

# REPRÉSENTATIONS GENRÉES ET RACIALES DANS LE FILM D'ANIMATION FRANÇAIS



Illustrations d'enfants et adultes dans une galerie d'affiches de films d'animation, par Loup!

Pour suivre le travail de Loup!, rendez-vous sur [Instagram](#) et [Twitter](#).

## INTRODUCTION

Quoique le cinéma d'animation soit souvent à tort considéré comme un genre, il s'agit d'un ensemble de médiums. La corrélation entre représentativité des protagonistes et techniques employées est multifactorielle. Puisqu'en animation, il faut tout créer de A à Z, aucune caractéristique physique d'un personnage ne peut être hasardeuse. Elle découle en partie des circonstances de créations, notamment des nombreux personnes impliquées dans la production, mais également des biais des créatrices. Une large majorité des productions étant destinée aux enfants, c'est l'idée que l'on se fait de ce qui est approprié pour cette cible qui transparaît significativement dans les tendances des films d'animation.

Nous allons donc considérer quatre catégories de films en fonction de leur cible :

- enfant : films dédiés à ce public
- famille : films qui ciblent autant les enfants que les adultes, parents ou non
- adulte : ceux dont le visionnage requiert une maturité prohibitive pour les enfants
- adolescent : ceux manifestement adressés à un public jeune mais néanmoins averti, avec potentiellement une préconisation d'âge minimum ou interdiction au moins de 10 ou 12 ans.

Certains films peuvent présenter des difficultés de classification qui nous ont amené·es à faire des choix (notamment sur les cibles des œuvres). Ces difficultés émanent des désaccords entre sites de production, revues de presse et choix de communication autour de comédien·nes inconnu·es des enfants. Nous espérons donc que les choix que nous avons effectués dans la classification de ces films n'affectent pas significativement les statistiques sorties.

## CONTEXTE

Nous proposons à travers cette analyse de mettre en lumière les différentes représentations des groupes sociaux dans les longs-métrages d'animation français sortis entre 2010 et 2020, notamment en ce qui concerne le traitement racial et genré. Il nous paraît impossible de préciser une évolution quelle qu'elle soit par rapport à la décennie précédente, les données sur les longs-métrages sortis entre 2000 et 2010 n'ayant pas été compilées par nos soins.

En étudiant les 75 films concernés, nous avons pu dégager une tendance qui traduit certaines évolutions de la société, notamment de ses représentations dont elle est à la fois reflet et vecteur. Cependant, malgré la culture de l'immédiateté exaltée par les réseaux sociaux sur cette décennie, le temps de production d'un long-métrage d'animation ne permet pas d'assimiler les sujets qui en ont fait l'actualité (par exemple MeToo). Autrement dit, il y a un délai entre l'actualité et sa prise en compte dans les films d'animation.

Nous souhaitons préciser que nous ne prenons pas en compte dans cette étude les films sur lesquels les studios français n'ont été que prestataires (et sur les développements desquels ils n'ont donc pas été impliqués).

McGuff étant un studio un peu à part, français mais américain de par son rattachement à ILM et Universal Pictures (pour la faire courte), les films suivants, sans financement direct français, ne sont pas comptabilisés dans l'étude, bien que fabriqués en grande partie en France :

- Moi, moche et méchant (2010, 59 000 000€ de budget)
- Le Lorax (2012, 70 000 000€ de budget)
- Moi moche et méchant 2 (2013, 76 000 000€ de budget)
- Les Minions (2015, 74 000 000€ de budget)
- Comme des bêtes (2016, 64 000 000€ de budget)
- Tous en scène (2016, 64 000 000€ de budget)
- Moi, moche et méchant 3 (2017, 80 000 000€ de budget)
- Comme des bêtes 2 (2019, 68 000 000€ de budget)

Ces films ne sont par ailleurs pas très représentatifs des longs-métrages français, leur financement explosant tous les plafonds. Pour préciser, les montants des budgets de ces films sont basés sur la conversion de dollars américains en euros au moment de l'année de production.

En comparaison, la moyenne des budgets des longs-métrage d'animation français sur la décennie est d'un peu plus de 14,6 millions d'euros, pour une médiane de 8,5 millions d'euros. Nous avons cependant conscience que tous les studios de production ne font pas face aux mêmes impératifs créatifs et financiers, et qu'il n'est pas ici question de critiquer la qualité ou valeur des films étudiés, mais de faire ressortir de ceux-ci des tendances de représentations genrées et raciales. Le but de cette étude n'est pas d'accabler les œuvres en question mais de mettre en avant des biais de représentations existants, et une déséquilibre paritaire à la réalisation.

Débarqué en 2013 en France, Netflix a depuis fait l'effet d'un raz-de-marée sur la diffusion nationale et internationale de films d'animation. Les œuvres distribuées sur la plateforme ne seront pour autant pas prises en compte dans cette étude, puisque Netflix n'a jusqu'à présent produit aucun long-métrage d'animation français, préférant acheter des films déjà terminés et par ailleurs distribués sur grands écrans. Il en va de même pour les autres plateformes de streaming existantes actuellement sur le marché.

## OBJECTIFS ET MÉTHODOLOGIE

Nous vous avions déjà proposé une étude similaire portée sur les séries animées françaises de la dernière décennie. Une analyse de ce que l'animation française porte sur grand écran était donc une suite logique ! Cette analyse ne sera pas pour autant un travail comparatif entre séries et longs-métrages. En effet, les facteurs de production comme de distribution diffèrent trop pour que leur fonctionnement soit comparable. L'étude ne prétend pas non plus être neutre ou objective, mais se base autant que possibles sur des données collectées par nos soins sur chacun des films étudiés et les récurrences qui en transparaissent.

Afin de s'attacher à un corpus précis, ce sont les dates de sortie en salles qui sont ici prises en compte, dont 2020, la pandémie ayant repoussé d'un an une bonne partie des œuvres censées sortir en 2019. Dans cette logique, les films sortis en 2021 auraient pu également être pris en compte, mais nous manquons d'informations quant aux dates de sortie prévues à l'origine pour ces derniers. De plus, nous ne disposons pas du rapport annuel du CNC sur lequel appuyer notre étude. Les longs-métrages animés sortis directement sur les plateformes de SVOD (Netflix, Amazon etc.) ne sont pas non plus pris en compte, du fait qu'à notre connaissance, aucun d'entre eux n'a été (co)produit par la France.

75 films d'animation produits ou coproduits en France sont donc sortis sur grand écran entre 2010 et 2020. 26 de ces longs-métrages ont été intégralement produits par la France, sans coproduction ou prévente étrangère.

Nous avons listé, comparé et analysé le genre des réalisatrices, des protagonistes, ainsi que les budgets des œuvres. Contrairement aux séries animées, il a été plus évident de déterminer l'origine ethnique des personnages principaux, les longs-métrages développant suffisamment ces derniers pour aller au-delà d'un simple color-swap\*.

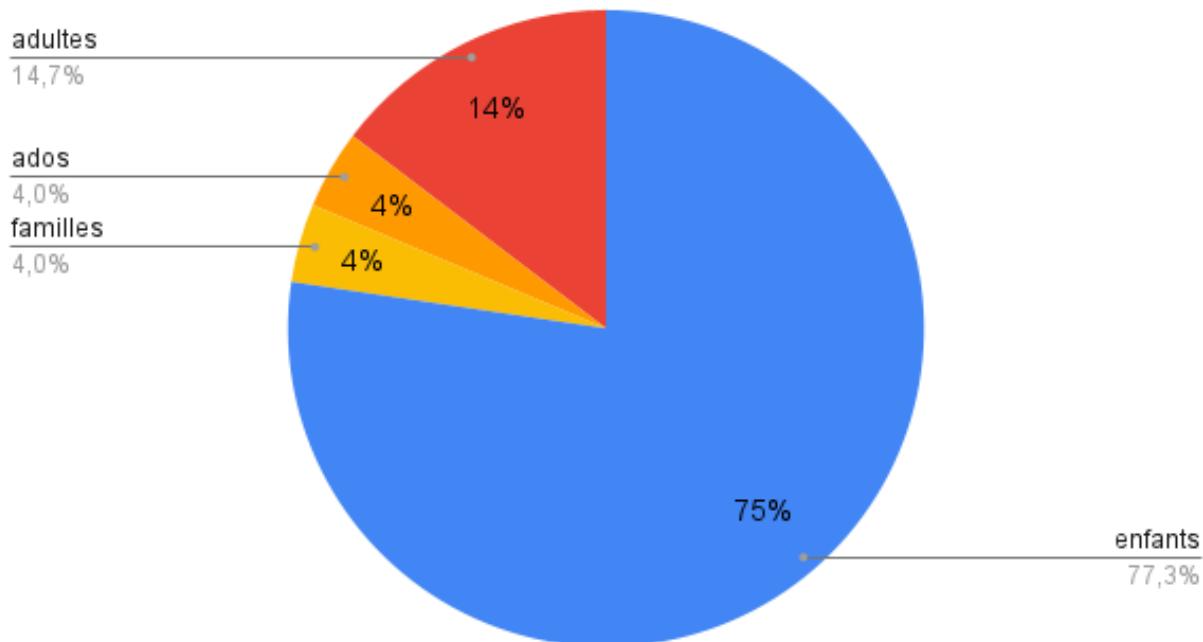
## SYNTÈSE

La décennie 2010 se termine en eau de boudin, la pandémie de COVID-19 ayant retardé nombre de sorties en salles. En parallèle et en réaction, les longs-métrages animés américains sortent de plus en plus directement en SVOD, boudant le grand écran. De leur côté, nos homologues japonais continuent de distribuer tant bien que mal leurs productions d'animation dans les cinémas français. Il faut dire que la mutation des habitudes de consommation du public a été accélérée par les mesures sanitaires, et que les salles de cinéma sont délaissées à la fin des années 2010. La production de longs-métrages d'animation français s'est malgré tout avérée stable sur la décennie passée : sur 75 films produits en une dizaine d'années, on compte chaque année entre 5 et 9 longs-métrages français sortis annuellement (sauf 2020 pour cause de pandémie), soit une moyenne de 7 films produits par an.

## CIBLE EN ÉVOLUTION

On trouve une quantité significative de films à destination d'un public adolescent et adulte, même si les œuvres pour les enfants, incluant celles pour la famille, restent largement dominantes. Nous avons choisi de ne pas séparer les films dits petite enfance des films jeunesse en général, cette distinction étant trop subjective, mais ils sont nécessairement bien moins nombreux que leurs équivalents des séries d'animation, le cinéma étant moins accessible aux tout-petits.

**Proportions des cibles d'audience par tranches d'âges**



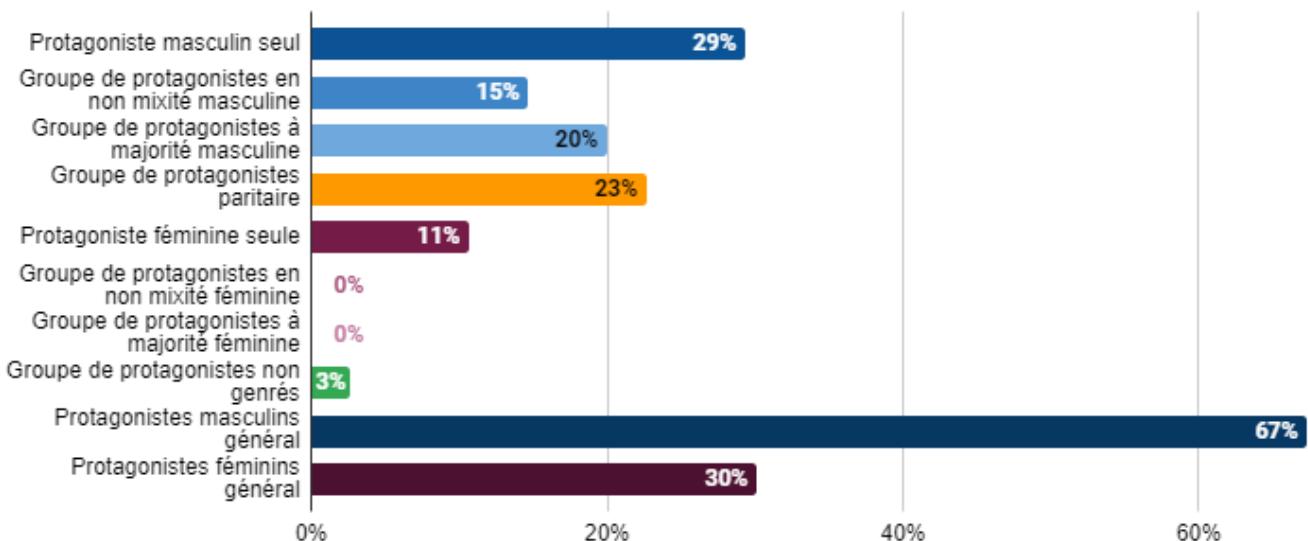
## DES CATÉGORIES DE POPULATION MINORISÉES ET ENCADRÉES

Les alternatives aux représentations cisgenres, hétérosexuelles, blanches et valides, semblent peu exister, à moins qu'elles n'interviennent directement dans la trame du récit. En particulier, l'ensemble des catégories LGBTQ+ est inexistant. Le genre se partage exclusivement entre masculin et féminin, tandis que l'orientation sexuelle n'est pas même interrogée, acquise à l'absolue hégémonie de l'hétérosexualité.

Globalement, les catégories ne correspondant pas au standard dominant tendent à être marginalisées. Ainsi, sur les critères étudiés, le féminin continue de faire figure de minorité bien que sa proximité numérique avec la gent masculine soit consensuellement admise au sein de la population.

Les protagonistes non blancs sont généralement étrangers et leur ethnie intrinsèque au récit même. Autrement dit, on trouve peu voire pas de personnages non blancs dans des récits qui ne sont pas centrés sur leur vécu au sein d'un pays étranger. Quant au handicap, il souffre d'une même représentation réduite, notamment à la mutilation.

## Proportions genrées de protagonistes dans les longs-métrages d'animation français 2010-2020

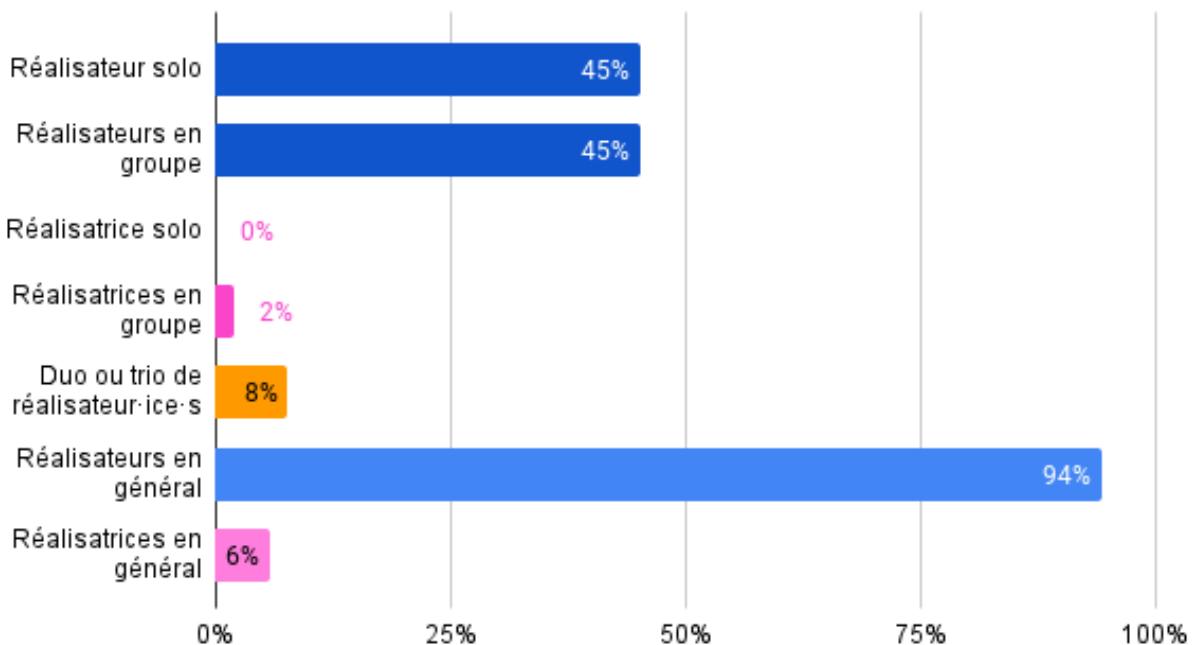


## LES FEMMES ABSENTES À LA RÉALISATION

Sur les 75 films étudiés, on compte seulement 5 réalisatrices sur 5 films différents : Hélène Giraud (*Minuscule* et *Minuscule 2*), Zabou Breitman et Elléa Gobbé-Mévellec (*Les Hirondelles de Kaboul*), Marguerite Abouet (*Aya de Yopougon*) et Sinem Sakaoglu (*Marchand de sable*). Parmi celles-ci, trois d'entre elles coréalisent avec un homme sur quatre films, deux sont en coréalisation non-mixte sur un film, et aucune d'entre elles ne réalise seule.

En parallèle, on compte 47 films réalisés par un homme seul, deux réalisés en duo et un en trio non mixte masculin. On compte donc peu de réalisatrices, et elles n'ont de plus jamais l'occasion d'être seules à la réalisation. Et si les duos et trios sont fréquents dans les longs-métrages d'animation français, à raison de 28 œuvres sur les 75 analysées, l'entre-soi masculin reste très prégnant.

## Proportions genrées de réalisatrices



# **LA RÉPARTITION GENRÉE DES PROTAGONISTES**

## **DES PROTAGONISTES MASCULINS LARGEMENT MAJORITAIRES**

Les protagonistes sont tous genrés sans équivoque, à l'exception des insectes de *Minuscule* et l'immuabilité du genre n'est jamais mise en question.

Passé ce constat, la seconde évidence est la forte majorité de protagonistes masculins, qu'ils soient seuls ou en groupe, dans l'ensemble des films quelle que soit leur cible. 59% de héros contre 26% d'héroïnes, qui ont plus de chance d'appartenir à des groupes paritaires ou à majorité masculine que d'être seules ou en non mixité féminine. En parallèle, les héros sont plus souvent seuls, mais se retrouvent plus aisément entre eux qu'avec des héroïnes pour les accompagner.

Dans le cas des films adressés aux adolescent·es et adultes, qui représentent près de 19% de la production sur la dernière décennie, 29% des œuvres concernées sont constituées d'un groupe à majorité masculine, puis 21% de groupes paritaires, sans qu'on ne trouve aucune groupe en non mixité féminine ou à majorité féminine. On compte en parallèle trois films avec un unique héros et trois autres avec une unique héroïne, sur les 14 films concernés. Ce petit nombre de films rend cependant les pourcentages moins représentatifs car sujets à des écarts plus importants.

Dans les films pour famille et enfants, le constat est plus appuyé. Les personnages principaux masculins seuls sont les plus fréquents, dans plus d'un tiers (31%) des films, suivis par 34% de groupes majoritairement ou exclusivement masculins. Les groupes paritaires représentent 21% des longs-métrages ciblés jeunesse, et les personnages principaux féminins seuls ne couvrent que 8% de ceux-ci, tandis que les groupes de protagonistes exclusivement ou majoritairement féminins sont tout simplement inexistantes.

On remarque donc que les films pour enfants ont plus fréquemment des protagonistes masculins seuls que les films ados-adultes. Les films jeunesse font donc montre d'une prédominance masculine accrue.

## **DES HÉROS DIVERS ET DES HÉROÏNES D'EXCEPTION**

Dans les films destinés aux enfants, les protagonistes féminins seules ont tendance à être de réelles héroïnes ; des femmes ou filles intrépides et indépendantes qui forcent l'admiration, comme pour donner aux petites filles des modèles d'émancipation. Ainsi les deux aventurières Sacha et Calamity dans les films de Rémi Chayé (*Tout en haut du monde*; *Calamity*), la sage Avril en lutte contre un monde truqué (*Avril et le monde truqué*), la brillante Aya de Yopougon, la savante et combattive tante Hilda, etc.

Les protagonistes féminines sont circonscrites à une exemplarité sans faille. En comparaison, le spectre des profils des protagonistes masculins est beaucoup plus large, allant de l'anti-héros au super héros, en passant par le héros du quotidien.

Ainsi, les personnalités modestes et vulnérables dans lesquelles les jeunes spectateurices sont plus enclin·es à se reconnaître sont donc incarnées par des figures masculines. Les protagonistes masculins sont parfois ordinaires, à l'instar du petit Jean (*Ma maman est en Amérique*) ou de l'orphelin Courgette (*Ma Vie de Courgette*). S'ils sortent de la norme, c'est par une particularité subie : Jack avec son cœur défectueux (*Jack et la mécanique du cœur*), Gus l'oiseau timoré propulsé parmi les migrants, Petit Vampire qui voudrait être humain etc. Ceux-ci brillent rarement par leurs aptitudes et lorsqu'ils vivent une aventure, y sont souvent plus contraints que volontaires, tel Willy esseulé par accident sur une planète inconnue (*Terra Willy, planète inconnue*). Ces figures masculines peuvent être considérées comme neutres : garçons comme filles sont invités à s'y projeter.

Chez d'autres, la masculinité est affirmée. Pour le pré-adolescent Titeuf, sa triviale banalité est présentée de manière complaisante et assumée. D'autres sont plus résolument héroïques. Ceux-ci sont issus d'œuvres plus anciennes : le vaillant Kirikou revient en 2012 après un premier film en 1998 tandis que Yakari n'a pas évolué depuis la création de sa bande-dessinée en 1969. On peut ajouter Astérix, né dans la bande-dessinée éponyme en 1959, qui correspond à ce profil, fort, courageux et perspicace.

Les protagonistes animales féminines sont plus rares encore que les humaines. Parmi les animaux peu anthropomorphes, les femelles sont malgré tout dotées d'attributs culturels : principalement de cils et de lèvres pleines rappelant le maquillage, comme Eva (*Sahara*) ou Mireille et Marguerite (*Drôle de Petites Bêtes*). L'ajout de signe distinctif chez les personnages féminins confère au genre masculin, en plus de sa supériorité numérique, le statut de genre par défaut. Le féminin en apparaît donc comme une émanation. Par ailleurs, les protagonistes sont genrés par leur prénom, leur voix et certains dialogues et situations, ne laissant ni doute sur leur genre, ni alternative à la binarité masculin/féminin...

*Minuscule* fait exception avec des personnages qui ne sont pas genrés, laissant libre lae spectateurice de les genrer selon son envie. Le film étant par ailleurs muet, l'absence de voix des personnages n'apportent aucun indice quant à leur genre.

## **DES AMOUREUSES IDÉALES ET DES AMOUREUX DISCRETS POUR DES COUPLES HÉTÉROSEXUELS**

Les couples inclus dans des groupes de protagonistes présentent un modèle, invariable : l'hétérosexualité monogame. Les personnages comme les romances LGBTQ+ n'existent tout simplement pas dans ces univers et récits.

Le personnage masculin tombe en premier amoureux du personnage féminin qui finit par lui rendre la pareille. Là encore, le personnage masculin est discret voire banal tandis que le personnage féminin se distingue de la masse. Cependant, les protagonistes féminines objets de dévolu sont dotées d'un physique conforme aux standards de la fémininité. La princesse guerrière Sélénia (*Arthur 3*), la vedette de cabaret Lucille (*Un monstre à Paris*), l'aventurière Cendrillon (*Cendrillon au Far West*), la chanteuse Miss Acacia (*Jack et la mécanique du cœur*), les princesses de contes (*Les Contes de la nuit*)... sont autant de silhouettes longilignes serties de longs cils, présumément inaccessibles mais surtout passives là où leur soupirant sera particulièrement engagé à les conquérir. La femme reste, dans l'optique hétérosexuelle, un objet de récompense pour l'homme : une femme trophée.

La beauté féminine normée est omniprésente et même mise en avant dans des œuvres, le plus souvent à destination d'un public adulte, dans lesquelles la romance n'est pas centrale (*Les hirondelles de Kaboul*), servant à dramatiser le récit, alors que la beauté masculine (normée) est totalement secondaire.

Les personnages féminins occasionnent parfois la convoitise de personnages tiers, notamment les antagonistes, au point d'en devenir un ressort narratif. Elles restent avant toute chose un objet de désir, une récompense. Ainsi en est-il de Darkos et Sélénia (*Arthur 3 : La guerre des deux mondes*), Joe et Miss Acacia (*Jack et la Mécanique du Coeur*), Atig et Zunaira (*Les Hirondelles de Kaboul*)...

Dans cette logique d'idéalisation, il n'y a que les femmes exceptionnelles qui retiennent l'attention des personnages masculins. L'insistance infinie de ces derniers est l'unique qualité leur permettant d'obtenir les faveurs de la femme qu'ils convoitent. D'autre part, le désir féminin n'est envisagé qu'en réponse à la sollicitation masculine.

Ce schéma n'est pas comparable aux relations homosexuelles ou bisexuelles, celles-ci étant simplement inexistantes dans les productions observées.

Dans les films avec un duo homme / femme, dans lesquels la romance n'est pas le sujet, les femmes sont tout de même très normées physiquement, contrairement à leurs compagnons masculins. L'exemplarité de caractère rejoint l'exemplarité de corps chez les femmes. Cependant, les films avec des héroïnes solitaires leur autorisent une plus grande diversité et liberté corporelle (*Hilda, Louise en hiver*).

## **UNE DISPARITÉ DES GENRES ENTRE RELATIONS SOCIALES ET DOMESTIQUES L'AMITIÉ RÉSERVÉE AUX PERSONNAGES MASCULINS...**

L'affection et ses manifestations sont rarement mises en avant dans les relations amoureuses des films. On se sert davantage du sentiment amoureux comme moteur de la narration. Ainsi, on retrouve souvent un troisième personnage (voire plus), pour accompagner le couple (meilleur ami du héros, sidekick rigolo, mentor etc.) qui sert à éviter une intimité excessive entre les amoureux. Dans ce cas, on observe le plus souvent un rôle principal masculin, accompagné d'un personnage féminin qui sert à la romance et d'un personnage masculin tiers, le plus souvent centré sur la comédie ou l'apprentissage.

Frère loufoque (*Arthur 3*), compagnon d'infortune (*Sahara*) ou même animal de compagnie immoral (*Le chat du Rabbin*), ce tiers personnage en décalage ne peut être perçu comme une concurrence hétérosexuelle potentielle. Sa présence constante se justifie le plus souvent par une fidélité dénuée de motivation personnelle qui risquerait sinon d'interférer avec celle des protagonistes amoureux. Ce profil, ni vecteur ni objet de désir, est l'apanage des personnages masculins, laissant à la moitié féminine du couple – nécessairement hétérosexuelle – le monopole de son genre, vu comme indissociable de la fonction de séduction.

Le tandem asymétrique du type apprenant·e/enseignant·e est prisé pour s'adresser aux enfants, la jeune spectateur·ice pouvant s'identifier au premier·e et accompagner son évolution au côté du second. Ces mentors sont des personnages hors-normes et exclusivement masculins (l'excentrique aviateur du Petit Prince (film éponyme), le marginal Ernest (*Ernest et Célestine*), les magiques et légendaires Père Noël et Marchand de sable des films éponymes. Aussi étranges soient-ils, ils incarnent des figures d'autorité érigées en repères positifs fiables. La protagoniste est si exceptionnelle qu'elle se construit seule que lorsqu'elle est apprenante... ou avec l'aide d'un homme. On ne trouve en parallèle aucun mentor féminin.

Ainsi quand une femme plus âgée accompagne la protagoniste, c'est en tant que figure maternante et non mentor, restreinte à la zone de confort, la sécurité, le quotidien. Cette dernière a même tendance à être évincée du récit, comme dans *Le Jour des Corneilles* ou *Le Chant de la mer*.

Cette lacune peut cependant n'être qu'un symptôme de la sous-représentativité générale de la population féminine dans les films. Les groupes de protagonistes et au-delà souffrent en effet encore fréquemment du syndrome de la schtroumpfette : au milieu d'une variété de personnages masculins, il n'y a qu'une femme dont la personnalité réside dans sa féminité même. L'interdit de la multiplication des profils féminins au sein du groupe sert l'hétéronormativité, donc l'utilisation du seul protagoniste féminin comme intérêt amoureux. (donc la motivation amoureuse).

Sans la nécessité d'un enjeu romantique, (donc a fortiori dans le cadre d'un récit d'amitié), la recherche d'une cible mixte incite à neutraliser la question de genre. Cela prend la forme d'un effacement du féminin au profit du masculin, toujours perçu comme neutre. Autrement dit, une histoire d'amitié entre filles tend à être perçue comme adressée à un public féminin tandis qu'une amitié entre garçons est admise comme un modèle universel. De ce fait, l'amitié entre personnes féminines semble inexistante dans ces longs-métrages.

## **...MAIS UNE MIXITÉ PLUS SPONTANÉE DE LA CELLULE FAMILIALE**

En revanche, les personnages féminins occupent communément une place constitutive dans les familles, quel que soit leur niveau d'exposition dans la narration. De ce fait, ce sont surtout les récits familiaux qui occasionnent les rares groupes de protagonistes à majorité féminine, ou du moins comportant plus d'un personnage féminin. Des liens de parenté auxquels prennent part les mères comme les pères, les sœurs comme les frères, les filles comme les fils...sont au centre de *Funan*, *Les As de la jungle*, *Le magasin des suicides*, *Les Moomins sur la Riviera*, *Le Chant de la mer*, *Allez, raconte !...*

Lorsque le sujet tourne autour de la famille, la notion de génération tend à se combiner à celle du genre, dans un cadre hétéronormatif. On observe peu de fratries, qui, lorsqu'elles existent, sont le plus souvent paritaires et sont régies par le même système générationnel et genré. Enfin, il est intéressant de constater une forte présence d'enfants orphelins (15%) et de familles monoparentales (21%). Parmi ces dernières, le père seul est deux fois plus présent que la mère seule, ce qui s'inscrit dans la prévalence déjà constatée des personnages masculins.

## LES PAYS NON-OCCIDENTAUX VUS AU TRAVERS DU PRISME OCCIDENTAL

Sur les 75 films observés, 53 comportent des protagonistes humains (les autres étant soit des animaux, soit des personnages anthropomorphes non humains). Parmi eux, 14, soit environ un quart, présentent des protagonistes racisés\* (non blancs). Parmi ces films, 8 se situent dans le pays non occidentaux, 4 se situent en Occident, et 2 dans des lieux non spécifiés. Les films mettant en scène des protagonistes humains blancs se déroulent exclusivement en Europe ou aux États-Unis.

Les pays non occidentaux servant de cadre à des films avec des protagonistes humains montrent une petite prédominance de l'Afrique du Nord avec *Le chat du rabbin*, *Sahara* et *Zarafa* et de l'Afrique de l'Ouest où se situent les *Kirikou...*, *Aya de Yopougon*, *Adama* et l'un des segments de *Les Contes de la nuit*. *Funan* est le seul film qui se déroule en Asie du sud-est (Cambodge), *Pachamama* en Amérique du sud (Argentine), *108 rois-démons* en Asie orientale (Chine), *Les Hirondelles de Kaboul* au Moyen-Orient (Afghanistan). Aucun film ne représente l'Océanie, les îles du Pacifique, l'Afrique subsaharienne ou l'Amérique centrale, alors même que la France a une histoire coloniale importante avec certaines de ces régions... Et de manière générale, les anciennes colonies françaises sont peu présentes en regard du public, dont français, originaire de ces régions.

Dans la plupart des cas, ces pays sont montrés dans un contexte historique, plus ou moins contemporain, de la Première Guerre mondiale avec l'enrôlement de jeunes Africains dans *Adama* à l'Iran des années 1970 déchirée par les luttes révolutionnaires et l'installation de l'islamisme dans *Jasmine*. Il convient de noter que ces films sont généralement à destination d'un public adulte, réduisant d'autant l'exposition du public jeunesse à d'autres récits et cultures. Alors que chacune de ces œuvres met en lumière l'Histoire et la culture de pays non occidentaux, les événements représentés sont souvent très durs et représentent quasi uniquement des périodes mouvementées, conflictuelles... ce qui confine ces pays à la portion sombre de leur Histoire.

Ils peuvent sinon mettre en scène un imaginaire folklorique implanté dans une époque reculée ou indéterminée, voire imaginaire, comme *Pachamama*, *108 Rois-Démons* et *Les contes de la nuit*. Cela s'inscrit dans une logique exotisante, d'un lointain merveilleux.

*Aya de Yopougon* et *Le Chat du Rabbin* se distinguent de ces deux tendances en prenant place dans les quotidiens paisibles contemporains et réalistes. Ils font cependant figures d'exceptions, étant adaptés de bande-dessinées dont l'auteurice est à la réalisation des longs-métrages en question. Les deux réalisatrices de ces films sont par ailleurs elleux-même issu·es des cultures représentées dans ces deux films. On note donc une certaine frilosité à intégrer des réalisatrices et des récits issus d'autres cultures à moins qu'il ne s'agisse de succès préalables en librairies.

Sur les 8 films présentant des protagonistes non blancs en Europe, quatre sont migrants et leur condition en tant que telle est l'un des thèmes centraux du film. *Couleur de peau : miel* relate l'adoption d'un enfant coréen en Belgique; *Dilili à Paris* s'ouvre sur la petite Kanake feignant la primitivité dans une cage de l'Exposition universelle de 1889; *Zarafa* suit l'escorte d'une girafe de l'Egypte à la France, *Adama* parti à la recherche de son frère durant la Première Guerre Mondiale... L'apparence et l'altérité de ces personnages est le signe de leur appartenance à un monde étranger.

L'intérêt porté à d'autres cultures est faible mais présent. On peut espérer que notre industrie s'ouvre à des récits et artistes issus d'autres cultures qu'occidentales et à intégrer la multiplicité de la culture française et de sa population. A noter cependant que la France est un pays qui investit beaucoup, au-delà de l'animation, dans des productions étrangères, notamment via l'ACM (Aide au Cinéma du Monde, un dispositif du CNC).

## UNE PRÉSENTATION RÉDUITE DU HANDICAP

La question de la représentation du handicap diffère de celle du genre et de l'ethnie (supposée ou réelle) en ce que les handicaps sont pour la plupart invisibles et ne s'expriment donc que si le scénario l'occasionne.

Parmi ces œuvres, certaines mettent en scène des premiers rôles handicapés moteurs. Il devient un élément central du film dans *La jeune fille sans mains* dont la protagoniste est amputée des deux mains; *J'ai perdu mon corps* dont un protagoniste est amputé d'une main – et un autre est une main amputée de son corps; *Phantomboy* dont les deux protagonistes sont hospitalisés en fauteuil roulant. Le héros estropié de *Pourquoi j'ai pas mangé mon père* est le seul cas où l'infirmité est présente sans incidence sur le récit autre que celle de caractériser le personnage, ce qui résulte de la captation du réalisateur-interprète Jamel Debbouze.

Le handicap est ainsi perçu comme une aventure extraordinaire, personnelle et particulière et non comme une partie intégrante de la société, c'est-à-dire comme une cause commune. Il semblerait que ce soit au protagoniste invalide de s'adapter et de dépasser son handicap... Cependant, sur les 75 films du corpus, seuls quatre comportent des protagonistes canoniquement handicapés. Sur un échantillon si réduit, il est impossible de dégager une réelle tendance quant au traitement des représentations des handicapés... Si ce n'est, justement, celle de noter leur absence quasi systématique de nos écrans.

## DANS LA DÉCENNIE 2010-2020, UNE PRÉSENTATION LACUNAIRE

La diversité se conçoit le plus souvent comme l'inclusion d'alternatives à un modèle majoritaire et normé. Le portrait-robot du protagoniste type se dessine sans équivoque blanc, masculin, occidental, hétérosexuel et valide. En parallèle, plus la cible est jeune, plus l'exemplarité des héros est privilégiée, de manière normée et simpliste.

Ce n'est pas faire honneur à notre public jeunesse de le croire incapable d'appréhender la pluralité réelle du monde et de ses personnages. Il est dommageable de le priver de ces représentations, qui l'aident pourtant à se construire en tant que personne, et vont forger la perception qu'il aura de lui-même et des autres. Et oui, le jeune public comporte aussi des filles, des personnes LGBTQ+, des personnes racisées et handicapées!

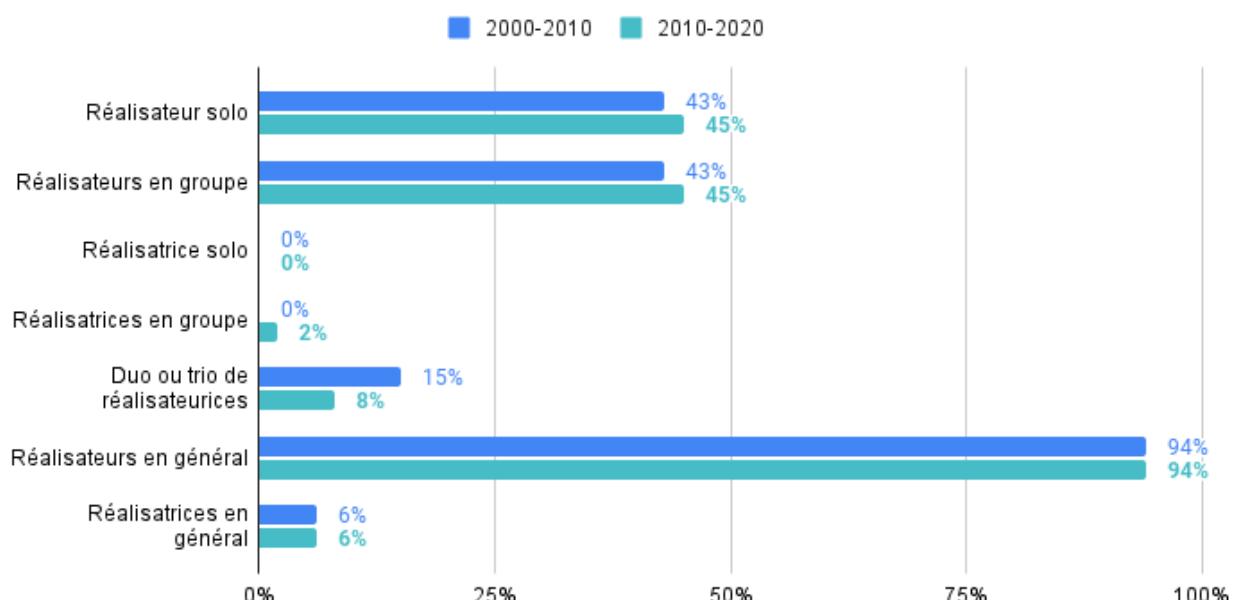
La représentation est un moyen de normaliser la diversité des profils, récits, cultures... Il ne suffit pourtant pas d'une grande quantité de tokens\* mal développés pour proposer une représentation de qualité. Il faut avoir conscience des biais existants au sein de notre secteur professionnel, et sortir des stéréotypes tout en incluant de nouvelles personnes dans nos studios et équipes.

# MISE À JOUR

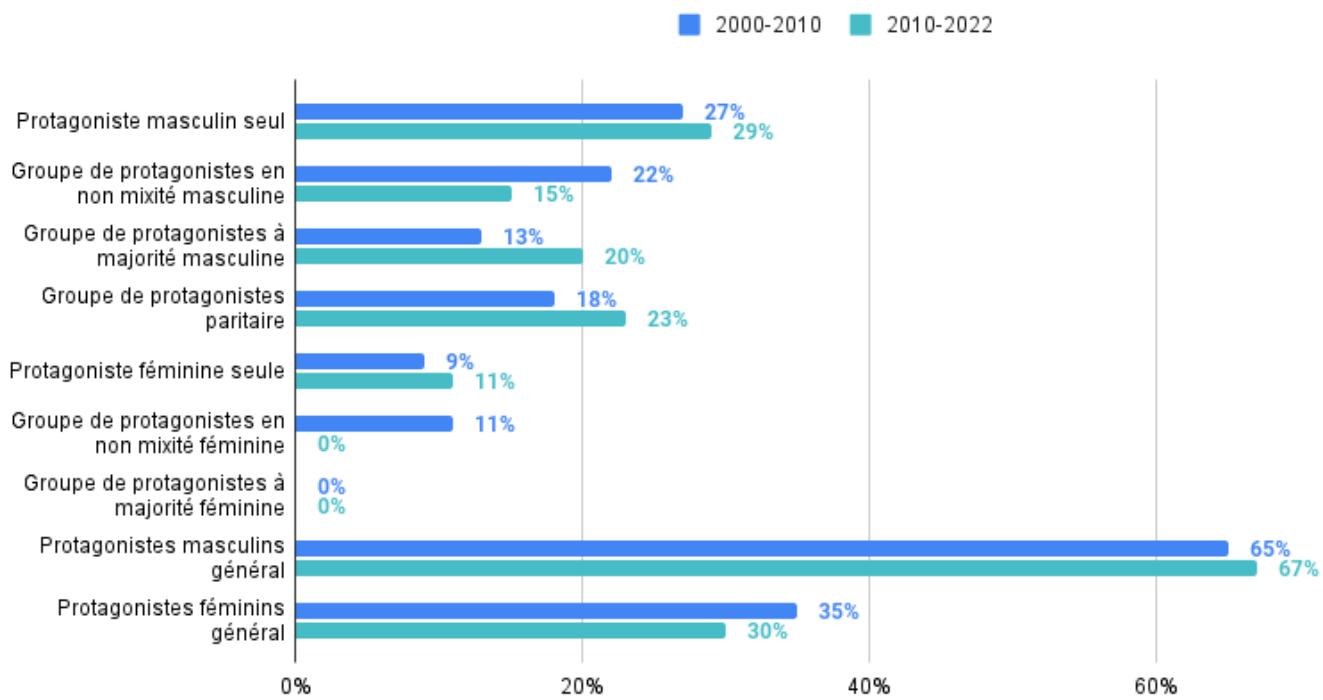
Nous avons compilé et comparé les chiffres des représentations genrées et raciales de la décennie 2010-2020 avec ceux de la précédente, 2000-2010, afin de faire ressortir l'évolution quantitative, positive ou négative, des dites représentations.

Entre 2000 et 2010, 45 longs-métrages d'animation produits ou coproduits en France sont sortis en salle, contre 75 entre 2010 et 2020. Par conséquent, il faut prendre en considération cet écart dans les chiffres d'évolution. On pouvait par ailleurs espérer qu'un plus grand nombre de films produits et sortis implique une plus grande diversité de représentations, mais les chiffres tendent à montrer qu'il n'en ait rien, et que les proportions genrées et raciales, devant et derrière les écrans, ont finalement peu changé sur ces vingt dernières années, malgré une croissance importante du secteur.

## Evolution des proportions genrées des réalisatrices de longs-métrages d'animation français entre 2000-2010 et 2010-2020



## Evolution des proportions genrées des protagonistes dans les longs-métrages d'animation français entre 2000-2010 et 2010-2022



Les réalisateurs ont vu leur part augmenter de 2 points, que ce soit seuls ou en groupe, pour un total de 94% sur l'une comme sur l'autre décennie, laissant tout juste 6% des films réalisés à des femmes, et jamais seules.

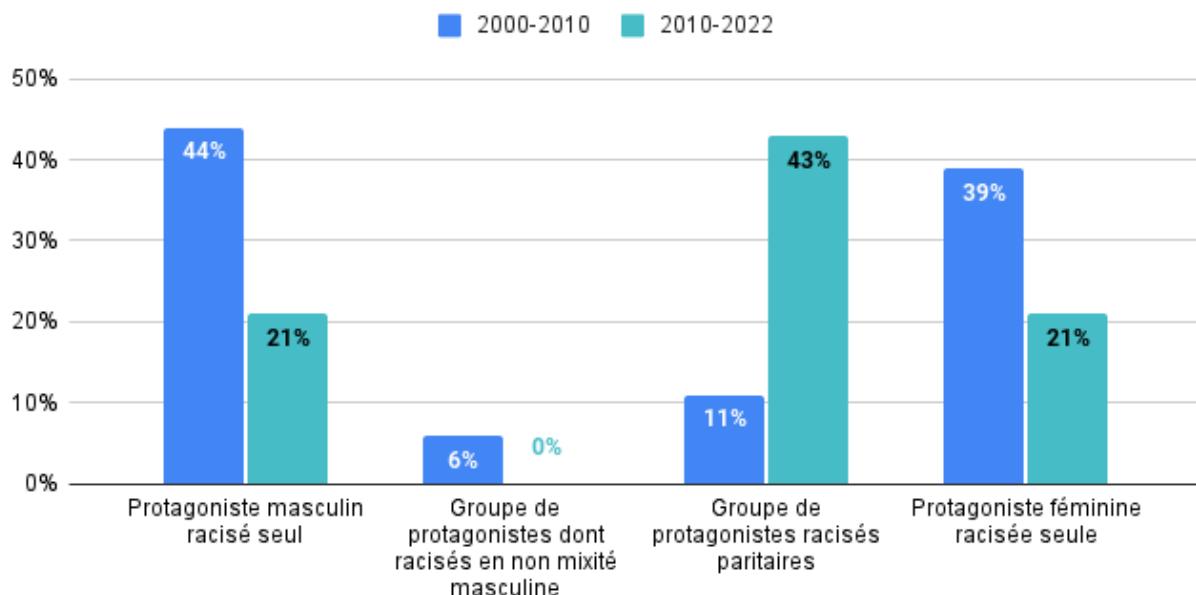
Chez les protagonistes, qu'ils soient humains ou animaux, on observe une légère augmentation masculine concomitante d'un recul féminin. Les personnages féminins sont alors en plus grand nombre sur la dernière décennie dans les groupes paritaires, puis seules, mais comme les personnages masculins augmentent eux aussi en groupe mixte ou seuls et que les groupes en non mixité féminine ont tout simplement disparu des grands écrans. L'évolution quantitative de certaines représentations de protagonistes féminins n'induit pas une progression de la parité.

Le peu de protagonistes handicapé·es (un seul sur la décennie 2000-2010 et 4 sur la décennie suivante) ne permet pas d'analyser l'évolution quantitative et qualitative des personnages handi. On peut néanmoins noter que c'est par leur invisibilisation que cette catégorie de population brille dans nos longs-métrages d'animation.

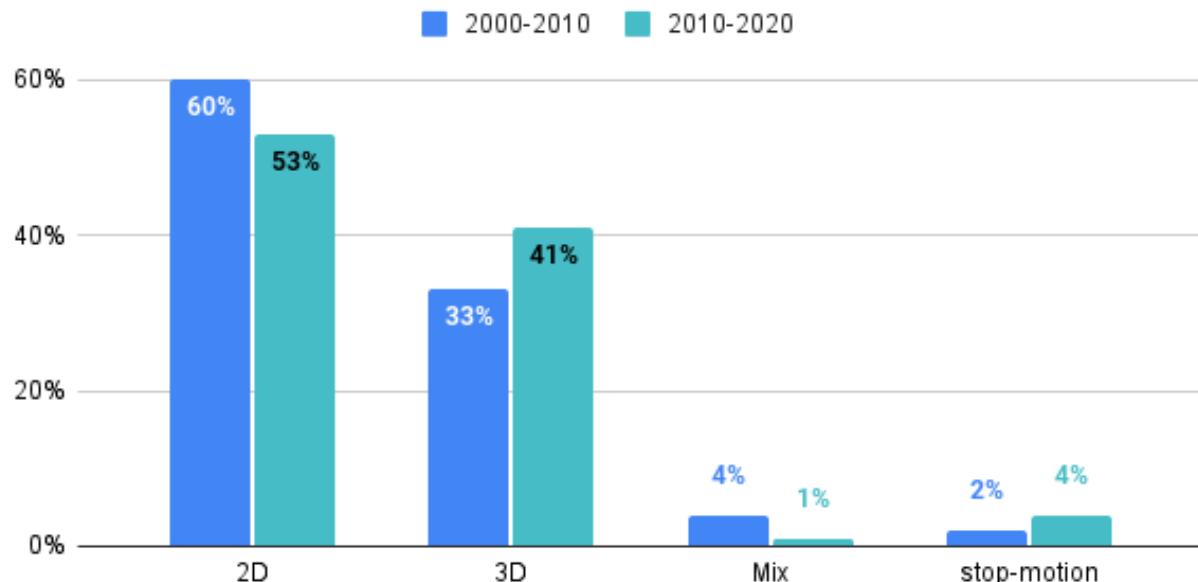
Il en va de même pour les protagonistes LGBTQ+, tout simplement absent·es de l'intégralité des longs-métrages sur les deux décennies, quel que soit leur style, l'âge ou leur type de protagoniste (adulte, enfant, humain).

Chose étonnante, ce sont les représentations raciales qui ont diminué en quantité : on passe 18 films avec 21 personnages racisé·es à 14 films et 24 personnages. L'évolution n'est pas frappante de premier abord, mais si l'on prend en compte le fait que la décennie 2010-2020 a produit beaucoup plus de films que sa précédente, cette réduction est d'autant plus importante et notable. Seuls les groupes paritaires de personnages racisé·es ont augmenté.

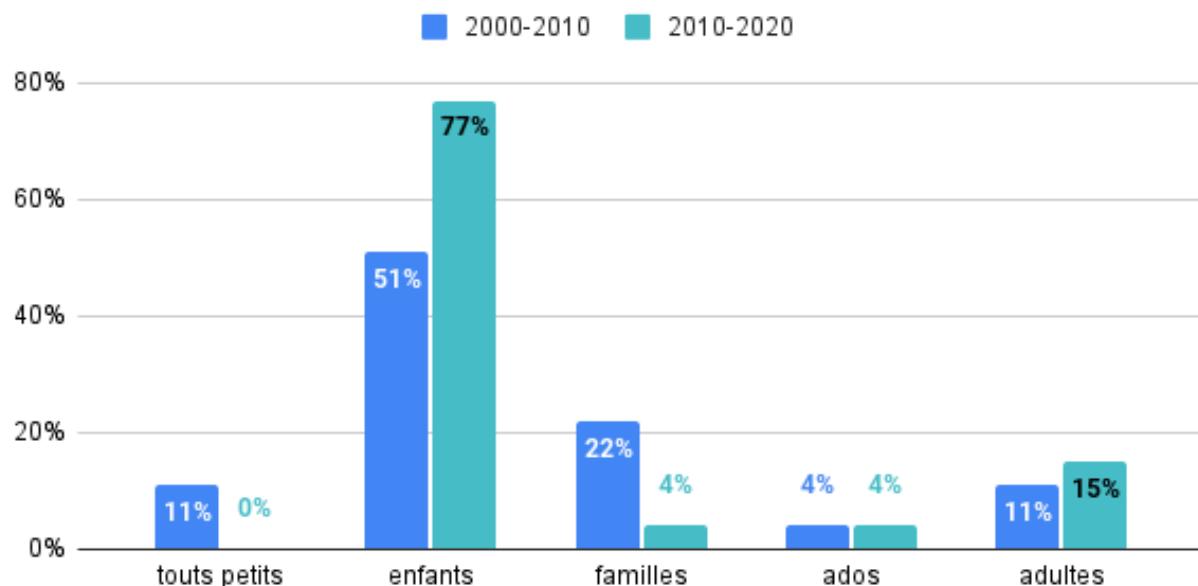
## Evolution des représentations de protagonistes racisé·es dans les longs-métrages d'animation français entre 2000-2010 et 2010-2022



## Evolution des formats de longs-métrages d'animation français entre 2000-2010 et 2010-2020



## Evolution des cibles des longs-métrages d'animation français sur les décennies 2000-2010 et 2010-2020



Probablement du fait des évolutions techniques et l'accessibilité grandissante de la 3D, la part des films concernés a augmenté d'une décennie sur l'autre, au détriment de la 2D.

Sur les cibles, même si celles-ci ne sont pas figées ("famille" intégrant entre autre enfants et ados, certains distributeurs choisissant de marketer un film en ciblant de la manière la plus large possible), on note une évolution notable des œuvres à destination du public jeunesse, mais une disparition des longs-métrages pour les tous petits (hors anthologies de courts-métrages sorties en salle, qui ne sont pas comprises dans cette étude), ainsi qu'une augmentation légère du fait du nombre total de films produits, des œuvres à destination d'un public adulte.

## GLOSSAIRE

**racisé** : terme désignant l'ensemble des personnes susceptibles de souffrir du racisme. S'il désigne donc en particulier les personnes noires, arabes, asiatiques, etc, les personnes d'apparence blanche comme certains juifs (par exemple) ne sont donc pas exclus de cette définition.

**color swap** : procédé visuel consistant à changer la couleur de peau d'un personnage pour lui donner une apparence différente, sans pour autant inclure d'autres caractéristiques physiques ou culturelles propres à une ethnie particulière. On obtient ainsi un personnage qui n'est racisé que très superficiellement. Cela pose un problème dans la mesure où l'on se retrouve alors avec des personnages dont la couleur de peau n'est jamais une composante de l'identité, ce qui interroge en termes de représentativité réelle et peut mener à employer ces personnages de façon involontairement raciste.

**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.