

Louise Van Brabant

**La nature en tant que signe  
Enjeux de la représentation de l'animal  
dans le cinéma pour la jeunesse**

Dans un ouvrage de 2015 intitulé *Chez soi*, Mona Chollet remarquait que nombre de bâtiments emblématiques construits ces dernières années présentaient une architecture vouée à illustrer un concept, « qui plus est, un concept plutôt sommaire, avant tout destiné à assurer leur fortune publicitaire et médiatique » – les bâtiments en forme de livres ouverts de la BnF en sont un exemple éloquent. Cette observation menait l'autrice à constater que « lorsqu'un édifice se voue ainsi à devenir un signe, cet objectif lui impose sa forme et prend le pas sur toute autre préoccupation. Il aboutit à un écrasement de l'espace habité<sup>1</sup> ». Ce constat trouve un écho dans la manière dont notre société (se) représente la nature, en particulier dans l'univers élaboré pour l'enfance. Dans ce monde construit, la nature est

---

<sup>1</sup> Chollet M., *Chez soi. Une odyssée de l'espace domestique*. Paris, La Découverte, 2015, p.278

figurée comme un concept dont on dérive de multiples produits ludiques : peluches, jeux de société, vêtements, films. À l'image de ces bâtiments rendus inhabitables tant n'est considérée que leur forme (signifiant), la nature ainsi déclinée est vidée de sa substance (signifié) : il ne s'agit pas là d'une nature habitable, ni même réelle, son omniprésence ne l'éloigne que davantage de l'Homme car l'élaboration du concept-même de *nature* nécessite une conscience de soi en tant qu'être humain, différent et détaché de son environnement<sup>2</sup>. Cette césure, apparue au seuil du XVI<sup>e</sup> siècle suite à la constitution d'une ontologie naturaliste propre au monde occidental opposant la culture à la nature, se base donc sur un dualisme entre « un sujet de connaissance » et « un monde d'objets entièrement *représentables* parce que privés d'intériorité<sup>3</sup> ». La distance entre l'humain et son environnement tient à l'élaboration des concepts conjoints de nature et d'animalité, lesquels « circonscri[vent] simultanément une zone de partage (l'homme n'échappe pas à l'animalité, il y succombe) et une zone d'exclusion (l'homme, malgré tout, est ce qui est sorti ou ce qui tend à sortir de l'animalité)<sup>4</sup> ». Camille Brunel rappelle que « le cinéma est né quand les animaux étaient morts [...]. Le cinéma de la nature est d'abord un cinéma de l'animal faux, encagé, parce qu'au moment des premières caméras toutes les forêts sont vides<sup>5</sup> » ; puisque la nature n'était plus accessible, ou difficilement, sa représentation s'est élaborée sur des reflets dans un œil d'Homme<sup>6</sup>, composant une image chimérique sur laquelle sont plaqués des comportements humains (autrement qualifié d'anthropomorphisme), avec ce que cela suggère d'empathie mais aussi d'ignorance et de « désinvolture » : « l'anthropomorphisme pouvant être un moyen

---

2 *Idem*, p. 316.

3 Epokhe, <https://epokhe.hypotheses.org/presentation>, consulté le 19 novembre 2019.

4 Bailly J-C., *Le parti pris des animaux*. Paris, Christian Bourgois éd., p.43.

5 Brunel C., *Le cinéma des animaux*. Paris, UV éditions, 2018.

6 Titre emprunté à l'ouvrage de Nancy Huston publié en 2012.

de ne pas se confronter à la réalité animale, pudiquement recouverte d'un masque de sympathie<sup>7</sup> ». Ainsi, la *représentation* massive de la « nature », dont le porte-parole est l'animal, a pu être synonyme d'une révocation de son hétérogénéité, de la négation de la multiplicité et de la singularité des agents qui la composent. Ce concept, ce fonds culturel se trouve illustré dans les films pour la jeunesse, que leur haut potentiel d'édification morale pose en garants de la transcription et diffusion des comportements et des valeurs populaires de l'époque qui les voit naître, déterminant ainsi la façon dont sont perçus les animaux au sein des communautés spectatrices. Cependant, tout comme ces représentations peuvent traduire des hiérarchies et un clivage entre l'humain et les *animaux non-humains*<sup>8</sup>, elles jouent également un rôle essentiel dans la production de récits et d'imaginaires qui ouvrent la voie à une autre perception de ces relations, à des modes d'existence, si pas symbiotiques, du moins respectueux et conscients de l'individualité de chaque être – qu'importe son âge, son genre, son espèce. Les dessins animés produits par les gros studios spécialisés tels que Disney, Ghibli et Aardman bénéficient d'une diffusion à grande échelle et constituent, par conséquent, un cas d'étude particulièrement pertinent pour traiter de « la question animale », en ce que les animaux y sont, on l'a dit, omniprésents, et parce que la *représentation* constitue la matière première de l'œuvre. L'esthétique de ces représentations apparaît solidaire des discours qu'elles portent : fond et forme se répondent, les corps traduisent les conceptions dominantes qui régissent les rapports qu'entretiennent l'humain et l'animal. La question animale ne manque donc pas de s'immiscer dans l'imaginaire de l'enfance, opérant parfois un renversement d'exploitation : là où, comme dans le cas des bâtiments-signes, la nature et les animaux sont le plus souvent utilisés comme attrait-marketing, il apparaît que

---

7 Brunel, *op. cit.*

8 Haraway D., *Manifeste des espèces compagnes*. Paris, Climats, 2019.

certains films (et certaines firmes) – sans pour autant se situer dans une démarche militante – présentent, tout en délicatesse, un imaginaire dont l’humain n’est pas le centre.

En commençant par le gros morceau que constituent les studios Disney, on constate, de prime abord, la récurrence de certaines associations : si le héros est humain, il s’agira le plus souvent d’une jeune héroïne ou d’un enfant, lesquels auront pour acolyte un petit mammifère sympathique et entreront en totale communion avec la faune qui les entoure – là où les princes charmants se contentent de leur beau cheval blanc. Les princesses font montre d’une capacité naturelle à apprivoiser divers animaux sauvages, qui manifestent alors les traits de caractère emblématiques du chien, ceux-là même que l’on requiert également d’un bon domestique : loyauté, discrétion, diligence, obéissance et compassion<sup>9</sup>. Cette relation dépasse la princesse pour s’étendre à l’ensemble des films où un protagoniste humain-adulte a pour acolyte un animal ; l’apprivoisement spontané de l’animal sauvage en fait un *domestique* comme un autre. L’association millénaire établie entre les femmes et la nature n’est pas étrangère à la popularité de ce schéma : les femmes sont plus proches de leur environnement car, comme la nature, elles représentent la fécondité ; associées à l’émotion et à la bonté, elles sont forcément victimes de cette sensibilité, au point qu’un Prince doive les sauver. De la même manière, les enfants se trouvent le plus souvent pris avec un méchant ravisseur ou un parent tyrannique<sup>10</sup> ; il se trouve que les enfants n’ont pas encore mené à son terme leur apprentissage de la Culture et penchent, eux aussi, (un peu trop) du côté de la Nature. Notre modernité exacerbe cette coupure en séparant le monde de l’Enfance, qui croirait, qui serait animiste (d’où

---

9 Elles entretiennent avec les oiseaux notamment une relation particulière : ceux-ci participent à leur toilette, leur apportent vêtements et objets, chantent avec elles, ... en bref, ils jouent le rôle de femmes de chambre.

10 Notons la très belle exception que constitue *Merlin l’Enchanteur* (1963), dont la modernité mériterait d’être étudiée de plus près.

la communication facilitée avec les animaux), d'un monde adulte qui serait responsable<sup>11</sup> (du moins, en ce qui concerne les hommes, certainement pas les princesses-victimes). Par ailleurs, on observe que seuls les héros-enfants (et Cendrillon<sup>12</sup>) communiquent véritablement avec les animaux, au sens où les deux interlocuteurs comprennent et partagent le langage de l'autre, au contraire des nombreux cas de communication à sens unique, lorsque l'humain présume que l'animal comprend son langage, lequel ne lui « répond » que par des gestes ou des sons propres à son espèce. Ceci n'est pas étonnant dans la mesure où les enfants des films Disney sont fréquemment présentés comme des sujets hybrides, des êtres pas tout à fait raisonnables qui ne sont pas encore parvenus au terme de leur humanité et, par conséquent, entretiennent avec les animaux un lien bien plus solide que les adultes. Ce lien que partagent l'enfant et l'animal est très explicitement exposé dans *Peter Pan* (1953) : la bande des Garçons perdus, ceux-là mêmes qui refusent de grandir, construisent leur identité sur un costume d'animal. Mais c'est dans le diptyque constitué par *Bernard et Bianca* (1977) et *Bernard et Bianca au pays des kangourous* (1990) que l'alliance est la plus flagrante : seuls les enfants, Penny comme Cody, comprennent les animaux ; les adultes, qu'ils soient bons ou mauvais, n'ont pas cette capacité – à supposer qu'elle se perd avec l'âge.

L'hémisphère d'en face soutient la possibilité d'un autre point de vue : au Japon, le Studio Ghibli montre, non seulement, que l'accès à la magie du monde n'est pas fermé aux adultes (si tant est qu'ils se donnent la peine de *regarder*), mais aussi qu'il existe des personnages féminins forts. Ceux-ci tiennent systé-

---

11 Hache E., podcast « Les savantes », 07 juillet 2019.

12 L'exception que constitue *Cendrillon* (1950) ne serait pas tant liée à la personne qu'à l'espèce à laquelle appartient son interlocuteur, la souris, qui jouit du don de parole par pur favoritisme : elle apparaît proche de l'homme pour la simple et bonne raison que c'est avec elle que tout a commencé, Mickey représente l'égal de l'Homme, il en est la forme cartoonesque dérivée des stars du muet.

matiquement les premiers rôles et évoluent dans des univers de princesses sans prince, de guerrières autonomes qui ne sont pas forcément très délicates (Fio de *Porco Rosso*, 1992), très jeunes (Sophie du *Château Ambulant*, 2004) ou très gentilles (Dame Eboshi de *Princesse Mononoké*, 1997). Les enjeux de ces films se distinguent largement de ceux de Disney, car le merveilleux et le réel y constituent les deux faces d'une même médaille<sup>13</sup> : puisqu'il n'y a pas de réelle frontière entre les mondes, il n'y a pas non plus de méchant, simplement deux univers qui vont essayer de vivre l'un avec l'autre – comme la « nature » tente de cohabiter avec la « culture ». L'idée de sauvetage est ici aussi présente ; il ne s'agit cependant pas de sauver une demoiselle en détresse<sup>14</sup>, mais de préserver ou de retrouver une harmonie, tel qu'on a pu le voir dès *Nausicaa de la Vallée du Vent*<sup>15</sup> (1984) jusqu'au récent *La Tortue Rouge* (2016). Si notre société a développé un rapport guerrier conjoint à la nature et aux femmes<sup>16</sup> dont les échos résonnent dans la position de victime, fragile et hypersensible, accordée à l'héroïne Disney (qui, malgré ses tentatives de révolte contre l'autorité, a toujours besoin d'un prince pour la sauver, cf. la Jasmine d'*Aladdin*, 1992, ou *Mulan*, 1998), Ghibli renverse ce rapport : les femmes tirent parti de cette alliance contrainte avec la nature pour en faire une force, mener elles-mêmes cette guerre, en déterminer le cours et, enfin, la stopper. Là où *Pocahontas* (1995) et *Princesse Mononoké* (1997) pourraient prétendre à la même classification, à

---

13 Bénédic S., podcast « M comme Hayao Miyazaki, un cinéma révélé », 22 décembre 2018.

14 Ironie de *Hercules* (1997) où Mégara se fait passer pour « une demoiselle en détresse (sic) » pour attirer Hercules chez Hadès, mais doit, finalement, vraiment « être sauvée ».

15 Réalisé par Hayao Miyazaki avant la fondation officielle du Studio Ghibli, mais généralement considéré comme en faisant partie.

16 « La femme qui causait du désordre, comme la nature chaotique, devait être placée sous contrôle. [C. Merchant] Une fois jugulées et domestiquées, toutes deux pourraient être réduites à une fonction décorative, devenir des 'ressources psychologiques et récréatives. », in Chollet M., *Sorciers. La puissance invaincue des femmes*. Paris, La Découverte, 2018, p.191.

y regarder de plus près on remarque que le principal combat de Pocahontas n'est pas tant de préserver son environnement que de parvenir à « écouter son cœur » et réunir les deux mondes afin de vivre sa romance avec John Smith... Il faut cependant reconnaître une évolution certaine dans le discours porté par Disney : depuis les années 90, les films de princesses tendent à se faire discrets et les derniers nés témoignent d'une prise de distance face aux usages du genre. Même si l'amour reste un sujet cher au cœur des héroïnes Disney, il n'est plus l'objet unique de leur quête : certaines veulent ouvrir un restaurant (*La princesse et la grenouille*, 2009), d'autres rencontrer leurs vrais parents (*Raiponce*, 2010), toutes se rebellent (un peu) contre une forme d'autorité, refusent les mariages précipités (*La Reine des Neiges*, 2013) et se triment en compagnie d'animaux moins doux et moins mignons qu'auparavant (un caméléon, voire un poulet simplet). Elles sont un peu moins victimes de leur sensibilité et tiennent un peu plus fermement les rênes de leur destin. D'autre part, la gamme d'animaux mis en scène chez Disney s'est, au fil du temps, largement étendue, ravissant la première place accordée jusqu'alors aux chiens et aux chats pour l'octroyer à des animaux plus exotiques ou marginaux. Perdre toutefois une tendance un peu lourde à appliquer quasi-systématiquement un comportement canin à un personnage qui n'appartient pas à cette espèce<sup>17</sup>, révélant une persistante méconnaissance des animaux qui ne sont pas « de compagnie ». Des hiérarchies continuent également à s'appliquer au sein du monde animal, calquées sur celles à l'œuvre dans le monde Disney des humains, qui se traduisent notamment par l'absence ou la représentation de certaines espèces en fonction des stéréotypes que leur assigne l'humain, comme on peut le voir dans *La Ferme se Rebelle* (2004) : les poules sont stupides et bavardes, les chevaux fiers et têtus, les vaches intelligentes et opiniâtres, ... Le peu de

---

<sup>17</sup> Voir, par exemple, le tyrannosaure des Robinson (2007), Maximus le cheval de Raiponce (2010) ou les crocodiles jappeurs de *Kuzco* (2000).

succès rencontré par ce film pourrait en partie s'expliquer par cette représentation : l'animal y est coulé dans une *persona* trop évidente, les personnalités sont vacillantes et peinent à représenter un individu. Bien que ne présentant que des mammifères, *Zootopie* (2016) fait en cela événement dans la filmographie Disney, car il remet explicitement en cause les hiérarchies précédemment observées en faisant d'une toute petite lapine une grande policière – qui, de surcroît, n'a besoin de personne (ou presque) et n'a pas d'amoureux. *Zootopie* expose une animalité particulièrement plurielle, illustrée par les diverses installations urbaines dédiées à satisfaire les besoins de chacun<sup>18</sup>. Dans cet univers utopique, le don de la parole est le résultat du progrès de la pensée : arrêter de se manger les uns les autres semble être la condition nécessaire au vivre-ensemble.

Il est intéressant de constater que l'évolution du discours va de pair avec celle de la représentation : dès *Blanche-Neige* (1937), qui a donné le ton de la suite, l'utilisation de la rotoscopie<sup>19</sup> et de modèles faisant absolue autorité sur le physique des princesses témoigne d'une volonté de présenter des figures humaines (certes idéalisées et lissées) collant au plus proche du réel, tandis que les animaux conservent une apparence plutôt cartoonesque et furieusement expressive – il suffit de comparer l'élasticité du visage des souris à la fixité de celui de Cendrillon. Or, aujourd'hui, les visages Raiponce et de son compagnon-cheval Maximus sont aussi démonstratifs l'un que l'autre (ce qui tient, avant tout, à la taille des yeux), ressemblance annoncée par un film comme *La Petite Sirène* (1989), où le corps de la princesse aux grands yeux fait écho à son environnement : « tout est tordu », comme le souligne Dick Tomasovic<sup>20</sup>, les

---

18 Voir Brunel, *op. cit.*, p.103.

19 La rotoscopie est une technique cinématographique qui consiste à relever image par image les contours d'une figure filmée en prise de vue réelle pour en transcrire la forme et les actions dans un film d'animation.

20 Tomasovic D., *Le corps en abîme. Sur la figurine et le cinéma d'animation*. Pertuis, Rouge



décors, mais aussi et surtout les corps des figures, celui d'Ariel en premier, dont le corps instable et la chevelure ondoyante se déploient en miroir des spirales formées par les coquillages et les mouvements des animaux marins. De la même manière, les animaux et les humains peuplant les films Ghibli et ceux nés des studios Aardman présentent un régime de représentation apparenté.

À la différence de Disney, les animaux-héros de la firme Aardman ne sont pas exotiques ou, s'il le sont, il s'agit d'un enjeu narratif majeur : les animaux exotiques ne sont pas de simples représentants du « monde animal » mais peuplent un zoo (*Creature Comforts*, 1989) ou représentent une espèce rare, éteinte, en voie d'extinction (*Pirates !*, 2012). Les grands héros de Aardman sont ceux du quotidien, ceux que Disney semble croiser sans y voir autre chose qu'une *masse* : poules, moutons, cochons, rats, ... L'espèce n'est pas, chez Aardman, un facteur déterminant la personnalité. Animaux et humains présentent des yeux similaires, des corps faits de la *même matière*. L'équivalence de la représentation<sup>21</sup> répond aux enjeux de la narration : dans ces productions, l'Homme et l'animal sont à l'image l'un de l'autre, ce qu'explique le couple phare de la firme, Wallace et Gromit, un humain et un chien, dont on ne sait vraiment déterminer qui de l'un ou de l'autre berce le moins (ou le plus) dans la « Nature ». Les grands concepts univoques que sont l'animalité et l'humanité s'y trouvent interrogés de manière systématique et souvent essentielle au déroulement du récit : humains et animaux y peuvent déployer autant de bonté que de malveillance, mais les « vilains » sont ceux qui établissent une gradation entre les espèces (*Pirates!*, est en cela particulièrement explicite). La mise en évidence de la porosité de cette frontière et de l'instabilité de ces concepts passe par l'emploi ré-

---

Profond, 2006.

21 Voir, notamment, dans *Pirates!*, les nombreuses scènes où le Capitaine Pirate et son Dodo présentent une succession d'expressions faciales exactement similaires.

current du thème de la collaboration et de la révolte contre les standards établis : les poulets prennent en main leur destin et refusent d'être mangés (*Chicken Run*, 2000), les pirates sont les « gentils », les lapins effraient les humains (thème bizarrement récurrent, cf. *Le mystère du Lapin-Garou* et *Cro-Man*),... L'animal peut être un repas comme un ami, un coéquipier comme un adversaire : toutes ces histoires reflètent la complexité du monde du vivant. La firme Aardman tire parti des qualités intrinsèques de l'animation pour mettre en scène un univers de *créatures*, égales sans pour autant témoigner des mêmes aptitudes, en écho aux réflexions qui animent notre époque<sup>22</sup>.

La variété des possibilités de représentation dont témoignent ces différentes productions révèle le potentiel des films pour la jeunesse, souvent discrédités en raison de leurs thèmes et de leur esthétique orientés pour des regards jeunes, neufs, bien souvent perçus comme naïfs. Cette production n'est pourtant pas à prendre à la légère : forcément située historiquement et géographiquement, elle s'érige en miroir de l'époque et de la société. Ces différents films démontrent que, si représentation peut rimer avec annihilation, elle peut également être source d'inspiration et de renouveau. Donner à *voir* des sensibilités différentes participe à repenser en douceur les relations inter-espèces et, progressivement, à déconstruire les remparts érigés entre l'humain et son environnement afin de laisser s'épanouir toutes les formes du vivant.

---

22 Cf. Worms F., « Le temps du vivant », *AOC media*, 13 juillet 2019.