



# PIXAR IN LOVE

PAR DICK TOMASOVIC



## L'AMOUR AU TEMPS DU PIXEL

↑  
Ellie et Carl se marient dans *Là-haut* (2009) de Bob Peterson et Pete Docter.

Pixar règne en maître sur le long métrage animé depuis 1995. La dernière création de Pete Docter et Kemp Powers, *Soul*, montre à nouveau que ce sont moins ses prouesses infographiques qui fascinent que sa prodigieuse capacité à faire chavirer le cœur des spectateurs.



**CARL ET ELLIE** sont couchés dans l'herbe. Les petits amoureux contemplent le défilé des nuages, usent de leur imagination pour leur donner des formes ludiques et rêvent tous deux de grandes aventures. L'amour, dit-on, c'est regarder ensemble dans la même direction. Carl et Ellie portent tous les deux le regard vers là-haut. Passionnés l'un et l'autre d'exploration, ils se rencontrent en jouant les intrépides. Carl est un garçon un peu timoré, mais l'enthousiasme d'Ellie, aussi dégourdie que délurée, le pousse à toutes les audaces. Les rêveries autour des nuages rythmeront l'existence du couple merveilleusement complice : le mariage, les travaux dans la maison, la tentative - malheureusement vaine - d'avoir un enfant, et le rêve, sans cesse reporté en raison des aléas du quotidien, d'un grand voyage en Amérique du Sud. Les années défilent et le poids de l'âge commence à marquer les heureux époux. Prenant conscience du temps qui passe, Carl organise en surprise le départ tant espéré pour le Venezuela, mais alors même qu'il veut en faire l'annonce à Ellie lors de leur traditionnel rituel d'observation des nuages, son épouse peine à rejoindre le sommet de la petite colline qui leur sert depuis toujours de refuge onirique, faiblit subitement, tombe malade et, bientôt, décède sur son lit d'hôpital, laissant veuf le pauvre Carl qui devient très vite, sans la lumière de sa vie, un vieux grincheux.

Cela pourrait être l'intrigue d'un grand et long film dramatique, ce n'est pourtant que le prologue de *LÀ-HAUT*, un film d'animation en images de synthèse réalisé par Pete Docter et Bob Peterson en 2009, qui consacre l'essentiel de son récit à tenter de soigner, par la fantaisie, un deuil impossible. Une fois de plus, Pixar se distingue des codes narratifs traditionnels de la concurrence en faisant d'un rêche octogénaire condamné à la maison de retraite (aidé malgré lui par un jeune et improbable boy scout obèse, à l'apparence un peu niaise, déterminé à obtenir un badge de bonne action en prêtant main-forte à une personne âgée) le héros d'une incroyable fabulation. Carl attachera des ballons de baudruche à sa maison pour la transformer en nacelle de zeppelin et, en hommage à Ellie, partira enfin visiter les fameuses chutes du Paradis où il affrontera mille périls fantasques ainsi que le héros de son enfance. Toutefois, dans l'esprit de beaucoup de spectateurs, les premières minutes du film, profondément attachantes, mais aussi d'une dureté surprenante, effacent les souvenirs

du reste de l'intrigue. D'une rare puissance émotionnelle, la séquence parvient à émouvoir aux larmes en seulement quelques instants, alors que le film vient à peine de débiter et que les personnages et leur vie ne nous sont donnés que par fragments elliptiques sous une forme des plus synthétiques. Quels sont donc les secrets d'un tel exploit ? Il y a bien sûr le génie du design des personnages présentés lorsqu'ils sont enfants (les grosses pommettes de Carl, la tignasse sauvage et les dents manquantes d'Ellie) qui les rendent drôles et irrésistibles et dont le charme se poursuivra en observant leur vieillissement. Il y a la force de la mise en scène, le soin du cadrage, l'utilisation dramatique de la lumière (le stupéfiant basculement de la joyeuse préparation de la chambre du bébé à la tragédie de l'annonce en clinique de la perte de l'enfant), l'évocation empathique par le récit des petites difficultés de la vie ordinaire qui emporte le spectateur dans la complicité à toute épreuve du jeune couple, et, bien sûr, la tension narrative de vies qui s'écoulent sans avoir pu mener à bien leur grand projet, le décès d'Ellie venant cruellement évoquer à chacun d'entre nous les occasions ratées et la fugacité de l'existence. Mais, surtout, la séquence entière est muette. Plus exactement, il s'agit d'une sorte de grande pantomime de la vie dont les accents, plus joyeux ou plus malheureux, sont pris en charge par une ample composition instrumentale, due à Michael Giacchino, qui transforme ce petit prélude en grand drame musical. Il s'agit, littéralement, d'un mélodrame, soit une structure dramatique dont la musique vient soutenir et amplifier les enjeux.

### LARMES ET CIE

À moins d'avoir un cœur de pierre ou de souffrir d'une inquiétante psychopathologie, il n'est pas rare de pleurer à la vision d'un film Pixar. Le romanesque, la catastrophe et le pathos sont déjà les ingrédients de base de *TOY STORY*<sup>1995</sup> (John Lasseter), le premier long métrage de la firme qui créera une véritable révolution du film d'animation, où les jouets d'un petit garçon craignent en permanence de perdre son affection et de se voir remisés. Dans *MONSTRES ET CIE*<sup>2001</sup> (Pete Docter, Lee Unkrich & David Silverman), le grand monstre poilu Sulli, qui s'est lié d'une vive affection pour l'adorable petite qu'il s'agissait pourtant d'effrayer, doit lui dire adieu et vient la border tendrement dans sa chambre avant de refermer pour toujours la porte →



qui sépare leurs mondes, composant les gestes affectueux d'un amour parental qui lui est interdit. Dans *LE MONDE DE NEMO*<sup>2003</sup> (Andrew Stanton & Lee Unkrich), un poisson-clown, veuf, élève seul son fils handicapé (une nageoire atrophiée) et part à sa recherche quand celui-ci est enlevé par un plongeur humain. *WALL-E*<sup>2008</sup> (Andrew Stanton) est un petit robot aux grands yeux sensibles qui se consacre à préserver la mémoire d'un monde abandonné par les hommes. Frappé par une terrible décharge électrique, il devra sa survie à Ève, sa compagne robotique, qui devra cependant se résoudre à changer sa carte mémoire pour le sauver, le privant soudainement de tout souvenir et de toute identité. Entré accidentellement dans le monde des morts, le petit Miguel de *COCO*<sup>2017</sup> (Lee Unkrich & Adrian Molina) découvrira le pouvoir émotionnel de la musique en interprétant une chanson d'amour capable de rendre la mémoire, le sourire et la vie à ceux qui oublient et à ceux que l'on a oubliés. La relation avec les défunts est encore au centre du bouleversant *EN AVANT*<sup>2020</sup> (Dan Scanlon) qui suit deux enfants qui tentent de ressusciter pour un jour leur père bien trop tôt disparu. La liste des situations très émouvantes est encore longue, mais, en guise de clôture, on peut sans doute citer la double fin de *TOY STORY 3*<sup>2010</sup> (Lee Unkrich), deux scènes parmi les plus déchirantes de l'histoire du cinéma : la scène fatale de l'incinérateur durant laquelle les personnages se donnent la main et acceptent leur funeste destin en se rappelant l'un à l'autre les liens de leur indéfectible amitié, suivie de celle des adieux du petit garçon qui, avant de transmettre ses jouets à un autre enfant plus petit, joue une dernière fois avec ceux-ci.

Toutes ces scènes, soutenues par les mélodies vibrantes et poignantes de fidèles collaborateurs (Michael Giacchino, Randy Newman et son cousin Thomas Newman), parlent de l'amour sous ses différentes formes (celui qui fonde le couple, celui qui soutient l'amitié, celui qui unit les familles), mais toujours dans une construction mélodramatique. L'amnésie, le deuil, le handicap, l'anormalité, la crise de conscience et tout le cortège des obstacles au bonheur, typiques d'un genre très codifié, sont aisément repérables. Les films de Pixar sont hantés par la peur de la perte de l'affection, la disparition des sentiments, le tarissement des émotions. Ils organisent toute leur économie narrative sur la tension entre la mise en péril de l'attachement et les retrouvailles des affects. Chacun se souviendra de la grande scène *climax* de *RATATOUILLE*<sup>2007</sup> (Brad Bird) qui voit le redoutable, aride et antipathique critique culinaire Anton Ego être profondément bouleversé par les saveurs d'enfance qu'il retrouve contre toute attente dans un plat de ratatouille cuisiné par le petit rat Rémy. La nostalgie des sentiments que le temps a estompés est l'un des profonds moteurs des intrigues de la firme qui, dès son tout premier court-métrage – le minimaliste mais démonstratif *LUXO JR.*<sup>1986</sup> (John Lasseter), qui met aux prises (électriques) deux lampes de bureau, une grande et une plus petite qui joue au ballon et bondit dans tous les sens –, s'intéresse aux relations familiales et aux questions de transmission. Les œuvres de Pixar obéissent parfaitement aux normes du mélodrame familial, que cette famille soit nucléaire (celle des *INDESTRUCTIBLES*<sup>2004</sup> de Brad Bird



↑  
Baiser incontrôlé entre Colette et Linguini dans *Ratatouille* (2007).



↑  
Baiser robotique entre Wall-E et EVE dans *Wall-E* (2008).



↑  
Baiser rempli d'amour de Miguel à Mamá Coco, son arrière-grand-mère, dans *Coco* (2017).



ou de Mérida dans *REBELLE*<sup>2012</sup> de Mark Andrews, Brenda Chapman & Steve Purcell), de substitution (la communauté des jouets de la saga *TOY STORY*, le dinosaure Arlo pour le petit humain du *VOYAGE D'ARLO* en 2015) ou de recomposition (*RATATOUILLE*, *WALL-E*, ou encore la saga *CARS* lancée par John Lasseter dès 2006), dans lequel se jouent toujours de grandes questions morales (le rapport à l'autre, la prise de responsabilité, le culte du souvenir, la question de la vérité, etc.) sous un traitement éminemment émotionnel. Les films s'adressent en effet davantage au cœur des spectateurs qu'à leur raison. Cette famille, qui est bien par ailleurs le public cible des productions Pixar (les différents niveaux de lecture des films expliquent leurs succès intergénérationnel), est le lieu de toutes les constructions identitaires et de toutes les tensions affectives. Car l'amour familial, c'est autant la volonté de l'union que la peur de la séparation, autant la volonté d'affranchissement que le besoin d'attachement. Tirillée entre les pulsions irrationnelles du désir de changement et l'aspiration conservatoire de l'univers de l'enfance, la famille est toujours un mélodrame en puissance. Il suffit d'un simple élément déclencheur pour courir au désastre et libérer les névroses sous-jacentes. Woody le cow-boy, Marin le poisson-clown, Linguini le jeune commis ou Flash McQueen la voiture de course, pour ne citer que ceux-là car la liste serait longue, sont de grands personnages névrotiques.

### HUMAINS, APRÈS TOUT

Toutes ces observations prennent un nouveau tour lorsque l'on veut bien se souvenir du dispositif qui produit ces images en mouvement. À la différence des figurines de l'animation « traditionnelle » (peu importe la technique), dont les effets de mouvement dépendent intimement du principe de métamorphose propre au procédé de l'image par image, chaque figurine est ici le résultat d'un ensemble extrêmement complexe de calculs dont la véritable efficacité est sa mise en mouvement – leur capacité de rendement se mesurant précisément dans le rendu de la fluidité du mouvement. L'un des enjeux majeurs pour les animateurs de la maison Pixar consiste en conséquence à maquiller l'inéluctabilité du processus mathématique, à feindre le retardement ou le détournement du calcul, à *émuler* la machine tout en simulant le faillible, indéniable trace de la vie et irréfutable signe affectif de l'humain. D'autant que, pendant longtemps, Pixar a esquivé les représentations humaines et a résisté aux tentations de l'anthropomorphisme, refusant de sacrifier les propriétés de ses créatures au principe d'humanisation des personnages (les lampes de *LUXO JR.* sont les exactes reproductions de leurs modèles; les jouets de *TOY STORY* gardent tailles, formes et matières d'origine; les voitures de *CARS*, affublées de simples yeux sur leur pare-brise, respectent absolument les designs originaux). Jusqu'à *WALL-E* (à l'exception des *INDESTRUCTIBLES* qui sont de toute façon des corps extraordinaires), Pixar décrit des mondes d'objets et d'animaux. Les humains apparaîtront finalement avec le fameux prologue de *LÀ-HAUT*, soit une entrée en scène pour le moins chargée en pathos. Mais l'enjeu sentimental s'est présenté de manière fondamentale dès

les premiers films de Pixar et connaissait déjà précisément un point culminant dans l'histoire de *WALL-E*, ce robot muet, compacteur de déchets abandonnés sur une Terre déserte, archiviste de la mémoire humaine à ses heures, qui tombe amoureux d'une sonde robotisée.

John Lasseter a souvent déclaré que les images générées par ordinateur sont encore moins tolérantes à l'immobilité que les autres types d'images animées, la fixité renvoyant ici à une insupportable pétrification. Il constatait en effet que dès qu'une attitude est posée, l'action meurt immédiatement. Le réalisateur conseillait dès lors de ne jamais avoir toutes les parties d'un personnage à l'arrêt dans le même temps et de garder continuellement une partie du corps (main, tête, tics nerveux, etc.) en mouvement discret. Chez Lasseter, comme chez bien d'autres animateurs, la peur de l'inerte, du vide, de la fraction de seconde d'où surgirait inmanquablement la vérité du dispositif, est présente comme une véritable menace, un péril auquel est confronté l'animateur. Il s'agit d'éviter à tout prix la perte de l'illusion de la vie et le sentiment de désenchantement singulier qui en est la conséquence immédiate. Cette hantise devient dans les productions Pixar une thématique fondamentale : comment survivre à la mélancolie qui fait suite à l'estompement de l'émerveillement?

De ce point de vue, le grand chef-d'œuvre méta-reflexif du studio d'animation est bien sûr *VICE-VERSA*, réalisé par Pete Docter et Ronnie Del Carmen en 2015, qui double le mélodrame familial de la fin de l'enfance d'une analyse de la construction des émotions ambivalentes. Riley, une joyeuse petite fille de 11 ans qui vient d'emménager avec ses parents dans une nouvelle ville, perd soudainement sa bonne humeur habituelle. Dans le quartier général de son cerveau, les émotions Joie, Tristesse, Colère, Peur et Dégoût tentent de guider au mieux la jeune fille dans sa transition vers l'adolescence, mais Tristesse et Joie s'égarent malencontreusement dans les tréfonds de son esprit, traversent les contrées de l'imagination, de la pensée abstraite ou de la mémoire pour finir par comprendre que les souvenirs essentiels de Riley (des billes colorées qui circulent dans la tête de la jeune fille) peuvent désormais être composés d'un mélange de joie et de tristesse. C'est alors toute la fabrique sentimentale de Pixar qui se dévoile : inscrire le pixel moderne dans la tradition mélodramatique, faire de l'innovation technologique un art de la nostalgie, inventer une mathématique charnelle. C'est le miracle de l'amour. ●

LES PIXAR SONT HANTÉS PAR  
LA PEUR DE LA PERTE DE L'AFFECTION,  
LA DISPARITION DES SENTIMENTS.