Journal of Scientific Research in Arts
ISSN 2356-8321 (Print)
ISSN 2356-833X (Online)
https://jssa.journals.ekb.eg/?lang=en

HERMENEUTIQUE DE LA SF POUR ENFANTS EXEMPLE DU FILM D'ANIMATION « PINOCCHIO LE ROBOT »

Dr. Tarnime RÉDA
Professeur adjoint
Département de français, Faculté de pédagogie, Université d'Alexandrie, Égypte
tarnime_reda@alexu.edu.eg

Received:25-11-2024 Revised:6-1-2025 Accepted:9-4-2025 Published:27-4-2025

DOI: 10.21608/jssa.2025.339265.1685
Volume 26 Issue 3 (2025) Pp. 119-154

Résumé

Le personnage de Pinocchio est un caractère cher aux générations d'enfants et d'adultes et demeure une figure intemporelle qui ne cesse d'inspirer des adaptations multipliées au cinéma. Cette attirance a suscité plusieurs interprétations dont « Pinocchio le robot » ; un film d'animation futuriste pour enfants qui nous a ouvert des voies d'analyses vierges. L'objectif du présent article est de souligner que sous l'égide de la science-fiction, cette adaptation pourrait s'inscrire dans la sphère éducative et permettrait d'inculquer aux jeunes des principes de bonnes manières. Cette étude s'effectuera en trois volets. Tout d'abord, nous examinerons les protagonistes principaux et nous verrons comment le film actualise le récit classique par la substitution des personnages afin de cadrer avec l'ambiance science-fictionnelle. Ensuite, nous montrerons que, tout en respectant la morphologie du conte, le film réinterprète l'histoire ancienne par le truchement d'une lentille moderne qui reflète des préoccupations contemporaines tout en adaptant l'histoire pour les enfants d'aujourd'hui. Finalement, nous soulignerons la visée symbolique des thématiques qui y sont présentées. En insinuant des concepts pédagogiques, cette réalisation aborde une multitude de thèmes profonds relatifs à la croissance personnelle et aux valeurs morales, à la quête identitaire, aux questions éthiques et écologiques. De plus, il dresse une critique acerbe de l'industrialisation tout en plaidant pour la préservation de la nature et en soulignant également les séquelles de l'automatisation sur l'humanité autant que sur l'environnement. Ainsi, cette fiction scientifique motive les jeunes spectateurs à méditer sur les rapports à la technologie et à la nature dans ce monde en constante mutation…

Pinnochio, Carlo Collodi, Science-fiction, animation

« *Le partage du patrimoine mondial*
est une des conditions du progrès »

(Daniel, 2003)

La littérature de jeunesse occupe une place considérable en France notamment à la suite de sa rentrée officielle dans les programmes du collège et de l'école primaire.[1] Sans doute, l'enfance est une période cruciale dans le développement psychique. C'est durant cette phase que les expériences vécues forgent, en grande partie, les fondements de la personnalité qui affecteront tous les comportements futurs des individus. Actuellement, dès leur plus jeune âge, les enfants sont immergés par un flux d'images à la télévision, sur internet, sur les smartphones qui envahissent tous les foyers. Il se révèle donc important d'accorder un certain regard analytique à l'éducation artistique qu'ils reçoivent à travers ces écrans.

Parallèlement, la science-fiction est une fenêtre sur l'avenir, un moyen pour ces enfants d'imaginer des mondes futurs où tout est probable. Parmi les innombrables propositions, les jeunes optent le plus souvent pour des versions abrégées qui leurs paraissent plus simples et plus abordables. « *Michel Tournier explique très bien qu'il est plus difficile d'écrire pour des enfants que pour des adultes car il faut traduire, donc travailler beaucoup pour épurer l'expression. C'est une discipline rigoureuse mais enrichissante* ». (Léon, 1994) En fait, simplifier un texte littéraire jugé un peu complexe pour un public débutant semble être la vocation première de l'adaptation. Si les films d'animation science fictionnels sont souvent présentés comme un divertissement ou une distraction, dans la présente étude, ils seront envisagés comme un outil pédagogique, vecteur d'apprentissage. En nous

[1] C'est à partir de la fin du siècle dernier, plus précisément en 1998, que la littérature de jeunesse fut intégrée dans les curriculums des lycées tandis qu'elle persiste jusqu'en 2002 pour s'introduire au cycle primaire. *Cf.*, (Blanc, 2009)

référant au film « *Pinocchio*[2] *le robot* »[3], nous soulignerons que sous l'égide de la science-fiction, cette adaptation pourrait s'inscrire dans la sphère éducative et permettra d'inculquer aux jeunes des principes de bonnes manières.

Tout le monde connaît, au moins sommairement, l'histoire du pantin en bois et de son père créateur, les aventures de Pinocchio sur le chemin de l'humanisation pour aboutir à la conclusion heureuse et moralisatrice qui le transforme en un petit garçon. *Cf.*, (Run, 2024) Mais, si l'œuvre a connu ce succès retentissant, c'est sûrement qu'elle est beaucoup plus profonde que ne laisse supposer cette simplicité apparente. « *Le conte de Pinocchio a une valeur mythique en tant que sa trame est l'équivalent d'une structure qui vaut pour tout sujet* ». (Maléfan, 2005) Justement, sa complexité s'est affirmée au fil des interprétations critiques et nous avons jugé nécessaire de la soumettre à un travail d'analyse qui prend en compte « *les conditions, créées notamment par les nouveaux médias, dans lesquelles les grandes œuvres destinées à la jeunesse atteignent maintenant leur public.* » (Daniel, 2003)

Plusieurs réflexions orienteront notre recherche : En quoi consiste la version moderniste proposée du conte classique ? Qui sont les protagonistes primordiaux qui stimulent la progression de l'intrigue ? Quel schéma actanciel s'applique à cette nouvelle version adaptée pour le grand écran ? Quels messages pédagogiques sont véhiculés aux enfants par le biais de cette histoire d'allure science-fictionnelle ? Tels sont les questionnements auxquels la présente étude se propose de trouver les réponses.

[2] Le personnage de Pinocchio forgé par Carlo Collodi, journaliste et écrivain italien, a eu un succès retentissant depuis sa parution entre 1881 et 1883, au point que les éditions complètes, les rééditions (texte intégral ou non) et les adaptations n'ont pas manqué. Le livre est souvent perçu comme le support privilégié pour véhiculer cette histoire, avec un grand nombre d'albums, parfois accompagnés de disques ou de CD mais le cinéma s'est aussi emparé du personnage ; notamment le film de Luigi Comencini réalisé en (1972) et le dessin animé de Walt Disney paru en 1940. Cet intérêt grandissant souligne qu'il s'agit véritablement d'une histoire du patrimoine culturel non seulement italien mais international également. *Cf.*, (Blanc, 2009)

[3] Le film complet est disponible sur Youtube via le lien : https://www.youtube.com/watch?v=EsYejcWXVpk&t=128s , consulté le 26 octobre 2024.

À la découverte de l'œuvre :

Pinocchio le robot est un film d'animation de science-fiction réalisé par Daniel Robichaud diffusé en 2004. Il est également connu sous le titre de « *Pinocchio 3000* » car il se déroule dans un cadre futuriste et un avenir technologique dans lequel Gepetto fabrique un robot qu'il nomme Pinocchio et qui aspire incessamment à devenir un véritable petit garçon. (Allociné, Pinocchio le robot, 2024) Le film est une interprétation du célèbre conte classique *Les aventures de Pinocchio*, publié en 1883 par Carlo Collodi, devenu une partie intégrante du patrimoine mondial où Pinocchio est un personnage emblématique de la littérature enfantine. Cette adaptation utilise les techniques d'animation numériques typiques des dessins animés modernes. Le projet est conçu par le biais d'une collaboration internationale en raison de l'ampleur du budget nécessaire à la réalisation en 3D. « *L'avantage de ce système est l'enrichissement que chacun apporte de par sa culture et ses préoccupations personnelles. Pinocchio le robot a donc hérité d'un message*

écologiste cher au Canada[4] *et des influences graphiques puisées dans la bande dessinée européenne* », affirme Daniel Robichaud, réalisateur canadien et directeur de l'animation. *Cf*., (Allociné, Anecdotes, potins, actus, voire secrets inavouables autour de "Pinocchio le robot" et de son tournage !, 2024)

Les coûts de production sont partagés par trois sociétés de nationalités différentes. La compagnie française Animakids Productions se charge de l'élaboration du scénario, des personnages, des décors et des effets musicaux. L'association canadienne Cinégroupe s'occupe de la manipulation des personnages, de leur animation et du suivi général de la réalisation. Et enfin la société espagnole Filmax Animation prend en charge la modélisation des décors, des accessoires ainsi que la post-production de l'image et du son. En somme, cette entreprise créative a exigé dix mois de travail continuel. *Cf*., (Allociné, Anecdotes, potins, actus, voire secrets inavouables autour de "Pinocchio le robot" et de son tournage !, 2024) Quant au public ciblé, il est constitué d'enfants à partir de six ans mais également de jeunes car les thématiques qui y sont abordées peuvent intéresser un public bien plus large tels des tropes universels liés à la quête d'identité, la moralité, la lutte contre la technologie ainsi que des questions écologiques.

<u>Un synopsis captivant avec une empreinte moderniste :</u>

Gepetto, un vieil inventeur -menuisier dans la version originale-, âgé et solitaire, souhaite ardemment avoir un fils et conçoit Pinocchio ; une version robotisée du pantin en bois. Dans le processus de fabrication, il est assisté par un pingouin nommé Spencer et sa création prend vie grâce à l'aide d'une fée, Cyberina, qui lui promet de le transformer en un vrai garçon une fois qu'il se montre digne de cette métamorphose ; qu'il apprenne à distinguer entre le bien et le mal. Pour ce faire, elle lui fait le don d'un nez magique qui s'allonge à chaque mensonge. Le premier jour à l'école, Pinocchio fait la connaissance de Marlène, la fille du Maire. Simultanément, son père Scamboli planifie de détruire la nature et de transformer tous les enfants en robots en construisant sa ville technologique Scamboville. Pour

[4] Ce message écologique vise à la protection d'un l'environnement sain et à la conservation des ressources naturelles pour les générations présentes et futures. Il est centré sur l'importance vitale d'un développement durable, de la protection active des écosystèmes, de l'éducation et la sensibilisation envers la nature, ainsi que sur une mise en œuvre internationale afin de faire face aux défis environnementaux dans le monde entier. *Cf*., (canadien, 2022)

atteindre ses desseins maléfiques, il construit un parc d'attraction sous prétexte d'amuser les enfants de la ville qu'il déteste et dont il veut s'en débarrasser. Ensemble Pinocchio, Gepetto, Cyberina, Spencer et Marlène liguent alors leurs forces afin d'empêcher les plans diaboliques du Maire.

L'idée du film est née en 1998 pour présenter une nouvelle version futuriste du conte classique. L'objectif de cette entreprise est de croiser un mythe de la littérature enfantine avec le dernier cri des technologies numériques. En effet, la technique tridimensionnelle s'avère le choix le plus pertinent afin d'ancrer l'histoire dans un cadre moderniste novateur. Claude Scasso, scénariste du film, souligne la difficulté de cette entreprise d'adapter le célèbre conte notamment puisque son objectif est de se démarquer des anciennes versions. « *Il fallait vraiment faire table rase de toutes idées reçues tout en gardant le message porté par Collodi. Le futur était une bonne base pour implanter mes idées les plus extravagantes !* » (Allociné, Anecdotes, potins, actus, voire secrets inavouables autour de "Pinocchio le robot" et de son tournage !, 2024) Cette réalisation, si moderniste soit-elle, propose une vision actualisée d'une grande liberté par rapport au texte source. Il a fallu donc bien accorder la forme sans changer le fond, adapter les personnages dans leur représentation cinématographique et maintenir les morales du conte tout en instaurant un cadre novateur pour ne pas porter atteinte à la pérennité du mythe ou à « *son universelle efficacité symbolique* ». (Daniel, 2003)

Des caractères futuristes :

Comme l'univers où les personnages évoluent est considérablement modifié, l'histoire à son tour est géographiquement déplacée vers un paysage fictionnel nouveau. Un grand nombre de personnages secondaires disparaît pour céder une place plus large aux personnages principaux dont le caractère est sensiblement actualisé afin de favoriser la progression de la trame dramatique et coïncider simultanément avec le cadre moderniste du film. Ce dernier maintient quelques personnages classiques du conte tels Gepetto et Pinocchio et substitue d'autres comme : Spencer, Cyberina, Scamboli et Marlène.

Gepetto

Ce personnage joue un rôle central dans le film aussi bien que dans le conte. Créateur d'un Pinocchio futuriste, il concrétise son désir d'avoir un fils et incarne la figure paternelle. Au fil de l'histoire, ce protagoniste subit une évolution personnelle notamment sur le plan émotionnel. Sa relation avec Pinocchio lui permet d'extérioriser ses propres sentiments, son désir de paternité et son besoin d'affection réciproque renforçant le lien père/fils au-delà de la simple création technologique. Il est aussi l'emblème du sacrifice comme il se montre prêt à tout faire pour le bien de Pinocchio. Ceci n'illustre -t-il pas l'amour inconditionnel du père ainsi que son engagement envers son enfant ?[5]

C'est à travers le personnage de Gepetto que se cristallise également le lien entre l'humain et la technologie puisqu'il cherche à tout point à lui communiquer les qualités humaines. Bien plus qu'un père créateur, ce personnage agit également comme un guide voire une puissance morale dans la vie du robot. Il l'incite à

[5] Rappelons que dans la tradition littéraire ainsi que dans les ouvrages psychologiques, les fonctions couramment attribuées à l'image paternelle sont les suivantes : « *autorité, législateur, puissance, force, norme, juge, intelligence ordonnatrice, distant, dynamique, inébranlable ; il apporte clarté, il oriente vers l'avenir, il dirige, il prend l'initiative, il est source de prestations* ». (Vergote, 1969)

apprendre à distinguer entre le bien et le mal, cette discrimination sera l'essence de son développement en tant qu'individu. En effet, au fur et à mesure que les actions se poursuivent, Gepetto se trouve sujet à un éveil émotionnel et se lance dans des méditations profondes concernant ses choix et leur impact sur son fils, une introspection qui l'amène à réaliser le poids des valeurs morales qu'il est supposé lui transmettre.

Outre sa fonction de protection et par antagonisme avec Scamboli, Gepetto se fait voir, dans un contexte plus large, comme un défenseur de l'enfance. Il s'engage dans une lutte acharnée contre les intentions malveillantes du Maire qui souhaite transformer tous les enfants en robots. À travers sa présence héroïque et engagée dans cette confrontation pour soutenir Pinocchio, il incarne la résistance contre la menace de la liberté enfantine. Il subit donc la métamorphose d'un créateur isolé vers un père protecteur et engagé.

Pinocchio :

Pinocchio est le fruit des années d'un travail de recherche afin d'aboutir à cette forme finale du robot. Il est conçu pour être très avancé, apte à parler, danser, chanter et rire. Cependant, il n'est pas encore un véritable enfant. Plusieurs marques résument son caractère[6]. De prime abord, il est décrit comme étant un enfant turbulent, curieux, questionneur, tâchant toujours d'actualiser son système. Ceci est souligné notamment par la réplique : « *Ça, je le mets en mémoire !* » qui ne cesse de réitérer dans son discours. En dépit de son désir de rendre son père fier, il est souvent naïf et impulsif, se laissant tromper facilement ce qui le fait souvent glisser dans des situations compliquées.

Sa caractéristique la plus notable est celle du nez qui s'allonge afin d'incarner les répercussions de ses actions.

[6] À travers le conte classique, Pinocchio jouit d'une personnalité unique dans l'imaginaire collectif. « *Avec son énergie, sa désobéissance, ses mensonges, ses fugues, ses prises de risque, son caractère influençable et sa fâcheuse façon de se laisser entraîner dans les pires situations, Pinocchio est devenu, en un peu plus d'un siècle, l'archétype de l'enfant indocile, menteur, imparfait et mal fini.* » (Run, 2024)

Effectivement, comme tout enfant, Pinocchio ne peut s'empêcher de mentir quand les situations l'exigent : pour éviter la punition, pour paraître meilleur, parfois par timidité, etc. Ainsi, cet organe magique pourrait être perçu comme étant une émanation du mensonge, une incarnation concrète de la malhonnêteté. Citons à titre d'exemple, parmi les mésaventures entraînées par le fait de mentir et comme conséquence de ses actions, la scène où Pinocchio se rend à l'école avec Spencer et rencontre Zach, Cynthia et Marlène. Cette dernière le défie à un jeu d'imagination « *Imagination pour un champion* » animé par Cyberina. Marlène gagne, mais Pinocchio, croyant avoir mieux joué[7] lui arrache la médaille. Quand il perd la partie et qu'il falsifie le résultat, son nez s'accroît au point qu'il puisse devenir comme une branche d'arbre au-dessus de laquelle les oiseaux peuvent percher. Pour un public enfantin, ceci met en évidence que le mensonge pourrait amener à des situations embarrassantes. C'est une expérience directe qui leur inculque qu'il faut choisir entre le « vouloir faire » et le « devoir faire », que l'honnêteté est aussi bien une valeur morale qu'un moyen d'éviter les problèmes.

[7] Selon ses comptes, il a imaginé 56232 mille de Mega bites d'information et elle 41041 seulement. Cyberina ne manque pas d'intervenir pour régler cette situation et lui donner un conseil de vie en lui disant : « *Chéri, quand on a perdu la partie garder la médaille c'est pas bien !* ».

Spencer[8] :

Spencer est un pingouin cybernétique multifonctionnel, fidèle assistant de Gepetto ; maints rôles lui sont attribués. *Primo,* il assume une fonction capitale dans le processus de création de Pinocchio. Comme étant expert dans le domaine technique, il accompagne le père inventeur dans la conception du prototype du robot ultraperformant en lui garantissant toute assistance requise pour épanouir son intelligence artificielle ainsi que ses capacités émotionnelles et sociales. De plus, il contribue à exécuter les conditions requises afin que le robot s'anime. À travers son aide pratique liée à la gestion des systèmes, il lui permet de fonctionner convenablement. Il surmonte ainsi l'obstacle dû au fait que l'inauguration du parc d'attraction de Scamboli coïncide avec le jour où Gepetto planifie de lui donner vie. Spencer prend le contrôle des lignes électriques de la ville afin de fournir le potentiel énergétique nécessaire, c'est grâce à lui que l'opération réussit à aboutir à ses objectifs.

[8] La sélection du nom du personnage dans le système linguistique du conte n'est jamais dépourvue de signification. De par son nom, ce caractère sous-entend quelques connotations que nous aimerions élucider. L'origine du mot est anglaise, le terme signifie « distributeur de dispositions ». En effet, cette signification pourrait être perçue comme un bilan de l'essence de son rôle au sein du film. Justement Spencer assume une fonction d'assistance et de soutien. Il fournit aide et conseils requis afin de boucler le mécanisme transformationnel du robot.

Secundo, sur le plan affectif, Spencer se présente comme un compagnon loyal prenant à sa charge de soutenir le père moralement et de le rendre moins solitaire. N'oublions pas que son caractère est associé au pingouin, lequel est un animal sympathique et sociable. Le choix de cette créature spécifique revient à ses particularités jouissant d'un dévouement inébranlable et d'une nature coopérative, ce qui étaye son comportement amical et protecteur envers Gepetto et Pinocchio.

Tertio, ce caractère ajoute une dimension comique supplémentaire aux actions tout en insinuant des leçons de vie. Son comportement humoristique ainsi que ses traits excentriques contribuent à alléger les moments de tension dramatique tout en insistant sur les messages éducatifs et pédagogiques à acquérir.

Quarto, pour Pinocchio, il s'octroie une mission de soutien éthique qui incarne la voix de la sagesse et de la raison. En agissant comme un mentor, il accompagne le robot, le conseille et l'aide afin de démêler les dilemmes moraux qui l'entravent. De plus, il le guide dans son processus d'apprentissage qui l'aiderait à distinguer le bien du mal. Il facilite son intégration au sein des autres enfants et l'aide amicalement à interagir avec eux et à bien saisir leurs émotions.

Cyberina[9] :

[9] Soulignons une fois de plus que le nom du personnage ne se réduit pas à une simple étiquette, sa neutralité est donc feinte. Si nous comparons le choix du nom de la fée avec la progression narrative du film, nous pouvons distinguer quelques rapports indirects entre l'anthroponyme et les actions. Le choix du nom est certainement vecteur de connotations multiples. Il pourrait être réparti en deux lexèmes : Cyber- faisant allusion à la technologie à l'ère de l'essor numérique notamment dans le cadre futuriste où se déroulent les péripéties. Ainsi, Cyberina n'est pas une magicienne classique mais holographique dans un cadre hautement technologique. Quant au suffixe -ina, il est le plus souvent employé dans les prénoms féminins pour évoquer la tendresse et la douceur. Ceci coïncide parfaitement avec son caractère bienveillant et sa fonction protectrice dans l'histoire.

Cyberina est une actualisation du personnage de la fée bleue dans le conte classique mais celle-ci est une fée holographique qui assume elle aussi plusieurs fonctions dans la progression des actions. Quand Pinocchio prend vie, elle lui promet de lui accorder son vœu de le transformer en un vrai petit garçon. Et, pour ce faire, elle lui fixe un objectif vertueux qui opère comme un catalyseur de son évolution :
« - Cyberina : - *Il y a le bien et le mal. Il faut apprendre à distinguer entre les deux.*
- Pinnochio : - *Facile, téléchargez le programme, j'apprends super vite.*
- Cyberina : - […] *C'est loin d'être aussi facile. La différence entre le bien et le mal il faut la ressentir. C'est du cœur que ça doit venir. Alors moi je vais t'aider un tout petit peu en te donnant le moyen de t'y retrouver.* »
C'est ainsi que sa présence représente l'importance des leçons morales et du discernement des bonnes voies à suivre.

De surcroît, Cyberina concrétise la force magique qui autorise à Gepetto de donner vie à son invention, ce qui met en évidence la vitalité de la coopération entre la technologie symbolisée par Gepetto et la magie représentée par la fée. Ceci ne rappelle -t-il pas en l'occurrence la nécessité d'une figure maternelle et paternelle pour tout enfantement ? Cyberina n'incarne -t-elle pas la figure de la femme décédée de Gepetto et de la mère désirée de Pinocchio ? Outre cette allusion aux parents biologiques, lorsqu'il accomplit les impératifs, c'est elle qui intervient magiquement à la fin du récit afin de métamorphoser Pinocchio en un véritable petit garçon et ramener de nouveau son père à son état humain. Sa présence est fondamentalement collaborative et symbolique. Elle entreprend la tâche d'une alliée chargée de la

résolution des conflits une fois que le robot aura appris la leçon et atteint sa croissance personnelle.

Scamboli[10] :

Le personnage de Scamboli est une figure clé ayant une fonction centrale en tant qu'antagoniste car il incarne les dangers d'une société technologique déshumanisée : « *Plus d'arbre, plus d'herbe, mais de l'acier et du fer »* dit-il. Aussi, assume -t-il la responsabilité de stimuler la progression des actions afin que l'intrigue prenne forme et se cristallise. Maire de la « *métropole du futur à la pointe du progrès* » , il est présenté comme une force manipulatrice, avide de pouvoir. Il

[10] La sélection de cet anthroponyme est également fort connotative. Le nom "Scamboli" est basé sur un jeu de mots. En anglais, le terme « scam » signifie falsification ou fraude et c'est autour de ce terme qu'est construit toute une famille de lexique liée à sa nature trompeuse. Le prénom désigne un personnage hypocrite qui dissimule une opposition à l'innocence de l'enfance, utilisant la technologie pour aboutir à des fins égoïstes et destructrices. Dans cette même lignée, la Scamboville est un faux environnement urbain artificiel, dominé par la technologie ; une société où l'innocence et la joie de l'enfance sont compromises par l'ambition et la cupidité du leader tyrannique. La Scamboland souligne aussi le caractère manipulateur du parc d'attractions désigné par le Maire qui prétend offrir aux enfants un espace de divertissement tout en ayant des intentions malveillantes. Le nom du parc évoque une illusion de bonheur et de plaisir, tandis que derrière cette façade se dissimule un projet diabolique visant à les contrôler et à les transformer en scamrobots, des robots interdépendants dépourvus d'autonomie manœuvrés par une télécommande. Il y a aussi les scambopensions pour la retraite des robots. Scamboland représente une concrétisation des dangers de la tromperie dans un cadre qui devrait être enfantin et joyeux.

aspire donc à la création d'un environnement bien contrôlé, ordonné, dépourvu de toute perturbation.

Pour atteindre ses desseins, il planifie de se débarrasser de tous les enfants (Tetiker, 2004). Cette idée diabolique lui parvient à la suite de sa conversation avec Pinocchio où ce dernier déclare : « *La vie serait si belle si tous les enfants étaient comme nous* ». Il décide de rassembler les enfants dans son parc d'attraction et de réaliser ses plans démoniaques, commence à manipuler Pinocchio, à le convaincre que sa transformation en un « *show* » dans le parc serait bénéfique et à s'en servir pour être la grande vedette de Scamboland.

Aveuglé par les propos déroutants du Maire, ce dernier tombe dans ses rets. Pendant qu'il se produit lors d'un concert, tous les enfants montent dans des montagnes russes appelées « *La baleine*[11] *des métamorphoses* », qui les transforment en scamrobots.

[11] La présence de la baleine dans le conte classique est fortement emblématique. Son ventre représente une sorte d'espace d'introspection où le pantin doit affronter ses erreurs et ses choix. C'est un moment clé, catalyseur de son

Réalisant qu'il a accidentellement aidé Scamboli, Pinocchio se trouve contraint à rectifier son erreur. Ce bourrage de crâne évoque la naïveté et l'innocence enfantine face au cynisme et aux intentions malveillantes des adultes. Ceci souligne également que les apparences peuvent être trompeuses et que « *les adultes ne sont pas les garants de la vérité* » (Anthérieu-Yagbasan, 2016).

C'est en exploitant Pinocchio que le personnage de Scamboli motive sa quête afin d'apprendre à distinguer la vertu du préjudice. Lorsqu'il kidnappe Gepetto et transforme les enfants, le conflit atteint son summum. Pinocchio commence à saisir la menace envers l'humanité et ce retournement l'incite à se rebeller contre son autorité, action qui emmène à la résolution de l'intrigue. À partir de ce moment-là, les plans maléfiques de Scamboli se soldent par l'échec et le robot apprend des leçons précieuses sur la responsabilité, la loyauté et l'amitié. (Holland, 2004)

Marlene :

évolution personnelle. Or, dans le film, la même séquence est présentée de manière différentielle tout en gardant presque la même symbolique. C'est au fond de ce jeu que Pinocchio apprend que son père a été kidnappé et qu'il est le seul responsable de le secourir. En ce moment, il se met à mentir pour flatter Scamboli. Son nez atteint alors une longueur suffisante pour frapper le bouton, faisant ainsi redémarrer les wagons et enfermer le Maire dans l'attraction. Sous une autre optique, ne pourrait-on discerner une allusion prophétique en rapprochant cette scène de l'épisode du prophète Jonas au ventre de la baleine relaté dans le Coran ? En effet, cet événement est empreint d'une charge religieuse dans laquelle cet animal joue le rôle de « passeur ». La baleine est la mère-matrice qui favorise le passage d'un état à un autre et son ventre incarne la caverne où a lieu la métamorphose du robot.

Marlene est la fille unique bien-aimée de Scamboli. C'est elle qui sollicite le Maire pour fonder le parc d'attraction qu'il nomme la Scamboland ayant pour objectif de fournir aux enfants de la ville un espace qui leur est réservé pour s'amuser. Après sa dispute avec Pinocchio à la suite du concours, Marlene récupère sa médaille et ils deviennent amis. Pendant toute la nuit ils dialoguent ensemble dans son jardin. Le matin suivant, Marlene est attristée de découvrir que les enfants robotisés, métamorphosés dans le parc d'attraction de son père, ont dévasté son lieu privilégié, « *le dernier espace vert de Scamboville* ».

Par la suite, Scamboli enferme Gepetto, Pinocchio se lance donc pour le défendre. Il se cache avec Spencer dans l'attraction « *Le tunnel de tous les dangers* »[12], où Scamboli réussit à les piéger. Marlene arrive et les aide à éviter les nombreuses menaces de ce passage souterrain. Ensemble, Pinocchio, Geppetto, Marlene et Spencer essaient de retransformer les robots en enfants. Une fois que le combat atteint ses objectifs et que le Maire subit le destin qu'il mérite, Cyberina réapparait finalement et emprunte le « Luminumbrelle »[13] pour faire briller le soleil dans le jardin de Marlene afin de restaurer la végétation et revivifier toutes les plantes détruites. Cet acte symbolise l'espoir d'une renaissance puisque même après la dévastation, il est possible de réhabiliter et de préserver l'environnement, promouvant ainsi le message de l'importance de réagir face aux atteintes contre la nature. Le caractère de Marlene est donc extrêmement révélateur. Outre sa fonction

[12] Notons également que même le choix du nom des attractions dans le parc de Scamboli est intentionnellement révélateur. C'est dans le tunnel des dangers que Gepetto et Pinnochio tombent dans les rets du Maire diabolique.

[13] Le « Luminumbrelle » est une sorte de parapluie magique réalisée par Gepetto, utilisée pour créer du soleil. Cette invention fantastique symbolise ainsi l'espoir et le retour à la vie naturelle, contrastant avec les thèmes de destruction et de contrôle technologique présents dans le film.

d'adjuvant, elle évoque maints thèmes écologiques liés aux séquelles néfastes de l'industrialisation sur les espaces verts et à la vitalité du maintien de l'écosystème.

Au terme de cette présentation des caractères essentiels, nous constatons que l'avancement de la trame narrative s'adosse à une série de protagonistes dont chacun assume un rôle distinct pour faire tourner les rouages de l'intrigue. Néanmoins, même si le film actualise le conte classique par le biais de l'ajout ou la substitution de quelques personnages, il se trouve contraint à respecter les principes du schéma actanciel du conte. Nous tenterons donc d'examiner la constitution morphologique de cette version moderniste tout en soulignant la fonction de chacun des actants.

Structure et analyse morphologique en action :

Toute adaptation favorise la rencontre avec le texte littéraire original. L'application du modèle sémiotique permet d'analyser les divers rôles narratifs de chaque personnage ainsi que les rapports de force qui les unissent et forgent le squelette du récit. Développé par Greimas (Greimas, 1966), ce schéma actanciel dégage plusieurs rôles : un destinataire qui donne une mission au sujet. Celui-ci doit atteindre un objet après avoir réalisé sa quête. Il est soit assisté soit empêché dans la progression des péripéties par les adjuvants et les opposants. Pour mener à bien cette aventure, il y a une récompense, c'est l'objet de la quête. Ce modèle propose ainsi six fonctions essentielles. Dans cette partie de notre étude, nous examinerons la manière dans laquelle ces éléments se manifestent dans le film.

1. Le sujet :

Le sujet cherche à réaliser ses objectifs personnels et à faire advenir un nouvel état des choses. Ainsi, le robot Pinocchio, personnage principal, aspire à devenir un véritable garçon. Son désir est donc de se métamorphoser en un être humain à part entière.

2. L'objet :

C'est le motif de la quête de Pinocchio, celui de l'humanité incarnée par son rêve de métamorphose qui s'opère non seulement sur le plan physique mais éthique également.

3. Le destinateur :

Ce rôle incarne le personnage qui déclenche et justifie la quête. Cette fonction est réservée exclusivement à Gepetto qui souhaite que son robot apprenne à différencier entre la vertu et le préjudice.

4. L'adjuvant :

L'adaptation filmique du conte présente plusieurs caractères principaux pour satisfaire ce rôle d'appui telles Cyberina et Marlene. La première garantit à Pinocchio la possibilité de l'humaniser à condition d'apprendre les bonnes valeurs alors que la seconde assume la tâche d'une alliée qui l'accompagne tout au long de son aventure. De plus, nous ne pouvons passer outre Spencer qui ne manque de fournir aide et soutien au petit robot. Ces trois adjuvants lui procurent un appui et lui confirment assistance et protection afin de surmonter les défis qu'il rencontre.

5. L'opposant :

L'adversaire principal est Scamboli, le diabolique Maire de la ville, qui aspire à la manipulation des enfants en les transformant en robots afin d'assouvir son désir de réaliser la ville technologique de Scamboville. Il personnifie les forces maléfiques ainsi que la déshumanisation par opposition aux désirs de Pinocchio.

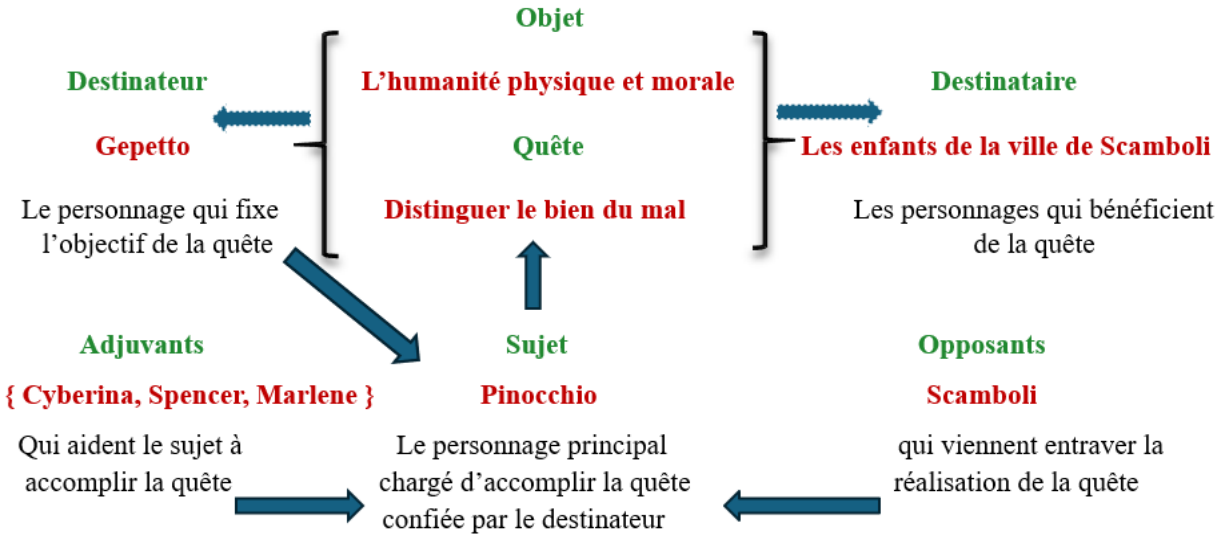
6. Le destinataire :

Cette fonction finale est destinée au bénéficiaire de l'activité déployée par le sujet dans sa recherche. Dans le film, il s'agit de la communauté enfantine oppressée par

le régime tyrannique de Scamboli. La métamorphose de Pinocchio en un véritable garçon exprime une victoire et un retour aux valeurs humaines essentielles.

Pour récapituler, nous pourrons synthétiser les six fonctions fondamentales précitées, dans cette réinterprétation filmique du conte par le truchement du schéma suivant :

Application du schéma actanciel au film Pinocchio 3000



14

Ce schéma actanciel fournit un fondement théorique qui aide tout chercheur à saisir les logiques narratives et discursives. À l'échelle d'une enquête, il permet d'étudier la structuration de l'histoire, les différentes fonctions des protagonistes et la construction de l'univers fictionnel de l'intrigue. Si nous examinons cette représentation schématisée, nous pourrons remarquer que trois fonctions primordiales sont comblées par les mêmes protagonistes de l'histoire ancienne (Gepetto, Pinocchio et Cyberina) tandis que le film a recours à d'autres nouvelles figures pour remplir les rôles restants.[15] Ceci étaye l'idée que, partant du conte

[14] Pour éviter tout risque de confusion, nous marquons chacune des six fonctions du schéma actanciel en vert, son explication brève en noir et le caractère correspondant dans le film en rouge. Les flèches symbolisent la chaîne des actions tandis que les flèches pointillées signifient que cet élément exerce une influence sur un autre.

[15] Soulignons que les actants principaux du récit peuvent être répartis sur trois axes primordiaux : Le premier est celui du « *vouloir* » qui comprend un sujet orienté vers un objet, le lien qui les unit est appelé la jonction. Le second est celui du « *pouvoir* » qui rassemble les adjuvants et les opposants. Les premiers favorisent la réalisation de la jonction

classique, cette réinterprétation visuelle de Pinocchio actualise l'histoire traditionnelle en ajoutant une nouvelle allure moderniste mais en respectant tout de même la composition structurelle du genre littéraire du conte. Ainsi, le film est structuré autour des luttes internes et externes du robot où les relations entretenues entre les protagonistes se résument par leurs rôles respectifs ainsi : Pinocchio aspire à devenir un être humain pour réaliser le rêve de Gepetto avec le soutien de Cyberina, Marlene et spencer tout en affrontant les forces maléfiques de Scamboli. Néanmoins, sous la simplicité apparente de cette intrigue se dissimule une richesse emblématique au niveau des sujets qui nécessite une analyse plus fouillée.

Exploration des profondeurs : décryptage thématique

Le personnage de Pinocchio constitue un véritable mythe qui s'est imposé à travers des traductions, des adaptations et des transpositions, supposant « *des lectures plurielles* » qui se réactualisent en fonction du contexte historique ainsi qu'aux idéologies dominantes au cours des différentes périodes. *Cf*., (Daniel, 2003) Voilà pourquoi cette réinterprétation récente du conte, au seuil de cette nouvelle ère technologique, suscite une analyse thématique riche ainsi qu'un examen minutieux de quelques motifs nouveaux et contemporains. Dans ce dernier volet, nous mettons en lumière les principaux fonds du film tels la quête de l'identité, l'importance de la moralité, des liens familiaux et amicaux dans cet univers technologique hostile. Nous examinerons simultanément la pluralité des messages offerts qui stimulent les enfants à développer le sens moral, à éveiller l'honnêteté, à saisir l'importance des relations humaines, à valoriser l'éducation, à respecter l'environnement... Toutes ces leçons sont présentées dans le film sous l'auspice d'un cadre divertissant qui promeut un contexte d'apprentissage de développement personnel et éthique .

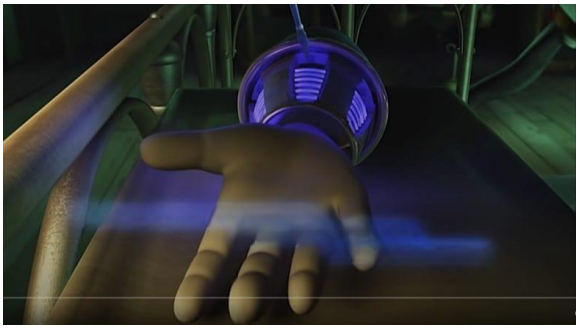
1- Quête identitaire et lien corps/esprit :

Cette histoire est celle d'une quête afin de retrouver son essence d'individu. Si le robot revêt une allure humaine, c'est que son créateur a attentivement

tandis que les deuxièmes y nuisent. Le troisième axe est celui de la « *transmission* » qui englobe le destinateur et le destinataire. Le premier demande la jonction entre le sujet et l'objet tandis que le second est le bénéficiaire de l'accomplissement de la jonction.

sélectionné tout détail dans sa constitution corporelle en vue d'atteindre sa propre jouissance et de combler son statut de père.

Il importe là de mettre en évidence la séquence inaugurale du film où il s'agit de la fabrication et du fignolage de sa physionomie : les pieds, les mains, les yeux, le nez, etc.



Gepetto accorde une forte attention aux détails physiques de son robot notamment aux traits de son visage. Tout d'abord, il choisit de grands yeux châtains, humains et fortement vraisemblables afin de refléter son âme.

Son regard emblématique est d'une importance extrême car il affectera toute sa vie, ses expressions et ses actions futures. Ensuite, il pose le nez qui véhicule toute la symbolique de l'œuvre.

Puis, il le dote de lèvres minces qui ornent son visage d'un sourire enfantin pure et naïf. Remarquons que parmi les détails de sa figure, le film néglige volontiers les oreilles. Ceci est considérablement révélateur puisque Pinocchio n'écoute pas les directives de son père, il ne fait que ce qui lui vient à la tête dans une suite d'actions imprévisibles.

Ainsi, la fabrication de l'adorable petit enfant/robot aboutit à ses termes et c'est le moment de le brancher sur le câble central afin qu'il prenne vie.[16] Dès sa première réplique, il appelle Gepetto « *Papa* ».

[16] Cette scène nous rappelle le film du *Docteur Frankenstein* où ce dernier donne naissance à sa créature monstrueuse par le truchement d'un courant électrique. Il est donc perceptible que le réalisateur fait un clin d'œil en hommage à Frankenstein qui ne pourrait être saisi que par un cinéphile, amateur du genre de science-fiction.

De surcroît, le premier pas sur le chemin de la quête du Moi est certainement celui de rechercher ses figures parentales. Cette exigence est également partagée par Gepetto qui, à son tour, a besoin de se retrouver un fils. Ceci est signalé par son premier énoncé, dès la séquence inaugurale du film, avant même de l'apparition du titre : « *Ah mon fils !* » s'exclame-t-il d'un air tout ému, empreint de sentiments de paternité et d'amour. Justement, Gepetto n'est pas un père à part entière mais il est en position symbolique pour le représenter ; un « *proto-père* ». (Run, 2024) Similairement, tout enfant a amplement besoin d'une figure maternelle qui est à même d'équilibrer la relation familiale. Ainsi la structuration du récit pourrait renvoyer à la quête latente d'une synchronie entre un père, une mère et un enfant. C'est donc Cyberina qui illustre la féminité vitale pour fignoler cet air de famille.[17] En tant que mère, elle oriente Pinocchio dans ses décisions en lui rappelant constamment la nécessité d'être franc, brave et loyal. Nous pouvons dire qu'elle opère en sorte de « *boussole morale* » dans ce monde hypocrite où il risque d'être influencé par des rapports de forces négatifs comme ceux de Scamboli. (Abbrugiati, 2021) Pour un public constitué majoritairement d'enfants, ce soutien mutuel procuré par les figures parentales renforce l'idée que la famille est un pilier essentiel dans la vie.

En effet, le désir d'humanité ne peut se concrétiser qu'à la suite de toute une aventure. Lorsqu'il se lance dans cette quête, motivée par son conseiller maternel, Pinocchio se rend compte que cette métamorphose suppose de trouver sa figure paternelle, il s'aventure donc à la recherche de Gepetto qu'il trouve sous l'emprise de Scamboli. Il déploie ainsi tout effort possible pour le récupérer car sa libération lui ouvrira le chemin de la transformation vers l'humanité. Ces péripéties lui inculquent des leçons liées au courage, à la responsabilité et à l'amour familial.

Vu sous une autre optique, est-ce qu'un créateur est forcément le père de sa créature ? Le créateur pourrait-il être père ? Mais comment devenir un père en n'étant que créateur ? Justement, le rôle primordial de la figure paternelle est

[17] Il paraît important de signaler que l'auteur du conte s'appelait en réalité Lorenzini mais il choisit comme nom de plume celui de Collodi comme hommage à sa mère originaire du village portant le même nom en Toscane. *Cf*., (Maléfan, 2005) Ne pouvons-nous pas faire un rapprochement entre le personnage de Pinocchio et son véritable créateur, tous deux ne possédant pas de père ?

d'insérer son fils dans la généalogie, de lui choisir un nom et de l'inscrire dans la filiation. Ce robot appartient donc à cette famille et c'est Gepetto qui lui choisit ce nom. La sélection de l'anthroponyme est ici fort révélatrice et miroite son caractère. Le prénom pourrait être réparti en deux lexèmes « *Pin* » et « *occhio* » le premier renvoie au bois qui constitue le matériel du pantin dans le conte classique et le second signifie « l'œil ». (Parageorgiou, 2013) Ceci dévoile l'importance du regard dans son essence ; un regard crédule et spontané d'un enfant qui a du mal à s'orienter puisque son premier acte est celui d'une fugue, il n'obéit pas à son père, ne va pas à l'école et se perd dans un trajet déroutant. Sa recherche de soi lui fait transgresser sans cesse les interdits. Ainsi se concrétisent la valeur et la nécessité de se retrouver des figures parentales qui opèrent comme confidents, à même de le cadrer et le guider continuellement. Donc, loin de trouver une réponse tranchante aux questions problématiques concernant le père créateur, il s'agit là d'une « *mise en place de la métaphore paternelle* ». (Maléfan, 2005)

D'emblée, le concept identitaire affecte l'évolution du personnage de Gepetto. Aussi Pinocchio exerce-t-il un impact multidimensionnel sur le caractère du père où ce dernier éprouve des émotions profondes ainsi qu'une forte connexion affective: « *Je l'aime comme un fils c'est la seule chose qui compte* », dit-il. Ainsi, cet enfant désiré opère comme un catalyseur qui soutient l'évolution émotionnelle et la métamorphose d'un créateur solitaire vers un véritable père aimant. Ce lien affectif motive également chez Gepetto des réflexions sur la croissance personnelle et favorise une rétrospection dans laquelle il est censé réfléchir sur ses propres valeurs ainsi que sur sa progression en tant que personnage, action qui l'incite à être plus conscient des conséquences de ses choix et de l'exigence de l'éducation morale de son fils. De surcroît, la confrontation avec Scamboli afin de le protéger renforce son courage et sa détermination, le transformant en un personnage héroïque qui lutte pour garantir la liberté et la sécurité de Pinocchio. Ainsi, ce dernier influence profondément Gepetto en l'amenant à faire preuve d'altruisme, à méditer sur ses principes, à lutter contre le mal, et finalement à finaliser son rêve d'être père. Cette dynamique père/fils enrichit non seulement leur relation mais aussi le développement global du récit.

Un point final que nous aimerions élucider liée au paradigme identitaire est celui du lien corps/esprit où le nez soulève des questions en rapport avec l'identité ainsi que l'authenticité. En effet, Pinocchio lutte afin de découvrir sa véritable nature. Cet organe magique qui change en fonction de ses paroles ou de ses actions reflète le combat éternel de tout individu entre le désir d'être honnête et les tentations qui l'entourent, entre « le vouloir » et « le devoir ». C'est par le truchement de cette particularité physique que le récit illustre constamment que les contre-vérités peuvent entraîner des répercussions tangibles. (Bormans, 2012) De plus, ceci évoque l'éveil de la conscience morale chez le robot. Une fois qu'il cède à la tentation de mentir et que son nez s'allonge, ce mécanisme opère comme un avertissement visible immédiat de son inexactitude qui lui rappelle la nécessité d'écouter sa conscience et le ramène vers le respect des principes éthiques. (Dominici, 2023) Et lorsqu'il rectifie ses erreurs, son nez commence à redevenir normal. Cette métamorphose corporelle est inextricablement liée à sa progression émotionnelle et morale. Dans le but de réaliser son rêve de se transformer en un vrai garçon, il doit déployer maints efforts pour évoluer en un meilleur individu. (AytekİN, 2016) C'est ainsi que se cristallise l'idée que le développement moral est le fruit d'un processus perpétuel et que le chemin à parcourir pour atteindre la maturité implique le fait d'apprendre de ses erreurs et de mûrir constamment. Au fur et à mesure qu'il réalise sa croissance personnelle, qu'il apprenne à être responsable, à confronter ses défauts et à rectifier ses erreurs, il se rapproche de son objectif ultime de métamorphose afin d'atteindre son plein potentiel. De plus, cette opération met en évidence que les actions sont le miroir de la conscience. C'est de cette manière que le récit figure qu'« *un mensonge en appelle toujours un autre et qu'il finit par se voir comme le nez au milieu de la figure* ». (Bormans, 2012) Cette idée nous ramène vers le deuxième thème majeur que nous aimerions analyser.

2- <u>Construction d'une conscience morale et d'une éducation émotionnelle :</u>

Comme le film est surchargé de connotations symboliques, il véhicule un sens latent considérablement fécond. C'est la raison pour laquelle tous les caractères opèrent dans la même direction afin de transmettre aux enfants des principes pédagogiques importants. En dotant Pinocchio de ce nez magique, Cyberina insiste

sur l'importance de la croissance morale et de la conscience éthique pour tout être humain. « *Ce conte fustige donc le mensonge,* […] *car la fée qui intervient à plusieurs reprises, le laisse* (Pinocchio) *d'abord en proie au désespoir*[18] *et elle le fit pour lui donner une bonne leçon et pour qu'il se corrige du vilain défaut de mentir, le plus vilain défaut que puisse avoir un enfant* ». (Blanc, 2009) C'est ainsi que cet organe serait perçu comme un symbole multifacette, la concrétisation du mensonge qui permettrait aux enfants de comprendre les séquelles de leurs actions et de saisir que leurs choix affectent non seulement eux-mêmes mais tout leur entourage. À travers ce concept, ils sont encouragés à réfléchir aux conséquences de leurs actions et à développer leur sens éthique.

Lorsque Pinocchio désobéit à son père, s'échappe de l'école et cède à la tentation de Scamboli, ce dernier kidnappe Gepetto. Par conséquent, les actions du robot affectent également son père. Chaque erreur commise lui enseigne une nouvelle leçon sur la responsabilité et la moralité. Il s'avère donc extrêmement important d'être sincère et honnête pour soi comme pour autrui. L'histoire atteint son climax lorsque Pinocchio accomplit son acte héroïque afin de sauver Gepetto. C'est ce sacrifice qui lui vaut d'être enfin récompensé, ceci souligne que la véritable humanité ne peut se manifester que par les actions.

D'emblée, le discours de Spencer est à son tour jonché de dictons avec une allure drôle et divertissante et cette fonction sert à inculquer aux enfants des messages éducatifs et des principes pédagogiques essentiels, insinués au cœur des péripéties avec une teinte d'humour léger. Citons à titre d'exemple : « *L'avenir appartient à ceux qui se couchent tôt* », « *Le temps est de l'or mais le silence est d'argent* », « *Mâche bien ta soupe sept fois dans ta bouche avant de parler* », « *Il n'y a pas de problème insoluble, il n'y a que des solutions problématiques* ». À cette série de maximes s'ajoute aussi des conseils visant à leur apprendre le respect de l'ordre et des valeurs partagées de la société comme : « *Il faut attendre que les feux clignotent avant de traverser* ».

[18] Soulignons que Cyberina n'intervient pas à chaque fois qu'elle est convoquée par Pinocchio. Elle le laisse parfois se débrouiller afin de lui inculquer l'importance de s'autocorriger sans avoir recours à des soutiens extérieurs.

Dans cette même lignée, comme robot, Pinocchio est dépourvu initialement de sentiments humains authentiques. Or, ce contexte favorise conjointement l'apprentissage des émotions qui ne lui sont pas innées tels la culpabilité, le regret d'avoir menti ou d'avoir mal agi. Ainsi, cette mécanique devient un outil d'apprentissage émotionnel car il commence à assimiler les liens qui se tissent entre les actions et leurs réponses affectives. De plus, par le truchement de ses interactions avec les divers protagonistes, notamment Gepetto et Marlene, Pinocchio commence à observer et à comprendre les sentiments des autres, une faculté primordiale pour le développement de l'empathie qui est une sensation purement humaine. Tantôt voyant la détresse de son père tantôt appréciant la gentillesse de Marlene, il commence à interagir avec son entourage. Tous ces saisissements authentiques le poussent à explorer ce que signifie « un être humain ». N'oublions pas que Gepetto conçoit son robot de façon à reconnaître et à interpréter les émotions humaines par le biais de la perception des signaux visuels y compris les expressions du visage et le langage corporel. Citons comme exemple que le sourire traduit un état positif de l'âme, tel est le lien entre la représentation visuelle et l'émoi ressenti. Ainsi donc, lorsque cet état d'âme s'empare de Pinocchio, il dessine un beau sourire sur son visage afin de refléter ses émotions. Ce caractère de simulation basé sur les mécanismes associatifs entre les impressions et les états internes est primordial afin d'interagir par une communication non verbale renforçant ainsi sa quête d'humanité dans cette atmosphère technologique. Ainsi, ce parcours enrichissant souligne l'importance des principes moraux et émotionnels dans la quête d'identité et d'humanité.

Or, si tous les concepts précités visent à mettre en évidence les bonnes manières à acquérir, le film ne manque point de critiquer quelques principes péjoratifs de la société moderne.

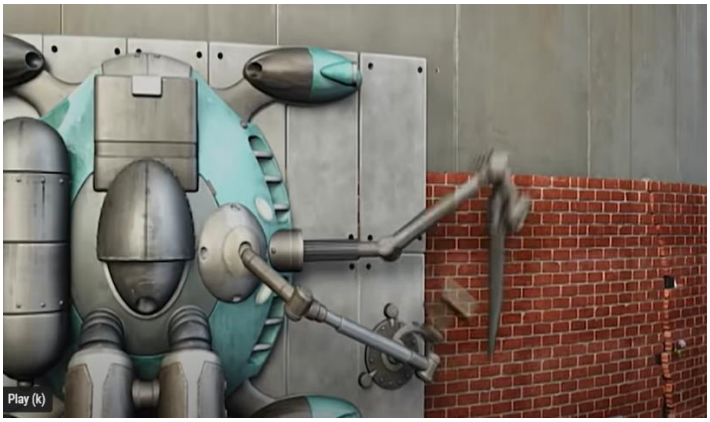
3- Enjeux politiques et sociaux:

La présence de Scamboli dans le film ne se limite pas à son rôle d'opposant mais il incarne également l'image du régime autoritaire et des valeurs technocratiques qui prônent un contrôle complet de tous les aspects de la vie des

citoyens.[19] Ceci est mis en relief pas les systèmes de surveillances qui portent atteinte à la sécurité et à la confidentialité des individus et qui permettent au Maire de les guetter même au sein de leurs foyers.

Ces hologrammes projettent des simulations de ce qui se passe partout dans la ville. Ils permettent également d'écouter les citoyens. Non seulement cela, mais Scamboli est présenté comme un souverain menteur : « *Le Maire est celui qui veille sur la ville* », déclare -t-il afin de convaincre Pinocchio alors que ce n'est qu'un mensonge. En fait, il ne veille qu'à la réalisation de ses intérêts personnels pour arriver à l'accomplissement de ses intentions malveillantes. En outre, ce personnage diabolique incarne les dangers d'une société qui privilégie la technologie au détriment de la nature. Pour étayer ce propos, nous pouvons citer la scène où les robots détruisent la nature et transforment tout ce qu'ils croisent en métal hideux et horrible dans laquelle Zack et Cynthia interviennent pour sauver la fleur. Cette situation remet en cause un avenir dans lequel la nature est complètement remplacée par des constructions artificielles.

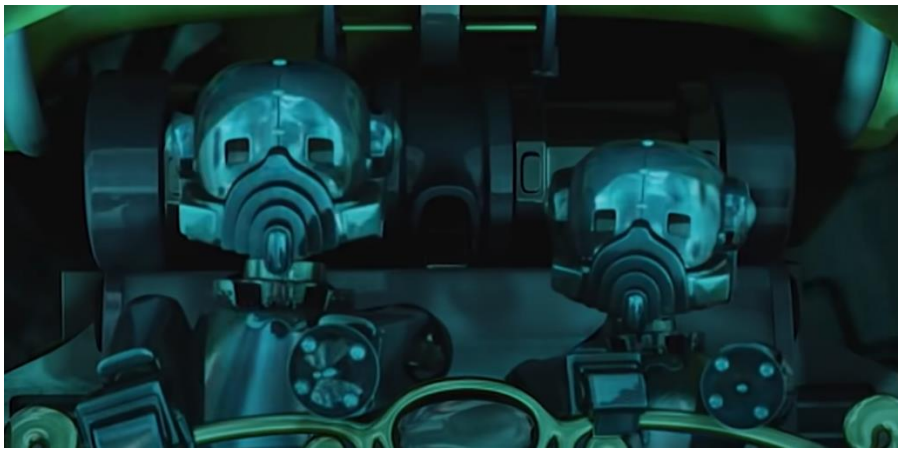
[19] Le scénariste Claude Scasso fait un clin d'œil au spectateur avisé en renvoyant à un ouvrage classique de la science-fiction. Il intègre le personnage diabolique de Scamboli intentionnellement dans un environnement similaire à l'univers cauchemardesque du roman *1984* de l'écrivain George Orwell, publié en 1949. Celui-ci dépeint une société dystopique où le Parti détient un contrôle absolu de la totalité des aspects de la vie des citoyens. Il présente une critique acerbe de la manipulation de la vérité par les régimes totalitaires où « *Les humains sont uniformisés et la présence robotique commence à dominer. Le système de surveillance est tel que chaque citoyen est surveillé dans tous ses agissements* ». (Allociné, Anecdotes, potins, actus, voire secrets inavouables autour de "Pinocchio le robot" et de son tournage !, 2024)



Cette séquence suggère des thèmes écologiques en opposant la végétation à l'industrialisation. Sur le plan opposé, Marlene prône le respect de la nature : « *Je me sens très bien ici, quand je suis triste ça me remonte le moral.* […] *J'adore m'allonger dans l'herbe pour regarder les étoiles. C'est beau que tous mes ennuis aient l'air bien moins graves* », dit-elle pour inciter les enfants à apprécier leur environnement et à comprendre l'importance de la préservation de la nature.

Loin de l'image utopique que dessine le Maire de sa ville des merveilles, et comme le montre l'exemple ci-dessus, les protagonistes luttent afin de préserver les vestiges de la nature dans ce contexte moderniste oppressant. La même idée reflète une préoccupation contemporaine inextricable des conséquences environnementales de l'industrialisation qui affecteront certainement l'avenir de la planète. Cette vision dystopique sensibilise les enfants aux conséquences de l'urbanisation excessive ainsi qu'une exploitation perverse des ressources naturelles et insiste tout de même sur l'importance de la végétation pour le bien-être et le développement des enfants.

Sous une autre optique, la transformation des enfants en scamrobots sous-entend une vision alarmante de la technologie. Scamboli insiste sur le fait que « *Le robot est vraiment le meilleur ami de l'homme* ».



Ainsi, la transformation des enfants en robots évoque des réflexions sur la déshumanisation ainsi que la perte d'identité face à l'automatisation. Ils deviennent ainsi des « objets » faciles à manipuler. Il s'avère donc que la technologie est incapable de substituer les réactions humaines naturelles. Ainsi, ces enfants métamorphosés sont dépourvus d'humanité et de connexion avec la nature. Ceci n'évoque-t-il pas les dangers d'une communauté automatisée au détriment des relations humaines ?

C'est ainsi que cette version actualisée du mythe de Pinocchio offre une réflexion sur les effets nocifs de la technologie si elle est utilisée pour contrôler et déshumaniser. À travers son parcours, le film remet en question notre rapport à l'essor technologique et à l'intelligence artificielle dans ce monde où les frontières entre l'homme et la machine commencent à s'estomper et où les engins substituent

l'effort humain. La critique sociale et écologique soulevée par l'intrigue invite les spectateurs à réfléchir sur les implications morales et éthiques des avancées technologiques.

En définitive, le personnage de Pinocchio est un caractère cher aux générations d'enfants et d'adultes, une « *figure archétypale de la littérature de jeunesse* » (Daniel, 2003). Certainement, en le créant il y a plus d'un siècle, Carlo Collodi ne pouvait jamais prévoir une telle popularité ni une telle importance dans l'imaginaire mondial. Jusqu'à nos jours, il « *répond à une prérogative qui n'appartient qu'aux chefs d'œuvre : celle d'être hors du temps* » (Sfetcu). Il demeure une figure intemporelle qui ne cesse d'inspirer des adaptations multipliées au cinéma. « *À la croisée de nombreux genres - roman d'aventures, récit d'enfance, roman picaresque, littérature fantastique - cette œuvre reste difficile à saisir* ». (Daniel, 2003)

Cette attirance a suscité plusieurs réinterprétations dont « *Pinocchio le robot* » ; ce film d'animation futuriste pour enfants qui nous a ouvert des voies d'analyses vierges. Dans un premier temps, nous avons examiné les protagonistes principaux et nous avons vu comment le film actualise le récit classique par la

substitution des personnages afin de cadrer avec l'ambiance science-fictionnelle moderniste. Dans un second temps, nous avons montré que tout en respectant la morphologie d'un conte classique, « *Pinocchio 3000* » réinterprète l'histoire ancienne par le truchement d'une lentille moderne qui reflète des préoccupations contemporaines en adaptant l'histoire pour les enfants d'aujourd'hui. Finalement, nous avons souligné la visée symbolique des thématiques qui y sont présentées. En insinuant des concepts pédagogiques et éducatifs, il aborde une multitude de thèmes profonds relatifs à la croissance personnelle et aux valeurs morales, à la quête identitaire, aux questions éthiques et écologiques. De plus, il dresse une critique acerbe de l'industrialisation tout en plaidant pour la préservation de la nature et en soulignant les séquelles de l'automatisation sur l'humanité autant que sur l'environnement. Ainsi, le film motive les jeunes spectateurs à méditer sur les rapports à la technologie et à la nature dans ce monde en constante mutation…

Bibliographie

Corpus: Film Pinocchio le robot (2004)

https://www.youtube.com/watch?v=EsYejcWXVpk&t=128s, consulté le 28 septembre 2024.

- Abbrugiati, P. (2021). La Fée Bleue, ou le pouvoir de donner la vie et la mort. *Cahiers d'études romanes*, 119-144.
- Allociné. (2024). *Anecdotes, potins, actus, voire secrets inavouables autour de "Pinocchio le robot" et de son tournage !* Version électronique disponible sur le site https://www.allocine.fr/film/fichefilm-58041/secrets-tournage/, consulté le 20 octobre 2024.
- Allociné. (2024). *Pinocchio le robot*. Version électronique disponible sur le site Allociné: https://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=58041.html, consulté le 20 octobre 2024.
- Anthérieu-Yagbasan, C. (2016). Pinocchio – pistes philosophiques Pistes philosophiques sur le conte. *Journée des partenaires du festival d'Aix, Aix-en-Provence, France.*, 1-10.
- AytekİN, H. (2016, Janvier). Le conte merveilleux et Pinocchio. *Université Ondokuz Mayıs, Faculté d'éducation, Département des langues étrangères*.
- Blanc, M. (2009). L'Adaptation de textes littéraire dans le cadre de la littérature de jeunesse: Le cas pinocchio. *Neohelicon 36*, 131–141.
- Bormans, C. (2012, mai). *« Pinocchio : Scène primitive, fantasmes et théories sexuelles infantiles » (Walt Disney expliqué aux adultes)*. Version électronique disponible sur le site Psychanalyse des

contes et dessins animés: https://psychanalyste-paris.com/Pinocchio-Scene-primitive.html, consulté le 14 octobre 2024.

- canadien, S. o. (2022, 11 1). *Politique de champ d'action : L'environnement et l'action pour le climat*. Version électronique disponible sur le site https://www.international.gc.ca/world-monde/issues_development-enjeux_developpement/priorities-priorites/fiap_environment-paif_environnement.aspx?lang=fra, consulté le 6 octobre 2024.
- Daniel, A. (2003). Pinocchio. Entre texte et image. *Recherches comparatives sur les livres et le multimédia d'enfance*.
- Dominici, A. (2023, avril 12). *Les Aventures de Pinocchio » un récit alchimique de transformation de soi*. Version électronique disponible sur le site Revue-acropolis.com: https://revue-acropolis.com/les-aventures-de-pinocchio-un-recit-alchimique-de-transformation-de-soi/, consulté le 16 octobrebre 2024.
- Greimas, A. J. (1966). *Sémantique structurale.*
- Holland, J. (2004, 9 2). *P3K: Pinocchio 3000*. Version électronique disponible sur le site https://variety.com/2004/film/reviews/p3k-pinocchio-3000-1200531355/, consulté le 14 octobre 2024.
- Léon, R. (1994). *La littérature de jeunesse à l'école.* Paris: Hachette.
- Maléfan, P. L. (2005). Pinocchio en mal de mère. Construction du désir de la mère et métaphore paternelle. *Cahiers de psychologie clinique*, 113-128.
- Parageorgiou, E. (2013, 6 13). *Les rôles parentaux dans les « aventures de Pinocchio » de Colodi.* Version électronique disponible sur le site https://artherapievirtus.org/marionnette/les-roles-parentaux-dans-les-aventures-de-pinocchio-de-colodi/, consulté le 8 octobre 2024.
- Run, J.-L. L. (2024). *Pinocchio chez le psy.* Version électronique disponible sur le site Cairn: https://shs.cairn.info/revue-enfances-et-psy-2006-3-page-161?lang=fr&tab=texte-integral, consulté le 2 octobre 2024.
- Saitour, D. (2004). Objectif écrire. *Les Actes de Lecture n°86*.
- Sfetcu, N. (n.d.). *Les Aventures de Pinocchio - Une histoire pour les adultes.* Version électronique disponible sur le site www.google.com.eg/books: https://www.google.com.eg/books/edition/Les_Aventures_de_Pinocchio_Une_histoire/23dXEAAAQBAJ?hl=fr&gbpv=0,
- Tetiker, T. (2004, 11 5). *Daniel Robichaud on 'P3K: Pinocchio 3000'*. Version électronique disponible sur le site https://www.awn.com/vfxworld/daniel-robichaud-p3k-pinocchio-3000, consulté le 8 octobre 2024.
- Vergote, A. (1969). Image maternelle et image paternelle. *Foi vivante*.

Sitographie

https://artherapievirtus.org
https://psychanalyste-paris.com
https://revue-acropolis.com
https://shs.cairn.info
https://variety.com
https://www.allocine.fr
https://www.google.com.eg/books
https://www.international.gc.ca

هرمينوطيقا الخيال العلمي للأطفال: مثال من فيلم الأنيميشن « بينوكيو الروبوت»

د.ترنيم محمد رضا
استاذ مساعد
قسم اللغة الفرنسية كلية التربية، جامعة الاسكندرية، جمهورية مصر العربية.
tarnime_reda@alexu.edu.eg

المستخلص:

شخصية بينوكيو هي شخصية خيالية محبوبة لدى الأطفال والبالغين وتظل شخصية خالدة في التراث الثقافي العالمي تلهم باستمرار العديد من الأعمال الفنية خاصة في السينما. هذه الأهمية أثارت العديد من المشروعات الإخراجية ومنها "بينوكيو الروبوت"؛ وهو فيلم رسوم متحركة للأطفال تدور أحداثه في المستقبل مما يفتح لنا آفاقا جديدة في التفسير. الهدف من هذه المقالة هو التأكيد على أنه تحت شعارالخيال العلمي، يمكن لهذا العمل الفني أن يندرج في المجال التعليمي ويسمح بغرس مبادئ السلوك الحسن لدى الأطفال. أولاً، سنقوم بفحص الشخصيات الرئيسية وسنرى كيف يقوم الفيلم بتحديث القصة الكلاسيكية من خلال استبدال أو إضافة الشخصيات لتتناسب مع الأجواء المستقبلية للخيال العلمي. بعد ذلك، سنحلل أنه بينما يحترم الفيلم الإطار الأدبي لهذا النوع القصصي، فإنه يعيد عرض القصة القديمة من خلال عدسة حديثة تعكس الاهتمامات المعاصرة المناسبة لشخصية أطفال اليوم. وأخيرًا، سنبرز البعد الرمزي للمواضيع التي تم تقديمها فيه. من خلال استعراض بعض المفاهيم التربوية، يتناول الفيلم مجموعة متنوعة من المواضيع العميقة المتعلقة بالنمو الشخصي والقيم الأخلاقية، والبحث عن الهوية، والقضايا الأخلاقية والبيئية. علاوة على ذلك، يقدم نقدًا لاذعًا للعولمة بينما يدعو إلى الحفاظ على الطبيعة و البيئة. وهكذا، يحفز هذا الخيال العلمي المشاهدين الشباب على التأمل في مزايا وعيوب التطور التكنولوجي وانعكاساته على الانسان وعلى الطبيعة المحيطة به.

الكلمات المفتاحية: بينوكيو، كارلو كولودي، الخيال العلمي، الرسوم المتحركة

Interpreting Children's Sci-Fi: A Case Study of "Pinocchio the Robot"

Dr. Tarnim REDA

Department of French Language and Literature, Faculty of Pedagogy, Alexandria University, Egypt.

tarnime_reda@alexu.edu.eg

Abstract

The character of Pinocchio is a beloved figure across generations of children and adults, remaining a timeless icon that continues to inspire countless adaptations in cinema. This fascination has led to several reinterpretations, including *Pinocchio the Robot*, a futuristic animated film for children that opens new avenues for analysis. This article aims to highlight that, under the banner of science fiction, this adaptation could fit within the educational sphere and help instill good manners in young audiences. First, we will examine the main protagonists and explore how the film modernizes the classic tale by substituting characters to align with a modern science-fiction atmosphere. Next, we will demonstrate that, while respecting the structure of a fairy tale, the film reinterprets the classic story through a modern lens that reflects contemporary concerns, adapting the narrative to resonate with today's children. Ultimately, we will highlight the symbolic significance behind the themes presented in the film. By introducing pedagogical concepts, it addresses a wide range of profound topics related to personal growth, moral values, identity quests, ethical issues, and ecological concerns. Furthermore, it offers a sharp critique of industrialization while advocating for preserving nature and highlighting the consequences of automation on humanity and the environment. In this way, this science fiction motivates young viewers to reflect on the relationship between technology and nature in a constantly changing world.

Keywords: *Pinnochio, Carlo Collodi, Science fiction animation*