



Toy Story

de John Lasseter

Fiche technique

Etas Unis - 1995 - 1h17

Réalisateur :
John Lasseter

Scénario :
Joss Whedon, Andrew Stanton, Joel Cohen, Alec Sokolow d'après un sujet original de **John Lasseter, Andrew Stanton, Pete Docter et Joe Ranft**

Directeur artistique :
Ralph Eggleston

Musique :
Randy Newman



Woody et Buzz l'Eclair

Résumé

Un jeune garçon de six ans ne peut pas tout savoir. Par exemple, le jeune Andy ignore que dès qu'il sort de sa chambre, ses jouets mènent leur propre vie et que son pantin préféré, le cow-boy Woody, est leur chef. Il ne se doute pas non plus qu'à chaque anniversaire, Zigzag, le chien à ressort, le colérique Mr Patate, Rex, le dinosaure complexé, Bayonne, la tirelire dite «Tête de Lard», et Bergère, la jolie lampe, angoissent à l'idée qu'un nouveau jouet ne les concurrence aux yeux de leur jeune maître et ne les relègue au placard...

La vie de cette communauté va donc se trouver bouleversée par l'arrivée de Buzz

l'Eclair, un cosmonaute électronique doté d'un rayon laser, d'ailes rétractables, d'une voix synthétique et d'un système de communication intergalactique.

Au grand dam du fidèle cow-boy, Buzz l'Eclair devient en effet la coqueluche du jeune garçon et de tous les jouets. Mais ce n'est pas tout: Buzz se prend réellement pour un intrépide aventurier de l'espace venu d'une lointaine galaxie !

Woody tente alors de se débarrasser de son encombrant rival, mais ses manoeuvres se retournent contre lui, et il échoue dans les rues en compagnie de Buzz l'Eclair. Les deux ennemis sont alors obligés de faire équipe pour rentrer à la maison.

L E F R A N C E

LES AMIS DU BON CINÉMA

Critiques

La réussite de John Lasseter tient à sa manière de repenser des péripéties classiques à l'échelle de ses héros. Placée à quelques centimètres du sol, la caméra offre une relecture du réel qui donne sa matière au récit. Visuellement, le principe - aux yeux d'une créature minuscule un chien paraît un monstre gigantesque et un jardin une jungle pleine de dangers - n'est pas neuf. Mais par-delà le simple jeu sur les proportions, en adoptant le point de vue des jouets, c'est un véritable microcosme que dépeint le cinéaste. Chaque jouet a son caractère et des pouvoirs hérités de sa constitution: les petits soldats, tous créés sur le même moule, sont disciplinés et ont appris à se déplacer avec l'entrave de leur socle en plastique, M. Patate est toujours bougon à cause de sa tendance à perdre ses organes détachables, le petit dinosaure est complexé de ne pas susciter la terreur...

En même temps, le scénario évite tout manichéisme. Aigri et désabusé, Woody oublie ses devoirs de shérif et provoque, dans un moment d'égarement, un accident pour neutraliser Buzz. Ce dernier malgré sa facture sophistiquée, est un lourdaud maladroit. En outre, si ses congénères le respectent comme le vrai Buzz l'Éclair, il est incapable de voler et son fameux laser n'est qu'une ampoule clignotante. Sa naïveté, qui le conduit à se voir comme un authentique héros de l'espace, est à l'origine d'une scène déchirante (la découverte de sa vraie nature de figurine), et enrichit le film d'une réflexion sur le rapport entre la fiction et la réalité.

Cet effet de distanciation est compliqué par l'artificialité du monde réel, lui aussi représenté en images de synthèse. Où s'arrête le merveilleux et où commence la réalité quand un restaurant, le Pizza Planet, ressemble à s'y méprendre à une station orbitale ? Le jeu sur les cadrages entretient l'illusion. Quand, au début du générique, la silhouette de Woody se découpe devant le Grand Canyon, on

pourrait croire à l'évocation de quelque western. Mais le plan suivant ramène le paysage grandiose aux limites d'un tableau accroché sur le mur. Par la suite, le spectateur ne se laisse plus piéger par ce genre de trompe-l'œil, mais Buzz persiste à confondre l'immensité de l'espace céleste avec les motifs du papier peint. De nombreux effets de symétrie et d'opposition ajoutent à l'ambiguïté. La sarabande de Woody projeté dans les airs par Andy préfigure l'incroyable parcours de Buzz lorsqu'il se jette dans le vide; le soleil qui illumine la chambre du gamin contraste avec le tonnerre qui gronde dès l'arrivée dans celle de Sid. Le cinéaste assimile les deux enfants aux deux faces d'une même pièce de monnaie: tous les deux préfèrent Buzz à Woody, mais l'un le choisit pour le sortir quand l'autre s'en empare en vue de le détruire.

La leçon de tolérance de cette fable, alliée à son humour, qui transparait dans un florilège de jeux de mots (en français: la lampe bergère est une allumeuse, le cow-boy n'aime pas qu'on lui cherche des crosses) et dans la cocasserie des situations, pour ne rien dire du travail sur les voix, accentue le parallèle avec **Babe** de Chris Noonan, construit sur un principe voisin (les animaux de la ferme communiquent et se conforment à des règles connues d'eux seuls) et sorti en France le mois dernier. Ces deux petites merveilles de poésie et de tendresse laissent espérer en la vitalité d'un cinéma qui commence à explorer les virtualités de l'ordinateur sans limiter sa créativité aux seuls effets spéciaux.

Philippe Royer

Positif n° 422 - avril 1996

Un film à la fois révolutionnaire et rassurant. En mettant sa stupéfiante imagerie au service d'une intrigue impalpable, **Toy Story** annonce une nouvelle façon de raconter des histoires tout en confirmant une vieille évidence: un bon scénario est le meilleur des effets spéciaux. C'est donc le premier long métra-

ge entièrement réalisé en images de synthèse (on en avait déjà vu quelques séquences mémorables dans **Termitor 2**, **Jurassic Parc** ou **Jumanji**, mais jamais sur une telle longueur). S'il repousse les limites du possible en la matière, ce sont ces mêmes limites qui déterminent son univers. Celui des jouets, lisses, brillants et de couleurs vives. Les humains, plus difficiles à représenter, sont relégués au second plan. Le style qui en découle, assez homogène, attire l'attention au départ, mais, très vite, on s'y sent à l'aise. D'abord parce que l'histoire est racontée selon des techniques qui empruntent à la fois au dessin animé pour la conception des personnages, et au cinéma traditionnel pour la façon d'organiser les prises de vues dans l'espace virtuel. D'autre part, l'intrigue, qui voit deux héros antagonistes s'associer pour rentrer chez eux, est elle aussi très classique. Leurs aventures sont spectaculaires, angoissantes et mouvementées, mais pas seulement. Grâce aux différents niveaux de lecture possible, le film a largement de quoi emballer tous les publics.

Avec leurs qualités, leurs défauts, leur ego, les jouets se comportent comme des humains, même si la réalité les rappelle parfois à l'ordre. C'est le cas de Buzz l'Éclair, qui se prend pour un héros au point d'en être énervant. Les apparences le confortent dans son illusion jusqu'au moment où, découvrant son image sur une affiche publicitaire, il prend conscience de sa condition de jouet. Encore plus intéressante est la façon dont on découvre comment l'environnement détermine le comportement. Les jouets mutants produits par l'enfant terrible Sid s'avèrent bien différents de ce que leur apparence inquiétante suggère. Ils ont développé pour survivre un sens de la solidarité qui n'existe pas chez les pensionnaires du gentil Andy. Les monstres ouvrent la porte sur un univers plus sombre proche de celui de Tim Burton. Et ils ne sont pas loin d'être les vrais héros du film.

Gérard Delorme

Première n°229 - avril 1996

Enorme succès aux Etats-Unis, **Toy Story** arrive précédé d'une fanfare techno annonçant le premier long métrage entièrement en images de synthèse. Au risque de masquer d'autres caractéristiques.

Son scénario tout d'abord, classique récit consensuel de l'imaginaire amical : **Toy Story** conte la rivalité dans l'affection d'un jeune garçon entre son vieux jouet favori, un cow-boy articulé nommé Woody, et l'astronaute Buzz l'Eclair, nouveau cadeau qui a pris la place d'honneur dans le cœur de l'enfant. Soit l'affrontement entre la marionnette symbole du passé et celle qui figure la modernité. Autour des deux « héros » évolue une communauté-type - les autres jouets -, figurant une middle town classique. Et pour que ne manque pas la composante politiquement correcte du message, le pendant « monstrueux » de ce groupe normalisé : les jouets hybrides fabriqués par le méchant voisin.

La totalité de l'histoire se passe du point de vue des jouets, les autres humains n'étant que des vagues silhouettes à peine entrevues. L'artifice est clairement affiché, et le film est un avatar moderne du dessin animé, non du cinéma en prise de vues réelles sur lequel le virtuel fait planer la menace de « déréalisation » du monde. **Toy Story** est même un dessin animé Disney, la question étant plutôt de savoir s'il annonce un nouveau type de production en série des usines à l'enseigne de Mickey. Le triomphe commercial du film, inattendu, peut en faire le prototype d'une nouvelle série susceptible de doubler, voire de remplacer les dessins animés classiques, compte tenu de ses avantages économiques. Avec au moins deux tendances repérables : d'abord l'avènement d'une nouvelle laideur, composite de la traditionnelle mièvrerie Disney et des simplifications de forme imposées par l'ordinateur et par la ressemblance avec les objets du merchandising. Ensuite un changement de ton, plus contemporain, au langage moins châtié, avec avalanche de références, dont certaines

clairement destinées aux adultes, des citations de l'actualité politique ou des émissions cultes de la télé. Si leur morale reste au fond la même, les produits de divertissement en image les plus diffusés au monde viennent de recevoir un nouvel habillage qui pourrait faire date.

Jean-Michel Frodon
Le Monde - 28 mars 1996



Propos du réalisateur

Tous les aspects du film, que ce soit l'écriture, les personnages, la musique, ont été conçus pour tous les publics. Pas seulement pour les enfants, mais aussi pour les ados et les adultes, quand les jouets s'animent, ils éprouvent des sentiments, des angoisses et des espoirs d'adultes. Par ailleurs, les jouets sont faits pour que les enfants s'en servent, c'est leur métier. Donc, quand les jouets s'animent dans la chambre d'un enfant celle-ci devient comme un lieu de travail. A partir de là, nous avons enrichi les personnages en installant une hiérarchie qui existe dans la société: il y a parmi eux des chefs, des ambitieux, des rebelles. Il y a aussi ceux qui ont peur de perdre leur boulot. On avait ainsi une intrigue adulte et drôle.

Les jouets qui font peur.

C'est une tradition chez Disney: il y a des scènes qui font peur dans presque tous leurs classiques; la transformation

en âne de l'ami de Pinocchio ou la sorcière de **Blanche-Neige** me terrifiaient quand j'étais gosse. Pareil au cinéma, avec les singes volants dans **Le Magicien d'Oz**. J'en avais des cauchemars. Je pense qu'il y a une place pour ces scènes-là, mais raisonnablement. Voilà pourquoi nous avons créé les jouets mutants. Au début, je voulais qu'ils fassent un peu peur, mais on découvre par la suite qu'ils sont très bienveillants. Tout le film a été mis en scène du point de vue de Woody : les jouets mutants font peur parce que Woody en a peur. Il les prend pour des cannibales qui mangent ou dispersent des bouts de jouets. Mais les apparences sont trompeuses. L'animation par ordinateur est un mélange d'art et de technologie, la ligne de démarcation est floue. Il est impossible pour moi d'apprendre tout ce que l'ingénieur sait en matière de programmation, tout comme il ne peut pas apprendre tout ce que je sais en matière d'animation. On a donc joint nos forces; et c'est cette collaboration qui est l'essence de Pixar. Il faut bien comprendre que tous les progrès réalisés ne proviennent pas de la technologie même, mais des gens qui l'utilisent. L'ordinateur ne doit pas être surestimé. Ce n'est qu'un outil, il est stupide, il ne fait que ce qu'on lui demande. Il y a deux raisons à la réussite de **Toy Story** : 1) l'histoire; 2) les personnages, qui sont un mélange de technologie informatique et de création de grands modèles, avec plus de 700 contrôles donnant toutes les variétés d'expression. Les interventions humaines sont déterminantes. Tom Hanks a énormément contribué au personnage. Il a rendu l'histoire plausible, vivante. Sa performance a inspiré des animateurs talentueux comme Pete Docter. Tous les animateurs ont été engagés pour une seule raison : leur talent d'acteur. Ils viennent de tous les secteurs de l'animation et sont capables de faire bouger les objets, de les faire penser. Tous les mouvements sont liés au processus de pensée des personnages.

Avenir

A l'arrivée d'une nouvelle technologie les gens croient qu'elle va remplacer quelque chose. Au siècle dernier, on pensait que la photographie allait remplacer la peinture. Aujourd'hui, l'image de synthèse n'est pas en train de tuer l'animation, elle n'est qu'une nouvelle forme d'animation parmi d'autres comme le dessin animé, l'image par image, l'animation de marionnettes ou la claymation (avec de la pâte à modeler, comme **Wallace et Gromit**)... Chaque procédé a ses qualités spécifiques et il n'y en a pas un qui soit meilleur qu'un autre. Cela dépend du sujet, des besoins de la production. Je pense que l'animation par ordinateur a un énorme potentiel dans le domaine des effets spéciaux parce qu'elle peut produire des images très réalistes. On a commencé à la voir dans **Jurassic Park**. Elle va également se développer dans le domaine des cascades : dans **Braveheart**, les chevaux meurent de manière assez repoussante, mais aucun cheval n'a été blessé. On est arrivé à recréer sans danger l'ambiance de la guerre de l'époque, sanglante et violente. Pareil pour **Batman Forever**, où certaines cascades étaient impossibles à réaliser par des professionnels.

Gérard Delorme et Jacques-André Bondy
Première n°229 - avril 1996



Le réalisateur

Avec **Toy Story**, John Lasseter n'a pas seulement ouvert la porte à une nouvelle forme d'animation, c'est un véritable rêve d'enfant qu'il a réalisé. Depuis sa naissance à Los Angeles en 57, John Lasseter est élevé dans une ambiance artistique. Sa mère, qui enseigne l'art à l'université, l'encourage à regarder les dessins animés. Lorsqu'à l'âge de 13 ans, il découvre que des gens gagnent leur vie en faisant des dessins animés, il décide d'en faire son métier. Il a été parmi les premiers à être reçu à la Cal Arts, une école de dessin animé créée par Disney où il étudie pendant quatre ans - et y rencontre Tim Burton - avant de travailler comme animateur chez Disney.

En 81, **Tron** bouleverse sa vie : «J'ai été ébloui. Pas tellement par ce que je voyais, mais par les possibilités que cette nouvelle technologie laissait entrevoir.» A 24 ans, il propose à Disney 30 secondes expérimentales de dessins traditionnels retouchés et animés par ordinateur. Affecté par une série d'échecs commerciaux, le studio trouve le projet trop ambitieux. Lasseter quitte alors Disney en 84 pour rejoindre Pixar, le département graphique sur ordinateur de Lucas-film, situé à San Francisco. Steven Jobs, cofondateur d'Apple Computer, l'achètera en 86.

En 86, Lasseter invente et anime l'impressionnant chevalier qui sort du vitrail dans **Le Secret de la pyramide**, de Barry Levinson, produit par Spielberg. En 88, il peut concevoir **Tin Toy**, le premier court métrage d'animation sur ordinateur, récompensé par un oscar. Jeffrey Katzenberg et Michael Eisner, à l'époque les nouveaux dirigeants de Disney, tentent à tout prix de ramener Lasseter chez Disney. Mais il s'amuse trop chez Pixar. En juillet 91, Disney signe avec Pixar et ses quatre employés (Lasseter, réalisateur ; Guggenheim, producteur ; et les deux scénaristes) une

commande pour trois longs métrages d'animation par ordinateur. **Toy Story** est le premier. Le prochain, avec des insectes pour héros, est en préparation.

Gérard Delorme
Première n°229 - avril 1996

Filmographie

Films de fin d'études :

Lady and the lamp 1979
Nitemare

Courts métrages :

Luxo Jr 1986
Red's Dream 1987
Tin Toy 1989
 Oscar du meilleur court métrage d'animation
Knickknack 1989

Longs métrages :

Toy Story 1995

Documents disponibles au France

Dossier distributeur
 Positif n°422 - avril 1996
 Cahier du Cinéma n°501 - avril 1996
 Première n°229 - avril 1996
 Le Monde - 28 mars 1996