

# Toy Story L'éternité et un jour

Elijah Baron

Numéro 194, mars 2020

Imaginaires du cinéma pour enfants

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/93090ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (imprimé)

1923-5097 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Baron, E. (2020). Toy Story : l'éternité et un jour. *24 images*, (194), 72–73.

# Toy Story

## L'éternité et un jour

PAR ELIJAH BARON



↑ Toy Story de John Lasseter (1995)

Dans l'histoire du cinéma contemporain, il y a un avant et un après *Toy Story* (1995). Tandis que les studios Disney, qui coproduisent le film, jouissent d'un second âge d'or, John Lasseter et son équipe prennent une longueur d'avance ; pour eux, la formule Disney est déjà une chose du passé. En effet, *Toy Story* a tout d'un manifeste : l'avenir auquel il invite, c'est l'animation en images de synthèse, et un mode de production qui élève l'originalité, l'intelligence psychologique et la profondeur émotive au même rang que l'ambition commerciale. Dès ce premier long métrage, le défi tant technologique qu'artistique est relevé avec grâce. La pierre angulaire de la marque Pixar est ainsi posée.

Un quart de siècle plus tard, la série *Toy Story*, qui compte désormais quatre volets, continue de représenter l'âme de la compagnie, l'expression la plus pure et la plus constante de ses aspirations. Insuffler la vie à un groupe de jouets animés ne revient pas ici simplement à les condamner à un enchaînement de péripéties, mais à les doter de sentiments, d'une capacité à raisonner et à faire des choix moraux, à se réinventer d'un chapitre à un autre. Derrière toutes leurs aventures, tous leurs allers et retours, leurs sauvetages et leurs évasions, se distingue une quête existentielle :

comment arriveront-ils à s'expliquer leur existence, à y trouver un sens, tout en se sachant condamnés à la désuétude, puisque l'enfant auquel ils se dévouent est certain de grandir ?

Il y a dans cette interrogation le moyen idéal de rejoindre deux publics distincts, de parler à la fois à l'enfant et à ses parents : le premier ressemble aux jouets par son manque de sécurité émotionnelle, et sa dépendance vis-à-vis de figures à l'autorité quasi divine ; les seconds comprennent quant à eux le caractère éphémère d'un tel rapport, conscients qu'ils sont de leur propre finitude. Or, si les personnages de *Toy Story* éprouvent autant d'angoisse, c'est en partie parce qu'ils n'ont pas d'espérance de vie fixe. Ce n'est pas leur fabricant, semble-t-il, qui les amène à la vie, mais le regard d'un enfant. Il est tragique que leur existence puisse continuer bien au-delà de ce regard et de leur relation à l'être dont ils portent le nom sur leur semelle.

Cela explique que les personnages ne craignent pas tant la mort que l'abandon ; rien n'alimente leurs décisions plus que la peur d'une souffrance émotionnelle à perpétuité. Chacun des jouets rencontrés porte en soi un traumatisme, une crise à résoudre, en lien avec cette problématique. Certains vivent dans le déni, comme l'astronaute Buzz, qui refuse de croire en sa condition de jouet. D'autres, dont l'ours Lotso, tentent de se construire un avenir en tant que jouets remplacés ou égarés, mais sombrent dans le despotisme. La dépression, le dégoût, le délire sont des sentiments récurrents d'un chapitre à l'autre. Les personnages sont pourtant loin d'être immuables ; ils se laissent façonner par leurs expériences, et leur évolution est d'autant plus prodigieuse qu'elle respecte une certaine plausibilité psychologique.

Le cheminement initiatique du cowboy Woody est indicatif de l'enjeu principal de la série : les conflits auxquels on s'y livre opposent des modes de pensée, plutôt que des personnages dits « bons » ou « mauvais ». Les protagonistes parviennent à triompher de leur propre peur, et donc d'eux-mêmes ; les antagonistes sont ceux qui échouent. La maturation de Woody se fait à travers une confrontation d'idées qui finit par engendrer en lui un renouvellement de valeurs. S'affranchissant de l'égoïsme et de la panique naturelle qui faisaient de lui dans le premier film une sorte d'antihéros, il apparaît dans le quatrième en harmonie avec lui-même et les autres. Cet épanouissement est le résultat d'une ouverture, et non pas d'un repli doctrinaire ; la valeur fondamentale de la série, c'est la capacité à s'autodéterminer, à devenir maître de son destin, sans nuire à la liberté des autres.

Bien sûr, pour ces jouets, le destin est une bien longue aventure. Pas seulement parce qu'elle s'étire sur quatre épisodes, mais parce qu'elle ne semble pas limitée dans le temps. Après tout, « To infinity and beyond », la devise de Buzz, touche à l'éternité plutôt qu'à l'exploration spatiale. Toute fin heureuse est temporaire, et Pixar voit toujours au-delà. Les questions existentielles qui traversent la série ne trouvent pas plus de réponse dans *Toy Story 4* ; l'absence de réponse est d'ailleurs exprimée de manière on ne peut plus claire. Mais, pour le moment, la crise, elle, est calmée. Les personnages savent à présent que d'autres chemins sont possibles, que les solutions se trouvent en eux, qu'ils contiennent des multitudes.