

Représentations genrées et raciales dans la série animée française (2010-2020)

LES INTERVALLES

Objectifs et méthodologie

Cette étude, réalisée entre 2018 et 2020, s'attache à analyser les diversités de représentations des personnages au sein des séries animées françaises à destination de la jeunesse. Les longs-métrages d'animation suivant une logique de production et de distribution différente, ne serait-ce que du fait de leur format, ainsi que les courts-métrages, prestations et commandes étrangères ne seront pas ici pris en compte.

Nous allons donc nous concentrer sur les séries animées françaises, du fait de leurs spécificités de productions et diffusions auprès du jeune public. Nous nous baserons pour cela sur les visuels, sites de producteurs, pitches, extraits et épisodes de séries produites entre 2010 et 2020.

Dans le cadre de cette étude, 205 séries produites par 45 studios français ont été décortiquées. Ces séries ne sont pas des prestations réalisées par les entreprises françaises pour un producteur et/ou diffuseur étranger mais sont bel et bien des oeuvres dont l'origine est française.

Nous n'avons pu collecter le nombre de personnages secondaires sur toutes les séries. De ce fait, seuls les personnages principaux et récurrents y seront comptés. L'origine ethniques des personnages a été déterminée sur le modèle des statistiques anglo-saxonnes, en y ajoutant la catégorie caribéenne, étant donnée son histoire particulièrement attachée à celle de la France. Une relecture en aveugle a été réalisée sur certaines séries où les représentations raciales pouvaient prêter à confusion.

Claire LEFRANC

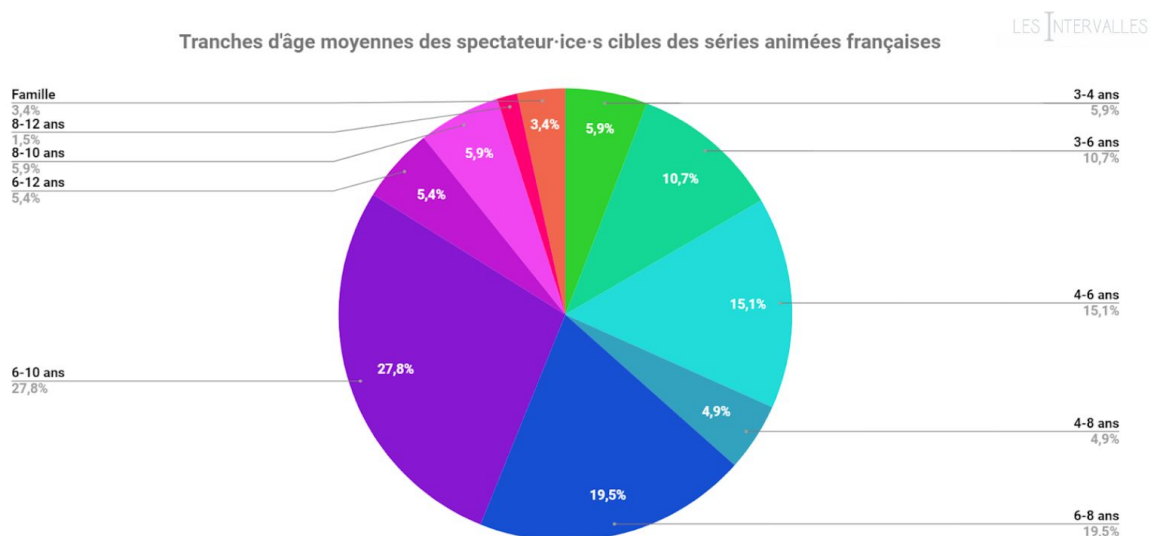
Synthèse

Alors que la décennie 2010 se clôt sur une évolution des diversités de représentation des plus notoires dans les productions animées japonaises et américaines, Les Intervalles se penche, via cette étude, sur leurs équivalences françaises, en dressant une analyse des représentations genrées et raciales, notamment chez les personnages principaux des séries d'animation produites depuis 2010.

Où sont les (pré)-ados ?

205 séries produites sur une dizaine d'années ont ici été comptabilisées, allant du preschool (3-4 ans) au kids (8-10 ans), en passant par quelques oeuvres que les sites de productions classent comme à destination de la famille en général. On note d'ores et déjà l'absence de séries à destination des plus de 10 ans, sauf rares exceptions qui considèrent leurs programmes comme ciblés sur une plus large tranche d'âge (6-12 ans et 8-12 ans) que les traditionnelles catégories preschool, upper-preschool, bridge, kids et pre-teens. De ce fait, on retrouve peu d'oeuvres feuilletonnantes et développant leurs personnages au-delà de l'aventure épisodique, plus adaptées pour une audience de plus de 10 ans. Cette audience est pourtant présente selon les derniers chiffres du CNC (2.4. L'audience de l'animation à la télévision, p58-64). L'étude conjointe avec le RAF, via leur présentation du marché de l'animation de 2019, montre ainsi une augmentation, depuis

2010, de la part des séries de 11 à 13 minutes contre une importante diminution de celles de 23 à 26 minutes.

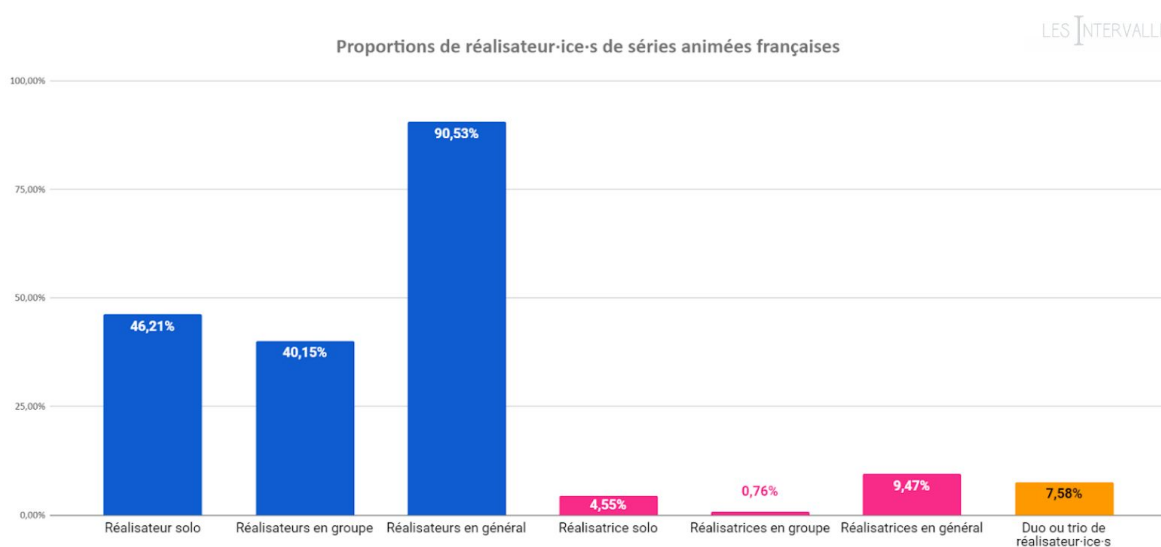


L'âge moyen des cibles est de 6,72 ans, sans prise en compte des séries ciblées "famille".
On ne dénombre aucune série pour les 10-12 ans dans les productions de la décennie.

Diversité des représentations dans les séries d'animation jeunesse françaises, 2010-2020
Étude réalisée sur un échantillon de 205 séries animées produites en France dans 45 studios de production différents.

Une production audiovisuelle animée peu paritaire

Sur ces 205 séries, 264 réalisateur-ice-s ont été comptabilisé-e-s, dont 9,5% de réalisatrices. Moins de 10% de femmes à un poste décisif et qui se retrouvent majoritairement en duo et trio, alors qu'elles ne sont que 4,6% à réaliser seule (contre 46,21% d'hommes) et 0,8% en groupe féminin non mixte (contre 40,2% de réalisateurs). Les chiffres du CNC sont plus optimistes, avec 29,6% de femmes, comprenant dans ce pourcentage les réalisatrices de courts et longs-métrages, de commandes publicitaires et de prestations VFX.

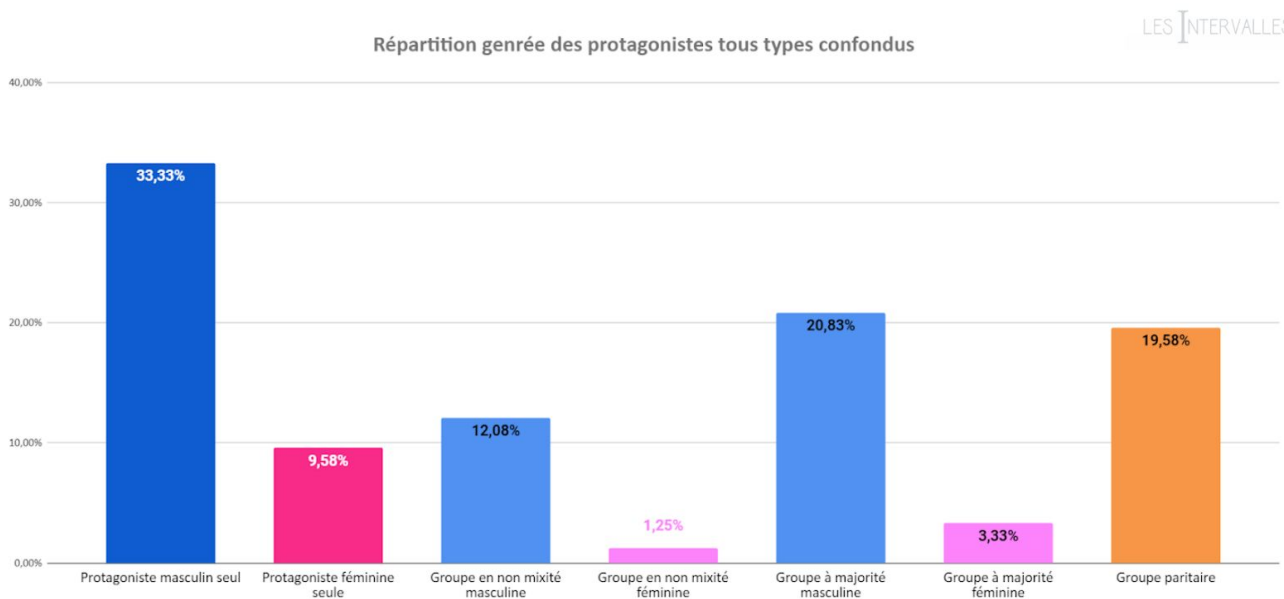


Sur un total de 264 réalisateur-ice-s sur 205 séries (sont pris en compte les changements de réalisateur-ice-s d'une saison à une autre d'une production).

Diversité des représentations dans les séries d'animation jeunesse françaises, 2010-2020
Étude réalisée sur un échantillon de 205 séries animées produites en France dans 45 studios de production différents.

De manière générale, les femmes en CDDU ne représentent que 34% des salarié·e·s de la production d’animation et d’effets visuels en 2017, soit une augmentation de 3,8 points seulement depuis 2010 (Marché de l’animation, CNC, p.68). Elles occupent beaucoup les postes de gestion de production, de distribution et de colorisation, où elles sont majoritaires, mais sont bien moins présentes aux postes décisionnaires artistiques que sont la réalisation, la direction artistique (28,4%) et le storyboard (26,1%), pour ne citer que ceux-ci, et sont également très minoritaires (moins de 10%) aux postes techniques de pipeline, de développeuse, de R&D. On peut en conclure que les femmes sont, malgré leur présence prédominante en école d’animation, encore aujourd'hui écartées des postes techniques et décisionnaires alors qu'elles gardent une place importante dans des postes qui leur furent historiquement alloués, à une époque où elles peinaient encore à intégrer le milieu.

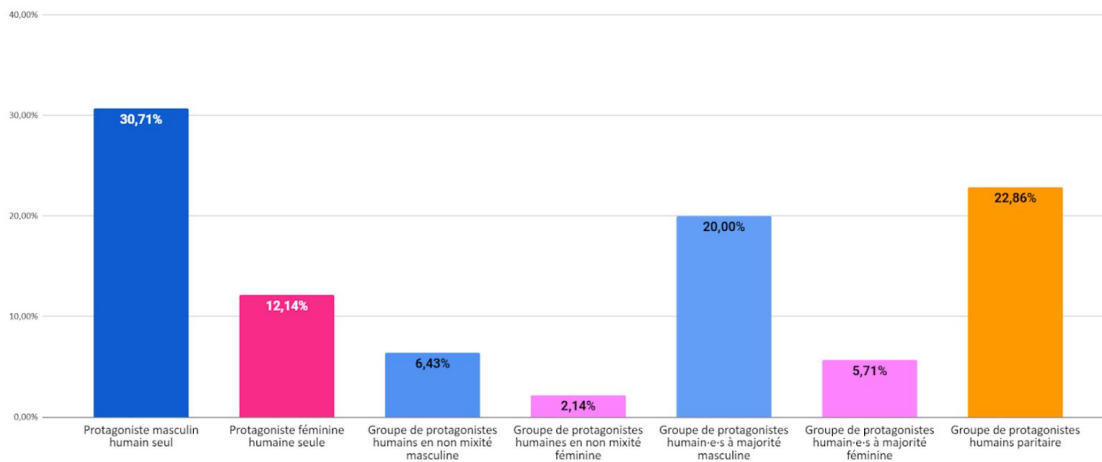
Chez les personnages, nous sommes également encore loin de la parité. Sans distinguer l’origine des protagonistes (humains, alien, animaux, nourriture et objets animés), on remarque d’abord qu’ils sont quasiment tous genrés; puis que les femmes, ou plutôt les filles, car il s’agit surtout d’enfants, sont encore très minoritaires. 34,6% au total, avec un écart encore plus conséquent pour les protagonistes animaux, puisqu’on n’y retrouve que 25,7% de personnages ouvertement identifiés féminins, contre 39,21% lorsqu’elles sont humaines. Elles sont surtout présentes, toute origines confondues, dans des groupes mixtes paritaires (19,6%), puis en héroïne solitaire (9,6%), alors que les groupes féminins non mixtes et les mixtes à majorité féminine représentent chacun moins de 5% des protagonistes féminines des 205 séries étudiées.



Sur un total de 205 séries comportant un ou des personnages principaux objets (dont nourriture).
 Les personnages principaux sont ceux apparaissant de manière récurrente dans tous les épisodes ou presque d’une série, avec dialogues.

Diversité des représentations dans les séries d’animation jeunesse françaises, 2010-2020
 Étude réalisée sur un échantillon de 205 séries animées produites en France dans 45 studios de production différents.

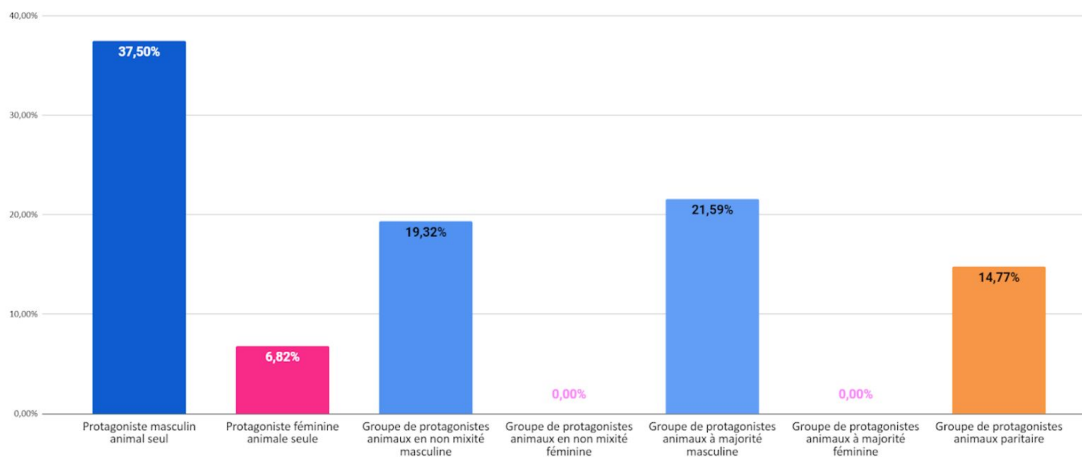
Répartition genrée des protagonistes humain-e-s



Sur un total de 140 séries comportant un ou des personnages principaux humains sur 205. Les personnages principaux sont ceux apparaissant de manière récurrente dans tous les épisodes ou presque d'une série, avec dialogues.

Diversité des représentations dans les séries d'animation jeunesse françaises, 2010-2020
Étude réalisée sur un échantillon de 205 séries animées produites en France dans 45 studios de production différents.

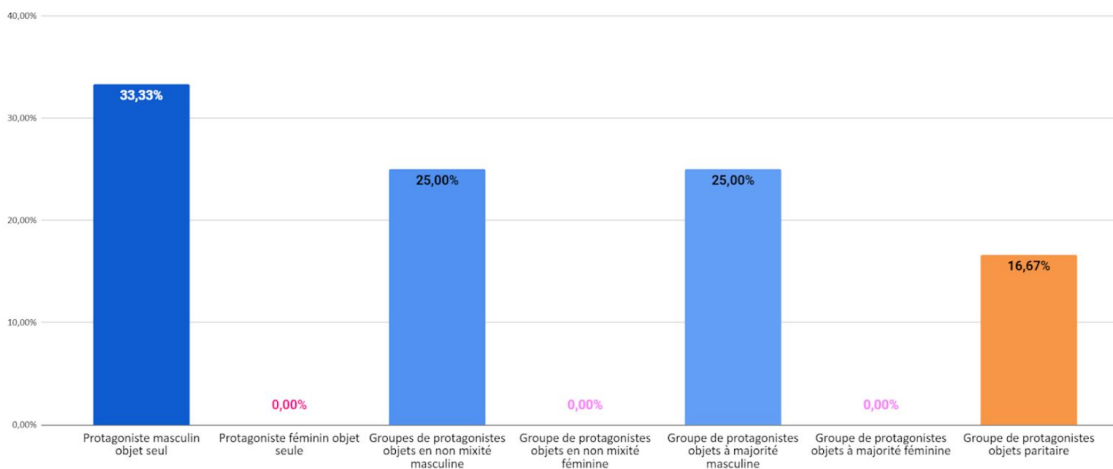
Répartition genrée des protagonistes animaux



Sur un total de 88 séries comportant un ou des personnages principaux animaux sur 205. Les personnages principaux sont ceux apparaissant de manière récurrente dans tous les épisodes ou presque d'une série, avec dialogues.

Diversité des représentations dans les séries d'animation jeunesse françaises, 2010-2020
Étude réalisée sur un échantillon de 205 séries animées produites en France dans 45 studios de production différents.

Répartition genrée des protagonistes objets



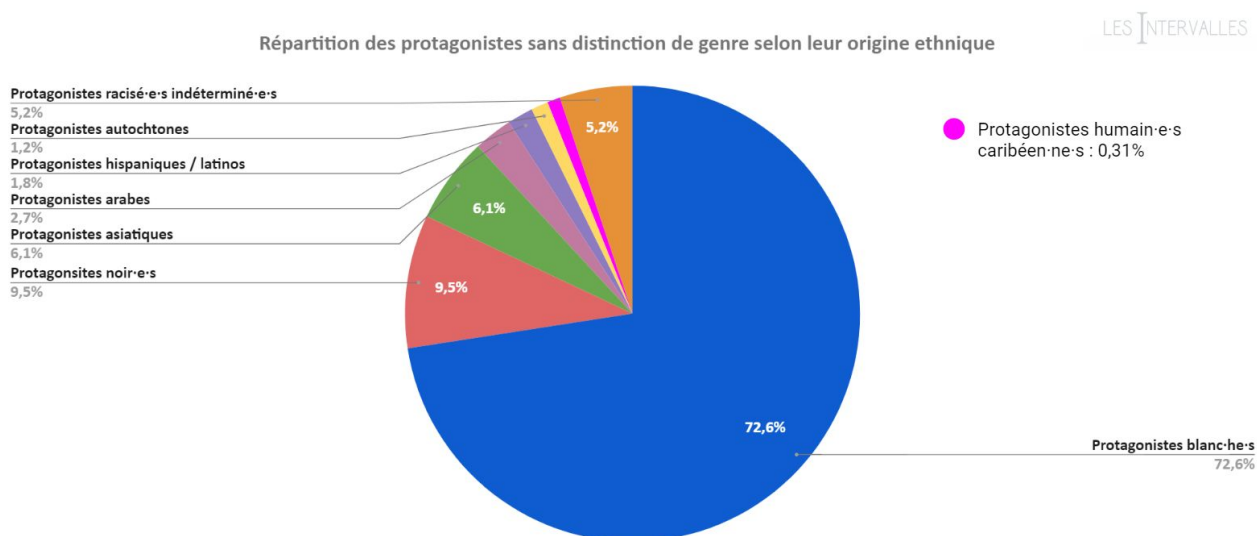
Sur un total de 12 séries comportant un ou des personnages principaux objets (dont nourriture) sur 205. Les personnages principaux sont ceux apparaissant de manière récurrente dans tous les épisodes ou presque d'une série, avec dialogues.

Diversité des représentations dans les séries d'animation jeunesse françaises, 2010-2020
Étude réalisée sur un échantillon de 205 séries animées produites en France dans 45 studios de production différents.

Devant comme derrière les écrans, tout est blanc

L'interdiction française de réaliser des statistiques raciales, pourtant utilisées depuis longtemps dans les pays anglo-saxons afin de mieux comprendre le fonctionnement des classes sociales et raciales*, et le racisme qui en découle, nous empêche de précisément déterminer la quantité de personnes non-blanches travaillant dans l'industrie de l'animation française. Ce sont les manques de représentations raciales dans les dessins animés même, ainsi que les stéréotypes qui en sont faits, qui laissent à penser qu'il y a bien peu de personnes concernées derrière les écrans pour proposer des personnages et des histoires plus diversifiées et moins cliché.

Les séries animées françaises proposent en effet uniquement 27,7% de personnages principaux racisés* (sur le total de personnages principaux et récurrents). Rappelons que cela ne correspond pas à une communauté unique face à une autre (la blanche), mais à des personnes noires, asiatiques, arabes, autochtones*, hispaniques / latinos* et caribéennes, face à la communauté blanche. L'écart est d'autant plus important que sur le pourcentage de personnages principaux racisés, 5,2% sont d'une origine ethnique indéterminée, du fait de leur adhésion à des normes esthétiques blanches et du manque de développement de leur *background*. On compte uniquement 9,3% de séries dont la majorité du casting est non-blanc.

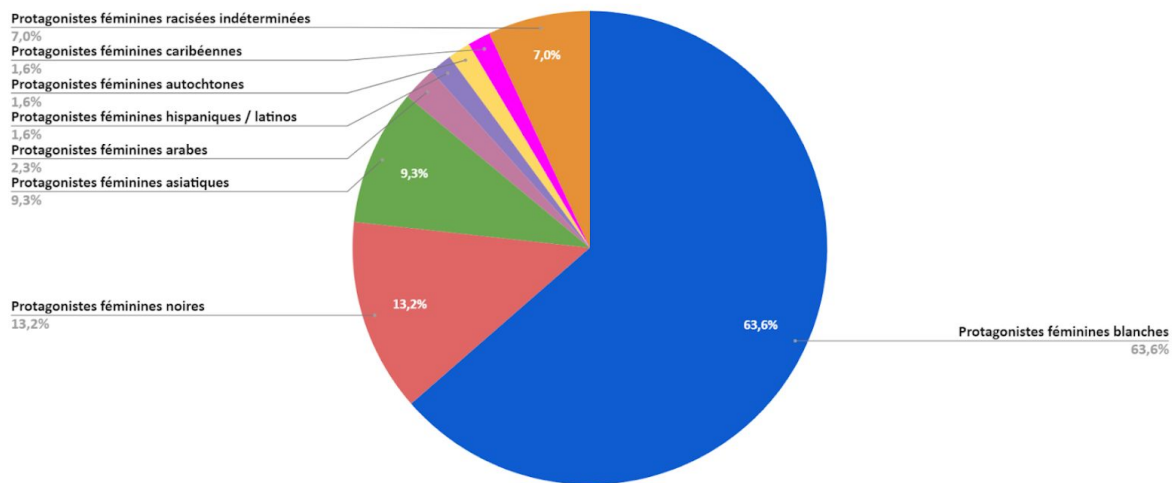


L'origine ethnique des personnages est déterminée par leur couleur de peau, éléments physique comparés, prénoms, mentions sur le site du producteur et dialogues d'épisode de la série.
Sur un total de 329 personnages principaux humains comptabilisés dans 205 séries différentes, sans distinction de genre..

Diversité des représentations dans les séries d'animation jeunesse françaises, 2010-2020
Étude réalisée sur un échantillon de 205 séries animées produites en France dans 45 studios de production différents.

La parité est plus qu'atteinte chez les protagonistes racisé·e·s avec 50,6% d'héroïnes. Chez les personnages racisés en général, les plus représentés, tant chez les filles que chez les garçons, sont les protagonistes noirs, puis asiatiques. Les personnages principaux féminins racisés sont proportionnellement plus nombreux que les garçons par rapport aux protagonistes blancs puisqu'ils représentent 36,4% du total des filles alors que les garçons non-blancs ne forment que 21% du total des protagonistes masculins.

Répartition des protagonistes féminines humaines selon leur origine ethnique



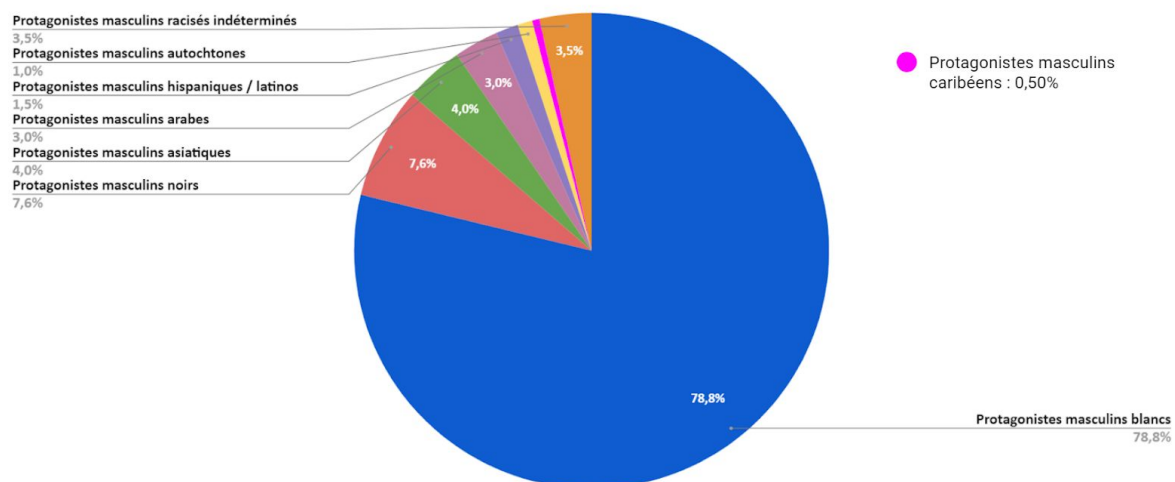
L'origine ethnique des personnages est déterminée par leur couleur de peau, éléments physique comparés, prénoms, mentions sur le site du producteur et dialogues d'épisode de la série.

Sur un total de 129 protagonistes féminines humaines comptabilisés dans 205 séries différentes.

Diversité des représentations dans les séries d'animation jeunesse françaises, 2010-2020

Étude réalisée sur un échantillon de 205 séries animées produites en France dans 45 studios de production différents.

Répartition des protagonistes masculins humains selon leur origine ethnique



L'origine ethnique des personnages est déterminée par leur couleur de peau, éléments physique comparés, prénoms, mentions sur le site du producteur et dialogues d'épisode de la série.

Sur un total de 200 protagonistes masculins humains comptabilisés dans 205 séries différentes.

Diversité des représentations dans les séries d'animation jeunesse françaises, 2010-2020

Étude réalisée sur un échantillon de 205 séries animées produites en France dans 45 studios de production différents.

Handicapé·e·s et queers sous la cape d'invisibilité

Le titre résume à peu près la situation : on ne trouve pas de personnages handicapés et/ou LGBT+* dans les séries animées françaises, sauf très rares exceptions qui se comptent sur les doigts d'une main. Le premier constat est celui d'une méconnaissance des handicaps qui amène une représentation centralisée autour du fauteuil roulant. Les troubles mentaux et psychiques peuvent en partie expliquer leur absence par le grand nombre formats courts des séries animées françaises, rendant plus difficile la mise en scène de personnages ayant ces pathologies. Mais les protagonistes avec des troubles de l'audition, de la vue et/ou de la voix, ainsi que des personnages handicapés moteur en béquilles, ou avec des prothèses, ne sont pas plus représentés alors que visuellement plus simple à développer.

Dans le second cas, c'est l'absence globalisée de romance dans les séries d'animation françaises qui ressort, en plus d'une sous-représentation des couples LGBT+ établis. Car si les protagonistes, souvent enfants, n'ont pas de relation romantique, leur entourage adulte est toujours cisgenre et hétérosexuel. Ce même entourage est souvent à l'origine de la cishnormativité* et de l'hétérocentrisme* des séries sur les personnages principaux. Autrement dit : ne parlons pas de romance, mais il est convenu que tout le monde reste cigenre et héréro malgré tout.

1. Genre et dérange

Du fait des coproductions et des retours artistiques de nombreuses personnes sur la chaîne de fabrication d'une oeuvre, notamment producteurs et diffuseurs, il est souvent difficile pour une série de développer des personnages réellement innovants. Les chargé-e-s de programme peuvent entre autres imposer des choix suivant la culture du pays, y compris ses discriminations. Les scénaristes, character designers et réalisateur-ice-s ont tendance à s'autocensurer pour éviter des refus trop répétés. Ainsi, il est possible de se retrouver avec des personnages blanchis, des héroïnes minorées et un effacement du moindre doute quant à la sexualité des personnages, même adultes, même parents.

1.1 Du trope au stéréotype

Il existe, en écriture, plusieurs tropes féminins qui ont tendance à être récupérés tels quels, changeant les personnages en stéréotypes. Rappelons d'abord la différence entre un trope, ou archétype, et un stéréotype : là où le premier va poser des bases de référence sur un type de personnage, qu'elle soient visuelles ou comportementales, le second ne développe pas le personnage au-delà de ces références et tend à les renforcer jusqu'à n'en faire qu'une caricature désobligeante, voire carrément oppressive. C'est la différence entre un personnage féminin comme Mabel (*Gravity Falls*) qui s'habille en rose, avec des paillettes et aime les boys band mais s'avère être une aventurière hors pair et un esprit pour le moins original, et un personnage féminin dont la personnalité est réduite à son apparence féminine, qui est définie uniquement par son identité de genre plutôt qu'en tant que personne.

Les stéréotypes les plus fréquents dans la fiction, et a fortiori, dans les séries d'animation françaises, sont les suivants :

- **La manic pixie dream girl** : elle est la valve fun du héros, qui l'entraîne dans les aventures, lui permet de lâcher prise. Elle est uniquement construite dans cette optique fantaisiste, infantile, sans attaches, souvent présentée comme un personnage positif voire progressiste car dynamique et active (en comparaison aux princesses en détresse et autres love interest passifs), alors qu'elle n'est finalement pas plus développée que la dite princesse passive et n'est qu'un médium, cool et coloré, pour faire avancer le héros. Ce trope se retrouve le plus souvent dans des séries feuilletonnantes et est de ce fait assez peu présent dans les dessins animés français récents, mais son existence bien antérieure pourrait le faire revenir dans de futures productions et il est important de savoir le reconnaître pour mieux l'éviter.
- **La schtroumpfette** : c'est LA fille. Il n'y en a qu'une dans tout le groupe de personnages principaux, voire dans l'univers entier de la série. Elle est souvent doublée du rôle de love interest (voir plus bas), ou du moins du rôle de soutien du héros. Sa seule caractéristique est d'être une fille et son character design la met souvent excessivement en avant, notamment dans les séries pour les plus jeunes et dont les personnages sont autres qu'humains, comme *Mia*, *Les Ptites Poules*, *Kikumba* ou *Ko-Bushi*.

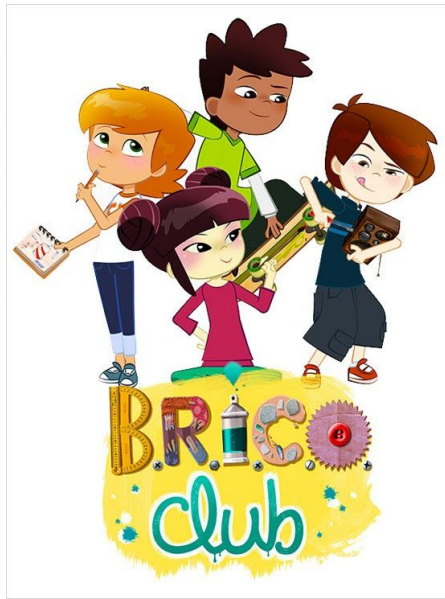
- **Le syndrome de Trinity / Galadriel** : trop forte pour être sur le devant de la scène, elle risquerait d'évincer le héros, c'est un personnage secondaire qu'on pourrait aujourd'hui rapprocher d'Hermione : si on lui confiait les rênes, elle aurait vite fait de tout régler sans les bourdes et tergiversations du héros. C'est un trope qu'on retrouve beaucoup dans les séries d'aventures-action et de fantasy, comme *Magic*. C'est un personnage qui se veut fort et progressiste, à tel point qu'il en devient trop puissant ou utile à l'univers développé par rapport à son équivalent masculin et est donc mis à l'écart.
- **Le love interest** : plutôt passive, elle est perçue du point de vue du héros qui a tendance à l'idéaliser et à en tomber amoureux sans réellement la connaître. C'est un trope qui n'a pas le vent en poupe puisque les séries d'animation françaises tendent à supprimer toute suggestion d'une quelconque attirance romantique chez leurs personnages. Elle se retrouve néanmoins dans des amours non assumées chez certains héros comme dans *Mon Chevalier et Moi* ou *Olympus High*.
- **La peste à papa** : récurrente dans nos séries animées françaises, c'est l'enfant pourrie gâtée qui se place en antagoniste du ou des héros. Elle est souvent développée comme un personnage qui cache un grand manque d'affection et qui a des difficultés à l'exprimer, mais reste un cliché d'une fille superficielle, enquiquineuse, moqueuse, méprisante et odieuse qu'on retrouve peu chez des personnages masculins. Personnage secondaire, elle a tendance à faire ressortir les mauvais penchants des héros, comme dans certains épisodes de *Brico Club*, des *Chronokids* ou dans *Miraculous Ladybug*.

Ils correspondent à des personnages vus et revus, peu développés au-delà de leurs caractéristiques basiques, en majorité des personnages en soutien au héros. Ils ne sont donc que rarement compris dans les protagonistes comptabilisés dans l'étude puisque celle-ci se concentre, faute d'informations suffisantes sur les personnages secondaires, sur les héros des séries animées. Cela dit, comme il y a plus de probabilité pour que la protagoniste d'une œuvre doive partager le devant de la scène avec un ou des protagonistes masculins, elle risque de tenir un rôle secondaire dans les aventures et de récupérer certains des tropes préalablement listés, réduisant encore plus l'intérêt porté au personnage. Proposons plus de séries au casting majoritairement féminin, sans qu'il soit pour autant question de romance, de mode ou de *magical girls*, et plus de séries dont l'héroïne n'a pas à jouer des coudes pour se faire entendre et passer le [test de Bechdel](#).

1.2 Le féminin comme accessoirisation glamour du masculin

Le féminin est caractéristique là où le masculin est présenté comme une norme neutre implicite. Cela se traduit tant dans la présence moindre des personnages féminins que dans leur écriture et leur esthétique. La quantité de personnages féminins d'une série n'implique donc pas que leur représentation est plus diversifiée et moins stéréotypée.

La diversité de chara-design s'exprime majoritairement dans les vêtements et accessoires choisis pour les personnages : le féminin est rose, rouge ou violet, porte noeud, fleurs, bijoux, maquillage (notamment cils allongés et lèvres apparentes), robes, jupes et cheveux longs. Elle est mince, souvent plus petite que le personnage masculin et a le corps et le visage plus arrondis. Quant à définir ce que représente le masculin en termes visuels, même s'il se retrouve le plus souvent dans le combo jean + tee-shirt, il peut se permettre n'importe quelle esthétique tant que celle-ci ne s'approche pas trop des caractérisations féminines évoquées ci-dessus. Il n'est alors pas rare que lorsqu'on a un doute sur le genre d'un personnage, on le considère comme masculin, à défaut d'accessoires qui sous-tendent une potentielle identité féminine. Heureusement, la tendance trouve de plus en plus de contradictions, comme dans *Nini Patalo*, *Brico Club* ou *Kaeloo*, dont la grenouille éponyme joue justement de son genre non défini.



Brico Club, Futurikon

La représentation genrée peut également être exacerbée par l'anatomie, afin de bien différencier les personnages féminins des masculins, comme dans *Linkers*, surtout lorsqu'il devient impossible, dans le contexte d'une série donnée, d'habiller les héroïnes de jupe rose et de ruban dans les cheveux. Cela se traduit par une corpulence d'adulte sur des adolescent·e·s à peine pubères, qu'on retrouvait déjà à l'époque des *Totally Spies*, et par un physique aux critères européens, dominant le marché. À noter que la diversité anatomique est dans ces cas-là souvent aussi pauvre chez les personnages masculins que féminins.

Parmi les éléments vestimentaires, outre une extrême féminisation, on observe, chez certaines héroïnes un soulignement important de leur anatomie par le vêtement. On est loin des body painting* de certains jeux vidéo, mais on retrouve des vêtements prêts du corps, plus courts et moins évasés que ceux des garçons, comme dans *Mon robot et moi*, *Ohm*, ou *Nos voisins les Marsupilamis*. Cela concerne surtout les personnages adolescents et adultes.

On peut parfois atteindre un certain paroxysme lorsque le design des héroïnes ne change qu'au niveau de leur coupe de cheveux et couleur d'yeux, sans quoi elles seraient de parfaits clones, à la manière de *K3* ou de *Martine*. Si la question du budget de production peut entrer en ligne de compte, il n'empêche que l'image renvoyée est celle d'une norme unique à laquelle se plient les héroïnes auxquelles le public est censé s'identifier.

Ces caractérisations physiques se retrouvent en majorité chez les personnages humains, mais sont aussi décelables chez les objets et animaux, exacerbés dans les séries pour les plus jeunes, comme dans *Kikumba* avec sa lionne longiligne, *Loup* et sa gorille rose à ruban, *Mighty Mike* et sa chienne chevelue ou encore *Tarmac* et sa kangourou aux hanches et à la poitrine développées.

Dans la majeure partie des séries étudiées, si le comportement et les éléments visuels (vêtements) traditionnellement masculins sont plutôt mis en valeur, quel que soit le genre des personnages, l'inverse est loin d'être vrai. Un garçon habillé d'une robe sera toujours la risée de ses camarades et devra faire face à l'incompréhension parentale, comme dans *Fils de Wouf* et *Mon Chevalier et Moi*. C'est d'ailleurs le parfait exemple pour montrer que le féminin se caractérise visuellement par une accessoirisation d'un genre masculin vu comme neutre. Ajouter maquillage et cheveux à un garçon, celui-ci se changera en fille. Mais cela va au-delà du physique : l'expression des sentiments, la sensibilité, même l'empathie sont le plus souvent refoulés chez les garçons comme dans *Oscar et Malika*, alors qu'ils sont vus comme normal chez les filles.

1.3 masculin limité, binarité assurée

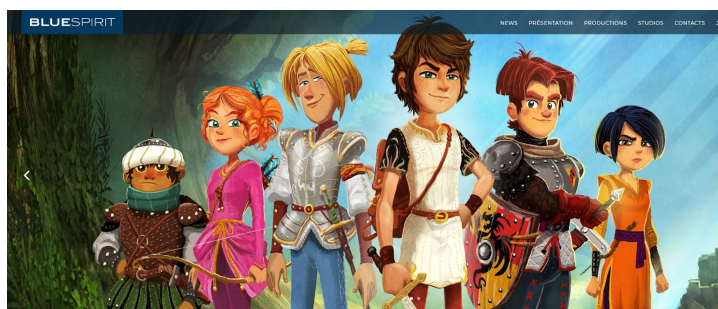
Dans les séries muettes, à moins qu'elles aient des personnages humains, où le genre est clairement défini dans le chara design (sauf rares exceptions), il peut subsister un flottement dans l'identification du genre des personnages. Des animaux comme ceux de *La Chouette & Cie* sont-ils à genrer selon le dénominateur de leur espèce (une chouette donc féminin) ? Si le chara design ne donne aucune clé d'accessoirisation féminine, doit-on considérer que le personnage est neutre, voire non-binaire*, ou qu'il est par défaut masculin ? Les dinosaures de *Gigantosaurus* poussent la question plus loin car leur espèce ne permet pas de les genrer, pas plus que leur voix fluettes d'enfants. A moins d'aller faire un tour sur le [site de la série](#), libre à l'audience de genrer ou non les personnages selon sa préférence. Il en va de même pour d'autres séries à protagonistes animaux, qui se permettent de ne pas genrer à outrance leurs personnages, avec des prénoms épiciques, comme *Mouk et Chavapa*.



Mouk, 2 minutes

Le doute persiste et certains personnages classiques ont déjà vécu cette ambiguïté, ne serait-ce que *Tom & Jerry*, eux aussi à l'origine muets. Dans ce type de cas, on peut avoir tendance à genrer automatiquement le personnage au masculin, puisque perçu comme neutre là où le féminin possède des marqueurs de son identité (voir au-dessus). Le moindre marqueur supposé (une pose un peu lascive, une nonchalance dans l'animation de marche) peut alors suffire pour changer la perception de genre du personnage par le public.

Mais que faire lorsque le marqueur féminin s'applique justement à un personnage masculin ? Ou si un doute persiste du fait du manque de comparaison avec un personnage féminin clairement marqué ? S'il ne suffit pas d'un semblant de couleur rose pour qu'un garçon soit de fait perçu comme une fille (comme dans *Mon robot et moi* ou *Les Ptites Poules*), il suffirait de quelques cheveux longs ou de lèvres un peu plus marquées pour faire douter l'audience tant nous avons peu l'habitude de percevoir des modèles diversifiés. Cela a notamment pu être le cas lorsque Blue Spirit a dévoilé son premier visuel pour sa série *Arthur et les enfants de la table ronde* et son chevalier aux cheveux longs attachés, au poitrail d'armure légèrement bombé, aux pommettes rosées et aux lèvres plus charnues que la moyenne. Le personnage change des canons genrés habituels et nos biais de perception ont fait qu'il a pu être perçu comme une femme, alors qu'il s'agit bien d'un garçon.



Autre norme que l'on retrouve presque uniquement sur des personnages masculins : le corps gros. Assez peu représenté chez les filles; sauf rares exceptions comme *Eliot Kid*, puisque le corps féminin est censée rester attirant, plaisant à l'oeil, ou à la limite, infantilisant; le corps gros existe surtout chez les garçons, et pour faire rire. Ces personnages sont en très large majorité des sidekicks rigolos masculins, souvent doublés du cliché du nerd à lunettes, comme dans *Jamie a des tentacules* ou *Les Légendaires*. Cette grossophobie* latente est accentuée par le fait que le héros, lui, est toujours très normé, ni trop mince, ni trop gros, pas un grand sportif mais pas un rat de bibliothèque non plus. C'est à lui que le public est appelé à s'identifier, et pas au petit gros qui ne sert qu'à mettre en valeur le héros.

Si l'on peut espérer dans les années à venir une plus grande diversité de protagonistes masculins comme féminins, avec une réduction importante de l'accessoirisation féminine, dont les héros pourraient récupérer quelques marqueurs, on peut également travailler pour inclure des personnages transgenres, non-binaires, ou dont le genre est ouvertement neutre. Les productions américaines s'ouvrent de plus en plus à ces questions; *She-Ra* avec son personnage Double Trouble, *Steven Universe* avec Stevonnie et Shep, Dana Dufresne dans *The Loud House*; et introduisent aussi depuis plusieurs années des personnages qui sortent des normes de genre classiques (ou cisnormatives), notamment dans *Le Monde incroyable de Gumball* avec des personnages masculins ayant pour caractéristiques de longs cils (Alan), un corps rose (Richard), ou une voix aiguë (Leslie).

2. Question de race : invisibilisation lasse

Dans les séries d'animation françaises de ces dix dernières années, tout comme dans la littérature jeunesse anglophone, on a plus de chances de s'identifier à un ours en peluche ou à un sushi qu'à un personnage humain racisé (entendre non-blanc). Le constat avait déjà été fait dans la littérature jeunesse anglophone, et selon l'association [Diveka](#), qui promeut la diversité dans les oeuvres jeunesse, on peut aussi l'appliquer en France. Les personnages racisés sont de nos jours plus présents que par le passé, mais majoritairement en tant que personnages secondaires, et n'ont donc pas toujours pu être pris en compte dans cette étude, faute de données suffisantes sur l'intégralité des personnages secondaires des séries analysées.

DIVERSITY IN CHILDREN'S BOOKS 2018

Percentage of books depicting characters from diverse backgrounds based on the 2018 publishing statistics compiled by the Cooperative Children's Book Center, School of Education, University of Wisconsin-Madison: ccbc.education.wisc.edu/books/pcstats.asp

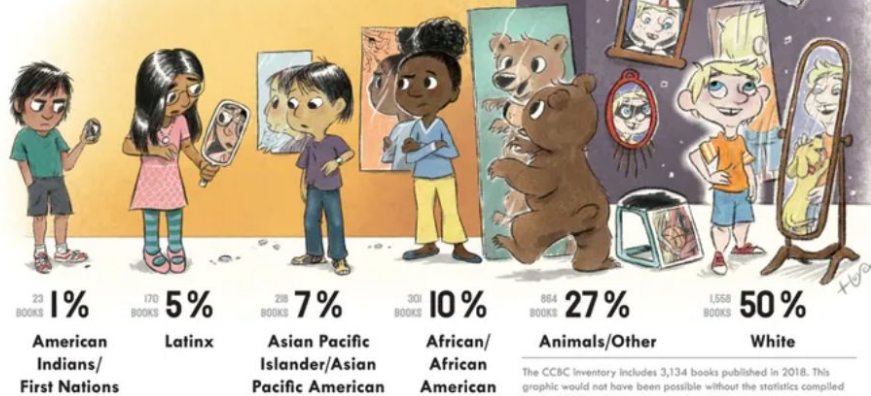


Illustration by David Huyck, in consultation with Sarah Park Dahlen
Released under a Creative Commons BY-SA license: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

The CCBC inventory includes 3,134 books published in 2018. This graphic would not have been possible without the statistics compiled by the CCBC, and the review and feedback we received from Edith Campbell, Molly Beth Griffin, K. T. Horning, Debbie Reese, Ebony Elizabeth Thomas, and Madeline Tyner. Many thanks.

Par ailleurs, et c'est un constat que tout-e professionnel·le de l'animation peut faire lors de conventions professionnelles et de festivals, notre industrie est excessivement blanche. Sachant que nos biais socio-culturels nous amènent à représenter ce que nous connaissons, ce qui nous entoure, on peut extrapoler, aux vues de certains clichés très persistants, voire visiblement racistes, que les rares protagonistes racisés que nous trouvons dans nos séries sont le plus souvent créés par des personnes blanches, non concernées par ces stéréotypes oppressifs et discriminants.

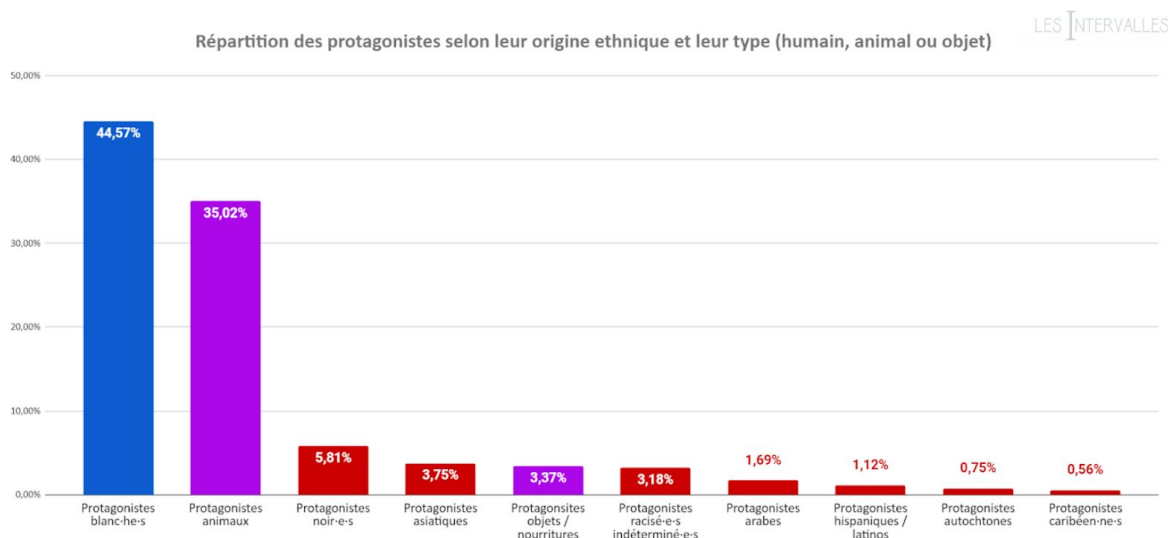
Enfin, la production souvent internationale des séries, et le fait que les principaux diffuseurs et producteurs soient eux-mêmes blancs, amènent à des oeuvres dont les personnages sont lisses et normés. Or, comme le féminin qui est caractéristique là où le masculin est neutre, le ou la protagoniste racisé·e doit justifier de sa présence là où l'héroïne blanc·he n'aura pas à expliciter l'intérêt de sa couleur de peau dans l'oeuvre.

2.1 De l'absence total au token*, la schtroumpfette est un schtroumpf noir

Si aujourd'hui les personnages non-blancs représentent environ un quart des personnages dans les séries animées produites depuis 2010 (27,7%), il faut noter qu'ils ne forment pas une catégorie homogène. Ce serait comme dire que parce qu'on voit plus de personnages gays dans les films, pas besoin de faire de la place pour les lesbiennes, bi·e·s*, trans* et autres au cinéma. Pourtant, on a l'impression que les personnages racisés sont traités comme une masse indistincte, mélangée, et où l'on représente surtout le token le plus visible : le sidekick noir.

C'est le meilleur ami du héros, et il a la chance de vivre dans un monde qui ne voit pas les couleurs, autrement dit, un monde où le racisme n'existe pas, tant qu'il reste au rôle de second. Les quelques premiers rôles sont soit dus à un sujet dédié aux personnages racisés, soit échouent à des protagonistes qui n'ont pas d'origine définie, autrement dit, un peu racisé mais pas trop. Parmi les personnages racisés, les noirs sont donc les plus récurrents : on compte, sur le total des personnages (dont blancs), 9,5% de protagonistes noirs, 13,2% pour les filles et 7,6% pour les garçons uniquement. Toutes les autres origines ethniques sont chacune représentées à moins de 10% du total des personnages, et celles qui restent indéterminées sont les plus fréquentes.

Cependant, un fait sort du lot : les héroïnes non-blanches sont aussi nombreuses que les héros non-blancs (50,6% contre 39,2% du total des personnages humains et 34,6% des protagonistes en général), et dans des rôles qui ont moins à voir avec les clichés attachés à leur origine supposée ou réelle*. On les retrouve dans des séries destinées aux plus jeunes, fréquemment en duo avec un personnage masculin blanc, ou dans des équipes de 3 à 5 héroïne-s avec souvent l'un des héros également racisé. Et si on retrouve 22,9% de séries à personnages humains comportant au moins un-e protagoniste racisé-e, seules 19,3% comportent au moins une héroïne non-blanche, contre uniquement 15% pour un héros non-blanc, sachant que certaines séries partagent les deux.



Sur un total de 534 protagonistes dans 205 séries différentes.

Diversité des représentations dans les séries d'animation jeunesse françaises, 2010-2020
Étude réalisée sur un échantillon de 205 séries animées produites en France dans 45 studios de production différents.

Sur 140 séries animées à protagonistes humains, seules 9,3% d'entre elles, soit une quinzaine, comportent un casting majoritairement racisé : *Akissi*, *Junior des idées en or*, *Imago*, *Droners*, *Ada et ses génies*. On trouve parmi celles-ci moins d'oeuvres se déroulant à l'école, à la maison ou avec un groupe d'amis qu'en moyenne dans les productions animées françaises. Cela empêchera-t-il la cible de s'identifier aux personnages ? L'audience féminine a bien survécu aux années 90 et à leur sous-représentation dans les oeuvres animées de l'époque, qu'elle a malgré tout pu apprécier. Par ailleurs, la cible n'est pas toute blanche et pourrait apprécier les représentations de catégories de populations habituellement minorisées. Le monde paraît blanc mais ne l'est pas tant que ça.

2.2 Clichés racistes

Parmi les rôles dans lesquels on retrouve "traditionnellement" les personnages racisés, et qui expliquent une certaine partie du pourcentage des héroïne-s non-blanc-he-s dans l'étude, se trouvent ceux qui leur sont assignés du fait de leur origine ethnique supposée ou réelle. Ce sont des rôles clichés, qui souvent les réduisent à une activité "dédiée" à leur origine : les personnages asiatiques qui sont surtout des ninjas (*Mini-Ninjas*), de vieux maîtres zen (*Miraculous Ladybug*, *Ko Bushi*), ou des professionnels des arts-martiaux (*Moi Elvis*). Les personnages noirs et arabes sont plutôt mis en scène en train de jouer au foot, de raper ou d'être le *cool kid* cliché de la bande (*Max et Maestro*, *Copy Cut*, *Mon chevalier et Moi*).

Depuis quelques temps, les rôles de nerd ou du copain raisonnable sont de plus en plus endossés par des personnages masculins noirs (*Copy Cut*, *Eliot Kid*, *Imago*, *Moi Elvis*, *Will*), mais ils se voient rarement endosser le rôle principal des séries pour autant. Il est encore rare de voir des héros racisés qui interviennent ailleurs que dans des récits stéréotypés. Non pas qu'il faille également montrer des ninjas blancs, antillais ou péruviens, mais plutôt des séries où le personnage principal

puisse être asiatique sans toujours être ramené aux clichés associés à son origine ethnique. Et quant à créer des programmes qui se déroulent dans un lieu bien défini où la population et la culture sont majoritairement non-blanches, la moindre des choses, vu la surreprésentation blanche dans les oeuvres existantes, serait de proposer un casting majoritairement racisé, et pas uniquement aux seconds rôles (*Oum le dauphin blanc*, *Nos voisins les Marsupilamis*, *Olympus High*). Des recherches préalables sur les cultures intégrées aux séries devraient être un élément de leur développement aussi évident que les repérages en tournage de cinéma live, tout comme l'intervention et la relecture de personnes au fait des sujets et cultures abordées.

Si les "plaisanteries" ou les depictions racistes des personnages noirs ou arabes ont disparu, celles touchant aux protagonistes asiatiques sont encore très présentes. Les traits accolés à ces personnages souvent secondaires ne le sont pas dans une volonté de nuire mais malgré tout de rire avec une caricature moqueuse. Il n'empêche qu'ils propagent une image des populations asiatiques particulièrement déplacée, les réduisant à des maîtres d'arts martiaux mystérieux et taciturnes, à la fois [cuisiniers exotiques et ninjas](#), mélangeant des cultures chinoises, indiennes, japonaises sans plus se poser de question sur l'impact que cela peut avoir sur un jeune public, qui risque de reproduire ces moqueries dans la cour de récré (entre autres). Les représentations des autochtones (peuple originaires d'un lieu avant colonisation) ne sont pas plus développées, bloquées au stade du portrait exotisant. Or il est tout à fait possible de proposer une oeuvre fantaisiste tout en conservant une certaine crédibilité et un certain réalisme dans l'image faite d'un peuple, plutôt qu'en proposant une image d'Epinal, naïve et fantasmée, comme dans *Grenadine et Mentalo* ou *Oum le dauphin blanc*.

2.3 Quand la race devient une simple question de couleur

Le dernier point qui ressort de l'étude des personnages principaux et récurrents est que l'origine ethnique des protagonistes racisés n'est pas toujours évidente à déterminer. Il n'est pas question de les caricaturer selon les codes racistes accolés à telle ou telle origine, mais beaucoup de personnages semblent simplement dessinés sur une norme physique et esthétique blanche, auxquels on ajoute une couleur de peau plus ou moins foncée, leur permettant parfois d'avoir un passing* blanc. Cela se retrouve notamment chez les personnages noirs, arabes et hispaniques / latinos* que l'on peut parfois prendre pour un personnage blanc au teint mat ou bronzé.

Aux USA, l'association [Diverse Toons](#) et des characters designers noirs proposent des ateliers pour apprendre à déconstruire ses biais de dessin et à développer des personnages de toutes origines. Par exemple, dessiner correctement des coiffures sur cheveux crépus, ou savoir que l'intérieur des mains et pieds des personnes noires est souvent plus clair que le reste de leur corps. On peut créer des personnages avec des lèvres épaisses et des nez épatés sans que ceux-ci ne soient des clichés racistes, des séries comme *Craig of the Creek* ou *Hilda* l'ont bien montré. Ces détails peuvent paraître insignifiants mais comptent pour une bonne partie du public racisé qui ne se retrouve pas dans les personnages proposés alors même qu'ils sont créés à leur destination.

Aujourd'hui, rares sont les séries animées qui incluent dans le background de leurs protagonistes racisés l'immigration, la double culture, le métissage, sans parler même du racisme ambiant. Pourtant, dans le cas du sexisme, certaines séries clament de manière globale ou sporadique leur progressisme en pointant du doigt le propos ou comportement déplacé d'un personnage ou en incluant l'héroïne dans des activités traditionnellement masculines. L'équivalent n'existe pas dès lors qu'il s'agit d'un personnage racisé, car celui-ci vit dans un monde où le racisme systémique est toujours nié, là où la société reconnaît en majorité un manque d'égalité persistant entre les femmes et les hommes.

3. Etat des lieux de la décennie

3.1 Nécessités de diversité de représentations pour la cible jeunesse

La question des représentations genrées et raciales en amène une plus large, celle de la responsabilité des producteur·ice·s, diffuseur·ice·s, réalisateur·ice·s, scénaristes, et de toutes les petites mains de l'animation française, quant aux exemples et aux reflets de la société qu'ils et elles donnent à voir dans leurs productions. Les séries animées produites en France sont en grande partie destinées à un public de moins de 10 ans, la moyenne d'âge cible étant de 6,72 ans. Des enfants en CP donc, qui apprennent encore le fonctionnement de la société, le langage social à avoir les uns envers les autres. Or, leur proposer des programmes avec une majorité de personnages masculins, blancs, tous valides et physiquement très normés, sans qu'il ne soit même question d'attraction romantique revient à diffuser une image tronquée de la société, où toute personne ne rentrant pas dans la catégorie précédemment citée est présentée comme de moindre importance, si ce n'est complètement invisible.

Et si l'on peut observer un nombre accru de personnages féminins qui ne soient pas réduits au statut de vitrine genrée pour catalogue de jouets, il est également impossible de passer à côté du fait que les héroïnes seules ou en groupe non-mixte sont loin de faire légion. De la même manière, l'intégration d'un nombre grandissant de personnages racisés se fait dans un contexte où la norme et la majorité sont toujours blanches. Une série commandée par l'UNICEF, [Cécile et Kevin](#), pose justement la question de la différence, et du traitement des personnes qui en découle, sous forme de courtes vignettes destinées à un public de 6-8 ans. Mais il est également possible de traiter ces sujets indirectement, en proposant pléthores de personnages diversifiés, sans pour autant adresser à l'audience un cours didactique sur la tolérance et l'acceptation de la différence.



Cécile et Kevin, UNICEF

3.2 Les grands absents des écrans

Cette diversification des personnages doit également passer par la reconnaissance de l'existence des personnes handicapées et/ou LGBT+. Dans le premier cas, deux séries en France parlent du handicap visible, c'est à dire avec fauteuil roulant : *Will*, qui axe son récit sur l'adaptabilité de son héros en fauteuil, et *Paprika*, qui banalise l'existence du fauteuil en n'en faisant pas un sujet au coeur de la série. Ces premières initiatives, louables, dans les productions animées françaises ne reflètent pourtant pas la majorité des handicaps qui sont, eux, invisibles. Quelques séries animées américaines ont tentées d'introduire des personnages avec des troubles mentaux, ou du moins, sous-entendent leur existence, notamment dans *Craig of the Creek*, *Ed, Edd et Eddie*, *Star VS the Forces of Evil*. Quant aux handicaps physiques qui n'impliquent pas de chaise roulante, quelques personnages ont déjà pu se retrouver avec un membre en moins, comme dans *Adventure Time*, mais il est encore rare de voir des protagonistes en béquilles, avec des prothèses, malentendant, malvoyant ou muet (comme Toph dans *Avatar, le dernier maître de l'air*, qui est aveugle). Certains

programmes spécifiques aux enfants, avec langage des signes, sont disponibles, mais peu d'[oeuvres](#) intègrent à leur récit des protagonistes sourds, muets ou aveugles.

Quant aux personnes LGBT+, la seconde catégorie absente de la plupart des productions animées françaises, il faut préciser au préalable qu'il a été impossible, durant la collecte de données de cette étude, de déterminer l'orientation sexuelle des personnages. On peut estimer qu'ils seront perçus par une grande majorité comme hétérosexuels, puisqu'il s'agit d'une norme et qu'il y a proportionnellement plus de personnes hétéros dans notre société. Cependant, l'absence quasi systématique de toute mention de l'attraction romantique des protagonistes reste prégnante. Sauf mention sporadique ou série à destination d'un public de plus de 8 ans (soit un peu plus de 10% de la production nationale), la romance est une denrée plutôt absente des oeuvres de ces dix dernières années, alors qu'elle continue de tenir une place importante dans les productions nord-américaines et notables dans les longs-métrages d'animation français.

Or, si la fiction propose de manière générale des relations hétérocentrées* au public, jeune et moins jeune, elle commence aussi à s'ouvrir aux couples et personnages queer. *Steven Universe*, qu'on ne présente plus, à un casting majoritairement non-hétéro et interroge globalement les normes de genre et de sexualité. Mais nombreuses sont aussi les séries animées américaines qui intègrent à leurs récits des personnages gays, bis, lesbiens ou trans, sans être particulièrement axées sur la romance : certaines sont destinées à un public de moins de 6 ans, et la plupart dépassent le queer baiting*. Elles n'en proposent pas moins quantités de protagonistes différents, qui ne sont pas définis uniquement par leur identité et/ou orientation sexuelle mais lesquelles sont reconnues au sein du récit.



Steven Universe Future, Cartoon Network

Les rares stéréotypes attachés aux personnages LGBT+ sont ceux de la grande folle ou du coiffeur maniéré, absents des productions animées françaises. Mais effacer les clichés ne suffit pas : il n'y a à ce jour que dans *Les Crumpets* et *Miraculous Ladybug* qu'on retrouve des personnages queer, qui ne sont pas même principaux. Proposer une plus grande diversité d'héroïne-s passe aussi par la déconstruction des stéréotypes de genre binaires des protagonistes. Un comportement perçu comme non hétérocentré (comme le garçon portant une robe) sera présenté comme ridicule ou moqué et participe en cela à la perpétuation d'une homophobie latente, nourrie de sexisme. Cela passe, chez les personnages masculins, par le dénigrement de tout ce qui n'est pas défini comme tel (la sensibilité, le maquillage, les robes). La question n'est même pas posée pour les personnages féminins puisque le lesbianisme est traditionnellement effacé et invisibilisé des constructions culturelles, fictives ou non. Autrement dit, la fille est toujours perçue comme hétérosexuelle, quel que soit son comportement et discours.

3.3 Pistes de réflexion

Il est important, pour l'audience comme pour les travailleur·euse·s de notre milieu, d'inclure plus de diversité dans nos récits, dans nos héro·ïne·s, et de remettre en question nos acquis et biais de perception, tant dans le dessin que dans l'écriture ou l'animation. Cela passe notamment par l'embauche de personnes socialement minorées* aux postes décisionnaires et créatifs (notamment en repensant nos pratiques de copinage d'une production à une autre, surtout lorsque les postes décisionnaires sont tenus par des hommes), mais également potentiellement par l'utilisation de sensitive readers* et des retours extérieurs moins importants et démultipliés sur les oeuvres en cours de fabrication, afin d'éviter un lissage de ces dernières.

De l'autocensure des postes créatifs au manque de prise de risque des producteurs et des diffuseurs, la diversité de représentation dans les séries d'animation française se trouve freinée avant d'avoir pu émerger. C'est ainsi qu'on se retrouve avec des oeuvres aux mêmes formats, personnages, avec des récits peu ambitieux, sans développement et finalement plutôt conservateurs. Mélanie Lallet en parlait déjà en 2014 dans [Il était une fois... le genre. Le féminin dans les séries animées françaises](#), en analysant cinq productions réalisées en 1997 et 2012, montrant l'évolution de représentations existantes sur ce laps de temps et selon les cibles desdites séries. Si l'impératif financier de rentabiliser les productions et de les vendre au plus grand nombre est primordial dans le maintien de notre industrie, notre adaptation à la réalité des publics, de la société, bien au-delà de nos vieux modèles européenocentrés et hétérocentrés, est également plus que nécessaire, surtout face à un marché américain (et partiellement à celui du Japon) qui parvient à intégrer cette diversité de manière de plus en plus importante, assurant par là même le succès de ses séries auprès d'un public renouvelé.

Glossaire

Autochtones : communauté ethnique regroupant les descendants de celles et ceux qui habitaient dans un pays ou une région géographique avant la colonisation. Ex : les Inuits au Canada et aux USA.

Bi·e pour bisexuel·le : orientation sexuelle basée sur l'attraction envers plus d'un genre. Terme historique allant au-delà de la binarité de genre que pourrait sous-entendre son étymologie, et analogue à la pansexualité, terme plus récent.

Body painting : expression utilisée pour désigner les vêtements dont la finesse et l'élasticité irréalistes suivent exactement toutes les courbes d'un corps, le plus souvent féminin. Particulièrement présent dans le character design de jeux vidéo, ce type de représentation participe à l'objectification et l'hypersexualisation des personnages féminins.

Cisnormativité : norme sociale implicite qui fait que l'on considère toutes les personnes comme cisgenres (donc en accord avec le genre qui leur a été attribué à la naissance), et dont le genre serait clairement identifiable soit comme féminin, soit comme masculin, selon les normes esthétiques et comportementales traditionnelles.

Genre : concept qui désigne l'ensemble des caractéristiques relatives à la masculinité et à la féminité ne relevant pas de la biologie, mais de la construction sociale, à différencier du sexe qui dépend des parties génitales, hormones et chromosomes.

Grossophobie : discrimination vécue par les personnes grosses en raison de leur apparence physique, exprimée dans les sphères familiales, intimes, de santé, professionnelles et sociales.

Hétéronormativité et hétérocentré : analogue à la cisnormativité, c'est un concept social qui explique l'hétérosexualité vue comme seule orientation sexuelle et seule norme de vie sexuelle. La vision « hétéronormale » implique un alignement entre le sexe biologique, la sexualité, l'identité de genre et les rôles genrés.

Hispaniques / Latinos : communauté ethnique regroupant en sociologie les personnes issues de la péninsule ibérique européenne et les habitants de l'Amérique latine issus de l'immigration coloniale hispanique, à différencier des peuples autochtones.

LGBT+ : acronyme pour Lesbienne, Gay, Bisexuel·le, Transgenre. Le plus correspond aux autres identité de genre et sexuelles accolées à l'acronyme historique (asexuel·le, pansexuel·le, demi-sexuel·le, non binaire, agenre etc.).

Origine supposée ou réelle : terme utilisé pour mettre en valeur la différence entre l'origine réelle d'une personne et celle qui lui sera attribuée selon les biais de perception de la personne regardante. Il inclut les origines ethniques, mais également religieuses et culturelles d'une personne donnée.

Passing : capacité d'une personne à être considérée comme membre d'un groupe social autre que le sien, comme l'ethnie, la classe sociale, l'orientation sexuelle, le genre, la religion, l'âge ou le handicap, selon des marqueurs extérieurs.

Queer : terme parapluie regroupant toutes les personnes ne se reconnaissant pas dans la binarité de genre et de sexualité normée et implicite de la société, donc toutes les personnes LGBT+. Le terme est souvent utilisé de manière politique et militante, revendiquant une expression de genre et de sexualité hors normes.

Queer baiting : littéralement « l'appât à queer » est une pratique utilisée en fiction, qui tend à présenter des personnages comme non hétérosexuels par des allusions et une symbolique homo-érotique, sans jamais réellement confirmer leur orientation sexuelle, voire en finissant par les confirmer hétérosexuels.

Race sociale / racial : catégorisation sociale d'une communauté par rapport à son origine réelle ou supposée. Ses représentants non blancs sont appelés des personnes **racisées**.

Sensitive readers : les lecteur·ice·s en sensibilité sont des lecteur·ice·s dont le travail consiste à pointer les stéréotypes ethniques, religieux, culturels sur lesquels sont construits les personnages de fiction, puis à proposer des réécritures permettant d'y remédier.

Socialement minoré : terme usité plutôt que minorités pour parler de personnes qui sont peu représentées dans un cadre donné, car celles-ci ne sont pas nécessairement minoritaires en nombre. Les femmes sont par exemple un groupe socialement minoré sans pour autant être un groupe minoritaire ou une minorité.

Swap color : character design où l'on applique à un personnage des standards de beauté et d'esthétique blancs et occidentaux sur un personnage racisé, particulièrement sur les personnages féminins, invisibilisant par là les représentations de physiques non blancs et participant à l'intériorisation de ces normes par le public ainsi qu'au rejet de tout ce qui n'y rentre pas.

Token : anglicisme assimilable à un quota ethnique. Il désigne un personnage de fiction qui est membre d'une minorité, placé uniquement dans le but de représenter cette minorité sans remettre en question les représentations qui y sont accolées dans la fiction.

Trans pour transgenre et transidentité : identité de genre différente de celle qui a été attribuée à la naissance. Une personne transgenre peut être agenre, **non-binaire**, féminine, masculine, genderfluid, le terme étant voulu comme parapluie.

Recommandations

Vidéos :

[Le dessin c'est ton copain : conseils pour un character design non biaisé](#)

[La manic pixie dream girl \[VA\]](#)

[Le syndrome de la Schtroumpfette \[VA\]](#)

[How To BLACK: An Analysis of Black Cartoon Characters \[VA\]](#)

Podcasts :

[Black animated podcast \[VA\]](#)

[Simply Robotix \[VA\]](#)

[Drawn: The Story of Animation \[VA\]](#)

Sites web :

[Bikini Armor Battle Damage](#) : conseils pour un character design féminin sans hypersexualisation et [objectification](#), spécialisé jeu vidéo mais utile également pour l'animation

Décolonisons l'animation : collectif visant à déconstruire et dénoncer les pratiques racistes du milieu de l'animation. [Facebook](#) et [Twitter](#)

Ouvrages :

Morpho : Graisse et plis de peau, de Michel Lauricella, éditions Eyrolles.

Morpho : Formes articulaires, fonctions musculaires, de Michel Lauricella, éditions Eyrolles

Etude basée sur les 205 séries d'animation françaises suivantes, produites dans 45 studios différents :

- Cécile et Kevin
- Chico Chica Boumba
- Fils de wouf
- Junior des idées en or
- Ko Bushi
- Little Houdini
- Les Souvenirs de Mamette
- Miss Moon
- Mouk

- Ptit Cosmonaute
- Raven
- Tony & Alberto
- Le Frigo
- Rosie
- Foot 2 Rue Extrême
- Secret Ranch
- Dofus : aux trésors de Kerubim
- Jean-Michel Caribou
- Kikumba
- Le Monde de Pahé
- Ovni
- Les Ptites Poules
- Emilie
- Alice & Lewis
- Splat & Harry
- Arthur et les enfants de la Table Ronde
- Astroboy Reboot
- Ohm
- Sidz!
- Will
- Ollie & Moon
- Anna & Froga
- Imago
- Tin-Bots
- Le Monde selon Kev
- Droners
- Mily Miss Questions
- Squish
- Ernest & Rebecca
- Gigantosaurus
- Grenadine & Peppermint
- Mademoiselle Zazie
- Mia
- Mini Ninjas
- Mirette mène l'enquête
- Nefertine on the Nile
- Ozie Boo Save the planet
- Pirates Next Door
- Sadie Sparks
- Taffy
- Tatonka
- Tom Sawyer
- Anatole Latuile
- Zorro the Chronicles
- Zou
- Les Grandes grandes vacances
- Martine
- La Cabane à histoires
- The Bitkiz
- Billy the Hamster cowboy
- Chien pourri
- Le Livre de la jungle

- Blaireaux et Renards
- Joe, le joyeux petit cochon
- Akissi
- Les Filles de Dad
- Ariane & Nino
- Ada et ses génis
- La Carotte Bleue
- Kid Lucky
- Garfield Originals
- Les Schtroumpfs
- Arthur et Valence
- Monchhichi
- Boris
- L'homme le plus petit du monde
- Menino et les enfants du monde
- Ernest et Célestine
- Les 4 de Baker Street
- Les Ptits Diables
- Chronokids
- César & Capucine
- Brico Club
- Trolls de Troy
- Atomic Puppet
- Belle et Sébastien
- Calimero
- Mon pote le fantôme
- Furiki Wheels
- Lanfeust Quest
- Oui-Oui
- Pok & Mok
- Apprenti Père Noël
- La petite géante
- Les blagues de Toto
- Trullalleri
- Simon
- Tib & Tatoum
- Zip Zip
- Commandant Clark
- Bestioles Motel
- Roger
- Molusco
- Nini Patalo
- En Grande Forme
- Les Ptits Cuistots
- Oum le dauphin blanc
- Les Triplés
- Miraculous Ladybug
- Les Popples
- Robin des bois - Malice à Sherwood
- Chaplin & Co
- Psammy et Nous
- Super 4
- Les Nouvelles aventures de Peter Pan

- Sept Nains & Moi
- Zak Storm, le nouveau super pirate
- Edmond & Lucy
- Non-Non
- Mr. Carton
- Little Malabar
- Yetili
- Pipi, Pupu & Rosemary
- Pirata & Capitano
- Molang
- Trust Me I'm a Genie
- Me and My Robot
- Kung Fu Bunny
- Paper Port
- Lulu Vroumette
- Marcus Level
- Sherlock Yack
- Max & Maestro
- Marblegen
- Rocky Kwaterner
- Gribouille
- Chris & Mas
- Barbapapa en famille
- Ella, Oscar & Hoo
- Peanuts
- Bonjour le monde
- A.R.T. Investigation
- Copy Cut
- Onn-Off
- Shazam Super 2000
- Grand Chef 2012
- Toofa Toofa
- Petz Club
- Florka's Diary
- Bali
- All for nuts
- Les Crumpets
- Tralalaland
- Le Quiz de Zack
- Linkers
- Ava, Riko et Téo
- Olympus High
- Les Sisters
- Nos Voisins les Marsupilamis
- Ink Mission Invisible !
- Jamie a des tentacules
- Loup
- Country Kids
- Les plus belle comptines d'Okoo
- Grosha & Mr. B
- C'était caché
- Les Légendaires
- A table les enfants !

- Les indégivrables
- K3
- Maya l'abeille
- Arthur et les Minimoys
- Vik le Viking
- Nils Olgersson
- Heidi
- Galactic Agency
- Pipas & Douglas
- Mystery Lane
- Grizzly et les lemmings
- La Chouette & Cie
- Les Gees
- Frizouille et Skully
- Bande de sportifs !
- Mon Chevalier et Moi
- Skylanders Academy
- Pyjamasques
- Elena d'Avalor
- Princesse Sofia
- Mighty Mike
- Team DroniX
- Sonic Boom
- Alvin !!! et les Chipmunks
- Mini-Loup
- Oscar et Malika
- Moi Elvis
- La Famille Foutrac
- Paprika
- Mr. Magoo
- Bienvenue chez les Ronks
- Hubert & Takako
- Zig & Sharko
- Flapacha
- C'est quoi l'idée ?

Mis à jour le 20/05/2020