

KNICK-KNACK, de John Lasseter (1989)

En 1989, après deux ans de travail acharné, les studios Pixar se voient récompensés par l'Oscar du meilleur court métrage d'animation pour *Tin Toy*, dont l'histoire inspirera son réalisateur, John Lasseter, pour le développement du premier long métrage Pixar, *Toy Story*. La même année, l'équipe décide de revenir à une animation plus classique. A l'époque, la réussite éblouissante de *Qui veut la peau de Roger Rabbit ?* rappelle à Lasseter l'influence qu'ont pu avoir les cartoons des années 50 sur son art. Pour ce faire, le retour à des formes, des textures et des couleurs simples devient la consigne de départ. Le résultat est une merveille d'équilibre entre cette simplicité revendiquée dans la forme et une richesse de gags habilement développée tout au long des quatre minutes de *Knick-Knack*.

Knick-Knack, littéralement "bibelot", est l'histoire de Nick, un bonhomme de neige enfermé dans sa boule de verre. Sur son étagère, il tente par tous les moyens de retrouver sa liberté et de rejoindre une bimbo en bikini, un bibelot-souvenir, tout comme lui. A travers les conditions de production de ce court métrage, sa structure narrative et la caractérisation de son héros, Pixar assumait plus que jamais son goût pour les situations burlesques.

De la recherche technique à l'émulation artistique

Il faut avant tout rappeler que Pixar est, à l'origine, un véritable laboratoire de recherche et développement en imagerie de synthèse. Ses principaux clients sont alors les instituts médicaux et la compagnie Disney qui cherche à moderniser sa technique d'animation. Pour promouvoir ses innovations, Pixar réalise quelques très courts métrages, parmi lesquels *Luxo Jr*, en 1986. Peu à peu, l'animation qui était une activité annexe, devient le moteur des avancées technologiques de l'entreprise. John Lasseter, ancien animateur de chez Disney, bénéficie d'une totale indépendance en terme de création artistique et permet aux ingénieurs de repousser leurs limites. A partir de là, une véritable émulation se met en place entre leurs recherches techniques et les aspirations artistiques de Lasseter. Malgré l'arrivée de nouveaux animateurs au sein de Pixar, cette émulation reste une des bases de la réussite des studios. C'est à partir de cela que l'équipe de *Knick-Knack* va adopter une efficacité redoutable tant dans la forme que dans le fond. En effet, l'écriture du scénario est bouclée en deux jours, et chacun se voit offrir la possibilité de créer et d'animer son propre personnage. Une anecdote rapportée par John Lasseter dans le commentaire du film (qui figure parmi les bonus de la première compilation des courts métrages Pixar) illustre parfaitement l'état d'esprit qui régnait

alors : « *Nous étions en pleine réunion et nous exposions la chute de l'histoire, quand quelqu'un s'est exclamé : "Et bien sûr, dans le bocal, il y a une sirène !", j'ai immédiatement répondu : "Excellent! On va faire ça! »*

Si cette liberté de création et ce partage d'idées entre les différents membres de l'équipe rappelle la méthode d'écriture des courts métrages de Chaplin ou de Keaton, la structure narrative de *Knick-Knack* confirme le lien qui unit tout un pan de l'animation américaine à cette école burlesque.

Le scénario repose avant tout sur une succession de gags qui vont crescendo dans leur audace et leurs conséquences. Pour s'échapper de sa prison de verre, Nick utilise un simple marteau, puis un marteau-piqueur, un chalumeau, et enfin des explosifs. Cette catastrophe en chaîne que déclenche le héros par sa maladresse et par l'utilisation d'outils inadaptés à la situation est typique des films de Laurel et Hardy. Mais, au-delà de cette destruction progressive, c'est toute une mécanique keatonienne qui se met en place, à savoir la progression des difficultés entassées sous les pas du héros. Tous ces gags sont déclenchés, à la base, par la volonté de rejoindre une possible conquête amoureuse. Il s'agit là d'un des principaux leviers de l'action du héros burlesque, en particulier chez Buster Keaton.

Tout dans la narration est basé sur le sens du timing et sur l'importance du hasard. En voici un des exemples les plus flagrants : à force de coups et d'explosions, la prison de Nick se retrouve en équilibre, au bord de l'étagère. En voulant regarder en bas, Nick fait basculer sa "bulle de verre" et parvient à en sortir par une issue de secours, au cours d'une chute vertigineuse. Il atterrit alors dans un aquarium, découvre une sirène et tente de s'en approcher. Mais sa prison retombe sur lui et l'enferme à nouveau. Dans ce gag, la chute de la boule à neige est ralenti par son immersion et laisse le temps au spectateur de prédire l'ironie de la situation.

Enfin, le rapport du personnage aux objets donne toute sa dimension comique au film. C'est ainsi qu'un jeu d'apparition/disparition se met en place tout au long de l'histoire. Après avoir utilisé son propre nez et son igloo en carton pour briser la paroi de verre qui le sépare des autres, Nick sort du cadre et revient avec divers moyens d'évasion. Chaque objet utilisé disparaît pour en laisser un nouveau apparaître d'on ne sait où. Ce phénomène, bien connu des amateurs de Tex Avery et de cartoons classiques, est aussi un des ressorts comiques utilisés par les Marx Brothers lors du tournage de leurs films. En réalité, ceux-ci sortaient du cadre pour aller trouver un objet insolite hors-champ. Chacun de ses objets, de par son irruption inopinée, alimentait ainsi l'incroyable folie dévastatrice des Marx Brothers.

Isolement du corps-objet

Dans ce décor figé, tout tend à montrer le contraste entre le héros et les autres personnages. Tous sont très colorés et sont des souvenirs de séjours ensoleillés (Miami, l'Égypte...), tandis que Nick, lui, est blanc et se fond presque dans le décor de sa boule à neige, intitulée "*Nome sweet Nome*", souvenir d'Alaska. Pour renforcer ce contraste couleurs-chaleur / blancheur-froideur, tous les personnages portent des lunettes de soleil, à l'exception de Nick qui ne dispose que d'un haut de forme noir et d'une écharpe verte sobrement nouée comme une cravate. Ce contraste physique est aussi psychologique, car les autres personnages rivalisent de bonne humeur, alors que Nick paraît pour le moins irrité par sa situation. Le travelling gauche-droite au début du film souligne d'ailleurs son isolement spatial, tandis que la paroi de verre de la bulle traduit son isolement social. Cette incommunicabilité entre le héros et le reste du monde qui l'entoure est un véritable leitmotiv dans les films burlesques, de Chaplin à Tati, en passant par Keaton.

Mais c'est avant tout le visage de Nick qui constitue un véritable baromètre de son humeur. Celui-ci révèle déjà quelques possibles transformations : des yeux de tailles inégales et qui ne se ferment pas en même temps, une bouche composée de quelques points qui se déplacent de façon aléatoire... Ces facultés de transformation en appellent à la technique du "*stretch and squash*" chère à Tex Avery notamment. Avec cette technique d'animation, les personnages, au lieu d'avoir une structure squelettique rigide, ont la capacité de s'écraser et de s'étirer d'un façon exagérée. Ainsi, lorsque Nick utilise son marteau, son bras s'étire pour donner plus de puissance au coup porté. Après Laurel et Hardy, Jerry Lewis a aussi utilisé cette technique pour ses gags. Ce traitement du corps comme objet malléable et étirable a contribué à l'évolution du héros burlesque traditionnel vers une conception plus délirante, plus irréelle. En cela, Nick est un digne révélateur du lien qui unit burlesque et cinéma d'animation. Car une autre influence de taille transparait à travers le corps de notre héros : celle de Félix le Chat. La plus grande star animée de l'ère pré-Disney, était un personnage dont le corps semblait modulable, démontable à l'infini. Sa queue pouvait se transformer en hélice, ses oreilles en paire de ciseaux... John Lasseter reprend cette idée lorsque Nick, décidé à briser la bulle de verre qui l'enferme, enlève la carotte qui lui sert de nez pour l'utiliser comme un clou. Il faut aussi rappeler que Otto Mesmer, l'illustre créateur de Félix le Chat a toujours revendiqué la grande inspiration que lui avaient fournis les photos de Charlot pour donner naissance à son personnage.

D'avance, Nick est un objet. Lasseter assume ce statut et en fait un vrai personnage de cartoon. En tant qu'objet, il se déforme, subit brûlure, tempête de neige, explosion, chute... sans

jamais souffrir. Son nez tordu, puis brûlé, se redresse et reprend sa couleur d'origine, ses yeux et sa bouche reprennent leur place après être tombés de son visage... Ici, rien n'est jamais vraiment grave. C'est un des principes communs au genre burlesque et au cartoon.

Cette désinvolture face au danger s'explique notamment par la constante et habituelle maladresse du héros burlesque. Nick ne fait pas exception à la règle en sous-estimant systématiquement la solidité de la matière à détruire. L'utilisation d'instruments inadaptés constitue le fil rouge du film et sa difficulté à franchir l'obstacle qui l'isole des autres alimente l'intrigue. Cette impuissance face aux éléments permet d'installer une certaine empathie envers le héros. Empathie renforcée par le recours au regard-caméra. Ce procédé, déjà utilisé par Laurel et Hardy pour ménager des temps de pause et laisser ainsi le public s'esclaffer, intervient à plusieurs reprises dans *Knick-Knack*. Une sorte de dialogue sans parole se met en place entre le spectateur et Nick. Chaque fois qu'il trouve un autre moyen d'évasion, un sourire entendu est adressé au spectateur. Enfin, l'ultime regard-caméra intervient avec la fermeture à l'iris, à la toute fin du film, comme à la grande époque du *slapstick* américain, et dont les cartoons ont décliné à l'infini l'utilisation.

En tant que film entièrement réalisé en image de synthèse, *Knick-Knack* se démarque du reste des productions Pixar par un retour aux sources clairement affiché. En voulant avant tout rendre hommage aux cartoons de Tex Avery et Chuck Jones qui ont bercé leur enfance, les créateurs de *Knick-Knack* ont aussi mis en lumière le rapport évident de ce genre de dessin animé avec la tradition burlesque. Dans les méthodes d'élaboration, dans la nature de l'histoire, dans la caractérisation du héros et dans les références (conscientes ou non) à différents motifs du burlesque classique, le film s'inscrit dans une logique de filiation entre les maîtres de l'âge d'or du *slapstick* et ceux du cartoon des années 50-60.