

Samuel Kaczorowski

## LE VOYAGE DE GULLIVER AU JAPON ET LES PARADOXES DE L'INSULARITÉ

\* \* \*

Dans Jérôme Dutel (dir.), actes du colloque international *Au milieu de l'image coulent les textes - Adaptation littéraire et courts métrages d'animation* (22-24 mars 2018 à Saint-Étienne),  
Éd. scientifique Université Jean Monnet - IUT de Roanne - CELEC - Festival Ciné Court de Roanne  
(à paraître en 2020).

C'est à la Révolution Meiji (1868 - 1912) que le Japon s'imprègne durablement de la littérature populaire occidentale. Les romans d'Alexandre Dumas puis de Jules Verne sont traduits et rencontrent un succès notable. À la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, l'éditeur Shinchosha lance une « Collection des contes occidentaux les plus impressionnantes ». *L'Odyssée d'Homère* et les histoires de Charles Perrault infiltrent alors tout l'archipel, sans distinction de genre ni d'estime. Mais à l'approche de la Seconde Guerre mondiale, l'interdit sur les œuvres occidentales et la montée du nationalisme freinent largement l'industrie du divertissement. C'est pourtant à cette époque qu'un conte populaire anglais entreprend une trajectoire surprenante, tout en se colorant d'idées nouvelles : *Gulliver's Travels* de Jonathan Swift<sup>1</sup>.

Le roman a rencontré au Japon un succès immense. Un parc à thème inspiré du voyage à Lilliput a ouvert ses portes près du Mont Fuji dans les années 1990<sup>2</sup>, et des illustrations sur le thème de Gulliver servent encore aujourd'hui d'appel sur différents supports publicitaires. Pour autant, seule la première partie du récit semble avoir marqué durablement les esprits : l'épisode où Lemuel Gulliver échoue sur une plage après avoir fait naufrage, s'endort et se réveille couvert de liens et de créatures minuscules. C'est cette image qui fait encore autorité à l'évocation du conte, pourtant formé, dans sa version originale, de quatre voyages (à Lilliput, à Brobdingnag, à Laputa, et à Houyhnhnms). Lors de sa troisième

---

<sup>1</sup> Roman écrit en 1721, publié pour la première fois dans sa version complète en 1735 par George Faulkner (Ireland). La traduction française de l'abbé Desfontaine (qui demeure la plus largement diffusée), date de 1772 – notons que les noms propres de personnes et de lieux y sont rarement modifiés.

<sup>2</sup> Le parc Gulliver's Kingdom, ouvert en 1997 dans la préfecture Yamanashi, ferma ses portes moins d'une décennie plus tard. C'est aujourd'hui un repère pour les amateurs d'exploration urbaine clandestine (*urbex*).

escale, Gulliver se rend également au Japon : un épisode dont les Japonais n'ont cependant rien fait, lui préférant les bizarries offertes par la démesure des personnages de la première partie<sup>3</sup>.

Le récit de Swift semble propice à l'adaptation filmique, dans la mesure où il est souvent question de rapports d'échelles, éléments éminemment visuels (alors que dans le premier chapitre, Gulliver est couvert de minuscules créatures, la situation s'inverse dans le deuxième volet puisque le héros visite une île habitée par des géants). La taille des personnages souligne en fait un rapport de force politique et social où s'invitent généralement l'étrange et l'odieux. La question de la taille prend vite la forme d'une métaphore : le chef des Lilliputiens, par exemple, est légèrement plus grand en taille que le « petit » peuple, un peu comme dans les perspectives hiérarchiques de Giotto ou de Piero Della Francesca.

L'écriture de Swift est « blanche »<sup>4</sup> – de ce style qu'une adaptation cinématographique ne « saurait trahir », pour reprendre les mots de Marguerite Duras<sup>5</sup>. Voici un extrait :

*« Now the little men constructed a platform near my head. One of them climbed up to the top of the platform. He was standing very close to my ear. He began to shout into my ear. I could hear what he said, but I did not understand the language he was using »<sup>6</sup>.*

Le ton est très factuel, Swift n'abonde en détails qu'en de très rares occasions : généralement pour décrire les forces politiques qui sous-tendent les mondes que le narrateur visite, et pour localiser<sup>7</sup> ses escales.

Étudier les adaptations du roman de Swift serait déraisonnable au niveau des supports imprimés diffusés dans le monde depuis le XVIII<sup>e</sup> siècle, mais en termes d'objets filmiques, on peut s'essayer à un inventaire des œuvres suffisamment importantes pour avoir traversé les frontières et influencé possiblement le Japon. Je retiendrai, pour commencer, quatre métrages (longs et courts).

Le premier film constitue une référence indirecte au roman de Swift mais son influence au Japon est flagrante. Il s'agit du quatorzième volet de la série *Out of the Inkwell* mettant en scène le personnage de Koko le clown. Réalisé par Dave Fleischer et produit par Metro Goldwyn Mayer, le court métrage montre un héros de dessin animé qui se duplique lui-même pour former une petite armée de clowns capables d'immobiliser le créateur du dessin animé (lequel est filmé en prises de vues réelles). Le titre de ce volet, *Jumping Beans*, renvoie à la fois aux pois sauteurs (haricots en anglais) qui faisaient la joie des enfants de cette époque, et au conte *Jack and the beanstalk*<sup>8</sup> (Jack et le haricot magique), dont on voit plusieurs clins d'œil au début du film. Ainsi, le rapprochement entre les aventures de Jack et celles de Gulliver avait déjà opéré depuis Fleischer (on le retrouvera au Japon).

Le scénario du deuxième film, *Gulliver Mickey* de Burt Gillett pour les studios Walt Disney (1934), s'enracine plus directement dans le roman de Swift. Il a peut-être orienté les artistes japonais, mais on ne peut être sûr que le film ait effectivement été vu au Japon (les courts métrages de Disney des années

<sup>3</sup> Une exception apparaît cependant dans une œuvre japonaise : celle de Hayao Miyazaki, qui donne le nom de Laputa à l'île volante du *Château dans le ciel* (*Tenkū no shiro Laputa*), en référence au troisième voyage du roman de Swift où, effectivement, Laputa est également une île volante où les habitants utilisent la gravité produite par une pierre magnétique pour envoyer des projectiles et faire la guerre.

<sup>4</sup> Voir expression de Roland Barthes dans *Le degré zéro de l'écriture*, Paris, Éd. Seuil, 1953.

<sup>5</sup> Interrogée à la télévision le 24 janvier 1970 sur le film éponyme qu'elle vient de tirer de son roman *Détruire, dit-elle*, Marguerite Duras s'exprime sur l'impossibilité pour une adaptation filmique de trahir une écriture « blanche ». Cette liberté d'interprétation marque, dit-elle, ce qu'on appelle la « fin de la phrase ».

<sup>6</sup> Jonathan Swift, *op. cit.*, p. 4 – extrait qui peut être traduit ainsi : « à présent, les petits hommes construisirent une plateforme près de ma tête. L'un d'eux grimpa à son sommet. Il se tint près de mon oreille et commença à crier. Je pouvais entendre ce qu'il disait, mais je ne comprenais pas la langue qu'il utilisait » (traduction de l'auteur).

<sup>7</sup> Il serait d'ailleurs intéressant de chercher à situer les voyages de Gulliver sur une carte du monde car le périple mêle des localités réelles (les Indes occidentales et orientales, le Japon...), et imaginaires (Laputa, ou le pays de Houyhnhnms).

<sup>8</sup> Conte populaire anglais du XIX<sup>e</sup> siècle dont l'origine se perd avec celle d'un autre récit : *Jack the Giant-killer* (Jack le tueur de géants), lequel se rapproche à son tour des *Voyages de Gulliver* par son motif basé sur l'opposition de deux forces démesurées.

1920 étaient largement diffusés, notamment dans les écoles, mais à partir du milieu des années 1930, les services de la Kokuhonsha opérait déjà une sélection drastique dans les imports).

Même si la troisième source, *Nouveau Gulliver*<sup>9</sup> (*Novyy Gullivyer* - 1935), a bien connu une sortie internationale, cette allégorie marxiste d'Alexandre Ptouchko qui mêle marionnettes animées en stop motion et prises de vues réelles ne semble pas avoir traversé la mer du Japon assez tôt pour gagner l'enthousiasme des cinéastes que je m'en vais présenter.

La quatrième et dernière référence a, en revanche, été vue et appréciée au Japon puisqu'elle a été plusieurs fois mentionnée, et même pastichée. C'est le long métrage *Gulliver's Travels*<sup>10</sup> réalisé en 1939, à la tête duquel on retrouve, une nouvelle fois, Dave Fleischer (c'est son frère Max qui, alors, gère la production).

Coté japonais, le conte de Swift est évoqué une première fois en 1935, dans un court métrage signé d'un des plus grands propagandistes du dessin animé : Mitsuyo Seo<sup>11</sup>. Seo est surtout connu pour ses films de commande du ministère de la Marine impériale qui, en 1943, viole son propre interdit sur l'importation de films occidentaux et lui montre *Fantasia*. La commande est claire : réaliser des films d'animation capables d'émouvoir le jeune public japonais tout en suscitant un sentiment patriotique, le tout avec une technique d'animation censé talonner le géant Disney. Cela donna *Momotaro Umi no Shinpei*<sup>12</sup> (*Momotaro le divin soldat des mers* – 1945).

Avant cela, Seo s'était taillé un nom dans le milieu de l'animation en produisant de petits films expérimentaux et engagés, déjà porteurs d'une griffe américaine, quoique le contenu général semble vouloir s'en affranchir. C'est tout à fait le cas du film qui nous intéresse.

Dans *Issunbōshi Chibisuke monogatari*<sup>13</sup> (les aventures du minuscul Chibisuke), une créature « authentiquement » japonaise (un samourai !) brave une série d'embûches qui semblent échappées des utopies littéraires européennes. Chibisuke escalade un haricot magique (comme Jack dans *Jack and the beanstalk*) quoique le générique du film désigne *Tom Thumb* (Tom Pouce) comme la source la plus centrale. Ces légendes anglaises sont effectivement adaptées au goût japonais et popularisées depuis si longtemps que le grand public en a oublié l'origine exacte.

Arrivé à la cime du haricot, Chibisuke franchit ce qui ressemble aux portes monumentales d'un temple bouddhiste. Il bondit joyeusement dans la main de l'empereur, effectue quelques pirouettes devant un paravent pour amuser la cour, puis se propose de tenir compagnie à la princesse lors d'une promenade dans le jardin impérial. Dans un final, cette fois clairement inspiré du voyage de Gulliver à Lilliput, Chibisuke et ses semblables terrassent un monstre qui, surgi de nulle part, voulait attaquer la princesse. Les grands yeux et le pelage noir de la dangereuse créature évoquent une sorte de « Felix the cat » diabolique : rapprochement plus ou moins évident des créatures de Messmer, Sullivan ou Disney (Oswald), elles-mêmes vaguement héritières, dans leur aspect, des *black-faces* des Minstrel shows du XIX<sup>e</sup> siècle, mais surtout porteuses des marqueurs d'un âge d'or de l'animation américaine que le jeune Mitsuyo Seo voudrait rejeter tout en s'en appropriant les trouvailles techniques. Le jeune héros du film de Seo, sans puissance physique mais doté de fortes qualités d'esprit, nous est-il présenté comme vainqueur de l'ennemi américain qui se profile ? Je me risquerai en tout cas à rapprocher la physionomie du petit Samourai de Seo, avec ses grands yeux noirs, sa culotte bouffante et son *obi*<sup>14</sup>, au personnage récurrent de Noburō Ō fuji<sup>15</sup> qui, dans les années 1930, faisait figure de pionnier de

<sup>9</sup> Alexandre Ptouchko, *Novyy Gullivyer* (nouveau Gulliver), Mosfilm Prod., 1935 – film d'animation cinématographique de 75 min, son mono, noir et blanc.

<sup>10</sup> Sorti mondiale à Miami en décembre 1939 mais diffusé au Japon à partir de 1946 – film d'animation cinématographique de 76 min, son mono, coul.

<sup>11</sup> 1911 – 2010.

<sup>12</sup> Produit par Shōchiku Moving Picture Laboratory. Film d'animation cinématographique de 74 min, son mono, noir et blanc – Édité en DVD et Blu-ray par @Anime en 2017.

<sup>13</sup> Produit par Asahi Busangoshi gaisha Eiga-bu. Film d'animation cinématographique de 9'12 min, muet, noir et blanc – Édité par Digital-Meme DVD en 2007 dans la collection « Japanese Anime Classic » (disque 3).

<sup>14</sup> Ceinture de tenue de samourai.

<sup>15</sup> Noburō Ō fuji (1900 – 1961) a initié l'usage de nouvelles techniques comme le son synchronisé et l'animation de silhouettes translucides en celluloids colorés. Il a popularisé, dans ses courts métrages, un petit personnage nommé Dangobei, dont l'allure peut faire penser à celle de Chibisuke – Voir *Kogane no hana* (la fleur d'or), Tōkyō, 1929.

l'animation japonaise (preuve, s'il en avait fallu, que le Japon pouvait développer sa propre animation sans prendre empreinte sur l'avancée technique des États-Unis).

Quinze ans plus tard, sous le joug politique des USA, Tokio Kuroda réalise un court métrage d'animation qui suit plus scrupuleusement la trame narrative de son inspirateur : *Gulliver Funtōki*<sup>16</sup> (le combat de Gulliver).

Dans ce court métrage de neuf minutes, un bâtaud découvre sur une plage un homme gigantesque allongé sur le dos, évanoui. Il rameute alors la population qui l'encercler, l'immobilise, le soigne et le nourrit. Une pluie torrentielle s'abat sur leur village ; des inondations menacent gravement les habitations. Les petits hommes décident de libérer leur prisonnier pour tirer avantage de sa grande taille et effectuer quelques travaux d'urgence pour réduire les conséquences de l'ouragan.

Malgré l'allégeance à une tradition littéraire alors considérée comme éminente<sup>17</sup>, on peut avancer sans risque que le film doit plus à la version des frères Fleischer qu'au roman de Swift. Donnons, pour l'heure, un seul indice : dans le film de Fleischer comme dans celui de Kuroda, après l'épisode du naufrage, on suit la progression d'un Lilliputien qui découvre un homme gigantesque (Gulliver) allongé sur la plage. Cela ne se passe pas comme ça dans le roman de Swift : là, le récit est rapporté à la première personne, du point de vue de Lemuel Gulliver – une diégèse en mode immersif.

On aborde là deux axes qu'il s'agira de d'explorer dans les deux films japonais : la question du point de vue (qui sous-tend celle du cadre : d'où les films situent-ils l'action ?). Le deuxième axe, profondément mêlé au premier, concerne le traitement de l'autre, de l'étranger.

À travers ces entrées, il s'agira de montrer comment le Japon a inauguré une tradition de l'adaptation de contes occidentaux dans un mélange paradoxal de défit et de déférence qui passera, entre l'avant et l'après-guerre, d'un anti-américanisme univoque à un anti-manichéisme de plus en plus nuancé.

## La mesure des choses

La séquence d'ouverture du film de Mitsuyo Seo permet déjà d'apprécier l'origine littéraire de l'histoire. On y voit un livre fermé sur la couverture duquel le personnage principal prend vie et jaillit d'un bon. Le décor est planté : on nous annonce sans détour (et avec même un soupçon de trivialité) le mécanisme de l'adaptation, dans un film pour lequel elle n'est pourtant pas tout à fait acquise, puisque le court métrage consiste dans une mosaïque de référents, tous vaguement connus comme étant européens. Plus tard dans le film, certains enchaînements reprennent le motif de la page de livre qui se tourne (en l'occurrence, de la droite vers la gauche : un sens qui ne convient, normalement, qu'aux Occidentaux !). Dans l'autre court métrage, le *Combat de Gulliver*, l'ouverture emploie des codes issus d'un registre filmique mieux digéré. On voit une pluie battante bousculant un navire, le ressac des vagues sur les rochers... le tout animé à l'aide de boucles bien commodes pour l'animateur<sup>18</sup>.

<sup>16</sup> Produit par Kindai Eiga-sha en 1950. Film d'animation cinématographique de 9'12 min, son mono, noir & blanc – Édité par Digital-Meme DVD en 2007 dans la collection « Japanese Anime Classic » (disque 4).

<sup>17</sup> C'est même une double caution : d'une part, c'est une œuvre de littérature, d'autre part, occidentale : en souvenir de ce que le Japon considérait alors comme sa précédente grande crise identitaire et culturelle (la révolution Meiji), l'évocation de l'influence occidentale pouvait encore résonner favorablement.

<sup>18</sup> Quand le bateau qui tangue en arrière-plan s'anime grâce à un jeu de quatre photogrammes qui tournent en boucle et qu'au premier plan, les vagues se brisent sur un rythme qui correspond à un nombre de cartons non multiple de quatre (six, dix images...), cela forme une image globale composée de petits mouvements distincts à la durée inégale, dont la répétition à l'identique ne coïncide jamais les uns avec les autres, et même, se décalent de plus en plus, de sorte qu'une métamorphose continue opère. Quelle que soit la durée du plan, l'image est toujours nouvelle, quoiqu'elle n'est composée que de mouvements répétitifs. Ces dispositifs, qu'on trouvait déjà dans certaines *Silly symphonies* de Disney (lesquelles furent diffusées au Japon avant la guerre), inaugurent une aire de trouvailles visuelles qui se poursuivra au-delà des deux films qu'on observe ici.

Rapprochons le chapô (pour reprendre un vocable issu du journalisme) ou la didascalie d'un texte (pourquoi pas *Gulliver*, puisqu'il en est doté à chaque attaque de chapitre), et la séquence d'ouverture du film de Kuroda. Précisons quand même que l'histoire de Swift, qui débute par la dérive d'un homme dont le navire a fait naufrage et qui échoue sur une plage, appelle une série de questions, que l'auteur (Swift) traite un peu par le mépris, tant il y répond succinctement, dans un court texte d'introduction en italique. On nous dit ainsi que le narrateur est apprenti chirurgien de marine, que son maître est mort récemment et que, se jugeant immature pour la chirurgie, il décide de voyager. On comprend bien que le voyage véritable ne démarre qu'avec le naufrage : le *background* du personnage rapidement résumé ne prendra un sens que dans la critique politique que Lemuel Gulliver fera du monde dans lequel il échouera, ou bien lorsque le lecteur sera tenté de rapprocher le narrateur de l'auteur<sup>19</sup>. Les deux films d'animation dont je parle ne s'encombrent pas, eux, de ces détails. Dans la version de Kuroda, on ne voit pas le corps chahuté par les vagues : déjà il git sur la plage, et les habitants de Liliput le découvrent. C'est la longue et laborieuse mise en place faite de boucles animées censées planter le décor qui fait le lien avec le naufrage dont on ne voit que la conséquence. Même le film des frères Fleischer campe la situation initiale par une série d'intertitres un peu pesante.

Pour revenir à la question du point de vue, essentielle parce que les rapports d'échelle sont complètement exacerbés par la narration immersive de Swift (quand le héros s'éveille et voit des petits hommes s'agiter sur son ventre, tout est appréhendé depuis une position qui assume sa partialité et, de ce fait, relativise l'action : qui est trop petit ? qui est trop grand ?), alors que l'animation entend s'épanouir dans un registre visuel, le point de vue choisi est, bizarrement ou pas, toujours extérieur à la scène.

Notons une différence d'importance entre les deux films japonais. Le film de Seo suit le petit personnage nommé Chibisuke, qui occupe le centre de la quasi-totalité des images (les plans d'ensemble sont très largement majoritaires). C'est donc le petit Samourai qui semble donner la mesure des choses. On ne comprend qu'il est petit que parce qu'il navigue dans une coque de noix et qu'il égale, en taille, les papillons. C'est de sa hauteur que l'action s'appréhende (ou à peine plus haut) et que l'identification au héros se fait. Ainsi, tout créature ne s'alignant pas sur cette échelle nous paraîtra monstrueuse (de fait, quand Chibisuke rencontre l'empereur et la princesse, la différence de taille n'est pas flagrante). Les plans de Kuroda, en revanche, sont majoritairement aériens, légèrement plongeants, un peu comme pour assurer une continuité entre les scènes successives et évacuer le problème du point de vue, qui effectivement confine, dans le roman de Swift, à l'*hubris*.

### **La juste dimension de l'« autre » et de l'« ailleurs »**

Qui est cet autre ? Cet étranger qui arrive avec une force démesurée et qui n'est pas à la « bonne taille » ? Dans le roman original, Gulliver est un humain (et non un géant), mais c'est surtout l'« homme de nulle part » – celui qui part parce qu'il ne trouve pas sa place dans son monde, mais devra composer dans un milieu en apparence encore plus inhospitalier. C'est lui l'étranger, et pourtant, les événements auxquels il assiste, les agissements de ses hôtes... peuvent apparaître aux esprits rationnels de la bonne société anglaise du XVIII<sup>e</sup> siècle comme un miroir déformant de ses propres paradoxes.

J'ai déjà dit que Gulliver, c'était peut-être Swift (l'assimilation de l'auteur au narrateur est toujours chose facile). Mais il se trouve que les Anglais appelaient Swift l'« Irlandais » : il ne l'était pourtant pas<sup>20</sup>.

<sup>19</sup> La biographie de Swift nous apprend en effet qu'il avait lui-même été le secrétaire d'un notable dont il a pleuré la mort prématurée avant d'entreprendre un virage décisif pour sa carrière d'écrivain : un naufrage ? Il finira, de fait, exilé en Irlande.

<sup>20</sup> Ironie du sort, il finira esseulé, effectivement exilé en Irlande.

Chez Mitsuyo Seo, désigner l'étranger est assez simple : Chibisuke se présente sans confusion possible comme Japonais, tandis que le méchant diable « fait » l'Américain (de manière d'ailleurs assez peu subtile, quoique plus habile, à bien y regarder, que dans d'autres films de propagande de l'époque<sup>21</sup>). L'immonde monstre à poils voulait s'en prendre à la fille de l'empereur, c'est-à-dire au cœur de l'identité japonaise – sa tradition, son histoire ! C'était sans compter sur le courage du vaillant petit héros au katana !

Chez Kuroda, le problème est plus sensible. Le personnage de Gulliver apparaît comme gigantesque par différence avec les Lilliputiens, mais il est tout autant dominé qu'eux par le point de vue. Son faciès est occidental, mais on peut en dire autant des petits hommes qui s'agitent autour de lui (ceux-ci possèdent cependant des traits grossiers qui font penser aux lutins des bois des légendes anglo-saxonnes). Au niveau de l'apparence, l'être le plus étrange n'est donc pas forcément celui auquel on s'attend... mais plus que les personnages, ce sont les lieux qui, chez Kuroda, désignent l'étrange. Le lointain, l'« ailleurs », cette sorte d'Europe médiévale de fiction couvertes de châteaux forts et de maisons à toit de chaume et à pignon à redents (évocation incertaine des Flandres et des pays d'Europe du Nord), ne se trouve pas dans la région d'origine de Gulliver : c'est là où il arrive, c'est-à-dire à Lilliput. On ne retrouve pas, comme chez Seo, un Japon confronté à un fragment d'Occident : le film prend la forme d'une épopée sur la façon de se comporter face à l'« autre », quand bien même on n'a pas désiré sa présence<sup>22</sup>. Les événements semblent d'ailleurs donner avantage au doute : les Lilliputiens, qui avaient couvert Gulliver de liens pendant son sommeil pour en faire leur prisonnier, décident finalement de lui retirer ses chaînes avant même qu'il ne se réveil (c'est-à-dire avant de connaître ses intentions). Heureusement, Gulliver, retrouvant ses esprits, sympathise immédiatement avec les Lilliputiens : il dévie les courts d'eau menaçants, raffermie les digues, urine sur les maisons pour éteindre les incendies (il s'en trouve toujours pour râler ou pour applaudir : passage de l'anti-américanisme à l'anti-manichéisme).

Ayant repris la mer avec quelques vivres embarqués sur l'île, Gulliver se rappellera encore de la bonté dont ses hôtes avaient fait preuve quand ils l'avaient nourri avec des billots d'or et la recette de leurs propres impôts. Alors que les incendies débutent sur Lilliput, Gulliver rebrousse chemin pour venir une dernière fois en aide aux petits habitants.

Bien sûr, cette culture du doute et de la nuance, à travers le sentiment d'adversité rompu puis de reconnaissance, atteint quand même ses limites, notamment dans cet *happy-end* un peu simple, où petites et grandes créatures célèbrent une paix totale dans une grande fête fraternelle.

Chez Seo, la surabondance de force du peuple lilliputien qui lui permet de triompher n'est rendue possible que par des procédés purement visuels auxquels seule l'animation (et non le texte) rend réellement justice. Le personnage matriciel de Chibisuke (le samourai, donc), fabrique un tampon dans le tronc d'un arbre qu'il façonne au moyen de sa propre empreinte. Il imprime ainsi une vingtaine de ses semblables qui prennent vie et s'attaquent au géant. Ce gag visuel, déjà présent chez les frères Fleischer dans les aventures de Koko le clown<sup>23</sup> déjà citées (preuve supplémentaire de l'influence des cartoons américains sur l'animation japonaise de l'époque) semble plutôt malin, parce qu'il accuse la nature dessinée et plate du personnage, dans un dessin animé où l'on sent bien que la technique est une affaire cruciale. Le dispositif permet également de zapper d'une référence littéraire à l'autre (ce n'est plus Tom Pouce tout seul qui agit, mais l'ensemble du peuple de Lilliput). Cependant, cela escamote toute la logique de Swift : chez l'auteur de l'authentique *Gulliver*, ce sont les peuples qui expliquent les mondes. Les royaumes n'existent dans la configuration qui nous est décrite que parce que des esprits

<sup>21</sup> Voir les travaux en anglais d'Annie Manion des universités de Californie et de Tokyo Waseda sur l'animation de propagande : *Animation before the war: nation, identity, and modernity in Japan from 1914-1945* (doctorat de philosophie de l'Université de Californie), Los Angeles, University of Southern California Libraries Digital Library, 2014.

<sup>22</sup> Une allusion au Japon occupé par les troupes du général MacArthur.

<sup>23</sup> Voir la sixième minute de *Jumping Beans* (1922) quand Koko dessine un tampon sur une feuille de papier vierge, sculpte sa propre silhouette sur la surface molle et imprime plusieurs dizaines de ses semblables. Ces minuscules créatures s'animent pour immobiliser, à l'aide de liens, le dessinateur dans le décor réel de son atelier.

facétieux l'ont façonné de la sorte (par exemple, les habitants de Laputa vivent sous une paroi de cristal pour se protéger des rochers que le souverain de l'île prend plaisir à leur envoyer sur la tête). Si, comme c'est le cas dans le film de Seo, les créatures sont dupliquées d'un seul coup par la magie du dessin animé, on voit s'effondrer l'idée d'une société savamment organisée, où l'*« union fait la force »* – ainsi que le développe une tradition philosophique récente, désireuses d'actualiser l'œuvre de Swift pour y propulser les valeurs d'entraide, une alternative aux états qui encouragent un *Soft Power*<sup>24</sup>. Le personnage qui, par sa nature dessinée, se duplique lui-même, c'est le « roman multiplié par le cinéma »<sup>25</sup> au sens littéral, mais où le produit n'a plus grand-chose à voir avec les facteurs<sup>26</sup>. Problème... ou pas : on touche peut-être à la « prééminence visuelle » de l'œuvre animée !

Peut-on toujours parler d'adaptation à propos du film de Seo, ce « pot-pourri » de références vaguement européennes ? Si oui, s'agit-il de *Gulliver*, de *Tom Pouce*, de *Jack* et de son haricot, de tout ce joyeux petit monde en même temps ? À ce niveau d'hétéodoxie de l'adaptation, on bascule peut-être dans la notion de référence, voire même, de « référence irrévérenceuse » – expression qui convient bien, je pense, aux produits du divertissement japonais du milieu de l'ère Showa<sup>27</sup>.

Chez Seo, *Gulliver* est évoqué plutôt que convoqué, selon des dispositions qui s'apparentent aux tesselles d'une mosaïque qui dessineraient, à la toute fin, une vague image de l'*« autre »* – créature venue de loin, géante, monstrueuse et puissante. Le curseur métaphorique se déplace depuis les positions de Swift : on ne nous présente plus une époque qui se joue de la logique des états<sup>28</sup>, mais plutôt un état qui se joue d'un continent : le Japon *versus* l'ensemble de l'Occident – l'animation japonaise contre Disney, Fleischer et Grimault réunis ! C'est ambitieux, cela confine effectivement à la démesure (motif central de *Gulliver*), mais cela semble, chez Seo, tellement vain que ça en devient vite conscient et assumé. C'est ce qui fait de Mistuo Seo un artiste singulier et drôle des débuts de l'animation industrialisée<sup>29</sup>.

<sup>24</sup> Voir Olivier Assouly, *Mode de recherche n° 19 : Soft Power*, Paris, Éd. IFM, janvier 2013.

<sup>25</sup> André Bazin, « Pour un cinéma impur : défense de l'adaptation », dans *Cinéma : un œil ouvert sur le Monde*, Paris, Éd. Clairefontaine, 1952.

<sup>26</sup> Dans la séquence finale de Seo, les innombrables petites répliques de Chibisuke plongent toutes dans le même flacon d'encre. De leur « mélange » sort un unique Chibisuke de la taille d'un humain ordinaire.

<sup>27</sup> 1926 – 1989.

<sup>28</sup> Rappelons que dans le roman de Swift, une guerre est déclarée pour savoir de quel côté on doit entamer les œufs à la coque ; les gros-boutiens « *big endian* » s'opposent aux petits-boutiens « *little endian* ».

<sup>29</sup> Seo semble parfois s'amuser de la vanité de son entreprise – du moins, pour les contenus qu'il manipule, car pour ce qui est de l'animation, c'est autre chose : ses séquences hésitent souvent entre la promptitude et le rythme des cartoons sur-vitaminés qui enchaînent les gags visuels et la superbe « *full* » animation de Disney et du vent qui s'engouffre avec moult détails dans la robe de Blanche neige. Évidemment, les deux registrent s'harmonisent mal : quand un personnage se fait écraser par une pierre qui tombe d'une falaise, mais qu'il a tout le temps de la voir arriver parce que sa course est trop détaillée (animée en 24 images secondes), le gag s'effondre ! Cette chose-là, c'est sûr, n'est pas assumée par Seo. Si elle l'avait été, mais surtout assumée, maîtrisée, cultivée, le résultat eut été désopilant ; mais c'est certainement trop attendre d'une animation qui, du fait de la guerre, accuse un retard technique important.

## La logique des mondes

Le fait est que l'Occident regroupe des terres où il est commode pour les Japonais d'y faire pousser la fiction. Je ne reviendrai pas sur la connaissance erronée de ces civilisations : ce filtre est le propre de toute tendance romantique, dont la première qualité est de favoriser la projection fantasque aux décors exotiques et approximativement historiques. Il faut quand même observer que l'évocation de l'Europe centrale (la France, l'Italie, la Suisse, l'Allemagne), comme dans le film de Kuroda, éventuellement des Amériques (celles du Sud : Pérou, cordillère des Andes...), constitue une constante du film d'animation japonais d'après-guerre. Koriko, la ville idyllique dans laquelle le personnage principal de *Kiki la petite sorcière* (*Majo no takkyūbin*) de Hayao Miyazaki pose ses bagages, est un paradis inspiré de Lisbonne, Paris, San Francisco et Milan, tandis que les enseignes des boutiques sont d'inspiration autrichienne. Par le mélange des sources<sup>30</sup>, les films de Kuroda ou de Miyazaki, pour ne citer qu'eux, constituent encore aujourd'hui un rempart efficace contre les contingences historiques et géographiques du monde réel. Outre la prééminence de la nature, les amalgames qui pourraient constituer une impiété pour le spectateur rigoriste font obstacle à la stigmatisation de l'action dans une disposition de l'hyperréalité<sup>31</sup> au sens où l'entend Baudrillard : « hyper » désignant moins une accentuation qu'un « au-dessus, au-delà » (d'où peut-être le point de vue aérien de Kuroda, encore qu'on puisse également le rapprocher de la tradition japonaise du rouleau dessiné *e-maki*). La perte de contact avec le réel nous conduit dans une nouvelle réalité amenée à s'épanouir dans un registre symbolique plutôt qu'historique. On aperçoit là encore une rupture avec Swift, qui, lui, « historise » autant qu'il localise (il situe les Indes, l'océan Pacifique, les Amériques... mais s'entretient aussi avec Alexandre Le Grand et Hannibal le Carthaginois, revenus d'entre les morts).

Au Japon, on retrouvera plus tard un cinéma d'animation qui prendra à nouveau le « risque de l'histoire », notamment à travers Osamu Tezuka<sup>32</sup>... mais c'est une autre affaire !

Pour l'heure, il semblerait que le cinéma d'animation japonais, tout fasciné qu'il est par *Gulliver* (ou plutôt par l'épisode du voyage à Lilliput, puisqu'il n'est jamais question que de lui), n'ait jamais vraiment rejoint l'univers « authentiquement » swiftien, qui s'appréhende depuis le point de vue du héros et s'arme d'absurde<sup>33</sup> pour repousser la barbarie sociale. Que les contes populaires ne passent à la postérité qu'à travers certains clichés aux liens fragiles avec le récit d'origine n'est pas surprenant<sup>34</sup>, mais *Gulliver* me semble accuser des télescopages qu'on ne retrouve pas avec la même intensité chez Perrault ou les frères Grimm, par exemple. Peut-être l'héritage véritable de Swift est-il à chercher dans ces scénarii qui cultivent l'auto-référencement, ou qui, à défaut d'absurde, cherchent la brèche dans l'univers qu'on leur a offert comme cadre. Ainsi, *Gulliver* peut-il encore résonner avantageusement comme composante (complice car immédiatement reconnaissable !) à l'intérieur d'un mille-feuille où il sera fatallement question, à un moment donné, de forces démesurées qui s'opposent ou bien qui cherchent l'impossible logique, non plus des politiques étatiques qui divisent, mais des mondes magiques conçus par le cinéma d'animation.

## SOURCES

<sup>30</sup> Aspect largement étudié par l'historien japonais Tadao Sato – voir *Le Cinéma japonais, tome II* (traduction Karine Chesneau, Rose-Marie Makino-Fayolle et Chiharu Tanaka), Paris, Éd. Centre Georges-Pompidou, coll. « cinéma pluriel », 1997.

<sup>31</sup> Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation*, Paris, Éd. Galilée, 1981.

<sup>32</sup> *Adolf ni Tsugu* (histoire des trois Adolf), Tōkyō, Éd. Bungeishunjū, 1983 (paru en français chez Tonkam en 2008).

<sup>33</sup> Chez Swift, les savants cherchent à capturer les rayons du soleil dans les concombres, ou encore à fabriquer des machines à générer des écrits aléatoirement.

<sup>34</sup> À parler franchement, on n'a pas eu à attendre que des Japonais s'emparent du texte pour l'édulcorer.

## Bibliographie

- ASSOULY Olivier, *Mode de recherche n° 19 : Soft Power*, Paris, Éd. IFM, janvier 2013.
- BARTHES Roland, *Le degré zéro de l'écriture*, Paris, Éd. Seuil, 1953.
- BAUDRILLARD Jean, *Simulacres et simulation*, Paris, Éd. Galilée, 1981.
- BAZIN André, « Pour un cinéma impur : défense de l'adaptation », dans *Cinéma : un œil ouvert sur le Monde*, Paris, Éd. Clairefontaine, 1952.
- *Jack and the beanstalk* (Jack et le haricot magique), fin du XVIII<sup>e</sup> - début du XIX<sup>e</sup> siècle – première publication connue dans une version moralisée par Benjamin Tabart, dans *The History of Jack and the Bean-Stalk*, 1807.
- *Jack the Giant-killer* (Jack le tueur de géants), XIX<sup>e</sup> siècle – première publication connue par Andrew Lang, dans *The Blue Fairy Book*, 1889.
- MANION Annie, *Animation before the war: nation, identity, and modernity in Japan from 1914-1945* (doctorat de philosophie de l'Université de Californie), Los Angeles, University of Southern California Libraries Digital Library, 2014.
- SATO Tadao, *Le Cinéma japonais, tome II* (traduction Karine Chesneau, Rose-Marie Makino-Fayolle et Chiharu Tanaka), Paris, Éd. Centre Georges-Pompidou, coll. « cinéma pluriel », 1997.
- SWIFT Jonathan, *Gulliver's travels*, 1721 – première publication en quatre parties par Benj. Motte (Londres, 1726) ; première publication dans sa version complète par George Faulkner (Ireland, 1735).

## Filmographie

- FLEISCHER Dave, *Gulliver's Travels*, USA, Max Fleischer Prod., 1939 (diffusé au Japon à partir de 1946) – film d'animation cinématographique de 76 min, son mono, coul.
- FLEISCHER Dave, *Out of the Inkwell: Jumping Beans* (1922), USA, Metro Goldwyn Mayer Prod., 1922 – film d'animation cinématographique de 10'50 min, son mono, noir et blanc.
- GILLETT Burt, *Gulliver Mickey*, USA, Walt Disney productions, 1934 – film d'animation cinématographique de 9 min, son mono, noir et blanc.
- KURODA Tokio, *Gulliver Funtōki* (le combat de Gulliver), Kindai Eiga-sha, 1950 – film d'animation cinématographique de 9'12 min, son mono, noir & blanc. Édité par Digital-Meme DVD en 2007 dans la collection « Japanese Anime Classic » (disque 4).
- MIYAZAKI Hayao, *Tenkū no shiro Laputa* (Le Château dans le ciel), Tōkyō, studio Ghibli, 1986
- ŌFUJI Noburō, *Kogane no hana* (la fleur d'or), Tōkyō, 1929 – film d'animation cinématographique de 17 min, muet, noir et blanc.
- PTOUCHKO Alexandre, *Novyy Gullivyer* (nouveau Gulliver), URSS, Mosfilm Prod., 1935 – film d'animation cinématographique de 75 min, son mono, noir et blanc.
- SEO Mitsuyo, *Issunbōshi Chibisuke monogatari* (les aventures du minuscul Chibisuke), Asahi Busangoshi gaisha Eiga-bu Prod., 1935 – film d'animation cinématographique de 9'12 min, muet, noir et blanc. Édité par Digital-Meme DVD en 2007 dans la collection « Japanese Anime Classic » (disque 3).