

Importance et métamorphose du conte dans le *cartoon* américain à l'ère des studios (Walt Disney/Tex Avery)

This paper asks the traditional opposition between Walt Disney and Tex Avery through their use of the fairy tale. Endorsing a broad definition of the (fairy)tale as a popular or folkloric form of art, I propose to read the opposition between the two directors through two main topics: (1) the moral feature of Disney's cartoons against the parodical use of tales by Tex Avery; (2) the "monstrative" feature of Tex Avery's cartoons as a form of orality. This paper concludes to an opposition between the two directors based on the distinct meanings of the concept of "popular culture": "folk culture" and "pop culture".

Introduction

Un adorable petit écureuil, à la queue épaisse et cotonneuse, apparaît à l'écran, muni d'un petit panier. Il gambade sur ses deux pattes arrière, balançant le panier dans les airs au gré de son pas et ramassant des glands au sol. Les mouvements de la musique accompagnent les siens et ponctuent chaque ajout de victuaille au panier par un petit son de clochette. Ce début de film pourrait sans problème être celui d'un film de Walt Disney. Mais une grosse patte orange se pose sur le gland que s'apprête à ramasser le petit écureuil. Le plan s'élargit alors que la musique dégénère un instant. Apparaît Screwy, l'écureuil de Tex Avery, une dent en or dans la bouche et l'air moqueur. Quelques instants plus tard, Screwy aura éliminé le petit écureuil disneyen en expliquant au spectateur qu'il n'aurait de toute façon pas aimé l'histoire que celui-ci avait à lui raconter.

Ce court extrait¹ (à peine plus d'une minute) peut suffire à résumer la relation entre deux des géants du *cartoon* à l'ère des studios². Tex Avery se pose en défenseur d'un *cartoon* adulte, centré sur la folie et les gags. Il entend en cela s'opposer à Disney, dont le style est à peine caricaturé en début de film. L'univers de Disney y apparaît apaisé et joyeux, à la limite du kitch, et ses personnages, naïfs et innocents. Il convient néanmoins de se demander si cette opposition n'est pas un peu trop rapide et binaire. Il est devenu aujourd'hui courant de faire de Disney le parangon de l'impérialisme, de la morale puritaine et de l'idéologie libérale, et de lui opposer tel ou tel autre réalisateur. Si cette étiquette n'est pas usurpée, elle apparaît néanmoins quelque

¹Il s'agit de la première scène du dessin animé *Screwball Squirell* (1944).

²On désigne généralement par ce terme une période de production industrielle du *cartoon* par les grands studios hollywoodiens qui s'étend plus ou moins des années 1930 aux années 1950. Pour plus de précisions, voir S. Denis, *Le Cinéma d'animation*, Paris, Armand Colin, 2017.

peu grossière et demande à être, sinon réévaluée, au moins argumentée. C'est ce que le présent article se propose de faire, au départ de la question de l'usage du conte dans les productions de Walt Disney³ et de Tex Avery. L'ambition ici est double : proposer une définition minimale du conte au contact de sa mise en œuvre par le médium de l'animation, et approfondir théoriquement l'opposition binaire mais néanmoins signifiante entre les deux réalisateurs.

Pour ce faire, et tout d'abord, il s'agira de décrire brièvement l'usage du conte que propose Disney dans la série des *Silly Symphonies* ; à cette description seront mêlés quelques éléments définitoires du conte. Par suite, l'analyse de la mise en image du conte par Tex Avery⁴ permettra de mesurer la distance qui le sépare de son concurrent.

Construction narrative et esthétique chez Disney

Dans la série des *Silly Symphonies*, Disney fait un usage massif du conte. Ce dernier constitue le canevas d'une grande majorité de la production. Le réalisateur/producteur emprunte tantôt les intrigues, tantôt les personnages, tantôt même la totalité du propos à des contes tirés des grands noms du genre : Perrault, les frères Grimm, Andersen. On peut aussi y voir des fables, comme celles de La Fontaine, ou des mythes. On peut ainsi constater à l'écran que le lièvre, trop vantard, est bel et bien battu par la tortue ; que le troisième petit cochon avait bien raison de construire sa maison en brique ; ou encore que l'argent ne fait pas, comme on le sait, le bonheur.

La définition du conte que l'on pourrait trouver chez Disney est donc tout d'abord extrêmement large. Comme on l'a dit plus haut, tout y passe : fables, contes, mythes, histoires, etc. Cette largesse dans la définition n'est pas surprenante. Elle correspond, d'une part, à l'acception commune du terme et se conforme même, d'autre part, à la difficulté d'une élaboration théorique précise de ce qui constitue à proprement parler le conte. Aussi ce dernier en vient parfois à ne désigner rien de plus que « récit »⁵. Leur lien n'est ainsi composé que du schéma narratif global qui les anime tous. Mais c'est ici que commence le problème.

Tous les contes présents dans les films Disney qui nous occupent sont construits sur deux schémas narratifs principaux : (1) L'un des personnages pêche par excès de vantardise,

³Le nom de Walt Disney sera ici utilisé indifféremment pour le réalisateur, l'empire multimédia, et les productions de ces derniers. La raison en est simple : le « style Disney » est d'une uniformité rare et il est ainsi particulièrement difficile de distinguer les productions où le réalisateur est directement intervenu de celles qu'il a simplement supervisées.

⁴Dans sa période à la MGM, soit entre 1942 et 1955, celle-ci étant généralement considérée comme la plus féconde du réalisateur (voir P. Floquet, *Le langage comique de Tex Avery. Dix ans de création à la MGM 1942-1951*, Paris, L'Harmattan, 2009).

⁵Le débat est ici bien sûr bien plus complexe que ce que laisse apparaître ce résumé. On peut néanmoins en déduire la difficulté à définir un objet tel que le conte.

d'avidité, de gourmandise (Hansel & Gretel), ou simplement par son désir de dépasser sa condition (tel le souriceau qui rêve de voler comme les oiseaux dans *The Flying Mouse*, 1934) et se voit puni de cette *hubris*. Au bord de la mort (la cigale de *Grasshopper and the Ants*, 1934) ou au comble du malheur (Midas dans *The Golden Touch*, 1935), le pêcheur se repentit et se voit pardonner. Ou, (2) rejeté pour son apparence ou sa maladresse, le héros sera finalement accepté et célébré après avoir sauvé sa dulcinée (*Peculiar Penguins*, 1934 ou *Elmer Elephant*, 1936) ou avoir enduré quelque épreuve (*The Ugly Duckling*, 1931 et 1939). De ces deux grands schémas, comme des quelques films qui leur échappent, on remarquera principalement la constance du *Happy End*, et surtout l'orientation morale fortement marquée. Le *Happy End* peut s'expliquer par des impératifs de diffusion : le public de Disney est avant tout un public enfantin et il est compréhensible de craindre de les choquer en représentant la mort d'un personnage, même peu sympathique⁶. L'orientation fortement morale est, elle, plus intéressante. Tout d'abord, elle frappe par son insistance : chaque film s'ouvre (et, la plupart du temps, se clôture) sur une courte morale de quelques lignes, en rimes, chantées par un chœur sur le thème musical qui accompagnera tout le *cartoon*. Cette petite morale résume purement et simplement ce qu'il va se passer et ce qu'il convient d'en retenir. Elle redouble ainsi le propos pourtant évident et déjà explicite du film. Cette morale est par ailleurs assez convenue (l'avarice, la paresse, l'orgueil sont néfastes) et dessine un monde fait de vrais gentils, de vrais méchants, et de gentils égarés un temps mais qui reviendront dans le droit chemin grâce à leur prochain. L'étiquette de puritanisme n'était en effet pas usurpée.

Tex Avery et son opposition à Disney

La position de Tex Avery vis-à-vis de Disney est relativement claire : le second détient le monopole sur le marché du dessin animé pour enfants et il est inutile de le concurrencer sur son propre terrain⁷. Par ailleurs, l'esthétique de Disney est bien trop mièvre et ennuyeuse aux yeux du réalisateur texan qui entend dès lors s'opposer à son concurrent en tous points. Il faut revenir ici à l'exemple sur lequel s'ouvre la présente contribution. Tout est fait, dans cette séquence, pour rappeler l'esthétique de Disney, et l'élimination du bien trop adorable petit écureuil gris par Screwy ne symbolise rien d'autre que la volonté de se débarrasser de tout le carcan venu de la firme de Mickey⁸. Dans ce grand rejet, on remarquera immédiatement la volonté d'insister

⁶On ne laisse même pas mourir de faim le roi Midas de *The Golden Touch* (1935), qui se repentira de son avarice au cri de « Mon royaume pour un hamburger ! », cri qui pourrait être considéré comme symptomatique de l'industrie culturelle américaine.

⁷Voir J. Adamson, *Tex Avery, King of Cartoons*, New York, Da Capo, 1985.

⁸Jusqu'à la musique qui passe du *mickeymousing* caractéristique à un court délire explosif.

sur la narration. Screwy annonce que l'histoire ne nous aurait pas plu, et s'empresse d'ajouter que le véritable dessin animé commencera à la sonnerie de téléphone. Il tend l'oreille, une sonnerie se fait entendre, et le *cartoon* peut commencer. Ce dernier n'aura d'autre trame narrative que l'enchaînement de gags et la fin n'aura pas de morale explicite (ni même véritablement implicite d'ailleurs). Ce court exemple donne une idée de la distance qui sépare les deux productions.

On se doute, dès lors, que l'usage du conte ne pourra être le même que chez Disney. En effet, Tex Avery refuse radicalement les schémas narratifs établis et la portée morale. L'exemple de *Swing Shift Cinderella* (1945) fait clairement comprendre l'opération : dès l'ouverture, le style de Tex Avery s'affirme et le Loup poursuit le petit chaperon rouge quand tous deux s'arrêtent devant un carton-titre qui leur fait comprendre qu'ils ne sont pas dans la bonne histoire. Le Loup éloigne le petit chaperon rouge, change de tenue et va frapper à la porte de Cendrillon. Celle-ci repoussera les avances plus qu'insistantes du Loup jusqu'à l'arrivée de marraine la bonne fée qui enfermera le Loup et enverra Cendrillon au bal. Le Loup s'échappera à la faveur des avances érotiques de la bonne fée et rejoindra Cendrillon au bal qui ressemble plus à un cabaret, sur la scène duquel Cendrillon se produit d'ailleurs en déshabillé. Après la scène classique de folie érotomane du Loup, tempérée par les efforts de marraine la bonne fée, minuit sonne et Cendrillon s'enfuit aussi vite que possible. Pas de chausson de verre toutefois. À peine rentrée, Cendrillon ressort en bleu de travail et s'engouffre dans un bus à destination de « Lockweed Aircraft », nom détourné de l'entreprise d'aéronautique américaine *Lockheed Aircraft*, fournisseur important de l'armée. Le dessin animé se termine sur Cendrillon, entourée de Loups avides dans le bus qui l'emmène au travail.

Il n'est pas question ici de gloser cet exemple où apparaît clairement le ton du réalisateur. Il est à noter simplement ceci : l'usage que Tex Avery fait ici du conte correspond à ce qu'avance Jack Zipes : « [...] j'ai entrepris de démontrer que l'évolution historique de la manière de raconter des histoires (*storytelling*) reflète les luttes pour les êtres humains à travers le monde pour s'adapter aux changements de leur environnement naturel et social. »⁹ Le conte averyen est un conte toujours remis sur le métier, dont le contenu change selon l'époque et selon le contexte social. Le rire y est une manière de mettre à distance la pénibilité des événements, des changements d'environnement social. On pourra répondre, à juste titre, que la pratique de Tex Avery est plus proche de la parodie et du détournement que véritablement du conte. Mais cette

⁹J. Zipes, *The Irresistible Fairy Tale. The Cultural and Social History of a Genre*, Princeton, NJ/Oxford, Princeton University Press, 2012, p. XI. Ma traduction.

parodie peut être comprise comme la persistance du grotesque, tel que défini par M. Bakhtine¹⁰, dans l'œuvre du réalisateur texan¹¹. Or, le grotesque bakhtinien est directement lié à la fête populaire, au moment de renversement populaire et collectif des normes du pouvoir¹². La parodie est ici aussi populaire que l'ouverture réaffirmée du conte, quitte à déstabiliser ce dernier.

Oralité du conte. Narration littéraire et narration monstrative

Mais que signifient ces remarques pour l'objet qui nous intéresse ? Pour répondre à cette question, les développements de Nicole Belmont¹³ et de Jack Zipes¹⁴ fourniront un appui pertinent. Tous deux insistent sur l'origine et la dimension *orale* du conte. Ce dernier ne saurait dès lors être trop fortement figé : « Chaque narrateur raconte un récit avec ses propres mots et ne racontera pas le même récit de la même manière à chaque fois. »¹⁵ Le conte se distingue notamment de la littérature par sa réélaboration constante. L'écrit n'y est pas lu uniformément, il est destiné à être *montré*¹⁶ :

Les modes particuliers d'élaboration du conte tiennent au fait que leur transmission se faisait uniquement dans l'oralité, hors de l'écriture. Véritable poésie, cette élaboration utilisait le mécanisme de la figuration [...] .La narration est faite presque entièrement d'images et de mises en scène, *dépourvues de motivations, de commentaires, d'explications*.¹⁷

Le conte est donc avant tout un art de l'oralité et de la monstration, destiné à être relu et réécrit sans cesse. C'est cela qui lui donne son caractère populaire, au sens de folklorique¹⁸. J. Zipes insiste d'ailleurs sur ce caractère folklorique : le conte appartient à un peuple et il en

¹⁰M. Bakhtine, *L'Œuvre de Rabelais et la culture populaire au Moyen-Âge et sous la Renaissance*, trad. Andrée Robel, « Tel », Paris, Gallimard, 1970.

¹¹Un article sur le rapport de Tex Avery au grotesque bakhtinien est actuellement en préparation.

¹²La dimension collective fait d'ailleurs partie des caractéristiques du conte tel que défini par Nicole Belmont (*Poétique du conte : essai sur le conte de tradition orale*, Paris, Gallimard, 1999, p. 23). La part belle faite aux grossièretés dans le grotesque pourrait également être avancée dans le sens du caractère populaire du conte (*Ibidem*, p. 11).

¹³N. Belmont, *Poétique du conte, Op. cit.* et *Mythe, conte et enfance. Les écritures d'Orphée et de Cendrillon*, Paris, L'Harmattan, 2010.

¹⁴J. Zipes, *Op. cit.*

¹⁵N. Belmont, *Poétique du conte, Op. cit.*, p. 10.

¹⁶Nous reviendrons sur ce terme un peu plus loin.

¹⁷N. Belmont, *Poétique du conte Op. cit.*, p. 22. Nous soulignons.

¹⁸Nous distinguons ici entre populaire au sens de « pop » et populaire au sens de « folklorique », où le premier terme renvoie plutôt à la culture de masse. Cette distinction vise essentiellement à ne pas confondre ce qui est produit (généralement par une élite) *pour* les « masses », de ce qui émane du peuple lui-même (comme, par exemple, le carnaval tel que décrit par M. Bakhtine). Par ailleurs, sur le lien entre la culture orale et le caractère populaire des œuvres, voir R. Mandrou, *De la culture populaire aux 17^e et 18^e siècles. La Bibliothèque bleue de Troyes*, Paris, Stock, 1964.

constitue une base culturelle importante¹⁹. On pourrait très bien, à ce stade, considérer que, quoiqu'un peu rigides, les contes chez Disney ont donc tout pour être des contes. Ils réactualisent des structures anciennes avec l'esthétique propre au studio, faite de mises en scène et d'images. Qui plus est, Disney appartient à ce que l'on désigne aujourd'hui du terme de pop culture, soit à une certaine définition du terme « populaire ». Enfin, les contes tels que présentés par Disney semblent correspondre à la fonction de présentation puis de correction d'une malfaisance, caractéristique avancée par Vladimir Propp²⁰. Mais les choses ne sont pas aussi simples.

Pour comprendre en quoi les films de Disney ne représentent pas véritablement une actualisation valide du conte, il faut nous pencher en premier lieu sur son mode d'énonciation. Si Disney semble bel et bien *montrer* une histoire, il ne peut s'empêcher de la redoubler d'une morale énoncée en début d'épisode²¹. Or, comme nous le soulignons plus haut dans le propos de N. Belmont : « La narration est faite presque entièrement d'images et de mises en scènes, *dépourvues de motivations, de commentaires, d'explications.* » Disney contredit de manière évidente cette proposition. C'est même à toute la modalité orale et monstrative du conte que contrevient Disney²². Le caractère oral du conte disneyen est ainsi suspendu à son utilisation des codes formels du cinéma. De ce côté, on peut considérer que Disney en fait un usage parfaitement maîtrisé. Il suffit pour s'en convaincre de voir le splendide montage alterné et la tension qu'il génère dans *The Old Mill* (1937). Néanmoins, cette maîtrise formelle est toute entière tournée vers le simple renforcement du propos, comme le notent aussi bien Pierre Pigot que Marcel Jean²³. Disney propose une esthétique de pur renforcement du caractère moral ou de la personnalité de ses personnages. Jamais le montage ou le cadrage ne tendent à créer une quelconque ambivalence dans le propos. La répétition formelle et narrative à l'identique tend moins à se faire le passeur original de contes qu'à se poser en créateur d'un genre fixe et pouvant servir de référence à toute autre tentative²⁴.

Ce constat rejoint la contradiction interne au projet disneyen lui-même. On sait que Walt Disney ambitionnait d'élever le dessin animé au rang des Beaux-Arts. La quasi-perfection de

¹⁹J. Zipes, *Op. cit.*, p. 14.

²⁰V. Propp, *Morphologie du conte*, trad. Marguerite Derrida, Tzvetan Todorov et Claude Kahn, Paris, Seuil, 1970.

²¹Ce redoublement est d'ailleurs problématique du point de vue cinématographique, comme en témoigne le traitement qui en est fait par S. Kracauer dans sa *Théorie du film* (S. Kracauer, *Théorie du film. La rédemption de la réalité matérielle*, Paris, Flammarion, 2010 [1960]).

²²Le terme est ici entendu au sens que lui donne André Gaudreault dans *Du littéraire au filmique. Système du récit*, Paris, Armand Colin, 1999.

²³P. Pigot, *L'Assassinat de Mickey Mouse. Trois essais en disneylogie*, Paris, PUF, 2011, p. 56 et 57 et M. Jean, *Le Langage des lignes et autres essais sur le cinéma d'animation*, Montréal, 400 coups, 2006, p. 25.

²⁴Voir à ce sujet N. Belmont, *Poétique du conte*, *Op. cit.*, p. 14.

son animation en témoigne, comme ses différentes tentatives les plus osées, *Fantasia* (1940) en tête. Mais cette volonté de produire une véritable œuvre d'art est constamment empêchée par ce que Pierre Pigot nomme le « contrat populaire »²⁵ de Disney, c'est-à-dire l'obligation de ce dernier à créer un divertissement de masse, qui plaise aussi bien au public qu'aux distributeurs. Se rejoue ici l'avalement de l'esthétique bourgeoise par l'industrie culturelle que dénonçait Max Horkheimer et Theodor Adorno²⁶ : Disney, en voulant faire de l'art au sein de l'industrie, devient le modèle même de sa marchandisation. Or, la culture de masse n'est pas la culture populaire. Elle est une culture créée pour le peuple par les classes dominantes, et non par le peuple lui-même comme le voudrait la définition donnée du conte²⁷.

De Disney à Tex Avery

Si le conte est donc oral et populaire, son utilisation par Disney ne peut sembler que problématique. Le « produit de consommation » Disney suppose de fait une instrumentalisation, ou à tout le moins un lissage du conte pour correspondre à ses canons. Le conte littéraire tel que nous le connaissons est bien omniprésent, mais son esprit semble mieux conservé chez Tex Avery, qui en fait pourtant un usage plus parcimonieux. En effet, par le caractère rigide et enfantin de ses schémas narratifs comme par le caractère explicite voire redondant de sa réalisation, Disney se veut davantage créateur d'un canon, d'une norme imitable et répétable. Or, le conte est fait pour être réinterprété (dans tous les sens de ce terme), pour être raconté à tous (et pas seulement aux enfants), pour conserver, en fait, une certaine ambivalence.

Dès lors, comment le conte fonctionne-t-il chez Tex Avery ? Aux remarques concernant le refus d'un caractère moral trop fortement marqué comme de structures narratives figées pointées plus haut, il convient d'ajouter quelques éléments formels. D'abord, le *cartoon* averyen répugne à redoubler son propos. Soit quelque chose est montré, soit il est dit. Le langage, ainsi libéré de sa fonction de description ou de support narratif peut être entièrement consacré à l'humour mis en place par le réalisateur texan. Les remarques des personnages comme les nombreuses pancartes qui émaillent le dessin animé ne répètent pas le fil narratif (si, d'ailleurs, il y en a vraiment un...), mais le ponctuent, voir le produisent. Screwy annonce par exemple une sonnerie de téléphone qui n'a pas encore retenti au début du dessin animé qui

²⁵P. Pigot, *Op. cit.*, p. 90.

²⁶M. Horkheimer, & Th. W. Adorno, *La Dialectique de la raison. Fragments philosophiques*, trad. Éliane Kaufholtz-Messmer, « Tel », Paris, Gallimard, 2013 [1944].

²⁷À ce sujet, voir notamment Ch. Lasch, *Culture de masse ou culture populaire ?*, Paris, Climats, 2001.

ouvrait le présent texte. Cette scène est par ailleurs caractéristique d'un trait majeur du cinéma de Tex Avery : le jeu sur les codes cinématographiques. Tex Avery aime à mettre en évidence les outils du cinéma lui-même. Pour ne citer que des exemples issus du dessin animé qui nous occupe (certes particulièrement fourni mais néanmoins représentatif), Screwy va tour à tour fermer la porte d'une cabine téléphonique pour empêcher le public d'entendre les insanités qu'il débite à Meathead (son adversaire pour le reste du film), tourner la page de l'image sur laquelle il se trouve pour voir quelle est la suite de l'intrigue, jouer de la batterie pour produire le roulement de tambour accompagnant la chute d'un tonneau dans lequel il est censé se trouver avec Meathead, ou encore relancer le disque dont les sauts empêchaient leur poursuite de se dérouler normalement. Même les habituels *twist* de fin de film sont tournés en dérision. Tex Avery produit ainsi une forme cinématographique dont l'objet est sans cesse la surprise, l'inattendu et l'ambivalence. Nos attentes sont systématiquement détrompées et même notre empathie ne sait pas sur quel personnage elle doit se diriger.

Cette ambivalence et le mouvement constant qu'elle provoque correspondent à la structure du grotesque tel que décrit par Bakhtine. On retrouve donc dans les dessins animés de Tex Avery tous les « motifs » du grotesque que pointe le théoricien russe (transformation des corps, langage fait de jeux de mots et d'insultes, inversion du bon et du mauvais, valorisation de la folie et de la bêtise, bruits, déguisement, etc.), mais aussi sa structure même, faite de devenir et d'ambivalence. Tout ceci concourt au caractère populaire de l'œuvre, ainsi qu'à sa volonté de s'affronter aux réalités sociales de son époque : le grotesque est, chez Bakhtine, lié au carnivalesque, moment intense de critique sociale. Le rire déclenché par les films de Tex Avery assure cette même fonction. Les caractéristiques du conte, à la fois oral et populaire, structuré sans être rigide, critique sans être moralisateur, se retrouvent donc dans le cinéma de Tex Avery.

Conclusion

L'objectif du présent article était de réinterroger l'opposition trop souvent présentée comme évidente entre Disney et Tex Avery à travers le prisme de leur utilisation du conte. Il apparaît que l'opposition entre les deux réalisateurs, loin d'être adoucie, s'en voit renforcée. Les différentes caractéristiques du conte et, en tête, son caractère populaire, sont comprises par les deux réalisateurs de manières très différentes et, pour le moins, opposées. Cet angle nouveau pour aborder cette opposition nous semble néanmoins apporter quelques arguments à une critique généralement vite formulée à l'encontre de l'un ou l'autre protagoniste. Nous espérons

en outre que ce travail permette de souligner quelques-unes des difficultés inhérentes à l'utilisation du conte dans les médiums artistiques contemporains.

Bibliographie

- Adamson, Joe, *Tex Avery, King of Cartoons* [Tex Avery, roi des cartoons], New York, Da Capo, 1985.
- Bakhtine, Mikhaïl, *L'Œuvre de Rabelais et la culture populaire au Moyen-Âge et sous la Renaissance*, trad. Andrée Robel, « Tel », Paris, Gallimard, 1970.
- Belmont, Nicole, *Poétique du conte : essai sur le conte de tradition orale*, Paris, Gallimard, 1999.
- Belmont, Nicole, *Mythe, conte et enfance. Les écritures d'Orphée et de Cendrillon*, Paris, L'Harmattan, 2010.
- Denis, Sébastien, *Le Cinéma d'animation*, Paris, Armand Colin, 2017.
- Floquet, Pierre, *Le langage comique de Tex Avery. Dix ans de création à la MGM 1942-1951*, Paris, L'Harmattan, 2009.
- Gaudreault, André, *Du littéraire au filmique. Système du récit*, Paris, Armand Colin, 1999.
- Horkheimer, Max & Théodore W. Adorno, *La Dialectique de la raison. Fragments philosophiques*, trad. Éliane Kaufholtz-Messmer, « Tel », Paris, Gallimard, 2013 [1944].
- Jean, Marcel, *Le Langage des lignes et autres essais sur le cinéma d'animation*, Montréal, 400 coups, 2006.
- Kracauer, Siegfried, *Théorie du film. La rédemption de la réalité matérielle*, Paris, Flammarion, 2010 [1960].
- Lasch, Christopher, *Culture de masse ou culture populaire ?*, trad. Frédéric Joly, Paris, Climats, 2001 [1981].
- Mandrou, Robert, *De la culture populaire aux 17^e et 18^e siècles. La Bibliothèque bleue de Troyes*, Paris, Stock, 1964.
- Pigot, Pierre, *L'Assassinat de Mickey Mouse. Trois essais en disneylogie*, Paris, PUF, 2011.
- Propp, Vladimir, *Morphologie du conte*, trad. Marguerite Derrida, Tzvetan Todorov et Claude Kahn, Paris, Seuil, 1970.
- Zipes, Jack, *The Irresistible Fairy Tale. The Cultural and Social History of a Genre* [Le Conte de fée irrésistible. Histoire sociale et culturelle d'un genre], Princeton, NJ/Oxford, Princeton University Press, 2012.