNorman* désamorce certaines mécaniques du film d'horreur, sa trame narrative s'articule aussi autour d'une quête initiatique, plus sombre et engagée qu'il n'y paraît. À l'instar de Cole Sear dans *The Sixth Sense* (M. Night Shyamalan, 1999), Norman Babcock voit aussi clairement les morts que les vivants. Perçu comme un *freak* par la plupart des habitants de Blith Hollow, y compris son père, Norman sera pourtant le seul capable de rompre la malédiction qu'une sorcière vengeresse a jetée sur la bourgade. S'il multiplie les références au cinéma de John Carpenter et de John Hughes, en rehaussant les aspérités tactiles de l'animation en volume sans que les effets numériques ne prennent le dessus, *ParaNorman* étonne par la gravité de ses enjeux : l'éloge de l'adversité, la difficulté du deuil, l'importance de la bienveillance et les dérives de l'ignorance. Comme si du récit de *Coraline* à celui-ci, Laika avait mûri avec ses protagonistes, passant des peurs enfantines aux angoisses existentielles.

↑ **ParaNorman** de Chris Butler et Sam Fell (2012) → **Missing Link** de Chris Butler (2019)





↑ Kubo and the Two Strings de Travis Knight (2016)



→ Coraline de Henry Selick (2009)

Avec *Kubo and the Two Strings*, réalisé par Travis Knight, également PDG du studio et artiste animateur à ses heures perdues, Laika atteint de nouveaux sommets, que ce soit en termes de maîtrise technique ou de singularité narrative. Dès la séquence d'ouverture, l'envergure du récit promet d'être épique : une mer déchaînée qu'un clair de lune peine à éclairer, un minuscule radeau avec une femme et son shamisen à son bord. Puis, un mur d'eaux frémissantes qui se dresse jusqu'à la lune avant de s'abattre sur l'embarcation de fortune. À l'image de l'hybridation technique et technologique de Laika qui, depuis ses débuts, conjugue l'ancien et le nouveau avec brio, et de ses univers où cohabitent lumière et obscurité pour mieux raconter le passage de l'enfance à l'âge adulte, ici rien n'est lisse et tout semble vivant. La moindre texture envoûte le spectateur par synesthésie, comme si l'illusion de la matière en appelait immédiatement à ses sens. Dans la lignée de *Coraline* et *ParaNorman*, *Kubo* démontre une réelle posture d'auteur à la faveur de laquelle la forme et le fond se répondent sans cesse. Des récits d'apprentissage, à la dure, souvent cruels et parfois violents : des enfants négligés (*Coraline*), marginalisé (*Norman*), ou violenté (*Kubo*) par des adultes. Des petits êtres obligés de passer, le plus souvent seuls, à travers des angoisses propres à l'enfance comme autant de péripéties (l'abandon, le rejet, la solitude, le deuil, la mort), puis d'affronter le monstre des monstres (l'Autre mère, dévorante, de *Coraline* ; la sorcière vengeresse de *Norman*, ou le Roi Lune de *Kubo*) et bien souvent, sauver leur monde, intérieur, familial ou sociétal, qui les avait pourtant tenus en marge jusque-là. Sans aller jusqu'à la subversion, notamment dans la représentation conservatrice de la cellule familiale, Laika se distingue dans sa façon désenchantée, mais bienveillante, de mettre en scène, et en garde, contre tout ce qui est trop artificiel, trop beau ou trop homogène pour être vrai.

Missing Link, quant à lui, marque un changement d'approche significatif qui se ressent autant sur le plan formel que narratif. Car en excédant les 60 millions de dollars en budget de production, et ce, pour la première fois de son histoire, le studio risque gros et sacrifie peut-être une part de sa liberté créative au passage. Visuellement, le film est un véritable aboutissement technique et technologique qui marie aussi bien l'animation 2D, la capture de mouvement, la stéréoscopie ou les effets spéciaux numériques, repoussant les limites de l'animation image par image comme jamais auparavant. La gamme d'expressivité de ses marionnettes n'ayant plus grand-chose à envier aux acteurs de chair et d'os. Mais, si le processus pour y parvenir est impressionnant de patience, d'obstination et de maîtrise, il en résulte quelque chose de presque trop parfait et lisse, dont le rendu se rapproche dangereusement de l'animation 3D. Si la dernière création de Laika est plusieurs coudées au-dessus de la mêlée, à la fois en termes de fluidité et de dynamisme (dialogues, montage et scénographie), elle laisse aussi penser à une forme de compromission : le sombre récit initiatique cédant ici le pas à un lumineux « buddy movie » d'aventure, où le périple des protagonistes tient lieu de prétexte à une flamboyante démonstration artisanale et technologique. Mais en se soumettant ainsi à la loi du marché et aux normes de l'industrie du divertissement familial, le studio indépendant Laika ne risque-t-il pas de perdre son âme ?