

REPRÉSENTATIONS LGBTQ+ DANS L'ANIMATION



Les personnages queers ont toujours existé au cinéma comme à la télévision. Ils ont été censurés, ont dû trouver des chemins de traverse, survivre dans les marges, mais en creusant un peu, on en retrouve toujours des traces. Et quand ils n'étaient pas suffisamment explicites, les premiers fandoms (communauté de fans) majoritairement féminins, se sont chargés de rectifier ce manque. On pourra dans ce cadre remercier la fanbase de *Star Trek*, à qui on doit en grande partie les premières conventions, fanarts, fanfictions et fanzines, et qui a largement contribué à faire entendre la voix des marginaux, dont LGBTQ+, dans la fiction audiovisuelle. Les fandoms représentent un pan important des communautés queers, et leur légitimité est différemment entendue en France, USA et Japon. Si le sujet vous intéresse, nous vous invitons à vous tourner vers les publications de [Mélodie Bourdaa](#) et de [Mélodie Lallet](#).

Ces recherches ne visent pas à dresser une liste exhaustive de la quantité et qualité des représentations LGBTQ+ que l'on retrouve dans l'ensemble des productions animées américaines, japonaises et françaises. Aux USA, l'association GLAAD (Gay & Lesbian Alliance Against Diffamation) se charge déjà de ce recensement, tout comme tente de le faire l'association Les Intervalles en France. Pour le Japon, la quantité d'œuvres produites annuellement est si importante, sachant qu'elles ne sont pas toutes exportées à l'étranger, qu'il serait difficile de dresser un tableau réaliste de l'ensemble des représentations dans les séries et films d'animation.

Comme dans les représentations genrées, où avoir plus de personnages féminins ne veut pas nécessairement dire qu'ils sont bien écrits, les personnages LGBTQ+ visibles sur nos écrans n'échappent pas toujours à des clichés et tropes qui perdurent depuis des décennies. C'est donc tout autant le nombre de représentations au sein des productions qui nous intéresse ici que leurs contextes de création (quelles cibles, formats, diffusion, âge d'audience etc.), leurs types de visibilité (implicite, explicite, centrale ou marginale) et les choix de récits qui s'attachent à ces personnages et situations. La situation étant différente selon le pays de production, nous nous attarderons d'abord sur la situation américaine depuis le premier long-métrage d'animation de 1939 jusqu'à nos jours, celle-ci ayant eu un impact très important sur la production française. Puis nous aborderons brièvement la situation japonaise, de manière plus succincte, car les informations disponibles sur les contextes de production sont plus difficilement accessibles. Nous aborderons enfin la spécificité de l'animation française, et plus largement des réactions aux productions queers américaines et japonaises en France.

UN PEU DE VOCABULAIRE

Queer coding :

inclusion de sous-textes, de représentations implicites queers, par des signes ou clichés associés aux différentes branches de la communauté. Peut être positif comme négatif.

Queerbaiting :

à la différence du queer coding, les allusions ou sous-entendus aux identités LGBTQ+ des personnages sont d'abord mis en avant pour ensuite être dénigrés ou réfutés par le récit. Son but est d'attirer un public queer sans pour autant s'aliéner un public potentiellement LGBTphobe.

Canon :

se dit des éléments d'une fiction qui sont considérés comme authentiques et officiels, factuels, confirmés par la créatrice de l'œuvre. Se dit parfois aussi "headcanon", à l'inverse de "fanon", des théories validées par une communauté de fans, dite fanbase.

LES USA : SOURCE ET SORTIE DE L'HÉTÉRONORMATIVITÉ

DU QUEER CODING AU QUEERBAITING

Historiquement, aux USA, les représentations gays et lesbiennes étaient interdites par le Code Hays, un système de censure qui a marqué le cinéma américain jusqu'à la fin des années 1960. Dès les années 1930, les réalisatrices ont appris à le contourner via la suggestion, la métaphore, ou le sous-texte. C'est ainsi que se développe le queer coding au cinéma, pour passer sous le radar de la censure. Mais il n'exclut pas les stéréotypes associés aux personnages queers : déviants, étranges, dangereux, renversant les normes sociétales. Ce sont ces stéréotypes dont va s'emparer Disney pour ses méchants, produisant des figures iconiques comme Cruella d'enfer, Scar, Ratigan, Hadès, et bien évidemment, Ursula, inspirée de la drag queen Divine. Il faut d'ailleurs noter que si ces représentations s'attachent uniquement à des antagonistes, les références culturelles queers des compositeurs Howard Ashman et Alan Menken, ouvertement gay, venus de Broadway, ont eu une influence certaine et positive sur les designers et animatrices des longs-métrages Disney des années 80-90.

Dans les années 2010, le queer coding tend à s'amoinrir, car les représentations LGBTQ+ sont progressivement plus assumées, mises en avant, diverses et multiples. Dans un contexte de mondialisation de la distribution, notamment via les plateformes de streaming, les contenus des longs-métrages d'animation Disney et Pixar intègrent des représentations LGBTQ+ canons, mais tellement secondaires qu'elles peuvent être coupées au montage, de manière à pouvoir s'exporter en Russie, Chine et dans certains pays ouest-asiatiques. Cela se produit dans les films *Buzz l'Éclair*, *Zootopie*, ainsi que dans *Le Monde de Dory*, et dans *En Avant*. On peut également considérer cette pratique comme du queerbaiting.

LES COMBATS POUR PAVER LA DÉLIVRANCE DANS LES SÉRIES TV JEUNESSE

En parallèle, on assiste à un essor des représentations queers dans les séries d'animation destinées à la télévision ou aux plateformes de streaming, moins dépendantes d'une distribution internationale. Cela peut amener à des combats portés par les showrunners pour inclure des personnages ou romances queers, comme ce fut le cas sur *Gravity Falls*, pavant ainsi le chemin des productions de la seconde moitié des années 2010. Mais si le queer coding disparaît progressivement, subsiste encore sa version extrême, le queerbaiting : le film ou la série met en avant des personnages, qui de premier abord, semblent queers codés, mais qui finiront finalement dans une relation hétérosexuelle. Autrement dit, on tend à appâter un public queer friendly pour finalement lui refuser cette représentation, afin de ne pas s'aliéner un public LGBTphobe. C'est notamment le cas dans la série *Voltron* chez Netflix ou dans *Legend of Korra*. Cela dit, le queerbaiting peut avoir différentes formes et dépend très largement de la réception des œuvres par le public. Il est décrit comme une pratique marketing, mais reste débattu quant à son origine volontaire au sein des studios de production.

Depuis une dizaine, voire quinzaine d'années, on observe aux USA une représentation accrue de personnages LGBTQ+, au-delà du cliché du meilleur ami gay venu tout droit des sitcoms américaines. Les équipes de séries comme *The Loud House*, *Gravity Falls* et *Adventure Time* ont lutté pour une plus grande diversité de personnages, incluant notamment les premières romances queers, puis des représentations queers au-delà de la romance, notamment trans. *Owl House*, *Craig of the Creek*, *The Loud House*, *Dead End Paranormal Park* présentent entre autres des personnages non-binaires et trans.

Ce sont surtout des personnages secondaires mais avec une certaine diversité dans les profils : des enfants, des adolescent-es, des adultes, des personnages androgynes ou avec un passing (être perçu par son entourage comme le genre ressenti) affirmé. Cette diversité de représentations est plus marquée encore dans des séries comme *Shera* ou *Steven Universe*, dans lesquelles la majorité des personnages, principaux comme secondaires, sont queers, avec des récits qui laissent une place plus importante à la romance ou à l'amour en général. À noter que dans ce cadre, les relations lesbiennes sont plus nombreuses que gay. Il est possible que, du fait de l'invisibilisation du désir féminin, doublé de la perception péjorative qu'ont nos sociétés occidentales de la sodomie, à laquelle est associée l'homosexualité masculine, il soit plus aisé pour les producteurices et diffuseurices de valider une série avec une romance lesbienne plutôt qu'homosexuelle entre hommes. Dans ces productions, centrées sur la romance et ouvertement queer, l'orientation sexuelle et l'identité de genre des personnages ne sont pas des sujets, le coming out n'est pas même abordé, la culture LGBTQ+ fait partie de la norme.

Cela dit, rien n'est encore gagné : si les créateurices queers se font de plus en plus entendre, iels doivent encore faire face aux décideurs tout puissants des trusts américains. Disney-Pixar a ainsi annulé un épisode de sa série *Win or Lose* qui parlait de transidentité. Son animatique a été sauvée et est disponible sur [Internet Archive](#). Sur le long-métrage *Elio*, [le directeur créatif de Pixar Pete Docter a supprimé du récit l'identité LGBTQ+ du protagoniste](#), arguant qu'il ne voulait pas aborder le sujet auprès d'un public jeunesse qui n'y était pas prêt ou n'en avait pas au préalable discuté avec ses parents. Autant dire que si la porte s'est entrouverte pour les représentations queers, elle pourrait aussi très facilement nous être claquée au nez, surtout selon les tendances portées par l'administration Trump.

C'est en grande partie grâce au GLAAD (Gay & Lesbian Alliance Against Diffamation) que l'on peut suivre l'évolution des représentations queers dans les productions américaines. Cela permet de découvrir les premières représentations queers, souvent moqueuses ou maladroites, dans les sitcom animées des années 90 et 2000. L'audience adulte de ces œuvres explique que les représentations queers y soient arrivées plus tôt, puisque adressées à un public supposément déjà au fait de la chose sexuelle. Elles sont soit volontairement trash, à la *South Park*, et dans une certaine mesure, à la *Simpsons*, soit marqueurs d'un futur où nos repères n'ont plus de valeur, incluant les repères sexués, comme dans *Futurama*. La science-fiction et la fantasy ont toujours été des terrains propices aux représentations queers, puisque leurs récits développent des normes, situations et personnages qui sont censés différer des nôtres, du temps présent et de nos sociétés occidentalisées. La seconde moitié des années 2010 a permis de concevoir des sitcoms plus subtiles, avec des personnages et situations au-delà des ressorts comiques habituellement utilisés. Cela se voit notamment dans *Bob's Burger*, *Bojack Horseman* et *Tuca et Bertie*.

NETFLIX À L'ABORDAGE

L'arrivée de Netflix a marqué un nouveau tournant dans la production américaine : les commandes de séries se sont multipliées et diversifiées, Netflix tentant d'appâter le plus de profils et communautés différentes possibles pendant un temps, pour augmenter son nombre d'abonné-es. Il ne s'agit plus de faire du queerbaiting mais de voir la communauté queer comme une nouvelle clientèle à conquérir avec du contenu dédié. Des programmes comme *Q-Force*, *Long Story Short* ou *Super Drag* auraient plus de mal à être validés par les géants américains classiques que sont Warner, Disney, Nickelodeon et Cartoon Network.

Déjà parce que ces séries s'adressent à un public adulte sans être des sitcoms, qui sont le format classique de la série d'animation adulte américaine. Mais également parce que ces séries intègrent pleinement la culture queer dans leurs récits : drag queens, références, expériences et vécus partagés, des éléments qui s'adressent avant tout aux communautés queers. C'est-à-dire qu'au lieu d'intégrer un peu de queerness dans des récits à destination d'un public large, comme l'a fait le remake de *The Proud Family* avec le personnage de Michael Collins, ces nouvelles séries visent avant tout un public queer. Elles n'excluent pas le public cis hétéro mais ne le ciblent pas.

Netflix a aussi produit des contenus plus niches, avec des personnages queers, sans que cela ne soit nécessairement central à l'intrigue : *City of Ghosts*, d'Elizabeth Ito, est un mockumentary, au rythme très posé, durant lequel on suit un groupe d'enfants dans différents quartiers de Los Angeles, qui communique avec les fantômes qui y résident. Cependant, comme il est courant chez Netflix, beaucoup de ces séries ont été annulées, parfois malgré leur succès, après une ou deux saisons. La plateforme avait un tel pouvoir d'achat dans la seconde moitié des années 2010 qu'elle produisait à tour de bras des œuvres pensées comme des produits d'appel pour séduire de nouveaux abonné·es. Pour autant, comparativement à ses têtes de gondoles, elle ne marketait pas beaucoup ses séries d'animation, et celles-ci parvenaient parfois malgré tout à une reconnaissance médiatique et publique.

YOUTUBE COMME SCÈNE INDÉPENDANTE

Enfin, une scène parallèle se développe progressivement, principalement portée par des créateurices queers avec des personnages queers : les séries youtube. *Helluva Boss*, *Hazbin Hotel*, *The Amazing Digital Circus*, *RWBY*, etc. De la même manière que le webtoon a permis à nombre d'auteurices de passer outre la barrière de la censure éditoriale, Youtube, en tant que plateforme, sert à des studios et créateurices indépendant·es d'espace de liberté pour développer leurs projets. Il s'agit alors de séries adultes, parfois trash, qui ne pourraient pas passer sur des chaînes linéaires. De la même manière que *Happy Tree Friends* dans les années 2000, puis *Peepodoo* sur France TV Slash et Youtube, ces séries n'hésitent pas à pousser les curseurs à fond de l'absurde, du trash, de l'étrange, et de la représentation débridée des communautés queers. Cependant, il existe aussi quelques séries qui restent plus dans les normes de la série jeunesse, toujours avec des représentations queers canons, soit indépendantes, comme *Bee and Puppycat*, soit attachées à de gros studios comme Cartoon Network mais dont le premier cycle de vie était sur Youtube, comme *Bravest Warriors* et *OK K.O.! Let's Be Heroes*. Selon leur succès premier, les projets de ce type peuvent être rachetés par des plateformes de streaming (HBO Max, Amazon Prime) et être pérennisés par rapport à la précarité qu'implique la création en indépendant sur Youtube.

Enfin, de plus en plus de showrunners et professionnel·les venu·es des gros studios, comme Dana Terrace avec *Knights of Guinevere*, Matt Braly avec *Clara & the Below*, Kiana Khansmith avec *Pretty Pretty Please I Don't Want to be a Magical Girl*, Li'l Toughy avec *Strawberry Vampire* et Pearl Low avec *Wheels and Roses*, développent leurs propres projets en indépendants ou avec de petits studios montés pour l'occasion, sans avoir de plateforme de diffusion encore confirmée, ce qui est un risque important en production. Certains de ces projets sont ouvertement queers, d'autres n'ont pas encore suffisamment dévoilé leurs personnages pour que cela soit certain, mais les précédents projets de leurs réalisateurices laissent espérer qu'ils profiteront de la liberté offerte par la production indépendante. Cette tendance démontre aussi un certain ras-le-bol des créateurices, qui souhaitent s'émanciper des décisions purement économiques des grands studios, et de leurs carcans narratifs et visuels.

Cette évolution vers une diversification des projets selon les plateformes de diffusion et cibles, fait montre d'une pluralité des représentations queers sur la scène américaine. Celle-ci dépend non seulement des modèles de production et de diffusion, mais également des voix des artistes qui ont progressivement poussé pour se faire entendre. Dès lors, la qualité des représentations queers ne fait qu'augmenter, la voix des premier-es concerné-es étant plus audible, et leur espace d'expression plus large, plus ouvert. Même si toutes les représentations ne se valent pas, certaines s'appuyant encore sur des stéréotypes antédiluviens, la production américaine ne se résume pas à ces derniers. La France, comme nous allons le voir, dépend encore largement de ces clichés pour faire exister ses personnages queers.

LE JAPON POUR TOUS LES GOÛTS

Le contexte de production et de distribution japonais diffère sensiblement de ce que l'on retrouve en France, et plus largement en Europe et en Amérique du Nord. De ce fait, les représentations s'en ressentent. Elles se singularisent aussi sous l'influence d'une tradition toujours courante du travestissement, via le théâtre Nô, dans lequel tous les personnages, même féminins, sont encore très majoritairement interprétés par des hommes, et où les normes de genre sont différentes de celles découlant de la chrétienté en Occident.

La production japonaise est beaucoup plus extensive que la nôtre, et l'on retrouve des représentations queers dans l'ensemble des genres et des cibles des anime : qu'il s'agisse de shônen reconnus à l'échelle internationale comme *One Piece*, ou de shôjo plus confidentiels, autour du sport comme de la tranche de vie, comme *Star Align*, *Blue Period* ou *Skip and Loafer*, il y en a pour tous les goûts. Certaines séries font du coming out, de la dysphorie de genre, ou des discriminations LGBTphobes leur sujet, mais beaucoup intègrent également des personnages LGBTQ+ sans que leur orientation sexuelle ou identité de genre ne soit au centre du sujet. Cela arrive plus fréquemment lorsqu'il s'agit de personnages secondaires. Les représentations queers se sont diversifiées et amplifiées au tournant des années 2010, mais l'on trouvait dès les années 90, voire dès les années 80, avec *Stop Hibari-kun*, des personnages trans. Le shôjo manga représentait déjà des romances gay et lesbiennes et avait développé des personnages androgynes depuis les années 70, mais il a fallu attendre les années 2000 et les chaînes satellites pour que les premiers personnages queers d'anime arrivent en France.

Les romances queers interviennent assez tôt, dès les années 1980, *Utena*, *la fillette révolutionnaire*, *Sailor Moon*, et plus récemment *Mobile Suit Gundam: The Witch from Mercury* mettent en avant l'attirance lesbienne de certains personnages adolescents, sans qu'il n'y ait besoin de coming out. Le lesbianisme n'est jamais verbalisé. Les yaoi, ou boy's love, se développent en anime plus tardivement, et nous parviennent surtout post 2015, avec des romances adolescentes ou adultes comme *Doukyuusei*, *Sasaki et Miyano* ou *Cherry Magic*, pas toujours dénuées d'une certaine toxicité héritée de l'hétéronormativité. On retrouve cette même toxicité amplifiée dans nombre de romances hétéro disponibles sur les plateformes Crunchyroll et ADN, les plus récentes se soumettant mêmes aux carcans de la dark romance*.

*Sous-genre de la littérature sentimentale mettant souvent en scène des romances moralement violentes, voire illégales.

Contrairement aux séries d'animation occidentales, les anime japonais ne misent pas sur l'absolue binarité de genre : nombre de séries ont ainsi des personnages androgynes dont l'identité de genre peut être floue, voire fluide selon la manière dont s'exprime le personnage. Si cela peut s'apparenter à du queer coding, c'est aussi le genre n'est dans ce cas là pas un sujet, tout en étant explicite dans les pronoms choisis, les tenues des personnages et leur seiyū (comédien·ne de doublage). Ce type de représentation se retrouve plutôt dans des séries de tranches de vie, comme dans *Zombie Land Saga*, *Ouran High School Host Club*, ou *Komi Can't Communicate*. Lorsque la transition est verbalisée, le genre devient alors souvent plus central, comme dans *Wandering Son* ou *Wonder Egg Priority*.

À noter cependant, si les représentations LGBTQ+ sont nombreuses dans les séries d'animation japonaises, il n'en va pas de même pour le long-métrage d'animation : on trouvait des représentations queers dans des longs-métrages comme *Project A-ko* (1986), mais c'est le film *Tokyo Godfathers* au début des années 2000 qui change réellement la donne avec la représentation réaliste d'une femme trans dans un Tokyo contemporain. Il faut ensuite attendre le milieu des années 2010 pour voir se multiplier les personnages queers, surtout dans des adaptations de mangas. Les anime japonais proposent ainsi des personnages queers avec ou sans romance dans leur récit, parfois des héros, parfois de simples employés ou élèves, qui peuvent sembler moins rigides que nos représentations occidentales. Mais il faut également rappeler qu'en parallèle, les anime proposent nombre de représentations genrées traditionnelles, ouvertement sexistes, hypersexualisant les corps féminins, parfois à peine pubères.

Il faut enfin noter que *One Piece* mis à part, le nekketsu et le shonen sont peut-être moins ouverts à des représentations queers canons, et à des représentations genrées qui, de manière générale, ne soient pas stéréotypées. Or, ce sont ces anime qui bénéficient de la plus grande visibilité, et qui peuvent donner l'impression d'une production éloignée des questions LGBTQ+. Impression fautive donc, bien que rares soient les productions qui aient une visibilité médiatique comparable à un *My Hero Academia*, *Jujutsu Kaisen*, *Demon Slayers* et autres shonen du moment.

Il est en outre bon de rappeler que si ces fictions et le divertissement proposent une diversité des représentations apparemment relativement libre et décomplexée, ceci n'est pas nécessairement le signe d'un progressisme effectif de la société, dans un pays qui n'autorise ni le mariage ni l'adoption par les couples homosexuels et vient de se doter d'une première ministre ultra-conservatrice.

LE RETARD DE LA FRANCE : SPÉCIFICITÉS SOCIALES ET ÉCONOMIQUES

DE L'IMPORTATION À LA PRODUCTION NATIONALE EN LUTTE

Comme quoi l'exception culturelle française n'est pas toujours positive, la production de films d'animation dans l'Hexagone peine à prendre en compte l'ensemble des communautés minorisées, surtout les personnes LGBTQ+. En France, pas de Code Hays mais un puritanisme tout aussi conservateur renforcé par le ciblage essentiellement jeunesse des œuvres animées.

La génération Club Dorothée se souvient des doublages atténuant non seulement la violence de certains programmes (qui n'étaient en réalité pas vraiment destinés aux enfants), mais également les représentations queers qu'on pouvait retrouver dans certains d'entre eux. Sailor Uranus et Sailor Neptune dans *Sailor Moon*, en couple, deviennent en français des cousines, et des personnages secondaires gays, lesbiens et trans sont minimisés voire effacés dans *City Hunter* (Nicky Larson) et dans *La Rose de Versailles* (*Lady Oscar*). Il fallait alors que le contenu queer ne soit qu'en sous-texte, comme dans *Ranma ½*, queer coded mais pas verbalisé, pour qu'il ne soit pas censuré. Cette pratique s'est perpétuée dans des séries plus récentes encore, comme *Cardcaptor Sakura*, diffusée au début des années 2000.

La spécificité de la production française, et dans une certaine mesure, de la production européenne, complique la liberté de narration et de création dans nos films d'animation, notamment séries et longs métrages. Nous dépendons financièrement de soutiens publics et privés, souvent de plusieurs coproducteurs internationaux, qui ont chacun leur mot à dire dans le développement et la production de nos programmes. Contrairement aux USA où les décideurs sont en nombre plus réduit, la France fait intervenir de nombreuses personnes dans le financement de ses séries et longs-métrages d'animation, du développement à la diffusion, représentant chacune un potentiel obstacle à la reconnaissance des personnages queers.

La scénariste Féérique Engel Lenoir en parle très bien dans [une émission d'Arrêt sur Images](#), dans laquelle elle rappelle que malgré la popularité de *Miraculous Ladybug*, il a fallu se battre pendant des années avec TF1 et Disney pour pouvoir introduire des personnages queers. La transidentité et la non-binarité se heurtent encore à des murs, selon elle parce qu'il s'agit, comme le polyamour, de sortir des carcans de la famille traditionnelle qu'on retrouve le plus souvent en animation. En tout cas, du point de vue de nos producteurices et diffuseurs. Malgré tout, même si les représentations gays, lesbiennes et bisexuelles sont plus visibles qu'avant, elles ne sont souvent pas verbalisées. Les termes, qui pourraient aider le jeune public à mieux comprendre les différentes orientations sexuelles et identités de genre, ne sont que très rarement prononcés. Dans un cadre où la majorité de notre production s'adresse à des enfants encore en apprentissage du monde comme de leur construction personnelle en tant qu'individu, il est pourtant essentiel de dire les mots. D'où l'importance aussi de mettre en scène des coming out, des déclarations, des romances, au-delà des regards, des mains entrelacées et des bisous volés sur le coin des lèvres.

Féérique Engel Lenoir insiste également sur le fait que toute visibilité est intéressante : qu'elle soit centrale ou périphérique, canonique, ambiguë ou métaphorique. Mais encore faut-il qu'elle ne se résume pas à une ambiguïté telle que seul-es les initié-es sauront y voir une représentation LGBTQ+.

FRILOSITÉ DES PRODUCTEURICES ET CONSERVATISME DES CHÂÎNES TV

Si les producteurices de séries d'animation craignent d'intégrer des personnages LGBTQ+ à leurs fictions, c'est souvent par peur de ne pas réussir à rentabiliser le projet à l'international, bien que nos acheteurs principaux restent l'Europe du Nord et l'Amérique du Nord. Quant aux chaînes TV classiques que sont France Télévisions, TF1, Gulli, Canal+ et Arte, si elles sont assez frileuses dès lors qu'il s'agit de financer des séries d'animation incluant des sujets et/ou personnages queers, c'est par pur conservatisme. On peut supposer qu'il a différentes origines.

Certaines chaînes craignent les paniques morales de l'extrême-droite et se plient dès lors implicitement à leur agenda d'invisibilisation des personnes queers. Il faut dire que la France a toujours été réfractaire à aborder la question du genre et du sexe auprès du public jeunesse, même lorsque celui-ci est hétéro. En 2001-2003, la série *Titeuf* avait fait l'objet de plusieurs reportages quant à son supposé impact négatif sur les enfants parce que trop sexualisante. Ce qui est paradoxal quand, en parallèle, aucune inquiétude n'était émise face à l'hypersexualisation de certains personnages féminins adolescents comme les *Totally Spies*, *Martin Mystère* et de la majorité des princesses Disney de l'époque.

Les paniques morales autour de la représentation de l'homosexualité ou de la transidentité qui endoctrineraient les enfants sont arrivées plus tardivement, au tournant des années 2010 : cette même année, le ministre de l'Éducation Luc Chatel s'était opposé à la projection, dans les écoles primaires, du court-métrage *Le Baiser de la lune* qui parlait d'homosexualité aux enfants. En 2015, des parents avaient lancé une pétition (qui n'avait réuni que quelques 200 signatures) pour demander que Gulli retire la série *SheZow* de l'antenne, accusée de faire la promotion de la "théorie du genre" (dont on rappelle qu'elle est une intox). En 2022, *TouchePasÀMonPoste* avait polémique à propos de l'introduction d'un couple homosexuel dans *Peppa Pig*. En 2023, Éric Zemmour se vantait, à tort, d'avoir fait annuler la série d'animation *Ridley Jones* sur Netflix parce qu'elle contenait à ses yeux de la propagande LGBT par la présence d'un bison non-binaire dans les personnages secondaires.

D'autres responsables de chaînes font le raccourci de LGBTQ+ = sexe, et considèrent dès lors que ces personnages et sujets n'ont pas leur place dans un programme jeunesse. Par ailleurs, beaucoup de ces responsables ont encore de nombreux biais de perception des personnes queers, et de manière plus générale, baignent dans une hétéronormativité qui n'est jamais remise en question. Ce qui explique que la majorité de nos séries d'animation françaises jeunesse conserve des stéréotypes genrés plus ou moins marqués, notamment selon la cible d'âge visée par la série, comme l'a démontré Mélanie Lallet dans *"Il était une fois... le genre. Le féminin dans les séries animées françaises"*.

Ce sont des biais que l'on retrouve tout autant au sein des studios de productions et chez certain-es scénaristes et réalisateur-ices du secteur, qui ont par ailleurs tendance à s'auto-censurer et à ne pas développer de récits queers, pensant qu'ils seraient automatiquement refusés. Leur crainte est légitime, lorsqu'on voit les projets soutenus par les résidences, bourses et aides du CNC en comparaison au nombre de projets queers que l'on retrouve en BD, secteur sur lequel se reportent beaucoup de créateurices de l'animation en quête d'une liberté plus importante.

Certain-es, au sein des chaînes TV, veulent aussi produire des séries d'animation jeunesse qui ne posent pas question, qui ne font aucun remous. Les dessins animés pour les enfants, ça doit être ludique, parfois un peu éducatif, mais surtout ne pas remettre en question l'ordre établi. Cette perception des programmes jeunesse impacte également les représentations d'autres communautés minorisées, et des thématiques comme l'écologie, l'éducation ou le capitalisme. Sauf qu'à refuser d'engager le dialogue, d'aborder certains sujets, le silence est tout aussi parlant pour le public cible, il est tout aussi représentatif d'un monde, d'une société par l'invisibilisation qui en découle.

L'UNIVERSALISME À LA FRANÇAISE : L'INVISIBILISATION OU L'EXCLUSION

Il en résulte des séries souvent lissées, pour convenir à la demande d'un ou plusieurs coproducteurs, de chaînes TV françaises et étrangères dont les attentes sont, au mieux, consensuelles, voire parfois conservatrices. C'est d'autant plus visible dans la production jeunesse, majoritaire dans notre secteur, du fait de l'universalisme républicain à la française, qui tend à vouloir effacer les différences existantes entre les groupes de personnes pour mieux assurer l'égalité entre ceux-ci. Mais nier nos différences, c'est renforcer des normes qui peuvent être contraignantes, invisibilisantes et douloureuses pour une partie de la population. Voire, ces normes peuvent appuyer des biais conservateurs, comme cela existe dans les représentations genrées (où on trouve beaucoup de filles en rose et/ou jupe, toujours minces et maquillées, appuyant de fait des stéréotypes sexistes).

Cela dit, toute visibilité peut être perçue comme utile, tant qu'elle ne vise pas à moquer une communauté. Les représentations queers, particulièrement rares dans nos productions françaises, sont de ce lot : on ne va pas cracher sur les petites victoires obtenues au fil des années (et des batailles de scénaristes) dans nos séries. Que le propos de l'identité LGBTQ+ soit central ou non dans le projet, la visibilité est à accueillir comme un élément de remise en question de l'ordre cis hétéronormé de la société.

Ainsi, parfois, le flou, l'ambiguïté de cette visibilité d'identité genrée et/ou sexuelle non canonique dans la série permet une réappropriation par les communautés queers et une porosité qui permet de laisser la place au public de comprendre le personnage comme il le souhaite. On peut prendre en exemple Odd, dans *Code Lyoko*, qui, par son design, n'est jamais genré, ou Candy, dans les *Zinzins de l'espace*, genré au masculin mais avec des codes visuels et de mise en scène plutôt féminins (très queer coded donc). Mais ces séries datent déjà, l'une de 2003, l'autre de 1997. Pourtant, rares sont depuis les séries d'animation françaises à avoir proposé des personnages équivalents. *Miraculous Ladybug* a, dans un premier temps, opté pour du queer coding et des allusions plus ou moins appuyées, à travers des relations et personnages secondaires comme Marc et Nathaniel, Rose et Juleka, avant de rendre canonique leur identité queer au bout de plusieurs saisons, et d'ajouter de nouveaux personnages queers tant adultes qu'adolescents, résultat d'une âpre lutte de l'équipe d'écriture pour leur faire une place réelle et visible.

Cette quasi absence de représentation est une spécificité culturelle française, car elle concerne l'ensemble des communautés LGBTQ+, là où chez nos collègues américains et japonais, les deux autres mastodontes mondiaux de l'animation, ce sont surtout les personnes trans qui peinent le plus à être représentées. En France, pas de distinction, tout le monde est cis et hétéro, la famille étant en parallèle le centre de ces représentations hétéronormées, autant dans l'écriture que dans le character design. La romance, même hétéro, n'est que rarement présente dans les séries d'animation françaises, parce que bouclées, donc sans développement des relations entre les personnages. Mais c'est également par conservatisme et frilosité, comme si les enfants et pré-adolescent·es ne se questionnaient pas sur la romance, aux relations intimes et au sexe, dans une société qui en fait pourtant le centre de nos vies sociales.

Les séries avec des représentations canons que l'on trouve sont alors majoritairement produites pour le web, comme *La Petite Mort*, et destinées à un public adolescent voire adulte, tirant souvent sur le trash comme *Peepodoo* et *Les Kassos*.

Ces représentations se retrouvent dans une bonne partie du catalogue du studio Bobbypills, qui se spécialise dans l'animation adulte trash (sexe, drogue, violence), ce qui est un choix de visibilité qu'on pourrait questionner dans un contexte où elles constituent quasiment les seules représentations queers présentes dans l'animation française. Elles peuvent dès lors donner l'impression aux producteurices et diffuseurs que la seule place des personnages queers se trouve dans ce type de projets.

On peut malgré tout célébrer les quelques imparfaites victoires que sont, justement, *Miraculous Ladybug*, *L'Armure de jade*, *Les Culottées*, *La Petite Mort*, et *Peepoodoo and the Super Fuck Friends*. Elles concernent majoritairement des personnages secondaires et, même si nous n'en sommes pas au stéréotype américain du "bury your gay", les scènes de coming out, le plus souvent dans un cadre de déclaration amoureuse soldée d'un échec, ne remettent pas en question le statut quo hétéronormé des personnages. En parallèle, France Télévisions remplit jusqu'à présent bien peu son rôle d'éducateur public, car les rares représentations que l'on trouve dans les séries qu'il coproduit ne sont pas mises en avant : on regrettera entre autres l'absence de rediffusion des épisodes des *Culottées* depuis sa sortie en 2020 et leur suppression des plateformes France TV Slash en 2026, après 6 ans d'une mise à disposition partielle (5 épisodes sur 30) de la série. Seule une version payante est aujourd'hui disponible sur Youtube.

C'est d'autant plus étrange que dans des conventions comme le Paris City Pop ou la Y/Con, (dédiée aux représentations issues du yaoi et du yuri), on rencontre beaucoup de créateurices issu-es du film d'animation, qui proposent des créations originales, des webtoons, des fanzines, des BD auto-éditées, avec nombre de récits et personnages queers, tous plus variés les uns que les autres. On pourra citer *Vertu de Saint-Cyr*, de Rutile et Yllogique, *Colossale*, de Rutile et Diane Truc, ainsi que *Medieval Girlfriends*, de Juliette Cousin.

QUELLE SITUATION POUR LE LONG-MÉTRAGE ?

S'il s'avère encore difficile en France de produire des séries avec des personnages LGBTQ+, la situation pourrait différer pour les films destinés au grand écran. Mais il n'en est rien, pour la simple raison que la majorité de notre production nationale de long-métrages animés s'adresse à une cible familiale, donc à des enfants. On se retrouve alors face aux mêmes murs qu'en série, avec en supplément la réticence des distributeurs et exploitants à voir l'animation autrement que comme un genre pour les tous petits, un divertissement creux, au mieux joli à regarder.

Seuls les longs-métrages directement distribués sur des plateformes de streaming arrivent à tirer leur carte du jeu, et encore difficilement : *Nimona* et *Les Mitchell contre les machines*. Le premier est un film produit par Blue Sky avant que le studio ne soit racheté et fermé par Disney, qui mit le projet, pourtant presque terminé, au placard, avant qu'Annapurna ne le rachète et le vende à Netflix. Le second intègre l'identité lesbienne de son héroïne via un queer coding peu subtil, mais celle-ci n'est pas du tout centrale à l'intrigue. À noter qu'aucune de ces deux films n'est français, mais qu'il s'agit des principales relations queers dans le long-métrage d'animation disponible en France.

Dès lors, on ne pourra que saluer la production de *Jim Queen*, second long-métrage d'animation français avec des personnages canoniquement queers (le premier étant *Flee*), mais premier à faire de l'orientation sexuelle de ses personnages le centre de son récit.

Le projet fut difficile à porter, si l'on en croit sa page de financement participatif, car si BobbyPills a fini par trouver un distributeur cinéma, aucune chaîne de télévision française n'a voulu du long-métrage, réduisant ainsi nettement son budget. Son alter ego lesbien et australien, *Lesbian Space Princess*, réalisé par Emma Hough Hobbs et Leela Varghese, n'aura quant à lui pas même la chance de sortir en France. En effet, nos distributeurs et exploitants ne savent pas comment vendre ce genre de récit, où l'identité LGBTQ+ ne se résume pas à une fin tragique et une souffrance éternelle, mais où elle explose en une comédie parfois un peu caricaturale, mais qui a le mérite d'être pionnière dans notre secteur.

BIBLIOGRAPHIE

- <https://archive.ensa-bourges.fr/index.php/fr/home/action-culturelle/conferences/conferences-archives/385-conferences-2019-2020/7490-le-queer-coding-dans-le-cinema-d-animation>
- <https://florilegesjournal.wordpress.com/2022/02/11/ariane-temkine-virus-et-antidotes-le-queer-coding-dans-le-cinema-danimation-disney-1937-1999/>
- <https://bringthetea.wordpress.com/2021/06/02/from-hibari-to-yu-and-beyond-trans-characters-in-anime/>
- BENHAMOU Eve, *Contemporary Disney Animation: Genre, Gender and Hollywood*, Edinburgh University Press, 2023.
- DELIAS Lucie, LALLET Mélanie, *La remédiation des savoirs en santé dans les communautés en ligne sur les transidentités*, Revue française des sciences de l'information et de la communication, Information scientifique et diffusion des savoirs : entre fragmentations et intermédiaires, 2018.
- LALLET Mélanie, *Genre et séries animées françaises : normativités, phénomènes de reprise et nouvelles représentations*, Genre en séries Cinéma, télévision, médias, Les séries euro-méditerranéennes à l'épreuve du genre, 2015
- LALLET Mélanie, *Penser l'invisible : la sexualité dans les séries animées françaises pour enfants*, Université Sorbonne Nouvelle, CIM, 2014.
- LALLET Mélanie, *L'écriture « quantique ». Le contournement des conflits de représentations dans la série animée Miraculous : Les Aventures de Ladybug et Chat Noir*, Création collective au cinéma, Conflits dans la fabrique du film, 2024.
- TEMKINE Ariane, *La couleur des sirènes: Le cinéma d'animation Disney et sa critique*, Doctorat EHESS, thèse dirigée par Anne Lafont, Directrice d'études (CRAL), 2025.