



Fiche technique	1
Réalisateur	2
Henry Selick, de l'ombre à la lumière	
Aux frontières du film	3
Une histoire de poupées	
Faire un film	4
De la vie des marionnettes	
Du livre au film	6
De <i>Coraline</i> à <i>Coraline</i>	
Découpage narratif	8
Scénario	9
Les quêtes de <i>Coraline</i>	
Personnages	10
Je et... un autre	
Plans	12
Indécidables frontières	
Séquence	14
Une course entre deux mondes	
Documents	16
C comme <i>Coraline</i>	
Parallèles	18
Coraline et ses sœurs	
Créations	20
Un kaléidoscope d'ambiances sonores	

● **Rédacteur du dossier**

Thierry Méranger est critique et membre du comité de rédaction des *Cahiers du cinéma* depuis 2004. Agrégé de lettres modernes et concepteur de documents pédagogiques (dont le dossier Collège au cinéma consacré à *Phantom Boy* d'Alain Gagnol et Jean-Loup Felicioli), il enseigne en section cinéma-audiovisuel en lycée et dans le cadre du master pro Scénario, réalisation et production de l'université Paris I Panthéon-Sorbonne. Il est également délégué général et artistique du festival Regards d'ailleurs de Dreux.

● **Rédacteur en chef**

Joachim Lepastier est membre du comité de rédaction des *Cahiers du cinéma* depuis 2009, et enseigne dans des écoles d'architecture et de cinéma. Il a également rédigé les documents pédagogiques sur les films *L'Exercice de l'État de Pierre Schoeller*, *De battre, mon cœur s'est arrêté* de Jacques Audiard, *Une séparation* d'Asghar Farhadi, *Blow Out* de Brian De Palma (tous ces titres pour Lycéens et apprentis au cinéma) et *Les Bêtes du Sud sauvage* de Benh Zeitlin, pour Collège au cinéma.

Fiche technique

● Générique

CORALINE

États-Unis | 2009 | 1h 40

Réalisation

Henry Selick

Scénario

Henry Selick, d'après le roman de Neil Gaiman

Direction artistique

Phil Brotherton, Bo Henry, Tom Proost

Conception graphique

Tadahiro Uesugi,

Christopher Appelhans

Conception des personnages

Shane Prigmore, Shannon Tindle

Storyboard

Chris Butler

Direction de l'animation

Travis Knight, Trey Thomas, Eric Leighton, Phil Dale

Photographie

Pete Kozachik

Musique

Bruno Coulais

Montage

Christopher Murrie, Ronald Sanders

Production

Laika, Pandemonium

Distribution

Universal

Format

1.85, numérique, couleur

Sortie

5 février 2009 (États-Unis)

10 juin 2009 (France)

Interprétation (voix)

Dakota Fanning

Coraline Jones

Teri Hatcher

*Mel Jones / L'Autre Mère /
Beldam*

John Hodgman

Charlie Jones / L'Autre Père

Keith David

Le chat

Robert Bailey Jr.

Wyborne Lovat

Jennifer Saunders

Miss April Spink

Dawn French

Miss Miriam Forcible

Affiche française © Universal Pictures



● Synopsis

Coraline Jones vient d'emménager avec sa famille dans la résidence du Palace Rose, et se sent délaissée par ses parents. Elle rencontre Wybie, le petit-fils de la propriétaire, qui lui offre une poupée à son effigie. Coraline découvre alors dans le salon une porte qui ouvre sur un mur de briques. La nuit suivante, le passage devient possible et la fillette, guidée par une souris, arrive dans un monde étrangement semblable au sien, où tout paraît plus agréable et coloré. Une Autre Mère et un Autre Père, dont les yeux ont été remplacés par des boutons, l'y attendent pour la choyer. Au réveil, Coraline, de retour chez elle, visite ses excentriques voisins: M. Bobinsky, avec son numéro de souris savantes, et le duo de vieilles actrices Spink et Forcible. À deux reprises, Coraline parvient ensuite à retrouver le monde parallèle. Le jardin enchanté et les numéros merveilleux proposés par ses Autres Voisins, auxquels elle assiste avec le clone muet de Wybie, la séduisent. Elle refuse pourtant la proposition de ses Autres Parents qui veulent la garder avec eux, si elle accepte de se faire coudre des boutons à la place des yeux. La suite n'est que désillusion: l'Autre Monde n'est qu'un décor trompeur où la fausse mère apparaît désormais sous l'apparence d'une marâtre filiforme puis de la Beldam, femme-araignée aux doigts métalliques qui maintient captives les âmes des enfants sans yeux. Aidée du chat de la résidence, de son ami Wybie et d'une pierre magique offerte par les deux actrices, Coraline va devoir revenir une dernière fois dans l'Autre Monde. Défiant la Beldam, elle va délivrer ses vrais parents, eux-mêmes enlevés, et libérer les petits fantômes en retrouvant leurs yeux. ■

Réalisateur

Henry Selick, de l'ombre à la lumière

Auteur de trois longs métrages majeurs de l'histoire du cinéma d'animation, il est aujourd'hui l'un des plus grands spécialistes du *stop motion*.

Lorsque *Coraline* est montré pour la première fois aux États-Unis en février 2009, son réalisateur, à 56 ans, est un cinéaste confirmé qui apparaît aux yeux des spécialistes comme un maître de l'animation – et en particulier de l'animation en volume, le *stop motion*. Henry Selick n'est pourtant connu que des cinéphiles, tant sa modestie d'artisan génial et sa capacité à se mettre au service des projets des autres ont jusqu'alors fait obstacle à la reconnaissance publique.

● L'étrange Noël de M. Selick

Le plus bel exemple de cette discréption est un long métrage au succès phénoménal qu'on ne songe que rarement à lui attribuer bien qu'il en soit l'auteur: Henry Selick est l'unique réalisateur de *L'Étrange Noël de M. Jack* (1993) dont le titre original – *Tim Burton's The Nightmare Before Christmas* – permet de mieux comprendre les raisons de l'injustice. Selick est en effet un ancien compagnon de route du réalisateur d'*Edward aux mains d'argent*. Les deux créateurs se sont connus en étudiant l'animation au California Institute of the Arts (CalArts) puis se sont retrouvés au début des années 1980, animateurs assistants au service des célèbres studios Disney, en compagnie de futurs grands noms comme Brad Bird (*Le Géant de fer*) et John Musker (*Aladdin*). Dix ans plus tard, occupé par la production de *Batman : Le Défi* et découragé par la lenteur de l'animation en volume, Burton a confié la réalisation de son *M. Jack* à Selick. Ce dernier déclarera à *Sight and Sound* en 1993 à propos de l'inspirateur de son premier long métrage: «C'est comme s'il avait pondu un œuf, que je l'avais couvé et fait éclore: Tim n'a pas mis la main à la pâte mais sa patte y était. Mon job était de faire ressembler le film à un Tim Burton, ce qui n'est pas si différent de mes propres films.» De fait, les aventures de Jack Skellington, squelette-épouvantail qui règne sur la ville d'Halloween, ne viennent pas d'un univers étranger à celui des premiers courts métrages expérimentaux de Selick, même si *Seepage* (1981) ou *Slow Bob in the Lower Dimensions* (1991) reposent sur un mélange des techniques et la fusion avec des vues réelles.

● Aventures hybrides

Le cinéaste revient au principe d'hybridation dès 1996. Dans *James et la pêche géante*, adapté d'un livre pour enfants de Roald Dahl, plans traditionnels et *stop motion* cohabitent au service d'une intrigue qui révèle la perméabilité de deux mondes. Le succès critique est au rendez-vous et le film triomphe au festival d'Annecy, même s'il ne trouve pas rapidement son public. Suit le foisonnant *Monkeybone* (2001), adaptation de la bande dessinée *Dark Town*. Cette histoire d'un dessinateur dans le coma qui rencontre le singe qu'il crée va connaître un échec retentissant. Décisive en revanche est la participation de Selick au tournage de *La Vie aquatique* de Wes Anderson (2004). Responsable de l'animation des créatures marines, l'animateur contribue à



Henry Selick © Business Wire

l'enchantement visuel du film en jouant, comme son maître Ray Harryhausen (1920-2013), du surgissement de personnages animés en volume au sein d'une fiction classique.

«Regardez les films originaux de Walt Disney : pour leur époque, ils n'étaient pas sécurisants. Ils étaient réellement sombres et troublants. La méchante reine veut qu'on arrache le cœur de Blanche-Neige pour le mettre dans une boîte. Les enfants adorent quand quelqu'un comme eux se dresse devant le vrai mal, horrible et effrayant, et gagne.»

Henry Selick, entretien pour *Cinema Blend*, 3 février 2009

● De Laika à l'enfer

En 2004, le cinéaste devient directeur de la production de Laika, nouvelle société de Portland, Oregon, spécialisée dans l'animation; il en réalise les deux premiers films. Le court métrage très réussi *Moongirl* (2005) restera la seule incursion du studio dans les images de synthèse. Le succès commercial et critique de *Coraline*, adaptation de Neil Gaiman que Selick a écrite, réalisée et produite en 2009, est le premier long métrage en *stop motion* et en relief. Mais au moment d'un nouveau prix à Annecy, le cinéaste a déjà quitté l'entreprise. Depuis *Coraline*, il a lancé plusieurs projets sans qu'aucun n'aboutisse. Aux dernières nouvelles, le grand retour de Henry Selick en *stop motion* se fera pour Netflix avec la collaboration de Jordan Peele (*Get Out*) et du graphiste argentin Pablo Lobato autour du projet *Wendell and Wild*. Deux frères damnés s'y évaderont de l'enfer. Peu de risques, donc, que le cinéaste cesse de faire frémir le jeune public. ■

● Enfants et héros

Pour souligner en classe les liens qui existent entre les films de Henry Selick, on pourra, au-delà des apports biographiques, tenter de caractériser les points communs de ses héros à partir du visionnage de trois documents: les bandes annonces de *James et la pêche géante* (1996) et de *Coraline* (2009) ainsi que le court métrage *Moongirl* (2005). Enfin, des extraits des premiers courts métrages du cinéaste figurant dans un bref documentaire, *Henry Selick Shorts* (sur la chaîne YouTube «Tim Burton Collective») et commentés par Selick lui-même, pourront être présentés.

Aux frontières du film

Une histoire de poupées

VIDÉO
EN
LIGNE

Montrer à la classe le prologue de *Coraline* avant projection sera l'occasion de lancer quelques hypothèses sur son intrigue mais aussi de le présenter comme un film... de poupées.
[cf. vidéo en ligne *Guerre et boutons*]

La séquence qui introduit *Coraline* occupe une double fonction. Il s'agit d'abord de présenter un premier générique du film (le plus complet sera à la fin), en mettant en avant les principaux artisans de sa fabrication, des acteurs qui ont donné leur voix aux personnages jusqu'au réalisateur, dont le nom sera le dernier à apparaître, au-dessus de l'effigie de son héroïne. Ces informations se superposent à une véritable scène du film, détachée de sa continuité narrative : ce qui s'y déroule va se révéler antérieur au lancement de l'action, qui va débuter juste après avec l'emménagement des Jones au Palace Rose. Les deux premières minutes de *Coraline* constituent donc un prologue qui distille de nombreuses informations mais préserve une grande part de mystère à travers les amores qu'il met en place.

● Poupée de son

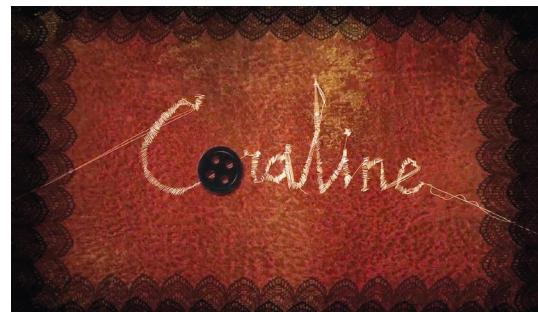
On remarquera d'abord, dès les cartons de départ et les choix de lettrage, l'immersion du spectateur dans l'univers de la couture et de la broderie. L'élément symbolique essentiel est ici le bouton ; il est lié à l'idée de remplacement, qu'il s'agisse du O de *Coraline* ou de la substitution d'une paire de boutons-yeux à une autre. Parmi les autres objets remarquables, on notera la présence, en très gros plans spectaculaires et menaçants (car il s'agit de trancher, de percer ou de perforer), des ciseaux, d'aiguilles, de pinces et d'une machine à coudre.

Ces éléments correspondent aux différentes étapes de la fabrication d'une poupée de son. À l'arrivée, comme s'il s'agissait de refermer le prologue sur le titre, semble naître sous nos yeux un personnage, probablement éponyme, aux caractéristiques très particulières : cheveux bleus, taches de rousseur, ciré jaune, bottines. Frappe néanmoins la rigoureuse symétrie de la séquence : la naissance de la poupée est liée à la disparition d'une autre, qui va être privée de ses attributs et reléguée à son statut d'objet, déshabillée, décousue, énucléée, éventrée et vidée. On soulignera la violence et le malaise induits par l'aspect clinique et chirurgical de cette entreprise d'anéantissement.

L'élément essentiel du mystère repose sur l'identité de l'artisan en action. Nous ne verrons de lui ici que ses mains, dont la nature ne paraît pas très différente de celle des outils métalliques et effilés déjà rencontrés. Au-delà de cette mécanique qui suggère la présence d'une créature humanoïde sans sentiments, d'autres éléments renvoient au fantastique : le décor de maison abandonnée au papier peint fané, les toiles d'araignée, l'atmosphère nocturne, la musique anxiogène de Bruno Coulais [cf. *Créations*, p. 20]. On relèvera aussi les apparitions et disparitions des poupées qui flottent dans le ciel à l'invite de leur créateur.

● Créatures et créateur

En l'absence d'indications de lieu ou de temps, le spectateur est réduit à des suppositions. Qui fabrique les poupées et dans quel but ? Apparaissent-elles comme des victimes ou des émissaires de leur créateur ? Dans quelle mesure l'évocation du monde de l'enfance est-elle opposée à l'atmosphère de cette séquence ? Une dernière remarque concernera la technique : il s'agit ici de cinéma d'animation, qui met en scène des objets en volume. Il sera possible de souligner l'aspect emblématique de ce prologue et d'introduire pour la classe la notion de *mise en abyme* : nous assistons ici, dans un film... de poupées, à la création d'une poupée, dont nous avons tout lieu de penser qu'elle représente l'héroïne-titre. Le film, au miroir, parle de sa propre élaboration. ■



● Après la séance

Il sera utile de revenir, après la séance, sur le prologue pour en élucider les énigmes. C'est bien l'Autre Mère, sous sa forme arachnéenne, qui construit et déconstruit la poupée, qui est à la fois son espion et son appât, à l'effigie de la personne qu'elle veut piéger. On comprendra a posteriori que la première poupée, dont on se rend compte au second visionnage qu'elle représente une enfant métisse, a appartenu autrefois à la sœur disparue de Mme Lovat. Sera également confirmée l'importance symbolique du bouton : accepter le remplacement de ses yeux revient pour chaque personnage à sacrifier sa vie... et à n'être qu'une marionnette. Le prologue apparaît dès lors comme l'art poétique paradoxal d'Henry Selick : il met en place et décrit un univers qui évoque sa propre création tout en donnant au marionnettiste un rôle de démiurge menaçant dont l'art n'est qu'illusion. On pourra par ailleurs, pour mesurer la parenté entre Tim Burton et Henry Selick, comparer le générique de *Coraline* à celui d'*Edward aux mains d'argent* (sur le DVD ou en tapant « *Edward Scissorhands intro* » dans un moteur de recherche Internet), à l'atmosphère également chirurgicale et gothique.



Photo de plateau © Studio Laika / Universal Pictures

Faire un film De la vie des marionnettes

Le recours à l'animation en volume, ou *stop motion*, est la caractéristique technique essentielle de *Coraline*. Comment ce choix a-t-il été mis en œuvre ?

Si Henry Selick a expérimenté au cours de sa carrière la plupart des techniques du cinéma d'animation, du dessin à l'image de synthèse, sa préférence va sans conteste à l'utilisation du *stop motion*, dont il est aujourd'hui l'un des grands spécialistes mondiaux. *Coraline* fait ainsi partie des rares longs métrages tournés selon cette technique que l'on désigne aussi sous le nom d'animation en volume. Il n'est pas inutile de rappeler que tout film d'animation repose sur l'enregistrement image par image d'une succession de photographies ; c'est leur restitution selon une cadence continue qui donne au spectateur l'illusion du mouvement, ainsi composé à l'occasion du visionnement du film. Le cinéma d'animation ne se réduit donc pas au « dessin animé » : tout objet peut être animé et l'expression *stop motion* renvoie précisément à la création de scènes où des objets vont sembler être animés d'une vie et de mouvements qui leur sont propres. L'animation en volume inclut donc naturellement la création de films de marionnettes ou de poupées – comme ceux de Selick – et les tournages avec des figurines en pâte à modeler – comme dans les films des studios britanniques Aardman, où sont nés les célèbres Wallace et Gromit. Deux variantes du *stop motion* sont la pixilation, où les personnages ainsi animés sont des êtres vivants, et le *cut out*, qui met en mouvement des formes en papier découpé.

● Construire un univers

Au moment où Henry Selick entreprend *Coraline*, en 2002, réaliser un long métrage en volume tient de la gageure. En dépit du succès artistique et commercial de *L'Étrange Noël de M. Jack* en 1993, de *James et la pêche géante* en 1996 ou de *Chicken Run* des studios Aardman en 2000, il est devenu presque impossible de faire financer un projet d'envergure en *stop motion*. L'animation numérique 3D a permis de faire entrer le volume dans le domaine du virtuel et semble avoir relégué l'animation traditionnelle à base de vues réelles au rayon des curiosités historiques. Les réussites de *Toy Story*

(succès emblématique de Pixar en 1995), de *Shrek* (2001) ou de *L'Âge de glace* (2002) le confirment : l'animation par ordinateur permet de tourner plus rapidement, de réduire certains coûts de production et de satisfaire le goût apparent du public pour un nouveau type d'images. Selick, pourtant, ne désarme pas. En dépit de son intérêt pour le numérique, qui lui fera réaliser *Moongirl* en 2005, il tient pour son prochain long métrage à conserver le principe du *stop motion*, seule technique qui lui permet de faire sentir au public « la présence de la main de l'artiste ». C'est la création du studio

« Cela ressemble beaucoup aux tournages traditionnels en prises de vue en continu – avec les mêmes subdivisions – mais au lieu d'avoir toute une armée qui se concentre sur une seule prise avec une grande vedette, le travail est divisé en un grand nombre de plateaux et de groupes miniatures. Il est possible que je fasse autre chose dans l'animation mais je sais pertinemment que c'est le *stop motion* que je préfère. »
Henry Selick, entretien à *Collider*, 25 juillet 2009

● Des lunettes pour *Coraline*

Un point technique important tient à une particularité du tournage : le film a été conçu pour le relief (3D stéréoscopique), la prise de vue se faisant simultanément à partir de deux caméras légèrement décalées dans l'espace. Henry Selick revendique cette possibilité de voir le film, qu'il ne considère pas comme un simple « *gimmick* ». N'utilisant que très modérément les spectaculaires effets de surgissement – l'aiguille aggressive du prologue faisant exception – il considère que le relief est au service de l'histoire. Ainsi, il réserve la plupart de ses effets à l'évocation de l'Autre Monde, se contentant, pour le quotidien, de couleurs plus ternes et de décors construits avec moins de profondeur. Sur ce point, on pourra inviter la classe à rapprocher *Coraline* du *Magicien d'Oz* de Victor Fleming (1939), où l'arrivée dans le monde merveilleux se traduit par l'apparition de la couleur.



Laika [[cf. Réalisateur, p. 2](#)], dont l'objectif affiché est de revenir à une animation «faite main», associée au partenariat avec Focus Films, société de production et de distribution filiale d'Universal, qui permettra finalement le financement de *Coraline*.

La fabrication du film est une entreprise de longue haleine. Il s'agit d'abord de créer un univers graphique permettant d'illustrer le scénario adapté du roman de Neil Gaiman [[cf. Du livre au film, p. 6](#)]. À cet effet, Henry Selick va solliciter l'illustrateur freelance japonais Tadahiro Uesugi, ancien assistant du mangaka Jiro Taniguchi. C'est lui qui va concevoir les premières silhouettes, faire les choix de couleurs essentielles, dessiner le Palace Rose et les autres éléments du décor. Débutent parallèlement les auditions des acteurs qui vont prêter leurs voix, la confection du storyboard et la conception des traits des personnages qui vont être dessinés puis sculptés par quatre artistes différents. Pendant que les comédiens qui ont été choisis enregistrent les dialogues, débutent la construction et l'ajustement des différents décors. Un gigantesque entrepôt de 13 000 m² situé près de Portland, Oregon – donc à côté du siège de Laika et près du lieu où la famille Jones est censée emménager – va tenir lieu d'atelier et de studio. Tout ce qui est visible à l'écran va être créé sur place pour le film, qu'il s'agisse des vêtements des personnages, des accessoires, des éléments du décor... ou des poupées elles-mêmes. Le lieu est divisé en 50 secteurs qui accueillent un total de 150 plateaux miniatures abritant chacun un élément du décor. Au total, une trentaine d'animateurs et plus de 250 techniciens et concepteurs vont y travailler, produisant durant quatre années environ une minute trente d'animation par semaine.

● Du «fait main» à l'ère du numérique

Un effort particulier est produit pour la restitution des mimiques des personnages, et surtout celles de *Coraline*. Pour Henry Selick, la principale caractéristique de l'animation du film, si on le compare à *M. Jack*, est de mettre en scène essentiellement des êtres humains. Il faut donc rendre leurs traits expressifs, notamment en proposant une gamme d'expressions variées. Un procédé ingénieux est utilisé: la tête des marionnettes peut se séparer en deux parties, ce qui permet, compte tenu des possibilités combinatoires des éléments modulables – yeux, bouches, sourcils... – de créer plus de 200 000 expressions faciales différentes. La conséquence de cette technique est que le visage de la marionnette est marqué par la ligne de jointure des deux parties. Le réalisateur a été tenté de la laisser visible pour revendiquer le côté «fait main» de son cinéma, avant d'y renoncer pour ne pas distraire l'attention du public. Il a donc consenti à l'effacement de cette ligne par ordinateur. L'exemple montre que Selick, s'il a tenu à se passer de l'animation 3D, notamment en refusant d'y avoir recours pour les scènes qui multiplient souris ou terriers écossais, ne refuse pas systématiquement l'assistance numérique qu'il utilise comme un outil, notamment lorsqu'il faut supprimer les traces visibles des bras et câbles qui soutiennent ses personnages dans l'espace. On notera également l'utilisation du fond vert en certaines occasions, le recours aux imprimantes 3D pour créer des modèles en série ainsi que la colorisation numérique des ciels. ■

● Une collection en 10 volumes

Qu'est-ce que le *stop motion*? Après avoir visionné un très bref film pédagogique et synthétique à la portée des élèves (*Qu'est-ce que la stop motion?* de Bastien Dubois et Julie Nobelen, disponible sur Vimeo), on pourra rapprocher *Coraline* d'autres longs métrages réalisés en *stop motion*.

- *Le Roman de Renard* de Stanislas Starewitch (1941)
- *L'Étrange Noël de M. Jack* de Henry Selick (1993)
- *Chicken Run* de Peter Lord et Nick Park (2000)
- *Les Noces funèbres* de Tim Burton et Mike Johnson (2005)
- *Wallace et Gromit: Le Mystère du lapin-garou* de Nick Park et Steve Box (2005)
- *Le Sens de la vie pour 9,99 \$* de Tatia Rosenthal (2008)
- *Panique au village* de Vincent Patar et Stéphane Aubier (2009)
- *Fantastic Mr. Fox* de Wes Anderson (2009)
- *Mary et Max* d'Adam Elliot (2009)
- *Drôle de grenier!* de Jíří Barta (2009)



Du livre au film De *Coraline* à *Coraline*

Avant d'être un long métrage d'animation en 2009, *Coraline* est un roman à succès de Neil Gaiman, paru en 2002. Quelles nouvelles lectures propose cette adaptation ?

C'est en 2000 que naît l'idée du film à travers la rencontre, initiée par l'agent John Levin, d'un auteur célèbre, Neil Gaiman, et du réalisateur de *L'Étrange Noël de M. Jack*. L'écrivain britannique propose alors au cinéaste américain d'adapter un roman qu'il n'a pas encore publié et ne le sera que dix-huit mois plus tard.

● La galaxie Gaiman

Neil Gaiman, né en 1960 en Angleterre, est le créateur d'une œuvre littéraire considérable, dont la caractéristique essentielle est d'ancrer le fantastique, auquel il a le plus souvent recours, dans le réel, et même dans la banalité du quotidien. En ce sens, le fantastique est chez lui un révélateur des angoisses et des dysfonctionnements de notre monde. Grand lecteur de Lovecraft (*L'Appel de Cthulhu*) et de Tolkien (*Le Seigneur des anneaux*), il est devenu auteur de romans graphiques et de comics. Souvent associé au dessinateur Dave McKean, il rédige scénarios et dialogues pour des œuvres dont l'ambition narrative et artistique dépasse celle de la bande dessinée conventionnelle, avec des titres aussi divers que *Violent Cases* (1987) ou les séries *Orchidée noire* (1988) et surtout, *Sandman* (1989). Gaiman est aussi l'auteur de nombreux récits qui ressortissent de la littérature traditionnelle. C'est ainsi que des romans fantastiques tels que *Stardust* (1999) ou *American Gods* (2001), très inspirés du folklore, de la mythologie et des contes de fées, ont connu un succès considérable. Au fil des ans, il est aussi devenu un spécialiste de la littérature pour enfants et adolescents, ce que confirmera, après *Coraline*, un roman comme *L'Étrange Vie de Nobody Owens* (2008), dont le titre original, *The Graveyard Book*, livre tous les enjeux transgressifs. Que Henry Selick s'y soit aussi intéressé pendant quelques années ne surprend guère : le monde des adultes, vu à travers des yeux d'enfant, n'y est rien d'autre qu'un univers surnaturel.

● *Coraline*, projet intime

Il faut souligner que le projet *Coraline* a une résonance très intime pour Gaiman, qui l'a mené à bien en près de dix ans, parallèlement à l'écriture du reste de son œuvre. Sa première fille, Holly, en a été l'inspiratrice, à travers des histoires qu'elle racontait à son père et qui mettaient en scène un double d'elle-même menacé par d'effrayantes créatures. Développant ce principe, le romancier a utilisé ces éléments pour créer, au fil du temps et au rythme de quelques lignes par jour, une sorte de feuilleton destiné à son aînée puis à sa petite sœur. Il a recours aussi à des souvenirs datant de sa propre enfance, comme la porte condamnée du salon de la maison familiale qui n'ouvrirait que sur un mur de briques. Avant même d'avoir terminé la lecture de la première ébauche qui lui a été envoyée, Henry Selick est séduit et juge l'adaptation possible. En spécialiste de la narration visuelle, il est convaincu d'être en phase avec l'univers de Gaiman – celui-ci, en plus d'être l'auteur originel, devenant un vrai collaborateur. Une première version du scénario trop littéralement décalquée du roman ne convainc personne, d'autant qu'elle ne déboucherait au mieux, selon l'estimation de Selick lui-même, que sur un film de 47 minutes.

● D'autres *Coraline*

Une recherche permettra de mesurer, en aval du roman, en quoi *Coraline* a constitué une formidable source d'inspiration. Si plusieurs spectacles ont été créés (marionnettes, comédie musicale), c'est une adaptation éponyme sous la forme d'un roman graphique, qui constitue l'objet d'étude le plus accessible. Publiée en 2008, et elle-même adaptée en français en 2019 (éditions Au Diable Vauvert), elle est signée Philip Craig Russell, dessinateur et illustrateur renommé, plusieurs fois collaborateur de Gaiman. On pourra comparer l'univers graphique de Russell à celui de Selick en visitant l'exceptionnel site web du film (www.coraline.com), qui se présente sous la forme d'un jeu d'exploration interactif permettant de parcourir le monde de *Coraline*.

● Métamorphoses

La réécriture, qui se déroule sur plusieurs années et reçoit l'approbation de Gaiman, passe donc par des modifications non négligeables de l'histoire de départ. S'il ne s'agit en aucune façon de remettre en cause les éléments essentiels du roman, comme le caractère de Coraline, fillette intrépide et curieuse, la personnalité des parents ou le passage d'un monde à l'autre, l'absolue fidélité n'est plus de mise. Selick va ainsi décider de modifier le rythme de la narration en multipliant les traversées de l'héroïne, qui vont être autant d'indices de son évolution. De même, chaque traversée pourra, au moins un temps, être interprétée comme un rêve. Parmi les autres modifications, on pourra remarquer :

— **Le déplacement de l'histoire aux États-Unis.** Ce choix, vu comme une facilitation de l'écriture par le cinéaste né dans le New Jersey et fraîchement installé dans l'Oregon, va permettre de jouer sur la double origine des concepteurs de *Coraline*. Que certains personnages, comme les deux vieilles actrices Miriam Forcible et April Spink (justement interprétées par le duo d'humoristes britanniques French and Saunders), conservent leur nationalité d'origine, n'en est que plus intéressant, puisque ces personnages trahissent en eux-mêmes l'étrangeté d'un autre et ancien monde.

— Le personnage de Wybie

Absent du roman de Gaiman, sa création est apparue comme une nécessité pour Selick, essentiellement pour que Coraline, qui passe beaucoup de temps à se promener seule, puisse avoir un interlocuteur de son âge. Liées à Wybie, la poupée et la grand-mère sont elles aussi des créations du cinéaste.

— Les transformations de la méchante du film

L'aspect de l'Autre Mère de *Coraline* évolue considérablement, puisqu'elle apparaît sous trois formes différentes [cf. Personnages, p. 10], passant du clone aimable de la vraie mère au stade intermédiaire d'une créature filiforme et anguleuse avant de devenir le monstre squelettique et arachnoïde qu'est la terrifiante Beldam. Rien de tel dans le roman, où l'Autre Mère évolue de façon beaucoup moins radicale. Si ses traits se durcissent alors que dents et ongles s'aiguisent, elle demeure bel et bien un double de la vraie mère de *Coraline*. Au-delà de l'intérêt visuel des choix d'Henry Selick, c'est sa prédilection pour la figure de l'araignée – qu'on peut élargir à son goût pour les insectes géants – qui est ici manifestée. On notera avec intérêt la présence des araignées dans les deux autres longs métrages très connus du cinéaste, ainsi que celle des squelettes.

— Les mains mécaniques de l'Autre Père

Si Charlie Jones, pianiste et père distrait, ne subit pas de modification essentielle du livre au film, son avatar est doté chez Selick d'une effrayante prothèse qui, tout en l'a aidant à interpréter les morceaux complexes, se révèle être l'instrument de la domination de son épouse. De façon globale, le film souligne la déshumanisation de l'Autre Monde en insistant sur une mécanisation anxiogène qui, dès le prologue [cf. Aux frontières du film, p. 3], affecte décors et personnages. ■

«En lisant le livre, j'ai juste eu l'impression d'avoir trouvé en Neil un vrai collaborateur, un frère perdu, avec une réelle sensibilité.»

Henry Selick, entretien à *Firstshowing*,
5 février 2009

● V.O. : une séquence, du papier à l'écran

Après avoir traduit l'extrait du roman de Gaiman et le scénario que Selick en a tiré, les élèves seront amenés à réfléchir aux choix de l'adaptateur. Quelles modifications paraissent ici essentielles ? Quels sont les ajouts ? Comment peut-on les justifier ?

[EXTRAIT DU ROMAN]

Neil Gaiman, *Coraline*, 2002.

Of the doors that she found, thirteen opened and closed. The other, the big, carved, brown wooden door at the far corner of the drawing room, was locked. She said to her mother, "Where does that door go?" "Nowhere, dear." "It has to go somewhere." Her mother shook her head. "Look," she told *Coraline*. She reached up, and took a string of keys from the top of the kitchen door frame. She sorted through them carefully, and selected the oldest, biggest, blackest, rustiest key. They went into the drawing room. She unlocked the door with the key.

[EXTRAIT DU SCENARIO]

Henry Selick, *Coraline*. Original script, 2009.

INT. LIVING ROOM

Scanning the room, she spots the doll [...] leaned against the corner wall. Perplexed, she walks over and kneels down to grab the doll when she notices SOMETHING ON THE WALL behind the box. She [...] discovers the outline of a SMALL DOOR that's been wallpapered over.

CORALINE

Huh?

Intensely curious, she calls to the kitchen.

CORALINE

Hey Mom...

INT. KITCHEN

Mom, typing away, ignores her.

CORALINE

Where does this door go?

MEL

I'm really, really busy!

INT LIVING ROOM

Coraline tries to open it but there's no handle.

CORALINE

I think it's locked. Pleeeeeeeease!

INT. KITCHEN

Mel gets up, really annoyed. Big sigh.

MEL

Uhhh...

INT. LIVING ROOM

She walks over to Coraline, looks at the outline of the door in the ratty old wallpaper.

MEL

Will you stop pestering me if I do this for you?

Coraline nods her head quickly, PANTING like a dog.

MEL

Fine.

She heads back to the kitchen.

INT KITCHEN

Mel pulls open a drawer, pushes a bunch of loose brass and nickel keys aside to find a small, sharp black key.

Découpage narratif

1 PROLOGUE

00:00:00 – 00:02:17

Deux mains métalliques fabriquent une poupée de son, aux cheveux bleus, au ciré jaune et aux yeux en boutons.

2 L'EMMÉNAGEMENT

00:02:18 – 00:07:36

La famille Jones emménage dans la résidence du Palace Rose. La jeune Coraline explore les alentours. Effrayée, elle est renversée par le motard Wybie, petit-fils de la propriétaire.

3 UN PASSAGE CONDAMNÉ

00:07:37 – 00:12:55

Le lendemain, Coraline, flanquée de la poupée à son effigie offerte par Wybie, découvre une petite porte dérobée dans l'appartement. Elle l'ouvre grâce à une clé en forme de bouton, mais tombe sur un mur.

4 UNE AUTRE FAMILLE

00:12:56 – 00:17:10

Réveillée dans son sommeil, Coraline poursuit une souris qui la guide vers la porte secrète. Un tunnel débouche sur un appartement, où elle rencontre les doubles avenants de ses parents, qui ont deux boutons à la place des yeux.

5 ENTREPRISE DE SÉDUCTION

00:17:11 – 00:21:32

Au cours d'un somptueux dîner, l'Autre Famille s'efforce de séduire Coraline. Elle se réveille dans sa chambre initiale, un peu déçue. Coraline prend son petit-déjeuner avec ses vrais parents auxquels elle raconte son « rêve ».

6 L'INCROYABLE BOBINSKY

00:21:33 – 00:24:52

Coraline rencontre son voisin Bobinsky. Celui-ci prépare un numéro avec ses souris savantes qui conseillent à Coraline de ne pas franchir la porte cachée.

7 VISITE EN SOUS-SOL

00:24:53 – 00:30:15

Coraline rend visite à ses voisines April Spink et Miriam Forcible, actrices retraitées qui lui prédisent l'avenir. À la sortie, elle retrouve Wybie. Lui n'est jamais entré dans le Palace et la jumelle de sa grand-mère y a disparu dans son enfance.

8 RETOUR DANS L'AUTRE FAMILLE

00:30:16 – 00:34:24

La nuit suivante, Coraline appâte les souris et les suit à travers le passage. Elle retrouve ses Autres Parents, cultivant un merveilleux jardin de fleurs. Après le repas, apparaît un Autre Wybie, mais muet.

9 UNE NUIT AU CIRQUE

00:34:25 – 00:37:54

Coraline entraîne son camarade chez l'Autre Bobinsky. Dans une atmosphère de fête foraine, le spectacle des souris savantes enthousiasme les enfants.

10 TENSIONS

00:37:55 – 00:41:20

En ville, Coraline tente en vain d'intéresser des parents incrédules à ses aventures nocturnes. Achat de l'uniforme scolaire et nouvelles tensions avec sa mère. Coraline retrouve la clé et s'engouffre dans le passage secret, sous le regard du chat.

11 LA TROISIÈME VISITE

00:41:21 – 00:47:23

Festin, nouveaux vêtements, invitation chez Spink et Forcible : les Autres Parents veulent séduire Coraline. Devant le Palace, elle rencontre le chat qui parle et lui révèle la duplicité de l'Autre Monde. L'appartement des deux actrices est un théâtre où se joue pour Coraline un spectacle musical circassien qui la met en vedette.

12 UNE OFFRE TERRIFIANTE

00:47:24 – 00:51:20

Les Autres Parents proposent à Coraline de rester à jamais dans leur monde si elle accepte que des boutons remplacent ses yeux. Effrayée, elle se réfugie dans sa chambre mais ne parvient pas à s'endormir et à regagner son monde d'origine. Lorsque l'Autre Père lui révèle que l'Autre Wybie a été puni, Coraline s'enfuit dans le jardin.

13 PRISONNIERS

00:51:21 – 00:56:17

Coraline constate que ce monde n'est qu'un décor fabriqué pour la duper. Dans la maison, l'Autre Mère se métamorphose en créature longiligne et l'enferme derrière un miroir, en compagnie des fantômes des trois enfants qui ont jadis accepté l'offre de la marâtre, la Beldam. Ils demandent à Coraline de retrouver leurs yeux pour libérer leurs âmes.

14 RETOUR AU MONDE

00:56:18 – 01:01:29

Tirée de sa prison par l'Autre Wybie, Coraline parvient à regagner son monde pour constater l'enlèvement de ses parents. Le vrai Wybie tente de récupérer la poupée volée à sa grand-mère, mais il s'enfuit, effrayé. Réfugiée chez les Spink-Forcible, Coraline se voit offrir une pierre triangulaire trouée.

15 PARENTS EN PÉRIL

01:01:30 – 01:06:59

Au réveil, Coraline découvre ses parents emprisonnés derrière un miroir qu'elle brise en vain. La Beldam a confectionné une poupée à l'effigie du couple, que Coraline fait brûler. Elle se résout à retourner dans l'Autre Monde, où elle est accueillie par sa fausse mère.

16 UN DÉFI

01:07:00 – 01:11:39

Pendant le petit-déjeuner, Coraline propose un défi à la Beldam qui devra libérer ses prisonniers si les parents et les yeux des fantômes sont retrouvés. Dans le jardin qui s'efface peu à peu, Coraline trouve une première paire d'yeux, grâce à sa pierre.

17 RETOUR AU THÉÂTRE

01:11:40 – 01:13:53

Coraline récupère une deuxième paire d'yeux sur la scène du théâtre désert.

18 LA FIN D'UN MONDE

01:13:54 – 01:18:02

Alors que l'ombre d'un bouton oblitère déjà la Lune, Coraline s'introduit chez l'Autre Bobinsky, qui n'est plus qu'une forme vide animée par des rats. Elle récupère la troisième paire d'yeux grâce au chat. Le décor disparaît quand la Lune est totalement recouverte.

19 LA FEMME-ARAGNÉE

01:18:03 – 01:24:11

Réfugiés dans la maison qui se délite, Coraline et le chat retrouvent la Beldam, désormais femme-araignée. Ils s'échappent par le tunnel en emportant les trois paires d'yeux et la boule à neige, prison de ses parents. Ceux-ci se retrouvent chez eux sans aucun souvenir de l'aventure.

20 LE DERNIER COMBAT

01:24:12 – 01:36:28

Après le coucher, Coraline retrouve son chat et libère les âmes des enfants. Suivie jusqu'au puits où elle veut jeter la clé par la main métallique de la Beldam, Coraline est sauvée par Wybie. Une garden party réunit les colocataires du Palace Rose.



Scénario Les quêtes de Coraline

Avec une intrigue qui repose sur les notions de double et de duplicité, le scénario fonctionne sur le principe de l'opposition et du va-et-vient tout en permettant l'évolution de l'héroïne.

Le premier moteur du récit est assurément la curiosité. Celle qui motive Coraline, jeune fille livrée à elle-même et décidée à utiliser le temps libre des vacances pour explorer un lieu qu'elle ne connaît pas. Le début du film correspond ainsi à une nouvelle vie pour l'adolescente qui, quittant le Michigan pour l'Oregon, doit abandonner sa maison, son collège et ses amis à l'occasion du déménagement de ses parents. C'est la première opposition du film, celle entre un ancien monde à jamais relégué dans le cadre des photos-souvenirs, et un nouveau, quelque peu mystérieux et effrayant. Cette situation est d'autant plus intéressante qu'elle rappelle, à une autre échelle, celle des excentriques voisins de Coraline, les autres locataires du Palace Rose, tous issus de cet autre «ancien monde» qu'est l'Europe: Bobinsky, le Russe, et le couple britannique que forment les actrices Spink et Forcible. On notera d'ailleurs que chacun d'eux exhibe des souvenirs de sa gloire passée, de la médaille de liquidateur de zone irradiée aux affiches témoignant d'une gloire révolue dans le monde du spectacle.

● Vers l'autre

L'opposition la plus flagrante renvoie pourtant au présent des personnages. Au quotidien ordinaire et gris de Coraline se substitue un univers alternatif, d'abord chamarré et séduisant, auquel elle peut accéder en empruntant une porte dérobée. Le film, en dehors du prologue qui fonctionne sur un registre narratif différent [cf. *Aux frontières du film*, p. 3] ne quittera jamais le point de vue d'une héroïne omniprésente; il va ainsi reposer sur les passages d'un lieu à l'autre, faisant se succéder et se refléter l'une dans l'autre, les séquences situées dans le monde supposé réel et celles

qui se déroulent dans l'Autre Monde. Coraline va à quatre reprises franchir la porte mystérieuse et emprunter le tunnel qu'elle dissimule pour rendre visite à son «autre famille». Alors que le premier séjour, qui correspond à la découverte [ch. 3], est la simple conséquence de son désir d'exploration et de transgression, le suivant [ch. 7], souhaité par la jeune fille, révèle l'attractivité du lieu, qui apparaît comme un véritable pays de Cocagne. La troisième visite [ch. 10] correspond au basculement du film: l'Autre Monde n'est qu'un décor trompeur dont la vocation est d'emprisonner ceux qu'il a dupés. Il ne s'agit plus d'investir ce lieu mais de parvenir à le fuir. Le quatrième voyage [ch. 14] s'inscrit dans une autre perspective: l'héroïne, désormais avertie, revient dans le monde parallèle pour sauver les autres.

On voit bien finalement quels peuvent être les enjeux symboliques du trajet de Coraline. L'adolescente grandit et mûrit, évoluant, d'un voyage à l'autre, de préoccupations centrées sur sa personne – rêve d'une autre famille, d'une évasion et d'une vie édénique – à une prise de conscience altruiste qui la conduit à accepter les siens tels qu'ils sont et à prendre une part active dans la marche du monde. Récit d'initiation, le scénario déploie ainsi les enjeux fondamentaux des contes traditionnels. ■

● De Gretel à Pinocchio

Parmi les contes que l'on peut rapprocher de *Coraline*, s'impose *Hansel et Gretel* des frères Grimm (1812), parfois cité en référence par Selick. Une lecture en classe permettra de relever les nombreux éléments communs aux deux récits: enfants abandonnés des parents, découverte d'un lieu tentateur, méchante aux pouvoirs surnaturels, emprisonnement, héroïne féminine qui s'échappe en sauvant l'un des siens... On soulignera également la parenté de *Coraline* avec certains chapitres des *Aventures de Pinocchio* de Carlo Collodi (1881). Le «Pays des jouets» pour lequel la marionnette abandonne les siens, est bel et bien un monde trompeur où les enfants sont transformés en ânes.

Personnages

Je et... un autre

VIDÉO
EN
LIGNE

L'étude des personnages de *Coraline* doit prendre en compte cet élément essentiel de l'intrigue qu'est la coexistence de deux mondes. Chacun, ou presque, possède ainsi un double déformé dans l'univers fantastique parallèle que nous découvrons peu à peu. [cf. vidéo en ligne *Ni tout à fait le même*]

Dresser la liste des personnages du film d'Henry Selick revient immuablement à se poser la question du double. Doit-on considérer que chacun des locataires du Palace Rose est la même personne que son avatar de l'Autre Monde ? Pour répondre à cette question, il est important de relever d'abord les caractéristiques communes des habitants de l'univers parallèle. La plus évidente, et immédiatement repérable, concerne les boutons qui leur sont cousus à la place des yeux. Au-delà de la symbolique de l'aveuglement ainsi suggérée, les boutons sont bien évidemment l'un des enjeux narratifs du film, au moins dans un premier temps : le séjour définitif de Coraline dans l'Autre Monde est en effet conditionné [ch. 11] à cette imposition. C'est le refus de la mutilation – car le sacrifice des yeux précède la couture des boutons, comme on l'apprendra avec le témoignage des petits fantômes – qui va faire de Coraline un personnage singulier : à l'instar du chat, elle n'aura pas de véritable double. On notera par ailleurs que les « Autres », qui évoluent dans un univers surnaturel, possèdent le plus souvent les mêmes traits de caractère que leurs modèles, dont ils sont pour la plupart une version excessive, plus colorée et extravagante que les ternes originaux. Enfin, il sera intéressant de remarquer d'emblée qu'aucun personnage ne se trouve dans le film en présence de son double.



● La famille

Mel et Charlie Jones, parents de Coraline, n'accordent qu'une attention limitée à leur fille. Ils sont obnubilés par

leurs obligations professionnelles et par la stricte répartition des tâches qu'ils ont instaurée entre eux. Leurs doubles de l'Autre Monde semblent au contraire avoir placé leur enfant et la satisfaction de ses moindres désirs au centre de leur vie. Accueillants, aimables et fantaisistes, ils sont habillés de façon élégante. La mère, dans les deux mondes, est la figure dominante du couple. Au moment où les masques tombent [ch. 12], elle se transforme en une créature décharnée et effrayante, étape intermédiaire dans la révélation de sa véritable nature : elle était en fait la « Beldam », monstrueux squelette-araignée au corps métallique. L'Autre Père quant à lui disparaît dans l'engloutissement du monde chimérique auquel il appartient.

● Les voisins

Les autres locataires du Palace Rose sont marqués à la fois par leur origine européenne [cf. *Du livre au film*, p. 6] et par leur excentricité. Ils sont liés au monde du divertissement mais leur passé d'artiste est derrière eux. C'est dans l'Autre Monde, où ils se présentent sous un aspect plus flamboyant, qu'ils pourront monter le spectacle dont ils ne peuvent que rêver au quotidien : le numéro de souris savantes de Bobinsky et le spectacle de cabaret burlesque du duo Spink et Forcible. Alors que les personnages originaux sont plutôt des aides pour Coraline, leurs doubles vont finir par révéler leur nature chimérique et inconsistante.



Le cas de Wybie (qui n'habite pas le Palace) est sensiblement différent, dans la mesure où son personnage, stressé et torturé, n'apparaît guère dissemblable d'un monde à l'autre. Le petit-fils de Mme Lovat, propriétaire des lieux, va ainsi, sous ses deux formes, être un adjoint précieux pour Coraline, tout en étant, à tous les sens du terme, manipulé par la Beldam : c'est lui qui, dans la vie réelle, offre la poupée-espion à l'héroïne, alors que son avatar va être défiguré par le sourire figé que lui coud le monstre. Si la Beldam se débarrasse finalement de l'Autre Wybie, le film tend à montrer (notamment lorsqu'il ôte un gant qui ne contient que du sable) qu'il n'est lui aussi qu'une marionnette, comme tous les habitants du monde alternatif.



Gravure du chat du Cheshire d'Alice au pays des merveilles, John Tenniel, 1866 © D.R.

● Le cas Coraline

Si l'héroïne éponyme du film possède un statut particulier, ce n'est pas seulement parce que l'histoire est abordée selon son point de vue et que la fillette de 11 ans est présente dans chaque séquence [cf. Scénario, p. 9]. Coraline, en effet, pourrait bien être le seul personnage humain qui ne possède pas de double. Cette singularité est en fait la manifestation de sa résistance à la Beldam, dont l'objectif est bel et bien, en l'attirant dans l'Autre Monde, de la transformer en une «Autre Coraline». En ce sens, la poupée aux yeux de boutons à l'effigie de la collégienne revêt plusieurs fonctions. Elle est à la fois un appât qui vient de l'Autre Monde [cf. Aux frontières du film, p. 3], un émissaire de la méchante du film et une préfiguration de la marionnette que la fillette pourrait devenir.

● Au-delà de l'arc-en-ciel

Pourquoi Henry Selick cite-t-il régulièrement *Le Magicien d'Oz* (1939) comme une source d'inspiration? À partir du visionnage du film ou, à défaut, de sa bande annonce, on soulignera que le long métrage de Victor Fleming joue lui aussi de l'opposition de deux mondes. Le premier, représenté en sépia, correspond au quotidien d'une adolescente vivant dans une ferme du Kansas. Le second, en couleurs, permet de retrouver l'héroïne sur le chemin de la cité d'Émeraude. On comprendra à la toute fin du film que Dorothy a rêvé son voyage et que les créatures fantaisistes qui peuplent le pays d'Oz – comme l'Épouvantail, le Lion peu-reux, l'Homme de fer blanc ou la Sorcière de l'Ouest – sont en fait des personnages dont les traits et les caractères sont empruntés à ceux de son entourage. Ce sont évidemment les mêmes acteurs qui jouent chacun des rôles.

● Le chat

À l'occasion du troisième passage de Coraline dans l'Autre Monde [ch. 10], l'héroïne reconnaît le chat qu'elle a vu dès son arrivée au Palace Rose. Elle hasarde alors: «Tu dois être l'Autre Chat», à quoi le félin répond: «Je ne suis pas l'Autre quoi que ce soit, je suis moi.» Toute l'originalité du personnage est ainsi décrite. Le félin est le seul avec Coraline à ne pas apparaître sous un jour différent de l'autre côté du tunnel... mais aussi le seul à ne jamais être menacé de se faire coudre des boutons à la place des yeux. Animal mystérieux, volontiers sarcastique mais toujours clairvoyant, il possède dans le monde parallèle l'étonnante possibilité de parler, de même qu'il est dans chaque univers capable d'apparaître et de disparaître à volonté. L'aide qu'il apporte à Coraline, en particulier lorsqu'il la guide ou dénonce leurre que constitue l'Autre Monde, est capitale. Il est ainsi l'héritier direct d'un chat célèbre de la littérature: le chat du Cheshire qui, dans *Les Aventures d'Alice au pays des merveilles* de Lewis Carroll (1865) fait des commentaires désabusés sur la marche du monde et disparaît comme bon lui semble. ■



Le Magicien d'Oz de Victor Fleming, 1939 © MGM

Plans Indécidables frontières

Que traduisent raccords et effets de transition dans le film ?

Comme le montre la lecture du scénario [cf. Scénario, p.9], la thématique du passage est essentielle dans le film, qu'il s'agisse pour les protagonistes de déménager, d'évoluer d'un monde à l'autre, de glisser de la réalité au rêve, ou plus symboliquement pour l'héroïne, de quitter l'enfance pour l'adolescence. Il n'est guère étonnant, en ce sens, que Henry Selick fasse souvent preuve, dans sa conduite du récit filmique, d'une remarquable inventivité visuelle qui repose en grande partie sur les modes et effets de transition. Ainsi se trouvent souvent indissolublement liées des séquences qui, par définition, renvoient à des espaces et à des temps différents. On notera le caractère très prémedité de ces choix, qui sont rendus possibles par un positionnement extrêmement précis des objets et des marionnettes. Ils ont donc été conçus dès l'écriture, bien avant la phase du montage. Les unités qui segmentent le film (plans et séquences) tendent ainsi à voir leurs limites s'estomper. Tout l'enjeu se situe dans ce brouillage spatio-temporel qui évoque indirectement la superposition de deux mondes et de plusieurs époques, ce dont témoigne à l'échelle du film, entre autres éléments, la présence des petits fantômes. Démonstration en quatre moments de transition.

● «*J'ai failli tomber dans un puits hier.*» [00:07:33 – 00:07:36]

Au moment où Coraline, presque allongée au sol, approche son oreille de la trappe qui recouvre le puits pour y entendre tomber le caillou qu'elle vient de lancer [1a], se produit un phénomène étrange. De grosses gouttes d'eau tombent autour d'elle, comme si l'impact pouvait l'éclabousser. En dépit de la surprise de la fillette, l'élément le plus spectaculaire est pourtant la rotation de l'image dans le sens des aiguilles d'une montre, qui va permettre à l'héroïne de se retrouver debout sur ses deux jambes. Celle-ci apparaît finalement dans la cuisine, face à l'évier et devant sa mère qui travaille à la table dans la profondeur de champ [1b]. Elle est vue désormais à travers une vitre que des gouttes de pluie viennent frapper. Le dialogue nous apprend alors qu'à la faveur du mouvement giratoire, nous sommes passés au jour suivant... sans qu'il y ait eu de véritable changement de plan. Coraline, en effet, semble restée la même; son visage et ses vêtements sont filmés dans la continuité, sans que le moindre raccord soit visible. Seul le décor semble avoir réellement changé car l'intérieur de la maison s'est substitué progressivement à l'extérieur des environs du puits. L'effet de transition, qui permet une superposition temporelle, est bien un classique «*fondu enchaîné*». Pourtant, s'il y a, selon sa définition canonique, disparition progressive d'une image au profit d'une autre, le fait que le fondu ne concerne que l'arrière-plan est particulièrement déroutant. En un plan unique, Coraline, comme dotée de pouvoirs magiques, semble ainsi avoir traversé l'espace et le temps.

● «*Tu crois qu'ils veulent m'empoisonner ?*» [00:13:26 – 00:13:27]

C'est la fin d'un morne dîner «côtes de bette». Coraline, jouant avec sa poupée comme avec une marionnette dont elle ferait sa confidente, moque le repas inappétissant préparé par son père [2a]. Mimant un empoisonnement supposé, elle fait mine de tomber de sa chaise à la renverse [2b]. La fin du mouvement est montrée à l'écran et Coraline va effectivement choir sur son dos [2c]. C'est cependant sur son lit qu'elle tombe, au moment où elle se couche, vêtue d'un pyjama [2d]. Le raccord repose donc bien sur le mouvement du personnage, mais il lie deux plans qui n'appartiennent pas à la même séquence et ne se situent pas dans une stricte continuité temporelle. L'ellipse, outre son aspect ludique, montre le souhait qu'a Coraline d'échapper à un quotidien monotone pour rejoindre (en rêve?) un univers plus attrayant. Tout se produira selon ses désirs, dont la poupée semble ici se faire complice. Elle apparaîtra pourtant finalement beaucoup plus toxique qu'un plat de légumes cuits à l'eau...



1a



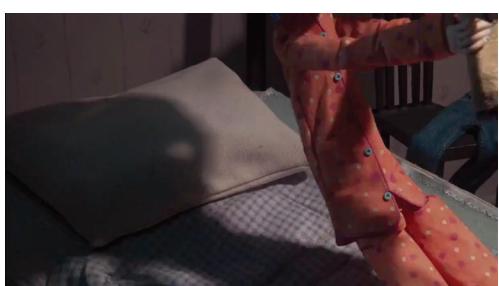
1b



2a



2b



2c



2d



● «*À bientôt.*»
[00:20:19 – 00:20:22]

Après sa première soirée dans l'Autre Monde, Coraline s'endort dans sa «nouvelle» chambre sous l'œil bienveillant de ses parents de substitution. C'est bien le passage d'un monde vers un autre qui est l'enjeu de la séquence. Les derniers mots prononcés en témoignent: «*À bientôt*», qui remplace le «bonne nuit» attendu, annonce à la fois un retour de la fillette vers le monde originel et la perspective d'un séjour ultérieur dans l'univers alternatif. Les deux plans sont liés par un nouvel effet de fondu enchaîné. La chambre aux couleurs vives semble ainsi se ternir sous nos yeux, redevenant, métamorphosée, la morne pièce qu'elle était auparavant. La substitution repose sur la superposition de deux plans tournés, au millimètre près, avec le même mouvement de caméra (un pano-travelling arrière). À l'arrivée, au-delà de l'ellipse temporelle, le procédé annonce surtout le peu de réalité et l'évanouissement final du second monde. Que les Autres Parents disparaissent sous nos yeux, tels des fantômes, est ainsi une amorce de la fin du récit.

● «*Attends une minute!*»
[00:30:12 – 00:30:13]

Fin de la scène de chasse à la limace. Wybie vient d'apprendre à Coraline que la sœur jumelle de sa grand-mère a autrefois disparu pour ne jamais reparaître. Le jeune motard doit alors rentrer chez lui sur l'injonction de son aïeule, laissant sa camarade dubitative et vaguement inquiète. Un nouveau fondu enchaîné va superposer deux gros plans: celui du visage de Coraline et celui du pantin à son effigie. Ce montage établit d'abord un lien de cause à effet entre l'existence de la poupée et les événements mystérieux qui se sont produits au Palace Rose, dans la continuité des informations données par le prologue [cf. *Aux frontières du film*, p.3]. Il annonce surtout le danger qui plane sur l'héroïne, qui pourrait bien, elle-même, se métamorphoser en pantin. À un stade intermédiaire, Coraline devient un bref instant une créature monstrueuse, dont les yeux sont remplacés par des boutons. C'est très exactement ce que lui proposera son Autre Mère lors de la troisième visite de l'héroïne dans le monde alternatif. ■



1



2



3



4



5



6



7



8



9

Séquence Une course entre deux mondes

**Entraînée comme dans un rêve vers un autre monde,
Coraline ne tombe-t-elle pas dans un piège ?**

La séquence analysée correspond au chapitre 4 du découpage séquentiel [00:14:19 – 00:15:05].

Nous sommes encore au début du film. Au lendemain de son arrivée au Palace Rose, Coraline, grâce à la poupée à son image que Wybie lui a offerte, a découvert dans le salon une mystérieuse porte basse, qui, à sa grande déception, n'ouvre – grâce à une clé trouvée par sa mère – que sur un mur. Après un dîner familial peu enthousiasmant, elle s'endort dans son lit et rêve bientôt d'une guirlande de souris sortant des briques. Cette deuxième nuit va être celle du premier contact avec un Autre Monde qui semble inviter la fillette à le découvrir. Ce trajet nocturne vers le passage manifeste ainsi, en moins d'une minute, la première irruption du sur-naturel dans le film, prologue mis à part. L'hésitation quant à l'interprétation de cette scène (s'agit-il ou non d'un rêve ?) en fait une véritable séquence fantastique, dont le rythme haletant de course-poursuite tient autant à la brièveté de ses plans qu'à la musique qui l'accompagne. On remarquera, dans cette séquence muette, l'importance extrême accordée à la lumière et aux sons.

● Un monde à l'envers

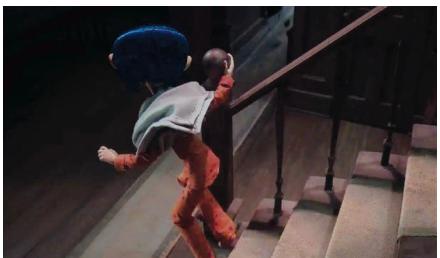
Le raccord [1] entre les deux mondes est d'abord sonore : les couinements qui réveillent Coraline ont commencé avant la fin du plan précédent. Ils renvoient donc explicitement aux souris qui flottaient dans son rêve, comme l'atteste

la première direction de son regard, orienté vers le haut. Nous sommes pourtant à un autre niveau de réalité, ce que confirme, outre la fin du thème musical lié au sommeil, l'étonnement du personnage qui découvre que la source sonore, supposée réelle, est située au niveau du sol. Une vraie souris pourrait en être à l'origine.

L'origine du bruit n'est pourtant pas révélée immédiatement ; c'est le point de vue du rongeur, dont on devine la présence, qui est alors adopté [2]. L'effet est déstabilisant pour le spectateur, un bref instant désorienté par le surgissement de la tête de Coraline qui, telle une poupée renversée puis décoiffée, semble tomber du haut du cadre. La surprise est accentuée par l'attaque simultanée d'un nouveau thème musical confirmant l'impression d'étrangeté anxiogène qui se dégage de l'ensemble. L'idée d'une « Autre Coraline » est ainsi suggérée.

À la faveur d'un raccord regard [3], le plan suivant, subjectif et ultrarapide, est littéralement celui d'un monde à l'envers vu par les yeux de Coraline. La souris bondissante se dirige d'abord vers elle avant de s'éloigner à la faveur d'un rapide mouvement de caméra combinant panoramique et travelling, qui remet l'image dans le bon sens [4] : Coraline qui a relevé la tête voit la souris passer sous la porte de la chambre, comme attirée par un rai de lumière.

Le plan de demi-ensemble suivant [5] trahit la curiosité de la petite fille, qui quitte son lit pour suivre le rongeur en emportant une couverture. On remarque alors la position centrale de la poupée à son effigie, étonnamment éclairée et mise en valeur dans la pénombre ambiante. Présence envahissante confirmée par le gros plan suivant [6] qui, à la faveur d'un raccord dans l'axe souligné par un effet sonore, semble désigner la poupée comme l'entité qui orchestre ou espionne la scène... Son effrayante fixité, renforcée par l'inexpressivité de ses yeux en forme de boutons, contraste



10



11



12



13



14



15



16



17



18

avec la silhouette en mouvement de Coraline. La rapidité de ce plan digne d'un film d'épouvante souligne également la menace qui pèse sur l'héroïne.

● Super-héroïne

Alors qu'elle se drape dans sa couverture en passant devant une lucarne ronde qui paraît symboliser un œil inquisiteur [7], Coraline est brièvement désorientée. L'indice est à nouveau sonore: son attention est encore attirée par des couinements qui lui font tourner la tête. Raccord regard, en plongée [8]: c'est le palier où se trouve la souris que Coraline observe. Un zoom rapide nous montre que le rongeur attend d'avoir capté l'attention de la fillette pour reprendre sa course. Constatant avec satisfaction que la souris est son guide, la fillette continue la poursuite.

Appliquée à ne pas perdre la souris de vue, une Coraline bondissante, dont la couverture semble être devenue une cape de super-héros, dévale les escaliers, d'abord filmés en plongée, en plan fixe [9]. Toujours mystérieuse, la musique à base de cordes pincées se fait plus alerte. Raccord mouvement [10]: l'héroïne, accompagnée par un panoramique de la caméra, parvient au bas de l'escalier.

L'entrée dans le salon est le moment d'une nouvelle pause. La musique s'arrête elle aussi pour un temps tandis que Coraline en plan d'ensemble fixe [11] – qui pourrait correspondre au point de vue en contre-plongée de la souris – cherche à nouveau son guide du regard. Un tic-tac se fait entendre. Retour sur la souris [12], filmée en gros plan au ras du sol, qui manifeste une nouvelle fois sa présence par de petits cris. Un zoom arrière permet de recadrer la scène et d'inclure les deux personnages dans le même plan. Le gros plan qui suit (à la faveur d'un nouveau raccord dans l'axe sur le visage de Coraline) marque l'intérêt et la détermination de la fillette.

● Prise au piège?

Un nouveau plan d'ensemble du salon [13] montre que la souris a repris sa course et se dirige vers la porte dérobée, elle aussi entourée d'un halo de lumière dont la présence n'a pas d'explication rationnelle. Il ne s'agit d'ailleurs pas d'une vision subjective du personnage, car le rongeur et Coraline à sa poursuite se retrouvent dans le même plan. Un nouveau raccord dans l'axe [14] cadre l'entrebattement de la porte dans lequel l'animal se faufile. Nous ne sommes plus dans l'univers du quotidien, où la porte, fermée à clé, était condamnée par un mur de briques. Changement d'angle et d'échelle de plan [15]: la caméra reste au niveau du sol pour cadrer l'arrivée de Coraline, dévorée de curiosité, qui s'agenouille devant le passage.

La caméra est désormais placée de l'autre côté de la porte, comme si elle attendait Coraline dans l'Autre Monde. Le spectateur observe donc la réaction stupéfaite de l'héroïne [16] avant de découvrir le spectacle étonnant qui s'offre à ses yeux [17]. On ne voit d'abord pas l'issue du tunnel qui semble prendre vie et s'illuminer à mesure de la progression de la souris. La présence d'une porte symétrique à la première est finalement révélée au loin. Celle-ci semble s'ouvrir pour laisser passer le rongeur. Conséquence immédiate, en contrechamp et à l'autre extrémité: un violent appel d'air décoiffe Coraline [18], déterminée à emprunter à son tour le mystérieux passage et à explorer ce monde parallèle au sien. Coraline n'a plus qu'à entrer la tête la première dans ce qui s'avèrera être un piège. ■

Documents

C comme Coraline

Quand les éléments de marketing se transforment en outils pédagogiques.

Au début 2009, aux États-Unis, le lancement de *Coraline* donne lieu à une campagne promotionnelle sans précédent, orchestrée par une société de Portland, Wieden + Kennedy. L'idée maîtresse est de créer un engouement pour le film en mobilisant dans un premier temps les communautés d'internautes autour de pièces de collection spécialement créées pour l'occasion. C'est ainsi que cinquante bloggeurs soigneusement sélectionnés reçoivent une boîte personnalisée et unique, fabriquée à la main, contenant des objets liés à l'intrigue du film, des boutons aux poupées, en passant par des sachets de graines, des pierres triangulaires ou des flacons de vernis à ongles bleu. Chaque boîte, en plus de différents artéfacts, contient une enveloppe cachetée à la cire qui révèle un message donnant accès à une vidéo protégée dont le mot de passe figure sur une clé-bouton elle aussi offerte. Un véritable jeu de pistes grandeur nature est ainsi organisé sur la toile, puisque chaque récipiendaire met un point d'honneur à communiquer sur le cadeau personnel qui lui a été fait et à conseiller la visite du site interactif spécialement créé pour l'occasion (encore accessible, et hautement recommandé aujourd'hui, à l'adresse www.coraline.com). Par ailleurs, d'autres opérations spectaculaires se déroulent dans le monde réel : des vitrines interactives qui tirent parti des ressources de la «réalité augmentée» permettent de coller des boutons sur les yeux des passants. Des personnages gonflables tirés du film et faits de matériaux de récupération volettent au-dessus des trottoirs de New York. Enfin, une grande marque de chaussures de sport basée dans l'Oregon crée une série limitée de cent paires, les «Coraline Dunks», que l'on peut gagner... ou acheter pour la modique somme de 4 000 \$. Le principe de base de toute la campagne est ainsi de «réfléter la nature unique, détendue et artisanale du film».

«Ne t'en fais pas, Charlie,
ils vont aimer
le nouveau catalogue.
Au moins, ils aimeront
mes chapitres.»

Mel Jones

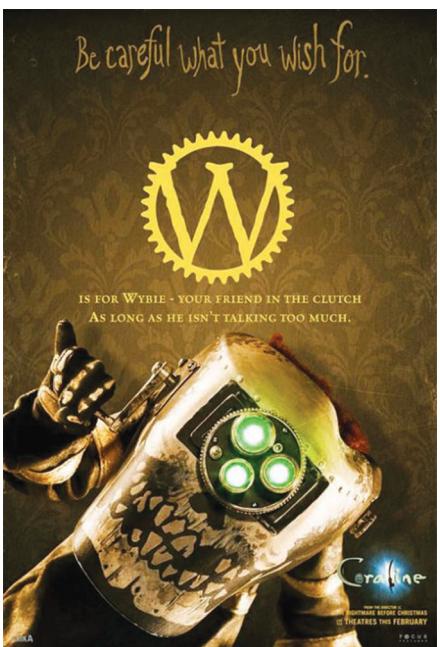
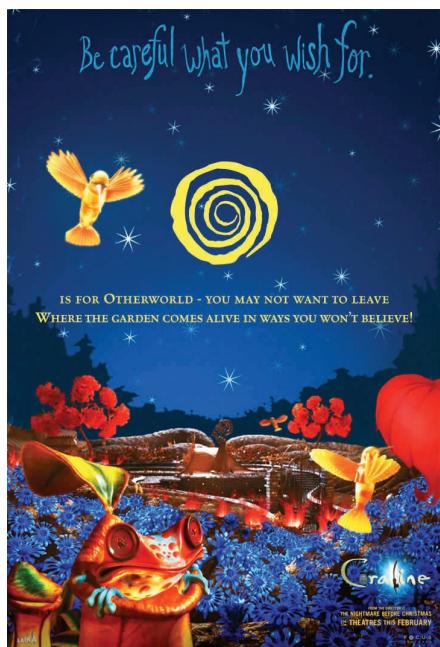
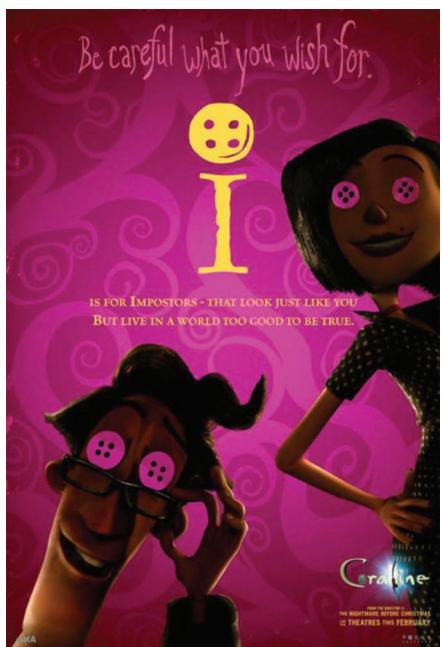
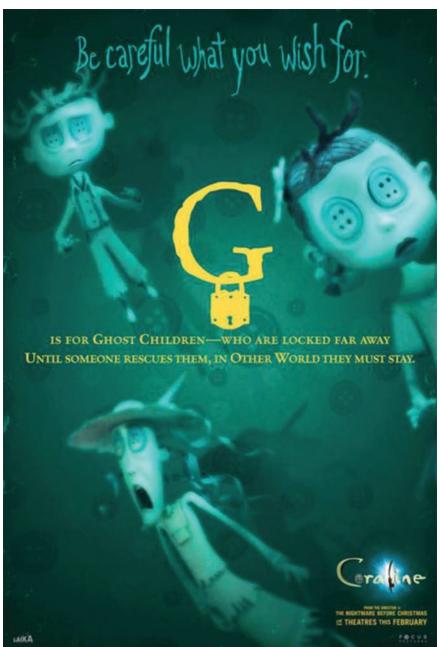
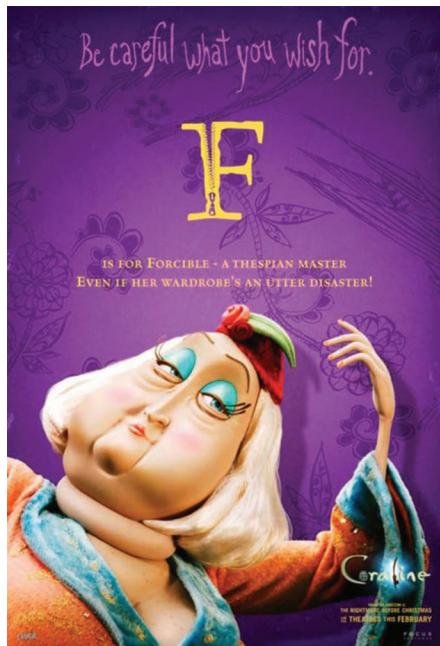
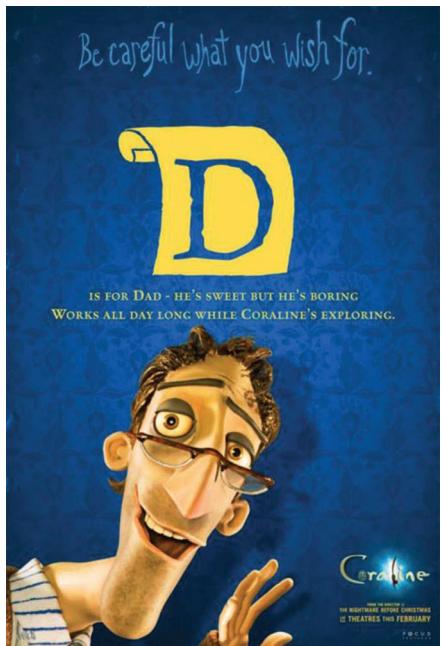
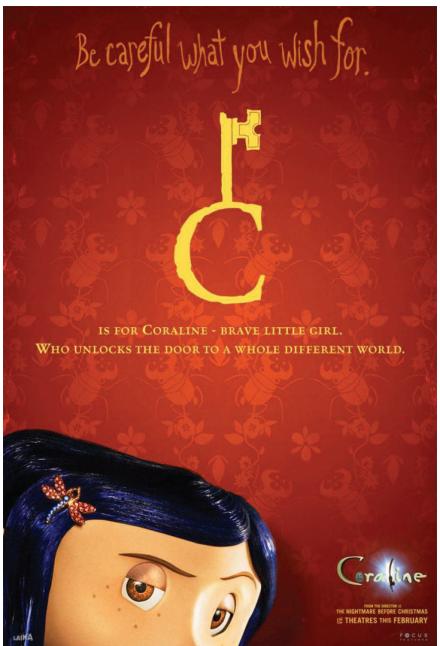
● L'abécédaire

Un dernier exemple de la campagne de marketing originelle est encore disponible et exploitable sur Internet. Il s'agit d'un ensemble de vingt-six mini-affiches, toutes liées à un élément de l'intrigue (personnage, objet, action, notion) et dont l'initiale renvoie à une lettre différente de l'alphabet. Un distique rimé qui décrit ou commente le sujet est reproduit sur l'image, sous la mention «*Be careful what you wish for*» («Méfiez-vous de vos rêves»), qui sous-entend le «ils pourraient se réaliser» de la formule anglaise complète : «*Because you just might get it*». Ces posters, qui semblent n'avoir jamais connu de version imprimée, ont été eux aussi répartis sur la toile entre différents sites. Il appartenait ainsi initialement aux fans d'Henry Selick et de Neil Gaiman de naviguer de l'un à l'autre pour réunir toute la collection, à présent disponible sur certains blogs fédérateurs. À l'image d'un jeu de cartes, celle-ci constitue aujourd'hui, dans son ensemble comme dans le détail, un support pédagogique de premier ordre pour l'analyse du film en classe. Voici le texte anglais qui accompagne chacune des images. ■

A is for	Adventures – the kind that you fear, When other's intentions are often unclear.
B is for	Bobinski – seemingly nice, Until you discover his circus of mice.
C is for	Coraline – brave little girl. Who unlocks the door to a whole different world.
D is for	Dad – he's sweet but he's boring, Works all day long while Coraline's exploring.
E is for	Entrance – to a great world of wonder, Where a wicked witch hunts for souls she can plunder.
F is for	Forcible – a thespian master, Even if her wardrobe's an utter disaster!
G is for	Ghost Children – who are locked far away, Until someone rescues them, in Other World they must stay.
H is for	Hands – that crawl on their own, Trying to steal you away from your home!
I is for	Imposters – that look just like you, But live in a world too good to be true.
J is for	Jump – which certain mice do, When blessed with the talents of a kangaroo.
K is for	Knowledge – some special cats know, About worlds where girls like Coraline should'nt go.
L is for	Ladies – in this world they're old, But in the Other, they're acrobats, daring and bold!
M is for	Music – from a piano that plays you, Attached to your hands with rods and with glue!
N is for	Needle – which pulls the thread, That sews on the Other World buttons we dread.
O is for	Otherworld – you may not want to leave, Where the garden comes alive in ways you won't believe!
P is for	Palace – it's big and it's pink, Looks like a magical place, don't you think ?
Q is for	Quick – it's what you must be, To avoid snapping snapdragons that nip at your sleeves.
R is for	Ragdolls – they look so benign, Secretly watching you all of the time.
S is for	Spink – old neighbor lady, Once was an actress but now she's just crazy!
T is for	Toys – that come alive in a world That's not very safe for one brave girl.
U is for	Up – where Scottie dogs fly, Anything's possible in an Other World sky.
V is for	Vehicle – the kind with two wheels, So much cooler than automobiles.
W is for	Wybie – your friend in the clutch, As long as he isn't talking too much.
X is	the Spot – just pass the flowerbed Where Coraline's magic divining rod led.
Y is for	Yum! – the food she was fed By a button-eyed mother with crazy schemes in her head.
Z is for	Zanzibar – where chocolate beetles come from, Surprisingly tasty, if you can catch one.

● En classe

Un premier travail pourra consister, pour les élèves, à retrouver sur Internet la totalité des posters de la collection. Dès lors, il sera possible de réfléchir aux choix opérés par les publicitaires. Certaines figures importantes, comme la Beldam, ne sont-elles pas absentes ? À quels impératifs correspond cette exclusion ? Comment apparaît-elle néanmoins ? D'autres personnages tels que le chat, les Autres Parents ou les chiens des deux actrices n'apparaissent pas sous la dénomination attendue. Qu'apporte l'entrée choisie à la compréhension de leurs personnages ? On pourra enfin, dans un travail transversal, s'attacher en cours d'anglais à proposer une traduction de certains distiques et à tenter d'en proposer un équivalent rimé en cours de français.



● Les enfants d'Edward

Plusieurs commentateurs ont souligné la parenté des vers rédigés pour les mini-affiches de *Coraline* avec l'œuvre d'un passionnant créateur américain, Edward Gorey (1925-2000), auteur de plus de cent livres dont il est à la fois le dessinateur et le rédacteur. On citera en particulier l'ouvrage culte *Les Enfants fichus (The Gashlycrumb Tinies, 1963)*, publié en France aux éditions Le Tripode avec une traduction de Ludovic Flamant. Il s'agit, comme souvent chez Gorey, d'un abécédaire évoquant des disparitions d'enfants – ce qui est également l'un des thèmes de *Coraline* – sur le ton d'une comptine :

- A pour Amy tombée au bas des escaliers
- B pour Basil surpris par des ours affamés
- C pour Clara lassée, décharnée et malade
- D pour Desmond jeté d'un traîneau en balade...

On notera qu'au premier rang des admirateurs inconditionnels de Gorey et de son humour noir se trouve un compagnon de route célèbre d'Henry Selick : un certain Tim Burton, dont *La Triste Fin du petit enfant huître et autres histoires* (1997) est une galerie de portraits d'enfants monstrueux.

Parallèles

Coraline et ses sœurs

Découvrir Coraline est l'occasion de rencontrer Alice, Wendy, Dorothy, Lucy... et quelques autres.

Si Coraline n'a pas de double dans l'Autre Monde, force est de constater que la jeune héroïne de Selick et Gaiman a des sœurs aînées en littérature. Il est ainsi particulièrement éclairant de mettre en parallèle l'expérience vécue par la fillette aux cheveux bleus avec les aventures d'autres personnages du même âge – ou presque – qui, franchissant des portes réelles ou métaphoriques, accèdent comme elle aux univers parallèles de pays merveilleux et parfois imaginaires. Une constante : l'exploration de ces mondes alternatifs est menée par des filles.

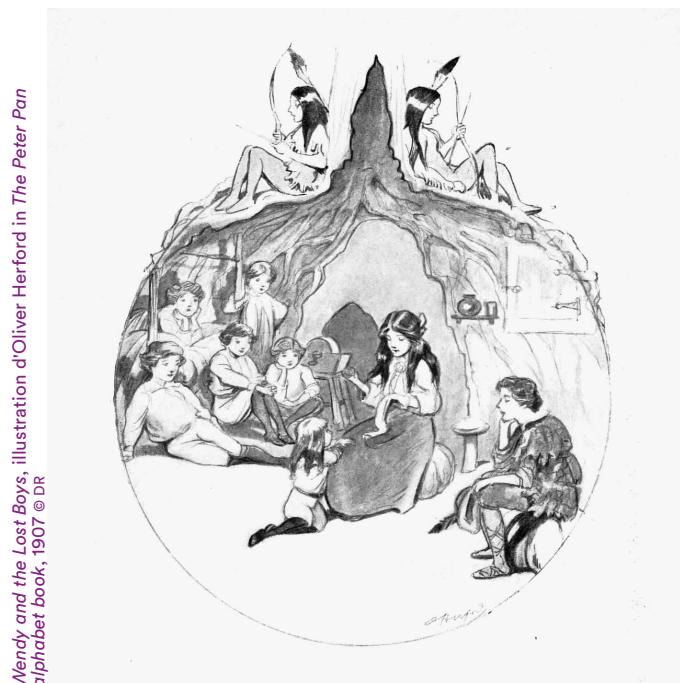
Gravure sur bois de John Tenniel, premier illustrateur d'Alice au pays des merveilles, 1865 © DR



● Alice

Henry Selick n'a jamais cherché à cacher sa dette envers le chef-d'œuvre de Lewis Carroll, *Les Aventures d'Alice au pays des merveilles*, publié en 1865. Le cinéaste décrit le roman dans un entretien publié sur le site Cinemablend en 2009 comme un «classique éternel» dont «tout le monde veut réentendre l'histoire», à l'image du conte *Hansel et Gretel* des frères Grimm [cf. Scénario, p.9]. Comme pour Coraline, l'histoire d'Alice – qui n'a elle que 7 ans – semble naître de son propre ennui. La rencontre d'un lapin blanc va déterminer la suite de l'histoire de cette petite fille dévorée de curiosité. C'est son terrier, dans lequel elle chute longuement, qui marque l'entrée du Wonderland. La suite est encore une histoire de passage : Alice trouve la clef d'une porte trop petite pour elle (elle ne cessera d'avoir des problèmes de taille, contrairement à Coraline), mais dont l'ouverture laisse entrevoir un agréable jardin... Parmi les nombreux animaux – parlants – qu'elle va rencontrer au pays des merveilles se trouvent une souris, une chenille fumeuse antipathique et une tortue neurasthénique. C'est cependant le chat du Cheshire qui trouvera son équivalent le plus évident dans *Coraline* : le félin, remarquable par sa propension à disparaître en s'effaçant littéralement, révèle à Alice la nature du monde où ils se trouvent. Seul le réveil permettra à la fillette de quitter ce monde peuplé de fous. Le roman aura une suite, *De l'autre côté du miroir* (1871) qui n'est pas sans influence sur le travail de Selick et Gaiman. Comme le titre l'indique, Alice y traverse le miroir du salon pour découvrir un monde inversé où espace et temps sont bouleversés.

On notera au passage que Tim Burton, ancien compagnon de route de Selick, a livré en 2010 sa version personnelle du roman d'origine, en racontant le retour au pays des merveilles d'une Alice, interprétée par Mia Wasikowska, désormais âgée de 19 ans.



● Wendy

Wendy Darling est la protagoniste féminine de la pièce de théâtre *Peter Pan*, aussi nommée *Peter et Wendy*, et de sa célèbre version novellisée publiées par l'écossais J. M. Barrie en 1904 et 1911. Âgée d'une douzaine d'années, Wendy a deux jeunes frères dans une famille bourgeoise de Bloomsbury. Elle découvre l'existence de Peter, «le garçon qui ne voulait pas grandir», un soir où il perd son ombre dans la chambre à coucher des enfants Darling. Elle va accepter sa proposition de départ pour Neverland, le pays imaginaire où il vit avec sa bande de «garçons perdus», des enfants tombés de leurs landaus à Kensington Gardens, qui n'ont pas été réclamés par leurs familles et se retrouvent en manque de figure maternelle (seuls les petits mâles sont assez bêtes pour avoir chu de cette façon, selon Barrie). Neverland n'est accessible que par les airs et grâce au pollen des fées, poussière magique qui permet de voler à qui a confiance en son pouvoir. La séparation entre le monde connu et le pays imaginaire n'est marquée par aucune frontière tangible. À bien des égards, Neverland apparaît comme le monde de la fiction et de la croyance. En y séjournant, Wendy retrouve l'univers des histoires qu'elle racontait à ses frères et qui semble avoir pris vie. Les personnages qu'elle va y croiser, des «peaux rouges» aux sirènes en passant par les fées et les pirates, sont ceux dont elle a imaginé les aventures. Dès lors, l'enjeu de la pièce et du roman est bien l'acceptation du retour au monde réel et de l'adieu à l'enfance dont les chimères ont été une dernière fois entrevues.

● Dorothy

Dorothy Gale, dans *Le Magicien d'Oz* de L. Frank Baum paru en 1900, est une orpheline qui vit dans une ferme du Kansas avec son oncle, sa tante et son petit chien. C'est une tornade qui l'enlève avec sa maison et la fait atterrir dans le merveilleux pays d'Oz. L'enjeu devient alors très vite pour la petite fille de pouvoir rentrer chez elle. Seul le puissant et mystérieux magicien d'Oz, qui habite la cité d'Émeraude au bout d'une route de brique jaune, peut l'aider. Elle parvient

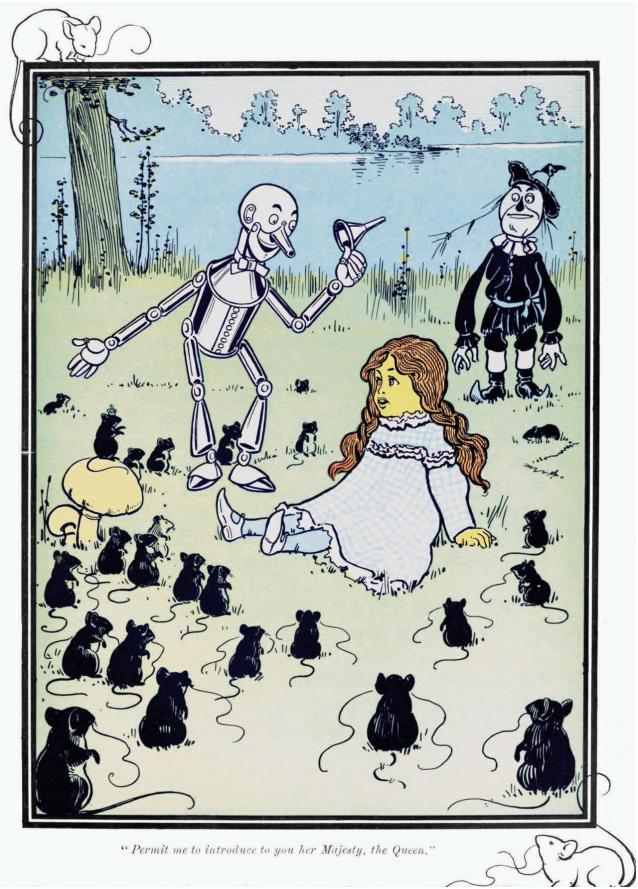


Illustration de la première édition du Lion, la Sorcière blanche et l'Armoire magique par Pauline Baynes, 1950 © DR



● Lucy

En 1950 paraît sous la plume de C.S. Lewis, professeur d'études médiévales à Oxford, un roman intitulé *Le Lion, la Sorcière blanche et l'Armoire magique* qui sera le premier titre d'une série en sept tomes appelée à un gigantesque succès: *Le Monde de Narnia*. L'action se déroule durant la Seconde Guerre mondiale. Les quatre enfants de la famille Pevensie sont évacués de Londres pour échapper aux bombardements et vont habiter à la campagne dans la maison du professeur Digory Kirke. La plus jeune d'entre eux, Lucy, huit ans, sera l'initiatrice. Cachée au fond d'une grande armoire, elle découvre que l'arrière du meuble s'ouvre sur le pays enneigé de Narnia. Le roman va jouer sur l'opposition de deux mondes: celui du triste quotidien d'un pays en guerre et celui du merveilleux héroïque (ou «*heroic fantasy*») peuplé d'animaux parlants et de créatures mythologiques. Le passage de l'un à l'autre est toujours possible, même si le temps n'a pas la même valeur dans chacun d'eux. Altruiste et courageuse, Lucy, parmi les enfants Pevensie, est non seulement la première à croire à Narnia mais aussi la seule à y rester fidèle jusqu'au bout. ■

jusqu'à lui accompagnée de ses nouveaux amis: un épouvantail sans cerveau, un bûcheron de fer sans cœur et un lion sans courage, qui, eux aussi, ont quelque chose à demander au maître des lieux. Bien que le magicien s'avère être un charlatan, la foi des trois compères en ses pouvoirs suffit à leur bonheur. Dorothy quant à elle réussira *in fine* à rentrer chez elle grâce au pouvoir de ses chaussures d'argent. Une différence essentielle existe entre le pays d'Oz du roman et celui de l'adaptation filmique de 1939 [cf. Personnages, p.10]. Chez le cinéaste Victor Fleming, il est une contrée imaginaire qui a été rêvée par Dorothy alors que pour L. Frank Baum c'est un endroit aussi réel que le Kansas du début du roman. Quoi qu'il en soit, *Le Magicien d'Oz* a souvent été cité comme une œuvre exemplaire quant au rôle qu'il donne à une femme: Dorothy est assurément le personnage dominant de l'histoire. Une secte fondamentaliste du Tennessee ne s'y est pas trompée, tentant, en 1986, de faire interdire le roman pour avoir mis en scène des sorcières bienveillantes et avoir enseigné que les femmes sont les égales des hommes.

● Quelle porte allez-vous ouvrir?

La porte secrète découverte par Coraline fait écho à de nombreux passages vers un autre monde célébrés par la culture populaire. Il sera possible de faire retrouver aux élèves les romans, films, séries ou jeux auxquels il est ici fait allusion et de souligner en quoi, pour certains, l'aventure de Coraline se rapproche de celle des héros concernés. On insistera aussi sur l'humour de certaines références.

1. Le Monde de Narnia / 2. Harry Potter / 3. Alice au pays des merveilles / 4. Légende du roi Arthur / 5. Peter Pan / 6. Game of Thrones (Le Trône de fer) / 7. Le Seigneur des anneaux / 8. The Legend of Zelda / 9. Mario Bros. / 10. Sherlock Holmes / 11. Jeu de mots sur un personnage de Harry Potter / 12. Doctor Who

WHICH DOOR WILL YOU OPEN?



Créations

Un kaléidoscope d'ambiances sonores

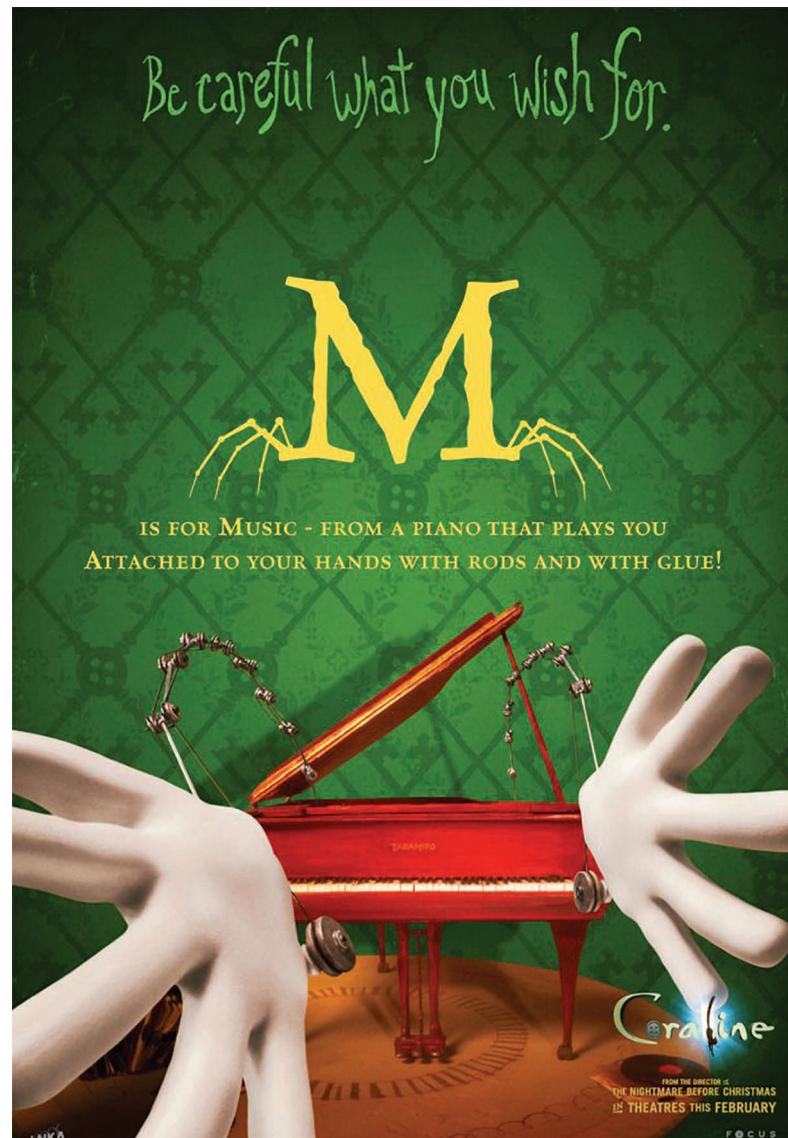
Comment partager son point de vue sur la musique de *Coraline* ?

« Pour *Coraline*, j'ai utilisé des jouets d'enfants, des voix qui chantent dans des langues imaginaires, pour créer quelque chose d'insolite. »

Bruno Coulais, entretien avec Agnès le Morvan pour *Ouest France*, 7 avril 2018.

Le choix du français Bruno Coulais ne relevait pas de l'évidence pour Henry Selick, qui avait travaillé, avec succès, avec trois compositeurs anglophones – Danny Elfman, Randy Newman et Anne Dudley – pour ses longs métrages précédents. C'est l'écoute par le cinéaste de la musique de *Microcosmos*, documentaire de 1996 de Claude Nuridsany et Marie Pérennou consacré à des insectes filmés comme dans une fiction, qui a donné naissance à cette collaboration. L'univers sonore très riche du film a ainsi servi d'accompagnement musical temporaire pour l'animatique (la maquette visuelle élaborée à partir du storyboard) de *Coraline*. En faisant appel à Coulais, Selick salue la versatilité d'un compositeur de musique de films prolifique et chevronné, dont l'art, alors inconnu de Hollywood, s'étend de *Belphegor, le fantôme du Louvre* aux *Choristes*. Plusieurs constantes, que l'on retrouve dans *Coraline*, caractérisent malgré tout son œuvre : le recours à la voix (et en particulier aux chœurs), l'utilisation d'instruments parfois surprenants et les emprunts à des genres musicaux différents.

« La musique de Bruno Coulais possède cette étrangeté propre aux histoires de Gaiman, autant que cette poésie malsaine qui se dégage des images d'Henry Selick. À la fois audacieuse, inventive, belle et totalement folle, cette musique sortie de nulle part envoûte du début à la fin, telle un cauchemar éveillé dont on ne sait pas très bien si l'on veut qu'il prenne fin ou non... [...] La voix cristalline de la soliste Mathilde Pellegrini permet au compositeur d'élever sa partition à un haut degré d'émotion. Il instaure dans Installation puis dans Exploration un thème assimilé à *Coraline* qui évoque à la fois l'innocence de la petite fille et son caractère intrépide, pour virer immédiatement après dans une ambiance sonore à la fois âpre et bucolique (*Wybie*), où se mêlent [...] percussions, cordes et effets sonores. [...] Multipliant les audaces (superpositions de voix) et les changements impromptus de styles et d'ambiances (de la chanson délirante du "père modèle" aux notes mystérieuses et glaciale de *The Supper* en passant par le jazz de *Fantastic Garden*), Bruno Coulais délivre ici un véritable kaléidoscope d'ambiances sonores et d'images musicales, avec l'impression d'écouter là une Alice au pays des merveilles sous acide mixée à du Danny Elfman première époque, version glauque. [...] Let's Go est l'un des morceaux les plus incroyables composés par Coulais, mêlant synthés, bruitages, grincements, chœurs crépusculaires distordus et volutes de cordes avec un sens particulièrement maîtrisé de la progression, qui amène l'auditeur au cœur d'une séquence plus mouvementée (*Playing Piano*), avec cuivres et percussions (qui font leur effet sur les



Affiche abécédaire *M is for Music* © Universal Pictures

images). Ajoutez à cela quelques chansons décalées et improbables (l'opérette *Sirens of the Sea*) et des séquences de rêve hilarantes (*Mice Circus*) et le cocktail devient explosif, rendant les moments oniriques (avec harpe et clochettes) d'autant plus beaux et envoûtants, et certains autres moments totalement fulgurants (comme ce chœur monumental dans *Coraline Dispair* qui rappelle ceux de *Rencontres du troisième type* de John Williams). Malgré ce côté "patchwork" dicté par la dramaturgie du film, le score reste cohérent. [...] Il serait vain et fastidieux de décrire ici l'hallucinante richesse de cette partition, mais il est clair qu'on retrouve pleinement l'amour de Bruno Coulais pour l'expérimentation sonore et musicale. »

Sylvain Rivaud, *Cinezic.fr*, 2009

Il sera intéressant de lire en classe cet article de critique musicale paru à l'occasion de la sortie de la bande originale, en s'attachant d'abord à commenter le regard global qu'il pose sur le film. On recensera ensuite les différents instruments et genres musicaux qu'il mentionne ainsi que les termes essentiels qui permettent de caractériser le travail de Bruno Coulais, décrit dans son unité et dans ses contrastes. L'écoute des différentes plages sans les images confirmera ce point de vue. Il sera aussi possible de proposer des recherches sur les autres compositeurs mentionnés. Une dernière écoute, celle du générique final (*End Credits*), s'avèrera très fructueuse, révélant, à travers le choix de paroles dépourvues de sens, le désir systématique de valoriser l'ambiance plus que la narration. ■

FILMOGRAPHIE

Henry Selick

Coraline (2009), DVD, Blu-ray et Blu-ray 3D, Universal Pictures France, 2011.

Monkey Bone (2001), DVD, Fox Pathé Europa, 2002.

James et la pêche géante (1996), DVD et Blu-ray, Walt Disney France, 2012.

L'Étrange Noël de M. Jack (1993), DVD et Blu-ray, Walt Disney France, 2010.

Wes Anderson, *La Vie aquatique* (2005), DVD, Touchstone Home Video, 2005.

Ray Harryhausen

Don Chaffey, *Jason et les Argonautes* (1963), DVD, Sony Pictures, 1999.

Nathan Juran, *Le Septième Voyage de Sinbad* (1958), DVD, Sony Pictures, 2008.

Autour du stop motion

Nick Park, *Les Incroyables Aventures de Wallace et Gromit* (1993), DVD, DreamWorks, 2001.

Peter Lord et Nick Park, *Chicken Run* (2000), DVD et Blu-ray, Pathé, 2008.

Adam Elliot, *Mary et Max* (2009), Gaumont, 2010.

Wes Anderson, *Fantastic Mr. Fox* (2010), DVD et Blu-ray, 20th Century Fox, 2010.

Tim Burton, *Frankenweenie* (2012), DVD et Blu-ray, Walt Disney France, 2013.

Tim Burton et Mike Johnson, *Les Noces funèbres* (2005), DVD et Blu-ray, Warner Bros, 2015.

Sam Fell et Chris Butler, *L'Étrange Pouvoir de Norman* (2012), DVD, Universal Pictures France, 2013.

Graham Annable et Anthony Stacchi, *Les Boxtrolls* (2014), DVD, Universal Pictures France, 2015.

Autres films cités dans le dossier

Tim Burton, *Alice au pays des merveilles* (2010), DVD, Warner Home Video, 2010.

Victor Fleming, *Le Magicien d'Oz* (1939), DVD, Warner Bros, 2000.

BIBLIOGRAPHIE

Articles critiques

- Thierry Méranger, *Cahiers du cinéma* n°647, juillet-août 2009.
- Thomas Sotinel, «*Coraline*, les aventures d'une exquise chipie dans un monde parallèle», *Le Monde*, 10 juin 2009.

Ouvrages généraux sur l'animation

- Laurent Valière, *Cinéma d'animation : la french touch*, La Martinière, 2017.
- Sébastien Denis, *Le cinéma d'animation : techniques, esthétiques, imaginaires*, Armand Colin, 2017.
- Xavier Kawa-Topor et Philippe Moins (dir.), *Le cinéma d'animation en 100 films*, Capricci, 2016.
- Mary Murphy, *Techniques d'animation pour débutants*, Eyrolles, 2014.

Œuvres de Neil Gaiman

- *Coraline*, J'ai lu, 2012.
- *Stardust*, J'ai lu, 2007.

- *L'Étrange Vie de Nobody Owens*, J'ai lu, 2012.
- *American Gods*, J'ai lu, 2014.
- *Sandman, volume 1*, Urban Comics, 2012.
- P. Craig Russell et Neil Gaiman, *Coraline, roman graphique*, Au Diable Vauvert, 2009.

Romans de référence

- Lewis Carroll, *Alice au pays des merveilles* (1865), Pocket Classics, 2010.
- James Barrie, *Peter Pan* (1911), Le Livre de poche jeunesse, 2014.
- Frank Baum, *Le Magicien d'Oz* (1900), Pocket, 2013.
- C.S. Lewis, *Le Lion, la Sorcière blanche et l'Armoire magique*. *Le Monde de Narnia* (1950), Folio Junior, 2017.

SITES INTERNET

Articles critiques

- Léo Soesanto, *Les Inrockuptibles*, 5 juin 2009:
↳ lesinrocks.com/cinema/films-a-l-affiche/coraline
- Sylvain Rivaud, *Cinezik*, 2 juin 2009:
↳ cinezik.org/critiques/affcritique.php?titre=coraline

Entretiens en anglais avec Henry Selick

- Nico, *Collider*, 25 juillet 2009:
↳ collider.com/director-henry-selick-comic-con-interview-talks-coraline-and-next-project
- Alex Billington, *FirstShowing*, 5 février 2009:
↳ firstshowing.net/2009/interview-coraline-writer-and-director-henry-selick

Katie Rich, *Cinemablend*, 2009:
↳ cinemablend.com/new/Exclusive-Interview-Coraline-Director-Henry-Selick-11864.html

Documents

Le remarquable site interactif du film:
↳ coraline.com

Le scénario du film (en anglais):
↳ la-screenwriter.com/2016/11/15/coraline-script

Les 26 mini-affiches alphabétiques:
↳ geektyrant.com/news/2008/12/19/all-the-coraline-alphabet-movie-posters.html

La bande annonce originale du film:
↳ youtube.com/watch?v=378jXpqw1zU

La campagne de marketing autour du film:
↳ vimeo.com/26649064

Transmettre le cinéma

Des extraits de films, des vidéos pédagogiques, des entretiens avec des réalisateurs et des professionnels du cinéma.
↳ transmettrelecinema.com

- VIDÉO EN LIGNE
- Guerre et boutons
 - Ni tout à fait le même

CNC

Tous les dossiers du programme Collège au cinéma sur le site du Centre national du cinéma et de l'image animée.
↳ cnc.fr/web/fr/dossiers-pedagogiques

Tout est affaire de doubles : Coraline Jones est à la fois une jeune fille en conflit avec des parents indifférents et une enfant aventureuse qui, sur les traces d'illustres devancières comme Alice ou Wendy, explore un autre monde, aux confins indécis du rêve et de la réalité. C'est cette même frontière qu'explorent ses créateurs, le romancier Neil Gaiman et le cinéaste Henry Selick. Ce dernier, maître de l'animation en volume, le *stop motion*, nous offre, dans la lignée de *L'Étrange Noël de M. Jack* et de *James et la pêche géante*, une fable initiatique qui, bien qu'ancrée dans le quotidien, ne craint pas l'échappée belle vers le fantastique et l'épouvante. *Coraline* propose ainsi un «autre cinéma», accessible à tous, dont l'élégance et la fluidité sidérantes trahissent à la fois le souhait de pousser au plus loin l'illusion de la vie des marionnettes et de révéler la nature artisanale de leur conception.



AVEC LE SOUTIEN
DE VOTRE
CONSEIL DÉPARTEMENTAL

CAHIERS
DU
CINÉMA