

Est-ce une bonne idée que de projeter, avant *Toy Story 3*, les bandes-annonces des deux prochains Disney, à savoir *L'apprenti sorcier* et *Raiponce* ? Pourquoi pas, après tout. C'est l'occasion de comparer, en quelques minutes, le gouffre qui sépare la maison de l'oncle Walt des studios Pixar de John Lasseter. D'un côté, un film d'aventures en prises de vues réelle qui recycle *Fantasia* dans le New York d'aujourd'hui et un dessin animé inspiré des frères Grimm, de l'autre, la dernière partie du film emblématique de l'équipe Pixar.

Ce que fait Disney aujourd'hui est d'un tel manque d'imagination et d'une telle recherche dans le mauvais goût absolu que ses bandes-annonces peuvent être qualifiées d'utilité publique : en les subissant, tel le vaccin contre la polio, on échange une minute trente de souffrance contre une immunité durable.

Surtout, on voit parfaitement que sans l'appui providentiel de [Pixar](#), Disney ne serait aujourd'hui qu'un champ de ruines, une caisse enregistreuse tout juste capable de faire du chiffre sur ses produits dérivés, ses parcs à thème et son catalogue de dessins animés.

Et *Toy Story 3* dans tout ça ? Malgré les quinze ans qui le sépare de la première partie, le film garde l'identité visuelle de la série sans faire de surenchère technologique. Au contraire, il se permet même un clin d'œil ironique à la 3D quand M.Patate s'évade d'un bac à sable en détachant ses yeux, sa bouche, son nez et ses bras pour les assembler sur une galette de tortilla qui, comme chacun sait, est aussi plate que fine.

Donc, la 3D, on s'en fout [[1](#)], et même en deux dimensions la saga combine à merveille ses

ingrédients habituels que sont le second degré, le burlesque, le regard décalé et bien entendu la nostalgie. Dans cette dernière partie, Andy a désormais 17 ans (il a donc continué à grandir, comme entre les deux premiers films) et va partir à l'université. C'est l'occasion d'un grand ménage dans sa chambre, avec pour ses jouets favoris deux destinations possibles : un carton pour le grenier ou un sac poubelle noir pour la décharge.



La hantise d'être jeté traverse le film de bout en bout, au-delà des péripéties dans la crèche de Sunnyside (« le côté ensoleillé », qui s'avère être en fait un lieu de cauchemar pour les jouets, entre mauvais traitements, univers carcéral et abus de pouvoir : une métaphore du monde de Disney ?). Et on ne peut s'empêcher de penser à la première demi-heure de [Wall-E](#), avec une image littéralement noyée par les rebus de la société de consommation dont la décharge (ou ici l'incinérateur, aux allures de gouffre infernal) constitue l'aboutissement.

Toy Story 3 est enfin un très beau film sur la transmission. S'il est nécessaire de se séparer des objets de son enfance pour grandir, ou dit autrement, si le passage à l'âge adulte se fait au prix de certains renoncements, il y a des façons plus ou moins traumatisantes de s'y prendre. Et concernant les vieux jouets, le choix ne se limite pas au carton du grenier ou au sac poubelle, comme le montre la très jolie scène finale, où, comme dans *Wall-E* (ou le cinéma muet), tout se passe dans les silences et les regards. Donner des vieux jouets en y mettant une part de soi-même, transmettre une expérience aussi belle qu'un trésor caché : voilà ce que le tiroir-caisse Disney ne saura jamais faire.

Notes

[1] Sur ce point, et pour une analyse très intéressante sur les différentes techniques de mise en scène restituant ou pas une profondeur de champ et une perception de l'espace, lire [l'article de Rafik Djoumi sur Arrêt sur Images](#)