

BLINKBLANK

AUTOMNE / HIVER 2022

La revue du film d'animation

NUMÉRO 6

DOSSIER

Électro, rock & Co.

RENCONTRES

Guillermo del Toro
Masaaki Yuasa
Normand Roger
Patagraph

PASSÉ-PRÉSENT

Pinocchio

ACTUALITÉ

Arcane
Le Petit Nicolas
Unicorn Wars

MÉTIER

Décorateur

VOIX OFF

Pierrick Sorin



UN PANTIN TRÈS ANIMÉ

NOTES POUR UNE HISTOIRE DE PINOCCHIO À L'ÉCRAN



^
Pinocchio,
Matteo Garrone,
2019

<
Pinocchio,
Hamilton Luske
et Ben Sharpsteen,
1940

L'immense succès remporté par *Les Aventures de Pinocchio*, le célèbre conte de Carlo Collodi, paru sous la forme d'un roman-feuilleton à partir de 1881 avant de devenir un des romans les plus traduits et diffusés au monde, ne pouvait laisser l'industrie cinématographique indifférente. Depuis 1911, les adaptations se succèdent : la fantaisie générale de l'histoire, les facéties du personnage principal, la dimension morale de l'intrigue destinée à l'édification de la jeunesse, et son extrême popularité en font un sujet de prédilection. Tenter de dresser la liste des films tirés, officiellement ou non, en tout ou en partie (de très nombreuses œuvres empruntent le motif de Pinocchio sans se livrer à son récit) du livre de Collodi paraît aujourd'hui un exercice vain au vu de leur insondable quantité. Né d'un vulgaire morceau de bois, ce petit pantin prodigieux, doté de vie et de qualités fabuleuses, qui se transforme finalement en véritable petit garçon, constitua de tout temps un stimulant défi de représentation pour les artisans du cinéma. Souvent, le cinéma d'animation fut appelé en renfort de l'image en prises de vues réelles pour apporter la fantasmagorie néces-

saire à l'existence de Pinocchio. Dans le film muet burlesque de 1911, qui prend la forme d'une stupéfiante course-poursuite, réalisé par Giulio Antamoro et sobrement intitulé *Pinocchio*, c'est le « truc » de substitution par arrêt de l'appareil qui est utilisé pour donner une dimension fantastique au personnage incarné par un acteur adulte. Plus d'un siècle plus tard, dans la version proposée par Matteo Garrone, en 2019, ce sont les effets numériques greffés sur les prothèses et le maquillage d'un acteur enfant qui tenteront d'apporter la magie nécessaire à la mise en scène du personnage. Fin 2022, Guillermo Del Toro proposera sa version du conte en stop motion peu après que, comme par un jeu d'échange de procédés, Robert Zemeckis aura livré pour Disney une version en prises de vues réelles du fameux classique animé de 1940, que l'on n'imagine toutefois pas sans l'adjonction d'une précieuse infographie numérique. Lorsque l'on évoque la figure de Pinocchio, le cinéma d'animation semble donc difficile à écarter. Il se trouve d'ailleurs que le dessin animé s'empara très régulièrement du personnage et que nombre de ses adaptations les plus intéressantes relèvent

Pinocchio



▲ Pinocchio, Hamilton Luske et Ben Sharpsteen, 1940

de la production animée. Sans prétendre le moins du monde à une forme d'exhaustivité, il est intéressant de mettre en perspective quelques-unes de ces productions pour tenter de comprendre l'importance de cette figure si populaire.

En 1935, conscient de la richesse de son patrimoine, l'État italien donne l'impulsion à la création d'un long métrage animé (le premier du genre, avant même *Blanche-Neige et les sept nains* des studios Disney) adaptant fidèlement *Les Aventures de Pinocchio*. Le film est développé par le studio CAIR (Cartoni Animati Italiani Roma) et divers réalisateurs sont associés au projet sous la direction artistique de Raul Verdini. Malgré des recherches graphiques très prometteuses, le film n'aboutit malheureusement pas, englouti sous les problèmes techniques et financiers. L'idée est récupérée par Walt Disney qui comprend immédiatement l'enjeu d'une telle adaptation et en fera son deuxième long métrage, devenu si célèbre que sa version, assez différente du conte original, le supplante encore aujourd'hui aux yeux du grand public.

Le film, supervisé (en 1940) par Hamilton Luske et Ben Sharpsteen, incarne probablement la quintessence du cinéma d'animation classique tel que Disney a souhaité le constituer : déploiement d'une grande forme mélodramatique, création d'un mélange équilibré de pointes d'humour et de situations de grande 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 des gestuelles des personnages, qu'ils soient de poils ou d'écaillés (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 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. Un des éléments les plus structurants du film est le vœu formulé par Geppetto de voir sa marionnette devenir un 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 au précepte selon lequel tout dessin doit être pénétré de vie. La logique est poussée à son comble dans *Pinocchio*, dans lequel ce fantasme s'exprime pleinement puisqu'il s'agit de transformer un objet, 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



^
Pinocchio,
Enzo D'Alò, 2012

<
*Buratino et la clé
d'or/Les Aventures
de Pinocchio*,
Dimitri Babitchenko
et Ivan Ivanov-Vano,
1959

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). *Pinocchio* est en quelque sorte la cristallisation du dogme disneyen. Toute future adaptation devra se positionner, d'une manière ou d'une autre, face à ce classique instantané.

En 1959, ce sont deux réalisateurs soviétiques qui osent les premiers se confronter au chef-d'œuvre de Disney. Dimitri Babitchenko et Ivan Ivanov-Vano mettent cependant en scène un Pinocchio (*Buratino et la clé d'or/Les Aventures de Pinocchio*) peu affranchi du trait disneyen. Si l'intrigue se base sur la belle réécriture du conte de Collodi par un certain Alexis Nikolaïevitch Tolstoï, et réserve donc son lot de variations (il y est entre autres question d'une clé magique ouvrant une porte secrète révélant un fabuleux castelet), certaines séquences, dans leur utilisation de décors très réalistes en profondeur de champ ou par le

graphisme de certains personnages animés (souris, loup, renard), prolongent l'esthétique des studios de Burbank. La fluidité de l'animation, le soin apporté aux couleurs et le dynamisme de l'accompagnement musical en font un film d'excellente facture mais où la nature de pantin du personnage est en définitive peu interrogée.

Au début des années 1960, Raymond Leblanc, fondateur du journal *Tintin* et du fameux studio d'animation Belvision, se lance dans une très ambitieuse coproduction belgo-américaine confiée à Ray Goossens. Il s'agit de moderniser le mythe de Pinocchio en l'envoyant vivre des péripéties dans les étoiles. La mode de l'époque étant à la conquête spatiale, Pinocchio, redevenu un pantin à la suite de sottises répétées, va tenter de mériter une nouvelle fois son humanité en partant sauver la fée menacée par la terrifiante baleine de l'espace. Il peut heureusement compter sur l'aide d'un extraterrestre à la forme de

Pinocchio



^
^
Pinocchio dans l'espace,
Ray Goossens, 1965

7
Pinocchio le robot,
Daniel Robichaud,
2004



tortue. Véritable dessin animé d'action, *Pinocchio dans l'espace*, sorti en 1965, assume une esthétique directement empruntée aux cartoons américains dynamiques des années 1950. Le film ouvre la voie à de nombreuses adaptations de *Pinocchio* inscrites dans le genre de la science-fiction, la thématique fantastique du morceau de bois devenu enfant étant débordée par un imaginaire scientifique autour du don de vie à un corps artificiel. On sait d'ailleurs tout ce que l'univers d'*Astro le petit robot* d'Osamu Tezuka, créé en manga avant d'être décliné en animation, en série télévisée (1963-1966) puis en long métrage (1964 et 2009), doit à *Pinocchio A.I.* de Steven Spielberg (2001), adaptation d'une nouvelle de Brian Aldiss un temps envisagée par Kubrick, truffé d'effets spéciaux numériques, se repose également sur le conte italien pour évoquer un monde futuriste où un petit garçon découvre qu'il n'est pas vraiment un humain mais un robot androïde. Cette relecture du pantin sous un mode robotique sera encore au



centre du film d'animation en images de synthèse 3D de Daniel Robichaud, une coproduction internationale (Canada, France, Espagne, Allemagne) sortie en 2004, typique de l'esthétique CGI de l'époque. *Pinocchio le robot*, dont le titre est on ne peut plus explicite, débute en dévoilant la création cybernétique du personnage principal par un Geppetto lui-même hybride, l'humanité décrite sur cette Terre des années 3000 étant augmentée par une série de prothèses, dans une ville à la Metropolis d'où l'on aurait chassé le moindre coin de verdure. Tous les personnages du conte de Collodi sont ici relus avec un décalage certain (la Fée bleue est un personnage afro-américain à queue de sirène, la baleine est une attraction foraine dernier cri, la principale menace est le maire mégalomane de la ville, etc.), le film empruntant par ailleurs autant à l'univers de Frankenstein que de Moebius ou de *Star Wars*. L'intrigue, mécanique comme ses personnages, développe surtout une fable écologiste très explicite.

Pinocchio et l'Empereur de la nuit (1987), un dessin animé américain de Hal Sutherland (un vétéran des studios Disney, cofondateur de la maison de production Filmation) emmène le personnage vers des territoires plus fantastiques et horribles. Le long métrage ima-



gine une suite au conte dans laquelle le pantin devenu garçon va devoir mériter puis regagner sa liberté (et celle de ses proches) en affrontant ses peurs et le terrifiant Empereur des Ténèbres, le film se doublant d'un discours de résistance face à l'oppression d'un dictateur. La réification qui menace Pinocchio à plusieurs reprises (perdre son humanité pour redevenir un objet) permet quelques moments poignants (le royaume des marionnettes mortes !) et réflexifs sur la question du mouvement comme illusion de vie.

Toutes ces échappées n'empêchent pas le cinéma d'animation italien de garder une main sur son pantin vivant. Giuliano Cenci, avec *Un burattino di nome Pinocchio* touche le public international en 1972. Le dessin animé fait le choix de suivre fidèlement le récit de Collodi en assumant des ellipses importantes, à l'aide d'une voix *off* narrative. Le film préfère ainsi se concentrer, de manière un peu didactique, sur l'illustration des chapitres les plus

^ *Buratino et la clé d'or/Les Aventures de Pinocchio*, Dimitri Babitchenko et Ivan Ivanov-Vano, 1959

^ *Pinocchio et l'empereur de la nuit*, Hal Sutherland, 1987

Pinocchio

^
Pinocchio, Gianluigi
 Toccafondo, 1999

marquants. La séquence, macabre, de la pendaison de Pinocchio marquera durablement ses spectateurs. En 2013, Enzo D'Alò (le réalisateur de *La Mouette et le Chat*, qui avait connu un beau succès en 1998) s'attaque à son tour à *Pinocchio* en s'inspirant du rendu des peintures à l'huile. Son graphisme stylisé et ses couleurs solaires éblouissantes rapprochent le conte de la *comedia dell'arte*. Enfin, parmi toutes ces transpositions, et bien d'autres dont il n'est pas possible de rendre compte ici, il convient de mettre en évidence la plus brève, mais aussi la plus audacieuse et la plus haptique des propositions, celle de l'artiste Gianluigi Toccafondo. Son court métrage

Pinocchio (1999), en peinture animée, offre en six minutes la plus déroutante des rêveries où se jouent les réminiscences du conte de Collodi en transformation perpétuelle sous l'effet du mouvement des formes et de la dynamique des textures. Après tout, la métamorphose de la matière n'est-elle pas le grand sujet de Pinocchio ? Si le personnage de bois devenu chair est un tel sujet de prédilection pour le cinéma d'animation, c'est aussi parce que les animateurs sont tous peu ou prou des alchimistes.

Dick Tomasovic