



« Vers l’infini... » et l’invisible. Espaces psychologiques et itinéraires thérapeutiques chez Pixar

DANO-FREULON Anaëlle

Cultural Express, n°9, 2023, Nouveau(x) monde(s) : nouvelles perspectives ?

Pour citer cet article :

Anaëlle Dano-Freulon, « “Vers l’infini...” et l’invisible. Espaces psychologiques et itinéraires thérapeutiques chez Pixar », *Cultural Express* [en ligne], n°9, 2023, « Nouveau(x) monde(s) : nouvelles perspectives ? », Fantine Beauvieux, Gatien Gambin (dir.), URL :

Article disponible en ligne à l’adresse :

<https://cultx-revue.com/article/vers-linfini-et-linvisible-espaces-psychologiques-et-itineraires-therapeutiques-chez-pixar>

« Vers l'infini¹... » et l'invisible. Espaces psychologiques et itinéraires thérapeutiques chez Pixar

Jusqu'aux années 1980-1990, le terme « santé mentale » faisait généralement référence aux maladies et troubles mentaux. Depuis, la notion « s'est étendue à une multitude d'autres pathologies, au-delà des frontières traditionnelles de la folie ou de la psychose² ». Désormais, et certainement davantage depuis la pandémie, l'opinion publique considère que

[l]a santé mentale regroupe différentes dimensions relatives au bien-être perçu, à la présence de symptômes associés à une détresse psychologique ou encore à la présence d'une maladie mentale, elle-même pouvant relever de réalités très différentes³.

Signes de démence, gestion du deuil, début de dépression, les histoires que l'on trouve chez Pixar sont souvent aussi chargées de thématiques délicates qu'elles sont hautes en couleurs. De manière plus flagrante à partir d'*Inside out*⁴, les studios semblent s'être donné pour mission d'ouvrir un espace narratif dédié à la santé mentale et au bien-être psychologique, derrière des histoires et des personnages très touchants. Après l'ouverture vers des territoires narratifs très lointains et inexplorés, comme l'espace pour Buzz l'éclair ou Wall-E, trois films Pixar, a priori bien distincts et aux histoires totalement indépendantes, opèrent un zoom sur des mondes narratifs nouveaux, cette fois plus proches : l'esprit, la mémoire, l'identité. Ces trois productions semblent partager un fond théorique et un engagement autour du bien-être psychologique, car ils posent de manière originale la question de la permanence de l'identité à travers les aléas de la mémoire.

Inside Out, *Finding Dory*⁵ et *Coco*⁶ sortent respectivement en 2015, 2016 et 2017. Les trois long-métrages ne constituent pas une trilogie, et pourtant, ils pourraient être considérés comme le début d'une forme de cycle psychologique chez les studios. Tous trois construisent et explorent l'espace cognitif à l'écran autour d'une dialectique du souvenir et de la mémoire. Cette dernière est représentée à la fois comme capacité et comme espace dynamique abritant une narration alternative, au sein d'une architecture cognitive permettant une exploration thérapeutique, réparatrice.

Chaque film fait le choix de représenter la mémoire comme artère narrative et fil directeur ; et partent chacun à leur façon d'une mémoire défaillante, d'une mécanique cognitive en danger, pour déployer une architecture narrative propre. Cet espace psychologique, ouvert à l'écran littéralement ou métaphoriquement, devient tantôt un labyrinthe source de mal, tantôt une ressource pour la réaffirmation de l'identité. Ces trois itinéraires d'errances mémorielles trouvent leur voie narrative propre qui se double d'une exploration thérapeutique, engageant par là le message des films vers le mieux-être psychologique, une préoccupation mondiale croissante.

Mémoire, souvenirs, émotions : une mécanique cognitive aux airs de labyrinthe

« Avez-vous déjà regardé quelqu'un en pensant : que se passe-t-il dans sa tête ?⁷ ». Voici les premiers mots du film *Inside Out*, prononcés par le personnage Joy (Joie), et ce qui explique sûrement en grande partie son immense succès⁸. Sorti en 2015, c'est le sixième film Pixar en nombre d'entrées au box-office, et il a reçu plus d'une douzaine de prix⁹. Cette première phrase est donc une promesse esthétique et narrative qui ne manque pas d'intriguer. L'histoire se déploie dans deux espaces : la vie d'une petite fille au quotidien et ce qu'il se passe dans sa tête, matérialisé entre autres par cinq émotions, qui sont aux commandes de ses faits et gestes, ses réactions et ses rêves. Pete Docter aurait eu l'idée du film en pensant à sa fille, explique-t-on

dans le *making-of*. Turbulente, pleine d'énergie, il l'a vue un jour se fermer complètement, à l'aube de l'adolescence, et s'est demandé ce qu'elle pouvait bien penser¹⁰. Le scénario semble en effet fantasmer cette éternelle curiosité humaine, en proposant une explication extravagante du fonctionnement du cerveau, des facultés cognitives et des émotions. A l'instar de Pete Docter, le monde entier peut sourire de cette explication pseudo-scientifique de l'adolescence, et peut également s'identifier aux composantes psychologiques représentées dans le film. C'est surtout le cas avec cinq émotions de base que sont la joie, la tristesse, la colère, la peur et le dégoût. Quand Docter a commencé à travailler sur le film, en 2010, l'ambition était autre : « Il n'y a pas de consensus scientifique sur le nombre d'émotions qui existent (...). A un moment, on avait l'ambition d'avoir vingt-sept émotions¹¹. » Plutôt que la complexité, c'est l'universel qui a été favorisé pour le choix des émotions :

Elles se réfèrent clairement aux travaux du psychologue américain Paul Ekman, qui a établi dans les années 1970 une liste d'émotions de base. Pour établir cette « short list », Ekman a travaillé à partir des expressions du visage. Contre les anthropologues, il a affirmé qu'elles n'étaient pas déterminées par la culture, mais qu'elles étaient universelles¹².

Joy est la première à apparaître dans l'esprit de Riley, dans un espace vide noir bleuté. Elle y découvre un petit panneau de contrôle blanc composé d'un seul bouton, et l'active du bout des mains. Riley vient de naître. Aux premiers mots de ses parents, un souvenir est formé : une petite sphère jaune, couleur de la joie, devient le premier souvenir de Riley, s'envole et débloque un système mécanique de traitement et stockage du souvenir. La clé du film est donnée. Chaque souvenir se matérialise par une multitude de sphères qui sont stockées à différents endroits selon l'importance que la salle des commandes leur attribue. Outre sa qualité d'écriture et de réalisation, *Inside Out* doit certainement aussi son succès à la manière dont est représenté l'intérieur de l'esprit de Riley, de sa mémoire, son imagination et sa personnalité. La façon dont les souvenirs de Riley sont créés et traités et les composantes cognitives et émotionnelles s'agitent dans sa tête rappellent un système informatique.



Figure 1- Riley's Mind Map (la carte de l'esprit de Riley)¹³.

Cette mécanique cérébrale très rigoureusement réglée est présentée dès le début du film comme rigide, et donc nécessairement vulnérable. Les procédures internes qui régissent cet ordinateur complexe semblent ne pas laisser place à l'erreur. Si les émotions (les petits personnages colorés) interviennent chaotiquement et sans concertation, ou s'ils commettent une erreur de traitement, la vie de Riley prend en quelques instants une tournure tragique : à la suite d'une dispute familiale, elle répond à son père, s'isole et s'enferme dans sa colère et sa frustration. Si le titre français est un équivalent idiomatique proche du titre original, et retranscrit bien cette idée de chaos mental propre à l'adolescence, le titre chinois, 头脑特工队, que l'on pourrait traduire par *The Mind's Workteam*, confirme cette construction du Quartier général : l'histoire se passe effectivement dans l'esprit de Riley, plus que dans son environnement de vie. Cette ouverture quasi-chirurgicale de l'espace cognitif humain, bien qu'a priori parallèle à la vie extérieure de la jeune héroïne, devient en réalité l'intrigue principale, car c'est dans celle-ci que le film passe le plus de temps. Les souvenirs les plus importants, qui sont fondateurs de la personnalité de Riley, sont nommés les *core memories* dans la version originale - si en anglais, « mémoire » et « souvenir » sont le même mot, dans la version française, il est fait mention de la « mémoire centrale » dans laquelle se rangent « les souvenirs les plus importants de Riley ». Les souvenirs fondateurs *sont* donc scrupuleusement *stockés* dans cette carte mère nommée *core memory*. La tournure passive est de mise, puisque l'enfant ne paraît pas à proprement parler actrice de ce qui se passe dans sa tête, et le film renforce volontairement l'impression que toute personne est en permanence sujette au bon vouloir de ses émotions, comme un pantin. Ce lexique informatique autour d'une mémoire centrale et fondatrice, met en jeu la mémoire comme élément garant de la permanence de l'identité.

De tous les personnages Pixar, Dory est peut-être celui qui paraît le plus focalisé sur la mémoire, le défaut de mémoire étant à l'origine du succès du personnage. *Finding Dory* est le *spin-off* de *Finding Nemo*¹⁴, treize ans plus tard. Le public semblait s'être tellement attaché¹⁵ à ce personnage drôle et imprévisible, qui souffre d'un trouble de la mémoire à court terme, que l'occasion d'en développer la profondeur ne pouvait être manquée. Dory vit avec Marlin et Nemo, sa nouvelle famille. Des accidents du quotidien rappellent au spectateur le gag du premier film, et les difficultés que celle-ci éprouve lorsqu'elle se répète ou se présente au beau milieu d'une conversation déjà oubliée. Pour reprendre la rhétorique de la machine et de l'ordinateur, concernant l'amie de Nemo et Marlin, il semblerait que son unité centrale redémarre le système aléatoirement, perdant données et tâches en cours, bien qu'elles puissent réapparaître au hasard. Comment vivre chaque jour et construire le moindre projet, quand l'ordinateur redémarre sans cesse ? Le film ouvre ici aussi en quelque sorte l'espace mémoriel, puisque Dory, qui ne sait plus d'où elle vient, ni où se trouve sa famille, voit soudain des souvenirs de sa petite enfance ressurgir, voyant enfin une image de ses parents qui la décide à se mettre à leur recherche. La narration adopte une fragmentation qui mime l'expérience mémorielle de Dory, constituant une trame secondaire qui est propre à son vécu : pas de souvenir construit et linéaire, mais des bribes qui sont autant de *flashbacks* décousus que nous voyons entrecouper le récit du temps présent, tel que Dory le voit lui arriver, au compte-goutte. Ainsi, la mémoire devient un puzzle chaotique, ses souvenirs fragmentés apparaissent aléatoirement dans la ligne temporelle principale, celle de Dory adulte, où sa vie évolue linéairement dans le temps et l'espace. Le surgissement de souvenirs, aléatoire et chaotique, la pousse à vouloir retrouver ses parents et à retracer son chemin de vie en sens inverse.

Le film *Coco* s'intéresse lui aussi à la mémoire, sa force et sa perte, dans une perspective sociale, culturelle et familiale. Dans la famille Rivera, qui compte une douzaine de membres vivants, la musique est formellement interdite, ainsi que toute mention de celle-ci. Le jeune Miguel, d'environ dix ans, est pourtant fasciné par la musique, et joue de la guitare clandestinement dans le grenier, en contemplant des photos de son idole décédée. Il est le petit dernier de sa famille, chouchouté par son *abuelita*, sa grand-mère, qui est en pratique la

matriarche ; la mère de celle-ci, mama Coco, est déjà extrêmement âgée. Chaque année pour *El Día de los Muertos*, la célèbre fête des morts au Mexique, ils se rendent au cimetière pour célébrer le souvenir des morts : dans la famille Rivera, ils sont sept disparus. Nous voici en plein folklore mexicain, tel que l'a voulu Lee Unkrich : « Je voulais représenter cette Terre des morts de manière complètement nouvelle, comme jamais cela n'avait été proposé auparavant à l'écran, et que ce soit la quintessence de la culture mexicaine¹⁶. » Si l'aspect visuel et iconographique de la fête des morts est ce qui l'a d'abord frappé, l'idée que cette célébration soit davantage à propos du souvenir des familles que de la mort en soi a également contribué à faire germer l'idée du film. Lors de ce fameux jour de fête des défunts, le jeune Miguel, souhaitant participer à un concours de musique, entre dans la crypte de son idole afin de voler sa guitare. En une seconde et un saut, il réalise qu'il vient de glisser du côté des morts eux-mêmes, puisqu'il voit tous les disparus déambuler dans le cimetière. Commence alors un périple où Miguel en quête de son idole, qu'il croit être son ancêtre, pour obtenir sa bénédiction. Le monde des morts s'ouvre seulement une fois par an pour accueillir les morts pour une journée. Représenté comme un espace coloré et festif entre vie et mort, lieu de festivités culturelles et musicales, il correspond à un espace-temps après la vie et avant la mort, une « pré-mort ». Si personne ne garde le souvenir de l'être perdu, l'âme ne peut entrer dans les festivités annuelles du jour des morts. Un défunt ne survit dans cet espace qu'en étant présent dans la mémoire de quelqu'un. L'oubli complet entraîne la disparition du défunt squelettique, la seconde mort étant la disparition absolue de l'âme. Cela fait écho à l'organisation rigoureuse et millimétrée présente dans le cerveau de Riley. Bien que lieu de réjouissances et de fête, il est présenté comme régi par des règles claires. Dès l'entrée, chaque âme est rigoureusement contrôlée, comme le traçage des empreintes dans notre monde, comme des fichiers clients permettraient de valider un accès électronique. Le film paraît donc à première vue moins ancré dans la représentation d'un monde psychologique, toutefois, le lien avec la mémoire, individuelle, familiale ou collective, est indéniable. Si personne ne garde le souvenir de l'être perdu, l'âme ne peut entrer dans les festivités annuelles du jour des morts. En effet, un défunt ne survit dans cet espace qu'en étant présent dans la mémoire de quelqu'un. L'oubli complet entraîne la disparition du défunt squelettique, la seconde mort est la disparition absolue¹⁷ de l'âme. Le souvenir est décliné à l'échelle individuelle et familiale - les vivants gardent des photos de leurs défunts pour en faire vivre le souvenir heureux lors de la célébration - et collective, puisque le souvenir des célèbres artistes est aussi représenté lors de grands spectacles, dont les morts sont les spectateurs. L'échelle sociale du royaume des défunts mime donc celle des vivants, et la structure de la famille et des liens généalogiques existe à travers la toute puissance de la photo conservée et posée sur l'autel. Le drame qui a scellé le destin d'Imelda, la matriarche originelle, va créer une brèche dans le maintien du souvenir du père de Coco, et Miguel partira donc à la recherche de son ancêtre sur une fausse piste.

Dory, Riley et Mama Coco souffrent de problèmes de mémoire ou voient leur mémoire compromise, et avec elle, leur histoire, leur récit personnel. Chaque film est l'occasion de remettre en question la mémoire fonctionnelle normative et de questionner la continuité de soi lorsque celle-ci échoue.

Errances dans un système mémoriel défaillant : espace dynamique et ancrage de l'identité

Les trois films s'inscrivent dans une continuité philosophique : l'articulation de la mémoire à la permanence de l'identité, et une architecture narrative qui mime et explore l'architecture mentale. Pour comparer les trois mondes psychologiques représentés dans les films, il est intéressant d'en observer, en plus de l'architecture mentale et mémorielle, l'architecture de l'espace physique à proprement parler, et le lien possible entre les deux. Dans *Inside Out*, le souvenir est littéralement le moteur de la vie de Riley, mais c'est aussi ce qui occupe, préoccupe et intéresse le plus les émotions et toutes les composantes psychiques de la petite fille. Une fois

sortis du quartier général, ce qui apparaît de l'intérieur de l'esprit de Riley a tantôt tout l'air d'un parc d'attraction (il suffit de regarder les îles de la personnalité pour accentuer cette idée), tantôt d'un gigantesque supermarché à souvenir (a minima une immense bibliothèque ou un entrepôt). Riley passe d'une maison de campagne d'une petite ville à une maison de ville dans les méandres de San Francisco. Quel lien peut-il y avoir entre les deux ? Si la vie psychique de Riley devient aussi chaotique que la mégapole après son déménagement, Miguel se retrouve embarqué dans un ensemble de villes et de territoires fourmillant d'immeubles et de squelettes colorés. L'architecture du monde des morts est à la fois spirituelle (disons un ensemble de construction philosophique autour de la mémoire des défunts et de l'acceptation de la mort) mais on pourrait aussi parler d'architecture culturelle : en parcourant le monde des morts, le jeune garçon explore et donne à voir des morceaux d'histoire culturelle mexicaine, des traditions, des couleurs et des valeurs. Dory, quant à elle, parcourt un océan entier – et durant ses errances mémorielles, le fond de l'océan est parfois bleu profond, tantôt méditatif, tantôt trouble.



Figure 2 - Dory lorsque sa mémoire à court terme se réinitialise¹⁸.

Pas de hasard donc, si l'océan devient un support esthétique et symbolique de la mémoire en labyrinthe, dont les méandres du souvenir des morts et le chaos de San Francisco sont d'autres variations. En prenant comme socle les mondes intérieurs, Pixar choisit non seulement des territoires narratifs nouveaux et idéaux pour l'animation numérique, mais propose presque trois définitions de la mémoire, trois aspects dans une réflexion socio-philosophique de la mémoire et du souvenir.

Dans *Matière et Mémoire* (1896), Henry Bergson s'interroge sur la nature de la mémoire, qu'il distingue en deux types, en prenant l'exemple de l'apprentissage d'une leçon. Il y aurait une mémoire de « mémorisation », celle du par cœur, et la mémoire pure, qu'il qualifie de « mémoire par excellence ». Cette dernière permet de reconstituer une unité à partir d'une décomposition, mais qui ne doit pas être réduite à un procédé mécanique. Pour Bergson, la mémoire devient l'occasion de la réunion du corps et de l'esprit¹⁹. Elle est tournée vers le présent pour agir dans le futur. Bergson rejette l'idée que les souvenirs sont stockés dans le cerveau, qui n'est rien de plus qu'une gare de triage, un « bureau téléphonique central²⁰ ». *Inside Out* illustre parfaitement cela dans la mise en scène du quartier général comme un centre de contrôle qui accueille, labellise et redistribue les souvenirs de la petite. Pour Bergson, le cerveau joue le rôle d'un centre d'action qui gère les souvenirs et les envoie à la conscience en fonction des besoins. La mémoire n'est donc pas un simple contenant, mais bien une entité dynamique. Dory a une mémoire dysfonctionnelle, et pourtant, elle semble plutôt bien illustrer les caractéristiques de la mémoire pure de Bergson : elle revit le souvenir comme s'il se déroulait au présent, elle y est présente tout entière - elle n'a d'ailleurs que ce fragment de souvenir, alors, consciemment ou non, elle s'y attache de tout son être et en extrait l'essence pour la conserver au plus près d'elle, de sa mémoire centrale. Elle en sort une pleine capacité

et une information intacte, comme si elle avait voyagé dans le temps. Riley pourrait quant à elle se situer à l'opposé, avec la mémoire du par cœur : si on ne la voit pas à proprement parler traiter elle-même un souvenir comme ce qu'elle a de plus précieux, ni essayer de mémoriser une leçon, la manière dont le souvenir est perçu dans le film se situe finalement à l'opposé de la mémoire pure, vivante, dynamique, connectée au présent. Quant à *Coco*, si l'on suit et parcourt effectivement l'histoire et les souvenirs de Mama Coco, on s'intéresse finalement surtout à la mémoire familiale, et collective, avec la mise en scène du patrimoine culturel mexicain.

Charles Edouard de Suremain²¹ dit de *Coco* qu'il est un « dessin animé patrimonial²² », car il « rend hommage aux symboles de la culture mexicaine », et met en scène « l'âme d'un peuple²³ ». Si l'auteur pointe du doigt quelques réticences sur la valeur culturelle réelle du film, du fait que plusieurs éléments de l'essence culturelle mexicaine restent conditionnés par certains clichés ou raccourcis, il explique que le personnage de Miguel permet d'articuler une réflexion sur le rôle de l'enfant moderne face à l'autorité familiale et sociétale. Miguel est à la fois « récipiendaire fortuit de la tradition » et « guide volontaire qui rend possible le “retour des ancêtres²⁴” ». Il y aurait une tension entre le rôle du modèle d'enfance de la société contemporaine, et la vision plus traditionnelle de l'enfant inscrit dans la continuité des modèles familiaux. Ainsi, « l'enfant Miguel se retrouve à la croisée de deux mondes : celui de la reproduction immuable de l'ordre établi d'un côté et celui de la transformation de l'autre²⁵. » Dans cette optique, la question de la transformation peut être connectée avec la quête de réparation familiale qui traverse le film. C'est parce que la mémoire n'a pas été maintenue (et la photo restée découpée) dans la famille que Miguel se trompe d'ancêtre à poursuivre. En retraçant l'origine de son histoire familiale, Miguel tisse à nouveau le fil brisé qui permet de rétablir les liens avec Hector, d'une part, et avec l'héritage musical de l'autre. Ainsi, le jeune garçon, dans sa passion pour la musique et sa lutte pour la pratiquer jusque dans la terre des morts, devient garant et passeur du patrimoine.

Dory, Miguel et Riley ont en commun de parcourir un itinéraire narratif mémoriel défaillant, labyrinthique, et dans trois modalités distinctes : Dory parcourt littéralement et effectivement un océan, mimant les abysses d'une mémoire où tout peut surgir. Pendant que Riley parcourt les rues de New York, les deux émotions antagonistes Joie et Tristesse arpentent les recoins de l'espace cognitif qu'elles découvrent, mimant ainsi Riley qui expérimente elle-même des émotions ou états d'esprit nouveaux. Miguel retrace le chemin d'une histoire familiale fragmentée qui mime la mémoire éparse, irrégulière et décadente de son arrière grand-mère.

Au fond, ils voyagent chacun dans une mémoire qui ne paraît pas vraiment être la leur, ou du moins, dont ils seraient dépossédés à un moment, mais qu'il s'agirait de reconquérir pour accéder à soi.

Explorations thérapeutiques et narrations performatives

Si ces films proposent des variations fictionnelles libres, colorées et s'éloignant d'un fondement scientifique, plusieurs d'entre eux sont mentionnés et analysés dans des articles de presse ou des blogs personnels de parents ou soignants. Certains neurologues et praticiens louent leur justesse dans la volonté de représenter l'indicible ou le trouble particulier, et dans le fait de laisser un espace dédié à la santé mentale dans le paysage du divertissement familial, même si, évidemment, une distance avec la rigueur de la vérité scientifique doit être prise. Dans les articles de presse ou les blogs qui recensent les films qui permettent d'ouvrir une conversation sur la santé mentale, *Inside Out* revient souvent en premier, souvent défini comme « un film crucial sur l'importance de la santé mentale pour les jeunes spectateurs²⁶ », et un support pour aborder la question de la dépression. Le personnage de Dory permet quant à lui de développer des réflexions sur l'anxiété et le traumatisme.

A partir d'*Inside Out*, Pixar opère donc en quelque sorte un tournant dans la volonté de représenter les marges des *happy ends*, les moments plus délicats, dont on est moins fiers. On sent la volonté, à travers une narration originale, d'un engagement pour la psychologie, un *empowerment*, la normalisation des zones grises du dicible en divertissement (et ici, des zones floues de la matière grise). Les personnages de Joie et Tristesse sortent peu à peu d'un schéma binaire quand, dans la dernière partie du film, elles apprennent à s'accepter l'une l'autre. Le personnage de Tristesse apparaît comme assez caricatural, littéralement un boulet (tout dans son physique converge à transmettre cela). Ce n'est que bien plus tard dans le film qu'on est amené à la comprendre et à accepter le rôle qu'elle joue dans la construction de l'identité et l'équilibre émotionnel de la petite. Peu à peu, elle trouve sa place, son espace de parole, et verbalise plusieurs fois dans son périple ce qui ressemble tout à fait à de la responsabilité émotionnelle, tout en étant drôle : « Pleurer m'aide à prendre le temps de réfléchir sur le poids des problèmes de la vie²⁷. » La dernière partie du film a donc ceci de surprenant qu'au lieu de maintenir Tristesse neutralisée, loin de pouvoir agir sur Riley, c'est au contraire son acceptation et sa prise en compte véritable qui permet de résoudre la situation. Cette presque théorisation de la mémoire par l'image 3D fait naître un foisonnement de matière narrative et visuelle, de gags, de rebondissements, d'occasions de représentations innovantes, comme la pièce de la pensée abstraite, de jeux entre une vision ludique liée à l'esthétique du film comme à l'écho à notre propre enfance, et d'autre part le sérieux et la tragédie de certains événements traumatisants, comme le sacrifice de l'ami imaginaire – la perte de l'insouciance en quelque sorte. La fin du film ouvre le dialogue sur l'importance pour la santé mentale de laisser la place à la tristesse, et de ne pas éviter ou refouler les émotions plus tristes ou perçues comme mauvaises. Autrement dit, gare à l'injonction à la positivité incarnée par Joy – une sorte de positivité toxique :

La positivité toxique revient à appliquer la pensée positive à son extrême, de façon généralisée et simplifiée. C'est la croyance que, peu importe la gravité d'une situation, nous devrions garder une attitude optimiste. Cette attitude ne se contente pas seulement de souligner l'importance de l'optimisme, elle minimise et nie toute trace d'émotions humaines qui ne sont pas strictement heureuses²⁸.

Pour Miguel et Dory, le voyage initiatique du héros classique devient un voyage de retour, et de retour à soi. La famille de Miguel peut grâce à lui retracer son chemin vers ses origines et son identité culturelle perdue. Les bribes de souvenirs qui reviennent à Dory retracent son parcours vers ses origines. Le film aborde plusieurs thématiques fortes, comme entre autres la gestion du handicap, pour soi et avec les autres, et donc l'acceptation de la différence, ainsi que la permanence de l'identité. Dory brave différentes épreuves en s'affirmant peu à peu dans sa propre particularité et dans les forces insoupçonnées qu'elle découvre ou retrouve : des repères spatiaux établis dès l'enfance, la manière de les suivre en cas de crise, l'utilisation de gestes dans l'espace pour solliciter le souvenir ou stimuler d'autres facultés (émotionnelles, praxiques). Elle fait face aux difficultés rencontrées une à une en les traitant du mieux qu'elle le peut à chaque instant, sans jamais envisager d'abandonner, et en tenant toujours bon à chaque élément, si infime soit-il, qu'elle découvre. Elle ignore glorieusement les échecs, choisit de s'attacher à chaque fragment de vérité qu'elle obtient de ses souvenirs, place une confiance aveugle en ses amis, et regagne par la même occasion une confiance progressive en ses propres capacités d'action. Le voyage aller aux fragments éparpillés comme un puzzle guide le voyage retour qui se construit tout en réactivant et en créant la mémoire de Dory et le fonctionnement de celle-ci. Dès lors, le film devient une sorte leçon de *coaching*, de guide thérapeutique où Dory se propose de retracer à la fois son histoire et le chemin qui la mènera à sa famille. Cette idée n'est pas sans faire écho à la recrudescence du développement personnel, en particulier depuis quelques années avec l'apparition du fameux terme *coaching*, venu des Etats-Unis depuis son développement dans les années 1990²⁹. Cette émergence de la notion de *coach*

comme une aide nécessaire, une lumière vers l'accomplissement de soi, fait assez bien écho aux canons de la fiction classique : dans le schéma narratif, l'un des adjuvants peut être un personnage guidant la quête du héros ou l'amenant à grandir, prenant la forme d'une fée ou d'une figure d'éducateur, et les divertissements tout public proposent de nombreuses figures de mentors. Dory n'a pas de mentors, mais elle a des amis qu'elle chérit et valorise. Finalement, elle traverse le film en étant elle-même son propre coach, ayant le plus souvent été seule face à elle-même, et apprenant des bribes de souvenirs qu'elle greffe à la conscience de sa mémoire permanente. Elle apprend à connaître les défaillances de son système mémoriel, en tire une force et une connaissance opératoire. Elle utilise en fait des éléments d'expérience qui, s'ils ne sont pas remémorés comme contenu clair, émanent d'une intuition ou d'un geste déclencheur. C'est ainsi qu'elle met en place, peu à peu au cours du film, son propre guide de cheminement mémoriel : un ensemble d'instructions et de pratiques qu'elle respecte scrupuleusement et qui ont un effet vertueux. Par exemple, après avoir retrouvé Néméo et Marlin dans les égouts de l'aquarium, Néméo lui explique que son père et lui, faisant face à une impasse, ont décidé de se poser la question « Que ferait Dory³⁰ ? » question qu'elle se posera elle-même quelques instants plus tard et qui l'aidera à se réorienter. En mettant Dory en scène dans son propre film, les studios Pixar font certes le *spin-off* d'un personnage majeur du premier film, un personnage qui a beaucoup marqué les publics et s'est élevé au-delà de son rôle secondaire ; mais surtout, ils proposent de travailler la profondeur narrative d'un personnage initialement pensé comme un élément comique, en y attachant une réflexion humaine autour des facultés cognitives et du voyage initiatique couplé au handicap. En ce sens, le film est donc aussi une réparation narrative.

Dans *Coco*, l'imaginaire lié aux traditions mexicaines est éminemment mis à l'honneur, comme mentionné plus haut. On est ici à une sorte de croisement entre ésotérique et magique. L'histoire culturelle du Mexique a été consultée et respectée au plus près dans l'esthétique du film, en plus de servir de prétexte à une histoire originale. Ce choix de terrain culturel devient également une occasion de représenter la mort à l'écran sans manichéisme, dans une ligne d'acceptation et de deuil, un cheminement philosophique célébrant la vie sans refuser une place pour le thème de la mort :

La matérialisation du monde des défunt-e-s devant ses yeux est un moyen de rendre tangible ce qu'est l'ultime disparition : son immensité (à l'image de celle de la cité), son inéluctabilité (on y trouve des vieillard-e-s, des adolescent-e-s, des enfants), sa finitude (quand plus personne ne pense à vous après votre décès, vous en disparaîsez complètement). L'imaginaire déployé ici est accessible à toutes et tous, il nous confronte à notre humanité et à nos limitations³¹.

El Día de los Muertos se concentre en réalité bien moins sur la mort en soi que sur la famille, et la mémoire des morts. Mama Coco peut sembler être un personnage secondaire, mais les spectateurs réalisent en dernière partie du film à quel point elle est en fait au centre de l'histoire, puisque l'exploration du monde des morts est aussi un retour aux origines de la famille Rivera. Si le film peut être globalement décrit comme une prouesse d'animation, l'animation de Mama Coco fait un pari assez fort. Ses rides sont représentées en grand nombre et parfaitement dessinées, mais la vieillesse est encore plus criante de vérité avec les poils blancs qui dépassent de son menton. Derrière le périple de Miguel et la symbolique des photos et des défunts menacés de disparaître se dessine une métaphore de la démence³² et de la mémoire qui se dégrade à la vieillesse, entre autres avec le fil rouge de la chanson « Recuérdame³³ », « Souviens-toi de moi », chanson qu'Hector chantait à Coco quand elle était petite.



Figure 3 - Miguel chantant "Remember me" à Mama Coco³⁴.

Si la trame narrative première emmène Miguel à parcourir ce monde spirituel, le film propose, au verso, une ligne narrative qui va en quelque sorte en chemin inverse, comme mentionné plus haut pour Dory. A travers son voyage, Miguel retrace, sans le savoir tout de suite, les origines du traumatisme familial et réussit à faire retrouver à sa grand-mère le souvenir de son père disparu quand elle était enfant. Grâce à Miguel, Mama Coco et la famille Rivera toute entière, ils réhabilitent le souvenir du patriarche originel. Hector peut enfin quitter la marginalité des défunts sans photos et voués à l'oubli, et acquiert un statut de mort socialement accepté grâce à sa photo, enfin honorée sur l'autel familial. En ce sens, le film devient aussi une thérapie familiale. La fête des morts devient celle de la vie. En plus d'avoir rendu à Mama Coco le souvenir du visage de son père, et la certitude qu'il l'a aimée jusque dans la mort et qu'il ne l'avait pas abandonnée, c'est toute la famille Rivera qui se réconcilie avec cet ancêtre, et ce faisant, avec la musique. La peur de l'oubli serait-elle omniprésente chez Pixar ? Le travail d'écriture et d'animation des équipes créatives Pixar semble à tout le moins manifester l'envie de faire mémoire³⁵, et celle-ci apparaît comme matière narrative au sens varié et profond, comme l'une des artères poétiques qui traversent les productions des studios.

Conclusion

Depuis *Buzz Lightyear* et *Wall-E* qui parcourent des années lumières dans l'espace, des films comme *Inside out* semblent déplacer la quête de territoires narratifs de Pixar vers l'infiniment petit, l'inconnu et l'invisible : le cerveau humain, les composantes de la personnalité et de la pensée. *Finding Dory* et *Coco* semblent en être la prolongation naturelle, élargissant la réflexion au-delà des composantes cognitives pures. Ce faisant, les trois films prennent des airs tantôt de théorisation de la mémoire, de comptine spirituelle ou de manuel de développement personnel. Ils amènent Pixar à ouvrir des mondes narratifs plus proches, plus intimes, car intérieurs : l'espace psychologique comme ressource, terrain d'exploration et de dialogue autour du bien-être psychologique et de la santé mentale. Des thématiques essentielles qui ont leur place dans le divertissement tout public, et une nouvelle perspective (plus sincère et socialement active) pour celui-ci, qui ne devrait finalement plus se contenter de faire rire et d'éloigner l'esprit de questions profondes.

Les équipes créatives semblent vouloir porter à l'écran tout type de sujet difficile. *Up*³⁶ et *Onward*³⁷ proposent chacun une aventure comme remède au deuil et comme thérapie. Par ailleurs, en 2019 et 2020, deux courts-métrages Pixar font parler d'eux en représentant l'autisme : *Float*³⁸ fait le choix de représenter un très jeune enfant autiste sous l'aspect métaphorique d'un enfant qui s'envole, sans référence explicite à l'autisme, mais le réalisateur explique dans une interview qu'il s'agit bien de cette référence, étant lui-même papa d'un enfant

autiste. Un an plus tard, *Loop*³⁹, représente cette fois explicitement l'autisme, avec le premier personnage autiste non verbal dans l'histoire du cinéma⁴⁰ (la réalisatrice ayant également un enfant autiste.) Les films Pixar font donc régulièrement du divertissement un outil de libération de la parole et d'exploration métaphorique de l'empouvoirement, une boîte à outils thérapeutiques. Ce qui peut à la fois sembler une responsabilité sociale sonne aussi parfois comme une stratégie marketing qui surfe sur les problématiques contemporaines. Toutefois, il serait réducteur de sous-estimer la valeur d'un produit audio-visuel et d'en réduire la sincérité et la valeur créative, simplement parce qu'il a su lire son temps et répondre à un besoin. Quelques années après les trois films étudiés ici, la devise de Buzz sera plus vraie que jamais, à une lettre près : « Au-delà » de l'infini devient l'au-delà, notamment avec *Soul*⁴¹, qui explore, sinon la mort, une sorte de purgatoire, non sans ressemblances avec le monde des morts de *Coco*, puisqu'ici aussi, le passage entre vie et mort se fait par un pont. En un sens, *Soul* prolonge le matériau métaphysique de *Coco* avec une rigueur scientifique semblable à celle qui régit l'esprit de Riley – et les lignes infinies de l'animation des Jerry, coach et gestionnaires de l'administration de l'avant la vie, sembleraient presque prolonger tout ce pan de la pensée abstraite commencé dans *Inside Out* : un terrain de jeu encore peu exploré et qui ne manque pas de potentiel pour l'animation.

¹ « Vers l'infini, et au-delà ! » est la devise de Buzz Lightyear, astronaute futuriste en version jouet, dans *Toy Story* (John Lasseter, *Toy Story*, © Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios, 1995).

² Yves Cartuyvels, « Transformations dans la santé mentale : entre la science et le sujet. », *Criminologie*, volume 48, n°1, Printemps 2015, « Justice et santé mentale », Christophe Adam et David Joubert (dir.), p. 15–35, p. 5, <https://doi.org/10.7202/1029346ar>

³ « Santé mentale et COVID-19 », *Santé publique France*, 15/03/2022, <https://www.santepubliquefrance.fr/dossiers/coronavirus-covid-19/enjeux-de-sante-dans-le-contexte-de-la-covid-19/articles/sante-mentale-et-covid-19>

⁴ Pete Docter, Ronnie Del Carmen, *Inside Out*, © Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios, 2015.

⁵ Andrew Stanton, *Finding Dory*, © Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios, 2016.

⁶ Lee Unkrich, *Coco*, © Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios, 2017.

⁷ Pete Docter, Ronnie Del Carmen, *Inside Out*, *op. cit.*, 00:00:49.

⁸ Maximilien Pierrette, « Annie Awards 2016 : Vice Versa fait main basses sur le palarès », *Allo Ciné*, 08/02/2016, <https://www.allocine.fr/diaporamas/cinema/diaporama-18650335/>

⁹ Dave McNary, « 'Inside Out' Wins Pixar Its Eighth Oscar » *Variety*, 28/02/2016, <https://variety.com/2016/film/awards/inside-out-oscar-best-animated-movie-1201715671/>

¹⁰ Pete Docter explique : « She used to have this happy, goofy spirit. But she began to move toward being more quiet and more reclusive », « The Making of Inside Out », YouTube, chaîne : « Sean Dudley », 10 février 2023, https://www.youtube.com/watch?v=UwNQL64QmZk&t=88s&ab_channel=SeanDudley

¹¹ « “There is no scientific consensus about how many emotions there are,” he says. “At one point, we fooled around with having 27 different emotions.” » Carolina Giardana, « Making of 'Inside Out': Which Emotions Didn't Make the Cut », *The Hollywood Reporter*, 21/12/2015, <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-features/making-inside-emotions-didnt-make-848249/>

¹² Benoit de La Fonchais, « Le film « Vice-Versa » décrypté par un spécialiste des émotions », *Cortex Mag*, 23/06/2015, [Cortex Mag – Cerveau, cognition et neurosciences pour tous \(cortex-mag.net\)](https://www.cortex-mag.net/)

¹³ « Riley's Mind Map », *Wiki Pixar*, https://pixar.fandom.com/wiki/Riley%27s_Mind

¹⁴ Andrew Stanton, *Le monde de Némó*, © Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios, 2003.

¹⁵ Michael Cavanaugh, « Why is Dory one of Pixar's most popular characters », *Washington Post*, 16/06/2016, <https://www.washingtonpost.com/news/comic-riffs/wp/2016/06/16/why-dory-is-one-of-pixars-most-popular-characters/>

¹⁶ « I wanted to depict a Land of the dead that was wholly different from anything that had been put to screen before, and I also wanted to feel quintessentially Mexican » (notre traduction), « Coco Interview: Director Lee Unkrich and Producer Darla K. Anderson », YouTube, chaîne : « Scannain », 22 janvier 2018, 00:4:15, https://www.youtube.com/watch?v=cAFHs9jBsnI&ab_channel=Scannain

¹⁷ Cette seconde mort, disparition véritable, n'est pas sans rappeler la disparition de Bing Bong, l'ami imaginaire de Riley, dans cette grande fosse sombre où tombent les souvenirs jugés obsolètes qui sont jetés et désactivés, destinés à disparaître.

-
- ¹⁸ Lorena O’Neil, « ‘Finding Dory’ Setting and Plot Details Revealed », *The Hollywood Reporter*, 09/12/2014, <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/finding-dory-setting-plot-details-755462/>
- ¹⁹ Pour un résumé de la théorie de la mémoire chez Bergson : « Bergson – C’est quoi la mémoire ? », *YouTube*, chaîne : « Kosmos », 28 juin 2021, https://www.youtube.com/watch?v=GDnaSQtRrhE&t=212s&ab_channel=Kosmos
- ²⁰ Grégory Chatonsky, « Le centre d’indétermination : une esthétique de l’interactivité », *Intermédialités*, n° 3, printemps 2004, Christine Bernier et Éric Méchoulan (dir.), p. 79–96, p. 86, <https://doi.org/10.7202/1005469ar>
- ²¹ Charles-Édouard de Suremain, « Coco, l’« enfant du patrimoine » ? Sur la représentation de la fête des morts au Mexique à partir d’un « dessin animé patrimonial » », *AnthropoChildren*, N° 8, Varia, 2018, <https://popups.uliege.be/2034-8517/index.php?id=3135>
- ²² *Id.*, p. 3.
- ²³ *Id.*, p. 2.
- ²⁴ *Id.*, p. 5.
- ²⁵ *Id.*, p. 13.
- ²⁶ Calum Russel, « Why Pixar's 'Inside Out' is an essential film about young mental health », *Far Out*, 15/05/2022, <https://faroutmagazine.co.uk/pixar-inside-out-essential-film-about-mental-health/>
- ²⁷ Pete Docter, Ronnie Del Carmen, *Inside Out*, *op. cit.*, 00:15:04.
- ²⁸ Juliette Maes, « La positivité toxique, c’est quoi et pourquoi c’est dangereux ? », *Elle*, 22 22/11/2022, <https://www.elle.be/fr/339674-la-positivite-toxique-cest-quoi-et-pourquoi-cest-dangereux.html>
- ²⁹ Entre autres, Anthony Robbins, *Unlimited Power: The New Science of Personal Achievement*, New York, Touchstone, 1986. Ce best-seller démocratise la mode du *self-help* (ou développement personnel)
- ³⁰ Andrew Stanton, *Finding Dory*, *op. cit.*, « What would Dory do? », 00:59:18.
- ³¹ Annabelle Gasquez, « Coco de Lee Unkrich et Adrian Molina, si le deuil impossible de notre enfance nous était conté », *Deuxième page*, 18/07/2019, <https://www.deuxiemepage.fr/2019/07/18/coco-film-pixar-disney-critique-2017/>
- ³² « Affaiblissement psychique profond, acquis et spontanément irréversible, qui se manifeste par une diminution des fonctions intellectuelles avec troubles de la mémoire, de l’attention et du jugement. » « démence », *Larousse*, <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/d%C3%A9mence/23271>
- ³³ Pour écouter la chanson dans sa version espagnole, avec les images du film correspondantes : « Recuerdame – COCO de Disney PIXAR », *Youtube*, chaîne : Fernando Quispe, 25 février 2018, https://www.youtube.com/watch?v=a9kXJKS9VJI&ab_channel=FernandoQuispe
- ³⁴ *Ibid.*
- ³⁵ D’après Hervé Aubron, le film *Wall-E* (Andrew Stanton, *Wall-E*, © Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios, 2008) serait en creux une certaine forme d’autobiographie des studios : le petit robot ramasseur de déchets symboliserait la mémoire de l’humanité, le dernier bastion du sens abstrait de l’humanité sur une terre désertée (et oubliée) par elle.
- ³⁶ Pete Docter, *Up*, © Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios, 2008.
- ³⁷ Dan Scalon, *En avant*, © Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios, 2020.
- ³⁸ Bobby Rubio, *Float*, © Pixar Animation Studios, 2019.
- ³⁹ Erica Milsom, *Loop*, © Pixar Animation Studios, 2020.
- ⁴⁰ Kisten Lopez, « Why Pixar’s First Non-Verbal Character In The Short ‘Loop’ Was a Game-Changer », *Forbes*, 10/01/2020, <https://www.forbes.com/sites/kristenlopez/2020/01/10/why-pixars-first-non-verbal-character-in-the-short-loop-was-a-game-changer/>
- ⁴¹ Pete Docter, *Soul*, © Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios, 2020.