

LE FILM PRODIGE

PINOCCHIO



Texte

DICK TOMASOVIC

Chef-d'œuvre du dessin animé, *Pinocchio* (1940), bien au-delà du bouleversant récit d'apprentissage qu'il a constitué pour des générations d'enfants, est surtout la déclaration d'amour définitive de Walt Disney au cinéma d'animation.

D'UNE CERTAINE MANIÈRE, Disney s'arrête avec *PINOCCHIO* (H. Luske & B. Sharpsteen). Non pas que l'oncle Walt et sa firme n'aient plus rien à dire ou à proposer après ce coup d'éclat, loin de là – aucun producteur, aussi visionnaire soit-il, ne fut jamais autant capable que Disney de se réinventer en permanence, et aucune société de divertissement au monde ne s'est montrée plus dynamique que ses studios. Mais une certaine vision du cinéma d'animation, portée par Walt lui-même, connaît avec ce film, sorti sur les écrans

en 1940 (quelques mois seulement avant la chimère *FANTASIA*), son point d'incandescence. Car *PINOCCHIO* se donne à voir comme la quintessence du cinéma d'animation classique tel que Disney a rêvé le constituer : déploiement d'une grande forme mélodramatique; création d'un mélange équilibré de pointes d'humour et de situations de profonde noirceur; complétude de la palette émotionnelle par la variété des séquences; développement de problématiques morales; conduite épique du récit et des figures d'identification du spectateur; maîtrise des cadrages, du découpage et du montage; perfection, en termes d'animation, de la gestion des lumières, des couleurs et des décors, mais aussi des expressions et de la gestuelle des personnages, qu'ils soient de poils ou d'écailles (le couple comique et attendrissant composé de Figaro et Cléo), d'étincelles et d'esprit (l'insolite figuration de la Fée bleue, rendue possible grâce aux expérimentations d'Oskar Fischinger), de chair et d'os (le bienveillant Geppetto) ou encore, bien sûr, de bois tendre. À partir de *PINOCCHIO*, le classicisme de la firme se déclinera dans nombre de projets certes ambitieux, mais prolongeant les aspects déjà présents dans ce film : la candeur de l'enfant face au cirque horrifique de

la vie dans *DUMBO*¹⁹⁴¹, les animaux parlants et l'hyperréalisme dans *BAMBI*¹⁹⁴², la magie et ses contraintes comme source d'enchantements et de métamorphoses pour *CENDRILLON*¹⁹⁵⁰, l'insolite grotesque et cauchemardesque d'*ALICE AU PAYS DES MERVEILLES*¹⁹⁵¹, la quête de préservation de la part d'enfance de chaque individu dans *PETER PAN*¹⁹⁵³, etc. À plus d'un titre, tant du point de vue de l'établissement d'une direction artistique que de l'appropriation par la firme de grandes thématiques, *PINOCCHIO* constitue un film matriciel. À ces nombreux aspects de maestria virtuose, il faut encore ajouter que le film est lui-même une allégorie, relativement transparente, de la manière dont Walt Disney se représente le travail de l'animateur. Le film fait dès lors office de manifeste pour une idéologie disneyenne progressivement, mais durablement, établie.

AUDACE ET PANACHE

À l'automne 1937, lorsque Disney concrétise le projet déjà vieux de quelques années de mettre en production une adaptation du célèbre conte de Carlo Collodi, il est sur le point de

→
En coupant les fils de la marionnette, Pinocchio matérialise le rêve de Disney.



connaître le triomphe de *BLANCHE-NEIGE ET LES SEPT NAINS*. Le succès immédiat du film lui donne des ailes et le producteur englutit une somme faramineuse dans la préparation de *PINOCCHIO*. Les studios, qui avaient déjà montré leur expertise technique dans les cartoons des années 1920, qui avaient révolutionné l'industrie du dessin animé avec la synchronisation sonore en créant Mickey Mouse et qui avaient encore une fois changé la donne avec un premier long métrage animé capable de rivaliser avec les productions hollywoodiennes, veulent à présent atteindre l'apogée de leur style et de leur savoir-faire avec cette nouvelle adaptation de conte.

Les recherches narratives et graphiques sont nombreuses et variées, les animateurs donnent le meilleur d'eux-mêmes, chaque scène doit être portée à son *climax* émotionnel – les moments comiques emmenés par le duo de vauriens burlesques Grand Coquin et Gédéon comme les scènes effrayantes autour du grand cachalot Monstro sont traités avec la même méticulosité. Les personnages ont été élaborés avec un soin encore plus particulier qu'à l'ordinaire, Disney étant persuadé que son succès et sa marque de fabrique tiennent désormais à la création de protagonistes charismatiques. Le personnage mineur du grillon parlant du conte de Collodi devient dès lors le personnage-narrateur capital de Jiminy Cricket, un insecte charmeur mais au sens moral irréprochable, une sorte de clochard dandy chargé de veiller sur le héros (il est sa conscience) autant que de commenter ses actions pour le spectateur. Les méchants sont pour leur part conçus de manière particulièrement trouble : tant Stromboli que le Cocher affichent des apparences rondouillardes, souriantes et rassurantes qui, en quelques secondes, se transforment en figures grimaçantes et en silhouettes menaçantes. Adultes corrompus, menteurs, pervers, ils étonnent par leur infamie et leur absence totale de scrupule alors qu'ils ont le physique de grands-parents de substitution. Cette trahison des apparences, doublée de dangers particulièrement effrayants pour le petit pantin – le risque d'être réduit en esclavage,

soit en tant que vulgaire marionnette dans un sinistre théâtre ambulant, soit en tant que force laborieuse dans les mines après avoir été vendu et transformé en âne privé de capacités langagières –, donne au film un caractère cauchemardesque, voire terrorisant, qui a créé dans le public d'hier, mais



aussi sans doute encore d'aujourd'hui, bien des malaises. La séquence de l'île aux plaisirs est d'ailleurs étonnamment macabre – la scène de métamorphose rappelle bien entendu le *DOCTEUR JEKYLL ET MISTER HYDE* de Rouben Mamoulian, réalisé en 1931.

À côté des hardiesses du récit, les équipes artistiques ont multiplié les

moments de bravoure visuels. Ainsi de la scène d'ouverture inventant un mouvement de caméra virtuel libéré de toute contrainte, pénétrant dans le livre ouvert par Jiminy Cricket, se promenant dans l'image d'un village endormi, infiltrant l'espace de ces rues pour retrouver le point de vue subjectif de l'insecte bondissant vers la maison de Geppetto. La caméra multiplane est encore poussée dans ses retranchements lors de la séquence de départ de Pinocchio pour l'école, développant un mouvement aérien aussi prodigieux que vertigineux entre les toits des chaumières avant de rejoindre en plan rapproché les protagonistes. La séquence aquatique durant laquelle Pinocchio écumé le fond des océans à la recherche de la baleine est un autre moment d'effets spéciaux stupéfiant – pour obtenir le rendu de courant marin à travers les figures d'ondulations et de flou perturbant les contours du personnage, les animateurs avaient ajouté des plaques de verre entre la caméra et les celluloses entre lesquelles un mince filet d'eau était emprisonné. Ainsi, le film entier s'est rêvé comme une ultime prouesse, établissant une bonne fois pour toutes les productions Disney en mètre étalon du dessin animé américain.

COUPER LE FIL

C'est en ayant conscience de ce cadre de production incroyablement ambitieux qu'il faut lire l'intrigue de Pinocchio qui n'est pas seulement l'histoire d'un petit pantin, mais bien aussi celle de son constructeur. Geppetto, inspiré par l'acteur Christian Rub, qui lui prête sa voix, et principalement animé par le sensible et créatif Art Babbitt, est un vieux sculpteur de bois aussi talentueux qu'expérimenté. Il vit entouré de ses merveilles diverses qui vont de l'horloge à coucou aux petits automates, en passant par de multiples effigies et, bien sûr, des pantins de bois. Ces nombreuses créations ont des stades d'achèvement différents et, d'emblée, Pinocchio apparaît comme une conception autrement inspirée, plus grande, plus troublante,

Pinocchio et Geppetto tentent d'échapper à la baleine Monstro dans l'un des nombreux morceaux de bravoure visuels du film.

plus humaine. Une fois la marionnette terminée, Geppetto se plaît à l'animer, amuse la galerie – ses animaux faisant office de spectateurs – et semble tellement convaincu par les qualités sympathiques du petit pantin de bois qu'il formule le vœu, avant de s'endormir, de voir la marionnette devenir un réel et vrai petit garçon. On ne saurait mieux dire le fantasme de Disney lui-même d'atteindre un tel état de perfectionnement du travail d'animateur que les figurines du dessin animé deviendraient elles aussi vraies et réelles. Car, depuis quelques années déjà, il s'agit pour les studios Disney d'obéir à un précepte que leur patron, qui s'est par ailleurs érigé en grande figure paternelle, ne cesse de répéter et qui exige que tout dessin semble pénétré de vie. Il faut que toute figurine animée trouble le regard du spectateur par son réalisme, par sa vérité, par sa force de présence, par son incarnation. D'ailleurs, tout le système de formation continue des animateurs mis au point par Disney, dispensé à l'intérieur même des studios et recourant autant au cours d'anatomie que de physique élémentaire et d'histoire du cinéma, tend vers cet idéal : le *lifelike*. Donner, sinon la vie, l'illusion de la vie. La logique est poussée à son comble dans PINOCCHIO, dans lequel le fantasme du maître va pleinement s'exprimer puisqu'il s'agit de transformer un objet, une figurine, une petite marionnette, en un véritable petit garçon – soit passer de l'illusion de la vie à la vraie vie par un coup de baguette magique, Geppetto s'affichant comme la figure double de Disney et la baguette magique de la fée se laissant lire comme la métaphore du coup de crayon inspiré du dessinateur. Ainsi, PINOCCHIO, qui rappelle avec émotion et déférence que le cinéma d'animation est l'héritier de la longue tradition du jeu de marionnettes, est en quelque sorte non seulement une jolie allégorie et une mise en abyme de toute l'entreprise disneyenne, mais aussi un manifeste programmatique – Disney, on le sait, se consacrera beaucoup par la suite aux films en prises de vues réelles et aux animatroniques de ses parcs d'attractions. Disney/Geppetto est celui qui rêve de couper le fil de la marionnette.

HUMAIN APRÈS TOUT

Puisque la vie s'exprime par le mouvement en animation, Disney va chercher à transformer son pantin de bois en petit garçon à travers trois scènes de danse qui vont structurer le film. La première se situe tout au début de l'histoire, lorsque Geppetto termine de peindre sa marionnette et la baptise Pinocchio. Pour exprimer sa joie et présenter le nouveau venu à ses fidèles compagnons animaliers, il ordonne une petite danse à sa marionnette sur un air de boîte à musique en chantonnant la maladresse de son petit pantin. Geppetto anime la danse et ne cache rien de son travail d'animateur. La danse met en évidence la relation qui unit marionnettiste et marionnette, manipulateur et manipulé. La scène fait aussi référence au *Little Nemo* de Winsor McCay puisque Pinocchio, montré selon le point de vue du poisson à travers la vitre déformante de l'aquarium, connaît d'importantes variations de formes, s'écrase et s'étire exactement comme Nemo et ses compères dans le premier cartoon de l'histoire du cinéma d'animation américain. Cette scène de danse se donne à voir comme une naissance et se donne à lire comme la reconduction d'une scène originelle, véritablement primitive – d'ailleurs, Pinocchio débute la séance de danse à quatre pattes avant de se voir redressé.

Le second moment de danse se déroule dans le théâtre de marionnettes de l'horrible Stromboli. Pinocchio s'y voit contraint d'effectuer un numéro de danse mettant en évidence ses fantastiques qualités, soit l'absence de fil, qu'il chante à tue-tête : « *I've got no strings / So I have fun / I'm not tied up to anyone / They've got strings / But you can see / There are no strings on me* ». Face aux poupées françaises, allemandes et russes qui l'accompagnent, Pinocchio est paradoxalement merveilleux – le public l'acclame, il n'est pas une marionnette comme les autres – et risible – il danse trop vite ou trop lentement, en fait trop ou pas assez, se laisse déborder par les numéros des autres, les imite bien piètrement au point de s'emmêler dans leurs cordes, additionne les maladresses, les déséquilibres et les

chutes, et finit par ridiculement décrocher un morceau de planche de la scène avec son nez lors du grand final. Pinocchio a beau chanter son affranchissement, sa gestuelle lui échappe encore largement et il est loin d'avoir la maîtrise de lui-même qu'il prétend posséder.

Enfin, la dernière scène de danse clôt pratiquement le film. Échappés du ventre de la monstrueuse baleine, Geppetto, Pinocchio, Figaro et Cléo retrouvent leur foyer, mais le petit pantin reste tragiquement inanimé et son père pleure son décès. Soudain, celui qui fut une marionnette se relève, interpelle son père qui constate que non seulement Pinocchio est vivant, mais qu'il a cette fois, grâce à la visite de la fée, l'apparence complète d'un petit garçon. La première scène de danse était une naissance, cette dernière sera celle d'une résurrection. Geppetto veut célébrer l'événement : il déclenche toutes ses pendules et boîtes à musique et improvise quelques pas dansés avec Pinocchio qui réagit désormais en parfait partenaire. La scène est très courte. Elle n'a pas besoin d'être longue pour montrer que Pinocchio a enfin acquis une substance d'âme, un génie sensible, une essentialité propre à l'humanité – la fameuse conscience que tente de lui inculquer Jiminy Cricket tout au long du film. Ces qualités se marquent par la modification de la texture de sa surface (les reflets orangés et rosés de la peau), la perte de son nez de bois, de ses notables points d'articulation et le changement de l'épaisseur de son cou. Avec cet apprentissage de la danse, structuré en étapes entre lesquelles Pinocchio ne cesse d'ailleurs de courir, la petite marionnette saisit le sens du mouvement, anticipe les conséquences de l'action, développe une perception aiguë de sa place dans l'univers. Il se convainc autant qu'il convainc le spectateur de la réalité de son autonomie. Alors, il ne reste à Geppetto, à Disney et au public entier qu'à crier à l'unisson un hurra de démiurge, celui-là même que le Dr Frankenstein hurlait dans le célèbre film de James Whale réalisé en 1931 : « *It's alive! It's alive!* » ★