Université Paris 1 Panthéon Sorbonne
Ecole des Arts de la Sorbonne
Juin 2026

Le corps genré dans le cinéma d'animation

Le corps animé comme caractérisation d'une expérience genrée dans *La Jeune fille sans main* (Sébastien Laudenbach, 2016), *J'ai perdu mon corps* (Jérémy Clapin, 2019), *Nimona* (Nick Bruno et Troy Quane, 2023) et *Boys Boys Boys* (Valentine Vendroux, Clawdia Prolongeau, Marie Villetelle, Seham Boutata et Pawel Thomas Larue, 2023)

Master 2 Recherche Cinéma, Esthétique, Création
Barbara Gény
Sous la direction de Monsieur Mathias Lavin

Introduction……...p.2

I - Corps et genre dans le cinéma d'animation…….p.11

a) Le corps animé : caractérisation et identité……...p.11

b) Représenter le genre : reconduction des stéréotypes de genre……..p.26

II - Construire de nouvelles représentations genrées à travers l'animation……..p.40

a) Dépasser les stéréotypes : nouveaux modèles……...p.40

b) Transformations et déformations des corps……...p.52

III - Le corps animé dans l'espace…….p.63

a) Existence du corps animé dans le cadre et l'espace du film…….p.63

b) Existence du corps animé dans l'espace sonore……p.79

Conclusion……p.89

Bibliographie……...p.93

Fiches techniques

La Jeune fille sans main, Sébastien Laudenbach (2016)

J'ai perdu mon corps, Jérémy Clapin (2019)

Nimona, Nick Bruno et Troy Quane (2023)

Boys Boys Boys, Valentine Vendroux, Clawdia Prolongeau, Marie Villetelle, Seham Boutata et Pawel Thomas Larue (2023)

Introduction

Un des principaux questionnements cinématographiques est celui du corps, de sa représentation à l'écran et, plus récemment, son rapport aux stéréotypes de genres ainsi que la vision donnée de la femme et de l'homme. Ces questionnements, bien que centraux dans le cinéma en prise de vue réelle, le sont d'autant plus dans le cinéma d'animation où le corps et sa figuration sont au centre de la création de l'œuvre cinématographique. En effet, la représentation de celui-ci est importante mais sa mise en mouvement l'est d'autant plus : en animation, un corps immobile est un corps mort.

Le cinéma d'animation possède plusieurs définitions mais les théoriciens sont tous d'accord pour désigner le mouvement comme élément principal pour constituer l'animation. Pour André Martin, critique aux *Cahiers du Cinéma*, théoricien et fondateur du Festival d'Annecy, l'« animation définit toute composition de mouvement visuel procédant d'une succession de phases calculées, réalisées et enregistrées image par image, quel que soit le système de représentation choisi [...], quel que soit le moyen de reproduction employé [...], quel que soit enfin le procédé de restitution du mouvement [...].[1] » Pour Norman McLaren, réalisateur et animateur canadien ayant notamment travaillé à l'Office National du Film du Canada (ONF) et considéré comme une figure majeure du cinéma d'animation, l'animation « n'est pas l'art de dessiner le mouvement mais l'art du mouvement dessiné. Ce qui arrive entre chaque photogramme est beaucoup plus important que ce qui existe dessus. L'animation est donc l'art de la manipulation de l'invisible, de ce qui se passe dans les interstices entre chaque photogramme.[2] » L'émotion se trouve dans le mouvement et c'est ce qui donne vie aux objets animés. Ainsi, le corps en animation devient l'objet central lors du travail des animateurs car il est celui qui incarnera le mouvement, la vie.

Cependant, en animation, comme le corps est entièrement fabriqué par l'animateur, la question de sa représentation genrée se pose. Le corps féminin en particulier, a beaucoup été sexualisé au cinéma depuis sa création, cette représentation féminine étant une des bases du *star system* hollywoodien dans les années 1910. Cela est donc également très présent dans le

[1] « CINÉMA (Cinémas parallèles) - Le cinéma d'animation - Encyclopédie Universalis », https://www.universalis.fr/encyclopedie/cinema-cinemas-paralleles-le-cinema-d-animation/.

[2] « Animation is not the art of DRAWINGS-that-move but the art of MOVEMENTS-that-are drawn. What happens between each frame is much more important than what exists on each frame. Animation is therefore the art of manipulating the invisible interstices that lie between frames. », McLaren Norman, « Voici Norman McLaren », *Séquences : la revue de cinéma*, 7, 1956, p. 36, traduction personnelle.

cinéma d'animation. Nous pouvons le voir par exemple dans les séries d'animations humoristiques de Tex Avery comme avec *Le Petit Chaperon chauffé à blanc* sorti en 1943 qui détourne le conte *Le Petit Chaperon rouge* en mettant en scène les personnages lassés de rejouer la même histoire. Le petit chaperon rouge devient alors une *pin-up*, le loup un personnage cherchant à passer la nuit avec elle et la grand-mère une nymphomane qui cherche à charmer le loup. S'il est possible d'y voir un aspect parodique par l'exagération de ces clichés, il ne semble pas porter de véritable critique des stéréotypes représentés, cherchant plutôt à créer un effet comique. Nous pouvons nous demander qui rit de quoi. Un autre exemple bien connu est le personnage de Betty Boop créée en 1930 par Fleischer Studios et l'animateur Grim Natwick. Elle apparaît tout d'abord dans la série *Talkartoons* en tant que danseuse de cabaret sous la forme d'une chienne anthropomorphe. Prenant ensuite une apparence humaine, elle devient alors l'image de la *pin-up*, *sex-symbol* de l'animation des années trente et aura des relations amoureuses avec le chien Bimbo jusqu'à ce que le Code Hayes, qui encadre les films et les valeurs qu'ils doivent transmettre, la fasse devenir une femme au foyer.



Affiche du court-métrage *Le Petit Chaperon chauffé à blanc* pour sa sortie en salle (1943) et photographie d'Helen Kane dans le magazine *Photoplay* (avril 1942) qui inspire le personnage de Betty Boop

La question de la sexualisation du corps féminin, et donc des questions de représentations genrées dans le domaine de l'animation arrivent progressivement à la fin du XXème siècle et explosent au début du XXIème siècle. Cela est dû, notamment, à l'entrée d'élèves femmes dans les écoles d'animations et à leur entrée dans le monde professionnelles en tant qu'animatrices. Par exemple, à l'ONF, le nombre d'animatrices augmente entre les

années soixante-dix et quatre-vingt avec l'arrivée par exemple de Michèle Cournoyer, Caroline Leaf ou encore Viviane Elnécavé. Les animatrices se réapproprient le corps féminin et abordent de nouveaux sujets souvent considérés comme tabou comme les violences sociales ou sexuelles, les troubles alimentaires, ou encore le vieillissement des corps, leur changement avec le passage du temps ou avec la maternité. Michèle Cournoyer aborde les violences sexuelles dans son court-métrage *Le Chapeau* sorti en 1999 où le corps d'une jeune fille se contorsionne et se fond dans les traits de celui d'un homme portant un chapeau. Le corps devient un élément central permettant de rendre sensible la violence vécue. On assiste alors à une réappropriation de la représentation du corps dans son organicité comme dans sa vision fantasmée avec un rapport à celui-ci devenu plus féministe.[3]



Le Chapeau Michèle Cournoyer (1999)

C'est à la même période que les études de genre commencent à obtenir plus de visibilité. Le concept existait déjà au XIXème siècle comme nous pouvons le constater avec les écrits de Karl Heinrich Ulrichs qui parle d'« âmes de femme dans un corps d'homme » en 1860 ou encore de Margaret Mead en 1935 qui est une des premières à différencier le sexe et le rôle social. De nombreux écrits de psychologues et psychanalystes partagent les mêmes idées dans leurs travaux mais c'est dans les années soixante-dix que les études de genre sont reprises avec une visée féministes en s'éloignant de visions normatives jusqu'alors formulées. Ces études reprennent des écrits de Sigmund Freud ou de Jacques Lacan par un angle féministe en réinvestissant des concepts tels que l'inconscient freudien pour constituer une psychanalyse féministe. On y retrouve aussi des idées développées par Simone de Beauvoir, pour qui la société et l'éducation jouent un rôle dans le développement de rôles genrés chez les enfants, ou Claude Lévi-Strauss qui expose la séparation entre nature et culture.

[3] Saint-Pierre, M.-J. (2019). Cinéma d'animation québécois et agentivité féminine : une exploration de la sexualité et du désir à travers trois œuvres d'animatrices produites à l'Office National du Film du Canada. Nouvelles vues, (20), 1–18. https://doi.org/10.7202/1069291ar

Les études de genre se développent en particulier aux Etats-Unis où des départements universitaires sont créésC'est assez naturellement que les études de genre se sont ensuite intéressées aux arts et plus particulièrement au cinéma où le corps féminin est souvent utilisé comme objet de désir et incarne rarement le personnage principal de l'œuvre. Concernant le cinéma, on retrouve plusieurs grandes notions développées par le champ des études de genre comme le *male gaze*, concept développé par Laura Mulvey dans son article « Plaisir visuel et cinéma narratif » paru en 1975 dans la revue britannique *Screen*. Cet article, considéré comme un des textes fondateurs de la théorie féministe au cinéma, s'intéresse à la psychanalyse, l'idéologie patriarcale, comment elle se manifeste dans les œuvres et comment le public la reçoit. Le *male gaze* est un concept selon lequel le regard masculin hétérosexuel est imposé au public dans les oeuvres cinématographiques dans le cadre de l'article.

Associé aux études de genre mais n'en faisant pas partie, nous retrouvons aussi le Test de Bechdel, nommé après l'autrice de bande dessinée Alison Bechdel. Dans sa bande dessinée *La Règle*, paru en 1985, l'autrice met en scène deux amies décidant d'aller au cinéma. Cependant, l'une d'elle explique qu'elle ne va voir que les films qui correspondent à trois critères: deux femmes doivent être nommées dans le film, elles doivent parler ensemble, la discussion ne doit pas avoir de rapport avec un homme. Les deux amies finissent par seulement manger du *pop corn* sans voir de film. Ce sont ces trois critères qui constituent le test de Bechdel. Sans être un outil pour mesurer la qualité d'un film ou sa vision féministe, le test de Bechdel permet de mettre en évidence la sous représentation et sous valorisation des personages féminins dans les oeuvres de fiction.

Les préoccupations et la légitimation des études concernant les représentations genrées sont donc relativement récentes et développent, la plupart du temps, une vision féministe des corps. Dans le cadre du cinéma d'animation, beaucoup d'études de sociologie se sont intéressées aux films des Studios Walt Disney où, malgré le grand nombre de personnages principaux féminins, les femmes restent une minorité dans les films. Par exemple, *Cendrillon*, sorti en 1950, a sept personnages masculins contre cinq féminins et *La Princesse et la grenouille*, sorti en 2009 a dix personnages masculins contre quatre féminin. Les choses s'équilibrent aujourd'hui avec *Encanto: La Fantastique famille Madrigal* où le nombre de personnages masculins et féminins est le même avec neuf personnages de chaque côté.

C’est en gardant tout cela en mémoire que nous nous intéresserons au corps dans le cinéma d’animation et comment celui-ci participe à la création d’une certaine expérience de l’identité de genre.

Dans ce cadre, nous entendrons le terme de genre selon la définition de l’OMS (Organisation Mondiale de la Santé). Il renvoie aux « rôles, comportements, activités, fonctions et chances qu’une société, selon la représentation qu’elle s’en fait, considère comme adéquats pour les hommes et les femmes, les garçons et les filles et les personnes qui n’ont pas une identité binaire. Le genre est également défini par les relations entre personnes et peut refléter la répartition du pouvoir dans ces relations. Il ne s’agit pas d’une notion fixe, elle change avec le temps et selon le lieu. [...] Le genre a un lien avec le sexe biologique (masculin ou féminin), mais il est distinct de lui.[4] » Quant à l’identité de genre, selon le site du Gouvernement français, elle désigne le ressenti personnel de chacun. « L’identité de genre, c’est se sentir homme ou femme, ou non binaire c’est-à-dire ni strictement homme, ni strictement femme[5] » indépendamment du genre assigné à la naissance.

Afin de répondre à notre question, nous étudierons trois longs-métrages d’animation ainsi qu’une série documentaire composée de dix courts-métrages qui abordent la question du corps et du genre chacun avec une particularité due au type d’animation et à la narration qui englobe l'œuvre.

Le premier film est *La Jeune fille sans main* de Sébastien Laudenbach. Ce long-métrage d’animation français sorti en 2016 en salle est inspiré d’un conte des frères Grimm dans lequel un meunier est piégé par le diable et vend sa fille en échange de richesse. La jeune fille étant extrêmement pieuse, le diable se voit dans l’incapacité de l’emporter avec lui, ses larmes lavant ses mains et les rendant pure. Le père lui coupe donc les mains mais cela ne fonctionne pas : la jeune fille est trop pure. Fuyant sa famille, elle fait la rencontre d’un prince. Mais le diable tente de manipuler sa belle-mère afin que celle-ci tue la jeune fille et son nouveau-né. Le film suit la même trame narrative sans en cacher la cruauté. L’animation à l’aquarelle donne une atmosphère toute particulière au film où tout est construit de façon abstraite par quelques traits mouvants.

---

[4] « Genre et santé », *in Organisation Mondiale de la Santé*, août 2023, https://www.who.int/fr/news-room/fact-sheets/detail/gender.

[5] « Orientations sexuelles et identités de genre: que faut-il savoir? » *in MonParcoursHandicap.gouv*, septembre 2023,https://www.monparcourshandicap.gouv.fr/vie-intime-et-parentalite/orientations-sexuelles-et-identites-de-genre-que-faut-il-savoir.

Le film en lui-même est un projet ayant débuté en 2001 lorsque Sébastien Laudenbach se voit proposer d'adapter la pièce d'Olivier Py, *La Jeune fille, le diable et le moulin*, qui reprend elle aussi le conte des frères Grimm. Le projet sera abandonné en 2008, car jugé trop coûteux. Cependant, Sébastien Laudenbach n'oublie pas le projet et le relance lors d'un séjour à la Villa Médicis en cinéma en 2013. Rien de ce qui avait été fait précédemment n'est repris, le réalisateur ne possédant pas les droits de la pièce d'Olivier Py. Il improvise donc tous les plans sans en regarder le rendu. Il esquisse à l'aquarelle les personnages et les quelques décors, réalisant le film avec très peu de moyen. C'est durant ce séjour qu' un de ses co-réalisateurs sur un autre projet, *Daphné ou la belle plante*, nommé Jean-Christophe Soulageon, lui propose de produire *La Jeune fille sans main*. Le film sort finalement en 2016 et gagne le Prix du Jury au Festival d'Annecy la même année. En plus de la reconnaissance du Festival, le film est un succès critique.

L'animation à l'aquarelle et la technique d'esquisse est ici ce qui nous intéressera. En effet, la technique et le rendu donne une perception du corps particulière et permet de le réimaginer de façon innovante.

Le second film est *J'ai perdu mon corps*, réalisé par Jérémy Clapin. Ce long-métrage, français lui aussi, est sorti en 2019 en salle. Le film est également inspiré d'une œuvre littéraire : le roman *Happy Hand* de Guillaume Laurant. Dans le roman, nous suivons le personnage de Naoufel, jeune marocain dont les parents, professeurs de littérature française, lui ont appris la langue littéraire. En déménageant en France, il fait exprès de devenir un cancre afin d'éviter les moqueries. Après un accident coûtant la vie à ses parents, il part vivre chez son oncle et tombe amoureux de Schéhérazade. Il perd accidentellement sa main qui part vivre des aventures de son côté. Dans le film de Jérémy Clapin, nous suivons le personnage de Naoufel, jeune homme marocain vivant à Paris et tombant amoureux de Gabrielle. En parallèle, une main s'échappe d'un laboratoire. Le membre amputé cherche désespérément à retrouver son corps. En parcourant la ville, la main se souvient de sa vie tout en tentant de rejoindre le corps qu'elle a perdu, devant traverser la ville et son environnement hostile.

Le projet débute, là encore, par la proposition du producteur Marc du Pontavice à Jérémy Clapin d'adapter le roman *Happy Hand* de Guillaume Laurant. Lancée en 2012, la production du long-métrage prendra plusieurs années. Le film est réalisé en un mélange d'animation 3D et 2D donnant un rendu unique aux images.

Le film est projeté pour la première fois au Festival de Cannes en 2019 où il gagne le Grand Prix de la Semaine de la Critique. Il enchaîne avec le Cristal du long-métrage au Festival d'Annecy la même année puis une nomination pour l'Oscar du meilleur film d'animation en 2020 et deux César pour le meilleur film d'animation et la meilleure musique originale. Suivant sa reconnaissance en Festival, le film sera aussi un succès critique.

J'ai perdu mon corps offre un rapport au corps particulier, par exemple dans sa production où la question de la présence et de l'existence corporelle de la main était un sujet de discussion. En effet, d'autres mains séparées de leur corps existent au cinéma : celle de *La Famille Addams*, série télévisée et de films américains étant une des plus connues et présente dans l'imaginaire collectif.

Enfin, le troisième film que nous analyserons est *Nimona* de Nick Bruno et Troy Quane. Le long-métrage états-unien sort en salle en 2023 puis sur la plateforme Netflix la même année. Inspiré du roman graphique éponyme écrit par Nate Diana Stevenson, le film reprend les thèmes principaux et plusieurs des planches dessinées tout en ajoutant des éléments d'intrigue supplémentaires. Le film se déroule dans un monde mélangeant des inspirations médiévales et de science fiction. Nous suivons Ballister Boldheart premier roturier à pouvoir accéder au rang de Chevalier, ces derniers étant élus afin de perpétuer la tradition et de protéger la cité d'une menace extérieure. Lors de la cérémonie, une épée piégée lui est tendue et elle tue la Reine, le principal soutien de Ballister, devant les yeux des spectateurs et des caméras. Considéré alors comme un meurtrier et traître, Ballister est contraint de fuir après que son compagnon, Ambrosius Goldenloin, lui ai coupé le bras pour le désarmer. Caché dans une tour abandonnée à la lisière de la forêt, Nimona fait irruption dans sa vie et se désigne comme son *side-kick* ou bras droit, persuadée que Ballister est réellement un criminel. Réalisant la vérité, ils se lancent dans une quête pour rétablir la vérité et trouver les vrais coupables tout en apprenant à s'accepter, Nimona étant un personnage pouvant se transformer à volonté.

La production du film débute en 2015 lorsque les droits du roman graphique sont achetés par 20th Century Fox Animation, et devait initialement être réalisé par Patrick Osborne pour une sortie prévue en 2020. La production débute au sein de Blue Sky Studios, notamment connu pour la série de film *L'Âge de Glace*. Cependant, la Walt Disney Company rachète 21st Century Fox en 2019, repoussant la sortie du film à 2021. En 2021, Disney annonce la fermeture de Blue Sky et annule la production du film alors qu'un an plus tôt, Patrick Osborne avait quitté le projet et avait été remplacé par Nick Bruno et Troy Quane qui

assurait la direction de la production à distance à cause du COVID-19. Suite à l'annulation du projet, d'anciens employés de Blue Sky prennent la parole anonymement, déplorant l'annulation du projet décrit comme unique dans le paysage de l'animation grand public aux Etats-Unis et dénoncent la décision de Disney de repousser la sortie du projet puis l'annulation complète à cause des thèmes LGBT assumés de l'oeuvre. C'est finalement Annapurna Pictures qui récupère le projet et annonce une diffusion sur Netflix.

Projeté en avant-première au Festival d'Annecy puis de façon limitée en salle les 23 et 24 juin, le film est finalement diffusé sur Netflix en 2023 puis mis en ligne gratuitement par la plateforme sur YouTube en 2024. Malgré le succès critique, le film aura un succès mitigé n'ayant réussi à atteindre qu'un public restreint.

Nimona explore le thème du corps différemment en utilisant l'animation numérique comme outil de transformation détachant le personnage de Nimona d'une identité fixe.

Pour terminer, nous étudierons plusieurs épisodes de la série documentaire *Boys Boys Boys* réalisée par Valentine Vendroux, Clawdia Prolongeau, Marie Villetelle, Seham Boutata et Pawel Thomas Larue. La série adapte, à travers l'animation, les témoignages et les questionnements de dix hommes sur la masculinité. D'âge et d'origines variées, les dix hommes se confient sur un épisode de leur vie les ayant mené à se questionner sur leur vision, et celle de la société, de la masculinité, des jugements que cette vision les avait mené à porter sur le monde ou sur la façon dont les normes masculines, telles qu'elles sont définies le plus souvent, ont pu les contraindre ou les a poussé dans une direction qui leur a porté préjudice. Chaque épisode est consacré à un témoignage abordant un sujet principal comme les agressions sexuelles, la paternité, la sensibilité, la sexualité, les relations amoureuses ou encore l'identité de genre.

Sortie en 2023, la série a tout d'abord été diffusée dans divers festivals, comme le Festival d'Annecy, puis a été rendue disponible en France à travers la plateforme en ligne d'Arte qui a également publié les épisodes sur sa chaîne Youtube pour une durée limitée. Elle se base uniquement sur des témoignages de personnes réelles partageant leurs expériences et remettant en question les normes établies. L'animation y joue un rôle central, l'image n'illustrant pas les témoignages mais traduisant les ressenties et les questionnements en image, notamment à travers les corps des personnages.

Afin de voir comment le corps construit une certaine expérience de l'identité de genre dans ces films, nous structurons notre analyse en trois points.

Nous étudierons dans un premier temps le corps genré en nous intéressant aux caractéristiques, principalement physique, généralement associées aux corps genrés dans les films d'animation. Ainsi, nous verrons s'il existe un, ou plusieurs, personnages types lorsqu'il s'agit de donner vie à un corps animé et de le caractériser. En analysant ces caractéristiques, nous nous pencherons sur les stéréotypes qui peuvent traverser les corps animés et comment ils sont reconduits dans les films d'animation.

Dans un second temps, nous nous intéresserons aux identités de genre plus complexes en étudiant les corps qui dépassent les stéréotypes, les détournent ou n'y adhèrent tout simplement pas. Ainsi, nous verrons comment l'animation, par ses techniques, permet aux corps d'échapper à une représentation trop réaliste en utilisant les spécificités du médium afin de faire des corps des objets de transformation qui peuvent se métamorphoser, se déformer ou disparaître.

Enfin, pour terminer, nous étudierons l'existence du corps animé dans l'espace du film. Tout d'abord dans l'espace donné par le cadre, son existence et son langage corporel, la place qu'il prend ou qu'il est autorisé à prendre. Puis, dans l'espace sonore. Nous verrons donc comment le son peut faire exister le corps dans l'espace par le son, comment le son peut caractériser le genre d'un personnage, influencer sa présence ou définir la place qu'il peut prendre.

I - Corps et genre dans le cinéma d'animation

a) Le corps animé : caractérisation et identité

Comme nous avons pu le définir plus tôt, le mouvement, ou plutôt, sa création, est un élément définissant le cinéma d'animation. En effet, selon Paul Wells, professeur et directeur de l'Académie d'Animation de l'Université de Loughborough en Angleterre,

> « Dans sa déclaration, [Norman] McLaren demande aux animateurs de réfléchir à l'acte du mouvement et à ce qu'il cherche à exprimer. Cette interrogation est tout aussi pertinente pour le spectateur de films d'animation dans la mesure où cette attention portée à la spécificité du mouvement est l'un des éléments clés définissant l'animation, car sa création est d'un ordre différent et est empreint d'une plus grande liberté créatrice que celle déterminée par le cinéma en prise de vue réelle. L'animateur peut créer une «action» qui n'appartient pas au vocabulaire offert par son homologue grand public. La réorientation potentielle de l'environnement physique et matériel selon ces termes et conditions reconfigure également les façons dont le terrain psychologique, émotionnel et physique peut être exploré et exprimé.[6]»

A propos du corps animé, nous retrouvons les mêmes notions. Le corps, dans le cinéma d'animation, n'étant pas soumis aux règles physiques du monde réel, il existe une plus grande liberté dans sa création, dans son existence à l'écran et dans son mouvement. Comme l'explique Paul Wells, la façon d'exprimer l'aspect psychologique, émotionnel et physique devient un terrain d'exploration. Cette exploration peut s'effectuer à travers tous les éléments du film, et, plus particulièrement, elle peut se transmettre par le corps animé. Chaque élément le constituant peut être pensé, construit différemment. Ainsi, de façon similaire au concept de sémiologie, le corps peut devenir un système de signes complexes construit et pensé par l'animateur où chaque élément est réfléchi par celui-ci pour véhiculer une identité donnée, celle du personnage incarné par le corps. Cela peut passer par le mouvement, son rapport avec l'espace qui l'entoure, ou encore à la construction de son apparence physique comme c'est le cas avec le personnage de Betty Boop dont le corps évolue en fonction des normes de l'époque et de l'identité que l'on souhaite lui attribuer.

---

[6] « In his first statement, McLaren directs the animator to think about the act of movement […] re-configures the ways in which the psychological, emotional and physical terrain may be explored and expressed. », Wells Paul, *Animation: Genre and Authorship*, Londres, Wallflower Press, 2002, p. 6-7, traduction personnelle.

Ces signes sortant des règles physiques classiques du monde réel apportent donc une nouvelle façon d'explorer le corps et, comme nous allons le voir, son rapport au genre et à l'expérience qu'il en donne à voir.

Cependant, malgré la spécificité du médium permettant une plus grande liberté créative, il est rare qu'un corps humain animé ne possède aucune caractéristique reconnaissable. Il est même plus courant, dans le cinéma d'animation grand public, de voir des représentations de corps se rapprochant le plus possible d'une représentation photo-réaliste, ou, au moins, donnant un effet de réalisme comme c'est le cas dans les films de princesses Disney. Le corps animé semble donc devoir être facilement reconnaissable et lisible.

Existe-t-il donc une codification ou stylisation des corps, une sémiotique visuelle, porteuse de sens et permettant une identification plus facile de l'identité d'un corps animé et de son genre?

Nous nous intéressons, tout d'abord, aux films d'animation grand public. Lorsque l'on se penche sur la question du genre en animation, il est assez simple de prendre l'exemple des films Disney et Pixar qui semblent attribuer les spécificités que l'on a l'habitude de rencontrer à leurs personnages afin de plaire à un public large. Leurs films suivent une logique de recherche de réalisme ou d'effet de réalisme tout en gardant leur style cartoonesque. Les personnages font donc partie de cette approche visant à garder leurs films dans un cadre considéré comme « normal ».

Cela commence par les technologies aujourd'hui utilisées. Par exemple, c'est Pixar qui est à l'origine du développement d'une des technologies d'animation numérique majeure encore utilisée aujourd'hui par le plupart de studios d'animation: le *RenderMan*. Ce logiciel permet de travailler le rendu des textures afin de leur donner un aspect photo-réaliste et est utilisé autant dans le cinéma en prise de vue réelle pour les effets spéciaux ou dans le cinéma d'animation. C'est encore avec eux que l'on retrouve les premières tentatives de modélisation de corps humain en animation 3D, dans le court-métrage *Tin Toy* de John Lasseter (1995), ou encore le développement d'une aura réaliste des personnages à travers le rendu de la texture de la peau de ses personnages avec le travail sur le phénomène de *subsurface scattering* (SSS). Le SSS est, en réalité, le phénomène de transluminescence ou comment la lumière traverse une surface ou un objet translucide. Intégré au *RenderMan*, le logiciel utilisant ce principe permet à la peau des personnages générés par ordinateur d'avoir un rendu réaliste en créant des niveaux de textures différents et en travaillant sur les imperfections et les reliefs de

l'organe qui auraient disparus sous du maquillage s'ils avaient été de vrais acteurs. La limite de cette pratique, cependant, est vite atteinte. Le rendu réaliste se rapproche trop du concept de « vallée de l'étrange » développé par Miro Masahiro dans son article *The Uncanny Valley*[7] : au-delà d'un certain seuil de similarité, le corps fabriqué provoque un malaise. C'est pour cela que Pixar développe son utilisation du SSS dans une autre direction en gardant le style cartoonesque de ses personnages et en inversant le processus du SSS. Au lieu d'utiliser le logiciel pour créer les imperfections, ils l'utilisent pour les gommer et obtenir un rendu plus lisse tout en gardant une texture de peau humaine. Au lieu de pousser leurs personnages vers le photo-réalisme, ils privilégient l'aura réaliste à travers le travail de la peau numérique.

Ce sont les films de ces studios qui sont pris en exemple la plupart du temps lorsque l'on s'intéresse aux représentations genrées dans le cinéma d'animation. Amy M. Davis, dans son livre *Good Girls & Wicked Witches: Women in Disney's Feature Animation* (2006), étudie les personnages féminins dans le cinéma d'animation et, plus particulièrement dans les films des studios Disney. Dans son introduction, elle s'interroge sur la représentation féminine dans le cinéma d'animation, d'où elle vient, à ce qui l'influence et à ce qu'elle représente.

> « De plus, à cause de la nature des film d'animation, car il s'agit d'une combinaison unique de culture poulaire imprimée (dessins pour les journaux, livres et magazines) et de l'accent mis sur des médias visuels plus réalistes vers la fin du XXème siècle (films, télévision et différentes formes de photographie), il est soutenu ici qu'ils possèdent l'image féminine la plus construite de toutes les images en mouvement - l'héroïne du film d'animation - que les aspects les plus révélateurs de la femme comme sujet iconographique à Hollywood et (dans le cas de la production des studios d'animation américains) de la vision de la féminité américaine y sont visibles.[8] »

Pour Amy M. Davis, le cinéma d'animation grand public est donc le lieu où l'on peut trouver la vision de la féminité la plus représentative de ce qui peut être diffusé par différents médiums et qui reflète ce qui est acceptable par la société. Le cinéma d'animation étant du cinéma animé, il est effectivement normal que l'on y retrouve des codes du cinéma autant que du dessin (lorsqu'il s'agit de dessin animé). Le cinéma en général est un espace où les codes sociaux peuvent être reflétés par l'œuvre d'art. Dans ce même livre, l'autrice s'intéresse aux

---

[7] Masahiro Mori, « The Uncanny Valley (From the Field) », *IEEE ROBOTICS & AUTOMATION MAGAZINE*, traduit par Karl MacDorman et traduit par Norri Kageki, juin 2012, p. 99-100.
[8] Davis Amy M., *Good Girls & Wicked Witches: Women in Disney's Feature Animation*, Indiana University Press, [2006] 2018, pp.1-2.

films comme miroirs culturels. Dans ce cas là, il s'agit plutôt des films grands publics produits par les grands studios hollywoodiens.

En tant que miroirs culturels, les œuvres cinématographiques reflètent une réalité sociale de notre temps ou au moins une vision de celle-ci. La caméra peut difficilement, malgré le processus technique, être considérée comme entièrement objective si son regard est dirigé par une main humaine. De plus, les films grands publics ont tendance à suivre les codes de ce qui est considéré comme acceptable pour pouvoir attirer un public varié. Lorsque l'on parle d'animation, ce n'est plus la caméra qui est guidée par l'humain mais la construction de l'univers dans son entièreté, du décors aux moindres détails du corps du personnages. Le film et le corps de ses personnages deviennent donc le reflet de la société et de ses codes dominants, surtout pour les films destinés à une audience large. A travers ces films, nous pouvons observer les changements et évolutions des questions de société. Cela est même mis en évidence sur certaines plateformes de *streaming* qui ajoutent des cartons avant que le film ne commence pour indiquer une représentation péjorative ou discriminante d'une communauté ou d'un genre à travers un ou plusieurs personnages du film en question. C'est le cas notamment sur la plateforme Disney+ pour les films *Les Aristochats* de Wolfgang Reitherman (1970) ou *Dumbo* de Ben Sharpsteen (1941) pour leurs représentations discriminantes des communautés asiatiques et afro-américaines.



Dumbo, Ben Sharpsteen (1941), Dandy (Jim) Crow et couverture d'une des premières éditions de la partition de *Jump Jim Crow* représentant l'acteur Thomas D. Rice en blackface (1832)



Les Aristochats, Wolfgang Reitherman (1970), personnage du chat siamois Shun Gong

Lorsqu'il est question du genre, nous pouvons également observer ces changements et évolutions à travers les corps des personnages. Chez Disney, qui est, comme nous avons pu le voir, un des studios d'animation les plus étudiés sur la question, nous pouvons retrouver des éléments spécifiques au corps et à son traitement genré, que ce soit pour les personnages

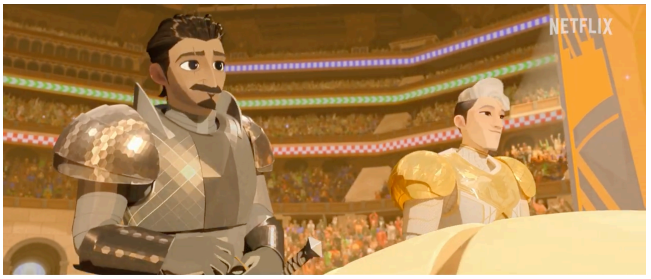
féminins et les personnages masculins. La construction de leur identité passe par leur corps et leur mouvement.

Dans son étude de la représentation des femmes dans les films d'animation de Disney, Sharik Jimenez étudie le comportement ainsi que les caractéristiques physiques attribuées aux personnages féminins et aux personnages masculins de huit films[9] sur une période s'étalant de 1950 à aujourd'hui. En étudiant ces films, elle s'aperçoit que le nombre de personnages féminin, même s'il s'agit du ou des personnages principaux, est inférieur au nombre de personnages masculins dans la plupart des films mais qu'une évolution vers une égalité peut être observée au cours du temps. Elle applique ensuite des qualités, comme la gentillesse, l'agressivité, la passivité, la sensibilité ou encore l'autorité, souvent attribuées à un genre en particulier. En classant les personnages des huits films dans ces catégories, elle indique que les films restent en grande majorité conforme aux normes sociétales, les qualités étant en grande majorité attribuées au genre attendu. Cependant, cette étude permet plutôt de lier la représentation genrée à la réception par leur jeune public et l'influence que ces représentations peuvent avoir sur lui. Ce que nous pouvons aussi relever est que le nom des personnages associés à ce classement ne sont pas cités. Malgré tout, si nous lions les qualités déterminées par cette étude à l'identité d'un personnage et à son corps, en particulier dans les films plus anciens, alors nous pouvons observer que la gentillesse et la douceur est visible dans la façon dont le corps est dessiné. Le personnage, plutôt féminin, sera considéré comme beau et ses traits seront plus délicats. Un personnage plus autoritaire aura des traits plus anguleux et durs ainsi qu'une grande taille. Le corps est utilisé comme moyen de donner à voir l'identité du personnage et son rôle dans l'histoire.

Dans le film *Nimona*, nous avons quatre personnages importants, chacun ayant un rôle et une identité bien particulière. Le film reprenant les codes du conte de fée que l'on retrouve dans les films Disney les plus anciens, il est intéressant de voir comment un autre studio peut s'approprier ces codes et les remodeler. Les quatre personnages sont Nimona, Ballister Boldheart, Ambrosius Goldenloin et la directrice de l'institut de chevaliers. Le film se déroule dans un univers de *science-fantasy*, où des chevaliers, généralement issus de la noblesse, protègent la ville d'un monstre qui aurait été repoussé plusieurs centaines d'années

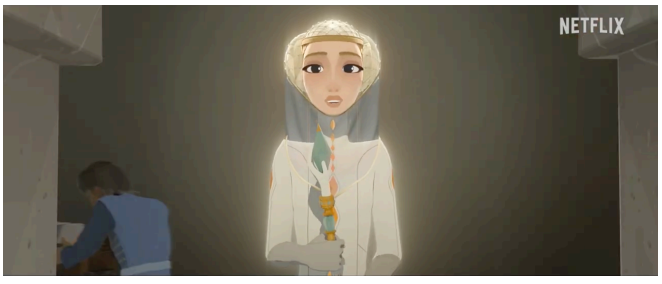
[9] *Cendrillon* de Clyde Geronimi, Wilfred Jackson et Hamilton Luske (1950); *La Petite Sirène* de John Musker et Ron Clements (1989); *Aladdin* de John Musker et Ron Clements (1992); *Mulan* de Barry Cook et Tony Bancroft (1998); *La Princesse et la grenouille* de Ron Clements et John Musker (2009); *Rebelle* de Mark Andrews, Brenda Chapman et Steve Purcell (2012); *Vaiana : La Légende du bout du monde* de Ron Clements, John Musker, Don Hall et Chris Williams; *Encanto : La Fantastique Famille Madrigal* de Byron Howard, Jared Bush et Charise Castro Smith (2021)

plus tôt par Gloreth, l'héroïne de la ville. Ballister et Ambrosius sont tous les deux des élèves de l'institut sur le point d'être adoubés au début du film et la cérémonie d'adoubement est le point de départ de l'intrigue. Les deux personnages sont construits en contraste. Ambrosius est le futur héros de la ville, descendant de Gloreth, il est blond et toujours habillé de son armure blanche et dorée. Ballister, quant à lui, est l'intrus de l'institut. Il n'a pas d'héritage noble et est le premier à réussir à entrer à l'institut sans. Il est synonyme de changement dans la société jusqu'alors bien hiérarchisé. Il est brun, porte une armure noire alors que tous les autres portent des couleurs claires. Dès le départ, le héros parfait est bien identifié et il est très facile de savoir qui n'appartient pas à l'espace des chevaliers, des héros. Après le sabotage de son épée, Ballister est accusé de l'assassinat de la Reine et pert son bras lorsqu'il est désarmé. Il devient le méchant du conte si l'on garde la vision des habitants de la ville. Pour le spectateur, il est l'anti-héros victime d'une injustice.



Nimona, Nick Bruno et Troy Quane (2023), Ballister Boldheart et Ambrosius Goldenloin (00:06:14)

La directrice de l'institut représente les règles de la ville et de la société qu'elle protège. Lorsque la Reine meurt, elle prend la place de dirigeante. Comme les chevaliers et héros de la ville, elle porte les couleurs claires que l'on associe généralement avec la pureté et le bien. Ses vêtements semblent typiquement médiévaux et lui donnent l'allure droite de quelqu'un respectant les règles et les protégeant. Cependant, elle est aussi le personnage le plus couvert avec sa coiffe, son voile et sa longue robe dont le col remonte jusqu'au menton. Sa droiture peut aussi être vue comme un étouffement et une volonté d'exclure tout changement, de préserver les règles protégeant la ville, la société et la hiérarchie en son sein. Son apparence porte donc une signification double qui s'explique lorsqu'il est révélé qu'elle est responsable de l'assassinat de la Reine.



Nimona, Nick Bruno et Troy Quane (2023), la Directrice (00:05:22)

Nimona est un personnage plus complexe. Pour rendre la lecture plus simple, nous nous référerons à Nimona au féminin mais la forme originelle du personnage n'est pas connue. C'est cependant sous la forme d'une jeune femme qu'elle apparait la première fois et qu'elle demeure pour la majorité du film. Nimona est un personnage métamorphe, elle peut donc changer d'apparence selon sa volonté. Plusieurs *flash-back* permettant de découvrir son histoire nous font comprendre qu'à la recherche d'amis, elle prend la forme de l'être duquel elle souhaite se rapprocher. Un oiseau, un poisson puis un cerf mais aucun de l'accepte. C'est seulement lorsqu'elle se change en petite fille pour jouer avec une autre petite fille qu'elle trouve enfin une amie. Cette forme-là est une des formes humaines qu'elle prend au cours du film et n'est pas celle que nous considérons comme la principale. La seule constante dans son apparence est la couleur rose de ses plumes, poils, peau ou cheveux selon la forme. La couleur artificielle la fait ressortir au milieu des autres et la déclare comme différente et extérieure au groupe auquel elle souhaite s'intégrer. Cependant, nous pouvons nous demander si cette différence affichée n'est pas une revendication du personnage en lui-même. Certaines de ses formes humaines, comme celle d'un petit garçon qu'elle utilise pour attirer et kidnapper un suspect potentiel dans le meurtre de la Reine, ou la prise de l'apparence d'Ambrosius ne suivent pas les mêmes règles. Les opérations qui la poussent à prendre ces formes demandant de la discrétion, le personnage doit se fondre dans la masse. Nimona, dans ces formes, n'a aucune teinte de rose sur elle. Nous pouvons donc supposer qu'il est possible pour elle d'effacer sa différence (la couleur rose) et qu'il n'est pas nécessaire de le faire en temps normal afin qu'elle puisse rester elle-même.



Nimona, Nick Bruno et Troy Quane (2023), Nimona (00:11:56)

Il est aussi intéressant de remarquer qu'une forme géométrique est parfois visible dans les yeux des personnages. Sans s'y attarder, il est possible de n'y voir qu'un reflet de lumière. Cependant cette forme change selon les situations, les personnages et leur état d'esprit. Parmi ces formes, nous trouvons un carré, un losange, un cercle, un triangle ou encore une flamme.

Le losange semble être la forme première, celle du status quo, que l'on retrouve aussi dans le décor lors de la cérémonie d'adoubement des chevaliers. Jusqu'à ce moment, cette forme est celle qui se reflète dans les yeux des personnages, peu importe qui ils sont. Lorsque la Reine est tuée et que Ballister est désarmé, son épée pulvérise le losange suspendu au-dessus de la foule qui s'écroule ensuite entre lui et Ambrosius, le projetant dans les sous sols de l'arène. Son premier regard après avoir été exclu du cercle des chevaliers ne contient plus le losange mais semble plutôt avoir un reflet en forme de carré. La flamme apparaît, quant à elle, comme un symbole de changement et de renouveau lié à la figure du phénix citée à plusieurs reprises dans les dialogues ou à l'image toujours à travers Nimona, sa voix ou son corps.

Les corps des personnages permettent donc, ici, d'indiquer leur place dans l'univers du film et de construire leur identité à travers des couleurs ou des symboles qui ne sont pas toujours attribués à un personnage spécifiquement.

Nous retrouvons un principe similaire dans la construction de l'identité des personnages de *J'ai perdu mon corps*, qui utilise des techniques d'animations semblables à celles que l'on peut voir dans *Nimona*. Les deux (trois) personnages principaux sont Naoufel (ainsi que sa main) et Gabrielle. Le travail des personnages passe beaucoup par le toucher et leurs voix, qui sont les deux éléments qui reviennent tout au long du film à travers les souvenirs de Naoufel: les enregistrements fait avec son magnétoscope des sons de son enfance avant la mort de ses parents et les souvenirs sensoriels de sa main qui cherche à retrouver son corps. Naoufel et Gabrielle sont deux opposés. Lui est seul et semble exclu du groupe que compose sa famille. Les couleurs autour de lui sont ternes jusqu'à ce qu'il rencontre Gabrielle. Son corps est courbé, prenant le moins de place possible. Il se fond dans la masse. Il semble perdu. La première fois qu'on le voit, nous ne voyons d'abord que du sang. Le haut de son corps apparaît ensuite, allongé, flou au second plan, le premier plan étant occupé par les lunettes qu'on devine être les siennes cassées au sol. Puis sa main qui tremble, elle aussi au second plan derrière les lunettes. Le passage d'un plan à l'autre est perturbant. La présence des lunettes et l'angle par lequel elles sont visibles donnent l'impression d'un champ contre-champ dont le lien visuel est cet objet brisé. La position de la main par rapport au corps de Naoufel n'est donc pas naturelle. Le silence est, lui aussi, déroutant. Même si on ne fait que deviner ce qu'il s'est passé, avec le sang l'état dans lequel se trouve Naoufel, nous pourrions nous attendre à plus de bruit. Dès le début, son corps est fragmenté par le cadrage de l'image autant que par l'action dont on voit le résultat lors de

l'ouverture du film. La perte, la séparation et le silence sont visibles immédiatement. Son corps raconte son histoire, ce qui rejoint le procédé du film.



J'ai perdu mon corps, Jérémy Clapin (2019), Naoufel, ouverture du film (00:00:40 - 00:00:53)

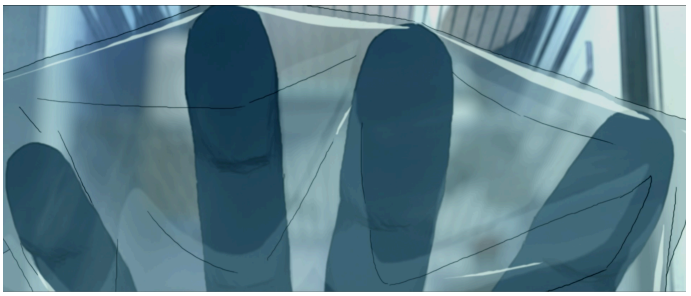
Contrairement à Naoufel, la première fois que Gabrielle apparaît dans le film, nous n'avons que sa voix à travers un téléphone puis l'interphone de son immeuble. Elle est physiquement insaisissable, présente par le son et incarnée par l'objet dont sort sa voix. Même si on ne la voit pas, un dialogue, autant verbal que construit par l'image, se met en place entre les deux personnages. La recherche de l'image de son corps occupe la première partie du film où elle ne cesse d'échapper au cadre. Le seul moyen de la repérer est la couleur qui la fait ressortir de la foule dans laquelle elle se perd parfois. Paradoxalement, même si elle est caractérisée par la couleur et qu'elle ressort dans la masse de couleurs ternes, elle fait partie du groupe. Elle n'est pas seule. Son absence d'enveloppe corporelle fait d'elle un personnage de fantasme au début puis d'espoir lorsque Naoufel la rencontre. Elle apparaît et disparaît tout au long du film, dégageant une impression de liberté et d'indépendance vers laquelle tend Naoufel.



J'ai perdu mon corps, Jérémy Clapin (2019), Gabrielle à travers l'interphone (00:19:58) et Naoufel suivant Gabrielle dans le métro (00:30:22)

La main de Naoufel peut être considérée comme un troisième personnage. Elle a sa propre quête et sa propre présence corporelle. Dès l'ouverture du film, elle est vivante, bougeant malgré le fait qu'elle vienne d'être séparée de son corps. L'absence de parole est

compensée par la présence sensorielle, le toucher devenant le sens principal. Elle s'attarde sur des textures qui mènent à un flashback où elle est au centre de l'action, de l'image. La main agit comme une main mais elle apparaît aussi parfois comme si elle était son propre corps à défaut d'avoir le sien. Elle s'assoit, elle s'allonge et elle saute, utilisant certains doigts comme des jambes, les autres comme des bras. L'absence du corps est perceptible, mise en valeur par l'apparente autonomie de la main. Le cadrage de l'image la met souvent au centre, donnant l'impression qu'un corps y est relié mais se trouve hors champ. Lorsqu'elle s'échappe du laboratoire, elle se tend vers l'avant, donnant l'impression de quelqu'un cherchant à attraper quelque chose ou demandant de l'aide, d'un corps attaché au membre. En réalité il n'y a qu'elle.



J'ai perdu mon corps, Jérémy Clapin (2019), la main s'échappe du réfrigérateur (00:02:55)

Dans *J'ai perdu mon corps*, le corps des personnages semble donc être l'outil qui permet de raconter leur histoire, le tout mis en avant par la présence de la main et des *flashbacks* sensoriels qui accompagnent la construction du récit. Les sens, l'absence et la présence sont mis en valeur tout au long du film.

La Jeune fille sans main est un film qui aborde la représentation du corps de façon différente et travaille sa caractérisation autrement. Même s'il reprend les codes classiques du conte qu'il adapte, sa particularité se trouve dans le traitement de l'image et des corps des personnages. Le film est entièrement réalisé en aquarelle, les décors et les personnages apparaissant grâce à des esquisses. Ici, la différence entre les corps ne se trouve pas dans les couleurs ou dans la construction de personnages types mais dans la façon dont l'esquisse est réalisée. Le réalisateur a travaillé son film sans jamais regarder les plans précédents, ne se souciant à première vue pas forcément des raccords couleurs en fonction des plans. Un personnage peut être esquissé d'une couleur sur un plan puis d'une autre sur le suivant, sans raison apparente à part peut être celle d'être visible dans un décors aussi coloré que ses personnages. Les couleurs sont cependant bien réfléchies.

L'enveloppe corporelle des personnages n'est pas consistante, elle change d'un plan à l'autre, d'une situation à l'autre, parfois disparaissant complètement. Le corps est, cependant, toujours au moins marqué par une tâche de couleur qui indique plus ou moins sa position et sa présence. Les traits qui composent le corps peuvent être nets et précis ou former un croquis. Le travail du corps fait partie intégrante de l'esthétique du film autant que de l'adaptation du conte. Le corps, son esquisse et parfois sa couleur, sont une conséquence directe de la situation dans laquelle se trouve le personnage. Cela se traduit notamment par le mouvement. Les lignes peuvent bouger, disparaître puis réapparaître, se dissoudre ou bien former un amas mouvant.

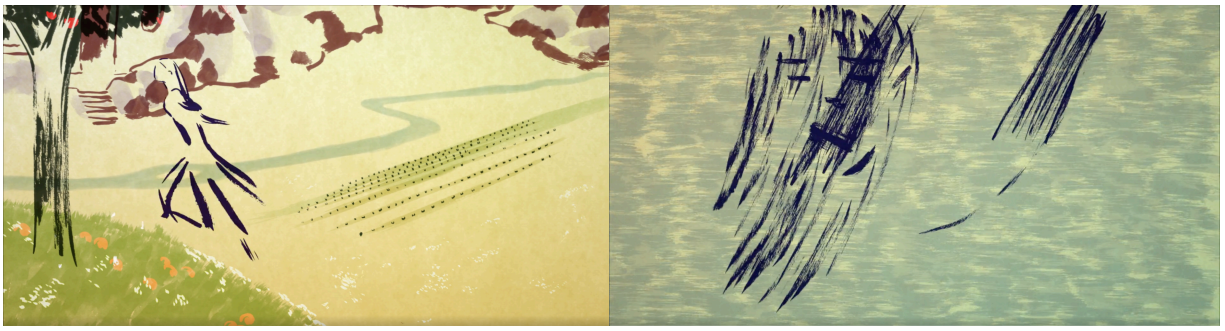


La jeune fille sans mains, Sébastien Laudenbach (2016), la jeune fille lave son linge (00:01:44), la jeune fille et son père (00:07:57) et le jeune fille face au Diable (00:18:00)

Lorsque la jeune fille s'est fait couper les mains et se retrouve face au squelette de son père, son corps est une masse sombre dont les contours peuvent être difficilement saisissables. Les lignes se mélangent pour former un nœud mouvant qui la rend inquiétante et qui l'ancre dans l'espace. Au contraire, lorsqu'elle danse seule dans son potager après avoir fui le château du Prince, son corps est constitué de lignes épurées qui la font flotter dans son environnement, la fluidité du mouvement mise en avant par la légèreté des lignes. La technique de l'esquisse prend une autre tournure dans les scènes de grandes intensité où le mouvement est rapide et brusque. Pensant que le Prince a ordonné sa mort et celle de son fils, lorsqu'il la retrouve, elle lui saute dessus pour l'attaquer. Similairement au nœud de lignes après la perte de ses mains, les lignes de son corps se confondent tellement que leur début et leur fin n'est pas facilement visible. Le cadre est rempli par les lignes mouvantes censées définir son corps et ne permettent plus de le distinguer. Nous ne voyons plus qu'un amas de traits qui soulignent la vitesse et la violence du mouvement du personnage ainsi que sa colère et sa détermination.



La jeune fille sans mains, Sébastien Laudenbach (2016), la jeune fille se fait couper les mains puis fait face à son père (00:19:40 - 00:21:30)



La jeune fille sans mains, Sébastien Laudenbach (2016), la jeune fille danse (01:00:35), la jeune fille attaque le Prince (01:08:48)

Ce processus esthétique n'est pas spécifique au film *La Jeune fille sans mains*, il est aussi visible dans le long-métrage *Le Conte de la princesse Kaguya* de Isao Takahata. Les deux films ont beaucoup de points communs. Ils reprennent tous les deux des contes anciens, les adaptant par l'animation en utilisant l'esquisse et une coloration à l'aquarelle. *Le Conte de la princesse Kaguya* est, cependant, un film des studios Ghibli sorti en 2014 en France et l'on retrouve tout de même l'esthétique particulière du studio japonais. Nous pouvons malgré tout comparer deux scènes de ces films : l'attaque de la jeune fille sur le Prince lorsqu'il les retrouve dans *La Jeune fille sans mains* et la scène de la fuite de la Princesse Kaguya dans le film éponyme. Lorsqu'elle est confrontée aux attentes de la cour, la Princesse Kaguya fuit le palais dans une longue séquence de course où nous la voyons courir en partie de dos vers

l'extérieur. Habillée de plusieurs lourds vêtements traditionnels, elle s'en débarrasse petit à petit dans les couloirs puis à l'extérieur. Les lourds et longs vêtements sont projetés vers l'arrière, prenant tout le cadre. Ici, les lignes des plis sont épurées et soulignent le mouvement de la course sans avoir besoin de montrer le corps en mouvement. L'utilisation de quelques lignes permet de définir le mouvement et l'intensité de la scène plus efficacement que si le cadre avait été occupé par le Princesse courant. L'utilisation de lignes simples au lieu d'un dessin complexe et précis permet donc d'accompagner et d'exacerber l'émotion de la scène et que le personnage traverse.



Le Conte de la Princesse Kaguya, Isao Takahata (2013), Princesse Kaguya fuit le palais

Cette technique pourrait être une facilitation du processus d'animation mais, dans *La Jeune fille sans mains*, certains éléments n'ont pas le droit au même traitement esthétique que les corps des personnages. Les décors, bien que épurés, sont toujours entièrement dessinés et nous pouvons observer le mouvement des plantes avec le vent ainsi que la rivière. Mais c'est aussi un élément du corps de la jeune fille qui a un traitement très différent. Après sa fuite, elle arrive au château du Prince et reçoit des mains en or pour remplacer celles que son père a tranchées. Les mains d'or sont toujours entièrement dessinées et les lignes sont toujours nettes, ne réagissant jamais à la situation ou aux émotions de la séquence. Elles ont donc un traitement esthétique complètement différent de celui donné au corps de la jeune fille tout en y étant accrochées, contrairement à ses vêtements par exemple. Ce choix esthétique peut donc soulever des questions.

La Jeune fille sans mains a donc une approche esthétique des corps de ses personnages unique par rapport aux autres films de notre corpus. La technique d'esquisse permet une malléabilité différente du corps ce qui entraîne des expérimentations esthétiques différentes. Le corps des personnages permet de participer à la mise en place de l'intensité émotionnelle des scènes tout en donnant à voir l'état d'esprit des personnages au-delà des dialogues. Le traitement des corps, des décors, comme celui des couleurs permet de donner une atmosphère plus poétique sans ancrer le film dans la réalité, ce qui est complètement l'opposé de l'atmosphère de *Nimona* et de *J'ai perdu mon corps*.

Les trois films, en utilisant les spécificités de leur animation, utilisent donc les corps de leurs personnages de façon très différente afin de construire leur identité. Les traitement des corps diffèrent selon l'esthétique et les besoins narratifs du film, s'adaptant au travail plastique nécessaire pour le récit. Les corps y jouent un aspect central, l'animation permettant des libertés et un travail impossible pour le cinéma en prise de vue réelle sur la façon de travailler l'image. Sans prendre en compte le genre des personnages, leur corps permet de mettre en place leur identité ainsi que leur rôle dans le film et d'ajouter à l'image une esthétique spécifique au cinéma d'animation. Bien que Disney soit un des studios d'animation les plus représentatifs du cinéma d'animation grand public, la façon de caractériser un corps ne se limite pas à ce que nous pouvons trouver dans leurs films.

Cependant, les études concernant les représentations genrées sont majoritairement concentrées sur les films Disney lorsque les films d'animation sont les sujets d'études choisis. Comme nous avons pu le voir, ces études se concentrent beaucoup sur la représentation des personnages féminins dans les films d'animation ainsi que l'impact de ces représentations sur le public, généralement jeune, des films d'animations grand public. Cela découle directement de la façon dont ces représentations sont créées et les messages qu'elles véhiculent. Les films, et ceux d'animation encore plus dans une certaine mesure, reflètent la réalité sociale d'une époque donnée en montrant comme acceptable et attendu les comportements considérés comme acceptable par la classe dominante. Phénomène bien plus présent dans les films grands publics devant plaire à un public le plus large possible afin de générer un revenu pour les studios. Les films ne respectant pas ces règles peuvent alors être mis de côté. Chez Disney, cela a été le cas encore récemment avec plusieurs films n'ayant pas bénéficié d'une sortie en salle, pratique facilitée par les plateformes de *streaming*, ou d'une campagne de communication beaucoup moins importante que d'autres de leurs films. Ces films ont pour la plupart comme point commun de ne pas véhiculer des valeurs familiales jugées acceptables par tous. Les films d'animation en particulier, comme ils sont généralement dirigés vers un public jeune qui dépendent de leurs parents, est une plus grande cible de critiques pour les parents aux valeurs conservatrices.

Les films transmettent des valeurs par la façon dont ils construisent les images. Les films d'animations le font aussi mais peuvent recevoir moins de considération car ils sont considérés comme des films pour enfants. Cependant, c'est justement ces représentations qui peuvent être les plus importantes, les films pouvant participer à la socialisation du jeune public et à la construction de leur vision du monde et du rôle qu'ils peuvent ou doivent

occuper en fonction de qui ils sont, de leur genre. Les films d'animation grands publics sont, aujourd'hui, beaucoup pointés du doigt comme des œuvres véhiculant des stéréotypes de genre et sur le rôle à adopter en société en fonction du genre de la personne, surtout lorsque l'on regarde les films plus anciens. Mais à quel point ces stéréotypes sont-ils présents et quels sont-ils? Cette véhiculation de stéréotype est-elle toujours d'actualité?

b) Représenter le genre: reconduction des stéréotypes de genre

Tout d'abord, lorsque nous parlons de stéréotypes, nous utilisons le terme dans son sens psychologique et sociologique. Comme l'indique le Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales dans son dictionnaire, les stéréotypes sont donc des « Idée[s], opinion[s] toute[s] faite[s], acceptée[s] sans réflexion et répétée[s] sans avoir été soumise[s] à un examen critique, par une personne ou un groupe, et qui détermine, à un degré plus ou moins élevé, ses manières de penser, de sentir et d'agir.[10] » Nous nous intéressons plus particulièrement aux stéréotypes de genre qui attribuent à un genre ou une identité genrée des comportements, des façons de penser ou encore de façon d'exister le monde par son occupation de l'espace ou par son apparence physique. Bien que ces stéréotypes puisent leur existence dans notre société, ils sont aussi présents dans les œuvres d'art et leur étude pose la question des représentations genrées dans les objets d'étude. Il est aussi important de noter que les stéréotypes peuvent être attachés à une population ou à une culture et ne sont donc pas partagés par l'ensemble de la population. Nous nous pencherons donc sur les stéréotypes souvent retrouvés dans les sociétés occidentales européennes et d'Amérique du Nord.

Dans les dictionnaires, le mot stéréotype est souvent rapproché du mot cliché, qui dans ce cas là désigne une « Expression toute faite devenue banale à force d'être répétée, [une] idée banale généralement exprimée dans des termes stéréotypés.[11] » Ces deux mots ont généralement une teinte négative malgré le fait qu'ils désignent un comportement humain considéré comme banal. Cependant, ces stéréotypes peuvent avoir un effet négatif, surtout lorsqu'ils sont appliqués à un groupe ou une population considérée comme marginale par le groupe dominant. Nous pouvons retrouver ce phénomène dans la société mais aussi dans les œuvres littéraires et dans les films. Dans le cadre des stéréotypes de genre, ils sont mis en valeur par le concept du *male gaze* développé par Laura Mulvey dans son article « Visual Pleasure and Narrative Cinema » publié en 1975 et sur lequel elle est revenue un peu plus tard dans deux autres de ses écrits. A l'origine, elle analyse le *male gaze*, afin d'exposer le schéma patriarcal et la façon dont il se manifeste dans le cinéma hollywoodien. Elle s'approprie donc les théories psychanalytiques dans une visée féministe afin d'analyser les oeuvres cinématographiques. Le *male gaze* désigne la façon dont le cinéma grand public

[10] [CNRTL] « Stéréotype », *Centre national de ressources textuelles et lexicales*, https://www.cnrtl.fr/definition/stéréotype (dernière consultation 31/05/26)
[11] [CNRTL] « Cliché », *Centre national de ressources textuelles et lexicales*, https://www.cnrtl.fr/definition/cliché (dernière consultation 31/05/26)

développé notamment par les grands studios Hollywoodiens construit ses images et ses représentations à travers un regard masculin et hétérosexuel. Elle identifie deux mécanismes qui participent à cette construction des images : le voyeurisme, qui se base sur la théorie de Freud concernant le plaisir de regarder d'autres personnes comme des objets, et le narcissisme notamment dans la lecture proposée par Lacan, qui se base sur sa théorie connue sous le nom de « stade du miroir ». Les deux mécanismes se basent sur une structure jugée patriarcale par l'autrice qui divise la population en deux : une partie passive, généralement associée aux femmes ou à la féminité, et une partie active, généralement associée aux hommes ou à la masculinité. Le voyeurisme rejoint donc l'aspect passif, permettant au spectateur de regarder le personnage féminin comme un objet de désir tout en gardant une distance entre lui et l'objet regardé, tandis que le narcissisme rejoint l'aspect actif en permettant au spectateur de s'identifier au protagoniste masculin avec une image qui ressemble au spectateur et à laquelle il peut s'associer. Ces deux mécanismes s'ajoutent à trois niveaux de regards masculins : celui de la caméra, celui des personnages masculins à l'écran et celui du spectateur qui est forcé, par la façon dont sont conçues les images, d'adopter la perspective masculine. L'œuvre apparaît donc comme centrée sur la perspective masculine. Le personnage féminin, en accord avec la théorie de Freud de la peur de la castration, représente le manque qui est comblé de trois façons : la femme devient un objet de désir à observer, elle est punie en étant déshumanisée ou sauvée. Le masculin est donc symbolisé par l'actif, celui qui regarde, qui porte l'action et contrôle la narration, il est le sujet et est identifié comme tel. Le féminin est regardé, passif, un objet de spectacle qui est contrôlé par la narration ou qui l'interrompt.

Ce texte étant un des fondateurs des études de genres dans le cinéma, il est un des cadres repris par plusieurs autres études étudiant la représentation genrée dans les films. Cependant, malgré l'intérêt de ce concept, il ne prend pas en compte l'intersectionnalité, c'est-à-dire le croisement des discriminations entre l'identité de genre, l'orientation sexuelle ou encore l'origine ethnique, qui est aussi un aspect à prendre en compte lorsqu'il est question de représentation, ce que Laura Mulvey reconnaît dans ses travaux suivant.

Comme nous avons pu le voir plus tôt, le cinéma d'animation est encore plus sujet à ces questions par la spécificité de son médium. Les effets de représentations genrées basées sur les stéréotypes y sont d'autant plus néfastes que les films ont pour public cible des enfants et sont donc, la plupart du temps, moins pris au sérieux. En effet, les stéréotypes peuvent être présents dans ces films et plusieurs études analysent ces œuvres à travers cet

angle, la plupart du temps employant un cadre similaire au concept du *male gaze*. Encore une fois, ce sont les films Disney qui sont les plus utilisés comme échantillon représentatif dans les études. C'est, par exemple, le cas dans l'article « Images of Gender, Race, Age and Sexual Orientation in Disney Feature-Length Animated Films[12] » écrit par Mia Adessa Towbin et Shelley Haddock et publié en 2004. Dans cet article les autrices analysent les films principalement issues de l'ère Renaissance de Disney, comme *Cendrillon* (1950), *La Belle au bois dormant* (1959), *Aladdin* (1992) ou *Le Roi Lion* (1994), et étudient les représentations en classant les personnages dans quatre grandes catégories: le genre, l'origine ethnique, l'âge et l'orientation sexuelle. En ce qui concerne les représentations genrées, les stéréotypes sont extrêmement présents au sein des films. Comme relevé par Laura Mulvey dans son article, les personnages féminins sont définis par leur apparence physique, leur quête de l'amour et leur rôle de soutien qui les pousse dans une position passive. Au contraire, le personnage masculin est le héros ou un antagoniste dans un rôle de leader, il est celui qui conduit l'action. Ces stéréotypes sont mis en évidence par l'inégalité dans le nombre de personnages féminin comparé au nombre de personnages masculins, même dans les films ayant un personnage féminin comme personnage principal. Ces personnages féminins sont d'ailleurs, majoritairement représentés avec des traits physiques exagérés ou des habits pouvant les sexualiser tandis que les personnages masculins sont représentés comme forts ou puissants. La présence de stéréotype ne se limite pas au genre et les différences de traitements dans les représentations est similaire ou encore plus inégale lorsque l'on parle de représentations de minorités. Nous pouvons cependant noter des améliorations dans les représentations genrées ou de personnages d'origines diverses dans les films plus récents pour les studios Disney comme pour d'autres grands studios d'animation, c'est moins le cas pour des orientations sexuelles autre que l'hétérosexualité ou des identités de genres sortant de la binarité femme-homme. Malgré tout, nous pouvons nous demander à quel point les représentations dans les films d'animation impacte le public qui les regarde.

Plusieurs études sociologiques se sont intéressées à la réception des films d'animation grand public sur les enfants qui les regardent. Parmi celle-ci, nous pouvons nous intéresser à celles d'Armağan Gökçearslan[13], publiée en 2010, qui analyse le contenu des cartoons et

[12] Towbin Mia Adessa, Haddock Shelley A., Zimmerman Toni Schindler, Lund Lori K. et Tanner Litsa Renee, « Images of Gender, Race, Age, and Sexual Orientation in Disney Feature-Length Animated Films », *Journal of Feminist Family Therapy*, 15-4, 10 juin 2004, p. 19‑44.

[13] Gökçearslan Armağan, « The effect of cartoon movies on children's gender development », *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 2-2, 1 janvier 2010, p. 5202‑5207, coll.« Innovation and Creativity in Education ».

films puis étudie leur impact sur les enfants, et à celle réalisée par Sarah Coyne, Jennifer Linder, Eric Rasmussen, David Nelson et Victoria Birkbeck[14], publiée en 2016, qui s'intéresse plus particulièrement à l'impact des films de princesses et à la façon dont ils peuvent influencer la façon dont les enfants voient leur genre ou celui opposé. Dans les deux cas, les études partent du principe que les films permettent aux enfants d'apprendre les rôles sociaux et influent sur la construction de leur identité de genre car ils prennent pour modèle ce qu'ils observent dans les médias.

Tout d'abord, Armağan Gökçearslan relève le fait que les cartoons présentent les personnages masculins et les personnages féminins de manière tout à fait différente. Comme l'article de Laura Mulvey le soulignait, les personnages masculins sont actifs, prennent les décisions, sont les héros qui sauvent, tandis que les personnages féminins sont considérés comme passifs, centrés sur leur apparence ou guidées par leurs émotions, sont les personnages qui attendent d'être sauvées et peuvent être le but, la récompense de la quête du personnage masculin. Il y a donc une distinction claire qui peut, ensuite être intériorisée. Au cours de son étude, Armağan Gökçearslan a pu observer que les enfants regardant souvent ces cartoons pouvaient adopter des comportements similaires à ceux qu'ils avaient observés, intégrer les stéréotypes et influencer leurs envies et rêves. Cette intériorisation pouvait même limiter les aspirations professionnelles, les garçons voulant éviter d'être perçu comme féminin ou les petites filles découragées de se lancer dans une voie considérée comme masculine.

Similairement, dans l'étude de Sarah Coyne, nous retrouvons les mêmes résultats sur l'intégration des stéréotypes de genre comme comportement social acceptable. Cependant, cette étude, concentrée sur les films de princesses du studio Disney se concentre aussi sur l'estime de soi ainsi que la pression mise sur les corps des femmes. Les petites filles, en s'identifiant aux princesses présentent à l'écran, étaient susceptibles de perdre confiance en elles et d'associer leur valeur à leur apparence physique. Ces films peuvent donc, indirectement, exercer une pression esthétique à travers la médiatisation d'un idéal physique impossible à atteindre. Les princesses, plus particulièrement dans les films Disney plus anciens, ont généralement une taille fine, des grands yeux, de long cheveux et occupent une position passive, ce qui est moins le cas dans les films plus récents. Il est donc intéressant d'observer que l'image, l'histoire et le corps d'un personnage peut avoir autant d'impact sur

[14] Coyne Sarah M., Linder Jennifer Ruh, Rasmussen Eric E., Nelson David A. et Birkbeck Victoria, « Pretty as a Princess : Longitudinal Effects of Engagement With Disney Princesses on Gender Stereotypes, Body Esteem, and Prosocial Behavior in Children », *Child Development*, 87-6, 1 novembre 2016, p. 1909‑1925.

le développement social d'un enfant. Il est cependant important de noter que tous les enfants ne reçoivent pas les films de la même manière, les films et médias regardés n'étant qu'une partie de ce qui influe sur le développement de l'identité et des comportements sociaux. Sur la question des représentations genrées, il est aussi observé que les films plus récents cherchent à contrer les stéréotypes bien installés dans l'inconscient collectif.

Le corps des personnages est ce qui permet aux films de créer l'identité des personnages et de les caractériser. Selon leur genre, cette caractérisation va donc plus ou moins insister sur certains traits physiques qui permettent d'identifier visuellement un trait de caractère du personnage. Lorsque le personnage sera construit autour de stéréotypes genrés, les attributs physiques qui seront associés à ces stéréotypes seront forcément présents dans plusieurs films et identifiables. C'est le cas, comme il a été observé dans les études sociologiques, des corps féminins des princesses ou des (futures) partenaires amoureuses des personnages masculins qui suivent toutes un schéma similaire avec un corps fin, une taille étroite, de longs cheveux et de grands yeux. Lorsque le personnage féminin se trouve dans le rôle d'antagoniste, cependant, cela peut changer, liant directement la beauté à la bonté. Les personnages masculins ont des physiques plus variés, un physique attrayant n'étant pas une caractéristique nécessaire pour définir si le personnage fait partie des gentils ou des méchants de l'histoire. Un antagoniste et un héros peuvent partager des traits similaires mais traités de façon différente comme c'est le cas dans le film *La Belle et la Bête* de Gary Trousdale et Kirk Wise sorti en 1991 avec les personnages de Gaston et de la Bête qui ont tous les deux des corps musclés et imposants. La caractérisation des corps des méchants des films ne suit pas les mêmes règles que celle des héros et héroïnes. Ou elle suit des règles similaires mais les déforme.

Dans l'article « Gender Transgressions and Villainy in Animated Film[15] », Meredith Li-Vollmer et Mark LaPointe s'intéressent à la façon dont l'identité de genre caractérisée par le corps du personnage permet de rendre visible la méchanceté et, plus particulièrement, la non-conformité aux identités de genre prédominantes. Les antagonistes, masculins dans le cadre de cet article, sont construits de plusieurs manières. Leurs caractéristiques de genre peuvent être exagérées, un personnage masculin aura un corps exagérément masculin et un personnage féminin aura un corps hyper féminin, ou ils adopteront des caractéristiques associées à l'autre genre, passant de l'efféminement d'un personnage masculin à son travestissement en passant par son langage corporel qui adopterait des manières généralement

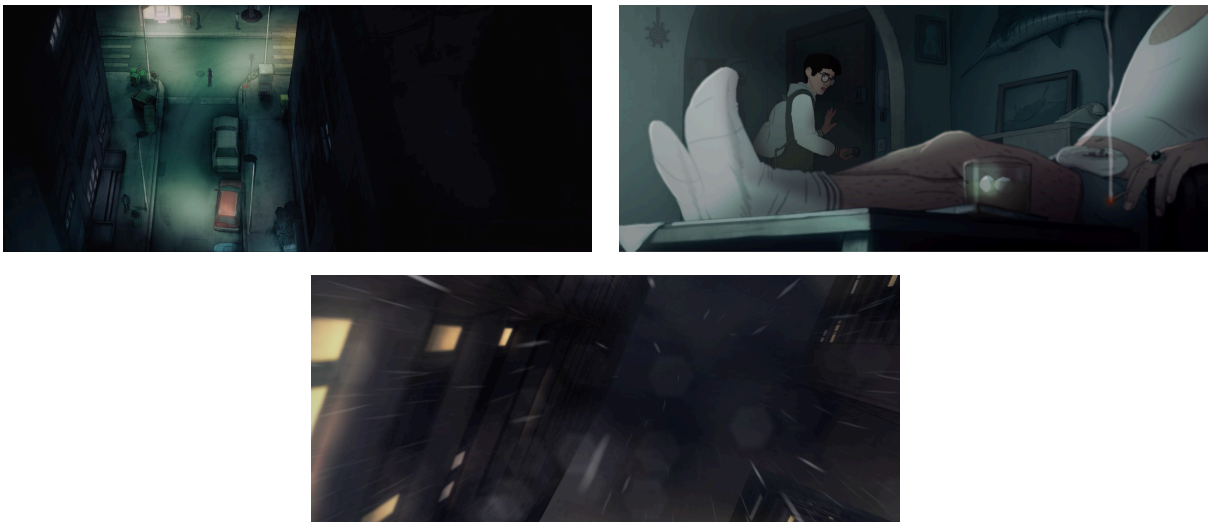
[15] Li-Vollmer Meredith et LaPointe Mark E., « Gender Transgression and Villainy in Animated Film », *Popular Communication*, 1-2, 1 mai 2003, p. 89‑109.

réservées à un personnage du genre opposé. La non-conformité aux identités de genre est donc utilisée pour fabriquer un corps identifié comme l'antagoniste. Cette non-conformité, dans ces films, est donc directement liée à la méchanceté et à la corruption morale. Comme l'utilisation de stéréotypes de genres pour caractériser un personnage, cette façon de fabriquer un corps peut avoir des conséquences directes sur le public et sur comment il perçoit les normes genrées, la moralité et les comportements sociaux jugés comme acceptable selon son genre. Malgré le travail fait autour des représentations genrées, la non-conformité reste un sujet difficile à aborder dans le cinéma d'animation pour les grands studios. Bien que toujours acceptable si elle est liée aux antagonistes, encore aujourd'hui, elle est difficilement attachée à un personnage principal considéré comme un héros ou une héroïne.

Les stéréotypes de genre, bien qu'une amélioration ait pu être observée ces dernières années, restent très présents dans les films et dans les films d'animation plus particulièrement. Par son médium, ils peuvent être plus visibles et participer à la construction du corps du personnage afin d'établir son identité et son rôle dans le film. Des caractéristiques genrées étant donc utilisées afin de définir ce à quoi ressemblera le corps, le corps en lui même devient un objet de passage qui transmet ces stéréotypes et permet une caractérisation physique de l'identité de genre à travers l'enveloppe corporelle du personnage, peu importe son rôle, son genre ou son importance dans le film. Malgré le fait que le corps soit traité de façon similaire pour sa construction, nous pouvons donc voir une différence dans la façon dont la caractérisation fonctionne en fonction du genre du personnage, ce qui est directement lié aux stéréotypes et à leur utilisation.

Bien que le film ne joue pas le jeu des stéréotypes physiques, *J'ai perdu mon corps* n'échappe pas à la reconduction des stéréotypes de genre. Comme nous avons pu le voir plus tôt, la façon dont le corps de Naoufel et de Gabrielle sont traités est complètement différente. Là où Naoufel est dès le début défini par la présence de son corps et de ses sensations physiques, Gabrielle est une présence invisible. Son absence à l'image accompagne la création du fantasme que représente le personnage pour Naoufel. Tout comme sa main cherche durant tout le film à rejoindre son corps, Naoufel court après le rêve que représente Gabrielle. Elle est son but à atteindre, toujours présente devant ou au-dessus de lui. Lors de sa première apparition, elle n'est qu'une voix qu'il cherche à retrouver à travers son téléphone. Alors que, jusqu'à cette première rencontre, Naoufel se trouve dans des cadres étroits ou en surcadrage par des murs ou des véhicules, il échappe enfin aux cadres lorsqu'il entend sa voix. Il regarde vers le ciel, essayant de l'apercevoir. Mais dès qu'il perd ce contact, il est de

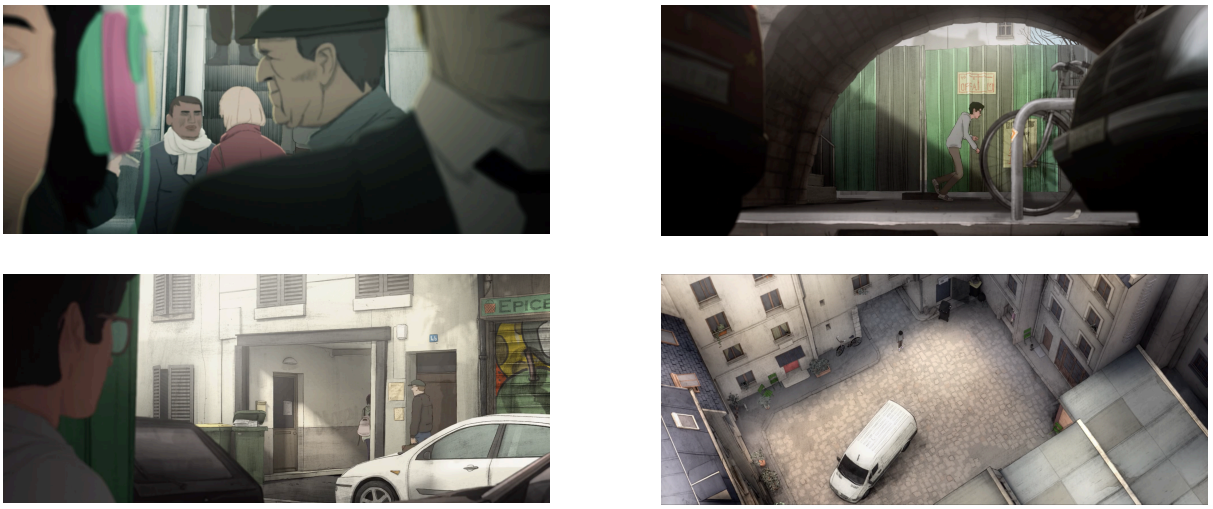
retour dans la case créée par le cadre. Au début, Naoufel ne quitte pas le cadre, il est incapable de le faire. Dans son appartement, il est constamment encadré par les lignes des murs, des meubles ou des encadrements de porte. Il n'y a aucune ouverture vers l'extérieur, aucune possibilité de sortir. La rencontre avec Gabrielle permet un regard vers l'extérieur et vers l'horizon, une ouverture potentielle.



J'ai perdu mon corps, Jérémy Clapin (2019), Naoufel encadré par les immeubles et les voitures (00:11:57), Naoufel chez son oncle (00:12:18) et Naoufel regardant le ciel pour parler à Gabrielle (00:22:50)

Gabrielle est un personnage qui apparaît puis disparaît, commence sans présence corporelle puis peut quitter le cadre une fois qu'elle en a une. A l'interphone, c'est elle qui a la possibilité de le laisser entrer ou pas, d'entrer ou de sortir du cadre. Lorsque Naoufel part à sa recherche à la bibliothèque puis la suit dans le métro, c'est elle qui le guide. Il suit la couleur qui la caractérise et la fait ressortir de la foule qui occupe le cadre. Elle est son seul moyen d'en sortir à son tour, ce qu'il fait en la suivant hors du métro jusqu'à l'atelier de son oncle Gigi. En effet, Gabrielle n'est pas toujours centré, elle peut se trouver en partie hors-champ ou quitter le champ complètement en se déplaçant. Malgré le fait que les mêmes lignes qui encadrent le corps de Naoufel encadrent le sien, elle parvient à les dépasser. Le cadre, lorsqu'elle l'occupe, s'illumine, devient plus clair. Une issue est toujours présente marquée par de la lumière qui indique une ouverture vers le hors-champ. Cette ouverture n'existe pas pour Naoufel. Sa est une quête de liberté et d'appartenance symbolisée par Gabrielle. Seulement, tout ça n'est qu'une illusion, un fantasme qu'il a créé dès le départ. L'absence de présence physique de Gabrielle a permis de remplir l'espace avec son

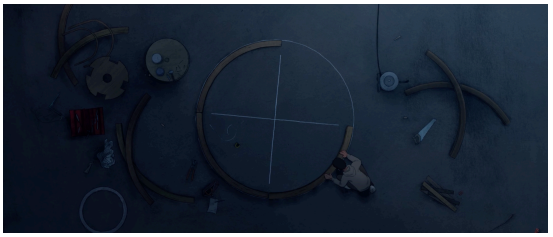
imagination, celle du personnage et celle du spectateur. Ses premières apparitions physiques se font à travers le regard de Naoufel. Toute sa quête est basée sur un fantasme qui n'est pas réel. Même après l'avoir suivie jusqu'à l'atelier, il reste enfermé dans le cadre tandis qu'elle sort et entre dans le champ comme elle le souhaite.



J'ai perdu mon corps, Jérémy Clapin (2019), Gabrielle au premier avec son casque, Naoufel la suit en dehors du métro, elle rentre dans la cour d'un immeuble, lui aussi mais il la perd (00:29:35 - 00:30:58)

Toutefois, si nous pourrions avoir l'impression que Gabrielle est donc celle qui contrôle l'action, à l'inverse de la posture passive généralement attribuée aux personnages féminins, c'est pourtant Naoufel qui a le contrôle. Il contrôle la narration, la réalité qu'il crée autour du fantasme en mentant sur sa présence à l'atelier de Gigi. Même si Gabrielle l'a guidé vers l'extérieur et vers la liberté qu'il cherche à retrouver, c'est lui qui contrôle le regard. Il finit par trouver lui-même son chemin vers l'extérieur. Il traverse un immeuble abandonné jusqu'à arriver au toit terrasse, passe entre les tuyaux et dépasse les barrières du cadre qui le contenait jusqu'alors. Cependant, au lieu de trouver la liberté, il crée un nouveau cadre qu'il construit lui-même en installant un igloo sur le toit. L'igloo fait partie de la réalité qu'il crée autour de Gabrielle en faisant semblant de s'intéresser à ce qu'elle aime pour lui plaire. Il est aussi le symbole de la réalité qu'il cherche à dévoiler et du cadre mensonger qu'il a construit à la place. Sur le toit qui devrait symboliser sa nouvelle liberté, il fabrique ce nouveau cadre dans lequel il va inviter Gabrielle à entrer. De nouveau, il n'y a pas d'ouverture vers l'extérieur, seulement un cadre qui les enferme et qu'il a, cette fois-ci, lui-même fabriqué.



J'ai perdu mon corps, Jérémy Clapin (2019), Naoufel quitte sa chambre et trouve le toit (00:42:17 - 00:43:07), il construit un igloo (00:46:19)

La séquence débute lorsque Gabrielle arrive pour le chercher. Alors qu'elle l'avait invité à le suivre encore une fois hors du cadre, cette fois-ci, c'est lui qui va prendre le rôle de guide. La cour de l'immeuble forme un cadre fermé qui, avec l'obscurité, semble n'avoir aucune ouverture. Gabrielle arrive par l'entrée en faisant apparaître l'ouverture grâce à la lumière de son scooter. Mais elle n'est pas la seule source de lumière, une fenêtre indique qu'une lumière est allumée à l'intérieur de l'appartement de Naoufel. Mais alors qu'il devrait apparaître dans ce cadre, il est déjà à l'extérieur, assis sur un mur qui devrait délimiter le cadre mais qu'il franchit. Il fait traverser à Gabrielle le même immeuble pour arriver au toit où se trouve l'igloo, la fait passer de cadres en cadres à son tour jusqu'à arriver au toit terrasse. Avant d'entrer dans l'igloo, ils discutent en observant l'horizon. L'espace est ouvert, la liberté semble totale. Une fois qu'ils entrent dans l'igloo, cependant, tout se referme sur eux, et c'est Naoufel qui est à l'origine de la création du cadre et responsable d'avoir guidé Gabrielle à l'intérieur. C'est là qu'il révèle la vérité, qu'il l'a cherché puis suivie depuis son interphone jusqu'à l'atelier de son oncle en passant par la bibliothèque où elle travaille. Ce qui devrait être une scène de libération, se transforme pourtant en scène d'enfermement par le cadre et le départ de Gabrielle.










J'ai perdu mon corps, Jérémy Clapin (2019), Naoufel guide Gabrielle jusqu'à l'igloo (00:50:48 - 00:54:52)

Naoufel est donc celui qui mène l'action, même lorsque l'on pourrait penser que Gabrielle est celle qui initie le tout. Elle avance mais c'est lui qui la suit afin de compléter sa quête. Elle devient, similairement aux princesses, le but à atteindre à la fin de l'aventure. Bien que la différence actif et passif soit beaucoup moins marquée que dans d'autres films, nous pouvons tout de même remarquer une dissymétrie entre les deux personnages et la façon dont ils agissent, le tout lié à la façon dont les corps sont,tout d'abord présentés.

La Jeune fille sans mains à une approche différente du genre, une façon de traiter le personnage de la jeune fille et son corps de façon plus directement liée aux stéréotypes que nous avons pu observer dans les grandes productions, probablement une conséquence de son origine. En effet, le film est inspiré d'un conte dont on retrouve les premières publications au début des années 1800.

Le personnage de la jeune fille est dès le début ancré dans son rôle féminin stéréotypé. L'ouverture du film se construit autour de son cocon familial. Rien n'existe au delà de sa famille, le décors apparaissant petit à petit autour d'elle, le tout en noir et blanc jusqu'au lancement de l'action. Une fois les couleurs apparues, la première apparition de la jeune fille se fait lors de ses tâches ménagères qui sont une des seules actions qu'elle réalise pendant la première partie du film. Sa présentation au sein du film tourne donc uniquement autour des notions de famille, foyer, ou du ménage. Sa caractéristique principale est également sa pureté, une caractéristique presque toujours exclusivement attribuée aux personnages féminins comme mesure de leur valeur.



La jeune fille sans mains, Sébastien Laudenbach (2016), naissance de la jeune fille (00:01:01)

Rapidement, la jeune fille perd son identité humaine. Son père fait un pacte avec le diable dans la forêt : des richesses en échange de ce qui se trouve derrière son moulin. Il ne sait pas que c'est sa fille que le diable cherche à prendre mais, même lorsqu'il le découvre, même après la mort de sa femme, il ne rend pas l'or et préfère donner sa fille. Ce passage de jeune fille à marchandise est directement visible à travers son corps lorsque le diable apparaît pour la seconde fois pour récupérer son dû. La jeune fille se lave dans le ruisseau. Elle est nue et vulnérable lorsque son père apparaît. Elle se redresse et le mouvement semble se figer. Les traits de son corps disparaissent, laissant uniquement ses yeux et la forme bleue qui signifie la présence de son corps à cet endroit. Son corps disparaît, elle n'est plus qu'une forme similaire au vase en or créé plus tôt par son père. Le contre-champ sur les yeux de son père accentue la dimension déshumanisante de son regard, un trait vert venant barrer ses yeux Comme nous avons pu le voir, le vert est la couleur du Diable. Le trait vert occupe le regard du père, le voile jusqu'à ce qu'il ne voit plus sa fille. Cette même couleur envahit le cadre au fur et à mesure que la corruption du Diable s'installe. Le trouble du tracé des lignes qui forment le corps de la jeune fille se poursuit jusqu'à sa fuite. Plus elle est considérée comme marchandise à échanger contre l'or qui coule dans le ruisseau, plus les lignes se brouillent. Cela commence par la modification des lignes de son corps par un effet *glitch* qui change sa forme en continue. Son corps n'est plus une unité qui permet de la définir complètement, jusqu'à devenir une masse gribouillée lorsque ses mains sont tranchées.



La jeune fille sans mains, Sébastien Laudenbach (2016), la jeune fille se lave, son père la fixe (00:12:19 - 00:12:23), et *glitch* du corps de la jeune fille après la coupe de ses mains (00:21:23)

La perte de son identité corporelle singulière se transmet aussi par les couleurs. Le film débute avec chaque personnage défini par une couleur. La jeune fille est en bleu, sa mère en rose, son père en mauve, le diable en vert. Une fois le contrat signé entre le père et le diable, la jeune fille change de couleur en fonction de qui prend l'autorité sur elle. Dans un premier temps, sa mère essaye de la protéger du diable en la lavant et la jeune fille devient rose. Cependant, lorsque son père reprend le contrôle, décidant de faire tout ce qui est son pouvoir pour que le diable puisse la prendre, c'est sa couleur qu'elle prend. La seule qu'elle n'adopte pas est celle du diable qui n'arrive pas à la posséder à cause de sa pureté. Cependant, ces changements sont rapides, amenés par un contact physique et s'estompent rapidement. La couleur de la jeune fille change de nouveau lorsqu'elle rejoint le château du Prince où elle prend sa couleur : le rouge.



La jeune fille sans mains, Sébastien Laudenbach (2016), la jeune fille est protégée par sa mère puis emmenée par son père (00:13:32 - 00:14:11), et la jeune fille est préparée pour son mariage (00:31:25)

Dans la narration, le personnage de la jeune fille est également dans une posture passive dans toute la première partie du film, se laissant faire et suivant les souhaits de son père, jusqu'à offrir ses mains à trancher dans l'espoir qu'il change d'avis. Elle laisse le diable essayer de la prendre, disant elle-même qu'elle accepte son sort afin que son père puisse garder les richesses. Mais sa pureté étant trop forte, le diable est dans l'incapacité de récupérer son dû. Sa fuite ne sert qu'à l'amener aux portes du palais du Prince qui la recueille et la sauve. Cette première rencontre et le dialogue qui l'accompagne est d'ailleurs centré sur l'apparence physique de la jeune fille. Dès le début, ils s'identifient comme celle ou celui qu'ils ont toujours attendu. De nouveau, le décor apparaît autour de la jeune fille, la plaçant au centre d'un nouveau foyer et la faisant passer d'une unité familiale à une autre. Le personnage de la jeune fille est donc maintenu dans une position passive de martyr dans l'attente d'un sauveur qui la protégera. La seule action menée par elle est sa fuite.



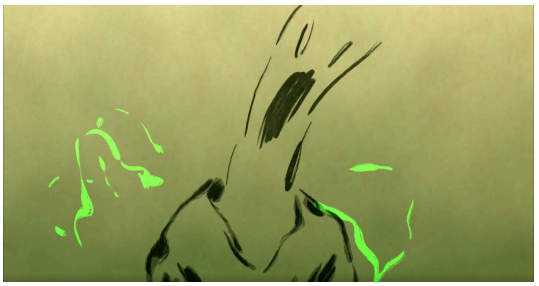
La jeune fille sans mains, Sébastien Laudenbach (2016), l'arrivée au château et renaissance (00:31:06)

Un autre personnage suit un schéma que nous avons pu étudier plus tôt : le diable. Le personnage de diable n'apparaît jamais sous la forme que l'on pourrait attendre, la seule stabilité que l'on retrouve dans son enveloppe corporelle est la couleur verte qui le caractérise le plus souvent et sa voix. En dehors de cette couleur, le diable est symbolisé par des corps d'espèces, d'âges et de genres divers. Il est tout d'abord un vieil homme puis une femme, un petit garçon ou des animaux variés selon les situations. Ses transformations ne suivent aucune logique visible et son corps ne suit aucune des règles de la physique. Il peut se transformer, voler, même lorsqu'il n'est pas un oiseau, et se déplacer d'un endroit à un autre sans que son déplacement soit visible. Sa non conformité à un genre ou même à une espèce sert à le rendre imprévisible et dangereux, d'autant qu'il est caractérisé par des formes qui semblent vulnérables et donc inoffensives au premier abord. Il pourrait être n'importe qui, n'importe où. Comme nous avons pu le voir précédemment, l'utilisation de la non-conformité comme moyen de caractérisation de la corruption morale d'un personnage peut poser des questions sur la représentation que cela crée des identités sortant des cadres de la norme. D'autant plus dans ce cas où le personnage du diable est teinté par l'imaginaire religieux auquel il est relié et qui peut amener encore d'autres significations aux termes utilisés pour décrire la jeune fille au sein de la narration comme celui de pureté.









La jeune fille sans mains, Sébastien Laudenbach (2016), le diable sous la forme d'un vieillard avec le père (00:05:34), le diable sous la forme d'une femme (00:12:35), le diable sous la forme d'un enfant (00:17:35) et le diable en colère (00:19:17)

Le conte sur lequel est basé le film guide forcément la façon dont les personnages seront caractérisés dans le film, son lien avec la religion chrétienne et l'époque à laquelle il a été publié influençant également la façon dont les personnages y sont présentés. Cependant, le traitement des corps apporte une nouvelle dimension aux représentations genrées que l'on peut observer à l'écran. L'utilisation de l'animation et de la technique d'esquisse permet de créer un corps instable et de donner au corps une nouvelle dimension qui approfondit le personnage et la façon dont il est perçu.

Le cinéma d'animation, pourtant, n'est pas limité dans ses possibilité de traitement du corps ou de représentations genrées. Dans le cinéma expérimental comme dans les films grands publics, l'animation peut servir à contourner les stéréotypes ou à les mettre en évidence. Au Canada, l'Office National du film du Canada a beaucoup travaillé avec des animateurs et une génération d'animatrice s'est installée, réalisant des films expérimentaux dans une visée féministe. Le corps féminin devient un objet de reprise de pouvoir face aux discriminations, l'animation permettant de le modeler pour faire apparaître les répercussions de ces différences de traitements. Plus récemment, Arte a diffusé une série de courts-métrages animés utilisant l'animation pour imager le ressenti d'hommes dans leur quête de masculinité. Dans les films grands publics, le changement semble encore difficile mais certains longs-métrages se lancent le défis de changer les codes.

II - Construire de nouvelles représentations genrées à travers l'animation

a) Dépasser les stéréotypes nouveaux modèles

Comme nous avons pu le voir, les stéréotypes sont très présents dans les films et au moins autant dans le cinéma d'animation. Cependant, la plupart des études mentionnent une amélioration des représentations, et cela même au sein des films grand public. En effet, nous pouvons observer de nouvelles façons de créer des personnages et de nouveaux modèles. Dans l'article « Post-Princess Models of Gender: The New Man in Disney/Pixar[16] » écrit par Ken Gillam et Shannon R. Wooden et publié en 2008, il est fait état d'un changement dans la caractérisation des personnages masculins qui s'éloigne du modèle hyper-masculin des Princes Disney jusqu'alors présentés comme exemple de masculinité. Depuis la sortie de *Toy Story* de John Lasseter en 1995, les deux studios d'animation majeures seraient entrés dans une ère qui pourrait être désignée comme « post-princesse ». A travers leurs films et leurs nouvelles techniques d'animations, Pixar a participé à la création d'un nouveau modèle de masculinité qui intègre certaines des caractéristiques que nous avons pu citer plus tôt mais qui étaient, jusqu'alors, attribuées aux personnages féminins. Parmi ces caractéristiques, nous retrouvons l'empathie, la vulnérabilité ou l'expressivité émotionnelle. Trois films et leurs personnages principaux sont ainsi étudiés: *Toy Story* avec Woody et Buzz l'Éclair, *Les Indestructibles* de Brad Bird (2004) avec Monsieur Indestructible et *Cars* de John Lasseter et Joe Ranft (2006) avec Flash McQueen.

Dans ces trois films, un schéma se dessine. Les personnages masculins débutent le film en tentant de correspondre à un idéal masculin traditionnel caractérisé par la force, l'indépendance, la domination ou l'absence d'émotion. Cependant, cette quête se trouve mise en échec par un moment considéré « émasculant » qui humilie les personnages et remet en cause le modèle de masculinité auquel ils aspiraient. Afin de remédier à cet échec, ils lient des liens d'amitié forts avec d'autres hommes ce qui les mène à une nouvelle façon d'appréhender la masculinité en y intégrant des traits considérés comme féminins comme la douceur. Cependant, ils gardent tout de même des traits de la masculinité qu'ils souhaitaient atteindre au début. Les auteurs notent d'ailleurs que, bien qu'ils l'adoucissent, les films préservent l'autorité masculin des personnages principaux, maintiennent le centrage masculin

[16] Gillam Ken et Wooden Shannon R., « Post-Princess Models of Gender: The New Man in Disney/Pixar », *Journal of Popular Film and Television*, 36-1, 1 avril 2008, p. 2‑8.

et peuvent parfois ne présenter qu'une évolution superficielle de la représentation masculine. En effet, les personnages féminins restent minoritaires dans la plupart des films. Dans *Cars* et *Toy Story*, les femmes restent définies par un cadre très genré, reléguée au second plan ou au rôle d'objet de désir du personnage masculin. Ils intègrent donc des valeurs contemporaines répondant aux critiques concernant les stéréotypes de genre sans remettre en question le système qui les met en place. Dans leur analyse des films, ils mentionnent d'ailleurs les recherches d'Eve Kosofsky Sedgwick sur sa théorie du « désir homosocial » développée principalement dans son livre *Between Men: English Literature and Male Homosocial Desire*[17] publié en 1985.

Eve Kosofsky Sedgwick, théoricienne littéraire américaine, définit le désir homosocial comme le désir de relations sociales privilégiées entre personnes du même genre mais qui se distingue du désir homosexuel par l'absence de désir sexuel et par son acceptation sociale. Dans le cadre de l'article de Ken Gillam et Shannon R. Wooden, ce terme est donc utilisé afin d'analyser les relations amicales masculines centrales au récit qui permettent aux personnages d'intégrer de nouveaux traits de caractères considérés comme féminins sans perdre leur statut masculin. Cela passe notamment par la « triangulation du désir[18] », un des concepts clés de la théorie du « désir homosocial ». Dans une société patriarcale, c'est à travers les femmes que les liens homosociaux se créent. Elles fonctionnent comme un objet d'échange, la médiation qui permet la connexion entre deux hommes. Dans les films, les éléments médiateurs qui permettent la création des liens entre les personnages sont des éléments considérés comme féminins ou féminisés. Pour Monsieur Indestructible par exemple, il s'agit de sa famille.

De la même manière, nous avons pu voir apparaître des personnages considérés comme gentils sortant de la norme ce qui correspond aux identités non conformes qui, comme nous l'avons vu, sont généralement attribuées aux personnages à la moralité corrompue. Les grands studios d'animation ont semblé, au début des années 2010, participer à l'intégration de nouvelles figures dans leurs films à travers des personnages ou des scènes sortant des normes instaurées par les stéréotypes jusqu'alors utilisés. Cela passe par des personnages féminins plus indépendants, des personnages qui semblent ne pas avoir de genre défini ou encore des personnages sortant des codes de leur genre pour adopter celui de

[17] Kofosky Sedgwick Eve, *Between Men: English Literature and Male Homosocial Desire*, New York, NY, USA, Columbia University Press, coll.« Gender and Culture Series », [1985] 2015.
[18] Girard René, *Mensonge romantique et vérité romanesque*, Grasset., Paris, 1961.

l'autre. Ce qui peut être perçu comme une célébration de la diversité des identités de genre ne l'est cependant qu'en surface pour les chercheurs G. Patterson et Leland G. Spencer. Dans leur article « What's so funny about a snowman in a tiara? Exploring gender identity and gender nonconformity in children's animated films[19] » publié en 2017, ils analysent plusieurs films grands publics sortis et ayant connus un succès important entre 2012 et 2015. Parmi ceux-ci, on retrouve *La Reine des Neiges* de Chris Buck et Jennifer Lee sorti en 2013 (Disney), *Dragons 2* de Dean DeBlois sorti en 2014 (Dreamworks) ou encore *Les Minions* de Kyle Balda et Pierre Coffin sorti en 2015 (Illumination). En analysant les films, ils identifient, eux aussi, des schémas récurrents liés aux genres des personnages. Les personnages considérés comme non conformes, dans les trois exemples pris ci-dessus par exemple il s'agirait d'Olaf, Valka (la mère d'Harold) et les minions, sont relégués à des rôles secondaires ou des figures comiques. Olaf est un bonhomme de neige qui n'a pas réellement de genre et se travesti à certains moments du film, Valka est une femme ayant préféré quitter son foyer pour s'occuper de dragons, abandonnant son fils, son mari et les valeurs de son village et les minions, identifiés comme des êtres masculins par leur créateur, se travestissent souvent. Au contraire, les personnages principaux restent conformes aux attentes genrées.

La non-conformité est associée à l'humour ou à l'étrange, utilisée comme moyen de briser la tension comme une blague. Le rire ne servant pas à rire avec le personnage mais de rire de lui, il signale que le comportement observé à l'écran n'est pas normal, qu'il s'agit d'une déviance. Ce rire renforce donc les normes, représentées par les personnages principaux, qui sont donc considérées comme correctes. Il pousse à une hétéronormativité à travers un arc narratif qui rétablit l'ordre. Pour Valka, elle retrouve son mari, détache ses cheveux pour paraître plus féminine et retourne à son foyer alors qu'à sa première apparition, elle portait une armure de guerrière et un casque pouvant la faire passer pour un homme, ses cheveux attachés pour plus de praticité et étaient plus intéressées par les dragons que par la communauté qu'elle avait laissé derrière elle.

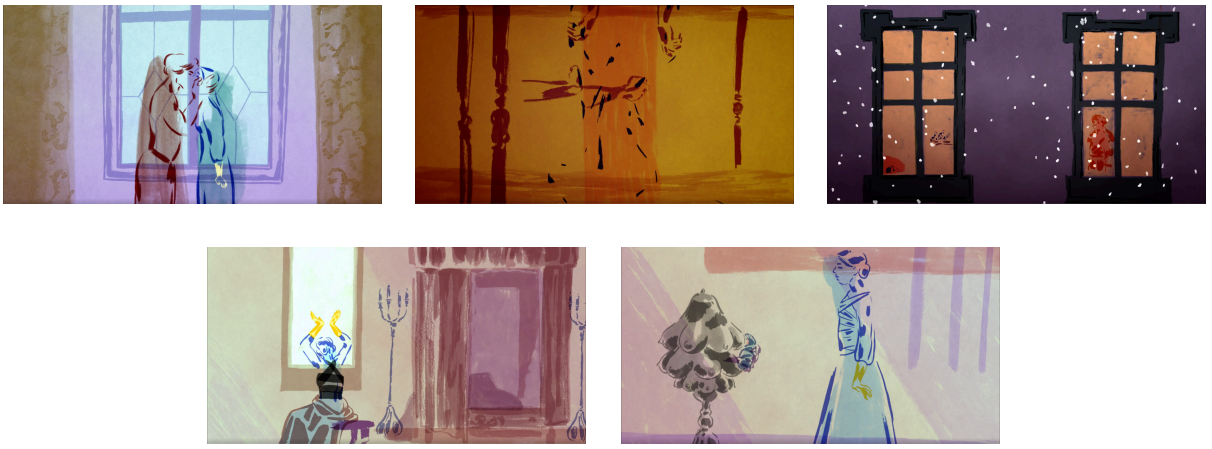
Ces représentations sortant des normes, comme celles des personnages masculins, donnent l'impression d'assister à une évolution des représentations genrées. Il s'agit d'une illusion de progrès. Elles semblent donc plutôt participer à renforcer les normes en les mettant en valeur et montrent ce qui en sort comme étrange ou anormal. Le changement qui

[19] Patterson G. et Spencer Leland G., « What's so funny about a snowman in a tiara? Exploring gender identity and gender nonconformity in children's animated films », *Queer Studies in Media & Popular Culture*, 2-1, 1 mars 2017, p. 73-93.

paraissait donc être positif n'est possible que s'il conserve une part des normes pour être considéré comme acceptable ou s'il retourne dans les normes après avoir été pointé du doigt.

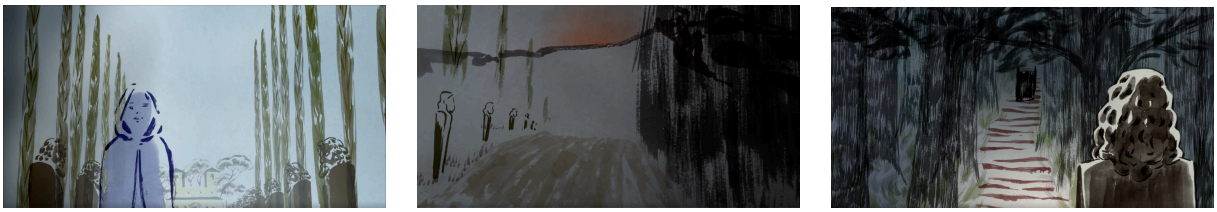
Ces études se concentrent cependant sur des films grand public réalisés par des gros studios. La situation n'est pas forcément la même pour des films ayant une moins grande visibilité.

La Jeune fille sans mains de Sébastien Laudenbach commence en jouant le jeu des stéréotypes. Comme nous l'avons vu, le personnage de la jeune fille n'initie aucune action, elle est manipulée par les personnages qui l'entourent, dont son père qui la transforme en objet à échanger contre sa fortune en échange de richesses. Sa fuite la mène au château du Prince, jouant dans les codes du conte de fée avec le Prince qui la sauve, lui déclare son amour puis l'épouse en lui offrant des mains en or. Cependant une guerre éclate et le Prince est contraint de quitter le château. Ces mains en or pourraient symboliser une nouvelle liberté, l'indépendance de la jeune fille, cependant, il n'en est rien. Les mains en or ne suivent pas le mouvement de son corps. Alors que son corps esquissé s'estompe, les mains restent toujours fixées et visibles. Leur forme n'étant pas du tout naturelle, elles lui donnent un air de poupée qui est renforcé par le fait que tout est fait pour elle malgré sa volonté d'agir. Partout autour d'elle, des mains volent, l'attrapent, la manipulent, la lavent, l'habillent et la nourrissent. Ces mains contrôlent son environnement et ses actions. Lorsque son enfant naît, il est confié à une nourrice car elle ne peut pas l'attraper pour le nourrir. A la place, pour la soulager, sa poitrine est bandée. Son corps qui symbolise son autonomie et qui est sans arrêt manipulé par des influences extérieures pour la lui enlever, est de nouveau contrôlé. Cette fois-ci, au lieu des couleurs, ce sont les traits qui se figent et se raidissent. Le mouvement n'est plus fluide, il est raide, raideur expliquée par les bandes qui la force à se tenir droite. Dans le couloir, on lui tend son fils qu'elle embrasse sur le front, le mouvement faisant de son corps un angle. Ses mains pendent de son corps tandis que celles qui portent l'enfant l'emmènent loin et disparaissent. Le film semble donc continuer à entretenir les stéréotypes de genre. Cependant, il est possible de voir dans ces éléments une critique des stéréotypes et des rôles genrés. En effet, dans un conte traditionnel, le Prince sauve la Princesse, ils se marient et c'est une fin heureuse. Ici, la situation est différente, le mariage n'est pas la fin heureuse qui la sauve ou la libère comme on pourrait le croire. L'utilisation de ces éléments visuels et scénaristiques seraient donc utilisés afin de montrer la façon dont ils imposent des visions et des règles strictes auxquels le personnage ne peut pas se soustraire.



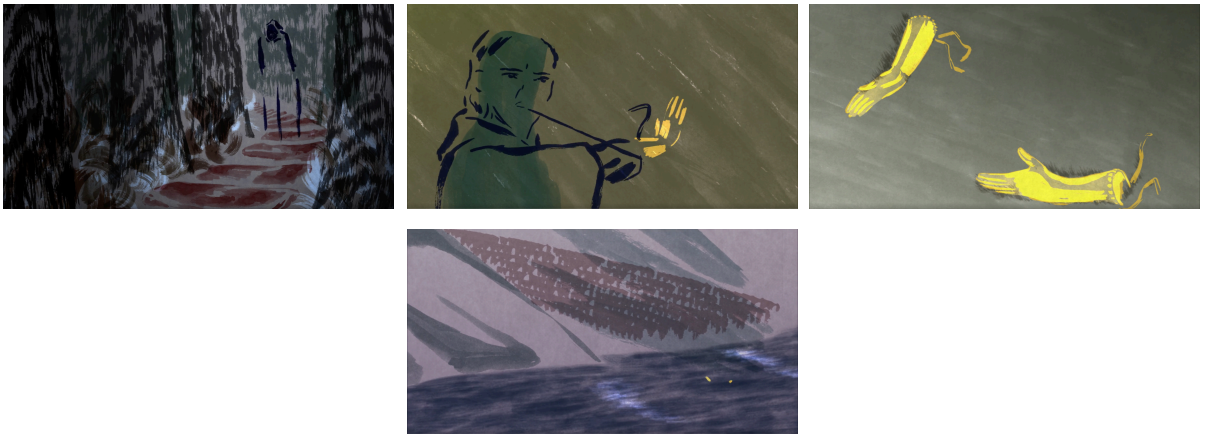
La jeune fille sans mains, Sébastien Laudenbach (2016), le Prince part à la guerre (00:34:14), la jeune fille accouche et le bébé est emmené par les mains (00:39:10 - 00:39:37), la poitrine de la jeune fille est bandée et son fils est allaité (00:42:32 - 00:42:44)

Cela est mis en évidence lorsque la situation de la jeune fille change de nouveau. Le Diable a intercepté les lettres du château et du Prince, faisant croire que ce dernier souhaite la mort de son fils et de sa femme. La jeune fille fuit de nouveau, cette fois-ci avec son fils. La séquence commence avec elle sur la route bordée de statues du Prince, le château derrière elle. Elle n'est pas au centre de l'image, son positionnement dans le cadre donnant l'impression d'un vide où quelqu'un devrait se trouver. La route en elle-même est une trajectoire tracée qui est encadrée par les statues du Prince qui semblent la fixer. La fuite était déjà sous la contrainte mais la route continue d'exercer une pression sur la jeune fille en l'encadrant du regard masculin omniprésent des statues. Elle est contrainte de rester sur ce chemin par le cadre construit par les bustes, une pression décuplée par les regards figés. Le contre-champ montre la continuation de la route mais, bien qu'une destination soit visuellement représentée au fond de l'image, la route disparaît. Il n'y a pas d'issue. Sur le côté de la route, une forêt interrompt l'allée de statues et dévoile un autre chemin caché par la végétation. Cette fois-ci montrée de dos, elle choisit de prendre cet autre chemin, une statue la fixant. Cette fois-ci, elle se trouve au centre du cadre, poussant la statue du Prince à rester sur le côté. Elle quitte donc la route tracée et délimitée par les statues pour l'étroit chemin dans la forêt dont la destination est incertaine. Elle quitte le cadre formé par le Prince et reprend possession de ses décisions et de son corps.



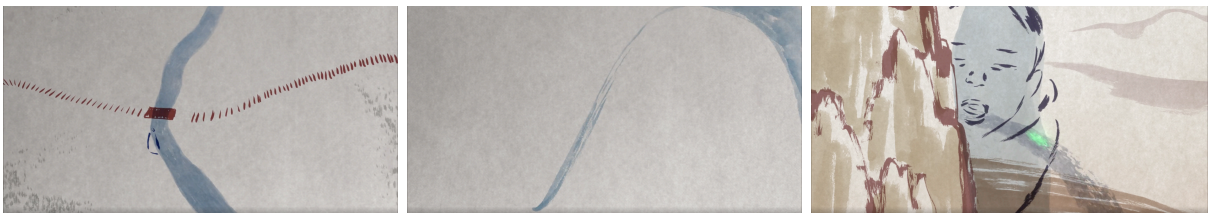
La jeune fille sans mains, Sébastien Laudenbach (2016), la jeune fille fuit le château et choisit son propre chemin (00:47:10 - 00:47:43)

Sur le chemin, son corps devient le contour de sa cape, perdant et effaçant totalement l'allure féminine qu'elle avait depuis le début du film. Pour la première fois, son genre est complètement indistinguable. Ce même chemin la mène à la rivière qu'elle avait déjà dû traverser lors de sa première fuite. La première fois, la jeune fille était tombée à l'eau et avait coulé au fond où l'allégorie de la rivière, personnage géant, l'avait recueillie dans sa main pour l'amener au poirier du château du Prince. Sa main géante l'avait alors aidé à atteindre les fruits tout en laissant la jeune fille se nourrir elle-même. De la même manière, la rivière lui permet de nouveau de reprendre une part de son indépendance. Elle commence par se découvrir, son corps se dévoilant sous sa cape, puis enlève ses mains d'or, reprenant le contrôle total de son corps en se débarrassant du dernier élément qui la reliait au Prince et qui symbolisait une liberté illusionnelle. Elle quitte d'ailleurs le cadre de l'image une fois les mains tombées. Pour s'occuper de son fils, elle utilise ses dents et ses bras, retrouvant une mobilité plus libre et fluide. Elle lave son fils puis ses vêtements seule puis jette les mains en or dans la rivière qui les emporte. La tâche dorée qu'elles forment dans l'eau contraste avec le bleu de l'eau et rappelle la rivière pleine d'or du début du film qui avait été corrompue par le diable pour offrir toutes les richesses au père de la jeune fille.



La jeune fille sans mains, Sébastien Laudenbach (2016), silhouette de la jeune fille (00:47:58), la jeune fille se découvre à la rivière et enlève ses mains qui sont jetée dans l'eau (00:49:13 - 00:51:00)

Le chemin qu'elle avait choisi d'emprunter continue de l'autre côté de la rivière mais, encore une fois, la jeune fille fait un choix. Elle quitte totalement le chemin tracé pour suivre la rivière qui l'avait aidée et qui vient d'emporter ses mains. Elle retrouve sa liberté, sa mobilité. Comme au début du film, avec sa naissance, et à son arrivée au château, avec ce qui pouvait ressembler à une renaissance, l'image devient entièrement blanche, laissant des esquisses, maintenant de la rivière, apparaître, gonfler puis laisser place aux traits de la montagne. Les traits de la jeune fille apparaissent puis disparaissent, la fondant dans la nature esquissée derrière elle et la prenant dans le mouvement des traits qui s'esquissent, se font et se défont pour faire apparaître des formes jusqu'à ce que la jeune fille réapparaîsse en bleu cyan sur un fond noir, la faisant ressortir de l'environnement dans lequel elle se fondait jusque là. Encore une fois dans un rappel de scènes, lorsqu'elle était au château et qu'elle ne pouvait pas boire seule à la fontaine, la jeune fille se penche pour boire l'eau de la rivière, cette fois-ci réussissant seule. Le visage de la rivière apparaît alors dans l'eau pour la guider vers un lieu à l'abri.



La jeune fille sans mains, Sébastien Laudenbach (2016), la jeune fille quitte le chemin (00:51:22), l'espace se réinvente (00:51:35), la jeune fille boit seule (00:52:35)

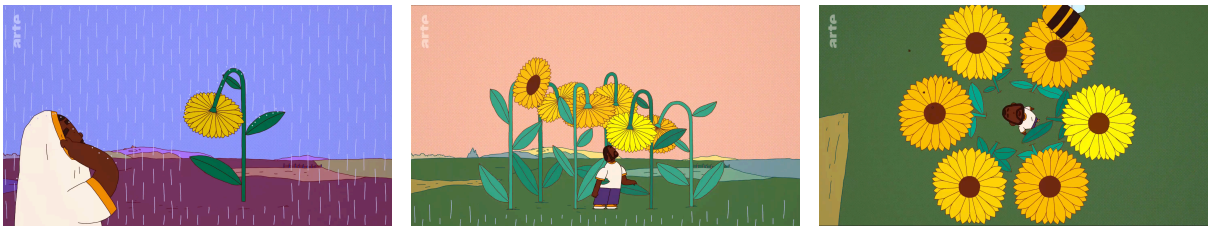
La Jeune fille sans mains est donc un film qui utilise les stéréotypes de genre, les mettant en évidence pour mieux les déconstruire et faire de la jeune fille un personnage féminin qui s'éloigne des codes associés à la féminité comme elle est généralement représentée à travers les stéréotypes. Sa souffrance à être contrainte est directement mise en contraste avec sa liberté retrouvée. La raideur des traits de son corps au château disparaît complètement lors de la séquence de danse une fois arrivée dans son abri où son corps semble léger et voler. Sa robe et ses cheveux accompagnent le mouvement là où ses cheveux étaient

attachés et sa robe encadrée par les mains en or qui pendaient au bout de ses bras. La féminité est donc construite en rupture avec les stéréotypes à travers le corps du personnage.

La masculinité est aussi un sujet abordé par l'animation, notamment dans la série d'animation d'Arte *Boys Boys Boys* réalisée par Valentine Vendroux, Clawdia Prolongeau, Marie Villetelle, Pawel Thomas Larue et Seham Boutata. Contrairement à *La Jeune fille sans mains*, la série met la question du genre au centre du discours en proposant une animation accompagnant le témoignage de dix hommes sur leur rapport à la masculinité, aux attentes sociales, à la sexualité, à leurs origines ou encore à la paternité. Tous les épisodes ont pour titre une question comme « C'est quoi un homme sans spermatozoïdes? » ou « C'est quoi un homme papa? ». Chaque personnage a son épisode et son apparence, chacun construisant une identité et un discours différent. Chaque corps est construit autour du témoignage qu'il incarne. Werner (« C'est quoi un homme vulnérable? ») a un tuyau sur la tête par lequel sortent ses émotions, tuyau qu'il bouche, tandis que Matti (« C'est quoi un homme gay? ») a un corps imposant et des vêtements aux couleurs vives qui contrastent avec son environnement, ce dernier cherchant à l'intégrer de force dans le cadre. Chaque corps accompagne la problématique amenée par le témoignage.

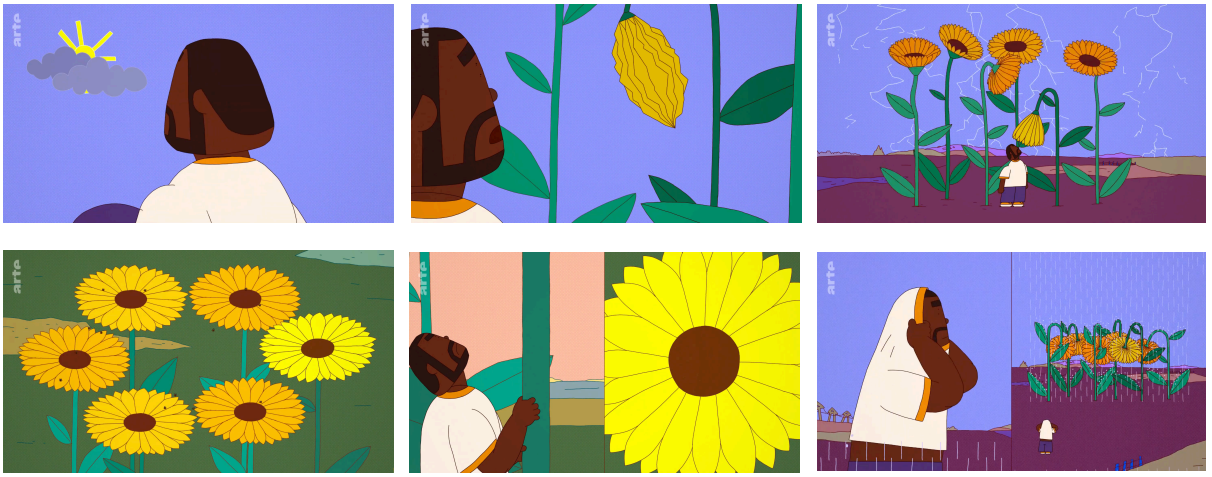
L'animation en elle-même ne cherche pas à illustrer ce qui est dit mais à faire ressentir à travers les corps et les décors ces problématiques. Tous les personnages humains, à l'exception de ceux qui témoignent, n'ont pas forcément un corps humain, et cela indépendamment de leur genre, même si, au sein d'un épisode, une distinction claire peut être faite entre les personnages masculins et féminins. Dans « C'est quoi un homme ami? » Arthur s'interroge sur l'amitié masculine après l'accusattion d'agression sexuelle visant un de ses amis et la progressive indifférence du groupe dont il faisait parti. Le groupe d'amis est représenté par des tournesols géants et les femmes par des abeilles tandis qu'Arthur est bien visuellement humain. Cette représentation le distingue des autres dès le début et lui donne une mobilité que les tournesols n'ont pas. Les tournesols, quant à eux, apparaissent un par un lorsque Arthur cherche à se protéger de la pluie, formant un cercle protecteur autour de lui. Le premier tournesol l'attire vers lui grâce à ses feuilles pour le protéger de l'averse. Une fois le cercle fermé, le soleil réapparaît. Les fleurs, généralement plutôt associées à la féminité et à la délicatesse servent ici à représenter un groupe de jeunes hommes, ce qui peut d'emblée donner une impression de douceur. C'est aussi le seul épisode où des êtres humains sont représentés par des plantes. La protection des fleurs est associée à la vulnérabilité que montre

Arthur, déjà en témoignant de son expérience, puis par son corps animé toujours entouré ou enveloppé par les fleurs. Il est au centre du cercle, a une feuille qui l'enlace ou il se couche sur une des fleurs.



Boys Boys Boys « C'est quoi un homme ami? », Valentine Vendroux et Seham Boutata (2023), Arthur trouve les tournesols, la pluie s'arrête et les abeilles s'approchent (00:11 - 00:55)

La rupture avec cette douceur et cet environnement protecteur se fait par la météo. La pluie revient lorsque Arthur mentionne l'agression commise par un de ses amis. Une des fleurs s'est refermée, formant un cocon frippé, loin de la rondeur et des courbes jusqu'alors formées par les corps. Le cocon vibre jusqu'à s'ouvrir pour laisser tomber une abeille mal en point. La fleur se redresse et retourne dans sa position initiale, reformant le cercle de tournesols autour d'Arthur. Bien que ce dernier confronte son ami et que cela ait un impact sur le cercle qui se tourne vers la fleur en tord, il reste l'intrus. Le cercle se reforme, Arthur n'est plus protégé par les fleurs ou leurs feuilles. Il quitte le cercle pour découvrir que la pluie ne tombe que sur les fleurs.



Boys Boys Boys « C'est quoi un homme ami? », Valentine Vendroux et Seham Boutata (2023), Arthur découvre l'agression commise par son ami et le confronte mais le cercle se reforme comme si de rien n'était, il part (01:40 - 04:10)

Les tournesols donnaient l'impression d'un changement dans la vision de la masculinité du groupe. Cependant, rien n'avait vraiment changé à part l'apparence qu'ils donnaient à voir. Les fleurs restent au même endroit, incapable de bouger et continuent d'exister comme si rien n'avait changé. Cependant, Arthur a quitté le cercle et s'interroge sur la situation qu'il a vécu et sur son potentiel à devenir un agresseur si un de ses amis a pu le devenir alors qu'ils se sont construits ensemble. En s'éloignant, le cadre est divisé en deux, montrant une rupture claire entre les fleurs et Arthur. Derrière lui, des branches qu'il ramasse et une ouverture sur l'horizon qui était, jusque-là, bouchée par les fleurs, donne la possibilité d'un changement.



Boys Boys Boys « C'est quoi un homme ami? », Valentine Vendroux et Seham Boutata (2023), Arthur en dehors du cercle (04:55)

Un de ces changements est visible dans « C'est quoi un homme habillé en femme? ». Dans cet épisode, un autre Arthur construit sa propre identité masculine loin des stéréotypes de genre. Il se trouve sur un bateau sur lequel est gravé son nom et navigue sur une grande étendue d'eau qui semble infinie et remplie de rochers. Il suit sa boussole jusqu'à ce qu'elle tombe à l'eau puis se retrouve perdu jusqu'à ce qu'il trouve une sorte de tourbillon magique et brillant. En plongeant sa tête dedans, il voit un homme en combinaison de plongée rejoindre une sorte de volcan, brillant lui aussi, puis se transformer en sirène. Suite à cette transformation, le volcan laisse s'échapper une vapeur qui crée le tourbillon magique et amène des coquillages à Arthur. Sur son bateau, il entasse les coquillages, fouillant dedans pour trouver quelque chose de différent, jusqu'à tomber sur une perle qui lui offre un reflet nouveau. Arthur se transforme lui aussi en sirène et le nom Minima se grave à son tour sur le bateau à côté d'Arthur.

Ici, le changement affecte directement le corps du personnage, le menant d'une masculinité à laquelle on est habitué à une nouvelle forme magique qu'il fabrique lui-même à partir d'objets trouvés. Ce changement est notamment amené par la couleur qui distingue deux mondes puis les mélange à travers les corps des sirènes.

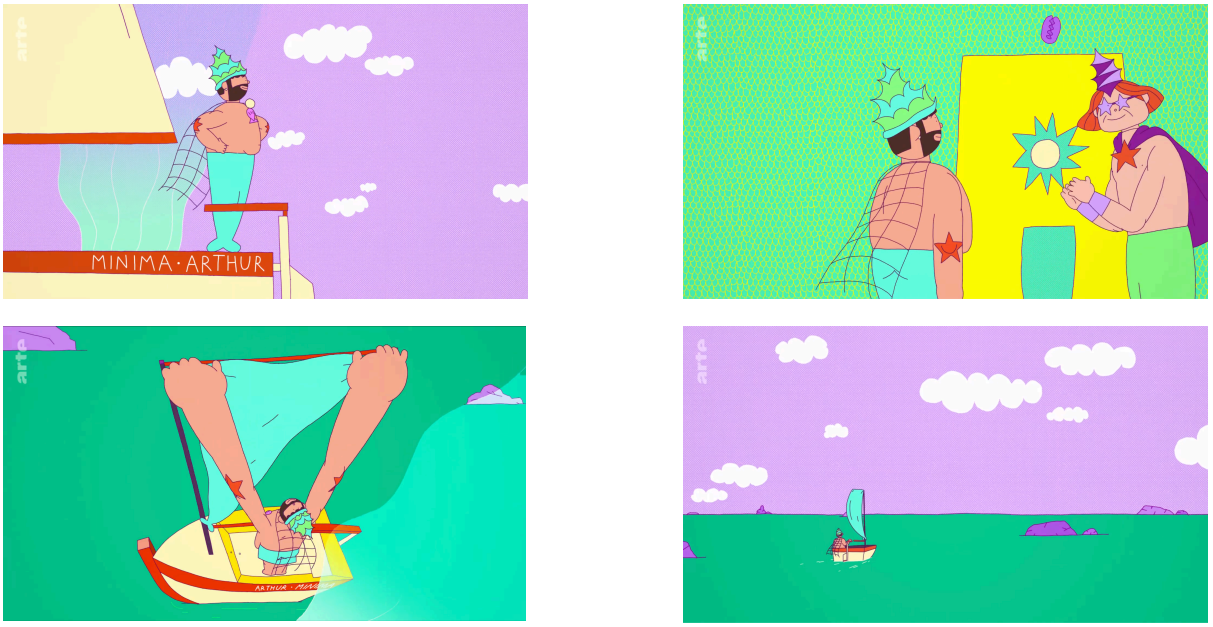
La surface, qui est donc la masculinité traditionnelle, est violette: le ciel et les rochers; le bâteau blanc et rouge. Au contraire, le monde sous marin est rose, violet, bleu, vert et jaune, le violet étant de nouveau retrouvé sur les rochers. Ces rochers sont d'ailleurs visibles à la surface et sous l'eau mais aucun rocher ne transperce la surface parmi ceux présents sous l'eau et aucun ne touche le fond pour ceux visible à la surface. Ils existent donc dans les deux espaces mais il n'y a pas de croisement entre eux. Arthur porte dès le début du violet mais aussi du vert qui crée le lien avec les fonds marins. Le plongeur qu'il voit sous l'eau porte, lui aussi, une combinaison entièrement violette jusqu'à ce qu'il l'enlève pour se transformer en sirène, laissant apparaître plusieurs couleurs différentes. La perle que trouve Arthur se trouve, elle aussi, dans un coquillage violet mais sur un coussin bleu. Les couleurs commencent dès le début à créer une porosité entre les deux espaces.



Boys Boys Boys « C'est quoi un homme habillé en femme? », Valentine Vendroux et Clawdia Prolongeau (2023), Arthur à la surface (00:05), le plongeur nage vers le fond puis se transforme en sirène (00:57 - 01:11), Arthur trouve la perle (01:53)

La transformation d'Arthur en Minima le fait adopter le bleu, le rouge et le vert de l'univers sous-marin tout en gardant le violet de la surface, comme l'avait fait le plongeur. Lorsqu'il plonge, il est accueilli par l'autre sirène qui le mène à une porte faite pour lui, la forme de la perle gravée dedans. Cette porte crée un nouveau tourbillon magique puis s'ouvre, lui permettant de retrouver son chemin à son bateau. Il change la voile blanche en la remplaçant par le bleu de sa queue de sirène et reprend son voyage à la surface tout en étant

en partie transformé. Il crée un espace hybride entre la surface et le monde sous-marin qu'il incarne lui-même à travers son corps et sa transformation. La masculinité qu'il incarnait au début devient modifiable et propre à chaque individu qui est libre de la façonner comme il le souhaite. Cela passe donc, ici, par deux espaces, les couleurs et les corps des personnages qui fabriquent le lien entre la norme et la création d'une identité propre à chacun.



Boys Boys Boys « C'est quoi un homme habillé en femme? », Valentine Vendroux et Clawdia Prolongeau (2023), Arthur devient Minima et plonge à son tour (02:16 - 03:28), Arthur accroch sa nouvelle voile et part (04:20 - 04:47)

Les interrogations autour du genre peuvent changer la façon dont il est représenté. L'utilisation de stéréotypes peut permettre de les mettre en lumière pour mieux montrer leurs limites. De façon similaire, certaines des nouvelles façons de représenter le genre sans réellement effectuer de changement et en gardant les mêmes schémas stéréotypés peuvent, elles aussi être mises en lumière pour montrer leur artificialité. L'animation comme médium permet d'expérimenter de nouvelles choses, en particulier à travers le corps en le modifiant et en en faisant un objet hybride.

b) Transformations et déformations des corps

Le cinéma d'animation a pour particularité de pouvoir modifier l'apparence et les formes présentes dans ses films. Comme l'a noté Sergueï Eisenstein dans son essai non terminé *On Disney*[20] publié de façon posthume, l'animation à la particularité de pouvoir offrir aux corps animés des formes diverses et changeantes. Il appelle ce concept la « plasmaticité » qui est la capacité unique aux corps animés à se déformer, s'étirer, se contracter et se métamorphoser. Le corps peut prendre n'importe quelle forme ce qui crée une fluidité dans ces formes corporelles qu'il considère comme une révolte poétique contre la rigidité de la réalité et comme un refus des catégories imposées par la logique et l'expérience. Dans son analyse, il se concentre sur les dessins-animés de Disney mais ses théories sont ensuite reprises pour l'analyse et la critique d'autres formes d'animations. Les animateurs ont en effet la possibilité d'expérimenter avec tous les éléments du film, pouvant créer de nouvelles esthétiques, et, parmi ceux-ci, le corps. Cela peut mener à de nouvelles formes corporelles qui peuvent se modifier, se transformer ou se déformer au cours du film. C'est le cas avec la technique d'esquisse de *La Jeune fille sans mains* ou dans le court-métrage de Chris Landreth, *Ryan* (2004), qui relate la vie de Ryan Larkins et qui utilise le numérique et les corps pour donner à voir l'état émotionnel des personnages. Les corps sont décharnés et changent au cours du film en fonction de leurs émotions. Ce changement au niveau du corps est aussi visible dans les films utilisant une technique d'animation plus classique. C'est le cas dans les épisodes de Tex Avery ou le corps peut s'étirer, s'aplatir ou éclater sans jamais mourir, généralement dans un but de comédie qui rejoint les codes du *slapstick*. Dans le cadre des représentations genrées, cette fluidité que Eisenstein identifie comme un refus des catégories imposées, peut être exploré.



Ryan, Chris Landreth (2004)

[20] Eisenstein Sergeï, *Walt Disney*, Circé., Strasbourg, 1991.

Dans l'épisode de *Boys Boys Boys*, « C'est quoi un homme vulnérable? », nous retrouvons des principes similaires mais la déformation du corps de Werner n'a pas de ressort comique. Dans son témoignage, Werner parle de sa conception du mariage : il pensait devoir être un homme fort et ne jamais montrer ses émotions, il a donc arrêté de pleurer. Cependant, malgré tous ses efforts pour parvenir aux besoins de sa famille, son mariage s'est effrité. A une conférence, un homme considéré comme un Chaman lui a fait un soin qui a libéré ses émotions et il réapprend à pleurer. A l'image, Werner entre dans une forêt, monte dans un arbre, le tuyau fixé à sa tête laissant tomber des gouttes qui font pousser des plantes. Une fois en haut, il coupe des branches mais les gouttes continuent de faire pousser des plantes qu'il doit couper pour faire de la place. Pour éviter que les gouttes continuent de tomber, il bouche le tuyau avec un gland. Il peut donc construire sa maison sans problème. Il la dresse autour de lui, son corps gonflant petit à petit jusqu'à faire exploser les murs, le faisant tomber au sol où un oiseau lui saute sur le ventre jusqu'à ce que le personnage enlève le gland pour laisser l'eau couler, laissant son corps dégonfler.



Boys Boys Boys « C'est quoi un homme vulnérable? », Valentine Vendroux et Clawdia Prolongeau (2023), Werner (00:46)

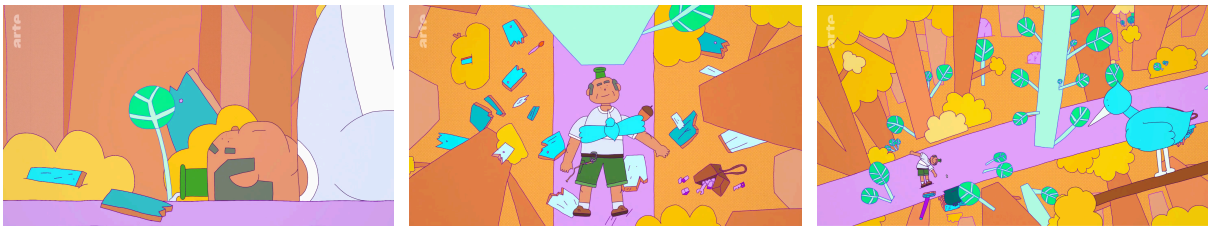
Le corps de Werner est le corps le moins réaliste de la série parmi les personnages principaux. Bien que tous les corps aient une particularité liée à l'épisode et au témoignage, ils apparaissent tous comme des corps humains ressemblant à la réalité. A l'inverse, Werner a un tuyau vert sortant de sa tête. Son apparence le distingue aussi de son environnement qui est constitué de teintes orangées et violettes. Lui est en vert et gris, les plantes poussant à cause des gouttes tombant de son tuyau sont d'un vert clair presque fluorescent. Lorsqu'il bloque le tuyau, il coupe la plante qui vient de pousser puis son corps est positionné au centre du plan en plan poitrine et contre plongée qui le met en position de hauteur. C'est là que la première déformation est visible. Une vague remonte jusqu'en haut de son corps puis se retrouve bloquée par le gland et redescend. Il a dominé ses émotions, réussi à les écraser. Les vagues continuent jusqu'à ce que son corps ait doublé de volume, lui donnant la taille de sa maison qui crée un cadre autour de lui. Ce cadre, il l'a lui-même construit, s'enfermant ainsi dans un espace artificiel qui bloque l'horizon, les seules issues elles aussi bloquées mais par

son corps. Les vagues continuent jusqu'à fracturer le cadre. La déformation impacte directement l'environnement artificiel qu'il a construit. Le contre-champ nous amène à l'arrière de la maison, donnant l'envers de la situation. La déformation n'est plus seulement propre au corps mais se transmet à la maison qui gonfle à son tour jusqu'à exploser, faisant tomber Werner au sol.



Boys Boys Boys « C'est quoi un homme vulnérable? », Valentine Vendroux et Clawdia Prolongeau (2023), déformation du corps et explosion de la maison (01:19 - 02:01)

La dégonflement du corps se fait de façon différente. Tout d'abord, elle est amenée par un plan sur le haut de la tête de Werner, le gland dans le tuyau au centre du plan, le gland grossissant de plus en plus, poussé par une force qui se trouve derrière lui. Pour le corps, là où les vagues créaient un mouvement saccadé qui se trouvait interrompu, le dégonflage se fait de façon plus fluide. Werner enlève le gland et l'eau coule. Le corps retrouve son apparence initiale dans un mouvement fluide et continu qui apparaît plus doux en comparaison aux vagues qui agitaient le corps auparavant.



Boys Boys Boys « C'est quoi un homme vulnérable? », Valentine Vendroux et Clawdia Prolongeau (2023), dégonflement du corps et libération du mouvement (03:44 - 04:36)

La déformation, le mouvement saccadé qui est une violence relative, auto-infligée et presque invisible sont donc associés à la masculinité traditionnelle qui rejette tout ce qui pourrait être considéré comme féminin, comme la vulnérabilité. C'est une représentation physique d'une norme et pression sociale qui enferme mais qui est aussi construite par la personne qu'elle enferme. La douceur revient lorsque le corps se reforme en dégonflant. Il retrouve son apparence initiale, sa liberté de mouvement et est détaché de la pression lorsque l'attachement aux normes masculines se défait. En acceptant ce qu'il considérait comme féminin, les pleurs et la vulnérabilité, il s'émancipe du cadre. Tout au long de l'épisode il se trouvait au centre ou éjecté de force, il peut maintenant se déplacer comme il le souhaite.

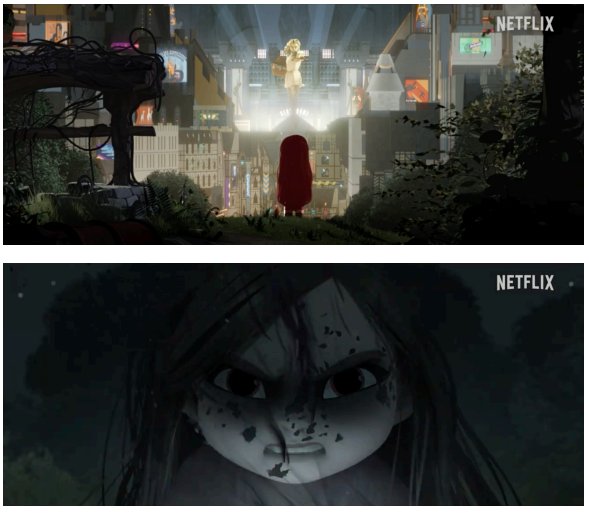
Boys Boys Boys est une série dans laquelle le genre et la masculinité sont au centre des thématiques abordées mais « C'est quoi un homme vulnérable? » est le seul épisode à utiliser le corps de cette façon en modifiant ses contours et en le déformant afin de rendre visible l'expérience de la pression sociale et des normes genrées. La déformation joue un rôle important car elle donne une dimension tangible que l'on peut ressentir par le mouvement qui agite le corps malgré lui à un cadre qui n'existe finalement que comme idée. Mais la modification du corps n'est pas toujours synonyme de négativité.

Malgré ce que l'on a pu constater à travers l'article « Gender Transgressions and Villainy in Animated Film » de Meredith Li-Vollmer et Mark LaPointe, la non-conformité qui peut passer par une modification du corps, n'est pas toujours associée à une perversion morale. Nimona, dans le film éponyme, est un personnage non-conforme. Comme nous l'avons vu, elle adopte plusieurs formes humaines, féminines et masculines, comme animales. Alors qu'elle se trouve avec Ballister, le chevalier déchu, et qu'ils s'apprêtent à se serrer la main, Nimona se transforme en requin. Ballister lui demande si elle ne peut pas juste lui serrer la main en étant elle-même, elle répond qu'elle ne comprend pas. Il insiste en précisant qu'il parle de son corps de jeune femme, qui est l'identité principale qu'elle garde tout au long du film, et elle répond qu'elle n'est pas une femme, elle est un requin. Son personnage n'a pas d'identité fixe, pas d'origine claire. Il n'est même pas sûr que nous puissions lui attribuer un genre comme elle n'est pas humaine.

Son corps, bien qu'il ne se modifie pas dès lors qu'il se trouve dans une forme définie, se transforme. Cette instabilité rend son apparence et ses agissements imprévisibles. C'est le même procédé que l'on retrouve avec le Diable dans *La Jeune fille sans mains*, son changement d'apparence le rend imprévisible mais, contrairement à Nimona, cette

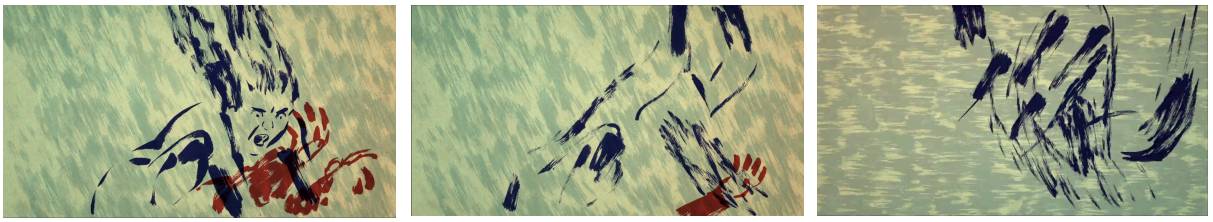
imprévisibilité est dangereuse. Il pourrait être n'importe qui n'importe où. Dans une séquence, il va même jusqu'à prendre l'apparence de la jeune fille. Ce qui les différencie est que le changement d'apparence du Diable sert à créer de la confusion et de la méfiance. Les transformations de Nimona sont toujours visibles, la couleur rose permet de toujours l'identifier. Même si Nimona n'a pas d'identité de genre définie, elle est toujours physiquement identifiée comme étant elle-même contrairement au Diable qui cherche à se dissimuler. Sa non conformité n'est pas présentée comme une perversion morale ou une menace mais plutôt comme qui elle est. Elle change d'apparence uniquement lorsque cela est nécessaire puis, lorsque Ballister a accepté cette non conformité, lorsqu'elle le souhaite. Ces transformations s'ajoutent à sa capacité à apparaitre puis disparaitre, ne suivant aucune règle physique. Sa non-conformité lui permet plus de liberté qui se traduisent par une capacité de déplacement dans le cadre supérieure aux autres personnages.

Cependant, cette non-conformité n'est pas acceptée. Nimona ne fait pas partie du groupe vivant dans la ville, elle est extérieure à la communauté humaine comme elle l'est auprès des animaux malgré ses transformations. Ce rejet a des conséquences sur son corps et mènent à sa déformation. Après une dispute violente avec Ballister, elle fuit puis se retrouve coincée dans des souvenirs. A l'extérieur de la ville, elle se retrouve face à la statue de Gloreth, celle qui a vaincue le monstre et fondée l'ordre des chevaliers, celle qui a aussi été sa première amie jusqu'à ce que les humains découvrent que Nimona pouvait se transformer. Son corps est à l'extérieur de la ville, plongé dans l'obscurité alors que la ville est éclairée. Face au rejet, son corps commence par s'évaporer puis finit par se désintégrer. L'animation numérique permet un jeu de texture particulier qui mène à une pixellisation de sa peau qui laisse des trous dans son corps. La pixellisation s'ajoute à un effet de fumée qui l'engloutit et la transforme en ombre difforme qui semble occuper tout le cadre.



Nimona, Nick Bruno et Troy Quane (2023), déformation et pixellisation du corps de Nimona (01:10:07 - 01:10:35)

De la même façon, dans *La Jeune fille sans mains*, le corps de la jeune fille fait face à des déformations similaires. A la fin du film, lorsque le Prince la retrouve, elle se cache dans un arbre avec son fils, toujours persuadée que son mari souhaite leur mort. Lorsqu'il passe sous l'arbre, elle saute sur lui. Comme lorsque son père a coupé ses mains, son corps se transforme, l'esquisse devenant moins précise, les traits plus grossiers et plus nombreux. Contrairement à la première fois, c'est elle qui agit, et les traits sont plus aérés, moins une masse compacte. Cependant, son corps comme son visage deviennent impossible à distinguer. Les mouvements permettent aux lignes qui forment son corps de se brouiller jusqu'à former une masse qui semble ne pas avoir de forme. Mais une fois l'action terminée, la jeune fille retrouve ses mains en prenant la hache pour se défendre. C'est la même hache qui les lui a pris et cette déformation de son corps crée assez de confusion visuelle pour que les lignes les redessine. Son autonomie est entièrement restaurée, l'action se terminant avec l'attaque du Diable sur leur fils et le Prince que la jeune fille interrompt en tuant le Diable avec la hache. La déformation du corps permet sa reformation et un retour à une autonomie corporelle complète.



La jeune fille sans mains, Sébastien Laudenbach (2016), la jeune fille attaque le Prince (01:08:45 - 01:08:50)

Les deux films proposent des rapports à la non-conformité très différents mais ils proposent un traitement du corps d'un personnage repoussé en marge de la société assez semblable. A travers la déformation des corps, c'est la violence extérieure exercée sur ces personnages qui prend forme. La technique d'animation joue un grand rôle dans la façon dont cette déformation prend place. L'esthétique et l'effet visuel donné devient unique. Le numérique permet un jeu sur les textures et sur l'image générée par ordinateur en assumant le côté numérique de l'image. L'esquisse donne un effet plus matériel assumé par le fait de laisser les traces de ce qui forment les corps. En particulier dans cette dernière scène, l'aspect dessiné est rendu visible par l'utilisation de traits épais et nombreux.

Cette transformation des corps peut donner un aspect nouveau qui peut tendre vers l'horrifique, en particulier si elle participe à rendre visible une violence. Barbara Creed, dans son livre *The Monstrous-Feminine: Film, Feminism, Psychoanalysis*[21] remet en cause la vision qu'elle considère victimisante de Laura Mulvey sur les représentations féminines. En se concentrant sur le cinéma d'horreur, elle théorise le fait que les personnages féminins ne sont pas forcément des victimes mais peuvent aussi être des monstres qui révèlent une angoisse envers le corps féminin. A travers cet axe, elle souhaite démontrer que l'horreur, lorsqu'elle concerne le corps féminin est liée à l'abjection, un concept théorisé par Julia Kristeva dans son essai sur l'abjection.

Dans ce cadre, l'abject est ce qui ne respecte pas les limites et règles imposées. Il trouble l'identité et le système établi. Il se situe entre l'autre et soi et ne peut pas être complètement écarté de soi. On retrouve parmi ce qui est considéré comme abject : les fluides corporels, les corps morts, les orifices ainsi que le corps féminin lorsque la femme est enceinte.

La théorie de Barbara Creed dialogue directement avec plusieurs concepts freudiens comme la castration, l'inquiétante étrangeté ou encore la pulsion de mort. Elle révèle, en analysant plusieurs films d'horreur comme *Alien* de Ridley Scott (1979), *The Exorcist* de William Friedkin (1973) et *Carrie* de Brian De Palma (1976), que le monstre féminin met en évidence la peur du pouvoir féminin par la société patriarcale dont découle le besoin de contrôler les corps féminins et la pathologisation de comportements féminins considérés comme différents. Cette lecture du corps permettrait aux spectatrices de ne plus s'identifier aux victimes mais de reprendre le pouvoir en s'identifiant au monstre. Le monstre devient, ici, une figure de résistance.

Bien que les personnages n'aient rien de monstres ou que les films ne puissent pas être considérés comme des films d'horreurs, *Nimona* et *La Jeune fille sans mains* semblent utiliser une figure de monstre pour redonner le pouvoir à leurs personnages. Nimona en tant que personnage non conforme aux normes, est considéré comme un monstre par la société. Sa transformation désintègre son corps et lui donne un aspect cadavérique vidé de couleur, la couleur étant pourtant l'élément principal qui compose son corps. De plus, l'utilisation de la pixellisation pour la désintégration de sa peau lui donne un aspect de corps en pleine décomposition, décharné et étrange car il n'est rempli que de fumée. Cette déformation de

[21] Creed Barbara, *The Monstrous-Feminine: Film, Feminism, Psychoanalysis*, 2e éd., London, Routledge, 2023.

son corps est amenée par la violence qui l'entoure, elle apparaît donc à travers une forme de violence qui prend possession de Nimona en la détruisant de l'intérieur et en la vidant de sa vie. De la même façon, sa nouvelle apparence est celle d'un monstre composé de fumée noire. La séquence se déroulant durant la nuit, son nouveau corps se fond dans les teintes sombres du ciel et de la forêt et la dissimule. Seuls ses yeux, qui sont multiples, brillent et indiquent qu'elle se trouve derrière le mur de la ville. Sa taille lui donne aussi un aspect inquiétant. Son arrivée dans la ville reprend tous les codes des films apocalyptiques où une ville est attaquée par un monstre comme Godzilla. De la même façon que ce dernier, Nimona représente les peurs de la société qui vit protégée par les murs et qui est dirigée par la Directrice. L'origine de la ville se trouve dans le rejet de la différence et dans la hiérarchisation de la population. Gloreth est la première amie de Nimona, elle est aussi celle qui l'a rejeté dès qu'elle a compris que la différence pouvait être dangereuse. Elle est celle qui a fondé la ville. Sa statue trône au centre la ville dominant tout le reste. Les murs enferment la ville et créent une séparation claire entre l'extérieur où se trouve Nimona et l'intérieur. Lors de sa transformation en monstre, Nimona est face à la statue qui tend son épée vers l'extérieur comme une menace. Sa nouvelle forme lui donne le pouvoir d'être un véritable monstre, de dépasser le simple statut de personne exclue pour sa différence et de détruire complètement l'ordre établi par la violence.

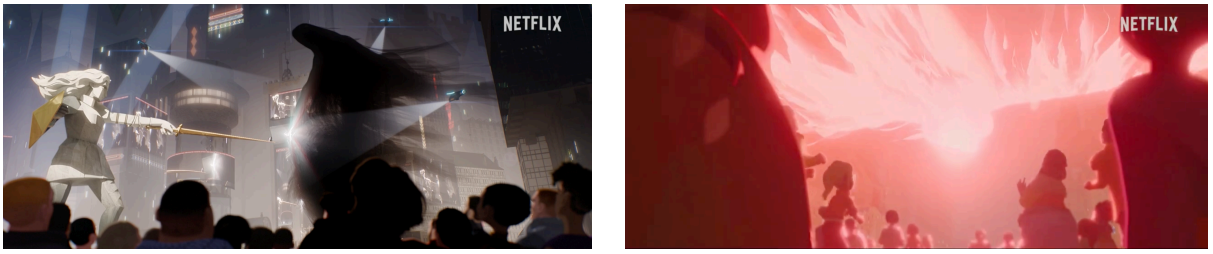




Nimona, Nick Bruno et Troy Quane (2023), Nimona « attaque » la ville (01:12:00 - 01:13:01)

Son objectif n'est pourtant pas la destruction mais le suicide en s'empalant sur l'épée tenue par la statue. Tout le processus de déformation et de transformation semble donc la mener vers la mort, de la désintégration de son corps jusqu'à son avancée vers le centre de la ville. Cette issue est empêchée par Ballister et son acceptation de Nimona. Malgré l'absence de menace, la Directrice retourne une des armes de la ville vers l'intérieur pour tuer Nimona, révélant le véritable monstre prêt à sacrifier sa population. En réponse à cette menace, Nimona se transforme pour la dernière fois, son corps passant de celui d'un Godzilla

détruisant des immeubles à cause de son poids et de sa taille, à une créature volante qui traverse, illumine et protège la ville. Cette dernière transformation lui redonne sa couleur rose, sa corporalité et permet de sauver la ville.



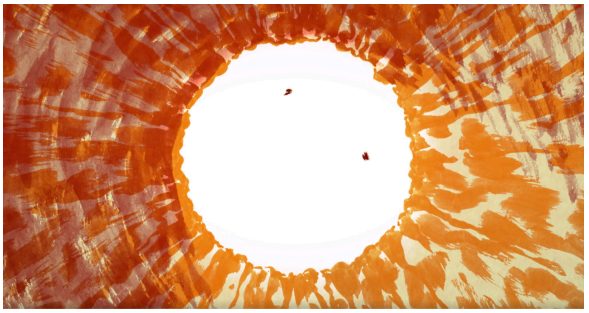
Nimona, Nick Bruno et Troy Quane (2023), Nimona sur le point de se suicider (01:18:18) et Nimona transformée en phénix (01:20:19)

La jeune fille dans *La Jeune fille sans mains* se transforme elle aussi, son corps se déformant en réponse à la violence qu'elle a subie. Cette violence, elle la transmet à travers son propre corps par son apparence déformée et par ses mouvements rapides et violents. La déformation causée par les traits dessinés et par les mouvements lui donne un aspect insaisissable. Elle ne peut plus être contenue par son enveloppe corporelle, elle déborde. Dans ce cadre, elle sort des règles pré-établies. Elle ne peut plus être contrôlée par son environnement, d'autant plus lorsqu'elle retrouve ses mains. Son environnement prend la couleur de son corps, les traces bleues lui permettant d'occuper l'espace et les traits exprimant le mouvement, la vitesse et la violence. Tout comme la couleur de son corps changeait au début du film en fonction de qui l'attrapait, lorsqu'elle prend la hache, l'objet prend sa couleur. Elle devient capable de violence et même de donner la mort. Sa monstruosité passe aussi par sa capacité à enlever une vie. Au contraire, dans la séquence durant laquelle le Diable attaque le fils, les rôles genrés entre le Prince et la jeune fille s'inversent. Il est celui qui attrape le fils et le protège avec son corps, rôle généralement attribué à la mère. La jeune fille prend la hache et tue le Diable, c'est elle qui mène l'action et qui protège sa famille par la force.




La jeune fille sans mains, Sébastien Laudenbach (2016), la jeune fille attaque le Prince avec la hache (01:09:11) et la jeune fille attaque le Diable avec la hache pour protéger son fils et le Prince (01:10:07)

La déformation causée par la violence l'a transformé physiquement et intérieurement. Son passage par l'aspect monstrueux supprime le cadre formé par son corps dans lequel elle était encore enfermée malgré son émancipation après avoir fui le château, ce qui mène, à la fin, à la suppression complète de son enveloppe corporelle. La jeune fille devient une boule lumineuse indépendante et libre de ses mouvements qui guide le fils et le Prince vers le ciel et l'horizon ouvert.

La jeune fille sans mains, Sébastien Laudenbach (2016), la jeune fille se détache de son enveloppe corporelle et s'envole avec son fils et le Prince (01:11:50 - 01:12:13)

Le cinéma d'animation permet donc des variations dans les représentations en développant des esthétiques selon la technique d'animation utilisée. La représentation genrée peut se détacher des normes autant par les biais narratifs utilisés qu'en expérimentant avec le corps de leurs personnages, qu'en jouant avec les formes et en rendant visibles des souffrances qui peuvent être cachées. Le corps devient un objet d'expérimentation qui peut permettre d'interroger sur sa représentation et sur son rôle dans la transmission de stéréotypes sur le genre. En passant par la déformation et la transformation des corps, nous nous éloignons du réalisme pour donner une expérience plus sensible d'un vécu. Cette déformation

peut avoir un aspect monstrueux mais a généralement pour objectif une reprise de pouvoir et remise en question des normes et des règles qui ont poussé le corps à se transformer. Ce même procédé est plus particulièrement utilisé dans le cinéma expérimental comme dans le court-métrage *Le Chapeau* de Michèle Cournoyer où le corps féminin est déformé et contrôlé par un ou plusieurs personnages portant un chapeau, donnant une vision sensorielle des agressions que le corps féminin peut rencontrer. Cette reprise de pouvoir passe par le fait de donner à voir l'expérience en utilisant le corps animé comme réceptacle de l'expérience et objet de transmission vers le spectateur. Mais la transmission d'expérience genrée comme celle des représentations ne passe pas uniquement par le corps. Son interaction avec son environnement permet aussi de mettre à jour des schémas stéréotypés.

III - Le corps animé dans l'espace

a) Existence du corps animé dans le cadre et l'espace du film

La question de la déformation et de la transformation pose aussi la question du rapport à l'espace du corps. En effet, le corps animé existe dans un espace construit autour de lui et dans son interaction avec celui-ci. Au cinéma comme dans la société, l'occupation de l'espace peut traduire des inégalités de genre. L'espace social dans lequel évoluent les corps peut avoir une influence sur la façon dont le corps interagit avec son environnement, les deux espaces se trouvant donc en dialogue. Au cinéma le champ de la caméra offre un cadre fermé, une image contenue où l'occupation de l'espace par les corps est d'autant plus visible et où cette occupation met en image les différentes façons dont les corps sont traités.

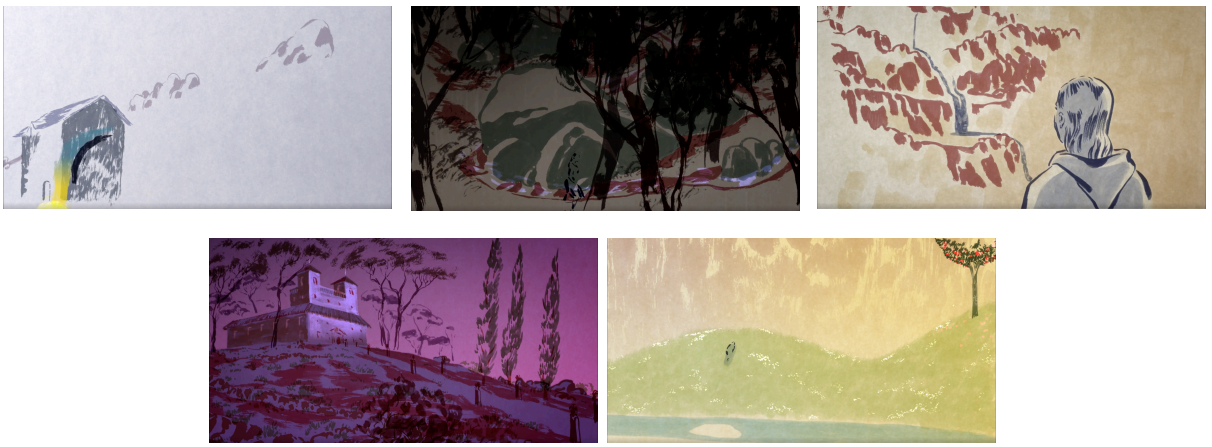
La construction d'un espace et son occupation par un corps peut être directement liée aux questions d'inégalités sociales et de genre. Henri Lefebvre, dans son texte *La Production de l'espace*[22] publié en 1974, redéfinit le concept d'espace. Il identifie deux visions principales: absolutiste, où l'espace existe avant toute intervention humaine et n'est qu'un contenant neutre, et relativiste, où l'espace dépend de la propriété et de la position des objets; mais les rejette. Pour lui, l'espace est un produit définit par les pratiques sociales, économiques ainsi que par les relations de pouvoir. Il analyse l'espace selon trois axes qui sont la pratique spatiale ou les usages quotidiens, la représentation de l'espace ou la façon dont il est conçu par les architectes et l'espace de représentation ou l'espace tel qu'il est vécu et expérimenté par les habitants. Par cette analyse, il s'intéresse, par exemple, à la reproduction de rapports sociaux, qui sont à la fois la cause et le résultat de l'aménagement de l'espace. Cependant, il souligne aussi que l'espace peut être un lieu de lutte d'espace avec la réappropriation ou le détournement d'espaces par les populations.

Nous retrouvons une conception de l'espace similaire dans les travaux de Doreen Massey. Dans son recueil d'articles *Space, Place and Gender*[23] publié en 1994, nous pouvons retrouver ses concepts clés concernant l'espace et son rapport aux inégalités de genre. Tout comme Henri Lefebvre, Doreen Massey perçoit l'espace non pas comme un contenant neutre mais comme une construction sociale, les relations sociales ayant un impact direct sur sa

[22] Lefebvre Henri, *La Production de l'espace*, 3ème édition, Anthropos., Paris, [1974] 1986.
[23] Massey Doreen, *Space, place and gender*, University of Minnesota press., Minneapolis, [1994] 2001.

construction. Cependant, elle voit l'espace comme un lieu ouvert et en perpétuelle transformation qui se trouve donc en lien constant avec l'extérieur. Elle observe également une compression du temps et de l'espace, les espaces étant de plus en plus pensés pour une accélération du rythme de vie, une réduction des distances entre les lieux clés, ce qui crée des perturbations des repères spatiaux traditionnels et une perturbation du paysage urbain. Cependant, ces phénomènes n'ont pas le même impact sur toute la population. Les groupes minoritaires ou sujets à des discriminations sont plus impactés que les autres. Elle divise donc les populations en deux: les acteurs mobiles et les acteurs moins mobiles. Les acteurs mobiles représentent ceux en position de pouvoir qui font partie de l'élite économique et sont généralement des hommes européens. Les acteurs moins mobiles ont un pouvoir limité et sont généralement les populations immigrées gardées en marge ainsi que les femmes. Cela met en évidence des inégalités spatiales, les femmes et les populations gardées en marge de la société gardées dans une certaine immobilité tandis qu'un homme européen serait plus ouvert au mouvement social, lui permettant de garder une position de pouvoir. Le mouvement au sein de l'espace devient, lui aussi, un indice d'inégalité.

Nous retrouvons un traitement de l'espace suivant ces mêmes principes dans *La Jeune fille sans mains* de Sébastien Laudenbach. Dans ce film, nous retrouvons quatre espaces distincts que la jeune fille traverse à différents points du film. Le premier est celui du moulin de son père, le second est l'extérieur, un espace neutre qui permet d'aller d'un lieu à un autre et qu'elle traverse à deux reprises lors de ses fuites, le troisième est le château du Prince puis, enfin, son refuge dans la maison de l'ermite. Chacun de ces espaces offre au corps de la jeune fille une nouvelle façon de se mouvoir et d'évoluer en rapport avec son environnement.



La jeune fille sans mains, Sébastien Laudenbach (2016), le moulin (00:08:47), l'extérieur première fuite (00:22:02), l'extérieur deuxième fuite (00:52:28), le château du Prince (00:33:14) et le refuge (00:55:06)

Dans le moulin de son père, la jeune fille se trouve, dans un premier temps, dans un espace familial ouvert qui se forme et se ferme petit à petit autour d'elle. Cela commence avec l'ouverture du film et sa naissance sur un fond blanc, le décor apparaissant petit à petit avec les couleurs. Le moulin semble être un espace ouvert, l'intérieur n'étant quasiment pas montré à part à travers les fenêtres qui forment un cadre autour des corps. Si ces parents évoluent plutôt en intérieur, la jeune fille reste à l'extérieur, d'autant plus après l'apparition du diable. Ses mouvements sont de plus en plus réduits jusqu'à être complètement interdits, la laissant seule sur le pommier. A l'inverse, le bâtiment du moulin grandit au fur et à mesure des constructions de son père. Ce bâtiment ferme les perspectives de fuite et enferme la jeune fille dans cet espace contrôlé par son père. Au pied de l'arbre, les chiens qui l'empêchent de descendre sont de la couleur du diable, montrant son influence sur l'espace à travers le père. Ces derniers sont donc ceux en contrôle de l'espace, laissant les personnages féminins piégés à l'intérieur. La mère qui essaye de sauver sa fille est enfermée dans le moulin, son corps dans le cadre des fenêtres. Sa tentative de fuite en s'échappant de ce cadre se termine par sa mort face aux chiens. La jeune fille voit sa mobilité se réduire au fur et à mesure que l'espace se referme autour d'elle. Elle passe d'un mouvement presque constant à une immobilité dans l'arbre qui se termine lorsque son père coupe le pommier pour la faire tomber. Comme lorsqu'il l'a prise par le bras pour l'empêcher de se laver et que son corps à changer de couleur sous l'influence de son père, c'est encore lui qui contrôle son mouvement. L'espace en lui-même est de plus en plus influencé par le Diable, la couleur verte s'imposant dans le cadre au fur et à mesure des plans.



La jeune fille sans mains, Sébastien Laudenbach (2016), la jeune fille sur le pommier (00:03:14), construction du moulin (00:08:49), la jeune fille dans le pommier (00:15:00), mort de la mère (00:15:57), le père coupe le pommier (00:18:26)

Le château du Prince offre de nouvelles règles à la jeune fille. Le mariage au Prince semble être une libération des menaces du père et du diable mais il s'agit d'un autre enfermement. Comme nous avons pu le remarquer, son corps se trouve encore plus contraint dans le château. Les mains en or qui semblaient lui permettre de retrouver une autonomie ne font que l'entraver. Contrairement au moulin, le château est un espace complètement fermé par des murs même dans les jardins. Il s'agit de la propriété du Prince, qui est donc celui en contrôle du lieu, ce qui se transmet à travers la couleur des meubles et des mains du château. Les murs forment un premier enfermement tandis que les mains en or forcent une dépendance envers les mains du château qui effectuent tous les mouvements à sa place. Cette seconde restriction se matérialise par les mains qui semblent sortir de nulle part et qui manipulent le corps de la jeune fille et celui de son fils. Lors de l'accouchement de la jeune fille, les mains la manipulent, saisissent son corps pour la mettre dans plusieurs positions et pour la soutenir. Dès que l'enfant naît, il est pris par ces mêmes mains. Ce sont ces mains qui l'habillent et l'enferment dans la dernière restriction que constituent ses vêtements. L'espace du château qui apparaissait tout d'abord comme libérateur, se transforme en seconde prison pour la jeune fille. L'espace va jusqu'à la manipuler à travers les mains qui flottent et manipulent son corps autant que ses actions.





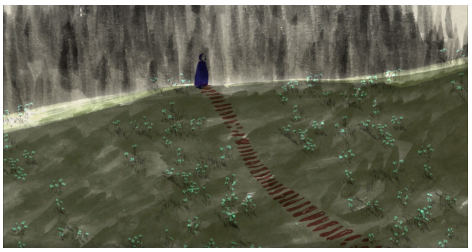

La jeune fille sans mains, Sébastien Laudenbach (2016), la jeune fille et le Prince à travers une fenêtre (00:32:34), la jeune fille n'arrive pas à ouvrir la fenêtre (00:34:44), les mains lui coupent des poires (00:35:05), la jeune fille embrasse son fils (00:42:48)

L’extérieur est un espace plus complexe qui sert de transition. Il peut paraître ouvert et fermé à la fois. La première fois, c’est un espace qui semble ouvert et plein de promesses lorsqu'elle quitte le moulin : elle marche vers un espace blanc et vierge, ouvert à toutes les possibilités. Mais, rapidement, il devient hostile pour la jeune fille. La forêt noire prend tout l’espace, l'étouffe et crée un terrain inégal qui interrompt son mouvement et détermine sa direction. L'environnement prend tout l’espace, sa structure n'est pas coordonnée et semble en mouvement constant par les changements de plans et d'échelles qui font de la jeune fille un corps minuscule dans l’espace immense dans lequel elle se perd. Les arbres et les rochers bouchent toutes les issues ne laissant aucune échappatoire. Elle même ne quitte jamais le cadre. Elle tombe, se blesse et n'arrive pas à avancer. L’obscurité est omniprésente. L’espace s’ouvre petit à petit, au fur et à mesure qu'elle reprend le contrôle de ses mouvements et qu'elle s’approche du château du Prince, sa première « libération », pour s'achever lorsque l’allégorie de la rivière la sauve et lui permet d’accéder au poirier du Prince. L’espace est complètement ouvert, donnant l’impression que la jeune fille est enfin libre de ses mouvements. Elle est pourtant contenue par la main de la rivière puis l’espace est rapidement occupé par le château et ses arbres.



La jeune fille sans mains, Sébastien Laudenbach (2016), la jeune fille quitte le moulin (00:21:42), la jeune fille tombe (00:22:55), ouverture de la forêt (00:24:40), la jeune fille dans la main de la rivière (00:26:55)

Sa seconde fuite vers l'extérieur commence de façon similaire avec un espace blanc et ouvert qui est, en réalité, toujours un cadre contraignant son mouvement. Le chemin est encadré de statues. Cependant, elle fait le choix d'échapper à cet espace toujours structuré par le Prince. La forêt, cette fois-ci, n'entrave pas son mouvement puis s'ouvre pour laisser apparaître un espace ouvert seulement marqué par le chemin qu'emprunte la jeune fille. Mais là encore, elle quitte le chemin tracé pour suivre la rivière. L'espace ne la domine plus, c'est elle qui en prend le contrôle en le traversant. Elle passe d'un espace à l'autre en entrant et sortant du cadre.



La jeune fille sans mains, Sébastien Laudenbach (2016), la jeune fille sort de la forêt (00:48:54)

La maison de l'ermite est l'espace sur lequel elle a le contrôle absolu. Il offre une perspective sur l'horizon et elle l'occupe comme elle le souhaite. Il s'agit du seul espace dans lequel ses mouvements ne sont jamais restreints. Lors de la séquence de danse, elle occupe l'espace, son corps le prenant en intégralité en bougeant. Elle ne suit aucune indication déjà tracée par son père ou par le Prince, c'est elle qui crée les règles. De la même façon, lorsque le Prince puis le Diable essayent de prendre possession de l'espace, c'est elle qui impose sa présence en prenant l'espace, à travers les lignes de son corps, ses mouvements et sa posture, et en le dominant avec la couleur du fond. C'est cette nouvelle relation à l'espace qui permet un échange des rôles genrés entre la jeune fille et le Prince. L'espace de l'ermite est pourtant un espace fermé, elle reste sous la menace d'une violence extérieure. Les fonds qui semblent offrir une ouverture sur l'horizon sont marqués par des traits qui ferment l'espace. Sa véritable libération de l'espace se fait lorsqu'elle dépasse son enveloppe corporelle pour s'envoler avec le Prince et son fils.





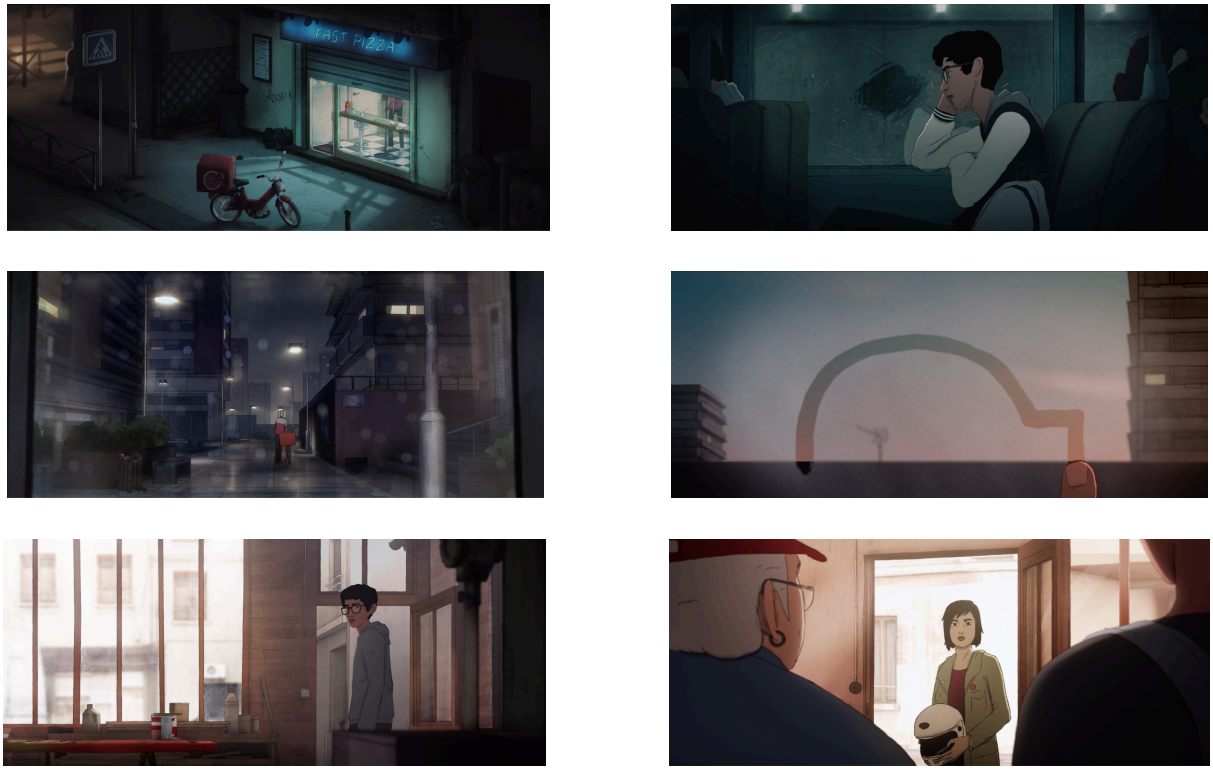


La jeune fille sans mains, Sébastien Laudenbach (2016), la jeune fille arrive au refuge (00:54:38), la jeune fille danse (01:00:27), la jeune fille attaque le Prince (01:08:47)

L'espace et sa relation au corps deviennent un miroir des relations et des inégalités de genre présentées à l'image. La jeune fille doit quitter les espaces dominés par les personnages masculins afin de créer le sien pour qu'elle puisse l'occuper et y créer ses propres règles. C'est comme cela qu'elle reprend le pouvoir sur son corps et sa situation.

Contrairement à *La jeune fille sans mains* et à ses quatre espaces, le film de Jérémy Clapin, *J'ai perdu mon corps*, se déroule en intégralité dans un cadre urbain bien défini où l'espace et son rapport au corps des personnages permet leur construction et leur caractérisation. Le mouvement du corps en particulier devient donc un aspect central du film. Comme nous avons pu le voir, les corps de Naoufel et de Gabrielle n'ont pas le même traitement dans leur construction ou dans leur rapport à l'espace. Là où Gabrielle apparaît comme indépendante et jamais limitée par le cadre urbain, Naoufel se retrouve enfermé par l'espace qui l'entoure. Nous pouvons le constater avec leurs premières apparitions respectives. Naoufel apparaît allongé sur le sol, sa main coupée. La première vision que l'on a de lui est déjà encadrée par la structure de ses lunettes puis il est montré en gros plan, son visage enfermé par le cadre. Ensuite, après les premières apparitions de la main et des flashbacks, dans la temporalité principale, Naoufel se trouve en permanence dans un espace structuré par des lignes et des cadres qui le restreignent dans l'espace comme dans sa mobilité. Son corps, même lorsqu'il est en mouvement, semble être immobile, le cadrage le montrant rarement en plan d'ensemble ou en plan large. Plutôt que son corps, c'est son environnement qui défile autour de lui. De plus, l'image n'offre aucune ouverture vers l'extérieur ou l'horizon, toujours bouché par un mur ou un bâtiment. Même s' il se déplaçait, il n'aurait pas d'issue possible, l'espace construit autour de lui par le film le contenant complètement. La première ouverture se fait après la rencontre avec Gabrielle à travers l'interphone. L'horizon s'ouvre lorsqu'il repart puis à travers sa fenêtre le matin suivant. Cependant, ces ouvertures sont partielles et artificielles, les immeubles et leurs lignes contenant toujours le corps de Naoufel et la fenêtre créant une barrière entre lui et l'extérieur, rendu d'autant plus visible par la buée et le dessin d'igloo qu'il trace sur la vitre. Gabrielle, au contraire, ne se trouve pas dans le cadre lorsque son personnage fait sa première apparition. Elle est ensuite capable d'en sortir lorsque son corps est enfin visible. Naoufel part à sa recherche sur son lieu de travail,la suivant ensuite jusqu'à l'atelier de son oncle Gigi.

Sur le chemin de la bibliothèque jusqu'à l'atelier, les lignes créées par la ville ne la contiennent pas, même lorsqu'il ne semble pas y avoir d'ouverture. Son corps se trouve rarement entièrement dans le cadre ou centré par celui-ci. Même lorsqu'elle n'avance pas, elle est en mouvement constant. Son corps paraît également capable de dépasser les lignes et les cadres pour en sortir ou pour les dépasser. Ce mouvement semble se transmettre à Naoufel qui, en suivant, prend le même chemin. Cependant, comme la première ouverture vers l'extérieur, cette ouverture est illusoire. Les lignes continuent de structurer l'espace autour de lui et même après avoir tenté d'échapper au cadre des immeubles, il se retrouve dans une cour fermée qui l'enferme de nouveau. L'espace se structure donc de façon différente pour les deux personnages, leur relation à l'environnement ayant ensuite une influence sur leur mobilité. Le cadre urbain permet la construction d'un espace au sein de l'image filmique qui met en place une structure visuelle qui semble contraindre les corps qui l'occupe.



J'ai perdu mon corps, Jérémy Clapin (2019), Naoufel nettoie le sol de Fast Pizza (00:11:37), Naoufel dans le bus (00:11:50), Naoufel repart après avoir parlé à Gabrielle par l'interphone (00:25:12), l'igloo en buée (00:25:46), Naoufel dans l'atelier de Gigi (00:33:13), Gabrielle dans l'atelier de Gigi (00:40:03)

Leur relation à l'espace semble complètement inversée si nous la comparons à la relation à l'espace qui pourrait être attendue dans une vision genrée plus traditionnelle où Naoufel serait le personnage mobile et Gabrielle le personnage contraint par son environnement. Cependant, Naoufel, bien qu'il soit un personnage masculin, se trouve être aussi un personnage issu de l'immigration et donc, lui aussi sujet à des discriminations. Il n'a donc pas les codes de l'espace qu'il occupe, ce qui contraste avec son corps dans les flashbacks de son enfance. Les flashbacks montrent presque toujours un espace ouvert vers l'extérieur sans blocage par des bâtiments ou des murs. Le corps de Naoufel, et sa main en particulier, entrent et sortent du cadre, le mouvement jamais restreint par l'espace que le corps occupe dans l'image.

Au contraire, Gabrielle maîtrise les codes de l'espace. Même si elle est contrainte par les mêmes cadres et l'absence d'ouverture de l'image vers l'horizon, elle contourne ces contraintes en créant son propre chemin. La plupart des ouvertures et de sa mobilité est symbolisée par la couleur et la lumière qui l'accompagne ce qui réarrange l'espace qu'elle occupe en lui donnant une issue. Le fait que Naoufel la suive donne l'impression qu'il échappe au cadre mais l'émancipation est artificielle. Elle n'est complète que lorsque Naoufel restructure l'espace lui-même en trouvant l'accès au toit après avoir rejoint l'atelier de Gigi. L'ouverture est cette fois-ci complète avec l'horizon qui se déploie. Pour cela, il doit traverser un immeuble désaffecté et dépasser la structure et les lignes qu'il abrite. Il devient maître de son mouvement et de la structuration de l'espace, de son émancipation.

L'émancipation par le changement de relation à l'espace se retrouve également dans la série *Boys Boys Boys* et plus particulièrement l'épisode « C'est quoi un homme gay ». Le corps et sa relation à l'espace sont, ici, directement pensés autour de réflexion sur l'identité masculine. Dans cet épisode, c'est Matti qui témoigne. A son arrivée à Hambourg, il fait la rencontre d'un autre homme grâce à une application de rencontre. Rapidement, ils se mettent en couple mais cet homme impose de plus en plus de restriction à Matti pourqu'il paraisse « plus masculin » et « moins gay » afin de mieux s'intégrer. Si Matti commence par se plier à ces demandes, il finit par les rejeter et afin de ne pas cacher qui il est.

L'épisode débute par la rencontre Matti et cet homme. Matti se trouve en haut d'une montagne, l'espace est dégagé à part la présence de télécabines. Dès le début, une différence claire est visible entre les deux personnages. Matti est grand, il prend beaucoup de place, ses vêtements jaunes et oranges le font ressortir de l'environnement bleu et violet. Contrairement

à lui, l'homme est petit et habillé en violet. L'espace autour d'eux semble ouvert et permettre une mobilité libre aux corps. Cependant, la mobilité est effectuée par les télécabines et l'ouverture se retrouve bloquée par une vitre, mettant une barrière qui paraît invisible mais qui est bien présente. Cette absence de mobilité et cette fermeture de l'espace devient plus visible lorsque l'homme le guide dans une forêt, poussant Matti à se cacher derrière un sapin tandis que l'homme se dissimule derrière un rocher. Le corps de l'homme se contorsionne afin d'adopter la forme du rocher et celui de Matti adopte le même comportement petit à petit, se conformant aux restrictions spatiales qui lui sont imposées par l'autre personnage. L'horizon se bouche peu à peu, l'espace qui paraissait ouvert et immense se rétrécit et impose une forme au corps. Chaque débordement est suivi d'une violence d'un corps sur l'autre, l'homme manipulant physiquement celui de Matti afin qu'il rentre dans le cadre, comme lorsque Matti plante une plume sur sa tête, plume qui déborde du cadre du sapin. L'homme saute sur ses épaules, arrache la plume et redirige le corps de Mati afin qu'il retourne dans ce cadre. Bien que les corps gardent un mouvement, il reste cantonné au cadre des sapins et des rochers, imposé par l'homme en violet qui dirige le mouvement. C'est lui qui l'initie en passant d'un rocher à un autre pour avancer, forçant le corps de Matti à suivre et à se contorsionner à son tour dans des cadres de plus en plus petits.



Boys Boys Boys « C'est quoi un homme gay », Valentine Vendroux et Marie Villetelle (2023), Matti rencontre l'homme et se conforme à l'occupation de l'espace qui lui est imposée (00:11 - 02:54)

La fracture s'effectue par l'influence d'un autre mouvement plus libre et détaché des cadres : celui d'un oiseau jaune. Matti se libère du cadre en suivant cet autre mouvement. L'ouverture sur l'horizon n'est pas complète, d'autres corps violets se tenant toujours dans ces cadres, mais elle évolue petit à petit en suivant le mouvement du corps de Matti qui

retrouve sa mobilité dans l'espace sans contrainte ni barrière. Il s'éloigne des cadres que s'imposent les autres corps et trouve sa singularité ainsi que sa liberté dans le mouvement ainsi que dans la création d'un nouveau rapport à l'espace.



Boys Boys Boys « C'est quoi un homme gay », Valentine Vendroux et Marie Villetelle (2023), Matti s'émancipe du cadre (03:12 - 04:42)

Dans ces deux films, l'émancipation du corps ne se fait pas par la création d'un nouvel espace mais par le changement de règle au sein de l'espace déjà défini par le cadre. L'espace devient donc un lieu de mouvement où les règles peuvent être détournées et remodelées afin de retrouver sa mobilité et sa liberté. Face aux restrictions causées par les normes genrées ou par les discriminations, le rapport à l'espace du corps devient essentiel et un endroit de réappropriation de l'espace comme de l'image.

Cette idée, nous pouvons la retrouver dans d'autres recherches sur l'espace et les rapports de genre. Gillian Rose, dans son livre *Feminism and Geography: The Limits of Geographical Knowledge*[24] publié en 1993, explore l'espace en le définissant comme paradoxal. En s'intéressant à la discipline qu'est la géographie, elle décrit le dilemme des femmes géographes qui doivent travailler dans un cadre principalement masculin tout en essayant de le transformer. L'espace paradoxal est donc un espace que les femmes doivent confronter et réinvente dans leurs relations spatiales tout en étant contraintes par les structures de pouvoir établies. Cette réinvention passe par les pratiques sociales qui participent à la production de l'espace. Cet espace n'est donc, comme l'avaient souligné Doreen Massey et Henri Lefebvre, pas un espace fermé et fixe mais fluide et en constante transformation. Au lieu d'une simple contrainte créée par le cadre masculin dominant, il devient un catalyseur pour sa transformation.

Afin de justifier sa théorie, elle s'appuie principalement sur le concept de « technologie du genre » développé par Teresa de Lauretis dans *Technologies of Gender :*

[24] Rose Gillian, *Feminism and Geography : The Limits of Geographical Knowledge*, Oxford : Polity Press., Cambridge, 1993.

Essays on Theory, Film and Fiction[25] publié en 1987. Ces technologies sont l'ensemble des pratiques et discours qui produisent une vision du genre. Parmi ceux-ci, nous retrouvons le cinéma, l'éducation, les médias ainsi que la littérature qui construisent les sujets, les insèrent dans des récits ainsi que des schémas sociaux prédéterminés. Ses recherches rejettent l'idée d'un sujet fixe qui obéit à ces schémas car, pour elle, il est fabriqué par ces discours. C'est l'exposition aux discours et notre participation à ces rôles sociaux qui les construisent. Le prédéterminisme n'est donc pas possible, ce qui l'inscrit dans une pensée post-structuraliste. L'opposition d'une oppression masculine et d'une expérience féminine universelle est donc remise en cause. Même s'il n'est pas possible de sortir complètement de ces schémas transmis par les technologies de genre, une résistance est possible au sein du système et s'oppose donc à la possibilité d'une fuite vers un espace utopique extérieur au système déjà mis en place. Il s'agit d'une réappropriation des codes et d'un travail de déplacement du sens. L'émancipation des codes est donc paradoxale, à la fois produite par les codes du pouvoir établie et capable d'y résister et de le remettre en cause. C'est cette réappropriation des codes que l'on trouve dans l'épisode de *Boys Boys Boys* « C'est quoi un homme gay? » et dans *J'ai perdu mon corps* à travers les corps de Matti, de Naoufel et de Gabrielle qui refusent d'obéir aux contraintes que subissent les autres corps en se réappropriant l'espace par le mouvement. Au contraire, dans *La Jeune fille sans mains*, il ne s'agit pas d'une réappropriation mais de la construction d'un espace nouveau en dehors de celui contraint par des normes imposées.

Le film *Nimona* propose, lui, un espace divisé qui met en place deux espaces, un qui semble libre de contraintes et l'autre où elles s'appliquent et nécessitent une résistance de la part des corps qui ne suivent pas les règles imposées. Le film est basé sur une dualité, que ce soit chez les personnages où dans la création de l'espace qu'ils occupent. Ballister et Ambrosius, la lumière et l'obscurité, le bien et le mal, l'intérieur et l'extérieur. L'espace se trouve donc découpé en deux : l'intérieur, la ville et sa société hiérarchisée où les règles contraignent les corps dans leur mouvement, opposés à l'extérieur et à la nature où la liberté semble totale. La séparation est physiquement visible à l'image par la présence de murs mais aussi par la composition de l'image et de la lumière. Tout comme Ballister est habillé en noir et Ambrosius en blanc et or, l'intérieur de la ville est lumineux, souvent de couleur claire ou chaude et a une structure bien définie et organisée. Les lieux sont définis par des murs dont l'utilité est explicitement visible. L'extérieur apparaît pour la première fois par une fracture

[25] De Lauretis Teresa, *Technologies of Gender : Essays on Theory, Film and Fiction*, Indiana University Press., Bloomington, 1987.

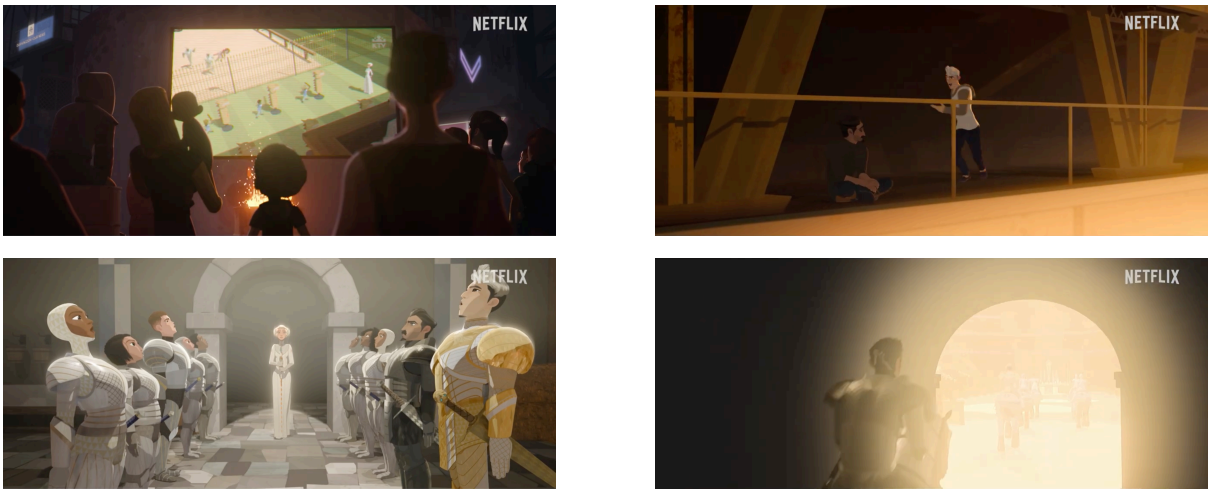
dans les murs de la ville. Lors de la cérémonie d'adoubement des chevaliers, la Reine est tuée par le rayon laser sortant de l'épée de Ballister. Un immense losange se décroche du haut de l'arène pour s'écraser au sol, créant une fracture dans l'espace, un trou par lequel Ballister s'enfuit. C'est l'apparition de l'obscurité et du chaos que l'on retrouve ensuite à l'extérieur, dans la tour dans laquelle s'installe Ballister en dehors de la ville. C'est un endroit sombre sans structure où les lieux n'ont pas de fonction. La tour est en ruine, pleine d'objets qui empêchent de définir sa fonction première. L'espace n'a plus de rôle défini comme nous le voyons dans l'enceinte de la ville.





Nimona, Nick Bruno et Troy Quane (2023), Ballister est projeté sous l'arène (00:08:54) et Ballister dans la tour (00:09:54)

L'occupation de l'espace par les corps est aussi très différente selon le corps et l'espace. Ambrosius appartient à la ville. C'est un chevalier descendant de Gloreth, il est intégré au système qui est défendu par l'intérieur. Sa première apparition est dans l'enceinte de l'arène. Il rejoint Ballister, toujours en mouvement, c'est lui qui guide les déplacements des chevaliers et de Ballister dans la première partie du film. Il connaît les codes et les maîtrise. Ballister, lui, n'appartient pas complètement à l'élite de l'intérieur. Il apparaît pour la première fois à travers l'écran d'une télévision avec un extrait de lorsqu'il était enfant. Il saute par-dessus une barrière pour rejoindre l'entraînement des chevaliers. Il veut faire partie de cette élite, c'est pourquoi, à l'intérieur, son occupation de l'espace est guidée par le mouvement de groupe. Dans cette première partie de film, il est soit immobile, soit il suit le mouvement du groupe de chevalier. Dans l'arène, il est assis lorsque Ambrosius le rejoint, il ne fait même pas partie du cadre pendant quelques instants, Ambrosius l'occupant complètement par son mouvement. Il est immobile également dans les vestiaires et ne se met en mouvement que lorsque la Directrice entre dans la pièce et que tous les chevaliers se déplacent. Il souhaite faire partie de cet espace mais il en est toujours exclu par son manque de mobilité et par la couleur de son armure qui le distingue des autres.



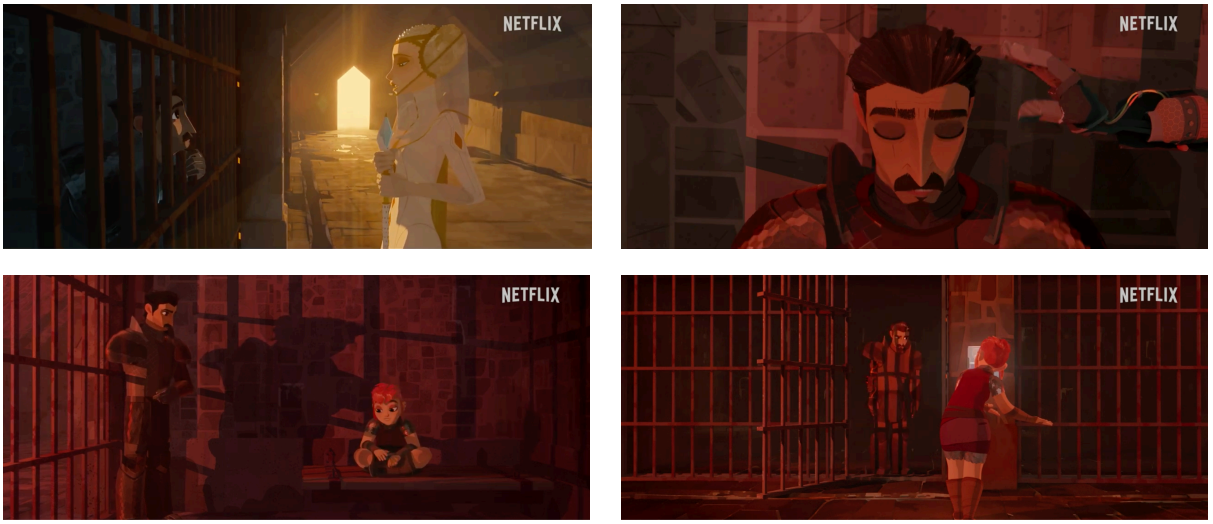
Nimona, Nick Bruno et Troy Quane (2023), Ballistec enfant saute par dessus une clôture (00:02:15), Ambrosius rejoint Ballister (00:03:28), les chevaliers au garde-à-vous (00:05:53) et Ballister entre dans l'arène (00:05:58)

Au contraire, Nimona n'appartient pas à la ville et ne cherche pas à s'y intégrer. Elle apparaît pour la première fois en mouvement, marchant à contre sens du reste de la population dans les rues de la ville. Lorsqu'elle rejoint Ballister dans la tour, elle apparaît derrière lui puis se déplace sans qu'on la voit le faire. Apparaissant et disparaissant d'un endroit à l'autre, le cadre devant la suivre pour la contenir. Elle occupe l'espace sans suivre aucune des règles établies en le faisant sien. Elle crée ses règles partout où elle va. Ce n'est plus l'espace qui définit sa relation avec le corps mais le corps qui définit sa relation avec l'espace, allant jusqu'à le transformer. La couleur rose qui la définit s'installe petit à petit partout dans l'espace qu'elle occupe, que ce soit à travers son corps ou à travers la lumière.



Nimona, Nick Bruno et Troy Quane (2023), Nimona au premier plan (00:09:05) et Nimona apparaît derrière Ballister dans la tour (00:10:23)

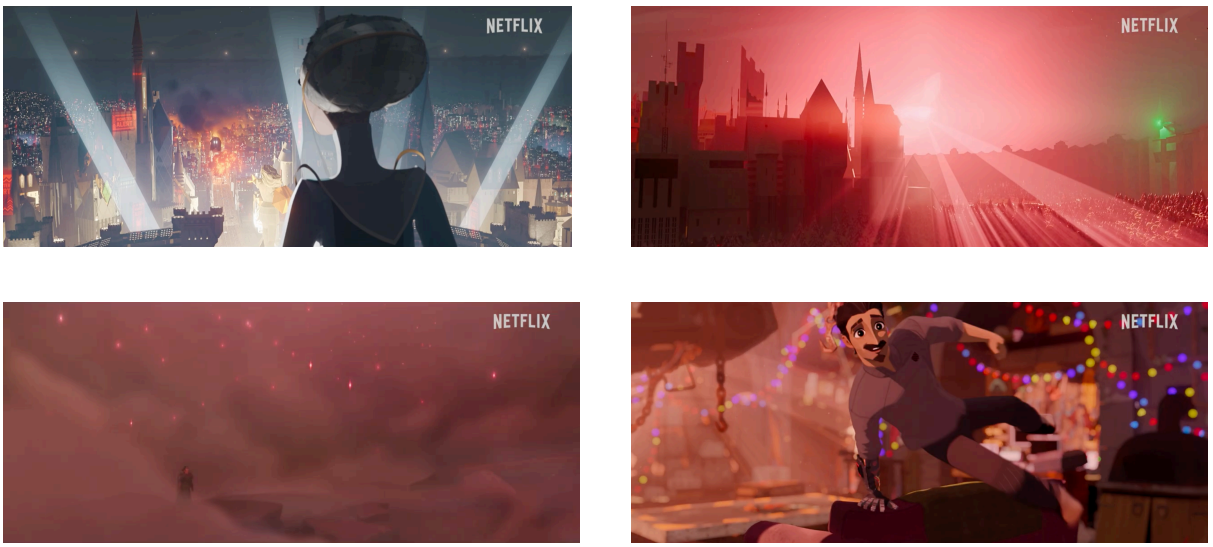
Lorsque Ballister est enfermé en prison, l'espace est de nouveau divisé entre la cellule et le couloir. La cellule est plongée dans l'obscurité tandis que le couloir a une lumière dorée lorsque la Directrice vient le voir. La cellule est un espace fermé qui empêche le mouvement pour Ballister. Le couloir est un espace grand et ouvert avec une issue claire au bout de celui-ci avec une lumière blanche qui indique la sortie. La Directrice peut se déplacer et quitter le couloir. Encore une fois, Ballister se retrouve contraint à l'immobilité pour suivre les règles de l'intérieur. Malgré tout, Nimona apparaît avec une lumière rose. Elle entre dans le cadre tandis que Ballister se trouve en son centre en plan poitrine. Cependant, son entrée se fait par l'intérieur de la cellule, du côté opposé où se trouve les barreaux. Elle prend possession de l'espace par la couleur puis sa voix et son corps entrent dans le champ. Elle apparaît puis disparaît pour réapparaître en dehors de la cellule et ouvrir à Ballister, lui rendant sa mobilité en détruisant l'ouverture de la porte. Les règles et les barrières ne semblent donc pas l'affecter.



Nimona, Nick Bruno et Troy Quane (2023), Ballister en prison, Nimona le libère (00:13:22 - 00:15:01)

De la même façon, à la fin du film lors de sa transformation, Nimona détruit le mur de la ville ainsi qu'une partie des bâtiments. La ville s'illumine de la couleur rosée des alertes, lui donnant déjà une première occupation de l'espace urbain. Lorsque Ballister lui permet de quitter son état déformé, elle se transforme en phénix, la couleur rose se répandant sous la forme de lumière dans toute la ville. Elle vole en direction d'un des canons incrustés aux murs de la ville dont la Directrice a pris les commandes et qu'elle retourné contre l'intérieur pour se débarrasser de la menace que représente Nimona à ses yeux. Ainsi, elle finit de détruire la séparation entre l'intérieur et l'extérieur tout en transformant l'espace par sa couleur.

L'intérieur et l'extérieur fusionnent pour ne former plus qu'un seul espace, le rose devenant omniprésent partout. La différence et la menace que représentait Nimona par sa non conformité aux règles de l'espace comme du genre a détruit les barrières entre les deux espaces, son corps permettant littéralement d'abolir la hiérarchie et les restrictions imposées aux autres corps comme celui de Ballister qui retrouve sa mobilité dans ce nouvel espace sans chercher à se conformer aux règles de l'élite à laquelle il souhaitait appartenir.



Nimona, Nick Bruno et Troy Quane (2023), Alerte attaque de monstre (01:13:41), Nimona vole vers le canon (01:20:23), destruction du mur et mort de Nimona (01:20:59) et Ballister dans la tour attend le retour de Nimona (01:24:32)

L'espace permet donc de mettre en lumière des différences entre le traitement des corps selon s'ils correspondent au schéma dominant du groupe ayant structuré cet espace. Les corps peuvent se détacher des règles qui les contraignent en changeant leur relation à l'espace et en créant de nouvelles règles tout en conservant la structure d'origine ou en la détruisant complètement afin de construire un nouvel espace. L'espace n'est pourtant pas seulement physique mais aussi sonore, les différences pouvant apparaître à travers la voix et les bruits que les corps produisent.

b) Existence du corps animé dans l'espace sonore

Le son, son traitement ainsi que la création d'un espace sonore font partie des éléments qui permettent de structurer un espace et de mettre en évidence certains schémas sociaux. Dans le cadre du cinéma d'animation, le paysage sonore peut être complètement artificiel et construit de toute pièce comme il peut contenir des éléments réels. Le son peut donc, tout comme le corps et sa relation à l'espace, transmettre des schémas de pouvoirs mettant en marge certains personnages et certains corps.

Dans son livre *The Soundscape : Our Sonic Environment and the Tuning of the World*[26] publié en 1977, Raymond Murray Schafer explore la relation à l'environnement sonore de nos sociétés. Il y développe la notion de *soundscape* ou paysage sonore qui désigne l'environnement sonore, qu'il soit naturel ou créé par l'être humain. Parmi les sons qui le composent, il définit trois catégories : les sons que l'on retrouve en fond sonore et qui définissent l'espace, les sons créés intentionnellement afin d'attirer l'attention et les sons qui sont caractéristiques d'une communauté. En étudiant les paysages sonores, il développe la théorie que le son peut avoir et être une forme de pouvoir pour celui qui le contrôle. Effectivement, selon lui, certains groupes utilisent le son pour affirmer leur pouvoir sur une population en créant une hiérarchie sonore. Avec l'industrialisation, le son des machines impose un rythme au corps des travailleurs, ce qui s'oppose aux espaces de silence que peuvent s'octroyer les populations plus privilégiées. Les sons de cette élite, comme la musique ou le silence dans les espaces privés, sont plus valorisés que les bruits industriels ou les chants de rue associés aux populations gardées en marge.

Le paysage sonore est un élément central dans le film *J'ai perdu mon corps*. En effet, la narration met en valeur à la fois le son et le corps à travers le personnage de Naoufel et plus particulièrement lors des séquences de flashbacks. Certains de ces flashbacks se concentrent sur l'expérience sensorielle du corps à travers la main de Naoufel enfant et la main coupée qui cherche à retrouver son corps. D'autres flashbacks mettent en avant un environnement sonore particulier qui s'oppose à celui du reste du film à travers les enregistrements sonores que Naoufel a réalisés lorsqu'il était enfant.

[26] Murray Schafer Raymond, *The Soundscape : Our Sonic Environment and the Tuning of the World*, New York, Simon and Schuster, [1977] 1993.

Le film contient deux types de sons: ceux de la ville, les bruits mécaniques et les cris d'animaux comme les pigeons et les rats ou encore les mouches, et les bruits de la nature comme celui du vent et de la pluie. Nous retrouvons une distinction similaire au niveau de la musique du film avec une musique aux consonances électroniques et une musique instrumentale plus proche de la musique classique.

Si nous revenons de nouveau la première séquence du film, le son débute alors que l'écran est encore noir avec le bourdonnement des ailes d'une mouche. Le son parasite se mêle ensuite à un vrombissement mécanique, les deux ensemble créent une distorsion sonore qui prend le dessus sur les voix. Le seul son qui rivalise avec ce mélange est le souffle de Naoufel, un son corporel. Cette construction sonore se mêle à l'image du corps découpé, littéralement et par le cadre, de Naoufel ainsi qu'à une flaque de sang. La distorsion sonore est également visuelle avec un effet de flou sur l'arrière-plan qui efface en partie l'autre corps qui entre et trouve Naoufel autant que sa voix.

Les sons mécaniques comme celui-ci sont nombreux dans le film mais ils sont toujours utilisés lors d'un moment de crise ou lorsqu'il y a une menace sur le corps de Naoufel. La main par exemple, est entourée de sons mécaniques de la ville uniquement lorsqu'elle est en danger, faisant de l'espace sonore urbain une menace presque constante. Après s'être échappée du laboratoire, elle saute et tombe dans une gouttière où se trouve le nid d'un pigeon. Le pigeon essaie de faire tomber la main. Le silence relatif qui existait jusqu'alors est percé par le bruit des voitures en contrebas. Au dernier moment, elle se rattrape au cou du pigeon qui se débat et traîne la main le long de la gouttière. En plus des sons de circulation, nous avons donc les sons métalliques de la gouttière ainsi que les cris du pigeon qui se débat puis meurt. La main finit cependant par tomber dans une poubelle. Là, les sons de la ville deviennent plus présents et les éboueurs prennent la poubelle afin de transférer le contenu dans leur camion. Les sons de la machinerie du camion et des voix des éboueurs prennent donc le premier plan. Malgré tout, la main réussit à s'échapper dans une boîte de conserve. Sa fuite dans la rue n'a pourtant pas le même environnement sonore que lors de ces deux crises. Les bruits de la ville sont absents malgré le passage de voitures.

La même chose est vraie pour Naoufel dont le corps est déjà contenu par l'espace de la ville. Les sons mécaniques de la ville sont également une menace pour son corps et envahissent l'espace prenant la place qu'il pourrait occuper. Lorsqu'il rentre chez lui, dans l'appartement de son oncle, les bruits parasites sont partout autour de lui et le réduisent au

silence. Ses bruits de pas sont inaudibles tandis que les bruits de télévision, les voix et la musique qu'écoute son cousin se mélangent aux bruits des voisins. Tout l'espace est occupé par la ville et les autres personnages, ne laissant aucune place à Naoufel. De la même façon, lors de sa livraison de pizza, le silence est brisé par les bruits de moteurs et le choc métallique lorsqu'une voiture lui rentre dedans alors qu'il est en moto. La ville et l'environnement sonore qu'elle crée est donc présenté en menace sur le corps de Naoufel tout comme l'espace le faisait déjà visuellement.

Au contraire, Gabrielle semble exister en dehors des sons menaçants de la ville. Sa première apparition se fait à travers un interphone, sa présence identifiable seulement par sa voix. Les machines qui produisent les sons et occupent l'espace de façon menaçante autour du corps de Naoufel lui servent de moyen de communication. Paradoxalement, sa voix à travers l'interphone participe à la création d'un espace silencieux autour de Naoufel. Celui-ci ferme les yeux pour se concentrer sur les bruits de la pluie, silence qu'il transporte ensuite jusqu'à chez lui.

Gabrielle est également coupée des sons de la ville par son casque audio qu'elle porte lors de sa première apparition physique. A la place des bruits de la ville ou de la musique électronique que l'on peut entendre lors des moments de crise, l'espace est occupé par une musique instrumentale qui accompagne Naoufel alors qu'il la suit. Gabrielle, elle, semble coupée de l'espace sonore et physique autour d'elle. Le casque audio bloque le son et sa couleur contraste avec la foule terne qui l'entoure, l'isolant du reste du plan.

Les sons mécaniques de la ville sont petit à petit contrôlés par Naoufel lorsqu'il rejoint l'atelier de Gigi pour disparaître complètement à la fin du film. Il disparaît sur le toit de l'immeuble en laissant seulement un enregistrement audio par-dessus celui de l'accident qui a tué ses parents, remplaçant les bruits de carrosserie et de violence par le silence du vent et de son souffle. Son émancipation du cadre s'ajoute à son émancipation du paysage sonore. A travers le silence, il reprend le contrôle et retrouve sa liberté.

Nous pouvons remarquer que le son, qu'il soit menaçant ou symbole de liberté, se trouve toujours lié au corps de Naoufel, mettant Gabrielle en marge du paysage sonore. Bien que Naoufel soit un personnage masculin qui sorte de plusieurs façons des codes masculins que l'on pourrait attendre, il se trouve en position de contrôle de l'espace et du son, contrôle qui exerce, au fur et à mesure de l'avancée du film, une influence sur le corps de Gabrielle. Gabrielle existe indépendamment de Naoufel uniquement lors de sa première apparition,

lorsqu'une barrière physique et sonore, sous la forme de l'interphone, se trouve entre eux. La position de Naoufel n'étant pas celle d'un personnage privilégié, les contraintes que son corps subit permettent de mettre en lumière les difficultés qu'il rencontre. Ces contraintes, au moins dans le rapport à l'espace, encadrent également le corps de Gabrielle. La différence entre les deux corps est que Gabrielle modifie les règles de l'espace pour créer la résistance au sein de celui-ci tandis que Naoufel s'émancipe complètement à travers son rapport à l'espace et à son contrôle du son.

Nous retrouvons un chemin d'émancipation similaire par le son dans *La Jeune fille sans mains*. Le film commence dans le silence, le paysage sonore uniquement composé de souffle et de bruits de la nature. La première perturbation est la voix du Diable de laquelle découle ensuite la voix du père, puis, celle de la jeune fille et de sa mère après le gros bruit accompagnant la venue de la rivière pleine d'or. Ce métal, lié au Diable, est la source sonore de toutes les perturbations qui contraignent de plus en plus le corps de la jeune fille.

Ces perturbations sont directement liées au rapport du corps de la jeune fille à l'espace. Cela commence tout d'abord avec la construction du moulin en or, l'espace du père qui enferme la jeune fille et est symbolisé par un son métallique à chaque apparition d'un nouvel élément. De la même façon, le son métallique de la hache accompagne la perte des mains de la jeune fille qui s'allie à un son parasite bas. Les sons métalliques deviennent omniprésents au château du Prince après son départ. Les mains en or, qui limitent les possibilités de mouvement de la jeune fille, font un bruit métallique dès qu'elles entrent en contact avec quoi que ce soit. Toutes les impossibilités de mouvement ou d'action sont accompagnées du même son, partout où elle se trouve. Lorsque le Prince part, elle est enfermée à l'intérieure, incapable d'ouvrir la fenêtre avec ses mains en or. Lorsqu'elle souhaite manger, les mains du château cueillent les poires avec une faucille puis les disposent sur un plateau en métal qu'elle fait tomber par terre dans un excès de colère face à son impuissance. Lorsqu'elle souhaite boire à la fontaine, le serviteur prend une coupelle en métal pour la faire boire. Tous ces moments de contrôle et de limitation de ces mouvements sont accompagnés du même son métallique.

La disparition de ces sons se fait uniquement lorsqu'elle traverse l'extérieur et la forêt, le paysage se transformant pour laisser place au son du vent et de l'eau. Elle se concrétise lorsque la jeune fille pousse ses mains en or à l'eau et retrouve sa mobilité. Dans son espace de refuge, il n'y a aucune contrainte de mouvement et aucun son métallique qui viennent

perturber la liberté qu'elle a trouvée jusqu'à ce que le Prince la retrouve et entre dans l'espace avec une hache. Toutefois, cette fois-ci, c'est la jeune fille qui produit le son métallique de façon délibérée. Elle prend la hache pour se défendre contre le Prince puis contre le Diable lorsqu'il attaque son fils. Le bruit qu'elle produit en maniant la hache pour se défendre n'est pourtant pas exactement le même que ceux que nous avons pu entendre auparavant: il résonne. Finalement, ce n'est pas le son métallique qui finit de terrasser le Diable, c'est le silence du souffle de la jeune fille. Si elle détruit son corps physique avec la hache qui résonne, le Diables se matérialise ensuite par un nuage sombre et informe qu'elle dissipe d'un souffle. Le silence élimine le bruit qui perturbait le paysage sonore et la jeune fille reprend son indépendance, le film se terminant par son occupation de l'espace sonore par sa voix qui résonne à son tour, prenant le pas sur tout le reste.

Afin de parvenir à son émancipation, la jeune fille doit donc lutter contre les bruits métalliques qui perturbent et occupent le paysage sonore en prenant le contrôle de ces bruits puis en les éliminant par le silence et en les remplaçant par son occupation de l'espace par sa voix et les bruits de la nature qui contraste avec l'effet artificiel du métal.

Cette nécessité de s'imposer en luttant contre le paysage sonore afin de reprendre le pouvoir sur son corps et ses actions, comme le fait la jeune fille, rejoint les théories de pouvoir du son développées par Raymond Murray Schafer. Cependant, le pouvoir dont il parle est celui d'une élite sociale qui s'oppose à une population ouvrière. Malgré tout, nous pourrions appliquer ce même schéma au genre et à son influence sur les rapports aux espaces sonores ainsi qu'à la question du pouvoir dans ces espaces. Nous retrouvons, par exemple, une réflexion sur les concepts genrés du son et de l'écoute ainsi que de la façon dont ils influencent l'engagement des femmes avec les sons dans le chapitre « Applying Feminist Methodologies in the Sonic Arts : Listening to Brazilian Women Talk about Sound[27] » écrit par Linda O'Keeffe et Isabel Nogueira. Dans leur texte, les autrices s'intéressent en particulier à la façon dont les femmes interagissent avec les espaces sonores, les sons considérés comme « appropriés » pour les femmes ainsi qu'aux structures de pouvoir et leurs influences sur la conception des espaces sonores.

Pour elles, les espaces sonores sont construits selon les rapports de genre car les aménagements, dans le cadre d'un espace social urbain, sont effectués par des hommes. Le

[27] O'Keeffe Linda et Nogueira Isabel, « Applying Feminist Methodologies in the Sonic Arts : Listening to Brazilian Women Talk about Sound », *in The Body in Sound, Music and Performance : Studies in Audio and Sonic Arts*, Londres, Focal Press, 2022.

contrôle de l'espace est donc masculin dès sa conception, ce qui crée un décalage avec l'utilisation qui en est faite par les femmes. De la même façon, les pratiques sonores et musicales sont marquées par une division genrée qui influence le choix des pratiques artistiques, les performances et la place des femmes dans des espaces considérés comme masculins. En effet, elles restent minoritaires dans les espaces de performance. Linda O'Keeffe et Isabel Nogueira souhaitent donc rendre visibles les concepts genrés du son et de l'écoute qui ont un impact sur la façon dont les femmes s'emparent du son, que ce soit dans l'espace social ou dans les performances. Dans leur travail, elles remettent les expériences féminines ainsi que les voix des femmes au centre des discussions et proposent des espaces de résistances et de réappropriation.

Dans le cadre de *La Jeune fille sans mains*, nous assistons à la création d'un espace de résistance par le son où cette réappropriation du paysage sonore vient compléter la réappropriation de l'espace physique dans lequel le corps de la jeune fille évolue. Le paysage sonore permet de rendre audible les contraintes exercées sur son corps mais c'est par sa prise de contrôle de ces sons métalliques qu'elle affirme son existence corporelle et son indépendance. L'aspect corporel est d'autant plus central que la voix de la jeune fille joue un rôle important dans sa prise de pouvoir.

En effet, les voix jouent un rôle important au cinéma, leur son faisant partie du paysage sonore du film et liant le son au corps. Des éléments peuvent se trouver associé aux voix afin de catégoriser les personnages dans une identité de genre, encore plus dans le cadre du cinéma d'animation. Une voix grave et résonante associée à l'autorité et à la compétence sera attribuée à un personnage masculin, là où un personnage féminin aura une voix aiguë, souvent soufflante et douce associée au domaine domestique et à l'obéissance. Ces mécanismes qui renforcent les stéréotypes de genre se retrouvent même au-delà de la caractérisation de la voix à travers le mixage qui met en avant les sons graves et les voix masculines en leur donnant un volume plus élevé ou un positionnement spatial central ainsi qu'en appliquant des effets sonores différents en fonction du genre. La résonance sera appliquée à une voix masculine ou à un personnage féminin antagoniste. Les personnages féminins, par le traitement de leur voix comme par l'écriture du film, seront moins entendus.

La catégorisation genrée de la voix ne se limite pas à sa hauteur ou à son volume. Amalia Arvaniti, une linguiste, a effectué des recherches sur la voix[28], l'intonation et le genre ainsi que la façon dont ces paramètres sont reçus par les auditeurs. Elle démontre, par exemple, que contrairement à ce que l'on pourrait penser, une voix aiguë n'est pas forcément associée à une femme et une voix grave à un homme. La fréquence de la voix ne peut pas être un indicateur pour discerner les discriminations de genre au niveau sonore ou alors, nous ne pouvons pas nous baser sur cette donnée uniquement. Pour catégoriser une voix, ce qui est le plus souvent utilisé par les auditeurs est son intensité ou les variations d'intonation. Cette variation d'intonation en particulier peut suivre des schémas plus souvent associés à un genre qui est ensuite utilisée pour catégoriser la voix plus que la hauteur de celle-ci. Cette catégorisation elle-même dépend du contexte socio-culturel de l'auditeur qui projette ensuite des attentes sociales sur ces traits vocaux. Les variations qui ne correspondent pas à ces attentes sont interprétées, le plus souvent, à travers le prisme dominant, ce qui mène à des erreurs de catégorisation ou à un jugement négatif.

L'occupation de l'espace par les corps passe donc aussi par la voix. Si une caractérisation stéréotypée du personnage, afin de correspondre aux attentes des auditeurs, mène à un traitement différencié des voix, les personnages principaux de nos trois long-métrages sortent de ces visions stéréotypées ou, au moins, s'en éloignent progressivement.

La jeune fille dans *La Jeune fille sans mains* suit un de ces parcours. Son corps traverse les espaces et évolue jusqu'à s'émanciper des contraintes liées à son genre. De la même façon, sa voix évolue au fur et à mesure que le film se déroule. Ses premiers sons sont des souffles. Sa voix n'apparaît que après l'intervention du Diable et les premières paroles de son père. Sa voix est aiguë mais pas particulièrement calme, les variations dans son intonation étant nombreuses. Ces variations disparaissent progressivement tandis que l'espace du moulin se referme sur elle. Son temps de parole et le volume de sa voix continuent de diminuer au château du Prince. Lorsqu'elle parle, le volume est beaucoup plus bas que lors du début du film son intonation plate. Le volume revient avec les variations dans son intonation lorsqu'elle trouve refuge dans la maison de l'ermite mais même si sa voix est moins contenue, elle se pose quand même,prenant une intonation légèrement plus grave que

[28] Arvaniti Amalia et Connell Bruce, *Phonology and Phonetic Evidence*, Londres, Cambridge University Press, 1995.

lors du début du film. Enfin, sa voix posée résonne et occupe l'espace sonore lorsque le Diable est vaincue et que la famille est réunie.

De la même façon, Naoufel dans *J'ai perdu mon corps*, voit sa voix évoluer en même temps que son rapport à l'espace. Ses premières lignes de dialogue ont lieu dans la pizzeria où il travaille au début. Jusqu'à sa rencontre avec Gabrielle, sa voix est basse et étouffée par l'aspect soufflé qu'il lui donne. Il ne s'exprime d'ailleurs pas si personne n'a parlé avant lui. Sa voix n'occupe l'espace que lorsque qu'un autre personnage l'oblige à répondre. Mais même ces moments de paroles sont rendus presque inaudibles par l'occupation de l'espace sonore par les autres voix ou par les bruits de la ville qui composent le paysage sonore. Dans la pizzeria, c'est son patron qui lui parle puis couvre sa voix en parlant de nouveau lorsqu'il répond. Le bruit du réfrigérateur prend également une grande partie de l'espace sonore. Au contact de Gabrielle, sa voix devient plus assurée et il prend de plus d'espace. Il reprend le contrôle sur le paysage sonore. Gabrielle, elle, a dès le début une voix posée et claire qui occupe l'espace sans interruption. Même lorsque Naoufel cherche à occuper l'espace de plus en plus, elle garde sa position. Lors de la séquence sur le toit où Naoufel révèle à Gabrielle qu'il est le livreur de pizza, qu'il l'a suivie puis a caché son identité pour faire sa connaissance, la voix de Naoufel devient de plus en plus assurée et gagne en volume lorsque Gabrielle cherche à partir suite aux révélations. Il impose sa voix comme l'ont fait son oncle et son cousin auparavant, afin de l'empêcher de partir comme il s'est lui-même retrouvé coincé dans l'espace urbain. Cependant, Gabrielle part. La masculinité représentée par son cousin en particulier qui prend de la place dans l'espace physique et sonore du film et vers laquelle il tendait afin de s'intégrer et de plaire à Gabrielle est rejetée par cette dernière lorsqu'elle quitte le champ. C'est donc ensuite par le silence que Naoufel retrouve finalement le contrôle sur son corps et son environnement.

Au contraire, la voix de Nimona occupe l'espace dès le début. Accompagnant son corps et son identité sortant des normes du genre, sa voix peut être considérée comme androgyne. Si elle a des aspects féminins, comme sa sonorité aiguë, qui accompagne son apparence de jeune femme dans la majorité du film, elle prend également des tons plus graves et rauques qui sont spécifiques à son personnage. Les variations d'intonation sont plus présentes dans son personnage, sa voix pouvant passer d'un extrême à l'autre, que chez les autres personnages dont les variations de tons sont plus limitées. Son occupation de l'espace

sonore est égale à celle de son occupation de l'espace physique. Il arrive à plusieurs reprises que sa voix occupe l'espace avant même l'apparition de son corps.

Cette présentation positive de non-conformité, qui n'écrase ni n'est écrasée par les autres personnages, entre en contraste direct avec le personnage du Diable de *La Jeune Fille sans mains*. Le Diable change de corps à plusieurs reprises mais deux aspects restent constants: sa couleur verte et sa voix. Sa voix est presque exagérément grave ce qui entre en contradiction avec ses apparences. Son premier corps est celui d'un vieil homme ce qui donne l'illusion d'un personnage normal mais il se transforme ensuite en femme puis en enfant. Il prend même l'apparence de la jeune fille durant une courte séquence. Cette dissonance entre son apparence et sa voix crée un décalage qui n'est pas présent chez les autres personnages et le désigne comme la menace instable et imprévisible.

Dans son article « The Gender of Sound[29] », Anne Carson explore la façon dont des sons ont été attribués à un genre. Certains sons et certains types de voix ont une signification genrée ancrée dans l'imaginaire social. Elle soutient, en particulier, que les sons associés à la féminité et à la non masculinité sont plutôt associés à une monstruosité, au désordre et à la mort, de la même façon que nous avons pu le voir pour le corps avec la monstruosité féminine chez Barbara Creed. Cependant, contrairement à elle, Anne Carson fait de cette association du féminin et des identités non conformes à la masculinité un moyen de contrôle, d'invisibilisation et de réduction au silence des voix, positionnant les voix masculines en idéal et comme symbole de maîtrise et d'ordre. Parmi les sons féminins et non masculins qu'elle identifie, nous retrouvons les voix aiguës considérées comme trop perçante et liées à la notion d'hystérie, théorisée comme une pathologie féminine par Sigmund Freud, les bavardages et commérages, souvent associés à l'absence de discipline et liés à la féminité, ou encore les pleurs, lamentations et rituels dont on retrouve des traces dans les récits antiques et souvent associés à des monstres ou des prophéties. Ces sons sont plus souvent décrits comme effrayants, chaotiques, ou sont associés à la mort. Au contraire, la voix masculine est associée à la raison, au contrôle et à l'autorité, réduisant souvent au silence les voix marginalisées. Le contrôle de la voix devient un enjeu de pouvoir avec des paramètres genrés : la hauteur de la voix, son volume, son intensité, son rythme, son débit ainsi que le type de sons produits.

[29] Carson Anne, « The Gender of Sound », *in Thamyris : Mythmaking from Past to Present*, Amsterdam, Najade Press, , n° 1, vol.1, 1994, p. 10-32.

Si nous retrouvons des aspects associés à la monstruosité sonore décrite par Anne Carson dans *Nimona* et *La Jeune fille sans mains*, ils sont indépendants des transformations physiques monstrueuses qui leur permettent de reprendre le contrôle sur leur corps. Les cris aiguës qui pourraient être associés à l'hystérie sont par exemple présents dans *La Jeune fille sans mains* lorsqu'elle se trouve au château du Prince. Ses cris et excès de colère se lient directement à sa perte de contrôle et d'autonomie sur son corps, survenant aux moments où ses mouvements sont empêchés. Ce qui pourrait décrédibiliser et invisibiliser son expérience permet, au contraire, de mettre en évidence les contraintes qui lui sont imposées lorsque les sons sont mis en relation avec son rapport à l'espace et à la façon dont son corps existe dans le champ. Lors de la déformation de son corps, lorsque le Prince entre dans son espace et qu'elle saute sur son dos afin de le neutraliser, ses cris commencent dans un registre aigu mais plus elle prend le contrôle, plus ils passent dans un ton plus grave jusqu'à la défaite du Diable. C'est donc en adoptant des paramètres d'une voix masculine tout en gardant sa voix de femme qu'elle imposesa présence te se libère des contraintes.

La déformation et transformation monstrueuse de Nimona, elle, suit le même schéma de non-conformité. Cette déformation étant un résultat des violences et des rejets dû à sa différence, elle en prend la forme de façon sonore. Sa transformation est, elle aussi, accompagnée de cris mais mêlent deux voix qui semblent différentes. Une voix aiguë de petite fille, la forme humaine qu'elle incarne à ce moment-là, et une voix grave, déformé et caverneuse qui s'approche plus du rugissement d'un monstre que d'une voix. Les deux sons se superposent et entrent en dissonance, créant un effet de double qui rejoint l'identité multiple de Nimona. Lorsqu'elle essaye de s'empaler sur l'épée de la statue de Gloreth, sa voix féminine prend le dessus et se déforme jusqu'à ne plus sembler humaine. C'est pourtant en retrouvant sa voix en se détransformant que Nimona accède ensuite à la transformation en phénix qui sauve la ville et lui redonne son pouvoir.

La voix et ses paramètres associés à la féminité ne sont donc pas utilisés pour invisibiliser ou enfermer dans des stéréotypes des personnages qui subissent des contraintes et des violences mais elle leur permettent d'occuper l'espace sonore et de reprendre le contrôle et le pouvoir sur leur corps et leur environnement tout en conservant leur identité.

Le son peut donc prendre une toute nouvelle dimension en permettant de redonner leur place à des personnages qui peuvent être exclus ou contraint, leur redonner leur voix. Le pouvoir symbolisé par le son, l'alliance de l'utilisation de l'espace sonore et de l'espace

physique en relation avec le corps animé peut permettre, au cinéma, de participer à la création de nouveaux espaces où des personnes marginalisées peuvent reprendre le contrôle sur leur corps et leur vie, voire même présenter des corps qui existent à travers ou au-delà de ces contraintes.

Conclusion

Le cinéma d'animation est un champ d'étude extrêmement vaste dans lequel la question des représentations genrées reste importante. Comme nous avons pu le voir, les films d'animation jeune public ont un impact sur la socialisation genrée des enfants et restent des œuvres où les considérations de représentations peuvent être difficiles à intégrer face à une certaine pression sociale. Nous pouvons, malgré tout, également remarquer que le cinéma d'animation est un terrain d'expérimentation important pour ces mêmes questions de représentations. Le corps animé prend une place centrale dans les deux cas, celui-ci permettant de caractériser le personnage, qu'il transmette des stéréotypes ou non.

Le travail autour du corps permet cependant de dépasser ces stéréotypes et d'effectuer un travail d'expérimentation autour de celui-ci. En considérant la construction plastique de l'enveloppe corporelle ainsi que son rapport à l'espace, le corps devient un moyen d'explorer le genre, sa représentation et la façon dont il évolue dans un espace genré qui peut exercer des pressions et contraintes sur lui. Le cinéma d'animation, par sa capacité à faire d'un corps un objet modulable et transformable à l'infinie permet d'explorer une véritable expérience genrée. Le corps en lui-même peut refléter les contraintes liées au genre, comme c'est le cas dans *La Jeune fille sans mains*, dans *Nimona* ou encore dans la série *Boys Boys Boys* où le corps extériorise, par l'expérimentation des techniques d'animation propres aux films, l'expérience de la violence, des contraintes ou du rejet. Le fait que le corps soit animé et qu'il puisse être déformé et reformé devient un moyen direct de montrer l'expérience qui est due au genre des personnages.

De la même façon, la relation du corps à l'espace, qu'il soit physique ou sonore, permet de mettre en lumière les forces qui agissent sur les corps et les différences de traitement lorsque l'environnement met en place une hiérarchisation des corps.

L'animation ne permet cependant pas uniquement de montrer des inégalités mais aussi de permettre aux corps de s'émanciper des contraintes. Cela passe par la construction des corps eux-mêmes en affranchissant les personnages de l'apparence physique et des attentes genrées qui suivent les personnages, mais aussi par le travail de tout ce qui les entoure ou qui est lié au corps en lui-même. La relation du corps à l'espace peut devenir une résistance aux règles imposées au sein de l'espace ou une libération totale du corps. Le travail

des sons corporels, comme la voix, permettent une double émancipation qui rejoint le travail sur l'apparence physique et la relation à l'espace. Le corps se défait de sa simple présence physique et affirme sa présence d'une autre façon.

Le corps animé permet une reprise du pouvoir qui remet en cause les normes stéréotypées auxquelles nous pouvons être confrontées en donnant à voir la façon dont ces normes peuvent nous enfermer, parfois de notre propre fait, ou en construisant un corps qui se libère ou n'existe tout simplement pas dans ces normes. Ce travail autour du corps en animation est important, la particularité du médium permettant de rendre visible et audible des expériences principalement sensibles liées au genre et d'ouvrir une réflexion sur le traitement genré des corps et des images.

Aujourd'hui, la question du corps animé et des représentations genrées est d'autant plus d'actualité avec l'émergence de l'Intelligence Artificielle générative qui permet de générer des images, parfois animées. L'Intelligence Artificielle se nourrissant de ce qui existe déjà, que ce soit en termes d'image ou de récit, elle pose la question de l'intégrité artistique d'une génération d'images et des droits d'auteurs. De plus, ces images mettent en évidence des problèmes de représentations, qu'elles soient genrées ou de communautés marginalisées.

Récemment, sur les réseaux sociaux, et TikTok plus particulièrement, la mise en ligne de courtes vidéos générées par l'Intelligence Artificielle ont été pointées du doigt pour leurs représentations sexistes, racistes et homophobes. L'exemple le plus marquant a été publié dans un premier temps par le profil *AI Cinema*. Ses vidéos mettent en scène des situations généralement violentes mais se présentant comme humoristiques où des personnages de fruits humanoïdes entrent en conflit. Les personnages reprennent tous les codes physiques stéréotypés en reprenant des idées proches de l'idéologie masculiniste : les femmes sont donc dégradées et les personnages racisés sont présentés comme des menaces. La formule a ensuite été adaptée afin d'adopter les codes de la téléréalité comme *Love Island* qui devient *Fruit Love Island*.

Faisant des millions de vues sur les réseaux sociaux, le concept a été repris, notamment en France par deux élèves d'une école de commerce avec *L'Île de la Skibidi Tentafruit* qui se veut être une adaptation de *L'Île de la Tentation*, téléréalité où des couples doivent tester leur amour en faisant face à des personnes célibataires séduisantes. Là aussi, les personnages reprennent des codes stéréotypés et transmettent des messages misogynes et racistes qui se rapprochent encore de l'idéologie masculiniste. Les personnages féminins sont

donc considérés comme des objets de désir qui n'existent que pour le plaisir des personnages masculins. La violence y est également banalisée.



L'Île de la Skibidi Tentafruit (2026)

Les deux projets ont tous deux été vivement critiqués pour leurs représentations banalisant la violence envers les femmes et le racisme. Les vidéos de *AI Cinema* ont d'ailleurs été en partie supprimées par TikTok après de nombreux signalements. Au-delà de la question des représentations, ces vidéos entièrement générées par Intelligence Artificielle, du script à l'image en passant par la voix, interrogent sur le futur de l'animation et du cinéma de façon plus générale. En 2025, une actrice générée par Intelligence Artificielle et nommée Tilly Norwood devait faire ses débuts à Hollywood mais avait fait face à un barrage de la part des professionnels de l'industrie. Nous pouvons d'ailleurs nous demander pourquoi une actrice a été générée plutôt qu'un acteur et si cela peut être rapproché d'une objectification du corps féminin.



Tilly Norwood (2025)

Plus récemment, la plateforme Amazon Prime a annoncé un projet nommé *GenAI Creators' Fund* visant à rassembler des cinéastes et des créateurs de contenus afin de réaliser trois séries d'animation générées par l'Intelligence Artificielle[30]. Parmi les réalisateurs annoncés comme prenant part au projet, nous avons pu trouver Jorge R. Gutierrez, réalisateur de films et de séries d'animations acclamées comme *La Légende de Manolo* (2014) qui a remporté trois prix dont le Golden Globe du meilleur film d'animation en 2015. Le

[30] « Prime Video Orders Three New Animated Series from GenAI Creators' Fund, Backed by Amazon MGM Studios and AWS », *Amazon MGM Studios Press*. https://press.amazonmgmstudios.com/us/en/press-release/prime-video-orders-three-new-animated-series-from-

réalisateur a cependant annoncé s'être retiré du projet après la vague de critiques qui a suivi l'annonce.

L'Intelligence Artificielle reprenant généralement les stéréotypes et les visions péjoratives de certaines communautés et populations, la génération de film et de série semble mener à un retour vers des représentations pouvant avoir des conséquences négatives sur les spectateurs qui consomme ces contenus, autant dans les relations qu'ils peuvent avoir avec d'autres personnes que dans leur construction sociale. A cela s'ajoutent les questions artistiques, éthiques, écologiques et ce que la génération d'un corps par une Intelligence Artificielle signifie pour notre rapport au monde, à sa matérialité et à notre existence.

Bibliographie

Ouvrages théoriques généraux

- Brenez Nicole, *De la figure en général et du corps en particulier. L'invention figurative au cinéma*, Bruxelles, De Boeck Supérieur, 1998.
- Garner Roberta, *Social Theory: Power and identity in the global era*, University of Toronto Press, 2010.
- Girard René, *Mensonge romantique et vérité romanesque*, Paris, Grasset., 1961.
- Hall Stuart, « Encoding—Decoding (1980) », *in Crime and Media*, Londres, Routledge, 2010.
- Hansen Mark Boris Nicola, *New Philosophy for New Media*, MIT Press, 2004.
- Rosset Clément, *Le Réel. Traité de l'idiotie*, Paris, Les Editions de Minuit, 2012.
- Rosset Clément, *Le Réel et son double*, Paris, Gallimard, coll.« folio essais », 1993.
- Sobchack Vivian, *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*, University of California Press, 2004.

Articles théoriques généraux

- Académie Française, « Sémiologie | Dictionnaire de l'Académie française | 9e édition », http://www.dictionnaire-academie.fr/article/A9S1166.
- Albers Kyra McNally, « The Detrimental Effects of Poor Minority Representation in Children's Media », Equity and Inclusion Essay Contest, KMN Albers, 2020.
- Barthes Roland, « Éléments de sémiologie », *Communications*, n°4-1, 1964, p. 91‑135.
- Larousse Éditions, « Définitions : mimêsis - Dictionnaire de français Larousse », https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/mim%C3%AAsis/51511.
- Manovich Lev, « The Language of New Media », *Canadian Journal of Communication*, n°27-1, janvier 2002, https://cjc.utppublishing.com/doi/full/10.22230/cjc.2002v27n1a1280.

- Masahiro Mori, « The Uncanny Valley (From the Field) », *IEEE ROBOTICS & AUTOMATION MAGAZINE*, traduit par Karl MacDorman et traduit par Norri Kageki, juin 2012, p. 99‑100.
- Pillai Poonam, « Rereading Stuart Hall's Encoding/Decoding Model », *Communication Theory*, n°2-3, 1992, p. 221‑233.

Ouvrages sur le cinéma d'animation

- Bukatman Scott, *The Poetics of Slumberland: Animated Spirits and the Animating Spirit*, University of California Press, 2012.
- Davis Amy M., *Good Girls & Wicked Witches: Women in Disney's Feature Animation*, Indiana University Press, 2018.
- Eisenstein Sergeï, *Walt Disney*, Strasbourg, Circé., 1991.
- Joubert-Laurencin Hervé, *La Lettre volante. Quatre essais sur le cinéma d'animation*, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle, coll.« Oeil Vivant », 1997.
- Kerlow Isaac V., *The Art of 3D Computer Animation and Effects*, New York, Van Nostrand Reinhold, 2009.
- Thomas Frank et Luske Hamilton, *Disney Animation: The Illusion of Life*, New York, Abbeville Press, 1981.
- Wells Paul, *Animation: Genre and Authorship*, Londres, Wallflower Press, 2002.

Articles sur le cinéma d'animation

- Gillam Ken et Wooden Shannon R., « Post-Princess Models of Gender: The New Man in Disney/Pixar », *Journal of Popular Film and Television*, n°36-1, 1 avril 2008, p. 2‑8.
- Lacroix Céleste, « Images of Animated Others: The Orientalization of Disney's Cartoon Heroines From The Little Mermaid to The Hunchback of Notre Dame: Popular Communication: Vol 2, No 4 », https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1207/s15405710pc0204_2.

- Martin André et Génin Bernard, « CINEMA (Cinémas parallèles). Le cinéma d'animation », *in Universalis*.
- Saint-Pierre Marie-Josée, « Cinéma d'animation québécois et agentivité féminine. Une exploration de la sexualité et du désir à travers trois œuvres produites à l'Office National du Film du Canada », *Nouvelles vues*, Femmes et cinéma québécois II: 35 ans plus tard-20, 2019, p. 1‑18.

Ouvrages études de genre

- Alessandrin Arnaud et Esteve-Bellebeau Brigitte, *GENRE: L'ESSENTIEL POUR COMPRENDRE*, Paris, Des ailes sur un tracteur, 2014.
- Baraitser Lisa, « Psychoanalytic Feminism », *in Routledge Handbook of Psychoanalytic Political Theory*, Londres, Routledge, 2019.
- Bordo Susan, *Unbearable Weight: Feminism, Western Culture, and the Body*, University of California Press, 2023.
- Brey Iris, *Le Regard féminin: Une révolution à l'écran*, Paris, Points, 2021.
- Butler Judith, *Gender Trouble. Feminism and the Subversion of Identity*, New York, Routledge Press, 1999.
- Creed Barbara, *The Monstrous-Feminine: Film, Feminism, Psychoanalysis*, 2e éd., Londres, Routledge, 2023.
- De Lauretis Teresa, *Technologies of Gender : Essays on Theory, Film and Fiction*, Bloomington, Indiana University Press., 1987.
- Halberstam Jack et Halberstam Judith, *Skin Shows: Gothic Horror and the Technology of Monsters*, Duke University Press, 1995.
- Holland Dorothy, Lachicotte William, Skinner Debra et Cain Carole, *Identity and Agency in Cultural Worlds*, Cambridge, Massachusetts, Harvard University Press, 2003.
- Jeffords Susan, *Hard Bodies: Hollywood Masculinity in the Reagan Era*, Rutgers University Press, 1994.
- Jones Amelia, *The Feminism and Visual Culture Reader*, Londres, Routledge, 2003.

- Kofosky Sedgwick Eve, *Between Men: English Literature and Male Homosocial Desire*, New York, USA, Columbia University Press, coll.« Gender and Culture Series », 2015.

Articles études de genre

- Aley Melinda et Hahn Lindsay, « The Powerful Male Hero: A Content Analysis of Gender Representation in Posters for Children's Animated Movies », *Sex Roles*, n°83-7, 1 octobre 2020, p. 499‑509.
- Batool Sumera, Naeem Maria et Batool Feroza, « Gender Construction And Media Narratives: Representations Of Gender In Animated Movies », *Pakistan Journal of Gender Studies*, n°15-1, 31 décembre 2017, p. 199‑212.
- Coyne Sarah M., Linder Jennifer Ruh, Rasmussen Eric E., Nelson David A. et Birkbeck Victoria, « Pretty as a Princess: Longitudinal Effects of Engagement With Disney Princesses on Gender Stereotypes, Body Esteem, and Prosocial Behavior in Children », *Child Development*, n°87-6, 1 novembre 2016, p. 1909‑1925.
- Dennin Kimberly, Black Rebecca W. et Alexander Jonathan, « Animating queer figured worlds: How young adult animation is cultivating queer spaces and narratives », *Queer Studies in Media & Popular Culture*, n°9-2, 1 juin 2024, p. 119‑134.
- Gökçearslan Armağan, « The effect of cartoon movies on children's gender development », *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, coll.« Innovation and Creativity in Education », n°2-2, 1 janvier 2010, p. 5202‑5207.
- Goodman Lizbeth, « Who's Looking at Who(m)?: Re-viewing Medusa », *Modern Drama*, 5 avril 2013, https://utppublishing.com/doi/10.3138/md.39.1.190.
- Horvat Anamarija et Kelly Alice M., « Representing queerness: Modes, manners and methods », *Queer Studies in Media & Popular Culture*, 8-Representing Queerness: Modes, Manners and Methods, 1 septembre 2023, p. 255‑263.
- Jimenez Sharik, « THE REPRESENTATION OF WOMEN IN DISNEY ANIMATED FILMS », *Theses/Capstones/Creative Projects*, 1 mai 2022, https://digitalcommons.unomaha.edu/university_honors_program/181.

- Li-Vollmer Meredith et LaPointe Mark E., « Gender Transgression and Villainy in Animated Film », *Popular Communication*, n°1-2, 1 mai 2003, p. 89‑109.
- Patterson G. et Spencer Leland G., « What's so funny about a snowman in a tiara? Exploring gender identity and gender nonconformity in children's animated films », *Queer Studies in Media & Popular Culture*, n°2-1, 1 mars 2017, p. 73‑93.
- Sundqvist Karolina, « Gender Specific Language in Animated Movies », https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:517827/FULLTEXT01.pdf.
- Towbin Mia Adessa, Haddock Shelley A., Zimmerman Toni Schindler, Lund Lori K. et Tanner Litsa Renee, « Images of Gender, Race, Age, and Sexual Orientation in Disney Feature-Length Animated Films », *Journal of Feminist Family Therapy*, n°15-4, 10 juin 2004, p. 19‑44.

Ouvrages sur l'espace

- Lefebvre Henri, *La Production de l'espace*, Paris, Anthropos., 1986.
- Massey Doreen, *Space, place and gender*, Minneapolis, University of Minnesota press., 2001.
- Rose Gillian, *Feminism and Geography : The Limits of Geographical Knowledge*, Cambridge, Oxford : Polity Press., 1993.

Ouvrages sur le son

- Arvaniti Amalia et Connell Bruce, *Phonology and Phonetic Evidence*, Londres, Cambridge University Press, 1995.
- Carson Anne, « The Gender of Sound », *in Thamyris : Mythmaking from Past to Present*, Amsterdam, Najade Press, 1994, vol.1, p. 10‑32.
- Murray Schafer Raymond, *The Soundscape : Our Sonic Environment and the Tuning of the World*, New York, Simon and Schuster, 1993.
- O'Keeffe Linda et Nogueira Isabel, « Applying Feminist Methodologies in the Sonic Arts : Listening to Brazilian Women Talk about Sound », *in The Body in Sound, Music and Performance : Studies in Audio and Sonic Arts*, Londres, Focal Press, 2022.

Fiche Technique - *La Jeune fille sans main*, Sébastien Laudenbach (2016)

France

Durée : 76 minutes

Date de sortie : 12 mai 2016 (Festival de Cannes); 14 décembre 2016 (sortie nationale)

Réalisation : Sébastien Laudenbach

Scénario : Sébastien Laudenbach

Dessins : Sébastien Laudenbach

Musique : Olivier Mellano

Montage : Santi Minasi et Sébastien Laudenbach

Montage son : Julien Ngo Trong

Bruitages : Romain Anklewicz

Mixage : Xavier Marsais

Compositing : Clorinde Baldassari, Héloïse Ferlay et Julie Lespingal

Producteur : Jean-Christophe Soulageon

Producteurs associés : Philippe Martin et David Thion

Production : Les Films Sauvages et Les Films Pelléas

Distribution : Shellac et Pyramide Distributions

Interprétation : Anaïs Demoustier (la jeune fille), Jérémie Elkaïm (le Prince), Philippe Laudenbach (le Diable), Olivier Broche (le père), Françoise Lebrun (la mère), Sacha Bourdo (le jardinier), Elina Löwensohn (la déesse de l'eau)

Fiche technique - *J'ai perdu mon corps*, Jérémy Clapin (2019)

France

Durée : 81 minutes

Date de sortie : 17 mai 2019 (Festival de Cannes); 6 novembre 2019 (sortie nationale)

Réalisation : Jérémy Clapin

Scénario : Jérémy Clapin et Guillaume Laurant

Animation : Gaoshan Pictures (animation 3D) et Xilam (animation 2D)

Musique : Dan Levy

Montage : Benjamin Massoubre

Producteur : Marc Du Pontavice

Production : Xilam

Interprétation : Hakim Faris (Naoufel), Victoire Du Bois (Gabrielle), Patrick d'Assumçao (Gigi), Alfonso Arfi (Naoufel enfant), Hichem Mesbah (le père), Myriam Loucif (la mère), Bellamine Abdelmalek (Raouf), Maud Le Guénédal (la bibliothécaire), Nicole Favart (Madame Lussac), Quentin Baillot (le patron de Fast Pizza), Céline Ronté (la mère du bébé), Deborah Grall (la copine de Raouf), Pascal Rocher (le pianiste aveugle), Bruno Hausler (l'automobiliste et éboueur), Jocelyn Veluire (commentateur sportif et reportage), Raymond Hosni (professeur de Faculté), Guillaume Desmarchellier (voix d'ambiance)

Fiche technique - *Nimona*, Nick Bruno et Troy Quane (2023)

Etats-Unis

Durée : 99 minutes

Date de sortie : 14 juin 2023 (Festival d'Annecy); 23 juin 2023 (Etats-Unis); 30 juin 2023 (Netflix)

Réalisation : Nick Bruno et Troy Quane

Scénario : Robert L. Baird et Lloyd Quane

Animation : Annapurna Animation

Montage : Randy Trager et Erin Crackel

Musique : Christophe Beck

Producteur.ices : Karen Ryan, Julie Zackary et Roy Lee

Production : Annapurna Pictures

Distribution : Netflix

Interprétation anglaise : Chloë Grace Moretz (Nimona), Mia Collins (Nimona petit garçon), Riz Ahmed (Ballister Boldheart), Zayaan Kunwar (Ballister enfant), Eugene Lee Yang (Ambrosius Goldenloin), Frances Conroy (la directrice), Lorraine Toussaint (la Reine), Beck Bennett (Sir Thadeus), RuPaul Charles (Nate Knight), Indya Moore (Alamzapam Davis), Julio Torres (Diego l'écuyer), Sarah Sherman (Coriander Cavaverish), Karen Ryan (Gloreth), Cindy Slattery (Syntheya), Sommersill Tarabek (analyste de l'institut), Lylianna Eugene (Patience)

Interprétation française : Lisa Caruso (Nimona), Iliana Sakji (Nimona enfant), Benjamin Penamaria (Ballister Boldheart), Guillaume Lebon (Ambrosius Goldenloin), Juliette Degenne (la directrice), Michèle Bardollet (la Reine), Emmanuel Garijo (Sir Thadeus), Alexis Tomassian (Diego l'écuyer), Dorothée Pousséo (Coriander Cavaverish)

Fiche technique - *Boys Boys Boys*, Valentine Vendroux, Clawdia Prolongeau, Marie Villetelle, Seham Boutata et Pawel Thomas Larue (2023)

France - Belgique
Format : série
Episodes : 10
Durée : 5 minutes
Date de sortie : 2023

Réalisation : Valentine Vendroux, Clawdia Prolongeau, Marie Villetelle, Seham Boutata et Pawel Thomas Larue
Animation : Aliouch, Nicolas Fong, Zoé Hardy, Raphaël Schermann, Pierre Watteyne et Valentine Vendroux
Montage son : Anaïs Khout
Mixage : Anaïs Khout
Graphisme : Valentine Vendroux
Musique : Basile Andrieu
Producteurs : Clément Treboux, Florent Guimberteau et Gregory Zalcman
Co-production : Melting Productions, Take Five, ARTE France
Diffusion : ARTE
Vente Internationale : Miam Distribution

Interprétation : Arthur (Arthur - « C'est quoi un homme ami? »), Tristan Champion (Tristan - « C'est quoi un homme papa? »), Florian (Florian - « C'est quoi un homme pénétré? »), Werner Boxler (Werner - « C'est quoi un homme vulnérable? »), Dean Rossius (Dean - « C'est quoi un homme sans pénis »), Adrien Drumel (Matti - « C'est quoi un homme gay? »), Christian Cordonier (Faruk - « C'est quoi un homme racisé? »), Erwan Taverne (Erwan - « C'est quoi un homme sans spermatozoïdes? »), Arthur Raynaud (Arthur/Minima - « C'est quoi un homme habillé en femme? »), Gaëtan Didelot (Gaëtan - « C'est quoi un homme féministe? »)