

Zeitschrift: Tsantsa : Zeitschrift der Schweizerischen Ethnologischen Gesellschaft
= revue de la Société suisse d'ethnologie = rivista della Società svizzera
d'etnologia

Band: 18 (2013)

Artikel: Pixarvolt du genre? : Réflexions sur la représentation de la masculinité
dans les films d'animation de dernière génération

Autor: Hasedu, Iulia

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-1007252>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 22.11.2024

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

PIXARVOLT DU GENRE?

Réflexions sur la représentation de la masculinité dans les films d'animation de dernière génération¹

Texte: *Iulia Hasedu*

Abstract

GENDER PIXARVOLT?

Reflexions on the representation of masculinity in full-length cartoons of the last generation

By proposing a thematic analysis of gender in full-length cartoons like *Monstres et Cie.*, *Robots*, *In search of Nemo*, *How to train your dragon*, *Madagascar*, *Up*, *Cars*, *Ice Age*, *Toy Story*, the article suggests a critique of Judith Halberstam's idea that these mega-productions are subversive. The ancient myth of the absence of the mother and the re-engender of the re-engendering of male characters by an exclusive male-mates social learning are vividly reified. The former super-hero of cartoons is challenged by a new one who is less virile, has feelings, is hesitant and vulnerable but still is the winner, the smartest and the main action leader compared to the female characters who are additional and conventional – they target a love story and/or have a classical oedipal family background. If new models of masculinity are clearly proposed in these cultural industries, gender arrangements are not challenged. They remain tributary to the masculine domination.

Mots-clés: *dessins animés; masculinités; domination masculine*

Keywords: *cartoons; masculinities; masculine domination*

Dans un texte récent (2007)², Judith Halberstam, figure de la critique radicale *queer* des années 2000, analyse quelques films d'animation produits par la société de production *Pixar Animation Studios* et par d'autres sociétés incorporées, satellites, voire concurrentes de *Walt Disney Pictures*, telles *Dream-Works*, *Vanguard Animation* ou *Blue Sky*. La chercheuse américaine utilise le terme *Pixarvolt* pour décrire la révolte (*Pixar-revolt!*), la subversion sociale et politique véhiculées par ces films d'animation de dernière génération. Le néologisme renvoie à l'opposition au système des relations capitalistes, au contrôle de l'Etat de plus en plus sécuritaire et policier, asservi aux intérêts des grands investisseurs, et aux valeurs néolibérales de la société américaine contemporaine:

«*The Pixarvolt films proceed by way of fairly conventional narratives about individual struggle, but they use the individual character only as a gateway to intricate stories of collective action, anti-capitalist critique, group bonding and alternative imaginings of community, space, embodiment and responsibility*» (Halberstam, 2007).

Le regard que Halberstam pose sur les films d'animation dans le texte cité fait écho à son ouvrage *Female masculinity* (1998) et est supposé participer d'une (dé)construction du masculin par la mise en évidence des masculinités alternatives et anti-hégémoniques, masculinités détachées bien évidemment du corps mâle, surtout du mâle blanc de classe moyenne.

¹ Je remercie pour leur apport à la présente version du texte les expert-e-s de la revue *Tsantsa* et mes amies intéressées par la perspective de genre dans le cinéma aussi bien que par la socialisation du genre chez les enfants: M. Blanc-Jouveaux, A. Lavanchy, M. Lieber, S. Pagliai, L. Parini, M. Petrémont.

² Le texte cité est repris par l'autrice dans le chapitre 2 de l'ouvrage Judith Halberstam, *The Queer Art of Failure*, Durham, NC: Duke University Press, 2011.

Gender in these films is shifty and ambiguous (transsexual fish in Finding Nemo, other-species-identified pig in Babe); sexualities are amorphous and polymorphous (the homoerotics of Spongebob and Patrick's relationship and of Wallace and Gromit's domesticity); class is clearly marked in terms of labor and species diversity and bodily ability is quite often at issue (Nemo's small fin, Shrek's gigantism) (Halberstam, 2007).

L'article présent réexamine cette argumentation par l'analyse thématique des long-métrages d'animation produits par la société *Pixar* et les sociétés similaires gravitant autour de *The Walt Disney Company*. Nous posons la question de savoir si ces films d'animation de dernière génération (produits après 1995, date de sortie de *Toy Story*, premier long métrage réalisé entièrement sur ordinateur), qui bénéficient non seulement d'une technologie nouvelle (calquée sur un nouveau mode de consommation: le numérique, la 3D), mais aussi, si l'on en croit J. Halberstam, de ce nouveau paradigme critique, proposent effectivement des modifications substantielles – de type subversion ou révolte – en termes de rapports de genre. Le genre est vu ici comme un dispositif normatif qui assigne les individus à des rôles et crée des statuts différenciés en fonction d'une classification selon le sexe – produite elle-même à l'intérieur du système de genre (Butler, 2005). Le genre est ainsi une configuration instituée dans un rapport asymétrique entre hommes et femmes, généralement appelé domination masculine et basé sur la division sexuée du travail et sur la construction symbolique des oppositions (Bourdieu, 1998). Les rapports de domination masculine «traditionnels» sont-ils ébranlés dans le cadre du *Pixarvolt*?

Les films d'animation, un objet culturel

Ces productions – dont l'empreinte au niveau de l'imaginaire et les chiffres d'affaires très conséquents réalisés sont de notoriété désormais planétaire³ – constituent une partie de ce qu'on appelle aujourd'hui «industries culturelles» ou «médiacultures». Ces notions visent à dépasser la distinction classique entre culture d'élite et culture de masse, entre médias et culture, entre local et global, entre social et culturel, pour penser «l'intersection des pratiques de construction du sens» (Maigret et Macé, 2005), ce qui permet d'ailleurs de joindre la notion de *mediascape* proposée par l'anthropologue Arjun Appadurai déjà au début des années 1990 (Appadurai, 1996). Plus précisément, il est question d'analyser des objets culturels globaux définis par leur intense circulation supranationale, à

savoir un examen des valeurs, des symboles, de représentations culturelles, des mythes partagés très largement, dont ils sont les véhicules, les supports et la légitimation. Toutefois, malgré l'injonction à l'étude du *mediascape* formulée par Appadurai, l'exercice reste plutôt familier aux *cultural studies*, aux études de sociologie des médias ou de psychologie, et il est moins courant pour les anthropologues – bien que certains objets culturels globaux, tels les téléphones portables, les blue-jeans, les réseaux virtuels de sociabilité attirent bel et bien l'attention de quelques-uns d'entre eux. Qui plus est, dans l'ensemble des études sur les médias, l'analyse des dessins animés reste marginale. Autant de raisons donc de penser qu'à titre d'objets culturels globaux, ils mériteraient toute notre attention.

Ces productions sont des films à grand succès commercial, tant au *box-office* qu'en termes de vente de produits de *home video entertainment* ou de produits dérivés (jeux vidéo, jouets, enseignes, etc)³. Ce succès a pour conséquence une exposition des enfants et, par le biais d'une socialisation secondaire, de leurs éducateurs (parents et professionnels) aux valeurs et modèles véhiculés par ces narrations imagées, dont le format prend souvent le pas sur les albums illustrés, notamment au sein de l'éducation familiale qui se sert volontiers du lecteur DVD et de la télévision par souci d'économiser du temps dans un quotidien chargé. Dans leur fonction, les narrations véhiculées par les dessins animés longs-métrages sont similaires aux contes. Il s'agit de véritables instruments de socialisation et de structuration psychique qui ont une influence considérable sur l'inconscient et l'imaginaire des enfants (voir par exemple Bettelheim, 1976; Djénati, 2001; Jurgensen, 2010). Contrairement aux approches psychanalytiques qui s'intéressent à la manière dont sont présentés les repères freudiens du développement psycho-sexuel (la Mère, le Père, le devenir adulte, etc.) dans les dessins animés et à la façon dont ceux-ci engendrent la défense, l'angoisse, la stabilité des repères, etc. (Djénati, 2001), nous nous intéressons aux rapports sociaux entre les personnages, pris dans leur rôles sociaux de pères, mères, frères, compagnons, et dans leurs relations filiales, conjugales, amicales; autrement dit nous nous intéressons à savoir quels sont les caractéristiques du monde social présenté à l'écran par ces films d'un point de vue de genre.

Les films pris en considération ont été diffusés dans le monde entier où ils ont conquis un large public: *Toy Story*, *Monstres et Cie*, *Robots*, *Le monde de Nemo*, *Dragons*, *Madagascar*, *Cars*, *L'âge de glace*, *Là-haut*, *Kung-Fu Panda*, *Rio*, etc. Nous misons sur une connaissance sommaire de ces narrations de la part du lecteur; toutefois un court synopsis pour chaque film est présenté

³ On peut compter aussi le succès pour *Pixar* par exemple dans ses 30 nominations si 9 prix Oscar depuis son apparition en 1986 (source: <http://animecity.fr/Recompenses%20Pixar.html>, page consultée le 12.02.2013).

dans l'annexe du texte. La sélection des films inclut les productions les plus importantes de cette période en termes de diffusion (et d'impact supposé). Halberstam, quant à elle, analyse notamment *Bob l'éponge*, *Le monde de Nemo*, *Over The Hedge*, bien que sa réflexion dépasse le cadre de ces films particuliers, comme nous en avons également nous-même l'intention.

Nous avons posé des questions simples pour réaliser notre analyse: qui mène l'action (personnage masculin / féminin), quelles sont les caractéristiques du personnage principal, quelle est la relation principale qui se donne à voir à l'écran, entre quels protagonistes, quel rôle occupent les personnages masculins / féminins (principal, secondaire), quelle implication a la fin de l'histoire sur les relations de genre. Mise à part l'organisation synthétique de ces informations – où le genre est présent seulement en terme de classification féminin / masculin et non en termes de rapport et de politique comme nous le définissons plus haut – nous tenterons de mettre en évidence des schémas thématiques d'ensemble de construction des masculinités qui sont à l'œuvre dans l'ensemble de ces films. Après une introduction qui fait état de la revue de littérature pour parler du genre dans les productions d'animation classiques (Disney), nous développerons deux grands thèmes qui se dégagent de l'analyse: la relation père-fils et l'ethos de l'amitié entre pairs masculins, comme révélateurs d'un masculin qui se définit par opposition (voire exclusion) au (du) féminin. Comme corollaire indispensable, nous parlerons aussi des féminités qui y sont présentes, aussi bien que du statut des relations homosexuelles, afin de déceler et cerner la configuration des modèles de relations de genre proposés aux consommateurs des produits de cette industrie culturelle.

La masculinité dans les films «classiques» de Walt Disney Studios

De nombreuses études⁴ sur la télévision américaine des années 1990 montrent celle-ci comme une machine de propagande des valeurs classiques de la famille américaine de classe moyenne, où les femmes et les hommes occupent des positions figées typiques du modèle bourgeois: la femme est en position de victime, elle est plus jeune, plus inexpérimentée et dépendante des personnages masculins, elle a rarement un travail rémunéré et s'occupe assidument de la maison et de l'éducation des enfants, tandis que les personnages masculins sont caractérisés par la raison, la sagesse, le courage, la compétitivité, le pouvoir, et la violence (tout cela dans un univers où l'hétérosexualité est hégémonique car seuls 2 %

des films montrent des couples homosexuels dans les films et séries produits en 1999-2000 par exemple). Les études sur les films d'animation confirment ces constats. Ainsi, celle de Towbin et al. (2003), effectuée sur 26 long-métrages d'animation Disney produits entre 1937 et 2000 (échantillon qui inclut des films tels *La petite sirène*, *Blanche neige*, *Peter Pan*, *La Belle et la Bête*, etc.), montre que les hommes expriment leurs émotions physiquement et non verbalement (dans 12 films), qu'ils ne contrôlent pas leurs désirs ni leur sexualité (15 films), qu'ils sont naturellement forts et héroïques (19 films) et qu'ils n'effectuent pas de travaux domestiques (17 films). Pour les femmes, en revanche, l'apparence est plus valorisée que l'intellect (15 films), elles arrivent à s'émanciper par la beauté; elles ont besoin de protection (11 films); elles sont domestiques et attendent de se marier (15 films). Les femmes autonomes sont présentées comme cruelles, vieilles ou obèses. En somme, dans les films d'animation «classiques» se donne à voir une masculinité caractérisée par l'hypervirilité du héros vaillant, ferme et menant sans hésitation l'action vers une issue raisonnable, qui s'oppose à la douceur, au soutien émotionnel, à la beauté, au silence, à la domesticité et à la naïveté des femmes.

Qu'est-ce qui a donc changé dans les films d'animation de dernière génération par rapport à cette matrice du conservatisme des rôles de genre?

L'absence des mères et le réenfantement du masculin: une bonne mère est une mère morte

Dans les films Disney plus anciens, tels *Les voyages de Gulliver*, *Pocahontas*, *Pinocchio*, nous pouvons déjà remarquer l'absence des mères alors que les pères sont souvent là en tant que rois, chefs ou commandants. Dans le numérique *Le monde de Nemo*, la mère poisson clown de Nemo, est tuée dans les premiers cinq minutes du film et toute l'histoire tourne autour de la quête du fils par le père, et *vice versa*. L'élimination de la mère se fait dans sa tentative échouée de sauver sa progéniture du requin et apparaît ainsi comme un sacrifice nécessaire. Sa mort permet une remise en question de son apport éducatif: Marlin, le père, veut choyer Nemo, le petit, en remplaçant la mère disparue alors que celui-ci attend autre chose, à savoir de la confiance et la reconnaissance de son individualité en maturation qui rime avec sa masculinité. Marlin apprend à être père et Nemo apprend à avoir seulement un père et non une mère. Un personnage féminin est néanmoins introduit dans la narration: Doris, la nouvelle compagne du père, un poisson ridi-

⁴ L'article de Towbin et al (2003) évoque une vingtaine de ces études.

cule et débile qui perd sans cesse la mémoire, sauf quand elle veut se mettre au service de la cause de Marlin. La relation qui s'instaure entre Nemo et Doris est clairement posée comme étant de l'ordre de l'intimité conjugale. Contrairement aux figures anciennes de pères proposées par Disney, Marlin n'est pas un chef ou un roi: il est un banal poisson clown dépressif, anxieux, hésitant, il veut assumer les soins de son petit sans trop savoir où est le juste milieu, il est attentionné, précipité, craintif, émotif, décalé⁵. La relation père-fils se redéfinit, se construit sans cesse, elle n'est pas donnée par le sang ou le nom, comme dans les films d'animation classiques.

Il va de même pour la relation entre le jeune viking Harold et son père Stoïc, dans *Dragons*: ce dernier est chef du village viking; cependant il est ridiculisé dans son attitude virile de tueur forcené de dragons. Ce père devra faire un travail de compréhension et de réinvention identitaire afin de mériter un enfant aussi intelligent et généreux qu'Harold, garçon d'une dizaine d'années, qui ne veut pas s'entraîner à tuer des dragons mais rêve d'un village avec davantage de boulangers que de soldats. De la mère d'Harold morte au combat (car chez ces Vikings, femmes et hommes se battent côte à côte; Astrid, copine d'Harold est d'ailleurs d'une prouesse remarquable dans les combats face aux dragons), il ne subsiste que les boucliers protège-seins que le père utilise comme parure de tête. De même, dans *Là-haut*, il ne reste d'Ellie, l'épouse morte de Carl, le retraité bourru, qu'un album-photo. Et dans *L'âge de glace*, la mère du petit Neandertal se noie au début du film en essayant de sauver son bébé. Ce dernier va être élevé par ses copains animaux (masculins) comme dans une version actualisée du *Livre de la Jungle*, classique de l'animation Disney de 1967. De même, la mère de Po, le panda de *Kung-Fu Panda* est aussi morte en essayant de le sauver, tout comme la mère de Mani, le mammoth, pilier de la bande d'amis de *L'âge de glace*. Toutes donc des braves mères ... mais mortes!

Dans quelques cas, la mère est présente mais à l'arrière-plan et confinée au rôle classique lié à la domesticité: celle qui range, sert les repas ou passe le balai (telle la mère de Rodney dans *Robots*, celle d'Alex dans *Madagascar 2*, de Rodney dans *Robots* ou celle de l'enfant Andy dans *Toy Story*). L'absence, la disparition ou l'effacement de la mère oblige les hommes à mater, quitte à être ainsi moqués/présentés sous un jour un peu ridicule (Brydon, 2009) dans un premier temps, pour conquérir, dans un deuxième, le territoire entier de la parentalité réinventée.

La paternité spirituelle remplace la paternité biologique là où les liens de parenté sont brisés d'entrée. Initiatique, elle est une relation entre un être masculin adulte et un petit apprenti mâle: c'est le cas de la relation entre le retraité récalcitrant Carl et l'enfant gauche et surpondéré Russell (*Là-haut*), entre les voitures de course anthropomorphisées Flash McQueen et Doc Hudson (ou King) dans *Cars*, entre le panda Po et Maître Shifu (*Kung-Fu Panda*). Pour Po, la relation père-fils est triple: le père biologique retrouvé, le père adoptif (une oie en chef de cuisine au rôle transgressif et nourrissant) et le père spirituel, maître en arts martiaux constituent la triade soutenant physiquement et symboliquement Po.

Nous remarquerons bien sûr que cette absence de la mère rejoint l'ancienne idée freudienne selon laquelle une initiation à la vie en société signifie une tension, puis une rupture avec l'univers «naturel» féminin – clef de l'entrée et ensuite du dépassement du complexe d'Œdipe. Cela vaut pour l'Ego masculin, car l'Ego féminin est expédié d'entrée dans la névrose constitutive d'un éternel complexe d'Œdipe non-dépassé. Mais Freud puise cette idée dans sa propre culture et socialisation aussi bien que dans les écrits savants de son époque concernant les populations «primitives». L'absence symbolique de la mère au profit d'une homosocialité masculine et d'une relation totale père-fils, créatrice de Culture est au cœur même de la tradition occidentale. On la retrouve dans *Le Timée* de Platon sous le terme de Khôra, réceptacle maternel, origine des formes *qui ne peut être désigné*. On la retrouve dans la doctrine chrétienne de la Sainte Trinité, qui réunissant le Père, le Fils et le Saint-Esprit permet de faire l'impasse sur le rôle spirituel de la Vierge Marie. La psychanalyste Monique Schneider (2000, 2005) remarque à juste titre qu'il s'agit d'un chablon culturel ancien, présent autant dans l'Ancien Testament, dans les Evangiles, dans les rapports spirituels entre les moines du Moyen-Âge, que dans des personnage comme Don Juan. Sans pour autant créditer une universalité du complexe d'Œdipe, certaines anthropologues, revisitant la théorie lévi-straussienne de l'échange des femmes, comme Françoise Héritier, Paola Tabet ou Nicole Claude Mathieu, montrent que ce lien père-fils et la socialisation masculine qui défie le féminin sous-tendent la grande majorité de cultures et organisations sociales, dont l'enjeu est de contrôler la fécondité des femmes tout en les marginalisant comme actrices sociales. Des éléments ethnographiques très parlants sont ceux qui concernent les initiations masculines consistant à couper les garçons du monde féminin pour les réengendrer socialement dans un monde exclusivement fait par des hommes. La «maison des hommes» chez les

⁵ Pour les versions originales il est intéressant d'analyser le lien entre ce type de caractéristiques et les personnalités médiatiques des comédiens qui prêtent leurs voix aux personnages. Des noms comme celui de Tom Hanks, faisant la voix de Woody dans *Toy Story*, sont parlants quant au type de masculinité incarnée.

Baruya de Nouvelle-Guinée (Godelier, 1982) apparaît comme le paradigme de la mise entre parenthèses du féminin et de la redéfinition de la masculinité comme «fait social total». Source du chaos, danger et poison, le féminin est gardé à distance pour préserver le réenfantement des hommes entre eux, se nourrissant par l'ingestion de sperme, nourriture exclusivement masculine, dans des séances secrètes de fellation rituelle.

Un trait d'union entre les Baruya et notre fondement gréco-judéo-chrétien actualisé dans les schémas relationnels des dessins animés nous fait passer alors d'un chablon culturel à un chablon plus anthropologique à valences universelles, qui consiste principalement à traverser les femmes sans les rencontrer, comme le dit Schneider (2005). Les femmes ou les personnages féminins apparaissent comme des figures mythiques, réceptacles, supports ou médiums, êtres à mi-chemin entre la Nature et la Culture, entre l'humain et l'animal – d'où l'idée que les femmes sont responsables de l'incomplet détachement de la Nature et de l'animalité. A ce propos, le commentaire de Judith Butler dans *Ces corps qui comptent. De la matérialité et des limites discursives du «sexe»* est tout à fait significatif. A propos de Khôra de Platon elle s'exprime ainsi: «Le Timée ne nous donne pas de corps mais seulement l'assimilation et le déplacement de ces figures de position corporelles qui garantissent un certain phantasme de relation hétérosexuelle et d'auto-engendrement masculin. Le réceptacle n'est ainsi pas une femme mais la figure que deviennent les femmes dans le monde imaginaire de cette cosmogonie métaphysique» (Butler, 2009: 66-67).

Dans les schémas narratifs des films d'animation évoqués, la nouveauté réside dans le fait qu'il ne s'agit pas d'un apprentissage dans la confrontation avec le Surmoi punitif, moralisateur, mais dans une redéfinition de la relation père-fils comme profondément émotionnelle. C'est la naissance d'un être complexe, d'un troisième genre, père-mère, qui s'initie à cette nouvelle identité tout au long de l'histoire – ce que Schneider appelle valorisation «du sein en territoire masculin [...] comme s'il n'y avait pas de territoire féminin» (Schneider, 2005: 32) –; et, aspect important, la psychanalyste précise qu'il s'agit d'un fantasme typique des hommes en situation de cure. Dans cette perspective, on est bel et bien en présence d'une dénaturalisation du genre de par son détachement du corps féminin, mais une renaturalisation s'opère quand il s'agit de reconstruire la figure féminine comme repoussoir.

L'amitié, valeur suprême propre au masculin

Occupant la même place centrale que la relation père-fils, l'amitié entre pairs n'est pas seulement la relation de prédilection mais la valeur par excellence promue par ces narrations

ou, autrement dit, le sujet des films d'animation. L'amitié est la relation initiant à la maturité, elle est censée contrebalancer et prévaloir la dépendance du cadre familial et éloigner l'individu de celui-ci tout en lui donnant stabilité et confiance dans la vie adulte, quintessence de l'éducation. Dans l'ethos classique promu par Disney, c'était la reconnaissance de la relation amoureuse qui marquait l'achèvement d'un développement personnel (souvent sous la forme du mariage). Dans ces films de dernière génération, ce n'est plus tellement l'amour-mariage-reproduction (bien qu'il refait son apparition dans certains films tels *Rio* ou *L'âge de glace*) qui représente cet aboutissement, mais l'amitié assumée, la loyauté et la solidarité entre pairs qui tient cette place. Toutefois, cette merveilleuse révolution relationnelle au niveau de la narration d'animation ne concerne pas au même titre les personnages féminins et masculins. De quoi repenser la tradition narrative qui construit l'amitié entre femmes comme impossible, transgressive, dangereuse pour l'ordre hétéronormé (Martin et al, 2011). Les autrices de l'éditorial du numéro thématique «Amies» de *Nouvelles Questions Féministes* posent la question rhétorique: «si l'industrie culturelle semble s'accommoder de l'intimité entre femmes, n'est-ce pas parce qu'elle a réussi à s'emparer de ce thème en reconduisant, sous des formes renouvelées, une misogynie plutôt classique, et en confortant aussi bien la domination des hommes que l'hétéronormativité?» (Martin et al.: 27)

Bien que nous ayons parfois affaire à la présence de personnages féminins dans le groupe d'amis (Gloria, l'hippopotame de *Madagascar*, la bergère sans nom propre de *Toy Story 1*, Barbie de *Toy Story 3* ou Mémé, la grand-mère du Cid, les paresseux dans *L'âge de glace 4*), il ne faut pas oublier que ce sont souvent des trouble-fêtes, incarnant des émois, des enjeux de couple et / ou de reproduction, et des rôles secondaires par rapport à une relation centrale entre deux protagonistes masculins: le lion Alex et le zèbre Marty dans *Madagascar*, les robots Rodney et Fender dans *Robots*, les monstres Bob et Sully dans *Monstres et cie*, les voitures Flash McQueen et Martin dans *Cars*, les jouets Woody et Buzz l'éclair dans *Toy Story*, le mammoth Mani et le tigre à dents de sabre Diego dans *L'âge de glace*, le perroquet Blu et le toucan Rafael dans *Rio*.

Une sous-catégorie de personnages féminins sont les combattantes: Astrid (*Dragons*), Tigresse (*Kung-Fu Panda*), Kira (*L'âge de glace 4*), Perla (*Rio*), Jessie (*Toy Story 2, 3*). Elles sont dépeintes comme séduisantes mais irréflechies, méchantes, autoritaires, hystériques – à la fin de ces films on voit leur maîtrise, la fin de leur autorité agitée et leur retour dans les rangs de la féminité traditionnelle: elles acceptent l'ethos romantique et leur fonction reproductive. En contrepoint, Barbie (*Toy Story 3*), personnage caricatural de la blonde pimpante frivole, apparaît comme plus estimable que Ken, dont le servilisme, la dupli-

cité et le goût pour la mode sont tournés en dérision, avec une teinte de regard homophobe. Toutefois, Barbie, comme les autres personnages féminins (la Bergère, amoureuse de Woody dans le TS 1 a disparu dans TS 3 laissant place à Jessie, cowgirl qui va tomber amoureuse de Buzz l'éclair), est partie du décor dans ce film qui met en valeur principalement le jouet cowboy Woody comme figure du post-super-héro, maillon principal de l'amitié entre les jouets, et du duo Woody-Buzz.

L'accent sur l'homosocialité masculine est une manière ambivalente de se référer à des valeurs traditionnelles de la masculinité telles la camaraderie et la fraternité – valeurs phares de la structuration patriarcale de la modernité politique européenne et de la construction politique républicaine. D'après notre lecture, ces histoires témoignent d'une part d'une récupération de ces valeurs placées sur des bases différentes d'action et d'incorporation. Il ne s'agit plus de se construire en amis dans des combats physiques ou symboliques demandant courage et solidarité mais de s'en détacher, au moins dans un premier temps: l'amitié se construit désormais comme communication, partage des insécurités, des anxiétés et de la crise d'identité, apprentissage difficile de la confiance, revendication explicite de reconnaissance. D'autre part, cette reconstruction des valeurs de la masculinité se manifeste par le refus de la violence des combats, des armes ou de la force physique dépeints de façon très caricaturale et reléguée vers les personnages négatifs. Alex (*Madagascar*) et Harold (*Dragons*) ne veulent pas se battre, n'aiment pas la violence, ce sont des artistes, des intellectuels ou des savants qui méprisent les muscles et la force, qui s'obstinent à voir le monde comme *cool*, avec des relations amicales non conflictuelles. Diego, le féroce tigre à dents de sabre (*L'âge de glace*) finit par se détacher de sa nature carnivore et agressive pour devenir l'ami de Manni, le mammouth et de Cid, le paresseux. Plus encore, il se détache des siens (les autres tigres) pour investir un lien d'amitié transgressant son espèce, tout comme dans Madagascar où la mixité et la différence d'espèces (renvoyant aux races) au sein du groupe d'animaux rescapé du Zoo sont hautement valorisées. D'autres personnages comme Woody, le cowboy et Buzz l'éclair, le ranger de l'espace, (*Toy Story*), les monstres Bob et Sully (*Monstres et cie*) vont préférer la ruse et le jeu à la force, la tactique subtile ou la fuite au combat direct. Plus encore, une certaine faiblesse sur le plan physique (qui renvoie symboliquement à l'émasculatation), telle la nageoire atrophiée du petit poisson clown Nemo ou l'incapacité de voler de perroquet Blu (*Rio*) ou de Buzz l'éclair (*Toy Story*), est surmontée et compensée par la solidarité, la ruse, l'intelligence et la force de caractère. Mais cela peut être aussi interprété comme unilatéralité renvoyant à l'asymétrie fondamentale des sexes (Héritier, 1996). Ainsi, la violence caractéristique de la masculinité traditionnelle est évacuée du côté des personnages négatifs dépeints comme laids, sales, tyranniques, autoritaires (les

tigres et la bande des pirates de *L'âge de glace*, le gang des jouets frustrés dans *Toy Story 3*). C'est une façon de se démarquer en suivant une grille manichéenne qui évoque le clivage de classe sociale: les gentils, généreux, amis rusés sont du côté de la classe moyenne (new-yorkaise si l'on pense à *Madagascar!*) alors que les méchants, les brutes, les violents et les stupides sont du côté des classes populaires, modalité de mise à distance de la masculinité de ces dernières et de réification d'un clivage de classe.

On peut se demander quel statut possède l'amitié entre Doris, le personnage féminin, et Marlin, le père de Nemo, dans *Le monde de Nemo*, car elle ne correspond pas à la description ci-dessus. Dans ce film, la narration suit en parallèle la relation d'amitié entre pairs principalement masculins qui se déroule dans l'aquarium (qui apparaît comme une métaphore de la société idéale) ayant Gil pour protagoniste principal, ami et père spirituel de Nemo et l'amitié avec des enjeux de couple entre Marlin et Doris.

Quant à la relation entre personnages masculins et féminins, elle est presque toujours en plan secondaire par rapport à la relation d'amitié entre pairs masculins. Le couple marital est une toile de fond gaie et un support des gags: Gloria l'hippopotame et Melman la girafe, le commandant pingouin et sa bien-aimée en paille, Barbie et Ken. Le couple peut aussi être le support d'un enjeu plus important, la reproduction, explicitement formulé comme sauvetage de l'espèce: les mammouths Manny et Elie dans *L'Age de glace*, les perroquets ara Blu et Perla dans *Rio*. Le couple Barbie-Ken, incarne avec beaucoup d'ironie le modèle américain de réussite sur lequel les spectateurs sont invités à lancer un regard critique. Quant à la relation entre Doris et Marlin (*Nemo*), une relation d'amitié qui évolue tout au long du film vers une relation de couple, l'accent est tout le temps porté sur l'asymétrie de cette relation et non sur les similitudes entre les deux personnages: elle est grande et bleue, lui petit et orange, elle est intuitive, lui rationnel, elle se lance à l'aventure, lui est craintif et mesuré, il est découragé, elle est persistante. Rarement, la camaraderie franche entre personnages masculins et féminins est présente (Tigresse et Po dans *Kung Fu Panda*).

En guise de conclusion: les masculinités alternatives à l'épreuve du genre

On peut concevoir, en suivant Gillama et Wooden (2008) qu'effectivement, nous sommes en présence d'un nouvel ethos du masculin véhiculé par les industries culturelles, un ethos qui se détache nettement de la construction classique: les personnages masculins se sentent isolés, abandonnés, vulnérables, ils expriment plus facilement leurs émotions, ils reconstruisent et se réapproprient les représentations et les compor-

tements de la maternité, ils s'acceptent davantage avec leurs défauts, voire sont métaphoriquement émasculés (Harold perd la moitié d'une jambe dans le combat final avec le dragon géant, Nemo a une nageoire atrophiée). Ces films promeuvent clairement de nouveaux modèles de masculinité, qui apparaissent comme alternatives au modèle classique de la virilité patriarcale plus ou moins bienveillante présente dans les films classiques Disney.

Cependant, nous avons vu que d'une part, ces modèles composent avec de mythes fondateurs persistants (l'absence ou la suppression de la mère) ou récupère des valeurs traditionnelles masculines qu'elle réinterprète (l'amitié entre pairs masculins). D'autre part, si on regarde l'agencement relationnel entre les personnages féminins et masculins, nous constatons que deux thématiques, déjà présentes dans la tradition hollywoodienne, restent susceptibles de rendre ces films très conventionnels: l'amour romantique hétérosexuel (qui peut se moquer du mariage comme dans *Madagascar 2*) et la famille œdipienne (maman, papa, enfant). C'est aussi par ce biais que se réifient les rapports de genre traditionnels: les personnages féminins sont là pour assurer la séduction romantique et la reproduction potentielle – Doris, Astrid, Gloria sont des amoureuses «fleur bleue» intéressées par la reproduction de l'espèce à peine dissimulée sous l'apparence de la force (ou de leur volume)–; aucun de ces nouveaux héros masculins ne fait la cuisine ou le ménage – il n'y a pas de Cendrillon masculin; l'amour entre personnages de même sexe n'est pas possible malgré certaines légères allusions à la relation gay (les monstres Bob et Sully cohabitent dans une relation très proche dans *Monstres et cie* et des propos concernant leur fidélité/jalousie sont échangés à deux ou trois reprises). On ne fait cependant aucune allusion à des relations d'amour entre femmes et les travestis transgressifs sont dépeints comme fous et ridicules; la transgression de genre correspondant à une perte de soi, une aliénation: Fender dans *Robots* quand il prend une jupe ou Buzz l'éclair dans *Toy Story* quand il est transformé en femme par la sœur de Sid, l'enfant méchant qui maltraite ses jouets. Nous assistons également dans ces narrations filmiques à une plus ou moins subtile récupération de l'*ethos* héroïque masculin tandis qu'une place secondaire est réservée constamment aux personnages féminins. Ces derniers sont souvent dévalorisés, soit par des traits de caractère – Astrid par exemple, l'amoureuse de Harold dans *Dragons*, est agaçante et irritante –, soit par le silence comme Bouh, la petite fille de *Monstres et cie*. Ce sont les personnages masculins qui mènent l'action, qui ont raison et qui l'emportent sur

leurs adversaires, alors que les personnages féminins finissent par plier en acceptant de retourner à leur place: le domestique, l'amour et les enfants et de réviser leurs opinions.

En dépit des dimensions réduites de l'échantillon filmique pris en considération, une conclusion semble s'imposer: malgré les incontestables changements de l'*ethos* masculin dans les représentations véhiculées par ces industries culturelles, les rapports de genre n'ont pas changé. On a beau être dans l'ère des dessins animés «post-princesses» (Gillama et Wooden, 2008), et dirions-nous post-super-héros également, ces rapports restent asymétriques, hétérosexuels, basés sur une différenciation binaire et contrastée, régis par la domination masculine (Bourdieu, 1998).

Ainsi, notre lecture du genre à l'intérieur de *Pixarvolt* est bien plus pessimiste que celle formulée par J. Halberstam. S'il est vrai que ces films ridiculisent la toute-puissance et l'autosuffisance, valorisent d'une certaine manière la rencontre avec l'altérité⁶, questionnent la modernité technologique et la consommation, jettent l'opprobre sur l'urbanisation massive, le non-respect de la nature, appellent à l'écologie et à une meilleure communication entre individus, etc., ils ne sont pas pour autant révolutionnaires en matière de genre. Si les représentations de la paternité et de l'amitié masculine ont radicalement changé, ce n'est pas pour autant que les rapports de genre sortent de l'emprise de la domination masculine. Nous pensons, en rejoignant d'autres critiques (Dupuis-Déri, 2012; Rigouste, 2012a,b,c,d) que ce masculin réinventé sur fond de prétendue crise de la masculinité cherche à se substituer à des idéaux de révolution du genre et va à l'encontre des idées féministes d'égalité entre hommes et femmes. Donc la «subversion», la «révolte» vues par Halberstam se heurtent des structures, des appareils résistants et complexes: «Les pratiques parodiques peuvent servir à mobiliser et consolider à nouveau la distinction même entre une configuration de genre privilégiée et naturalisée, et une autre apparemment dérivée, fantasmatique et mimétique – une copie ratée si l'on peut dire» (Butler, 2005: 272-273).

Dans ce sens, bien qu'avec des objectifs et des moyens différents, l'idéologie de «nouvelles masculinités alternatives», telle que véhiculée par ces films rejoint paradoxalement la nostalgie pour une virilité de la masculinité hégémonique, promue, entre autres, par les mouvements masculinistes. Originaires de Québec et des États-Unis des années 1980, ces mouvements contestent les recherches féministes et banalisent la domination masculine. Intellectuels, artistes, journalistes, chercheurs

⁶ Il s'agit le plus souvent d'une idée assez superficielle de l'altérité car sous des enveloppes corporelles différentes, des valeurs, telles que l'amitié, seraient les mêmes.

ont tenté de légitimer l'idée que les hommes sont des victimes qui traversent une crise d'identité dont la seule et unique cause serait au féminisme qui aurait été trop loin⁷. Les pouvoirs publics et les médias s'emparent de ces idées dont la fonction semble, entre autres, de trouver le parfait bouc-émissaire (les femmes, le féminisme et les études genre) tout en ôtant la responsabilité des changements et des crises dans les identités et les indentifications sexuées aux autres grands acteurs de la vie sociale telles que les entreprises, la finance, l'Etat⁸: les femmes, le féminisme et les études genre. Contre-mouvement social anti-féministe, le masculinisme se rallie aux idées conservatrices prônant les rôles genrés fixes et distribués selon la division sexuée traditionnelle du travail dans la famille, l'autorité masculine, mais aussi à des idéaux de pouvoir et d'accomplissement de soi plus récents tels celui des «nouveaux pères». Depuis le début des années 1990, ces idées semblent trouver de plus en plus écho en Europe. Cela tient moins à l'action de groupes militants qu'à des figures individuelles présentes sur la scène médiatique: l'écrivain Eric Zémour, les psychanalystes Aldo Naouri ou Guy Corneau, font partie de ces personnages charismatiques qui apparaissent fréquemment sur les plateaux de télévision francophones pour parler de mâl(e)-être. Mais nous pensons qu'au-delà de ces personnalités très médiatisées, la culture populaire s'est saisie massivement de cet ethos: des publicités, des magazines de mode et de savoir-vivre présentent régulièrement les nouvelles masculinités dans une ambiguïté patente entre la nostalgie pour la «vraie» masculinité et la masculinité réinventée. A titre d'exemple, le numéro 14 (mai-juin 2010) du populaire magazine *Psychologies*, s'intitule «Comment être un homme» auquel font échos les titres de chapitres du numéro: «Moi, Mes amours, Mes enfants, Mes amis, Mon corps», qui en disent long sur cette quête de totalité au masculin reprise par la culture populaire.

Dans ce même dispositif de production et diffusion culturelle de plus en plus intéressé par les nouvelles masculinités, le cinéma a réussi à exploiter ces thèmes et contribué aussi fortement à la diffusion de idées concernant une redéfinition de la masculinité. En témoigne le succès de films de fiction long-métrage tels *American Beauty* (Sam Mendes, 1999) ou *The Road* (John Hillcoat, 2009 – adapté du roman culte et best-seller de Cormac McCarthy, prix Pulitzer 2007), primés dans

plusieurs compétitions de renommée internationale et très bien vendus dans le monde entier. A ces films de fiction, on pourrait ajouter le documentaire *Le souffle du désert* (François Kohler, 2005), film suisse-canadien de grand succès en salles européennes. Ce dernier illustre parfaitement le lien entre l'idéologie des nouvelles masculinité et les idées masculinistes: on y montre un groupe d'hommes blancs et de classe moyenne supérieure, de différents âges et nationalités en plein processus de réinvention de soi, encadré par un psychologue et déployé dans une traversée initiatique du désert saharien, sensée leur apprendre de la connaissance du corps, des émotions, de la fraternité en même temps que de la «bonne» distance envers les mères, épouses et amantes. Ces films présentent des hommes qui se réinventent entre eux, sur une base mythique déjà expliqué plus haut, qui est celle d'une exclusion initiale et initiatique du féminin maternel vu comme une emprise malsaine. Comme dans nos dessins animés, la mère est tuée symboliquement (*American Beauty*) ou physiquement (*The Road*).

Nous faisons donc l'hypothèse d'un filon idéologique et culturel commun qui inspire à la fois la volonté d'un renouvellement de la masculinité et la nostalgie pour une virilité perdue. Cette base commune se trouve dans le discours de la crise de la masculinité (Dupuis-Déri, 2012). Les films d'animation analysés s'y inspirent et participent de la diffusion de ce discours.

Tout cela soulève des interrogations quant aux nouveaux visages de l'antiféminisme, de la misogynie et de l'homophobie qui instrumentalisent l'idée d'émancipation féminine et de rencontre positive avec l'altérité, tout en faisant l'impasse de celle d'égalité des sexes, dans le but de rassoir la domination masculine sur des bases nouvelles, ancrées dans le monde contemporain.

S'exprimant à propos du film d'animation *Kung-Fu Panda*, le philosophe Slavoj Žižek affirme: «*On the one hand the movie mobilizes the oriental military mystique – Kung Fu fight, warrior discipline, etc. In the same time the movie is totally ironic – it makes fun from its own ideology. What is so fascinating for me is that although the movie makes fun of its own ideology all the time, the ideology survives. This is how the cynicism functions!*»⁹. En paraphrasant le philosophe on pourrait dire que même si la virilité est

⁷ Cela apparaît dans le cas du rapport «Les hommes. S'ouvrir à leurs réalités, répondre à leurs besoins. Rapport du comité de travail en matière de prévention et d'aide aux hommes» remis en 2004 au Ministère de la Santé et des Services Sociaux de Québec par un groupe de chercheurs, à télécharger sur la toile <http://publications.msss.gouv.qc.ca/acrobat/f/documentation/2004/04-911-01rap.pdf>. Pour une lecture critique de ce phénomène voir Mélissa Blais et Francis Dupuis-Déri (sous la dir.), *Le mouvement masculiniste au Québec. L'anti-féminisme démasqué*, les Editions du remue-ménage, 2008 et le film documentaire *La domination masculine* (Patric Jean, 2009).

⁸ Voir à ce sujet Pascale Molinier, «Déconstruire la crise de la masculinité», in *Mouvements* 31-1 / 2004: 24-29.

⁹ Slavoj Žižek, interview in *Current Affairs*, le 26 octobre 2011.

moquée dans ces films, elle est réinventée cyniquement comme idéologie dominante et comme source permanente de l'antiféminisme. La masculinité, aussi nouvelle et alternative qu'elle soit, apparaît ainsi incompatible avec l'égalité des sexes, les scénarios de nos films proposent des trames narratives et schèmes relationnelles qui finissent par re-naturaliser les rôles de genre.

Epilogue ou que vaut la Rebelle

A l'heure de terminer l'écriture de ce texte, les salles de cinéma viennent de diffuser ce qui a été présenté comme le premier film d'animation en 3D produit par *Pixar* avec comme protagoniste un personnage féminin, après presque vingt ans d'activité et plus de vingt films produits. Dans *Rebelle* (2012, *Brave* en anglais), Merida, fille gauloise affublée d'une chevelure abondante et rousse – pour ne pas oublier sa féminité essentielle, à l'instar de *Mulan* (Disney, 1998) ou *Raiponce* (Disney, 2010) – se bat contre la loi du mariage et réinvente après maints conflits et péripéties, une relation positive avec sa mère (le père est lui à l'opposé, rustre, sauvage, infantile et... aussi amputé d'un pied)

qui transformée en ours l'aide à combattre les ténèbres. Tout comme Susan, protagoniste de *Monstres contre Aliens* (DreamWorks, 2009), devenue géante et super-héroïne après le contact avec un météorite, la rebelle Merida surjoue la caricature d'une féminité avortant sa propre émancipation, en nous montrant un personnage qui se prête peu à l'identification. Ainsi, malgré une trame narrative qui s'oppose aux modèles décrits plus haut à plusieurs égards, la rébellion, le courage et la puissance ne sont que des parenthèses. Ces films finissent par ramener leurs héroïnes principales dans le chemin du mariage (ou au statut d'objet d'échange, comme diraient les anthropologues!). De quoi penser, une fois de plus, que les industries culturelles n'ont pas vraiment évolué en termes de modèles d'identification proposées aux filles (Rieunier-Duval, 2005) alors qu'elles l'ont fait en ce qui concerne les mêmes modèles proposés aux garçons, qu'elles ont intégré une critique anticapitaliste et des idées écologistes mais non une critique de genre.

RÉFÉRENCES

Appadurai Arjun

1996. *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Bettelheim Bruno

1976. *Psychanalyse des contes de fées*. Paris: Robert Laffont.

Bourdieu Pierre

1998. *La domination masculine*. Paris: Seuil.

Brydon Suzan G

2009. «Men at the heart of mothering: finding mother in Finding Nemo». *Journal of Gender Studies* 18(2) 131-146.

Butler Judith

2005 (1990). *Trouble dans le genre. Pour un féminisme de la subversion*. Paris: La Découverte.

2005. *Ces corps qui comptent. De la matérialité et des limites discursives du «sexe»*. Paris: Editions Amsterdam.

Djenati Geneviève

2001. *Psychanalyse des dessins animés*. Paris: Editions Archipel.

Dupuis Deri Francis

2012. «Le discours de la «crise de la masculinité» comme refus de l'égalité entre les sexes: histoire d'une rhétorique anti-féministe». *Cahiers du genre* 52(1): 119-143.

Gillama Ken, Wooden Shannon R.

2008. «Post-Princess Models of Gender: The New Man in Disney / Pixar». *Journal of Popular Film and Television* 36(1): 2-8.

Godelier Maurice

1982. *La production des grands hommes*. Paris: Fayard.

Halberstam Judith

2007. «Pixarvolt: Animation and Revolt». *Flow Journal* 6(6), <http://flowtv.org/2007/08/pixarvolt-%E2%80%93-animation-and-revolt>, page consultée le 20 décembre 2012.

Héritier Françoise

1996. «Moitiés d'hommes, pieds déchaussés et sauteurs à cloche-pied. Figures archaïques de la masculinité», in: Françoise Héritier, *Masculin- Féminin. La pensée de la différence*, p. 165-189. Paris: Odile Jacob

Jurgensen Geneviève

2010. «Là-haut, les ballons, le vieil homme et l'enfant». *Imaginaire & inconscient* 1(25): 131-138.

Maigret Eric, Macé Eric

2005. *Penser les médiacultures. Nouvelles pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde*. Paris: Editions Armand Colin.

Martin Hélène et al.

2011. «Les relations d'amitié». *Nouvelles Questions Féministes* 30(2): 24-31.

Rieunier-Duval Sandra

2005. «Publicité, dessins animés: quels modèles pour les filles». *Nouvelles Questions Féministes* 24(1): 84-95.

Rigouste Paul

2012a. «Nouveaux pères (I), de *Monstres et Cie* à *Moi, Moche et Méchant*: apprendre à être doux». www.lecinemaestpolitique.fr/nouveaux-peres-i-de-monstres-et-cie-a-moi-moche-et-mechant-apprendre-a-etre-doux, page consultée le 20 décembre 2012.

2012b. «Nouveaux pères (II), de *L'âge de glace* à *Kung Fu Panda*: redéfinir les liens familiaux». www.lecinemaestpolitique.fr/nouveaux-peres-ii-de-lage-de-glace-a-kung-fu-panda-redefinir-les-liens-familiaux, page consultée le 20 décembre 2012.

2012c. «Nouveaux pères (III), du *Monde de Nemo* à *Chicken Little*: problèmes de virilité». www.lecinemaestpolitique.fr/nouveaux-peres-iii-du-monde-de-nemo-a-chicken-little-problemes-de-virilite, page consultée le 20 décembre 2012.

2012d. «Nouveaux pères (IV), des *Indestructibles* à *Shrek forever after*: peurs masculines». www.lecinemaestpolitique.fr/nouveaux-peres-iv-des-indestructibles-a-shrek-4-peurs-masculines, page consultée le 20 décembre 2012.

Schneider Monique

2000. *Généalogie du masculin*. Paris: Aubier.

2005. «Retour au père et déni du féminin». *Adolescence* 51(1): 25-36.

Towbin Mia Adessa et al.

2003. «Images of gender, Race, Age and Sexual Orientation in Disney Feature-Length Animated Films». *Journal of Feminist Family Therapy* 15(4): 19-44.

Site français de critique de cinéma d'animation:

www.zewebanim.com

ANNEXE

Filmographie avec des synopsis adaptés selon les sites internet

— www.pixar.wikia.com

— www.disney.fr

— www.allocine.fr/

— www.fr.wikipedia.org/wiki/

Toy Story **Pixar Animation Studios, 1995**

Dans la chambre d'Andy, les jouets se mettent à vivre leur propre vie dès que celui-ci sort de la pièce. Le jour de son anniversaire, quelques jours avant le déménagement de sa famille, c'est la panique, puisque chacun craint d'être remplacé par un jouet neuf. Woody le cow-boy est le jouet préféré du jeune garçon et n'appréhende donc pas tellement cette fête. Andy reçoit une figurine articulée d'astronaute, Buzz l'Éclair. Très vite, il s'avère que Woody a «perdu sa place» de jouet préféré, au profit de Buzz. Il essaie toutefois d'accueillir Buzz dans le groupe des jouets d'Andy, mais l'astronaute ne sait pas qu'il est un jouet. Il pense aussi qu'il peut voler, ce que Woody conteste. Woody et Buzz vont être capturés par Sid, le voisin d'Andy, destructeur de jouets. Buzz et Woody essaient désormais de s'enfuir de la maison de Sid avant le déménagement d'Andy. Les jouets de Sid, eux, viennent en aide à Woody en refixant le bras de Buzz, qui se fait ensuite martyriser par Sid. Woody organise alors avec les jouets de Sid un plan de sauvetage de Buzz. Toute une aventure va des lors les lier. La famille et tous les jouets d'Andy arrivent finalement à bon port dans la nouvelle maison. Chaque jouet est à sa place et chacun s'en trouve heureux. (voir aussi *Toy Story 2*, 1999 et *Toy Story 3*, 2010)

Monstres et Cie **Pixar Animation Studios, 2001**

A Monstropolis, une ville habitée par des monstres, se situe l'usine de traitements de cris d'enfants, produisant l'énergie nécessaire à la ville. Des monstres se rendent chaque jour chez des enfants par les portes de placard pour recueillir le précieux cri. Sulli, une vraie «terreur d'élite», assisté de Bob,

un drôle de mini-cyclope vert, sait faire crier sans jamais toucher, puisque tout contact physique avec un enfant humain serait mortel. Mais les temps sont durs pour le duo de terreur: les enfants ne hurlent plus aussi facilement qu'avant et la ville est au bord de la crise d'énergie... Un jour, une fillette suit Sully dans le monde des monstres. Sully croit que les enfants humains sont toxiques, alors que la fille n'est pas du tout effrayée par le monstre et le surnomme «Minou». Sulli demande alors de l'aide à Bob. Les deux amis entreprennent de renvoyer la fillette chez elle, mais entre-temps Sulli a fini par se prendre d'amitié pour la petite, qu'il a surnommé «Bouh», d'après le cri qu'elle pousse par jeu quand elle se cache. Après avoir déguisé Bouh en bébé monstre, ils s'introduisent dans l'usine pour trouver sa porte. Bob, Sulli et Bouh entrent dans une aventure qui finira par vaincre Léon, le challengeur de Sully et rapporter Bouh chez elle. Sulli devient président de Monstres et compagnie où le rire des enfants est dix fois plus efficace que leurs cris de peur et envoie maintenant les monstres pour faire rire les enfants. La scène finale du film montre l'entrée de Sulli dans la chambre de Bouh. On ne voit pas la petite fille, mais on l'entend prononcer «Minou», nom qu'elle utilise pour appeler Sulli.

Le monde de Nemo **Pixar Animation Studios, 2003**

Marlin est un poisson-clown très papa-poule, qui mène une existence paisible avec son fis unique, Nemo, le long de la grande barrière de corail australienne. Quand Nemo est capturé par un plongeur, son père s'engage dans un immense périple à travers tout l'océan. Avec l'aide de Doris, un poisson-chirurgien très serviable mais amnésique, Marlin va remuer ciel et mer pour retrouver la trace de son fils, croisant sur sa route des personnages aussi drôles que loufoques: requins membres du club des Mangeurs de Poissons Anonymes, tortues surfeuses ou encore dentiste amateur d'aquariums! La route sera longue jusqu'au petit Nemo...

L'âge de glace **Blue Sky, 2002**

Vingt mille ans avant notre ère, lorsque Scrat, un rongeur obstiné, fend la banquise et déclenche un nouvel Age de Glace, un cortège de mammifères s'assemble et commence à émigrer vers le sud. Manny, un mammoth solitaire, choisit d'aller vers le nord, et se voit bientôt rejoint par Sid, un paresseux. Pour Manny, Sid et Diego, la vie est beaucoup plus douce depuis que les glaces fondent et que la température remonte. Un immense barrage de glace qui retient l'océan est sur le point

de se rompre sous l'effet du réchauffement et menace d'engloutir toute la vallée. Leur seule chance de survie se trouve à l'autre bout de la vallée. (voir aussi *L'âge de glace 2*, 2006; *L'âge de glace 3*, 2009; *L'âge de glace 4*, 2012)

Robots Blue Sky, 2005

Rodney, jeune robot plein d'idées, décide de partir à Robot Ville pour rencontrer Bigweld, un célèbre inventeur. Mais, le bras droit de ce dernier prépare un plan diabolique pour supprimer l'inventeur et tous les robots «Obsolète».

Madagascar DreamWorks Animation, 2005

Alex le lion, Marty le zèbre, Melman la girafe et Gloria l'hippopotame vivent au Zoo de Central Park, où ils assurent la vedette auprès des visiteurs. Mais Marty, contrairement aux trois autres, rêve de la vie sauvage; lorsqu'il apprend que les pingouins envisagent de s'échapper du zoo, il décide de les suivre. Persuadé qu'il pourra trouver la vie sauvage au Connecticut, il décide de prendre le train pour s'y rendre. Alex, Melman et Gloria tentent de le rattraper pour l'empêcher de partir. Capturés par les forces de police à la gare, les autorités décident de rendre ces animaux à la vie sauvage. Ils sont embarqués à bord d'un porte-conteneur pour le Kenya avec deux singes et les pingouins, mais ces derniers en prennent le contrôle et tentent de le détourner vers l'Antarctique. Les caisses contenant les animaux passent par-dessus bord et dérivent vers l'île de Madagascar. Là, ils font la connaissance de la faune autochtone: de sympathiques lémuriers qui vivent dans la crainte des féroces fossas (des carnivores endémiques), leurs prédateurs. Pour le roi des lémuriers (King Julian le Maki), Alex le lion est peut être la solution à ses problèmes, avec ses crocs et ses longues griffes. Mais le régime végétarien ne répond pas aux besoins alimentaires d'Alex, et il échoue à lutter contre ses instincts carnivores. Alex ne sait plus se contrôler à cause de la faim et tente de manger Marty (voir aussi *Madagascar 2*, 2008)

Cars – Quatre roues Pixar Animation Studios, 2006

Flash McQueen, une voiture de course toute neuve promise au succès, part pour participer à la prestigieuse *Piston Cup* afin d'intégrer l'écurie Dinoco et de devenir célèbre. Mais, sur la route, il dévie sa trajectoire et fait une entrée spectaculaire dans la petite ville tranquille de Radiator Springs, sur la Route 66.

Là il connaîtra la Hudson Horney, ancienne voiture de course, Doc Hudson – juge et médecin de la ville, la Porche Sally Carrera – avocate, le camion Martin, dépanneuse et d'autres personnages aussi bizarres que sympathiques. Cependant au bout d'un séjour riche en aventures il arrive à intégrer à nouveau le monde de la compétition et il se rend en Californie pour la course. Ses nouveaux amis le rejoignent en tant qu'équipe technique. McQueen perdra la course car sur la dernière ligne droite il s'arrête pour aider son ancien et vieux ami, King, à rentrer sur la piste. Après la course, Flash revient à Radiator Springs, où il a décidé d'implanter son quartier général, ainsi qu'un musée de la course en hommage à Doc. Grâce à lui, la ville connaît un boum touristique, ce qui la revitalise, et l'ancienne Route 66 autrefois abandonnée est ainsi redevenue une route majeure, étant officiellement classée «Route 66 Historique».

Kung-Fu Panda DreamWorks Animation, 2008

Passionné, costaud et quelque peu maladroit, Po, (un panda géant) est sans conteste le plus grand fan de kung-fu. Serveur dans le restaurant de nouilles de son père (une oie), son habileté reste encore à prouver. Élu pour accomplir une prophétie, il doit apprendre le kung-fu auprès de ses idoles, les «Cinq cyclones»: Tigresse, Grue, Mante, Vipère, et Singe, sous les ordres du maître Shifu. Mais T'ai Lung, l'once, fourbe et animé d'un désir de vengeance, approche à grands pas et c'est Po qui devra défendre la vallée. Son rêve de devenir Maître de kung-fu se transformera en réalité. (voir aussi *Kung Fu Panda 2*, 2011)

Là-haut Pixar Animation Studios, 2009

Un jeune «explorateur» nommé Russell vient frapper à la porte de Carl Fredericksen, veuf de 78 ans, qui refuse de vendre sa demeure et de partir en maison de retraite. Russell veut obtenir son badge d'aide aux personnes âgées. Peu de temps après, un des camions du chantier renverse la boîte aux lettres de Carl; celui-ci panique et, en voulant repousser l'ingénieur qui veut réparer les dégâts, il le frappe à la tête avec sa canne et le blesse. La compagnie saisit l'occasion pour lui intenter un procès et le faire placer en maison de retraite. Quand les employés de la résidence de retraite viennent chercher Carl, la maison s'envole grâce à des milliers de ballons attachés dans la cheminée. Ils arriveront ensemble au Chutes du Paradis, rencontreront et sauveront l'oiseau Dabou, ils seront prisonniers de l'explorateur Charles Muntz qui détient des chiens monstrueux. Cela rejoint les rêves de l'enfant que fut jadis Carl. À la fin, de retour sur terre, lors de la cérémonie des apprentis

explorateurs, le père de Russell n'est pas là, car il n'est jamais là – et c'est Carl qui vient à sa place et aussi pour que le badge d'assistance à personne âgée ne soit pas donné pour rien.

Dragons **DreamWorks Animation, 2010**

Bienvenue sur l'île de Berk, où vivent des Vikings et où la principale activité est les combats contre les dragons qui viennent piller le village. Harold est le fils du chef des Vikings, Stoïc, mais il n'a ni la carrure ni la façon de penser d'un vrai Viking, au grand désespoir de son père. Il s'apparente plus à un inventeur. Lors d'une attaque, Harold se décide à capturer un dragon à l'aide d'une de ses machines. Au moment de le tuer, il ne trouve pas la force de le faire: il voit la peur dans les yeux du *Furie Nocturne* et sa détermination disparaît. Harold le baptisera «Krok-mou» et l'apprivoisera avec du poisson. Le lendemain, Harold apporte du poisson pour Krok-mou afin de le distraire pendant qu'il lui fixe sur la queue une prothèse qu'il a fabriquée, destinée à permettre au dragon de s'envoler à nouveau. Avec *Furie Nocturne*, Harold découvre le dressage des dragons. Harold décide de montrer à tout le village que les dragons peuvent être apprivoisés. Entre temps, les Vikings arrivent sur l'île des dragons, en se rendant compte que les dragons connus n'étaient que des simples acolytes du monstre géant auquel ils devaient apporter à manger. Le combat menace de tourner au massacre quand les jeunes recrues, copains d'Harold, interviennent avec leurs dragons. Seuls Harold et Krok-mou affrontent le monstre.

Après la bataille, les survivants trouvent ce dernier blessé au sol, mais sans trace d'Harold! Krok-mou ouvre ses ailes et le père d'Harold découvre son fils protégé par le corps de son destrier. Stoïc dit sa reconnaissance au dragon. Harold se réveille à la maison et s'aperçoit qu'il a perdu son pied gauche. Aidé par Krok-mou, il fait quelques pas et ouvre la porte de sa maison, et là il voit que Vikings et Dragons vivent maintenant en paix dans le village, en parfaite harmonie.

Rio **20th Century Fox, 2011**

Blu est un oiseau rare. C'est le dernier mâle de son espèce avec une particularité: il ne sait pas voler! Dans le confort de sa petite vie bien rangée avec Linda, sa propriétaire, cela n'a jamais posé de souci. Mais lorsqu'il est obligé de quitter Minnesota pour s'aventurer au cœur des merveilles exotiques de Rio, il doit s'attendre à perdre quelques plumes! Il est envoyé à Rio de Janeiro au Brésil pour faire la rencontre de Perla, la dernière femelle de son espèce, qui elle, aspire à une seule chose: vivre libre en virevoltant dans la jungle luxuriante. Au début, Perla trouvait que Blu n'était qu'un empoté ayant deux ailes gauches. La rencontre entre ces deux spécimens est explosive, mais ils devront tant bien que mal faire équipe pour échapper à des braconniers sans scrupule. Au cours de leur aventure effrénée et dans une atmosphère de fête monumentale, le carnaval se profilant, ils pourront compter sur des personnages hauts en couleurs, prêts à tout pour réveiller le héros qui sommeille en Blu.

AUTEURE

Iulia Hasdeu est anthropologue. Elle a travaillé sur l'articulation entre le genre et l'ethnicité notamment dans les groupes rom / tsiganes. Elle a effectué plusieurs recherches de terrain en Roumanie, en Bulgarie et en Belgique. Elle s'intéresse actuellement aux études post-coloniales et subalternes et enseigne les Etudes genre à l'Université de Genève.

Etudes genre, Université de Genève
iulia.hasdeu@unige.ch