

## Meeting Graham Annable, Studio Laïka (03/03/2017)

**Dans un studio rempli de spectateurs attentifs, le dessinateur, animateur et réalisateur Graham Annable vient évoquer son parcours dans l'univers de l'animation. A l'aide de nombreux supports (audio)visuels, il présente les coulisses des longs-métrages d'animation qui ont fait la réputation du Studio Laïka.**

Né dans une petite ville du nord du Canada, l'enfant Graham Annable dessine déjà ses propres *comic books*. Jeune adulte, alors qu'il n'a pas vraiment d'idée du processus de création de l'animation, il décide de s'inscrire à l'Université Sheridan College (Ontario) pour poursuivre une formation d'animation classique. Il a une première expérience de création de dessin animé. Jusqu'à ce moment, il n'était pas un grand admirateur de Disney. Il comprend finalement tout le génie de ces dessins animés et acquiert un nouveau respect pour l'animation.

Après cette formation, il est engagé pour créer des *storyboards* en collaboration avec Chuck Jones à Los Angeles. A ce moment, Graham Annable pense continuer le reste de sa carrière dans l'animation. Il est pourtant appelé à travailler dans une société de jeux vidéo, LucasArts. Au milieu des années 1990, les jeux d'aventure tels que *Outlaws* étaient très populaires. Cet emploi est différent des publicités et émissions TV sur lesquelles il avait travaillé à l'université. Lors de cette décennie, il assiste à l'évolution du jeu vidéo vers le *software 3D*. D'abord sceptique vis-à-vis de ce procédé, il découvre que c'est aussi satisfaisant que le dessin. Il participe à l'élaboration de jeux tels que *Star Wars III*.

En parallèle, Graham Annable continue de créer des *comic books*. Il dessine alors ses personnages de l'univers *Grickle*. Ce qui lui plait le plus dans les *comics* est le contrôle absolu qu'il possède sur sa création. C'est un bon refuge par rapport à l'animation. Il a ensuite l'occasion d'envoyer son portfolio de *comics* et est engagé pour travailler en tant que *storyboard artist* sur le film *Coraline* (Henry Selick, 2009), à Portland. C'est la première fois de sa carrière qu'il expérimente la *stop-motion* et il trouve incroyable d'entrer dans les pièces de décor du film. Il apprend en même temps à décrire tous les détails et le réalisateur donne à chacun l'opportunité de montrer sa créativité.

A côté de ce travail, Graham Annable conçoit de petites animations sur iMovie et les diffuse sur sa chaîne Youtube, *The Grickle Channel*. Cela lui permet d'avoir une forte présence dans le studio et dans le monde de l'animation. Il dévoile au public du festival trois courts-métrages de cette époque : *We Sing the Forest Electric*, *Principal Skeleton* et *The Smartest Dog in the World*. Il participe par la suite au film *ParaNorman* (2012). Chris Butler, le coréalisateur, supervise son travail. L'un des meilleurs moments pour Graham Annable est d'essayer de rendre le film plus drôle, après une série de projections tests en interne. En tant que *storyboard artist*, il tente pendant deux semaines d'ajouter de la comédie dans les situations.

### **La réalisation des *Boxtrolls***

Pour le troisième film sur lequel il travaille au Studio Laïka, Annable se voit offrir la coréalisation des *Boxtrolls*. En effet, son travail sur le monde de *Grickle* donne confiance aux directeurs du studio. Il passe de *storyboard artist* à réalisateur, ce qui est très différent. Il se compare à une personne douée pour faire des avions en papier soudainement engagée pour piloter un avion réel. Il est donc très heureux de collaborer avec Anthony Stacchi, le coréalisateur. Il y a énormément de défis, vu qu'aucun des deux n'a réalisé de film en *stop-motion*. Chaque plan est le résultat d'une performance unique, ce qui provoque beaucoup de stress. Il faut que toute l'équipe soit sur la même page afin de filmer le plan final, quand tout le monde est prêt. C'est comme si c'était la première d'un spectacle de théâtre, tous les jours pendant deux ans.

Le réalisateur souligne le niveau d'excellence des animateurs de Laïka. Tout peut mal se passer : les marionnettes peuvent casser, les décors fondre ... Il faut toujours avoir des stratégies de sauvegarde, des plans B. Un plan très rapproché d'un visage est extrêmement difficile à réaliser car il faut garder tous les détails faciaux. Une vieille technique appelée animation de substitution (*replacement animation*) consiste à remplacer une tête par une autre au changement de plan, afin d'avoir une autre expression ou une simple modification. C'est limité par le nombre de têtes à remplacer. D'autres formes d'animation, comme la 2D pour les mouvements ou les CGI, sont utilisées dans le processus. Par exemple, pour donner une idée du résultat animé aux réalisateurs, seuls les visages sont animés, avant d'être créés physiquement, et utilisés

sur le plateau, plan par plan. Pour le protagoniste, Eggs, 15000 têtes ont été conçues, ce qui procure environ 1,5 million d'expressions possibles dans la *face library*.

Les marionnettes sont particulièrement difficiles et coûteuses à fabriquer. Beaucoup de tests sont faits auparavant. Dix-huit mois sont nécessaires pour créer leur apparence. C'est un jeu de dominos géant. Les marionnettes sont les vraies stars de la *stop-motion*. Les voir s'animer est hypnotique. Leurs membres ont des armatures en métal tandis que le squelette et le corps sont en silicone. Les vêtements sont créés avec de vrais tissus, de bonne qualité, afin qu'ils aient une bonne apparence puisqu'ils sont filmés à une très petite échelle.

Un *making of* du film *Kubo and the Two Strings* (Travis Knight, 2016) pour lequel Graham Annable a travaillé en tant que *storyboard artist* est montré afin de dévoiler la patience nécessaire aux animateurs. Il précise qu'il faut incorporer des effets digitaux au réel filmé afin de provoquer une plus grande intensité, une plus grande échelle. Les quatre films sur lesquels il a œuvré sont très différents et il faut recommencer tout le processus à chaque fois. Pour conclure, il se dit très chanceux de pouvoir travailler chez Laïka avec autant de formats d'animation différents.