

**Le genre reformulé dans les séries d'animation télévisuelles contemporaines.  
Adventure Times ; Steven Universe ; Le monde incroyable de Gumball ; Clarence**

**Auteur :** Tylleman, Marie-Emilie

**Promoteur(s) :** Tomasovic, Dick

**Faculté :** Faculté de Philosophie et Lettres

**Diplôme :** Master en arts du spectacle, à finalité spécialisée en cinéma et arts de la scène (histoire, esthétique et production)

**Année académique :** 2019-2020

**URI/URL :** <http://hdl.handle.net/2268.2/10772>

---

*Avertissement à l'attention des usagers :*

*Tous les documents placés en accès ouvert sur le site le site MatheO sont protégés par le droit d'auteur. Conformément aux principes énoncés par la "Budapest Open Access Initiative"(BOAI, 2002), l'utilisateur du site peut lire, télécharger, copier, transmettre, imprimer, chercher ou faire un lien vers le texte intégral de ces documents, les disséquer pour les indexer, s'en servir de données pour un logiciel, ou s'en servir à toute autre fin légale (ou prévue par la réglementation relative au droit d'auteur). Toute utilisation du document à des fins commerciales est strictement interdite.*

*Par ailleurs, l'utilisateur s'engage à respecter les droits moraux de l'auteur, principalement le droit à l'intégrité de l'oeuvre et le droit de paternité et ce dans toute utilisation que l'utilisateur entreprend. Ainsi, à titre d'exemple, lorsqu'il reproduira un document par extrait ou dans son intégralité, l'utilisateur citera de manière complète les sources telles que mentionnées ci-dessus. Toute utilisation non explicitement autorisée ci-avant (telle que par exemple, la modification du document ou son résumé) nécessite l'autorisation préalable et expresse des auteurs ou de leurs ayants droit.*

---

Université de Liège  
Faculté de Philosophie et Lettres  
Département Médias, Culture et Communication

## **Le genre reformulé dans les séries d'animation télévisuelles contemporaines**

*Adventure Time ; Steven Universe ; Le Monde Incroyable de Gumball ; Clarence*

**Mémoire présenté par Marie-Emilie TYLLEMAN**  
En vue de l'obtention du grade de Master en Art du spectacle,  
À finalité spécialisée en cinéma et arts de la scène  
(Histoire, esthétique et productions)

Année académique 2019-2020

## REMERCIEMENTS

Au terme de ce travail de fin d'étude, j'adresse mes sincères remerciements à l'ensemble des personnes ayant contribué, directement ou indirectement, à son élaboration.

Je remercie tout d'abord Monsieur Dick Tomasovic qui, en tant que promoteur de ce mémoire, m'a offert une grande disponibilité malgré la crise sanitaire que nous traversons. Il a encadré la rédaction de ce travail avec bienveillance. Je le remercie pour ses recommandations pertinentes et sa transmission de savoirs.

Je remercie également les équipes techniques de l'Université de Liège pour la configuration de nouvelles infrastructures virtuelles permettant, notamment, d'accéder à distance aux ressources de la bibliothèque. Cette initiative m'a permis de clôturer la rédaction de ce mémoire sereinement.

Je remercie encore Madame Mélanie Lallet pour notre échange de mails, ses encouragements et le partage de certains de ses écrits.

Enfin, j'ai une pensée particulière et je remercie toutes les personnes qui m'ont prêté main-forte en effectuant un travail fastidieux de relecture. Je remercie plus particulièrement Anne, Isabelle, Fanny, Laura ainsi que mes parents et mon frère, Jean-Grégoire, pour leurs précieux conseils.

## **A V A N T - P R O P O S**

Afin de dynamiser et de fluidifier la lecture de cette étude, la mémorante a pris le parti d'illustrer les observations relevées au chapitre 2 et d'intégrer ces illustrations annexes au sein même du texte. Le nombre total de pages de ce travail est dès lors de 112. Il s'élève à 90 pages hors annexes.



## INTRODUCTION

Choisir d'explorer un sujet d'étude au croisement entre l'animation audiovisuelle et les études de genre s'est précisé au terme d'un cursus complet en Arts du spectacle de l'ULiège. Il a été largement inspiré par deux cours, *Cinéma d'animation* et *Cinéma et études de genre*, délivrés respectivement par Mr Dick Tomasovic et Mme Geneviève Van Cauwenberge. Ces deux disciplines, sans véritable interaction à première vue, ont su progressivement alimenter l'intérêt de la jeune femme de 24 ans que nous sommes. Le premier en (ré)éveillant son esprit nostalgique ; le second en faisant écho aux questionnements qui l'habitent en tant qu'être social.

Aujourd'hui, les rapports de genre, la condition des femmes et celle de la communauté LGBTQIA+ dans la société s'imposent de plus en plus à notre réflexion. Ces sujets sociétaux sont des domaines auxquels nous ne pouvons plus échapper et pour lesquels nous nous sentons personnellement impliquée. Notre regard à propos de ceux-ci est appelé à évoluer et les mentalités de demain naissent dès à présent dans l'esprit des plus jeunes. C'est pourquoi s'interroger sur ce que les programmes animés télévisuels pour enfants leur disent du monde, s'interroger sur ce que les enfants apprennent de la société et comment ils perçoivent leur place au sein de celle-ci à travers ces programmes, nous paraît pertinent.

L'orientation de cette analyse transparaît dans l'intitulé de ce mémoire, *Le genre reformulé dans les séries d'animation contemporaines télévisuelles. Adventure Time, Steven Univers, Le Monde incroyable de Gumball, Clarence*. L'objectif poursuivi est d'analyser le mode de représentation du genre social dans ces séries. Pour répondre à cet objectif, nous mettons à profit la littérature scientifique relative au cinéma d'animation et aux études de genre ainsi que des ouvrages et autres articles traitant de la représentation du genre dans d'autres films ou séries animées.

L'échantillon examiné reprend l'ensemble des épisodes des premières saisons de chacune des quatre séries. Le choix de ces dernières (*Adventure Time, Steven Univers, Le Monde incroyable de Gumball et Clarence*) s'est opéré en fonction de lectures préalables relevant leur nature subversive. De plus, ces programmes sont diffusés sur la chaîne américaine Cartoon Network reconnue pour sa stratégie de contre-programmation et pour la liberté de ton qu'elle s'accorde. Ce point est développé dans le premier chapitre de ce travail. L'origine outre-Atlantique de ces programmes explique en partie leur nature subversive ; les Etats-Unis d'Amérique ayant quelques années d'avance sur la Belgique et la France (notamment) en matière d'études et de littérature relayant les idées féministes de la troisième vague et de la *queer theory*. C'est ainsi que l'un des ouvrages de référence dans ce domaine, *Trouble dans le genre. Le féminisme et la subversion de l'identité* (J. Butler), publié en 1990 aux Etats-Unis n'a été traduit et publié en France qu'en 2005.

Pour ces raisons, aux questions posées en sous-texte « Les séries animées contemporaines, à l'image de *Adventure Time, Steven Universe, Le Monde incroyable de Gumball et Clarence*, tendent-elles vers un modèle moins normatif ? Répondent-elles au conditionnement des enfants (socialisation sexuée et vision binaire de l'identité) en reflétant les enjeux soulevés par les théoricien.ne.s en étude de genre contemporain.e.s à leur diffusion ? », l'hypothèse amenée est, qu'en effet, ces quatre séries usent d'un codage non normatif en terme de représentation des genres et véhiculent des idées progressistes sur le rapport entre les genres, sur le statut de la femme dans la société et qu'elles relativisent l'hétéronormativité environnante. A l'heure de la quatrième vague féministe<sup>1</sup>, *Adventure Time, Steven*

---

<sup>1</sup>L'idée d'une quatrième vague féministe installée depuis 2011 est soutenue par David Bertrand (L'ESSOR DU FÉMINISME EN LIGNE. Symptôme de l'émergence d'une quatrième vague féministe ? David Bertrand, La Découverte, « Réseaux », 2018/2 n° 208-209 | pages 232 à 257) mais également par d'autres auteurs anglophones tels que J. Baumgardner (BAUMGARDNER J. (2011), « Is there a Fourth Wave? Does it matter? », in F'em: Goo Goo, Gaga and Some Thoughts on Balls, Seal Press, <http://www.feminist.com/resources/artspeech/genwom/baumgardner2011.html> (consulté le 23 mars 2018)), E. Munro (MUNRO E. (2013), « Feminism: A fourth wave ? », Political Studies Association, <https://www.psa.ac.uk/insight-plus/feminism-fourth-wave> (consulté le 23 mars 2018) ; K. Cochrane (COCHRANE K. (2013), All the rebel women: The rise of the fourth wave of feminism, London, Guardian Books) ; R. Rampton (RAMPTON M. (2015), « Four waves of feminism », Pacific University Oregon, <http://www.pacificu.edu/about-us/news-events/four-waves-feminism> (consulté le 23 mars 2018)) et N. Chittal (CHITTAL N. (2015), « How social media is changing the feminist movement », MSNBC, <http://www.msnbc.com/msnbc/how-social-media-changing-the-feminist-movement> (consulté le 23 mars 2018)).

*Univers*, *Le Monde incroyable de Gumball* et *Clarence* prennent pour acquis les idées de la vague précédente et rendent compte de enjeux de celle-ci.

Afin d'aboutir à une confirmation ou à une réfutation de cette hypothèse, ce mémoire s'articule autour de deux chapitres. Le premier tient lieu d'une exploration théorique et historique des deux domaines d'étude approchés : l'animation télévisuelle et le genre social. Dans la continuité d'une mise en contexte de l'émergence des séries animées télévisuelles, ce premier chapitre se clôture par une rapide présentation de quatre séries pionnières qui semblent avoir ouvert la voie, chacune à leur manière, à l'apparition de séries contemporaines telles qu'*Adventure Time*, *Steven Univers*, *Le Monde incroyable de Gumball* et *Clarence*. Le deuxième se concentre sur l'analyse de ces quatre objets d'étude. La mise en scène et le scénario de leurs épisodes y sont étudiés. Une lecture préalable de publications de chercheur.euse.s tel.le.s que Mélanie Lallet, Erving Goffman, Katia Perea, Michael Macaluso, Simon Massei, etc. permet de fournir des critères d'analyse.

La méthodologie suivie consiste, dans un premier temps, à prendre connaissance des travaux évoqués précédemment. A l'issue de cette lecture, une série de points ont pu être immédiatement appliqués à nos objets d'étude. Ensuite, dans un second temps, à visionner l'ensemble des épisodes des premières saisons de *Adventure Time*, *Steven Univers*, *Le Monde incroyable de Gumball* et *Clarence* permettant ainsi de relever des ponts entre ces séries, des catégories d'analyses communes à ces quatre programmes et de structurer par là le deuxième chapitre.

Enfin, les études de Paula Callus, Emma A. Jane, P. Welles, E. Leslie, S. Hall, R. Butsch, J. Butler, D. Tomasovic, etc. ont permis d'aborder plus en profondeur les deux domaines autour desquels s'articule ce mémoire : l'animation et les études de genre. Elles offrent une seconde lecture de ces séries, nous permettant de nuancer nos premières observations, tout en apportant un cadre théorique et historique à ce mémoire.

## CHAPITRE 1 : AU CROISEMENT DES GENRES

### 1. APPROCHE THÉORIQUE DES CONCEPTS

Le rapprochement entre animation et études de genre qui se joue au cœur de ce travail s'établit sur leur nature subversive commune. En effet, l'analyse des quatre séries animées à l'œuvre au chapitre deux est menée à la lumière de théories féministes et plus particulièrement celles de la troisième vague (à partir de 1980). Ce courant de pensée repose sur un postulat résolument subversif qui sera développé après avoir rendu compte préalablement de la subversivité que reflète l'animation audiovisuelle.

#### I. TROUBLE DANS LE GENRE DE L'ANIMATION

Initialement, l'animation peine à intéresser les chercheurs. De nombreux théoriciens la décrivent et la dévaluent<sup>2</sup>. La littérature scientifique la prenant pour objet tarde à occuper les étagères des bibliothèques en raison des polémiques que ce genre soulève. Il inquiète les spécialistes de l'enfance et les chercheurs qui étudient sa réception. Il est le lieu de tensions et est en quête de légitimité au sein du milieu cinématographique.

Si le genre animé tarde à être reconnu, c'est qu'il est difficile à identifier. La complexité de sa forme est telle que les théoriciens peinent à s'accorder pour lui assigner une définition fixe. En cela réside probablement le premier trouble généré par l'animation.

Dans son ouvrage *Le corps en abîme. Sur la figurine et le cinéma d'animation*, Dick Tomasovic entreprend de déterminer certains traits définitionnels du genre : « Cette capacité du cinéma d'animation à la corruption, au dérèglement, à la désagrégation des images solidement constituées, ce pouvoir de contamination, entropique, et cyclique, est un trait définitionnel capital de cet étrange corpus qu'est l'animation<sup>3</sup> ». L'auteur rend ici compte de la nature réflexive de l'animation, de son imprévisibilité et de ses prédispositions pour la déconstruction.

Plus tard, Dick Tomasovic souligne deux caractéristiques supplémentaires qu'il rapporte au cinéma d'animation : l'humour transgressif et l'anthropomorphisme. Cette dernière caractéristique est une porte d'entrée vers des revues subversives et multiples de la réalité<sup>4</sup>. À travers l'univers utopique des dessins animés aux personnages faussement réalistes, créateurs et spectateurs peuvent s'affranchir de la réalité et dénoncer ses défauts.

*Alice in Cartoonland* incarne précocement ce que relève Dick Tomasovic. Dans ce monde fantasmagorique, Alice échappe aux contraintes de la réalité. Qu'ils soient humains ou non, les personnages de dessins animés sont dotés de sentiments et d'une personnalité. Leur corps sont malléables, modifiables et fluides ce qui explique qu'ils sont souvent meurtris sans en garder de traces<sup>5</sup>. Ils évoluent dans un univers souvent fantastique, magique, onirique<sup>6</sup>.

Au fil des années et de sa popularité, le personnage d'Alice glisse pourtant de la peau d'une jeune fille puissante, entreprenante et courageuse à celle d'une demoiselle à sauver. D'après Katia Perea, c'est cette évolution du personnage qui a entraîné le déclin du succès de la série<sup>7</sup>. L'auteure reconnaît que ce phénomène touche d'autres programmes (anciens et contemporains) et qu'il s'explique, entre autre,

<sup>2</sup> Mélanie Lallet, *Quelle place pour l'analyse des représentations de genre dans les séries animées en France ?*, in Sébastien Denis, *et. al.* (sous la direction de), *Archives et acteurs des cinémas d'animation en France*, Paris, L'Harmattan, 2014, p. 209-224.

<sup>3</sup> Dick Tomasovic, *Le corps en abîme : sur la figurine et le cinéma d'animation*, Aix en Provence : Rouge profond, Coll. « Raccords », 2006.

<sup>4</sup> *Ibidem.*

<sup>5</sup> *Ibidem.*

<sup>6</sup> *Ibidem.*

<sup>7</sup> Katia Perea, « Gender and Cartoons from Theaters to Television: Feminist Critique on the Early Years of Cartoons », *Animation : an Interdisciplinary Journal*, n° 1, 2018, pp. 20-34

par le fait que la culture évolue en parallèle avec les mutations que connaît la société depuis les années 50<sup>8</sup>. De par l'artificialité de leur forme, les productions animées jouissent d'un espace de liberté plus large qui leur permet de choisir soit de se conformer aux normes sociétales soit de se positionner en contre-point face elles.

En réponse à leur époque, certaines productions animées reformulent ainsi le rapport hommes-femmes et les institutions sociales comme la famille, le couple pour ne citer qu'elles<sup>9</sup>. En cela, l'animation serait donc une véritable porte d'entrée vers une réalité révisionniste. Les dessins animés dépassent certaines oppositions traditionnelles (présentes dans la majorité des productions audiovisuelles) comme, par exemple, les rapports de genre qui ne seraient qu'une pure construction sociale, le binarisme des représentations de genre et l'hétéronormativité<sup>10</sup>.

## II. TROUBLE DANS LE GENRE (SOCIAL)

L'objectif premier du présent travail est de mettre en pratique les compétences analytiques acquises au cours des deux années que comporte le master en art du spectacle. L'analyse de la mise en scène de quatre séries animées mais aussi l'étude de leur scénario et de l'intertextualité entre leurs épisodes composent également le cœur de cette recherche.

Cette étude est guidée par des balises tirées du champs des études de genre *Gender Studies*. Le chapitre deux, consacré à l'analyse de *Adventure Time*, *Steven Universe*, *Le monde Incroyable de Gumball* et de *Clarence*, mobilise des concepts théoriques appréhendés au croisement de plusieurs lectures reconnues dans le champ des études de genre. Pour cela, un éclairage sur certaines de ces notions semble pertinent afin d'accompagner le lecteur. Bien que nous ne puissions passer à côté d'explications et d'une exploration en surface de ces différentes notions, nous nous réservons le droit de ne pas approfondir l'étude de ces théories issues de courants féministes car il nous semble que là n'est pas le propos principal d'un mémoire de master en art du spectacle.

Le regard que nous avons porté sur la représentation du genre dans les quatre objets de ce mémoire (plus particulièrement sur *Steven Universe*) est influencé par la conception de la féminité telle qu'elle est portée par la troisième vague féministe et, notamment, par Judith Butler, philosophe et auteure américaine reconnue principalement pour sa contribution aux réflexions érigées autour de la notion de genre. En 1990, Butler publie *Trouble dans le genre. Le féminisme et la subversion de l'identité*, une référence dans ce domaine. Selon ses propres mots, la théoricienne féministe cherche à travers son ouvrage à « comprendre les enjeux politiques qu'il y a à désigner ces catégories de l'identité comme si elles étaient leur propre origine et cause alors qu'elles sont en fait les effets d'institutions, de pratiques, de discours provenant de lieux multiples et diffus<sup>11</sup> ».

Judith Butler établit sa pensée sur le principe selon lequel le « sexe » (attributs physiques) et le « genre » d'un individu sont indépendants l'un de l'autre. Une première distinction établie entre ces deux concepts définit le « genre » comme l'ensemble des différences sociales entre hommes et femmes et le « sexe » comme les différences biologiques entre les deux. Bien que Butler s'appuie sur cette conception, elle souligne le problème de la dichotomie « nature-culture » telle qu'on la trouve dans cette distinction entre « sexe » et « genre ».

Si la théoricienne américaine confirme que le « sexe » et le « genre » relèvent de constructions sociales qui amènent chaque individu à camper un rôle social qui lui a été assigné à la naissance, elle insiste sur le fait que le « sexe » ne devrait pas être considéré comme

<sup>8</sup> Katia Perea, « Gender and Cartoons from Theaters to Television: Feminist Critique on the Early Years of Cartoons », *Op.cit.*

<sup>9</sup> Mélanie Lallet, [en ligne] « Genre et séries animées françaises. Normativités, phénomènes de reprise et nouvelles représentations », *Genre en séries : cinéma, télévision*, dans *médias*, n° 1, 2015, p. 147-171.

<sup>10</sup> James Clarke, *Animated Films*, Londres, Virgin Books, 2004.

<sup>11</sup> Judith Butler, *Trouble dans le genre. Pour un féminisme de la subversion* (2005), trad. Cynthia Kraus, Paris : La Découverte, 2006.

biologique car cela renforce la division mâle-femelle et la domination d'une nature préexistante. Butler reformule l'articulation sexe-genre en montrant comment l'opération par laquelle le genre est distingué de l'idée de nature contribue en retour à renforcer la division mâle-femelle comme réalité naturelle. En effet, poser que le genre est la part « sociale » du sexe risque d'alimenter l'illusion qu'une fois le genre isolé du sexe, il laisse à voir un sexe biologique « vrai », naturel et donc pré/non social. En ce sens, l'auteure s'inscrit dans une logique non naturaliste.

La performativité du genre selon Butler se définit par l'attitude des individus qui imitent un genre de référence, issus du discours collectif (Butler fait référence au discours commun, hégémonique, duquel découle l'ensemble des normes coercitives et exclusives qui règlent la vie sociale, érigent des catégories marginales et normales) dont l'origine est sociale et non naturelle.

Approfondissant cette distinction fondamentale de la théorie *Queer* et établissant que la sexualité (essentiellement vouée au plaisir) joue une place centrale dans la construction de soi, elle révisé la place des sexualités marginalisées sous le poids de l'hétéronormativité notamment. A travers l'homosexualité, Butler voit une possibilité de changer les mentalités et réviser les rapports de forces entre les genres. Butler envisage qu'il réside en ces sexualités non normatives une voie pour contourner la prépondérance du « sexe » et se concentrer sur le « corps ». En effet, tout comme Simone de Beauvoir l'affirmait avant elle, le sexe ne devrait pas définir la sexualité.

Selon Irène Jami, dans son article *Judith Butler, théoricienne du genre*, les différentes théories féministes ont cherché, depuis les années 70, à prouver l'origine historique à la domination patriarcale afin de prouver son caractère non immuable<sup>12</sup>. Le féminin est, pour Butler et bien d'autres, complexe et multiple. L'auteure se positionne face aux travaux de certain.e.s de ses prédécesseur.euse.s qui affirment qu'étudier la place de « la » femme dans la société (en tant que catégorie exclusive et normative) et étudier les enjeux de ce qu'être une femme sous-tend revient à un geste globalisant qu'elle désapprouve.

A l'inverse de vouloir déterminer le sujet du féminisme, l'auteure prêche pour une déconstruction de la catégorie « femme » afin de mieux étudier le processus de sa création et également les processus d'exclusion à l'œuvre dans le discours collectif. Irène Jami résume le cœur de la pensée de Butler qui justifie sa démarche déconstructiviste :

Lorsque l'on déclare : “ C'est une fille ! ”, on énonce une interpellation fondatrice qui pose des frontières, des limites, inculque une norme, constitue le sujet. Mais Butler pense que l'interpellation échoue parfois à “ normer ” ce qu'elle nomme et qu'il est possible pour les sujets de répondre à la loi de façons qui la rendent inefficace (Gayatri Chakravorty Spivak parle d' “ enabling violation ”). L'anatomie est discours ou signification et non destin, ce qui signifie que le corps peut être re- signifié de façons qui contestent, au lieu de la confirmer, l'hégémonie hétérosexuelle (imaginons qu'à l'échographie ou à la naissance on dise, non pas “ C'est une fille!”, mais “ C'est une lesbienne ! ”)<sup>13</sup>.

En cela, l'auteure s'insère dans l'esprit de la troisième vague du féminisme en place à partir des années 80. En contrepoint de la seconde vague féministe (1960-1990) à qui il est reproché de ne s'intéresser qu'à un sujet féminin à prétention universelle, blanc, hétérosexuel, ressortissant de la classe moyenne qui ne prend pas en compte la multiplicité des formes féminines, la troisième vague féministe rend compte de la diversité de l'expérience des femmes, selon l'expression de Lise Shapiro Sanders<sup>14</sup>. Cette troisième vague établit « des connexions entre les identités raciales, sexuelles et de genre »<sup>15</sup>, selon les termes de Pamela Aronson dans son article *Féministes ou postféministes ? Les jeunes femmes, le féminisme et les rapports de genre*. Les actrices de cette troisième vague féministe interrogent et redéfinissent le pouvoir pour lequel elles se battent et que les générations précédentes de femmes engagées ont revendiqué<sup>16</sup>. Cette nouvelle génération de théoriciennes se positionne en contradiction avec leurs prédécesseuses<sup>17</sup>.

<sup>12</sup> Irène Jami, « Judith Butler, théoricienne du genre », *Cahiers du Genre*, n°1, 2008, pp. 205–228.

<sup>13</sup> *Ibidem*.

<sup>14</sup> Lise Shapiro Sanders, *Feminists Love a Utopia Collaboration, Conflict and the Futures of Feminism*, in Stacy Gillis, Gillian Howie, Rebecca Munford, *Third Wave Feminism: A Critical Exploration*, Londres : Palgrave Macmillan, 2007.

<sup>15</sup> Pamela Aronson, « Féministes ou postféministes ? Les jeunes femmes, le féminisme et les rapports de genre », *Politix*, n° 1, 2015, pp. 135-158.

<sup>16</sup> Evie Kendal, « *There's No One Perfect Girl : Third Wave Feminism and The Powerpuff Girls* », *Colloquy*, n°24, Nov. 2012, pp. 234–252.

<sup>17</sup> *Ibidem*.

Il est cependant reproché à ce troisième courant féministe de laisser à penser que l'égalité homme-femme est acquise depuis les années 90. Comme l'explique Evie Kendal dans son étude de la série *The Powerpuff girls* :

Des questions telles que "l'écart salarial " entre les hommes et les femmes dans l'emploi rémunéré qui étaient si centrales dans le féminisme de la deuxième vague sont devenues un objectif principalement limité aux femmes dans le monde en développement, dont les besoins en matière d'éducation et de possibilités ont été correctement identifiés par la troisième vague.<sup>18</sup>

Les revendications issues de la seconde vague accordaient aux femmes une image de victime que la nouvelle génération de théoriciennes tente de dépasser en prônant le *girl power* à toute épreuve et quelle qu'en soit la forme. La puissance d'une femme peut être identifiée et reconnue bien qu'elle porte des talons aiguilles et une robe courte.

Enfin, il est utile de préciser que le contenu du chapitre deux mobilisant un vocabulaire spécifique et parfois pointu, un lexique sous forme de tableau, joint en annexe, vise à préciser certains de ces concepts. Les définitions répertoriées sont issues tantôt de la littérature scientifique (scrupuleusement référencée), tantôt le fruit d'une formulation personnelle.

---

<sup>18</sup> Evie Kendal, *Op.cit.*

## 2. APPROCHE HISTORIQUE DE L'ANIMATION À LA TÉLÉVISION

Dans un souci d'encadrer comme il se doit l'analyse des quatre objets de cette étude, la présente partie vise à établir le cadre historique duquel *Adventure Time*, *Le monde incroyable de Gumball*, *Steven Universe* et *Clarence* ont émergé. Il est dès lors question de revenir aux origines de l'animation en se concentrant sur le lien que le genre entretient avec la télévision. En effet, la forme contemporaine du dessin animé télévisuel est intrinsèquement liée à l'apparition de ce nouveau média dans les années 50 et aux fluctuations du contexte économique qui s'ensuivirent.

La rédaction de cet encadrement historique est largement inspirée de l'ouvrage écrit par Carole Stabile et Mark Harrison, *Prime Time Animation: Television Animation and American Culture*, publié en 2003. Ce recueil (dont les grandes lignes sont résumées ci-dessous), vise à comprendre le processus historique des changements culturels et artistiques advenus dans le secteur de l'animation depuis 1950 jusqu'au début des années 2000. Le développement suivant s'attèle à paraphraser les grands points de cet ouvrage, ponctués de quelques références connexes.

### I. AUX ORIGINES DE L'ANIMATION TÉLÉVISUELLE : DE 1920 À 1950

Historiquement, les premiers lieux de diffusion de productions cinématographiques aux Etats-Unis, tous genres confondus, sont des salles aménagées à cet effet et appelées *nickelodeon*. A ce sujet, dans son ouvrage *For Fun and Profit: The Transformation of Leisure into Consumption*, Richard Butsch (professeur de sociologie, d'études américaines et d'études des films et média à la Rider University dans le New-Jersey) rapporte qu'en 1905 le pays n'en comptait qu'une poignée<sup>19</sup>.

L'auteur établit un parallèle entre l'expansion de la production de films d'animation et les représentations du genre social véhiculées. D'après lui, malgré la forme primitive de l'animation au début du XXème siècle, les représentations y apparaissent plus libres qu'aujourd'hui (sur une échelle actuelle des valeurs). Richard Butsch explique qu'au regard de certains contenus, le genre féminin apparaît de façon plus fluide. Des productions comme *Gertie the Dinosaur* de Winsor McCay contournent sans détour la binarité du genre<sup>20</sup> (concept ancrant l'identité de genre dans deux catégories fixes, exclusives et hautement normées). Richard Butsch affirme que dans les années 20-30, le nombre de *nickelodéons* aux Etats-Unis a augmenté de façon fulgurante<sup>21</sup>. A mesure que l'animation séduit et se répand dans le pays, sa conception est plus encadrée. Diverses normes et contraintes pèsent notamment sur ses personnages et apparaît progressivement mais inexorablement ce que l'auteur qualifie de phénomène de « codage compulsif ». Le personnage (féminin et masculin) doit être directement lisible. Il doit répondre à des critères précis de sorte que sa féminité ou sa masculinité soit apparente et immédiatement identifiable. L'ouvrage de Carole Stabile et Mark Harrison, *Prime Time Animation: Television Animation and American Culture*, remet en perspective cet aspect en démontrant que tous les acteurs du secteur n'ont pas été soumis aux mêmes pressions, en fonction notamment du mode de diffusion (télévision terrestre ou télévision câblée). Ce point sera traité en détail ultérieurement.

Durant la trentaine d'années qui sépare 1920 de 1950, les lois économiques dictées par le *studio system* cadrent la production cinématographique à Hollywood. L'essor du secteur repose, pour ne citer qu'elles, sur la stratégie d'intégration verticale et sur une technique de marketing instaurée dans les années 20 par les studios, le *block booking*. Cette dernière stratégie consiste à louer aux diffuseurs (les exploitants de salle de cinéma) du contenu en blocs de plusieurs films. Sous couvert d'une grosse production, d'un film vedette, d'autres plus petits projets (l'animation comprise) peuvent ainsi être également diffusés. Le principe d'intégration verticale consiste, quant

<sup>19</sup> Richard Butsch, *For fun and profit : The transformation of Leisure into Consumption*, Philadelphia : Temple University Press, 1990.

<sup>20</sup> *Ibidem*.

<sup>21</sup> *Ibidem*.

à lui, en la pleine possession par les firmes cinématographiques de l'ensemble des valeurs de la chaîne de production. Les studios créent, produisent et diffusent eux-mêmes leurs propres productions.

En 1948, un nouveau décret est signé. Le décret Paramount estime que le système en place outrepassa plusieurs lois économiques préexistantes. Prenant les mesures jugées nécessaires, ce décret marque la fin de l'ère du *studio system* et, par la même occasion, le lent déclin du secteur de l'animation.

Quelques années auparavant, un autre événement a dressé des bâtons dans les roues des animateurs et producteurs. En 1934, un code de moralité est signé par la US Production Code Administration, le code Hays (*Hays Censorship*). Ce dernier vise à placer le politiquement correct comme règle d'or, à recadrer les productions cinématographiques et cela après plusieurs débordements susceptibles de porter atteinte à la pudeur des spectateurs. Ne sont dès lors plus représentés explicitement tout ce qui a trait à la sexualité (les actes sexuels, les corps féminins aguichants, l'homosexualité, etc.), la violence ainsi que tout ce qui a un caractère immoral et/ou illégal.

Ne répondant pas aux restrictions amenées par ce code, une série animée comme *Betty Boop* en subit les conséquences. Son héroïne à l'allure initialement hautement sexualisée prétendait dans de nombreux épisodes à des postes à responsabilité (celui de présidente par exemple). Les nouvelles mesures instaurées rendent Betty apprivoisée et politiquement correcte. Le public la voit dès lors tantôt dans la peau d'une gardienne d'animaux, tantôt dans la peau de la parfaite ménagère. Comme le fait remarquer E. Leslie dans son ouvrage *Hollywood Flatlands : animation, critical theory and the avant-garde* : « cette déssexualisation va de pair avec une perte de pouvoir<sup>22</sup> » et, dès le milieu des années 30, le succès de Betty Boop décline progressivement<sup>23</sup>.

## II. LES ANNÉES 50 : LE RENOUVEAU

Les récentes mesures économiques adoptées amènent sur le marché de la production cinématographique un contexte de rude concurrence. Au milieu des années 50, de nombreuses craintes circulent au sujet de l'animation. Les unités de production de films d'animation ferment les unes à la suite des autres. Les studios Disney, la MGM ou la Warner Bros Company ont presque cessé leur production de films animés et investissent largement dans leurs programmes les plus viables et rentables (les *sitcoms* notamment) afin d'assurer leurs arrières. Inévitablement, la production de dessins animés, jugée « à risque » et trop onéreuse, est mise en retrait.

Parallèlement à ce climat anxiogène, un nouveau média fait son apparition et offre une lueur d'espoir au secteur de l'animation : la télévision. Là où les salles de théâtre font la fine bouche à l'idée de diffuser des films modestes qui s'éloignent des succès de l'époque, des essais, la télévision, elle, offre à l'animation une tribune grâce à laquelle elle peut s'exprimer plus librement suite à la signature du décret Paramount.

La télévision n'offre toutefois pas directement à l'animation une voie rentable et viable en raison de la nature de l'audience de cette dernière. Au temps de sa diffusion dans les salles de théâtre, l'animation est considérée comme susceptible d'attirer un public de masse, d'adultes et d'enfants. Lors de son passage à la télévision, son public se spécifie et elle cible particulièrement les enfants. Or, ce public n'étant pas un agent économique actif, les annonceurs ne considèrent pas cet audimat comme un gagne-pain potentiel. Ils ne misent pas sur ces programmes pour diffuser leur publicité, principale source de revenus pour les diffuseurs de contenus.

<sup>22</sup> Esther Leslie, *Hollywood Flatlands : animation, critical theory and the avant-garde*, Londres : verso (New Edition), 2004.

<sup>23</sup> *Ibidem*.



Ce n'est qu'à la fin des années 50 que les annonceurs prennent conscience du potentiel lucratif de ces programmes, considérant les enfants comme un moteur majeur des consommations de leurs parents. Ils accordent alors progressivement leur confiance à ces programmes et travaillent, dans un premier temps, principalement avec la firme Disney qui, elle, comprend rapidement le potentiel de ce nouveau média et en tire rapidement profit. Disney voit en effet à travers la télévision une façon rentable de continuer à diffuser ses productions animées. La firme installe ses courts métrages dans les programmes de diffusion, y compris aux heures de grande écoute. Ces films ont avant tout une visée promotionnelle et lui permettent de renforcer son image de marque. A travers eux, Disney fait notamment la promotion de son futur parc à thème qui va contribuer à assurer sa prospérité financière.

Dans un premier temps, l'animation n'est pas considérée comme capable de se suffire à elle-même. Les courts métrages animés, qui sont des reprises de longs métrages préexistants, sont intégrés dans un programme présenté par un homme déguisé et filmé en prise de vue réelle. L'animation ainsi aménagée assure aux agents du secteur télévisuel un divertissement qui engendre peu de frais de production. A mesure de leur succès grandissant, ces courts métrages vont être progressivement diffusés par blocs (trois ou quatre films à la suite), réservant ainsi des tranches d'une demi-heure aux dessins animés et permettant ainsi d'ancrer ces films dans un créneau qui leur sera propre. Cette démarche contribue indirectement mais grandement à accorder du crédit à l'animation. Les dessins animés ne sont plus seulement destinés servir de transition entre deux longs métrages ou d'introduction aux films diffusés dans les salles des *nickelodéons*. Ils incarnent un genre à part entière, celui de la télévision pour enfant<sup>24</sup>.

Comme évoqué précédemment, les premiers dessins animés diffusés à la télévision sont des reprises de films d'animation ou de séries animées ayant fait leur preuve auparavant. L'avantage de cette formule est d'oser continuer à produire des films, le risque d'un échec commercial en moins. Comme le disent Carole Stabile et Mark Harrison, la reprise est une forme intrinsèquement liée à l'animation. En effet, à travers elle, le langage de l'animation est remanié pour reconfigurer le genre. Celui-ci se réinvente en puisant continuellement dans son propre répertoire. Les firmes qui se concurrenceront sur le marché de l'animation télévisuelle puiseront inlassablement dans le répertoire historique de l'animation. Malgré la faible rentabilité retirée de la production d'œuvres originales, certains studios prennent tout de même le risque de se lancer dans cette démarche. Ceux qui le font pour concurrencer Disney, comme Hanna-Barbera Production, utilisent la technique de l'animation limitée pour minimiser leurs coûts de production, principal frein jusqu'alors à la production de films d'animation originaux.

Historiquement, le style d'animation limitée est initié par les fondateurs de l'UPA (*United Productions of America*), trois anciens membres des studios Disney (Stephen Busustow, Zack Schwartz et Dave Hilberman) partis à la suite de la célèbre grève de 1941. Cet événement a des répercussions sur l'ensemble de la production animée aux Etats-Unis mais, paradoxalement, ne porte pas tellement préjudice à l'entreprise de Walt Disney. Les revendications de ses travailleurs concernaient la possibilité de se syndicaliser, comme il commençait à en être coutume dans les entreprises à l'époque. Soupçonnant cette idée d'être politiquement communiste, Walt Disney s'oppose à la perspective d'établir un syndicat au sein de son entreprise pour défendre les droits de ses travailleurs. A la suite de cette grève, Stephen Busustow, Zack Schwartz et Dave Hilberman fondent l'UPA en 1945, sous la forme d'une structure non hiérarchique qui privilégie et encourage les artistes individuels. De cette façon, celle-ci s'oppose directement à la culture industrielle de Disney, à l'hégémonie disneyenne et à tout ce qui s'en rapproche. Cette démarche relance la créativité dans le secteur et encourage le travail des artistes expérimentaux d'avant-garde qui font évoluer le genre.

Dans l'histoire de la télévision aux Etats-Unis, le style d'animation limitée est toutefois plus largement associé à la firme Hanna-Barbera Production, créée en 1957 par Bill Hanna et Joseph Barbera, tous deux anciens animateurs de la MGM. Dans les années 60, ce

---

<sup>24</sup> Katia Perea, « Gender and Cartoons from Theaters to Television: Feminist Critique on the Early Years of Cartoons », *Op.cit.*

style est plus que jamais d'actualité car il s'accommode fort bien des contraintes de la télévision. Son écran est de petite taille et l'arrière-plan ainsi que le premier plan doivent donner un rendu épuré, ce qu'offre naturellement le style de l'animation limitée.

Hanna-Barbera Production connaît aisément le succès. Régnant rapidement en maître sur le marché de la télévision, la firme n'a aucun mal à imposer ses programmes, ses codes et son modèle d'animation. Profitant de sa position dominante, le groupe renforce à travers ses productions la normativité du genre et étend l'hétéronormativité dans le milieu de l'animation télévisuelle<sup>25</sup>. La firme représente des personnages masculins correspondant sensiblement toujours aux mêmes caractéristiques. Il en va de même pour les personnages féminins. La télévision laisse peu de place à l'innovation. Une fois un modèle implanté, le secteur de l'animation peine à en sortir. C'est ainsi que se consolide une longue tradition de représentations. Dans *Redeeming the wasteland : Télévision Documentaire and Cold War politics*, M. Curtin résume la logique de création de l'animation télévisuelle en ces termes : innovation, imitation, saturation. Les premiers acteurs innovent. Les seconds reproduisent, par gain d'investissements et de temps. Les suivants reconduisent ces valeurs sûres jusqu'à atteindre une saturation. La formule « innovation, imitation, saturation » explique l'expression de codage compulsif, évoquée précédemment. Contrainte de diffuser dans un premier temps des succès antérieurs, la firme Hanna-Barbera Production parvient, dans un second temps, à convaincre qu'elle pourrait créer et diffuser ses propres programmes. Ainsi, en 1957 le groupe diffuse pour la première fois *The Ruff and Reddy Show* sur la chaîne NBC. Si le programme est diffusé en noir et blanc, compte tenu des contraintes techniques inhérentes à l'époque, les dessins originaux sont eux réalisés en couleurs afin d'anticiper l'évolution de la télévision. Les dessins animés originaux Hanna-Barbera Production se distinguent déjà par leurs caractères humoristiques, fantastiques et non réalistes. L'archétype du dessin animé télévisuel des années 50 aux Etats-Unis est l'histoire d'un personnage animalier loufoque, obsessionnel et compulsif, selon les termes de Stabile et Harrison, qui prend part à des conflits rocambolesques<sup>26</sup>. Le succès de Hanna-Barbera Production est à son apogée dans les années 60-70, lorsque la firme règne en maître sur le secteur de l'animation<sup>27</sup>.

Ce modèle esthétique supprime le modèle précédent revendiqué par Disney, hautement visuel et naturaliste. L'esthétique que Disney impose dans ses premiers longs métrages est un style traditionnel, breveté, jugé par la suite oppressif, et duquel ses concurrents essaieront de s'éloigner. Dans son ouvrage *Le corps en abîme. Sur la figurine et le cinéma d'animation*, Dick Tomasovic compare le style disneyen à une quête obsessionnelle de réalisme. Les dessins doivent refléter le plus fidèlement possible la réalité grâce à des techniques de pointe dont les animateurs font usage. L'esthétique chez Disney est inextricablement liée aux valeurs américaines de l'époque, ce qui en fait un style conventionnel. Fondés sur des récits littéraires ou issus de la tradition orale, ces histoires déterminent ce qui est beau et qu'il est bon de dire. Les studios Disney s'entourent d'éducateurs spécialisés pour mettre en œuvre ce qui façonnera la nouvelle « norme infantile », selon l'expression de M. Holdzkom<sup>28</sup>. Mettant en scène un enfant blanc appartenant à la classe moyenne, leurs films déterminent les bons comportements à adopter en société et préviennent des conséquences en cas de manquements.

Cet esprit conservateur est, comme le soulignent Stabile et Harrison, contraire à l'essence même de l'animation, qui serait par nature subversive. En effet, les auteurs s'appuient sur les théories de Terry Lindvall et Matthew Melton pour réaffirmer que l'animation porte en elle, naturellement, une forme d'anarchie grâce à son potentiel autoréflexif<sup>29</sup>. Les dessins animés commentent leur propre matière continuellement. L'animation semble s'auto-figurer en revendiquant son artificialité, ce qui lui accorde un caractère subversif et non règlementaire. Dick Tomasovic va également dans ce sens dans son ouvrage *Le corps en abîme. Sur la figurine et le cinéma d'animation*. Prenant pour exemple le film *Duck Amuck*, de Chuck Jones, l'auteur revient sur la nature réflexive de l'animation : « [...] déconstruisant son propre sujet, révélant les secrets de sa nature et de sa condition de cartoon mais aussi, dans la mesure où le film joue du langage

<sup>25</sup> Katia Perea, « Gender and Cartoons from Theaters to Television: Feminist Critique on the Early Years of Cartoons », *Op.cit.*

<sup>26</sup> Martin Griffin, Nancy Harding, Mark Learmonth, « Whistle while you Work ? Disney Animation, Organizational Readiness and Gendered Subjugation », *Organization Studies*, n°7, 2017, pp. 869-894

<sup>27</sup> Katia Perea, « Gender and Cartoons from Theaters to Television: Feminist Critique on the Early Years of Cartoons », *Op.cit.*

<sup>28</sup> Marianne Holdzkom, *A past to make us proud: US history according to Disney*, in Bowdoin Van Riper (ed.), *Learning from Micky, Donald and Walt : Essays on Disney's edutainment films*, Jefferson, McFarland, 2011.

<sup>29</sup> Terry Lindvall, and Matthew Melton, « Toward a Postmodern Animated Discourse: Bakhtin, Intertextuality and the Cartoon Carnival », *Animation Journal*, n°1, 1997.

cinématographique, de film d'animation et de cinéma en général<sup>30</sup> ». En ce sens, l'animation limitée incarne dès lors une forme d'écho au genre de l'animation. Limités par des contraintes économiques, les animateurs qui reflètent ce style sont obligés d'utiliser un langage subversif, de repenser le genre. A l'instar des premières œuvres animées par de grands noms de l'animation tels qu'Emile Cohl et Windsor McCay, l'animation limitée jouit ainsi d'une plus grande liberté artistique en s'émancipant des dictats imposés par Disney. Cette nouvelle façon d'exercer la profession a été perçue par certains comme une régression de la forme artistique, sans prendre en compte les contraintes économiques et la nécessité pour les animateurs de s'adapter afin de continuer à cultiver leur art. Stabile et Harrison précisent pourtant que si régression il y a eu, ce n'était qu'au regard de l'art tel qu'il avait été interprété jusqu'alors par Disney mais pas par rapport à sa forme originelle. De ce point de vue, ces changements esthétiques ainsi que le phénomène de reprises ont permis à l'animation de survivre à travers le temps. Carole Stabile et Mark Harrison affirment dans *Prime Time Animation: Television Animation and American Culture* :

Animation is the intrinsic language of metamorphosis, and the literal illustration of change and progress. [...] One aesthetic may predominate— for example, “Classic Disney” – another may challenge – for example, CGI – but animation always enables alternative aesthetics and perspectives, the quality of much feature work and television material now sharing the same standard and style<sup>31</sup>.

L'image de l'animation limitée étant réduite à sa plus simple expression, les animateurs misent sur la dimension métaphorique de cette nouvelle esthétique. Le minimalisme est perceptible à travers la restriction des détails dans l'image (les personnages ne détiennent qu'un mince répertoire d'expressions) et la diminution des mouvements. Seuls les yeux bougent ainsi que la bouche et les membres fonctionnels. Ces mouvements sont cycliques et reproductibles, cela dans une économie de temps et d'investissement. Comme stipulé précédemment, la voix prime sur l'image mais également sur les autres formes de son. Cette dernière caractéristique vaut à l'animation limitée le surnom de « radio illustrée », telle qu'elle est désignée par Chuck Jones (réalisateur, producteur et scénariste américain de films d'animation)<sup>32</sup>.

Dans le répertoire des années 50, figurent donc deux genres bien distincts. D'une part, les relectures de courts métrages hollywoodiens et, d'autre part, des programmes originaux à petit budget dans le style « limité ». Ce changement de style va de pair avec un bouleversement du public associé à l'animation. Celle-ci se détache du public très jeune ciblé initialement par Disney et retrouve un public de masse. Hanna-Barbera Production s'adresse à un public plus large en ne présentant plus des caricatures unifiées à la manière de Disney mais en misant sur le visuel, sur les effets sonores loufoques et les dialogues humoristiques qui parlent plus spécifiquement aux adultes. En 1961, dans *TV's Most Unexpected Hit*, Fleming résume parfaitement ceci : « Coupez le son et les enfants apprécieront ce qu'ils voient. Éteignez l'image et les adultes apprécieront ce qu'ils entendent<sup>33</sup> ».

### **III. LES ANNÉES 60 : UN PARIS SUR LE GENRE**

C'est ainsi que dans les années 60, constatant que son public est plus hétéroclite qu'elle ne l'imaginait (enfants, adolescents, adultes), la société Hanna-Barbera Productions crée *The Flintstones* (*Les Pierrafeu*), qu'elle décide de diffuser à une heure de grande écoute sur ABC, et qui ouvre la voie aux futures *sitcoms* animées qui proliféreront dans les années 90. Là où d'autres réseaux sont freinés par le caractère novateur de ce programme, ABC se laisse séduire par *The Flintstones* car ce film répond à sa volonté de diffuser de la nouveauté et ce que Stabile et Harrison appellent de la « contre-programmation » (au sens d'un programme allant à contresens des productions de Disney et des séries occidentales produites plus généralement à l'époque).

<sup>30</sup> Dick Tomasovic, *Op.cit.*

<sup>31</sup> Carol Stabile, Mark Harrison, *Prime Time Animation : Television Animation and American Culture*, Abingdon-on-Thames, Taylor & Francis Group, 2003.

<sup>32</sup> *Ibidem.*

<sup>33</sup> T. J. Fleming (1961), « TV's Most Unexpected Hit », *Saturday Evening Post*, n° 48, December 1961, pp.62–66.

John Mitchell (vice-président exécutif du studio de cinéma Screen Gems, de 1951 à 1968, et futur vice-président exécutif de Columbia Picture Industries) demande à Hanna-Barbera de créer une série d'une demi-heure qui met en scène des personnes animées plutôt que des animaux. Cette démarche est précisément ce qui rapproche l'animation des *sitcoms*. C'est ainsi qu'apparaît *The Flintstones* (1960-1966), inspiré d'une série à succès des années 50, *The Honeymooners*. Le caractère novateur de ce programme attire les sponsors et son originalité amorce son succès. La grosse différence entre cette quasi *sitcom* et la *sitcom* originale est que la version animée (comme c'est le cas pour les autres programmes animés dans la même lignée tels que *Les Simpson*, *South Park*, etc.), dresse une critique de la société bien plus virulente, faisant écho à la nature anarchique de l'animation. L'attitude satirique de ces programmes est perçue par les auteurs comme une réponse à l'hégémonie passée de la firme Disney. Elle est un pied de nez aux orthodoxies de celle-ci. S'annonce alors une génération de programmes qui joue avec les limites du conservatisme américain. Si certains parviennent à séduire le public, ils se mettent aussi à dos les agents régulateurs de la télévision.

En 1962, CBC perturbe encore un peu plus les règles en diffusant un programme signé Bagdasarian Film Corporation, *The Alvin Show*, à une heure de grande écoute. Pour décider de diffuser celui-ci à un tel horaire malgré les échecs passés, CBC mise sur deux caractéristiques primordiales de son public. Premièrement, les enfants trouvent du plaisir dans le sentiment de familiarité que leur procure un programme. Dès lors, les rediffusions ne les ennuiant pas. Deuxièmement, ils n'ont pas de grandes exigences en termes de qualité de contenu d'un point de vue artistique. Les programmes diffusés durant cette décennie sont répartis entre les trois grands réseaux ABC, NBC et CBS. Certains rencontrent le succès attendu alors que d'autres ne font pas décoller leurs chiffres. Dans un balai relativement organisé, toutes ces séries se déplacent dans les grilles de programmation des différents diffuseurs, cherchant indéfiniment le succès souhaité.

#### **IV. LES ANNÉES 80-90 : EFFERVESCENCE DANS LE CHAMP DE LA TÉLÉVISION POUR ENFANTS**

Dans les années 90, ces *sitcoms* animées prolifèrent sur les petits écrans aux heures de grande écoute. Une des reines en la matière est la série *The Simpson*, diffusée sur les réseaux de la FOX dès 1989. Une fois de plus, c'est la volonté de se distinguer qui fonde le succès de la série. Tout comme *The Flintstones* avant elle, *The Simpson* se démarque par la stratégie de contre-programmation adoptée par le réseau de diffusion. La série contribue grandement à la prospérité de celui-ci au temps de la télévision câblée et lance une deuxième vague de programmes animés à la télévision aux heures de grande écoute, après la première impulsion donnée par *The Flintstones*.

Ce que Stabile et Harrison appellent les « *booms* » de l'animation aux heures de grande écoute sont au nombre de deux et se distinguent par différents points.

Fin des années 60, suite à la production de *The Flintstones*, les nouveaux contenus diffusés duraient au moins le temps d'une saison et lorsqu'une série ne remportait pas un franc succès, elle était déplacée le samedi matin. Dans les années 90, les nouvelles productions doivent faire leurs preuves très rapidement sous peine d'être purement et simplement déprogrammées sitôt sorties. Finalement, le phénomène de massification des productions animées aux heures de grande écoute dans les années 90 va perdurer sur une plus longue durée que le *boom* de l'animation précédent.

Entre ces deux *booms*, les années 80 font défaut au secteur de l'animation. Les séries animées diffusées le samedi matin séduisent de moins en moins, amenant des réseaux comme CBS et NBC à abandonner leur contenu animé pour miser sur des programmes plus fédérateurs, de l'information et des programmes pour adolescents diffusés en direct.

Dans la foulée, certains facteurs amorcent le retour des programmes animés aux heures de grande écoute : l'esprit de concurrence qui enivre les différentes filiales des réseaux de diffusion et la nouvelle génération des responsables de chaînes. En effet, une nouvelle

génération de cadres ayant grandi dans la culture du dessin animé fait son entrée sur le marché et produit des contenus de qualité supérieure. A ce sujet, Stabile et Harrison, auteurs de l'ouvrage de référence *Prime Time Animation : Television Animation and American Culture*, citent la vice-présidente exécutive de Cartoon Network, Betty Cohen : « Nous avons la première génération d'adultes qui ont grandi avec la télévision. Il y a un niveau de confort dans la reprise des spectacles et les gens veulent quelque chose qu'ils peuvent regarder avec leurs enfants<sup>34</sup> ». Ayant évolué depuis leur enfance en consommant des dessins animés, la génération de nouveaux animateurs maîtrise parfaitement les codes de l'animation. La reprise d'anciens succès est un gage de succès qui attirera tant les enfants que leurs parents, par esprit nostalgique.

La télévision câblée permet la diffusion d'ultra hautes fréquences radio (UHF) pour la transmission de signaux. Ces derniers ont l'avantage d'avoir une plus longue portée. En comparaison avec les stations de radiodiffusion indépendantes, récalcitrantes à la diffusion par réseau câblé, la FOX, par exemple, devient de plus en plus rentable et cela en raison de sa stratégie de programmation qui, à défaut de rechercher le public le plus large possible, vise les 18-49 ans, soit une audience spécifiquement différente de l'audimat ciblé par les trois réseaux de diffusion majeurs de l'époque.

Ce changement perturbe profondément les acteurs du secteur de l'audiovisuel. Cela convainc certains qu'ils ont bel et bien davantage à gagner qu'à perdre en s'associant pour survivre aux bouleversements que connaît le secteur. Ces initiatives sont rendues possibles grâce à la dérégulation opérée par la Federal Communication Commission (FCC) dans le secteur de la télévision, dans les années 1980. La production animée est alors dopée. Pourtant, les sitcoms animées représentent un investissement financier conséquent et d'autant plus important lorsqu'elles sont programmées aux heures de grande écoute. D'un point de vue économique, elles restent donc moins intéressantes à produire et à diffuser que des programmes moins onéreux tels que des magazines d'actualité. Ces derniers ont non seulement une marge d'audience plus large mais ils sont également davantage rassurants aux yeux des annonceurs qui n'hésitent pas à miser sur eux et à y joindre leurs publicités. Les recettes publicitaires étant une des principales sources de revenus pour les diffuseurs.

Si la dérèglementation fédérale redonne aux entreprises l'accès à des stratégies telles que l'intégration verticale et horizontale<sup>35</sup>, l'argument économique seul ne justifie pas la hausse de production. Une des raisons relevées par Stabile et Harrison dans leur ouvrage *Prime Time Animation : Television Animation and American Culture*, est la prise en compte d'un nouveau public les (pré)adolescents. Les intérêts financiers de l'animation ainsi retrouvés, les conglomérats de médias produisent et diffusent des programmes qui leur sont propres, là où les diffuseurs indépendants traînent la patte en repassant toujours de vieux dessins animés.

Pour faire face à la concurrence, dès les années 80, toutes les chaînes nationales commerciales (américaines) produisent et proposent dans leurs grilles leurs nouveaux films d'animation. C'est au cours de cette frénésie créative qu'un nouveau genre de dessins animés fait son apparition, inspiré par les jouets pour filles. Les entreprises de jouets financent la production de ces programmes à haut potentiel commercial. Ces derniers profitent de la dérégulation de la télévision. L'industrie des jouets genrés a transmis cette conception du genre aux programmes qu'elle inspire, proposant des contenus directement identifiables destinés à un public féminin ou masculin. Les programmes pour garçons s'articulent autour des batailles qui confrontent les gentils aux méchants. Quant aux programmes féminins, ils se construisent autour d'une communauté de filles qui résolvent leurs problèmes par la discussion. A mesure que ces contenus à vocation féminine gagnent en puissance, ils renforcent certains stéréotypes sur le genre (usage excessif de rose, réponse émotionnelle des personnages féminins face à une crise, etc.) mais transgresse aussi des codes normatifs en intégrant des figures féminines de leaders,

<sup>34</sup> Carol Stabile, Mark Harrison, *Op.cit.*

<sup>35</sup> Définition disponible sur le site de la Bourse des Crédits : « En management, l'intégration verticale désigne un processus qui vise à contrôler toute la chaîne de valeur, depuis la production des matières premières, jusqu'à la distribution des produits finis, en passant par leur fabrication. L'entreprise devient son propre fournisseur, ou peut acheter ses fournisseurs. L'objectif est de réaliser des économies d'échelle et des synergies, de mieux maîtriser ses coûts, et d'améliorer ses marges. L'intégration horizontale consiste à s'accroître sur un même niveau de valeur, par exemple en achetant ses concurrents et ses réseaux de distribution, pour réduire le coût de chaque unité produite et vendue. » <https://www.boursedescredits.com/lexique-definition-integration-verticale-horizontale-2456.php>

héroïques et sûres d'elles<sup>36</sup>. Cette première vague de dessins animés pour filles dans les années 80', crée ce que Virginia Woolf appelait « *a room of one's own* », c'est-à-dire un espace où les femmes peuvent garder le sens de leur propre identité au sein d'une société patriarcale. Cette première vague de dessins animés pour filles s'éteint alors que la FCC durcit à nouveau ses règles en matière de dessins animés à visée promotionnelle et commerciale. Sujette à une taxe supplémentaire, la plupart de ces productions ne maintienne pas la tête hors de l'eau.

Malgré l'affluence de productions animées pour enfants dans les années 80, l'influence de la télévision s'avère peu importante sur les mentalités et les représentations du genre qui restent hautement normées et conformistes. Katia Perea explique cela par l'omniprésence des hommes dans les chaînes de productions<sup>37</sup>. Le pouvoir de décision dans ces chaînes de production n'est pas détenu par une seule et même personne. Il est réparti entre les différents acteurs de la chaîne. Produire des dessins animés est un travail de groupe qui nécessite en conséquence une organisation rigoureuse. Des équipes de technicien.ne.s mettent en image des scénarios, sous les instructions d'un.e artiste, le réalisateur (souvent un homme) et des scénaristes (des femmes pour la plupart) interviennent, elles, très en amont de la chaîne de production. Chaque étape de création nécessite d'être validée par le réalisateur mais aussi par les producteurs et les diffuseurs. Les messages véhiculés dans les séries animées et les représentations qu'elles portent sont donc fonction d'un groupe de personnes aux intérêts divergents, souvent des hommes menés par la *I-methodology* et des femmes (conseillères de programmes) qui sont sensibles, ou pas, à la cause des représentations genrées. Des représentations traditionnelles continuent dès lors d'être transmises, entre autre à cause de cette méthodologie qui peut s'appliquer à l'ensemble du secteur de la création audiovisuelle. Elle est celle des professionnels qui privilégient leurs expériences personnelles (en tant que parents et anciens enfants) pour créer des contenus tenant compte des profils assez standardisés rencontrés dans le milieu de l'animation (homme blanc, cisgenre, hétérosexuel), il n'est dès lors pas étonnant de constater que très peu de réflexions soient menées autour des représentations des minorités. Mélanie Lallet caractérise le secteur de l'animation d'« historiquement défavorable aux femmes<sup>38</sup> » en raison de sa structure socio-économique particulière (l'organisation du travail est majoritairement élaborée par des hommes) et des contraintes normatives, imposées par les diffuseurs aux technicien.ne.s, par lesquelles ce secteur est régi. Le rythme de travail et les difficultés économiques du secteur sont tels que cela en devient le cheval de bataille de celui-ci, laissant loin derrière les préoccupations liées aux représentations genrées. Dans son étude, *Les féministes de l'animation audiovisuelle française. Bousculer le conformisme provisoire des productions pour la jeunesse*, Mélanie Lallet va même plus loin. Selon ses observations, le peu de bonnes résolutions annoncées officiellement par les diffuseurs concernant les représentations stéréotypées de leurs programmes, n'est jamais mis sur la table lors des réunions avec l'équipe de technicien.ne.s qui conçoivent le programme. Perea postule également ceci :

L'industrie de la télévision qui a créé la croyance selon laquelle les garçons ne regarderaient pas les personnages de dessins animés de filles était basée sur l'industrie du théâtre qui a créé la croyance selon laquelle les femmes n'étaient pas des animatrices. Ce n'est que lorsque les femmes ont commencé à accéder aux postes de direction de la télévision américaine, dans les années 1990, que les dessins animés de filles ont proliféré<sup>39</sup>.

L'idée selon laquelle une fille regarde un dessin animé avec un héros masculin mais pas l'inverse, incite en effet les producteurs et diffuseurs de contenus à ne pas prendre en considération l'audience féminine. Les héroïnes se font plus rares et laissent la place à ce que Mélanie Lallet appelle dans sa thèse un « masculin à prétention universelle »<sup>40</sup>. L'auteure prend comme exemple français la série *T'Choupi*. Cette dernière intègre la catégorie des productions animées revendiquées *gender neutral*. Produire des contenus *gender neutral* c'est s'assurer de compter dans son audience aussi bien les filles que les garçons. Si, en théorie, du point de vue de l'égalité féminin-masculin,

<sup>36</sup> Katia Perea, "Power Girls before girl power : 1980s toy-based girl cartoons", *Refractory : A Journal of Entertainment Media*, 2013, <http://refractory.unimelb.edu.au/2014/02/05/power-girls-katia-perea/>

<sup>37</sup> Katia Perea, « Girl Cartoons Second Wave: Transforming the Genre », *Animation : an Interdisciplinary Journal*, n° 3, 2015, pp. 189–204.

<sup>38</sup> Lallet, M. (2017). *Le féminin dans les séries animées françaises pour enfants. Le genre joué et déjoué par les personnages d'animation*, *Op.cit.*

<sup>39</sup> Katia Perea, « Girl Cartoons Second Wave: Transforming the Genre », *Op.cit.*

<sup>40</sup> Lallet, M. (2017). *Le féminin dans les séries animées françaises pour enfants. Le genre joué et déjoué par les personnages d'animation*, *Op.cit.*

ce concept est prometteur (puisque'il va à l'encontre d'une logique différentialiste), dans la pratique il n'assure pas d'aboutir à des représentations égalitaires<sup>41</sup>.

Une autre origine au deuxième boom que connaît l'animation dans les années 90 coïncide avec la production des longs métrages d'animation. L'exemple a en effet été donné par la firme Disney qui, après une traversée du désert dans les années 80, se relance sur le marché de l'animation avec de nouvelles stratégies commerciales, notamment celle de former des conglomérats de médias. Disney s'engage pleinement pour générer une image de marque très forte en investissant dans le *merchandising* qui entoure ses films, dans ses parcs à thème, etc. Cette démarche inédite inspire les autres acteurs du marché qui suivront cet exemple.

Disney perturbe encore le système en proposant ses films à la vente et non plus à la location. Les longs métrages de Disney sont le motif qui dope les ventes de cassettes VHS, les ventes de films car étant des films pour enfants, ils sont jugés plus rentables par les parents vu la prédisposition des enfants à regarder plusieurs fois le même film. Les VHS sont également plus rassurantes pour les parents car l'exposition des enfants à la TV commerciale est angoissante. D'où le lien entre la production sur grand écran et sur petit écran. Les longs métrages se consomment dorénavant dans la sphère privée par le biais de la télévision câblée (payante) et les VHS. Ce déplacement de la consommation et les conglomérats médiatiques sont les clefs qui font que la production de l'animation est rentable et viable pour les acteurs du secteur. Rapidement ceux-ci réalisent l'importance d'une image de marque solide sur le plan financier. Ils deviennent de plus en plus exigeants. Au regard des rentrées financières de son programme, *The Simpsons*, grâce au *merchandising*, la FOX (News Corp.) impose des exigences à ses producteurs. News Corp. réclame à Phil Roman une part plus importante de la recette. Les responsables exigent une part des ventes de produits dérivés. Parallèlement, à cette époque, les frais de licence des réseaux pour les émissions de première diffusion, diminuent.

Suivant l'exemple de la firme Disney, Viacom est le premier acteur du secteur de la diffusion télévisuelle à formater un réseau de diffusion consacré entièrement aux enfants : Nickelodeon. Ses programmes sont en majorité des dessins animés, produits par un studio d'animation interne, *Nicktoons*. Gros succès de Nickelodeon qui affirme en 1993 avoir attiré plus d'enfants de moins de 12 ans que tous les autres réseaux de diffusion réunis. En réaction à cela, New Corp lance en 1989 Fox Children's Network (FCN) avec une programmation 100% enfantine.

Le groupe Time Warner entre dans la concurrence et fonde Warner Brothers Kids, motivé par la puissance de sa branche d'animation Warner Brothers et par les arguments séduisants du marché des enfants. Les enfants sont un public adaptable, qui ne s'ancre pas rapidement dans des habitudes de visionnage, ce qui le rend facilement satisfait. La rentabilité de ce champ permet de pallier les faiblesses du groupe Time Warner et lui permet d'engranger des bénéfices qui l'amènent notamment à fusionner avec Turner Broadcasting et, ensemble, à racheter Cartoon Network et Hanna-Barbera Prod.

Cartoon Network appartenait initialement au groupe Turner Broadcasting qui avait acquis Hanna-Barbera Productions pour profiter de son répertoire, de ses ressources en animations pour fonder son propre réseau, Cartoon Network. Tout ceci avait été réglé avant que Turner Broadcasting s'unisse avec Time Warner. Un exemple de plus d'intégration verticale qui permet à Time Warner de contrôler la majeure partie de la chaîne de valeurs (selon la définition proposée par la Bourse des crédits<sup>42</sup>), depuis la création jusqu'à la diffusion des programmes. Cette stratégie permet de mieux maîtriser les coûts et de maximiser les marges bénéficiaires. Cela implique que presque tous les acteurs indépendants du marché disparaissent.

<sup>41</sup> Lallet, M. (2017). *Le féminin dans les séries animées françaises pour enfants. Le genre joué et déjoué par les personnages d'animation*, Op.cit.

<sup>42</sup> <https://www.boursedescredits.com/lexique-definition-integration-verticale-horizontale-2456.php>

## V. FIN DES ANNÉES 90 – 2000 : L'AUDACE DE LA MODERNITÉ

Le contexte établi précédemment amène à une massification des productions de films et de séries animées aux USA. A présent, le succès de celles-ci n'est plus estimé au regard d'une audience globalisée mais suivant leur impact sur un public ciblé. Les spectateurs sont dissociés ; les annonceurs cherchent d'abord et avant tout à toucher des cibles consommatrices.

Ces nouvelles productions, Stabile et Harrison les décrivent dans leur livre, *Prime Time Animation : Television Animation and American Culture*, comme effrontées et audacieuses. Briser ou contourner les codes établis est traditionnellement du ressort de la câblodistribution. Cette dernière profite de plus de liberté que les radiodiffuseurs qui sont tenus par leurs missions d'intérêt public et leur obligation de suivre les directives de la FCC. En revanche, la FCC n'exerce aucun pouvoir sur l'industrie du câble. Stabile et Harrison ajoutent :

Le département des normes et pratiques des réseaux câblés se préoccupe davantage de réguler la cohérence de la marque pour des publics de niche, plutôt que de surveiller un discours approprié pour un public de masse comme le font les réseaux de diffusion<sup>43</sup>.

Ce contexte permet à la câblodistribution de constituer son propre contenu plus librement et, pour prendre à rebours les conventions historiques, l'animation s'avère être un support propice à repousser les limites du convenable.

Une multitude de nouveaux contenus animés est diffusée sur les différents réseaux. La plupart ne font pas long feu et sont déprogrammés après quelques mois. Les séries encore en course se défont dans un interminable jeu de va-et-vient entre les différentes tranches horaires de la grille de programmation. Dans ce secteur hautement compétitif, pour aider leurs productions à perdurer, les réseaux gardent comme cheval de bataille le renforcement d'une image de marque forte. Les trois réseaux contemporains qui excellent dans cet exercice sont Nickelodeon, Comedy Central et Cartoon Network. Ils ont compris le rôle déterminant de l'animation dans l'élaboration d'une image de marque forte. Cette dernière influe directement sur le contenu que les chaînes diffusent. Les annonceurs misent sur celles qui ont une image de marque forte, avec un large public dit « de niche ». Chaque programme à succès est profondément imprégné des valeurs soutenues par son réseau de diffusion. Pour séduire des téléspectateurs toujours plus exigeants, il ne suffit plus d'avoir du choix dans les contenus mais il faut aussi incarner une identité forte et personnalisée à laquelle le public s'identifie.

Cartoon Network est la chaîne sur laquelle sont diffusées et par laquelle sont produites les quatre séries étudiées dans le présent travail. Sa ligne de conduite se situe entre celle de Nickelodeon et Comedy Central. Elle tient de Nickelodeon sa volonté de placer les enfants en avant et de Comedy Central son ton satirique. Créée en 1992, la chaîne incarne au début des années 2000 l'un des réseaux les mieux notés du câble financé par la publicité. Cartoon Network séduit un public d'enfants et d'adultes en passant par les adolescents, les invitant à s'éloigner des normes et à revendiquer leur singularité. Elle prône l'esprit rebelle au détriment du sérieux. En 1998, la chaîne diffuse un de ses programmes phares qui lance ce que Katia Perea appelle « la seconde vague de dessins animés pour filles », *The Powerpuff Girls*. A ce propos Perea explique :

[...] cartoon girls were no longer limited to the roles of emotionally supportive leaders who lived in friendship communities. Girl characters were now portrayed as explorers, secret agents or super heroes. However, some of the original genre-defining aspects still remained, such as creating secondary characters that challenge the lead girl's transgressive potential, and giving girls above the age of 12 boobs and boyfriends; this is a term I use to describe the breasts, curves, sexually suggestive clothing and, for the most part, heteronormative romantic interests which are compulsively given to girl characters above the age of 12.

<sup>43</sup> Carol Stabile, Mark Harrison, *Op.cit.*



La plupart de ces nouvelles héroïnes sont déterminées, courageuses. Elles utilisent souvent leurs compétences physiques pour régler les conflits. La chaîne revendique la plus grande bibliothèque de contenus animés. Stabile et Harrison détaillent celle-ci en ces termes :

Ses 8500 titres comprennent les bibliothèques des courts métrages sortis en salles de Warner Bros (Bugs Bunny, Daffy Duck) et MGM (Tom et Jerry), ainsi que les séries télévisées de Hanna-Barbera (The Flintstones, Scooby-Doo, Where are You ?). Cartoon Network détient également les droits sur des émissions télévisées plus récentes, diffusées pour la première fois sur la franchise de diffusion syndiquée WB Kids (Batman: The Animated Series), ainsi que sur la licence de nombreuses séries d'animation japonaises (Dragonball Z, Gundam Wing)<sup>44</sup>.

L'image de marque de Cartoon Network est renforcée de multiples façons et notamment sur Internet. D'après Stabile et Harrison :

Depuis son lancement en juillet 1998, cartoonnetwork.com est devenu le deuxième site le plus visité sur le Web par les enfants âgés de 2 à 17 ans, avec 2,5 millions d'utilisateurs uniques par mois en février 2001, derrière Disney Online (Swanson 2001). Il présente également un fort attrait chez les adultes, qui représentent 55% des utilisateurs<sup>45</sup>.

Loin de se résumer à un outil promotionnel, le site internet de la chaîne propose à sa communauté une multitude de contenus interactifs qui, bien sûr, suivent la ligne de conduite de la marque.

---

<sup>44</sup> Carol Stabile, Mark Harrison, *Op.cit.*

<sup>45</sup> *Ibidem.*

### 3. ***THE FLINTSTONES, THE SIMPSONS, THE POWERPUFF GIRLS, SOUTH PARK : CES PIONNIÈRES DU SUBVERSIF ET DU TROUBLE À LA TÉLÉVISION POUR ENFANTS***

Le cadre historique établi précédemment permet de rappeler le contexte duquel ont émergé les premières productions animées télévisuelles. A travers cette recontextualisation, quatre séries semblent, par leur caractère novateur et leur succès, avoir préparé un terrain propice à l'émergence de séries comme *Adventure Time*, *Clarence*, *Le Monde Incroyable de Gumball* et *Steven Univers*.

A leur époque, *The Flintstones*, *The Simpsons*, *The Powerpuff Girls* et *South Park* se sont en effet chacune imposée face à la concurrence avec succès, partageant un sens commun de la transgression qui leur a valu d'attiser quelques polémiques. Ces productions animées s'inspirent du format de *sitcoms*. Elles tirent les avantages de ces deux genres en étant à la foi financièrement viables (elles séduisent un large public de jeunes et d'adultes) et à la foi reconnues pour leur caractère satirique<sup>46</sup>.

*The Flintstones*, *The Simpsons* et *South Park* mettent en scène des moments de vie de trois familles modestes parodiant ainsi la société américaine contemporaine. Non seulement la forme animée adoucit le fond des propos tenus et permet aux auteurs d'adopter un ton acerbe mais elle garantit également aux animateurs une plus grande marge de manœuvre pour formuler une satire de la société qu'un programme tourné en prises de vue réelles ne pourrait le faire car elle n'est pas limitée par des lois physiques<sup>47</sup>.

#### I. **THE FLINTSTONES (LES PIERRAFEU)**

Diffusée entre 1959 et 1966, *The Flintstones* est une série produite par Hanna-Barbera Productions et diffusée sur un réseau naissant, ABC. La série s'intègre parfaitement à la stratégie de contre-programmation de la chaîne et corrobore à sa volonté de diffuser de la nouveauté. Elle est la première série animée reconnue pour prendre la forme originale d'une *sitcom*. En cette démarche subversive réside l'impact de *The Flintstones* sur le reste des productions animées. Elle ouvre la voie à des nombreuses autres séries diffusées sur ce réseau et sur les réseaux concurrents, inspirées de ce modèle. La série *Le Monde incroyable de Gumball* qui sera présentée et analysée dans le chapitre 2 de ce travail bénéficie de cette ouverture car elle s'inspire elle-même de la forme des *sitcoms* animées.

*The Flintstones* s'articule autour de la vie d'une famille préhistorique. En sous-texte, la série est imprégnée des valeurs traditionnelles de son époque. Du point de vue des représentations du genre, par exemple, Katia Perea reconnaît dans son article *Gender and Cartoons from Theaters to Television/ Feminist Critique on the Early Years of Cartoons* qu'au cours des années 50-60, le groupe Hanna-Barbera Productions n'a pas utilisé l'essor qu'il avait dans le champ de la télévision pour enfants aux USA pour réviser les représentations de genre véhiculées. Au vu de son succès, le groupe était en mesure de dominer la construction de normes et ainsi les représentations de genre véhiculées. Le groupe étant dirigé par une majorité d'hommes, ses productions phares telles que *The Flintstones*, *Huckleberry Hound*, *Yogi Bear*, etc. ne laissent pas plus de place aux personnages féminins et les dessins animés pour filles ne sont pas une priorité du groupe<sup>48</sup>. Hanna-Barbera Productions fait perdurer un modèle hétéronormatif qui renforce la normativité des genres. Wilma Flintstone correspond à la représentation conservatrice d'une mère de famille dépendante de son mari.

<sup>46</sup> Simone Knox, « Reading the Ungraspable Double-Codedness of the Simpsons », *Journal of Popular Film & Television*, n°2, 2006, pp.72-81.

<sup>47</sup> Frederik Dhaenens, Sofie Van Bauwel, « Queer Resistances in the Adult Animated Sitcom », *Television & New Media*, n° 2, 2011, pp. 124-138

<sup>48</sup> Katia Perea, « Gender and Cartoons from Theaters to Television: Feminist Critique on the Early Years of Cartoons », *Op.cit.*

## II. THE SIMPSONS (LES SIMPSONS)

*The Simpsons* est un programme créé par Matt Groening et diffusé dès 1989 sur le réseau Fox. Tout comme *The Flintstones*, il remporte un important succès financier mais également un succès retentissant auprès du public. Si le lancement des séries animées inspirées des *sitcoms* revient à *The Flintstones*, le lancement des *sitcoms* animées télévisées pour adultes reviendrait lui à *The Simpsons*<sup>49</sup>. Sa subversivité réside en son ton irrévérencieux. L'univers fait écho à l'actualité et dresse un portrait satirique de la société américaine.

Les prémisses de la série se retrouvent dans l'émission *The Tracey Ullman Show* diffusée entre 1987 et 1990 sur la Fox. Conquis par le projet initial, le réseau de diffusion décide de miser sur Groening et sur sa série de courts métrages pour en faire un programme indépendant intitulé *The Simpsons*.

Rapidement devenue populaire, la série fait partie de ces productions ayant largement influencé l'avenir des productions animées télévisuelles d'après David Feltmate dans son article *Drawn to the Gods : Religion and Humor in The Simpsons, South Park, and Family Guy*<sup>50</sup>.

## III. SOUTH PARK

Les premiers épisodes de la série *South Park* sont diffusés dès 1997. Ses créateurs, Trey Parker et Matt Stone, l'ont développé à l'attention de la chaîne Comedy Central. Cette dernière arborera cette série comme son plus gros succès.

Dès la diffusion de ses premières saisons, *South Park* semble se placer dans les traces de *The Simpsons*. Elle pose un œil critique sur la société contemporaine à travers le regard de quatre enfants, ses personnages principaux<sup>51</sup>. La série est effrontée et revendique la violence, la sexualité et la vulgarité qu'elle laisse apparaître. Le programme se situe radicalement à contrecourant du politiquement correct. Chaque épisode pose un dilemme moral au spectateur qui n'a que deux options, en rire ou s'en offusquer<sup>52</sup>.

La série de Parker et Stone est subversive notamment par les ressorts humoristiques qu'elle emploie : des blagues scatophiles, misogynes, et racistes. Tout au long des 23 saisons, aucun sujet tabou ne semble avoir été évité. Si l'intérêt est de choquer les consciences, il n'en est pas moins d'interroger les inconsciences. *South Park* invite le spectateur à se questionner sur les raisons pour lesquelles chacun(e) est choqué(e) à la vue d'un épisode<sup>53</sup>.

D'après Kelly L. Richardson dans son article « *Simpsons Did It !* » : *South Park and The Intertextuality of Contemporary Animation*, sur le plan narratif également, ce programme est subversif. Les épisodes reposent habituellement sur deux intrigues, l'une extrême qui vise à provoquer, l'autre sérieuse qui induit un second niveau de lecture, plus réfléchi, sur la morale de l'épisode.

<sup>49</sup> David Feltmate, *Drawn to the Gods: Religion and Humor in the Simpsons, South Park, and Family Guy*, New-York : New-York University Press, 2017

<sup>50</sup> *Ibidem*.

<sup>51</sup> *Ibidem*.

<sup>52</sup> *Ibidem*.

<sup>53</sup> Kelly L. Richardson. « “Simpsons Did It !” : “South Park” and The Intertextuality of Contemporary Animation », *Studies in American Humor*, n°17, Janvier 2008, pp. 19–34.

#### IV. THE POWERPUFF GIRLS (LES SUPERS NANAS)

*The Powerpuff Girls* vient clôturer la liste des séries ayant contribué à façonner un paysage culturel propice à l'émergence de séries contemporaines telles que *Clarence*, *Le Monde Incroyable de Gumball*, *Adventure Time* et *Steven Universe*.

Les premiers épisodes de la série sont diffusés en 1998 sur Cartoon Network. La série est créée par Craig McCracken et produite dans un premier temps par Hanna-Barbera Productions avant d'être placée entre les mains du groupe Cartoon Network<sup>54</sup>. La popularité de ce programme attire les regards. *The Powerpuff Girls* fait l'objet de nombreuses études se penchant notamment sur sa façon de représenter le genre féminin.

Ce dessin animé que l'on pourrait qualifier de « pour filles » remporte un franc succès en termes d'audience notamment démontrant qu'il est possible de séduire à la fois un public de filles et de garçons<sup>55</sup>. Katia Perea qualifie donc cette série d'un genre neutre (*gender neutral*). La série fédère et amorce une nouvelle représentation du genre, qui transgresse les codes. Les héroïnes, Belle, Bulle et Rebelle y sont déterminées, intelligentes, courageuses, combatives, puissantes, fortes mais aussi sensibles, douces et pas sexualisées<sup>56</sup>. D'une manière jusqu'alors peu courante, ces caractéristiques ne s'excluent pas l'une l'autre.

D'après l'analyse dressée par Evie Kendal, *The Powerpuff Girls* est un programme imprégné de la philosophie de la troisième vague du mouvement féministe en ce sens qu'il revendique un « girl power » très marqué tout en incarnant des féminités diverses non exclusives<sup>57</sup>. Evie Kendal explique cela en ces termes :

As feminist icons of the Third Wave, the Powerpuff girls' physical and mental strength challenges second-wave notions of female victimhood. Like their cultural counterparts, the Spice Girls, each of the "puffs" has a distinct personality that incorporates a stereotypical ideal of female power. However, in all three cases this ideal is held subordinate to their physical prowess as fighters and defenders.<sup>58</sup>

Belle, Bulle et Rebelle reflètent chacune un idéal féminin qui, toutefois, ne prend pas le pli sur leur force physique et la puissance qu'elles incarnent. Cette dernière est la condition qui leur permet de concurrencer les héros masculins.

Les trois fillettes profitent de leur âge indéterminé et volontairement trouble au cours des six saisons pour se positionner dans un refus de l'hypersexualisation qui accompagne la plupart des héroïnes féminines précédemment appréciées. Elles sont puissantes, pleines de détermination et de compétences de leadership. Elles combattent le crime et, par là même, la misogynie ainsi que les représentations traditionnelles du genre féminin, liées à l'objectification du corps des femmes. Lorsque, exceptionnellement, elles usent de leurs atouts féminins pour vaincre des ennemis masculins, cette sexualisation est détenue par et motivée par elles-mêmes. En usant des codes du *male gaze*, en jouant de leur féminité, en exacerbant leur potentiel sexuel jusqu'ici non mis en avant, elles combattent un groupe de trois jeunes garçons qui leur font concurrence. Leur féminité et leur sexualité appartiennent aux super nanas, elles en disposent quand elles le veulent et où elles le veulent<sup>59</sup>. De quoi rendre aux femmes une part active dans leur rapport aux hommes.

<sup>54</sup> Katia Perea, « Girl Cartoons Second Wave: Transforming the Genre », *Op.cit.*

<sup>55</sup> *Ibidem.*

<sup>56</sup> *Ibidem.*

<sup>57</sup> Evie Kendal, « There's No One Perfect Girl : Third Wave Feminism and The Powerpuff Girls », *Colloquy*, n°24, Nov. 2012, pp. 234–252.

<sup>58</sup> *Ibidem.*

<sup>59</sup> Katia Perea, « Girl Cartoons Second Wave: Transforming the Genre », *Op.cit.*

## CHAPITRE 2 : ANALYSE DE SUJETS CONTEMPORAINS

La présente partie vise à analyser quatre séries animées contemporaines, diffusées, initialement, sur la chaîne internationale Cartoon Network. *Le Monde Incroyable de Gumball*, *Clarence*, *Adventure Time* et *Steven Universe* sont de cette génération de contenus télévisuels qui portent les espoirs d'esprits anti-conventionnels. L'objectif poursuit dans ce chapitre est d'analyser ces objets à la lumière de concepts et de théories élaborées par différents auteurs étudiant l'animation et/ou la question du genre (social). En mettant en évidence les différentes formes de ruptures que ces programmes portent (rupture scénaristique, rupture dans les représentations, ruptures narratives ou ruptures esthétiques), l'analyse visera à déterminer le rôle qu'ils jouent dans le champ des études de genre ainsi que le rôle social qu'ils endossent, directement ou indirectement, à l'ère post-féministe.

L'ère post-féministe regroupe l'ensemble des couleurs et variations qu'a pris la philosophie féministe au cours de ses différentes vagues depuis les années 70<sup>60</sup>. D'après Pamela Aronson dans son article *Féministes ou postféministes ? Les jeunes femmes, le féminisme et les rapports de genre*, la particularité des ressortissantes de l'ère post-féministe est qu'elles ne considèrent pas nécessairement leur engagement comme politique. Elles incluent les principes féministes dans leur vie tout en ne revendiquant pas nécessairement l'étiquette « féministe »<sup>61</sup>. Ces principes sont des conquêtes antérieures considérées comme acquises à l'ère post-féministe. Parmi celles-ci, Pamela Aronson cite notamment les opportunités d'emploi pour les femmes, la conciliation entre vie professionnelle et vie familiale, la liberté et l'autonomie sexuelles ou encore la participation masculine aux tâches ménagères et à l'éducation des enfants<sup>62</sup>.

### 1. MASCULIN / FÉMININ

Dans sa thèse *Le féminin dans les séries animées françaises pour enfants*, Mélanie Lallet met en évidence que le secteur de l'animation est soumis à de nombreuses contraintes normatives notamment en raison de l'obligation de protéger son jeune public<sup>63</sup>. En effet, la part active des enfants lors de la réception d'un contenu audiovisuel a longtemps été discutée et l'est encore par les spécialistes de l'enfance. Certains soutiennent que le jeune public est inconsciemment et dangereusement influencé (voire instrumentalisé) par ce qu'ils regardent à la télévision (Claude Allard, Geneviève Djenati ou encore Liliane Lurcat)<sup>64</sup>. Ils reprochent à l'animation son caractère addictif et la violence qu'elle affiche. Usant de ses images séduisantes et d'apparence inoffensives, elle manipulerait son public juvénile à des fins commerciales<sup>65</sup> et n'aurait pour simple ambition que de divertir au péril du développement des enfants qui fonderaient leurs constructions sociales essentiellement sur cette base<sup>66</sup>.

Face à ces voix, menées par la négation des capacités d'interprétation des enfants<sup>67</sup>, un contre-courant amène son lot de théoricien(ne)s soutenant que les enfants sont dans une position cognitive bel et bien active devant ces programmes et qu'ils conservent leur capacité d'agir (Simon Massei, Sylvie Cromer, Sandrine Dauphin et Delphine Naudier et Bernard Zarcia)<sup>68</sup>. Les constructions sociales des enfants ne reposent plus uniquement sur un ou deux pôles d'éducation (la famille et/ou l'école) mais sur d'autres agents socialisateurs, selon les termes de Cromer, Dauphin et Naudier. Il n'y aurait dès lors pas tant de danger pour l'évolution sociale des enfants de les laisser

<sup>60</sup> Pamela Aronson, « Féministes ou postféministes ? Les jeunes femmes, le féminisme et les rapports de genre », *Politix*, n° 1, 2015, pp. 135-158.

<sup>61</sup> Ibidem.

<sup>62</sup> Ibidem.

<sup>63</sup> Lallet, M. (2017). *Le féminin dans les séries animées françaises pour enfants. Le genre joué et déjoué par les personnages d'animation*, *Op.cit.*

<sup>64</sup> Claude Allard, *L'enfant au siècle des images*, Paris, Albin Michel, coll. « A.M. PSYCHOLOGIE », 2000 ; Geneviève Djenati, *Psychanalyse des dessins animés. Ce que voient les tout-petits et leurs aînés*, Paris, L'Archipel, Coll. « Archipel.Archip », 2001 ; Liliane Lurcat, *La manipulation des enfants par la télévision et par l'ordinateur*, Paris, François-Xavier de Guibert et Oeil, Coll. « Médecine », 2008.

<sup>65</sup> Judith J. Halberstam, « Anthropomorphisme créatif. La sociabilité animale au-delà du binarisme homo/hétéro », *Politique de l'image*, n°3, 2010, p. 43-67.

<sup>66</sup> Mélanie Lallet, [en ligne] « Genre et séries animées françaises. Normativités, phénomènes de reprise et nouvelles représentations », *Op.cit.*

<sup>67</sup> Sylvie Octobre et Régine Sirota (dir.), *L'enfant et ses cultures. Approches internationales*, Paris, La documentation française, Coll. « Questions de culture », 2013.

<sup>68</sup> Mélanie Lallet, [en ligne] « Genre et séries animées françaises. Normativités, phénomènes de reprise et nouvelles représentations », *Op.cit.*

regarder des dessins animés, entre autres, car leurs représentations genrées et sexuées se construisent dans le milieu familial, au cours de leurs interactions quotidiennes et prévalent sur leurs expériences audiovisuelles<sup>69</sup>. Comme l'indique Bernard Zarca, l'enfant ne serait pas confronté à une forme unique de rapports sociaux mais il baigne dans un contexte de rapports sociaux dont il a conscience et est partie prenante<sup>70</sup>. Les *cultural studies* (anglo-saxonnes et françaises) ainsi que l'école de Birmingham stipulent elles aussi que le spectateur (même jeune) est conscient des règles narratives qui régissent le genre animé et entretient un rapport consenti et actif avec celui-ci<sup>71</sup>. D'après Simon Massei, affirmer que : « [...] les jeunes spectateurs font preuve d'une grande liberté dans leur relation à l'image animée ne revient pas à nier la force des déterminismes sociaux mais au contraire à les localiser et à mesurer leur influence.<sup>72</sup> »

En 2017, la doctorante française Mélanie Lallet démontre donc à travers sa thèse que les contraintes qui pèsent sur l'animation tendent à davantage de binarité dans la représentation du genre de ses personnages, à plus de différentialisme entre eux<sup>73</sup>. Les personnages représentés dans les quatre objets de cette étude sont multi-dimensionnels. Ils sont pourvus d'une personnalité complexe, qui s'éloigne des raccourcis habituels que la tradition fait prendre aux représentations genrées. La complexité psychologique des personnages leur permet d'être plus ou moins subversifs sur les questions de représentations du genre. Afin de déterminer ce niveau de subversivité, ils sont ici analysés et caractérisés en s'inspirant des critères d'analyse utilisés par Erving Goffman. En 1977, ce sociologue canadien issu de la deuxième école de Chicago (le processus de recherche des ressortissants de ce mouvement laissent une place importante à l'observation participante) étudiait déjà la représentation du féminin dans la publicité. De cette étude, il concluait que les publicitaires alimentaient la stéréotypisation du genre féminin en procédant à une hyper-ritualisation<sup>74</sup>. Ce concept dérive de son idée selon laquelle les individus, confrontés lors de situations sociales, usent de rituels, de parades, de ressources scéniques pour délivrer à leurs interlocuteurs l'image qu'ils ont d'eux-mêmes, la valeur sociale positive qu'ils revendiquent, ce que Goffman appelle « la face ». L'objectif de toute interaction sociale étant de ne pas perdre la face. En réutilisant ces rituels, en les décontextualisant (dans le cas d'une image promotionnelle), les publicitaires les renforcent et entre alors en jeu l'hyper-ritualisation des publicités<sup>75</sup>. Goffman analyse la représentation de ces femmes d'un point de vue psychologique, physique, comportemental et proxémique. L'analyse des personnages de *Clarence*, *Adventure Time*, *Le Monde Incroyable de Gumball* et de *Steven Universe*, suivra ces mêmes points de vue.

## **I. DESCRIPTIONS PHYSIQUE ET PSYCHOLOGIQUE DES PERSONNAGES FÉMININS**

### **(I) LE MONDE INCROYABLE DE GUMBALL**

*Le Monde Incroyable de Gumball* est une série britannico-américaine diffusée sur la chaîne télévisée américaine Cartoon Network, depuis 2011<sup>76</sup>. Elle doit son univers et ses personnages hauts en couleur au jeune animateur français, Benjamin Bocquelet. Après une carrière dans le domaine de la publicité (au sein du célèbre studio d'animation londonien AKA)<sup>77</sup>, Benjamin Bocquelet soumet son idée de série animée ainsi qu'un ensemble de personnages (précédemment imaginés mais encore jamais animés) aux studios de développement européens de Cartoon Network, situés à Londres (fondés en 2007 dans l'objectif de créer de nouveaux contenus pour la chaîne). *Le Monde Incroyable de Gumball* est retenu par les producteurs et devient la première production britannique sortie des studios européens de la chaîne. Les aventures de cette famille (pas si) ordinaire remportent un franc succès tant auprès de son public (international) qu'auprès de

<sup>69</sup> Simon Massei, « Les dessins animés, c'est pas la réalité : Les longs-métrages Disney et leur réception par le jeune public au prisme du genre », *Politiques de communication*, n° 1, 2015, pp. 93-117.

<sup>70</sup> Bernard Zarca, « Le sens social des enfants », *Sociétés contemporaines*, n° 36, 1999, pp. 67-101.

<sup>71</sup> Dominique Pasquier, *La culture des sentiments. L'expérience télévisuelles des adolescents*. Editions de la maison des sciences de l'Homme, Coll « Ethnologie de la France », 1999.

<sup>72</sup> Simon Massei, « Les dessins animés, c'est pas la réalité : Les longs-métrages Disney et leur réception par le jeune public au prisme du genre », *Op.cit.*

<sup>73</sup> Sylvie Cromer, *et al.*, « L'enfance, laboratoire du genre », *Cahiers du Genre*, n° 2, 2010, pp. 5-14.

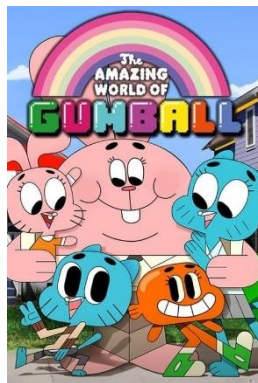
<sup>74</sup> Erving Goffman, « La Ritualisation de La Féminité », *Actes de La Recherche En Sciences Sociales*, n°1, 1977, pp. 34-50.

<sup>75</sup> *Ibidem.*

<sup>76</sup> Eva Figueroa Lopez, Juan Pedro Arroyo Molina, « Un día en el asombroso mundo de Gumball », *Editorial Universitat Politècnica de València*, 2015, pp.59-69.

<sup>77</sup> Ramin Zahed, *Gumball Begins Reign of Color*, Calabasas, Animation Magazine, 2011, <https://www.animationmagazine.net/tv/gumball-begins-reign-of-color/>

la critique. La série séduit notamment par la force de son écriture (scénario), son rythme soutenu (les blagues, les dialogues, etc.) et la modernité des thèmes qu'elle aborde (le féminisme, l'omniprésence d'Internet dans nos vies, l'influence de la publicité, le harcèlement scolaire, le burn-out professionnel, les jeux vidéo, la discrimination, le traitement médiatique de l'information, etc.)<sup>78</sup>. Le britannique Mic Graves est à la réalisation de cette série qui s'inspire de célèbres sitcoms américaines<sup>79</sup>. Epaulé par une équipe d'animateurs, il met en scène les mésaventures d'une famille modeste (les Watterson) habitant une ville fictive, Elmore. La série doit son titre à l'un de ses personnages principaux, Gumball Watterson, 12 ans, fils aîné de la famille Watterson. Accompagné de son frère et meilleur ami Darwin, ils sont bien souvent responsables des mésaventures dans lesquelles ils sont impliqués et dans lesquelles ils entraînent tout leur entourage : le père (Richard Watterson), la mère (Nicole Watterson) et la petite sœur (Anaïs Watterson). Au fil des épisodes et des saisons, le spectateur découvre cette famille (largement inspirée de celle de Ben Bocquelet) mais aussi l'ensemble du monde (incroyable) de Gumball, animé par les habitants d'Elmore<sup>80</sup>.



#### a) Anaïs Watterson

Nicole et Anaïs Watterson sont les deux personnages principaux féminins de la série. Anaïs est une petite lapine rose très intelligente, déterminée, sûre d'elle, responsable et dotée d'un caractère bien trempé. Elle apparaît dans la série dès le deuxième épisode, *Le responsable*, où sa personnalité est reflétée de façon précise. Nicole Watterson confie à ses fils la responsabilité de leur petite sœur durant son absence. Gumball et Darwin, désireux de bien faire, font comme à leur habitude, tout de travers. Afin de préserver Anaïs des dangers de la télévision (la violence affichée dans les programmes télévisuels), ils détruisent celle-ci à coups de batte de base-ball. Par une question rhétorique teintée d'ironie, Anaïs souligne leur manque de jugement : « Et le seul moyen de me protéger de cette violence, c'est de démolir le poste devant moi ? ». La conséquence de cet acte est que le poste de télévision prend feu devant les garçons affolés et Anaïs consternée. Alors que les garçons se lancent désespérément sur la première solution qui leur vient à l'esprit pour éteindre le feu (jeter de l'eau sur la télévision en feu), leur sœur intervient une nouvelle fois, sur un ton moralisateur : « En cas d'incendie, il faut utiliser un extincteur ou, si on en n'a pas, beaucoup de sable. Mais le plus important, c'est d'appeler un adulte et de prévenir les pompiers. »



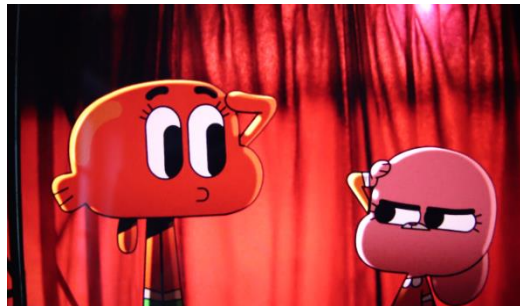
*La dette* est un autre exemple qui reflète bien sa personnalité. Gumball se met en tête de sauver la vie de son voisin, le très grognon Mr Robinson. Il le suit désespérément toute la journée dans l'espoir d'avoir l'occasion de lui porter secours. Toutes ses tentatives sont des

<sup>78</sup> *Ibidem*.

<sup>79</sup> Cartoon Network France, *Interview Ben Bocquelet / Le monde incroyable de Gumball / Cartoon Network*, San Bruno, Youtube, 2015, <https://www.youtube.com/watch?v=jH1s0ubZx6U>.

<sup>80</sup> *Ibidem*.

échecs consécutifs. Gumball met Mr Robinson en danger plus qu'il ne lui vient en aide. Toutes ses tentatives ratées amènent Gumball à désespérer d'arriver un jour à sauver la vie de Mr Robinson. Devant leur frère déconfit, Anaïs et Darwin décident d'intervenir. Anaïs, âgée de 4 ans, élabore un plan d'intervention et dirige les opérations. Ils veulent provoquer une situation périlleuse au cours de laquelle Gumball pourrait enfin sauver leur voisin. Depuis leur planque à l'arrière-plan, Darwin lance en direction de Gumball sanglotant une brique à laquelle est attaché un message. La brique tombe sur Gumball qui se relève alors instantanément, hurlant de douleur. Darwin, fier de son lancer, adopte une attitude triomphante alors qu'à ses côtés, Anaïs (qui réalise la tournure que prend cette première phase) passe de la joie à la stupéfaction. Consternée, elle lui lance : « Je t'ai dit de lancer à côté de lui, pas sur lui... ». A travers cette première opération, le spectateur comprend que dans le binôme Anaïs-Darwin, ce dernier se place comme subalterne en réalisant, avec plus ou moins de succès, les tâches que sa petite sœur lui délègue. Tout au long de la mise en application de leur plan, l'intelligence d'Anaïs transparait comme lors de la séquence du concours de chant. Cachés dans les cintres de la salle de théâtre où se déroule le concours auquel participe Mr Robinson, Anaïs donne ses consignes à Darwin. Elle lui fait répéter ses propos pour s'assurer qu'il a bien compris. Il se trompe. Les traits de son visage la montre consternée. Déterminée, elle adapte son approche. Sur un ton infantilisant, elle en réfère à un concept pointu de communication : « Bon... On va essayer la psychologie inversée. Alors Darwin... Le plan, c'est de balancer un tas de trucs sur Monsieur Robinson. D'accord ? ». Darwin ne comprend toujours pas les consignes de sa sœur. Découragée par la lenteur d'esprit de son frère aîné, elle lève les yeux au ciel et cogne la paume de sa main sur son front en le sommant de se contenter de faire comme elle. Après un bref silence qui met l'action en suspend et par la même occasion le spectateur dans l'attente de la chute de cette situation, Darwin suit scrupuleusement la dernière directive d'Anaïs. Il adopte la même position corporelle qu'elle. Il pose sa main sur son front, mimétiquement. Le silence est une nouvelle fois utilisé, juste avant qu'Anaïs ne fronce les sourcils en regardant son frère, agacée par sa bêtise et résignée.

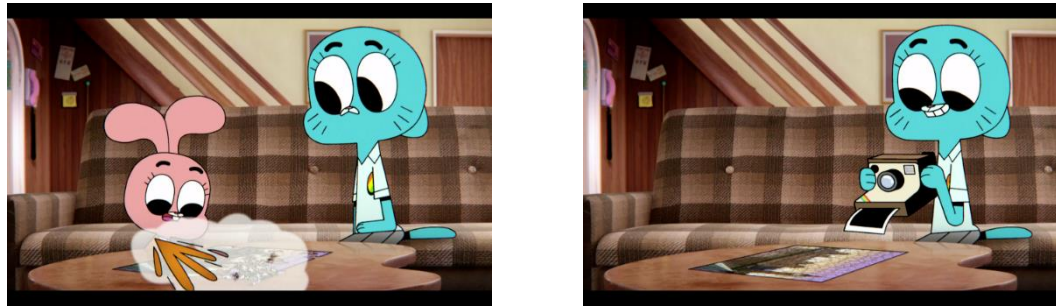


Cette suspension qui amorce généralement une réaction du spectateur (ici le rire) est induite par le silence et par un certain minimalisme de l'action. Le spectateur est habitué à voir plusieurs mouvements se superposer pour animer une scène (des oiseaux qui passent dans le ciel, les feuilles qui bougent dans les arbres, les yeux des personnages qui clignent, un passant marchant au loin). Ici les mouvements sont rares et consécutifs, le temps semble allongé (Darwin frappe son front avec sa main - temps d'attente - Anaïs fronce les sourcils - temps d'attente - fin de la scène). Ces temps suspendus permettent également au spectateur de partager l'état d'esprit d'Anaïs, sa consternation. A 4 ans, Anaïs est donc capable de concevoir un plan d'action et de le mettre en place. Elle maîtrise des concepts pointus (la psychologie inversée) que des personnages plus âgés (ses frères) ne comprennent eux-mêmes pas. Elle apparaît plus mature et plus responsable que ces derniers.

Pour clore la description à visée illustrative du personnage d'Anaïs Watterson, l'épisode *Les idiots* apparaît être un exemple qui témoigne explicitement de sa précocité. Il débute par une scène de jeu entre Richard Watterson, Darwin et Gumball autour de la table de la salle à manger. Dissimulés sous la table, seul leurs postérieurs sont visibles. A l'image d'un théâtre de marionnettes, chacun de leur arrière-train est déguisé d'une paire de lunettes et incarne un personnage usant et abusant de jeux de mots inspirés du champ lexical du mot « fesse ». Anaïs, accoudée à la table du salon à l'autre bout de la pièce, regarde ses frères et son père rigoler à s'en décrocher la mâchoire. La voix de sa maman, en *off*, la sort de ses pensées. Nicole Watterson insiste pour qu'elle réalise le puzzle de 2000 pièces qu'elle lui présente. Mais cette fois, Anaïs aimerait faire autre chose. Elle voudrait participer aux jeux de ses frères qu'elle décrit comme « moins nuls » (en comparaison aux puzzles). Nicole, déçue, tente de la raisonner : « Anaïs, je crois que tu es trop intelligente pour ce genre de comportement. » Ce à quoi Anaïs répond : « Eh bien si intelligente ça veut dire qu'on ne s'amuse pas, je préfère ne plus être



intelligente du tout. » A ces mots, elle quitte le champ en colère, les oreilles abaissées à l'arrière de sa tête, les sourcils froncés, les bras tendus le long de son corps. A peine partie, elle revient d'un pas pressé. Son air a changé, elle apparaît à présent éveillée, les oreilles redressées, les sourcils rehaussés, les yeux grands ouverts, sourire aux lèvres. Elle réalise le puzzle en un temps record signifié par ses mouvements de bras rapides, du nuage de fumée qui s'en dégage et d'un son sifflant. La scène se clôture sur Nicole Watterson qui, fière des compétences de sa fille, photographie le puzzle de 2000 pièces réalisé par sa fille.



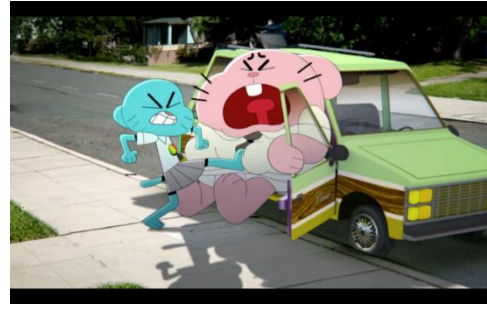
Tout au long de l'épisode, Anaïs s'efforcera avec détermination de comprendre comment s'intégrer au groupe que forment ses frères et son père. Elle finit par réussir ce qu'elle a entrepris en intégrant le groupe et en devenant une experte dans l'art de l'idiotie (selon ses propres termes). La morale de l'épisode ne prône pas l'abêtissement des jeunes filles, pas plus qu'il n'aurait vocation à abolir le différentialisme qui pèse sur le genre au prix de la perte des qualités intellectuelles des uns ou des autres. L'épisode se termine par une scène à l'hôpital de la ville d'Elmore. Anaïs et Gumball, chacun allongé dans un lit, y sont soignés après avoir abusé de bêtises. Anaïs annonce alors qu'au vu des conséquences douloureuses de son défit, elle ne reproduira plus cette expérience.

Les traits de personnalité d'Anaïs, cités précédemment, lui permettent de concurrencer, voire même de supplanter dans certaines situations, les deux (anti-) héros de la série, Gumball et Darwin. Elle est déterminée, sûre d'elle, responsable, dotée d'un caractère bien trempé et son intelligence fait sa force. Résolument indépendante, elle se rebiffe lorsque ses parents la confie à ses frères qu'elle juge moins responsables qu'elle ne l'est. Selon ces points, il apparaît qu'elle bénéficie d'une représentation plutôt progressiste. Ces traits de personnalités n'excluent pas qu'Anaïs s'aligne à certains raccourcis de représentation, à certains clichés de la petite fille de 4 ans. En effet, elle n'en aime pas moins jouer à la poupée et à la dinette. En ce sens, les scénaristes dépeignent d'elle une personnalité complexe, multi-dimensionnelle<sup>81</sup>.

## b) Nicole Watterson

Nicole Watterson est la mère de la famille et le second personnage principal féminin de la série. Chatte bleue anthropomorphe, elle est la seule à ramener de l'argent à la maison. Elle est certainement dépeinte comme l'adulte responsable de la famille. Dans *Le responsable*, son mari, Richard Watterson, et elle doivent se rendre à une réunion de parents à l'école de leurs enfants. Pendant qu'elle s'affaire à briefer Gumball et Darwin sur leur responsabilité de fils aînés, elle doit également sommer Richard de s'habiller et de la rejoindre dans la voiture. Elle s'adresse à lui comme une mère le ferait envers son enfant : « Richard, remets ton pantalon. On y va. » Assis dans le canapé, en slip, Richard Watterson ferme les yeux et croise ses bras et ses jambes. Il tourne le dos à son épouse. Il fait une moue boudeuse digne d'un enfant récalcitrant et lui répond simplement : « Non ! ». Le ton monte. Nicole, plus sévèrement, répète alors son ordre. Devant son mari qui ne daigne pas bouger, la scène suivante présente Nicole qui s'évertue à faire rentrer Richard dans la voiture. Elle le pousse avec son pied à l'intérieur de la voiture avant de claquer la portière. Richard hurle et pleure : « Non ! Je ne veux pas aller à l'école ! »

<sup>81</sup> Emma A. Jane, « « Gunter's a Woman ?! » - Doing and Undoing Gender in Cartoon Network's Adventure Time », *Journal of Children and Media*, no° 2, 2015, pp. 231-47



Nicole Watterson est une meneuse. Elle a le sens de l'initiative et est pourvue d'un caractère bien trempé. Impulsive, elle sait se mettre dans des états de colère virulents desquels émerge sa force herculéenne. Dans l'épisode *La bagarre*, Gumball se fait harceler physiquement par Tina, une Tyrannosaurus Rex de son école. Découvrant la situation et constatant ses dégâts (Gumball a un coquard en rentrant chez lui), Nicole Watterson s'en va furieuse rendre visite à la famille Rex afin de régler leurs comptes. Elle prend la route, emmenant Gumball avec elle. Sa colère est palpable, illustrée par son attitude corporelle. Cramponnée à son guidon, les traits serrés, elle roule sur l'autoroute à vive allure. La famille Rex habite dans une casse. Les scénaristes la présentent comme un endroit peu accueillant, inquiétant même. Dans un bruit de crissements de pneus et en faisant un dérapage, la voiture des Watterson s'arrête dans une allée. La caméra opère un travelling vertical, divulguant la maison de la famille Rex, au loin. Il fait nuit. Dans le ciel, la lune est pleine. La musique prend une sonorité inquiétante. Le spectateur entend deux portières claquer et le hurlement d'un loup. Nicole, toujours déterminée, ne se laisse pas impressionner. D'un pas décidé elle traverse la casse, entraînant derrière elle Gumball, penaud. Tina débarque de derrière un tas de débris pour leur barrer la route. En hurlant, elle se rapproche frontalement de la caméra. Elle est très grande, ses dents sont acérées. Arrivée devant Gumball et Nicole, elle est arrêtée par cette dernière qui lui barre la route. En pointant du doigt le sol, Nicole lui ordonne en criant à pleins poumons : « Assis ! ». Tina (qui mesure trois fois la taille de Nicole Watterson) perd alors son apparence intimidante et sauvage pour adopter un air de chien battu. Poussant un gémissement plaintif, elle s'exécute instantanément. Nicole ordonne aux deux enfants de se réconcilier et continue son chemin en direction de la maison des Rex. Derrière la lourde porte en tôle qu'elle peine à ouvrir, Nicole rencontre Monsieur Rex, le père de Tina. A l'intérieur de la maison, plongée dans le noir, le spectateur ne distingue que deux yeux jaunes énormes, cerclés de rouge, avec une pupille verticale et une bouche immense d'où dépasse des dents acérées.



Etant donné les proportions de cette bouche et de ces yeux, le plan laisse imaginer que Mr Rex est bien plus grand que sa fille Tina, et donc gigantesque par rapport à Nicole Watterson. Ce personnage est davantage suggéré qu'illustré explicitement, ce qui renforce le mystère qui lui est associé et son aspect inquiétant. Nicole l'aborde poliment, tentant une approche cordiale. Pour toute réponse, un grognement féroce et dissuasif émane de l'intérieur de la maison, soufflant Nicole en arrière. La colère regagne alors Nicole qui retrousse ses manches et, d'un pas lourd et décidé, elle pénètre dans la maison des Rex. Menaçante, elle lance : « Parfait ! Alors vous allez voir ! », avant de refermer derrière elle la lourde porte d'entrée.



Des coups depuis l'intérieur de la maison déforment la tôle qui la compose. La maison entière est secouée. Le toit se détache. Des cris de Nicole Watterson résonnent ainsi que le bruit de la tôle qui se froisse, suggérant que Nicole Watterson règle son compte physiquement à Monsieur Rex. En sortant de la maison, Nicole dépoussière son chemisier et, fière d'elle, déclare : « Bien... je suis contente que nous soyons tombés d'accord. Bonsoir Monsieur Rex » Sans réponse de Monsieur Rex, la maison s'effondre dans un fracas retentissant.

En sous-texte, cette scène conteste une des caractéristiques traditionnellement associées à la féminité (à laquelle fait référence Katia Perea dans son ouvrage *Power Girls before girl power : 1980s toy-based girl cartoons*) selon laquelle les filles privilégieraient systématiquement l'esprit de communauté et régleraient toujours leur problème par la discussion. Les garçons préféreraient, eux, recourir à la violence et seraient tous friands d'action<sup>82</sup>. La première intention de Nicole Watterson est de régler son problème par la discussion. De cette façon, elle effectue un travail (défini par l'auteure Emma) qui est endossé traditionnellement par les femmes dans nos sociétés occidentales, celui de « huiler les rouages des interactions sociales, de maintenir le lien qui nous permet de vivre ensemble<sup>83</sup> ». Son approche n'est pas prise au sérieux par Mr Rex. Déterminée, Nicole dépasse la distanciation habituelle et, n'ayant pas froid aux yeux, en vient aux mains.

Cet exemple parmi tant d'autres dans la série, donne un bon aperçu de la personnalité de Nicole Watterson. Elle est déterminée, indépendante, sûre d'elle et forte. Ses crises de colère font partie intégrante de sa personnalité au point que l'épisode *Le Club* dévoile l'affiliation de Nicole Watterson au « club de maîtrise de soi ». A peine a-t-elle poussé la porte de sa classe, que son instructeur (entendu en voix *off* saluant poliment Nicole) est balancé à travers la vitre de la porte par Nicole Watterson (selon ce que la situation suggère). La série suggère que cette impulsivité est liée à du surmenage. En effet, sans jamais le nommer explicitement, *Le Monde Incroyable de Gumball* rend compte d'un concept féministe contemporain, celui de la charge mentale.

L'épisode *La voiture* exemplifie ce propos. Nicole Watterson dort dans son lit. Une ombre la recouvre progressivement, celle d'Anaïs. De surprise, Nicole se réveille en hurlant, les yeux écarquillés. Les mains sur les hanches, Anaïs la regarde d'un air inquisiteur. Elle brandit une affiche promotionnelle pour le spectacle de patinage artistique d'un personnage célèbre pour enfant, Daisy : « C'est aujourd'hui que Daisy passe à Elmore ! T'avais promis qu'on irait la voir et là on est déjà en retard ! ». Nicole, désolée, fait mine de se rendormir en expliquant : « Oh je suis désolée ma chérie... Maman a travaillé très tard hier soir. » Pour toute réponse, Anaïs brandit un enregistreur et appuie sur *play*. La voix de sa mère émane de l'appareil : « Il faut vraiment être une mère indigne pour ne pas emmener sa fille voir sa star préférée ». Nicole essaie de se justifier mais Anaïs fait la sourde d'oreille et se contente de repasser en boucle le passage : « ... une mère indigne pour... ». Résignée, Nicole capitule et se lève. Au rez-de-chaussée, le spectateur découvre Richard Watterson, en habits de fitness, ouvrant la boîte d'un appareil pour se muscler à l'aide d'électrodes. Tout sourire, il scande joyeusement le slogan de la marque : « Electro-gramme. Pour se muscler devant la télé ! ». Nicole descend l'escalier derrière lui, précédée par Anaïs qui la tire par la main. Elle a les yeux entre-ouverts et cernés. Elle apparaît épuisée.

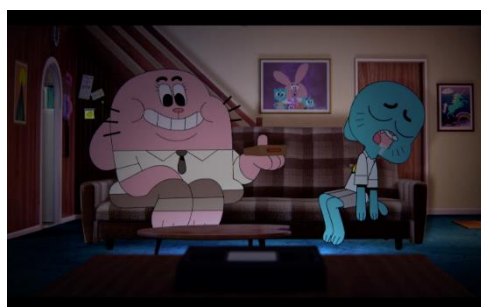
<sup>82</sup> Katia Perea, "Power Girls before girl power : 1980s toy-based girl cartoons", *Op.cit.*

<sup>83</sup> Emma A. Jane, *Op.cit.*



Elle s'inquiète de savoir où sont leurs deux fils, Gumball et Darwin. Distraitement, Richard affairé avec son appareil de musculation, lui répond qu'ils sont dans le jardin à jouer au jeu qu'ils ont inventé. Soucieuse, Nicole lui demande : « Surveille-les, d'accord ? Parce que chaque fois qu'ils jouent à ce jeu, ça finit mal ». Pendant ce temps, Anaïs s'impatiente. De toutes ses forces, elle tire le bras de sa mère en direction opposée. Son visage se transforme, elle apparaît enragée. Sûr de lui, Richard pose ses mains sur ses hanches et lève les yeux au ciel. Il fait un petit geste de la main comme pour balayer les doutes de sa femme : « T'inquiète pas, chérie. Je suis là, tout ira bien ». Malgré cela, Nicole imagine le pire. Elle visualise sa maison en feu. Richard, Gumball et Darwin sourire aux lèvres, les bras en l'air, scandent joyeusement « Action ! Esquive ! Action ! ». Elle les regarde sévèrement, les mains sur les hanches, alors que le son de la sirène d'un camion de pompier retentit. De retour à la réalité, Nicole, soucieuse, répond à son mari d'un ton évasif, le regard dans le vide : « Oui... Bien sûr... Tout ira bien... ».

Cette scène montre que Nicole Watterson, en plus d'assumer un travail rémunéré qui permet de faire vivre sa famille, est l'adulte de référence sur qui tout son entourage compte. Alors qu'elle se repose après avoir travaillé une bonne partie de la nuit, sa fille ne tient pas compte de son bien-être et la somme de l'accompagner à son spectacle en usant de chantage affectif. Épuisée, elle endosse sa casquette de mère de famille pour faire plaisir à son enfant. Elle gère le confort émotionnel de son entourage, au détriment du sien. En plus de son travail professionnel, elle effectue un travail émotionnel. Le travail émotionnel est défini par la sociologue Arlie Russel Hochschild comme la façon dont nous modulons nos expressions en fonction des attentes d'autrui<sup>84</sup>. Particulièrement visible dans certains secteurs professionnels (lorsque le client est roi, par exemple), on le retrouve également au quotidien chez les femmes qui manipulent leurs propres émotions, ou du moins leur apparence, pour coller à l'attitude attendue d'elles. C'est ce dont fait preuve ici Nicole Watterson. Le second parent, Richard Watterson, apparaît quant à lui parfaitement reposé et loin d'être surmené. Il ne semble pas prêt à décharger son épouse, ni conscient de la charge émotionnelle quotidienne et invisible qu'elle endosse. Il s'adonne tranquillement à une activité récréative. La scène imaginée par Nicole témoigne de l'irresponsabilité de Richard, ce qui explique qu'elle n'ait pas le cœur à déléguer et à se décharger un peu. L'épisode *L'envahisseuse* présente une scène similaire. Nicole Watterson rentre chez elle, après une journée de travail, visiblement éreintante. Il fait nuit, elle est physiquement épuisée, abattue, les yeux cernés, elle s'affale dans le canapé à côté de Richard Watterson qui, obnubilé par la télévision, la salue distraitement. Nicole dort en ronflant bruyamment.



Richard, bien éveillé, zappe rapidement les chaînes de la télévision tout en lui demandant sans la regarder : « Quand est-ce qu'on mange ? ». Gumball entre dans la pièce. Il est excité et s'empresse de raconter à ses parents ce qu'il a fait durant la journée. Nicole dort toujours et Richard n'écoute pas attentivement son fils. Gêné par la présence de Gumball, il se penche pour mieux voir la télévision tout en lui adressant de temps à autre une parole évasive : « C'est très intéressant, ouais... » ou « C'est bien, c'est bien... ». Frustré de ne pas avoir

<sup>84</sup> Arlie Russell Hochschild, « Travail émotionnel, règles de sentiments et structure sociale » *Travailler*, n° 1, 2003, pp. 19-49.



l'attention de ses parents, Gumball s'énervé : « Qu'est-ce qu'il faut que je fasse pour qu'on s'intéresse à moi ici ?! ». Réveillée par les cris de Gumball, Nicole se redresse en sursaut et s'adresse à son mari : « Richard... Je pense que Gumball a besoin qu'on s'occupe de lui. Tu pourrais peut-être aller jouer... ». Elle n'a pas le temps de finir sa phrase que Richard lui répond distraitement : « Oui, oui... Nous sommes tous très fiers de toi, Nicole... ». Contrariée par l'attitude de son mari, Nicole se lève donc et va engager une discussion avec son fils. Elle lui présente ses excuses et regrette qu'il se sente un peu délaissé. Elle lui promet que tout cela changera dès le lendemain. Dans un soupir, Gumball lui demande pourquoi pas dès maintenant. Il n'aura pas de réponse, Nicole Watterson vient de se rendormir en position assise, la tête contre l'échelle du lit de Gumball.



Si la notion de charge mentale est suggérée, elle n'est probablement identifiable que par un public éduqué aux théories féministes. Sur le plan de la représentation, la série a le mérite de montrer une mère épuisée, une mère qui parfois craque sous le poids de la pression qui repose sur ses épaules. En ce sens, *Le Monde Incroyable de Gumball* n'idéalise pas la réalité, la série ne se limite pas à une représentation de bon ton, elle ne nie pas la détresse et la colère de certaines femmes au foyer noyées sous leur charge mentale et émotionnelle. Volontairement ou involontairement, en montrant cette réalité, la série dénonce ses implications.

Tout comme Anaïs Watterson, la personnalité de Nicole ne se résume pas à sa force, son impulsivité, son surmenage ou son indépendance. Elle n'est pas radicalement opposée aux représentations traditionnelles des mères de famille (reléguée à une fonction affective, de soin et d'assistance). Nicole Watterson sait autant faire preuve de force que de douceur. Elle sait à la fois être crainte par tous et rassurer tendrement. Résolument indépendante et entreprenante, elle n'en est pas moins sensible et émotionnelle. Ni Anaïs, ni Nicole ne sont l'archétype d'une représentation anticonformiste. Elles se situent dans un entre deux qui permet d'éviter les pièges des représentations binaires et d'alimenter une logique différentialiste.

Anaïs et Nicole Watterson sont des exemples de personnages féminins comme il en existe d'autres dans l'univers de Ben Bocquelet. Elles adoptent un comportement actif dans les péripéties auxquelles elles sont confrontées. Elles ne sont pas présentées comme subalternes à un quelconque personnage masculin. Elles ne sont pas non plus reconnues pour leur physique qui serait mis en valeur de façon extravagante. Elles ne sont pas hypersexualisées comme ont pu l'être le corps des femmes au cours de l'histoire du cinéma. Le genre de l'animation n'y faisant pas exception, P. Wells, par exemple, transpose cette analyse aux productions de la firme Warner Bros. Company. Cette dernière se positionne dans le marché de l'animation comme concurrente et en opposition à Disney. Warner Bros. Company s'attaque au marché de l'animation en contre sens de la démarche de sa concurrente. Avec des séries comme *Looney Tunes* ou *Merry Melodie*, elle cherche originellement à séduire un public d'adultes tout en ralliant à son audience un certain pourcentage d'enfants grâce à ses gags teintés d'un certain degré de *slapstick*<sup>85</sup>. Signifiant littéralement « coup de bâton », cette forme d'humour burlesque repose sur la représentation d'une violence exagérée et théâtralisée. Les séries de la Warner Bros. Company ne comptent pas de personnages principaux féminins. Les femmes y sont représentées en second plan, objectivées et/ou ridiculisées<sup>86</sup>. Selon lui, la firme renforcerait à bien des égards l'image de la

<sup>85</sup> Paul Wells, *Animation and America*, New Brunswick : Rutgers University Press, 2002.

<sup>86</sup> Katia Perea, « Gender and Cartoons from Theaters to Television: Feminist Critique on the Early Years of Cartoons », *Op.cit.*

femme objet, et parfois celle de la femme battue<sup>87</sup>. Pour une firme comme pour l'autre, la femme se résume (par leur hypersexualisation) à être l'objet du désir de l'homme<sup>88</sup>.

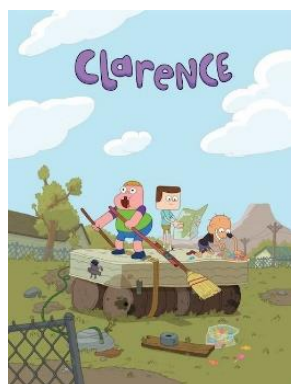
En réponse à certains débordements susceptibles de porter atteinte à la pudeur des spectateurs, telle l'hypersexualisation des personnages féminins, le code Hays (*Hays Censorship*) est instauré en 1930 par la US Production Code Administration<sup>89</sup>. Une série comme *Betty Boop* ne répondait plus aux restrictions amenées par ce code. Son héroïne à l'allure hautement sexualisée avait le mérite, dans plusieurs épisodes, de prétendre à des postes à responsabilités (présidente par exemple)<sup>90</sup>. Les nouvelles mesures prises après 1930, rendent Betty apprivoisée et politiquement correcte<sup>91</sup>. Le public la voit dès lors tantôt dans la peau de gardienne d'animaux, tantôt dans la peau d'une parfaite ménagère<sup>92</sup>. Comme le fait remarquer E. Leslie, « cette déssexualisation va de pair avec une perte de pouvoir<sup>93</sup> », ce qui ne semble pas être le cas dans la série *Le Monde Incroyable de Gumball*.

## (II) CLARENCE

Après visionnage de la série *Clarence*, il s'avère intéressant de l'analyser afin de la questionner, elle aussi, sur sa façon de représenter le genre et ses rapports. Avant d'entamer cette approche, une présentation de ce programme s'impose.

La série est réalisée par Skyler Page et diffusée sur (et pour) Cartoon Network, aux USA, entre 2014 et 2018. Ce trentenaire américain a notamment contribué à l'élaboration d'*Adventure Time* en tant que *story-boarder*. Skyler Page relate le quotidien de son protagoniste Clarence, 8 ans, vivant avec sa maman, Mary et son beau-père, Chad. Le petit garçon va à l'école, s'amuse avec ses copains, Jeff et Sumo, et pose un regard enfantin sur le monde qui l'entoure. Les mises en scène de leurs expériences évoquent aux spectateurs une impression de familiarité rehaussée d'un grain de folie. Skyler Page revendique ce parti pris dans une interview accordée au site *Animation Magazine* en 2014. Il caractérise sa série (par rapport à l'offre des productions animées contemporaines) en ces mots :

I think our show is pretty clearly sort of striving to be realistic ... keyword "striving." When we were making the show, it seemed like the market was pretty flooded with fantasy and random humor, and I remember a lot of shows when I was growing up that were more poignant and relatable to situations I was in as a kid. They had real characters who can't use magic to get out of their problems. I felt like there was a need for that and that was our focus driving the show. So, we're the little taste of reality in a sea of fantasy and non-realism.<sup>94</sup>



<sup>87</sup> Paul Wells, *Op.cit.*

<sup>88</sup> Katia Perea, « Gender and Cartoons from Theaters to Television: Feminist Critique on the Early Years of Cartoons », *Op.cit.*

<sup>89</sup> Esther Leslie, *Hollywood Flatlands : animation, critical theory and the avant-garde*, Londres : verso (New Edition), 2004.

<sup>90</sup> *Ibidem.*

<sup>91</sup> *Ibidem.*

<sup>92</sup> *Ibidem.*

<sup>93</sup> *Ibidem.*

<sup>94</sup> Tom McLean, *Skyler Page and Nelson Boles Talk 'Clarence'*, Clalbasas, Animation Magazine, 2014, <https://www.animationmagazine.net/people/skyler-page-and-nelson-boles-talk-clarence/>

Cette partie *Masculin / Féminin* a pour vocation de mettre en évidence d'une part la façon dont ces deux genres sont représentés dans les quatre objets de cette étude et de l'autre, les moyens mis en œuvre pour ce faire. Les analyses qui suivent se concentrent donc sur une sélection de personnages féminins apparaissant dans *Clarence*, comme fait précédemment pour *Le Monde Incroyable de Gumball*.

#### a) Mary

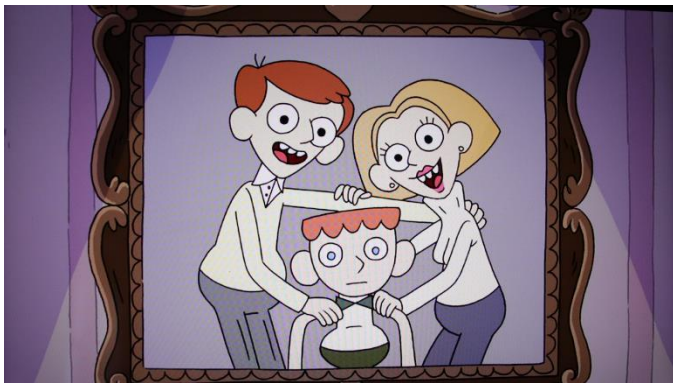
Mary est la maman de Clarence. Elle tient un rôle secondaire dans la série. Ses apparitions sont récurrentes mais elle campe rarement une place fondamentale dans la trame narrative d'un épisode. Elle n'apparaît souvent pas pour elle-même, mais en tant qu'accompagnante de Clarence. Elle est souvent représentée dans son rôle de mère de famille, s'occupant de son fils ou de son foyer et répondant à des fonctions de soin et d'assistance (elle conduit son fils voir ses amis, elle prépare à manger, elle fait des tâches ménagères, etc.). Physiquement, une femme ronde, au nez retroussé et à la peau rougie par le soleil. *Perdu au supermarché* donne un aperçu de la façon dont elle est représentée. Elle emmène son fils Clarence faire des courses. Alors que ce dernier déplore cette activité, Mary décompte sa collection de coupons de réductions. Pendant que Clarence se retrouve à faire les 400 coups avec Sumo dans le magasin, Mary déambule l'air émerveillée au milieu des allées pleines à craquer de produits.



Elle se réjouit de la moindre promotion. Elle est percutée par le cadi que Clarence conduit à vive allure. L'ensemble de ses coupons de réduction s'envolent et les autres ménagères du magasin s'empressent de s'en emparer. Démunie, Mary s'en va dépitée remettre en rayon les produits qu'elle voulait acheter. Cette situation se résout lorsque Clarence et Sumo se missionnent d'aller récupérer tous les coupons de Mary. En les récupérant, cette dernière est aux anges. Mary est ici présentée comme une femme victime ou contributrice de la société de consommation. Elle est associée à l'image de la ménagère de moins de 50 ans, se réjouissant d'effectuer des tâches ménagères telles que faire les courses pour son foyer.

Dans l'épisode *Le dîner*, Mary, son fils et Chad sont invités à dîner dans la famille de Breehn, un camarade de classe de Clarence. La famille de Breehn vit dans une grande et fastueuse maison. Le père, la mère et Breehn sont soignés, apprêtés et sont très urbains à tendance révérencieuse. Mary est enthousiasmée à l'idée d'aller à cette soirée. Dans la voiture, elle partage son excitation avec Clarence et Chad et les prie de bien se comporter. Un dialogue entre Chad, Clarence et elle s'avère être particulièrement révélateur des enjeux que représente cette soirée à ses yeux. Mary s'adresse à son compagnon : « Super on va bien s'amuser ! Pas vrai, Chad ? ». Dubitatif, il lui répond : « Heu... J'en sais rien, cette famille est très bizarre ». Tout en frottant du bout du doigt le rouge à lèvres qui a coulé sur une de ses dents, elle précise : « Ce n'est pas qu'ils soient bizarres. C'est juste qu'ils sont... très cultivés. Je trouve ça sympa de leur part de nous recevoir chez eux. On n'est pas souvent invité à ce genre de soirée ». Chad éternue dans sa cravate. Mary le regarde avec un air de reproche et d'un ton ironique, elle ajoute : « Pour une raison que j'ignore... ». Chad lui promet de ne pas refaire cela avant et Clarence intervient : « Hé, man ! Peut-être qu'à la soirée, quelqu'un apportera des tonnes de tartes et après tout le monde les jettera partout dans la maison ! ». Sa mère lui répond : « Mon chéri, je ne veux pas que tu jettes de tartes ce soir. Tu m'entends ? ». Clarence ajoute : « Alors je pourrais sauter sur... ». Mary reste intransigeante : « Non Clarence ! ». Il insiste : « Alors je pourrai grimper sur le... ». Elle clôt la discussion : « Non Clarence ! Ecoute, je veux faire bonne impression ce soir, d'accord ? C'est très important pour moi que tu sois sage ». Alors qu'elle

somme Chad de surveiller Clarence durant la soirée, celui-ci évite de justesse un accident de la route en raison de sa distraction. En se garant aux abords de la maison de Breehn, Chad emboutit l'arrière d'une voiture. Ces deux situations consécutives évoquent un certain chaos désordonné. Alors que le spectateur quitte la famille de Clarence dans la précipitation, les cris et le stress, il découvre la famille de Breehn d'une toute autre manière. Un gros plan sur un portrait de famille soigneusement encadré les introduit. Le père et la mère posent fièrement. Ils ont un large sourire et une expression figée. Ils tiennent par l'épaule leur fils, au milieu d'eux, qui regarde fixement l'objectif, impassible. Ils ont une apparence soignée. Une mélodie classique contribue à donner à cette famille un caractère bourgeois. Les parents de Breehn lui donnent les dernières recommandations avant l'arrivée de leurs convives. La sonnette de la porte d'entrée retentit. La porte s'ouvre sur Mary, Chad et Clarence, évoqués par un gros plan sur leurs chaussures. Mary porte une paire d'escarpins, Chad a des sandales ouvertes et Clarence a des chaussettes hautes dans des sabots en caoutchouc vert pomme de type Crocs.



L'écart entre les deux familles est ici encore un peu plus creusé par ce choix de mise en scène. Ainsi juxtaposées, le contraste entre ces deux images (le plan sur la famille de Breehn et le plan sur les pieds de la famille de Clarence) est flagrant. Dans cet épisode, Mary est la seule personne de sa famille à vouer une admiration relativement dissimulée pour une classe sociale supérieure, incarnée par la famille de Breehn. Leur éducation et leurs avoirs l'impressionnent et l'émerveillent. Clarence ne prête pas attention à ce qui les différencie, il est davantage intéressé par ses copains et leurs jeux d'enfants. Chad, lui, est mal à l'aise au point de souhaiter rester avec les enfants plutôt que de passer du temps avec les parents de Breehn. Mary se retrouve donc seule représentante de son foyer, endossant une fonction sociale traditionnellement associée aux femmes. Il est intéressant de noter que si en début d'épisode, Mary semble être associée à une femme envieuse, attirée par le luxe, par l'argent et gênée par ses origines sociales, la tournure narrative que suit l'épisode l'en éloigne progressivement. À écouter les parents de Breehn parler tout au long de la soirée d'eux-mêmes et de leur fastueuse maison, l'intérêt et l'admiration que leur porte Mary s'évapore pour laisser place à l'ennui et à l'agacement. La soirée se clôture. En pénétrant dans le grenier dont l'accès leur était pourtant défendu, les enfants (accompagné de Chad), passent au travers du plancher et atterrissent sur la table à manger, devant le groupe d'adultes effarés. En quittant la soirée, Chad et Clarence s'attendent à se faire sermonner par Mary. Elle a un air sévère. Pourtant, une fois installés en voiture, Mary est prise d'un fou rire et tient ces propos : « Chad, je ne peux pas m'empêcher de repenser à tes fesses qui dépassaient de ce plafond ! On dirait bien que vous êtes les seuls à vous être amusés ce soir. Bon sang... Ce qu'ils sont snobs ! ».

L'épisode *Clarence l'apprenti coiffeur* présente une autre facette de Mary en mettant en lumière son travail. Elle gère un salon de coiffure et dirige une équipe de quatre employés. Tout au long de l'épisode, Clarence narre le temps passé durant tout un été à travailler au salon de sa maman. Il pose sur elle et sur son entreprise un regard émerveillé. En pénétrant dans le salon pour la première fois, il a la bouche béante et les yeux qui brillent, littéralement. Tout l'impressionne, des ustensiles de coiffure à la poubelle remplie de mèches de cheveux, en passant par les piles de magazines et les perruques. Clarence présente sa maman comme très compétente et capable de satisfaire les clients les plus exigeants. Il parle d'elle comme d'une « héroïne au salon de coiffure ». Il va jusqu'à lui embrasser la main, en signe de vénération, à la suite d'une coupe réussie sur un client exigeant.





Clarence veut à tout prix faire quelque chose, être missionné, au point que Mary doive le canaliser en lui confiant la tâche de balayer le sol. Chad est employé par Mary pour faire la promotion du salon. Déguisé en statue de la liberté, il arbore une pancarte promotionnelle, devant le salon de coiffure, à l'intention des automobilistes.

La série *Clarence* donne à retenir du personnage de Mary son statut de mère de famille remise en ménage avec un homme qui, d'après son niveau d'irresponsabilité, a parfois valeur d'un fils. Elle s'occupe de son foyer tout en étant la seule à faire vivre financièrement sa famille grâce à son entreprise (à laquelle elle n'est associée, dans la saison 1, qu'une seule fois). C'est une maman souriante, tendre et patiente envers son entourage. La première saison n'informe pas le spectateur sur la femme qu'elle est, n'apprend pas grand-chose de sa personnalité si ce n'est sa passion pour les joutes de 4x4. Cette représentation s'avère éloignée des représentations post-féministes, assez réductrices et loin d'être un exemple de modèle féminin progressiste.

Dans *Clarence*, les personnages féminins de Skyler supplantent les personnages masculins d'un point de vue intellectuel. Dans *Un élève moyen* par exemple, la classe des plumes, regroupant les élèves les plus développés intellectuellement, ne compte explicitement que des filles, à l'exception de Breehn. A l'inverse, la classe des crayons, regroupant les élèves les moins développés intellectuellement, ne compte visiblement que des garçons, à l'exception d'une fillette.



#### b) Kimby, Malessica et Courtlin

Kimby, Malessica et Courtlin sont trois camarades de classes de Clarence. En tant que personnages secondaires, elles n'apparaissent pas souvent dans les épisodes et n'y font la plupart du temps qu'une brève apparition. La soirée pyjama leur réserve exceptionnellement une place fondamentale puisqu'une partie de l'intrigue repose sur elles. Elles font parties de ces profils féminins qu'arbore la série qui se rapprochent de la norme en correspondant aux caractéristiques traditionnellement associées au genre féminin. Physiquement, elles sont toutes les trois très féminines. Kimby porte une robe et a de longs cheveux soyeux surmontés par un nœud rose. Malessica a des cheveux mi-longs détachés, un T-shirt de couleur lavande et un legging à fleurs. Courtlin a le style le plus sportif des trois. Elle a les cheveux attachés en couettes de part et d'autre de sa tête, un débardeur jaune, un short mauve et des chaussures roses. Elles ont toutes les trois de longs cils qui surplombent leurs yeux. Elles adoptent une gestuelle hautement normée. Kimby par exemple, passe son temps à caresser ses cheveux, surtout lorsqu'elle est soucieuse. Quand elles sont contentes, les trois filles sautillent et poussent des cris aigus. D'un point de vue comportemental, là encore, ces trois jeunes filles correspondent à une série de clichés féminins : elles commèrent et médissent sur le dos de l'une de leur copine alors que cette dernière n'est pas présente. Elles s'occupent en parlant de garçons et en rêvant à leur avenir sentimental.

Elles écoutent de la musique de boys bands sur lesquelles elles fantasment et adorent prendre soin de leur apparence physique en utilisant de nombreux produits cosmétiques. Finalement, elles sont bien évidemment friandes de comédies romantiques.



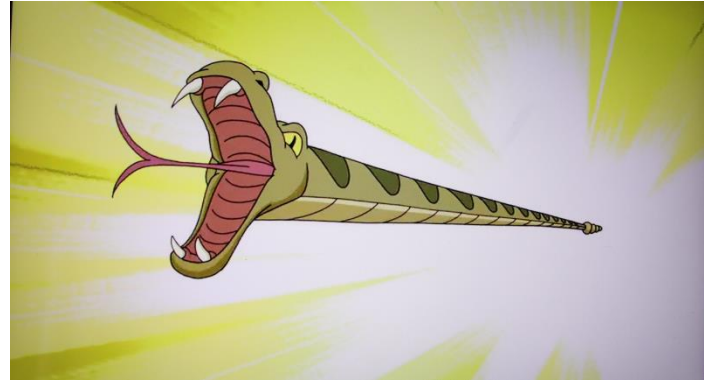
D'autres personnages féminins apparaissant dans *Clarence* remettent en question ce qui pousserait à dire jusqu'ici que la série est conformiste voire même rétrograde à l'égard du genre féminin. Kate Nature, Amy et Chelsea incarnent ces profils féminins qui s'éloignent des clichés.

### c) Kate Nature

Kate Nature apparaît dans l'épisode *Clarence Nature*. Sa première apparition est liée à l'imaginaire de Clarence, lorsqu'en début d'épisode celui-ci raconte à Jeff, Sumo et Percy une aventure fictive. Il pose sur elle une image héroïque et explique comment elle lui aurait sauvé la vie face à un serpent à sonnette et à un rhinocéros enragé. L'admiration qu'il lui voue transparaît dans les images qui illustrent son aventure. Dans un premier temps, le spectateur ne voit de Kate que sa main qui empoigne fermement un serpent sur le point de mordre Clarence. Sur une musique triomphante, dans un plan en contre-plongée, Kate apparaît enfin à l'écran. Un halo de lumière l'encadre et le vent soulève ses cheveux. Elle a une posture victorieuse. Elle porte un top blanc, un short bleu, et des bottines.



Physiquement, ces attributs font penser au personnage de Lara Croft. Cette dernière est visible sur un poster dans l'épisode *Une nuit chez Belson*. Cette illustration permet de comparer les deux personnages. A quelques différences près, Lara Croft et Kate Nature portent la même tenue légère. La première a des lèvres très pulpeuses mises en valeur par un rouge à lèvres rouge, un nez fin, des pommettes saillantes, des longs cheveux tressés, une taille très fine, marquée entre une poitrine fort développée et de larges hanches, et des cuisses musclées. Kate Nature est grande, sa poitrine, sa taille et ses hanches sont formées dans des proportions équivalentes, ses cheveux sont attachés et ses lèvres sont fines. Elles ne portent pas de maquillage et elle a un nez aquilin. D'une main, elle maintient le serpent et de l'autre, elle soulève Clarence. A la force de son bras gauche, elle l'envoie sur une plateforme en hauteur, afin de le mettre à l'abri. Là, deux petites filles sautent de joie et se réjouissent : « Ouais, tu nous as sauvés ! ». Les exploits imaginés par Clarence ne s'arrêtent pas là. Un rhinocéros surprend les trois enfants et les charge. Kate Nature réapparaît et d'un bon agile arrête la course du rhinocéros grâce au serpent venimeux qu'elle tient dans sa main. Son apparition s'accompagne toujours d'une musique triomphante. La puissance de son attaque est intensifiée par une animation autour du serpent qui se raidit et, entouré d'éclairs, exhibe féroce ses crochets avant de finir sa course dans le cou du Rhinocéros.



Les quatre enfants idolâtaient Kate. Elle est courageuse, forte, indépendante, elle a le sens de l'aventure et sauve des vies. C'est une femme forte que les garçons n'ont pas de gêne à prendre pour modèle. Le sauvetage fictif de Kate en début d'épisode devient réel lorsqu'à la fin, elle vient en aide aux quatre garçons perdus dans la nature malgré la présence d'un collègue guide nature, Joshua. Elle arrive comme la sauveuse dans une position victorieuse. Le vent souffle dans ses cheveux, elle a une démarche assurée et une musique triomphante retentit à nouveau. Elle rétablit la situation à la place de Joshua. Kate Nature pourrait être assimilée à Lara Croft (par son héroïsme et ses attributs vestimentaires), l'hypersexualisation en moins.



#### d) Amy

Amy est une petite fille de huit ans apparaissant dans l'épisode d'ouverture de la série. Personnage invité, elle n'apparaîtra plus après cet épisode. Avec Mary, Amy est le premier personnage féminin auquel le protagoniste, Clarence, et les spectateurs sont confrontés. Elle est ainsi bien placée pour communiquer des informations relatives au ton que Skyler et son équipe ont choisi d'employer pour parler (implicitement certes) des genres et de leurs rapports. D'emblée, elle se positionne comme le personnage qui tient les rênes de l'épisode. Elle se présente à Clarence et lui propose de partir vivre une aventure à la recherche de blocs erratiques. Ce dernier se réjouit et se laisse volontiers guider. Elle lui enseigne ce qu'est un bloc erratique puis l'emmène. Assis à l'arrière de son vélo, Clarence est honoré de lui servir de co-pilote. Amy s'avère être une bonne exploratrice, selon les termes de Clarence.



Belson, un camarade de classe, découvre avec mécontentement cette amitié naissante et décide de s'y interposer. Accompagné de trois autres garçons, ils revendiquent la propriété du bloc erratique et attaquent Amy et Clarence en leur lançant des pommes de pins. Clarence est pétrifié de surprise et Amy intervient : « Clarence, il faut leur balancer des trucs ! ». Un des assaillants jette une pomme de pin qui atterri sur le visage d'Amy. Il reste bouche bée réalisant son geste excessif. Le jeu est suspendu un bref moment et Belson dit à son complice : « Wow ! T'es fou, tu l'as touchée à la tête ! ». Ce dernier s'excuse alors. Mais la réaction d'Amy dédramatise la situation. Elle ne se laisse pas abattre ni ne se plaint. Intrépide, elle relance le jeu : « Laisse tomber ! J'ai rien senti de toute façon ! », et la bataille reprend. En fin de journée, Amy reconduit Clarence chez lui. En la quittant, il lui offre la queue d'un lézard fraîchement arrachée et encore frétilante. Loin d'être dégoutée, Amy s'en saisit en rigolant : « Wow, c'est crado ! ». En parlant de la queue du lézard, Clarence lui explique : « T'inquiète pas, ça va repousser. Je crois bien que ça va refaire un lézard entier à la fin ». Amy le regarde, gênée, avec un sourire forcé. Sa réaction laisse comprendre qu'elle sait les propos de Clarence incorrects mais qu'elle choisit de ne pas le contredire.



Amy est présentée comme une petite fille courageuse, déterminée, intelligente et pleine d'assurance. Elle brise activement les frontières du genre en se mêlant aux garçons, à leurs jeux et en se positionnant ainsi comme leur égale. Cela a pour conséquence d'en effrayer certains (Belson et sa bande). Ce point sera abordé plus en détails ultérieurement.

e) Chelsea

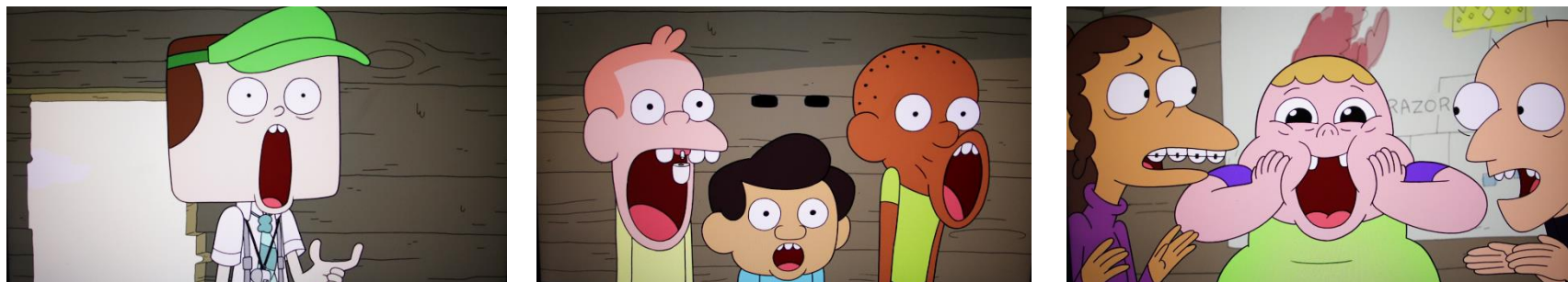
La personnalité de Chelsea est particulièrement perceptible dans l'épisode *Crade ou pas crade*. Jeff, Sumo et trois autres garçons de leur classe s'amuse dans leur cabane rebaptisée « le fort des mâles ». Clarence les rejoint innocemment accompagné de Chelsea. En la voyant, la réaction des autres garçons ne se fait pas attendre, ils sont abasourdis. Jeff, élu arbitre de leur jeu, siffle à pleins poumons dans son sifflet et crie : « Carton rouge ! Fille ! ». Chelsea le regarde, consternée. Elle croise les bras et lève un sourcil. Gêné, Jeff se reprend : « Heu... C'est le sifflet... ». Clarence présente à Chelsea les lieux. Il affirme qu'elle n'a jamais été dans un lieu aussi cool, ce à quoi elle répond : « Quoi ! Comment ça ? ! C'est rien qu'une cabane ! ». Les garçons s'agitent, protestent et la huent. Clarence lui explique : « Il s'en passe des choses ici. Rien n'est jamais trop crado ni trop flippant ». Sumo ajoute : « Ouais et si t'es pas capable de gérer, la porte est juste là ». Chelsea, motivée par cette mise au défi, lui répond avec assurance : « Oh... Ça ne me fait pas peur ». Débute ainsi une joute d'anecdotes dégoûtantes. Espérant la faire craquer, les garçons racontent à Chelsea leurs pires histoires écœurantes mais celle-ci se montre imperturbable jusqu'à la fin. Dans cette situation simple, Chelsea lutte contre le différentielisme qui divise filles et garçons. Elle est compétitive, intrépide, indépendante et pleine d'assurance. Elle incarne un modèle féminin qui s'éloigne, en partie du moins, des normes qui déterminent les caractéristiques de la féminité.

Dans *Clarence*, certains personnages féminins vont catégoriquement à contrecourant des clichés qui pèsent sur la féminité alors que d'autres semblent au contraire les valider. Cet ensemble présente un tableau disharmonieux qui a, peut-être, pour vocation d'être réaliste (parti pris assumé de Skyler lors de la conception de sa série), de correspondre davantage à ce que montre la société occidentale contemporaine. Ces différents profils féminins n'entrent jamais, dans la série, dans un rapport de rivalité. Il n'y a pas de lutte au sein d'un même genre visant à l'exclusion des individus différents. L'anticonformisme de Chelsea ou d'Amy n'est un problème que pour leurs congénères garçons (à l'exception de Clarence), mais l'hyper-masculinité dont ces derniers font l'objet est mise à mal. Un bel exemple de cela est visible dans *Crade ou pas crade*. Chelsea essaye de s'intégrer au groupe de garçons en prouvant sa témérité. Par principe, ces derniers la rejettent en raison de son genre, en particulier Sumo avec qui elle entre en compétition. Chacun raconte à l'autre des histoires nauséabondes dans l'espoir de faire flancher son adversaire. La tension monte entre les deux personnages. Leurs récits sont illustrés alors que le spectateur les entend, en *off*, les raconter. Ils parlent de plus en plus vite et s'interrompent mutuellement. Le spectateur n'a même plus l'occasion d'entendre la chute de leurs histoires. Ils arrivent à court d'idées. Le spectateur retrouve Chelsea et Sumo à l'image. Ils se font face. Des gouttes de sueurs perlent sur leur front. Les deux visages sont très proches. Ils serrent les dents et se regardent fixement. Le spectateur n'entend à ce moment-là plus que leur respiration haletante. Après quelques secondes, ce temps suspendu est interrompu par un brusque changement de situation. Sumo et Chelsea s'empoignent et s'embrassent avec fougue tout en fronçant leurs sourcils. La nature de leur rapport amour-haine est révélée.



À l'exception de Clarence, tous les garçons autour d'eux tombent des nues. De stupéfaction, ils en perdent leurs dents et leurs sourcils. Ils quittent le fort des mâles en hurlant. Sumo et Chelsea prennent alors conscience de leur geste. Ils se repoussent mutuellement et se regardent, horrifiés, avant de se tourner le dos en croisant les bras. Seul Clarence, à présent au milieu d'eux, est émerveillé par cette situation. Réjoui, il leur annonce : « Les gars... Vous êtes amoureux ! ». Sumo et Chelsea quittent à leur tour le fort des mâles en hurlant.

Ils rejoignent les autres garçons occupés à vomir ou à se tenir le ventre ou encore à s'enfouir la tête dans le sol. Face à l'amour, ils sont également dégoûtés.



En ne représentant pas de rivalité féminine, *Clarence* répond au problème des *Girls cartoons* relevé par Katia Perea dans son article *Girl Cartoons Second Wave : Transforming the genre*. Cette catégorie de productions animées voit le jour dans les années 80, période qui amorce la quête du succès, de l'audience, du profit dans le champ de l'animation, au grand regret des spécialistes du genre<sup>95</sup>. L'accent des productions animées est moins porté sur leur qualité esthétique que sur la baisse de leur cout de production<sup>96</sup>. La concurrence croît encore et encore, jusqu'à attirer l'attention de spécialistes divers<sup>97</sup>. Les études décrivant la consommation de ces programmes destinés aux enfants prolifèrent<sup>98</sup>. Au cours de ces années, les entreprises commerciales profitent d'un espace de liberté laissé par la Federal Communication Commission (FCC) aux USA pour financer des programmes qui font la promotion de jouets qu'elles vendent<sup>99</sup>. Ils sont créés par des studios indépendants et vendus en gros aux chaînes de tv en échange d'une rétribution ou de temps de publicité<sup>100</sup>. Ce phénomène contribue ainsi à la division du public, en le catégorisant notamment par tranches d'âge (2-5 ans ; 6-11 ans ; 12-17 ans)<sup>101</sup>. C'est ainsi que, inspiré par l'essor commercial des jouets genrés, une nouvelle niche de dessins animés voit le jour : les dessins animés pour filles (*girl cartoons*)<sup>102</sup>. Le public féminin se voit offrir ici des programmes qui lui sont entièrement dédiés là où précédemment ils étaient absents des écrans. Dans son article *Girl Cartoons Second Wave : Transforming the genre*, Katia Perea reprend l'expression de Virginia Woolf « *a room of one's own* », pour qualifier ces programmes. Ces derniers représentent, pour le public féminin de l'époque, un espace où les femmes conservent enfin un semblant d'identité, au sein d'une société hautement patriarcale<sup>103</sup>. Le tort de cette démarche, pointé par Katia Perea, est d'en faire une case particulière. A défaut de représenter sur un même pied d'égalité masculin et féminin, ils sont encore une fois dissociés. La logique poursuivie reste une logique différentialiste. Indirectement, ces programmes attestent que les filles privilégient l'esprit de communauté et qu'elles règlent toujours leurs problèmes par la discussion, là où, bien entendu, les garçons préfèrent recourir à la violence et sont friands d'action, donc de quoi renforcer les stéréotypes de genre<sup>104</sup>. Les héroïnes y apparaissent avec une voix aiguë et une apparence (coiffure, tenues, traits du visage, etc.) féminine selon les standards de la classe dominante, blanche, occidentale<sup>105</sup>. Katia Perea remarque également que ces héroïnes sont représentées aux côtés de personnages de méchantes. Elles sont diamétralement opposées. La méchante incarnant la norme, l'héroïne à ses côtés apparaît comme une exception<sup>106</sup>. Que les jeunes filles ne se réjouissent donc pas trop vite... Il y a fort à parier que la norme à laquelle elles sont supposées se raccrocher les rattrapera, le modèle de l'héroïne étant une exception<sup>107</sup>.

<sup>95</sup> Mélanie Lallet, [en ligne] « Genre et séries animées françaises. Normativités, phénomènes de reprise et nouvelles représentations », *Op.cit.*

<sup>96</sup> *Ibidem.*

<sup>97</sup> *Ibidem.*

<sup>98</sup> *Ibidem.*

<sup>99</sup> Katia Perea, « Girl Cartoons Second Wave: Transforming the Genre », *Op.cit.*

<sup>100</sup> Dale Kunkel, « Policy Battles over defining children's educational television », *The Annals of the American Academy of political and social science*, n°1, 1998, pp.39-53.

<sup>101</sup> Katia Perea, « Girl Cartoons Second Wave: Transforming the Genre », *Op.cit.*

<sup>102</sup> Katia Perea, « Girl Cartoons Second Wave: Transforming the Genre », *Op.cit.*

<sup>103</sup> *Ibidem.*

<sup>104</sup> Katia Perea, "Power Girls before girl power : 1980s toy-based girl cartoons", *Refractory : A Journal of Entertainment Media*, 2013, <http://refractory.unimelb.edu.au/2014/02/05/power-girls-katia-perea/>

<sup>105</sup> Katia Perea, « Girl Cartoons Second Wave: Transforming the Genre », *Op.cit.*

<sup>106</sup> *Ibidem.*

<sup>107</sup> *Ibidem.*



La représentation des femmes dans *Adventure Time* et *Steven Universe* suit une logique similaire, visant à sortir du différentialisme qui distingue, voire oppose, masculin et féminin. Ces séries présentent également des personnages qui donnent à voir des représentations volontairement différentes qui portent des messages féministes en cassant sans cynisme les codes du genre et de la fiction.

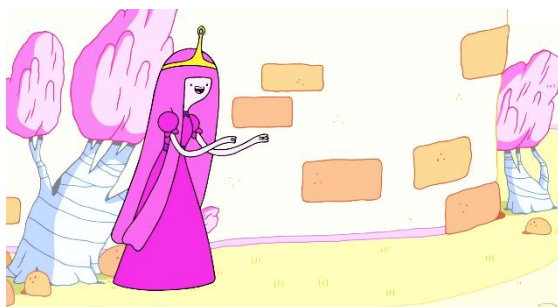
### (III) ADVENTURE TIME

*Adventure Time* est un programme créé par Pendleton Ward et diffusé à la télévision américaine dès 2010. A partir d'une première version sous la forme d'un court métrage, Ward propose son concept à la chaîne Nickelodeon qui rejette le projet. Cartoon Network saute alors sur l'occasion de compléter ses programmes avec les saisons qui composeront la série. Le succès que rencontre *Adventure Time* est inespéré pour Pendleton Ward. A l'international, enfants, adultes, public et critiques sont conquis. Ils suivent les aventures de Finn, un petit garçon de 12 ans, et Jake, son meilleur ami et chien jaune anthropomorphe. Tout au long des dix saisons, Pendleton Ward et son équipe prennent le temps de faire évoluer leurs personnages en leur créant un passé et un avenir<sup>108</sup>. Parmi ceux-ci, figurent une part importante de personnages féminins qui renversent, à leur manière, certains stéréotypes archaïques. Personnages masculins et féminins apparaissent en nombre égal tout au long de la série.



#### a) Princesse Chewing-gum

La princesse Chewing-gum est habituellement toute de rose vêtue et arbore un diadème doré. Elle a de longs cheveux roses et une voix aiguë. Personnage puissant, elle règne en maîtresse sur l'ensemble du royaume de la confiserie. Elle est intelligente et excelle dans les domaines scientifiques. Elle s'avère être une chimiste chevronnée et parle couramment plusieurs langues. Renversant les codes de la fiction, elle n'a de la « princesse en détresse » que son caractère royal. Plusieurs épisodes la présentent menant des scènes de combats. Motivée par son altruisme, elle se sort de situations dangereuses et sauve ceux qui l'entourent (y compris les deux héros de la série, Finn et Jake) grâce à son intelligence et sa force physique. Elle est dotée d'une forte personnalité qui lui vaut d'avoir de l'assurance, d'affirmer ses positions et de défendre ses intérêts sans hésitation. Elle n'est subalterne à aucun autre personnage de la série.



<sup>108</sup> Pauline Croquet, *Comment le dessin animé « Adventure Time » est devenu culte*, Paris : Le Monde, 2018, [https://www.lemonde.fr/pixels/article/2018/09/08/comment-le-dessin-anime-adventure-time-est-devenu-culte\\_5352105\\_4408996.html](https://www.lemonde.fr/pixels/article/2018/09/08/comment-le-dessin-anime-adventure-time-est-devenu-culte_5352105_4408996.html)

### b) Princesse Lumpy Space

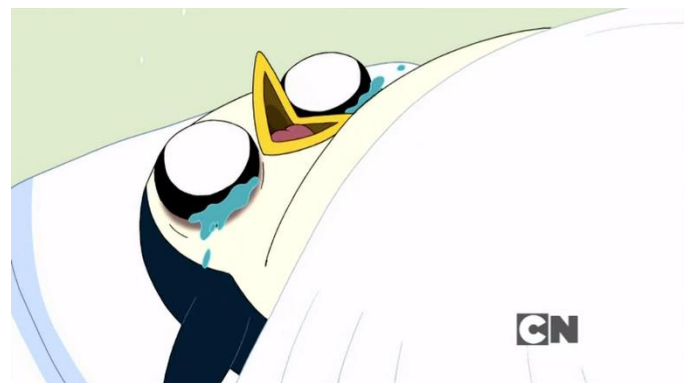
La princesse Lumpy Space règne sur le royaume du même nom. Elle est impertinente, colérique, maladroite et grossière. Elle a la forme d'un nuage violet, une voix grave et porte une pierre dorée en forme d'étoile sur son front. Son apparence physique l'éloigne radicalement du phénomène d'hypersexualisation relevé précédemment. La façon dont elle est représentée se rapproche davantage de ce que l'on pourrait qualifier à l'inverse « d'hypo-sexualisation ». Ses attitudes corporelles et la façon qu'ont les autres personnages de la série de la genrer sont les seuls signaux qui permettent aux spectateurs de déterminer son genre. D'autres personnages répondent de la sorte à cette forme de représentation, comme c'est le cas de Gunter.



### c) Gunter

Gunter s'avère incarner une figure qualifiable de transversale, c'est-à-dire qu'elle fait partie des personnages de la série dont la représentation tend vers une figure commune et asexuée. Leur identité de genre est, à quelques détails près, indéfinissable. Le genre de Gunter n'est révélé aux autres personnages de la série que dans la deuxième saison, dans l'épisode *Les lames de glaces*. Avant cet épisode, son genre était à tel point indéfinissable que tous la genraient au masculin.

L'épisode *Les lames de glaces* débute sur des images du roi des glaces quittant son palais avec Gunter et un grand sac d'affaires sous le bras pour se rendre à l'hôpital. Finn et Jake qui le surveillaient à distance sont persuadés qu'il prépare un nouveau rapt de princesse. Le vieillard est à peine parti, qu'ils s'immiscent dans ses appartements. Alors que les deux amis cherchent des preuves pour confirmer leurs soupçons, le spectateur retrouve le roi des glaces et Gunter à l'hôpital. Ce dernier souffre d'un mal inconnu. Dans sa chambre, le Dr Princesse l'ausculte. Son ventre gonfle subitement. Le pingouin verse quelques larmes et gémit de douleur.



Le roi des glaces qui essayait de draguer la doctoresse le somme furieusement d'arrêter de se donner en spectacle. Une nouvelle scène s'ouvre sur Finn et Jake qui continuent d'explorer le palais. Ils sont interrompus par la voix du roi des glaces, en *off*, qui rentre chez lui : « Eh voilà ma jolie, cette annexe sera ta nouvelle maison ». Pour Finn et Jake, ces mots ont valeur de preuve. Ils asseyent alors le roi en lui ordonnant de délivrer la princesse. Ce à quoi le roi des glaces répond qu'il s'agit d'un malentendu. Il explique : « Tout faux ! En fait, j'étais à l'hôpital. Voyez-vous, ce petit coquin de Gunter, ici présent, était enceinte. Je parlais pas à une princesse, mais à l'œuf. Il est tellement mignon ! ». Jake, surpris, s'exclame : « Gunter est une femelle ?! ». L'attitude du roi des glaces montre que ce dernier n'avait



pas interprété ces circonstances de la sorte. Il répond : « Quoi ? Non... ». Dubitatif, il soulève le pingouin, le retourne et examine ses parties génitales. Le spectateur ne sait pas ce que le roi des glaces voit. Pensif, ce dernier fronce les sourcils : « Hein ? ». Après un bref temps de silence, avec la brutalité qui lui est caractéristique, il balance Gunter par-dessus son épaule et change de sujet : « Quoi qu'il en soit, barrez-vous de chez moi ou je vais vous tuer etc... Je vais faire une sieste dans ma chaise longue ».



L'épisode se clôture sur un échange entre Gunter et le roi des glaces. Alors qu'un combat au corps à corps a lieu entre Finn, Jake et le roi des glaces, l'œuf de Gunter éclot. Un chaton rose en sort. Adoucité et ému, le roi des glaces s'adresse alors à Gunter en ces mots : « Oh Gunter ! Pourquoi ne m'avais-tu rien dit ? ». Le spectateur ne peut que supposer qu'il fait référence à la révélation du genre de Gunter. Un gros plan sur son visage dévoile ses sourcils affaissés et ses pupilles dilatées. Ses yeux d'ordinaire ovales et blancs, sont ronds, noirs et brillants. Les multiples reflets sur la surface de ses yeux laissent supposer qu'ils sont plus humides que la normale. Il a les larmes aux yeux. Gunter (qui ne maîtrise pas notre langue) lui répond : « Coing coing ». D'une voix attendrie, le roi des glaces ajoute : « Oh... Gunter... ».



La révélation du genre de Gunter se déroule donc en trois temps. Dans un premier temps, c'est la surprise. Le roi des glaces n'en croit pas ses oreilles, ni ses yeux. Dans un deuxième temps, c'est l'acceptation. La question du genre n'est visiblement pas déterminante pour le roi des glaces qui n'a pas de temps à prêter à ce genre de détail. Rapidement, il passe à un autre sujet comme si de rien était. Les autres personnages le suivent sur ce chemin. Cette attitude peut être lue comme une minimisation de cette question identitaire mais également comme une forme d'insouciance, au sens propre. Le genre de Gunter ne pose pas de soucis aux autres personnages. Gunter reste « Gunter », qu'il soit un mâle ou une femelle. Dans un troisième temps, c'est la réjouissance. A ce stade, plus de doute, le roi des glaces prend en considération la révélation du genre de Gunter. L'éclosion de son œuf est un événement heureux qui adoucit le roi des glaces. Une telle lecture de cette mise en scène confirme que le genre dans *Adventure Time* est présenté comme une identité fluide et le coming-out a un écho positif. La revendication d'une identité fluide est l'un des chevaux de bataille de Rebecca Sugar, réalisatrice de *Steven Universe*.

#### (IV) STEVEN UNIVERSE

Dans un univers magique, libre d'un contexte spatio-temporel rigide et clairement défini (semblable à un patchwork de divers espaces-temps), les personnages principaux évoluent tout au long des cinq saisons. La série comporte une majorité de personnages féminins. Grenat, Améthyste et Perle, trois gemmes de cristal, se donnent corps et âmes pour protéger la Terre. A l'instar de super-héroïnes, elles contrecarrent sans relâche les plans malveillants des autres gemmes désireuses d'anéantir cette planète et ses habitants. Loin d'être cantonnées à l'espace domestique, les gemmes sont dès lors souvent représentées à l'extérieur de leur domicile, occupées à sauver la planète Terre, au grand dam de Steven comme le montre l'épisode *P'tit dej' à partager*. Elles prennent sous leurs ailes Steven, un petit garçon mi humain, mi gemme qui, de saison en saison, apprend à leurs côtés à maîtriser ses pouvoirs. Améthyste, Perle et Grenat transgressent les frontières du genre. Leur corps est fluide. Ils ne se rangent pas dans une catégorie rigide (masculin ou féminin) ce qui les rapproche d'une représentation d'un genre non binaire ou de la transidentité. La spécificité de Steven, mi humain mi gemme, implique qu'il incarne un personnage cisgenre. Il s'identifie comme un garçon dans un corps de petit garçon.

La série comporte 160 épisodes diffusés aux USA entre 2013 et 2017. Rebecca Sugar a travaillé précédemment sur la série *Adventure Time* en tant que *storyboardeuse*, scénariste et compositrice. Elle est la première femme de la chaîne à réaliser sa propre série animée. Outre Grenat, Améthyste et Perle qui endossent de lourdes responsabilités vis à vis de l'humanité, Péridot (une gemme rebelle) est présentée telle une gemme ingénieur).



##### a) Perle, Grenat et Améthyste

Perle, Améthyste, Grenat, Rose et Sadie apparaissent sous des apparences féminines (selon les codes traditionnels occidentaux de la féminité). Il est intéressant de noter la multitude de formes qu'arbore cette féminité. Elles sont sexy ou pas, grandes ou pas, minces ou pas, blanches ou pas, etc. Perle est blonde et frêle. Elle est de taille moyenne et mince. Elle a la peau pâle, des cheveux courts et lisses et une petite poitrine. Elle porte une tunique moulante, une jupe en tulle, des chaussettes montantes et des ballerines. Les couleurs qui lui sont associées sont des couleurs pastel (bleu, rose, vert, jaune). Elle maîtrise l'art du maniement d'épée, qu'elle exécute avec toute la grâce qui la caractérise. Améthyste est de petite taille et de corpulence forte. Sa peau est de couleur mauve, tout comme sa longue et épaisse chevelure ondulée. Elle a une poitrine très développée et porte des habits dans un style décontracté, aux couleurs ternes (noir et gris). Grenat est très grande et musclée. Sa taille est bien marquée entre sa poitrine et ses hanches développée. Elle a la peau brune et une coiffure afro. Elle porte une armure métallisée qui souligne ses courbes et une paire de lunettes qui masquent ses yeux et le haut de son visage. Les couleurs dominantes qui lui sont associées sont le rouge ou les variantes de rouge et le noir. D'un point de vue psychologique, les gemmes de cristal ont, à travers leurs différences, des personnalités complémentaires. Perle est réfléchie, douce, intelligente, poète, ordonnée et sérieuse. Améthyste est rebelle, gourmande, casse-cou, farceuse, sensible. Grenat est réfléchie, flegmatique, cartésienne, intelligente et puissante.

Afin d'illustrer cela, il semble intéressant d'observer comment Grenat, Améthyste et Perle sont présentées aux spectateurs dans le premier épisode, *Une lueur d'espoir*. En rentrant chez lui, Steven retrouve les gemmes de cristal combattant une invasion de créatures



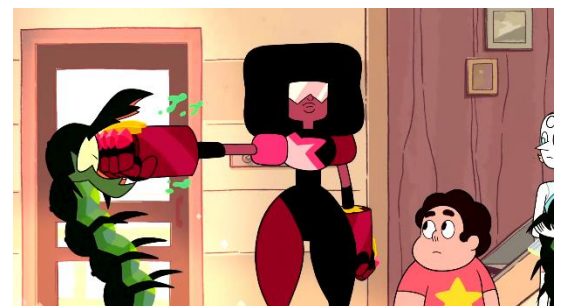
mutantes mal intentionnées. La première sur qui son regard se pose est Améthyste. A l'aide de son fouet (l'arme magique qui lui est associée), elle sauve Steven des griffes de l'une de ces créatures. Après son fouet, le spectateur découvre Améthyste, dans un plan poitrine. Décontractée malgré la situation, elle salue Steven d'un geste de la main : « Quoi d'neuf Steven ? ». Une musique au rythme rapide accompagne les plans la représentant. Elle a les sourcils froncés et la position de son corps montre qu'elle est en plein effort physique. Retenir ce monstre requiert toute la force dont elle sait faire preuve.



Dans un dernier effort, elle envoie la bête à l'autre bout de la pièce. La caméra suit sa trajectoire qui conduit l'œil du spectateur sur la deuxième gemme de cristal, Perle. La musique change et devient une mélodie classique. Munie de son épée (l'arme magique qui lui est associée), elle combat trois créatures mutantes. A la différence d'Améthyste, ses mouvements sont amples et chacun de ses gestes semblent décomposés. Elle tend ses bras jusqu'au bout des doigts, elle se dresse sur la pointe de ses pieds. Son combat ressemble à une danse. Elle effectue avec précision chacun de ses coups.



La dernière créature qu'elle met K.O. est envoyée à l'autre bout de la pièce. La caméra la suivant, le spectateur découvre Grenat. Comme les deux autres gemmes de cristal, Grenat lutte contre des créatures mutantes dans un style qui lui est propre. Son visage est impassible. Elle est stoïque. Elle utilise ses poings en acier (l'arme magique qui lui est associée) pour combattre. Sa grande force lui permet de venir à bout des monstres en peu de gestes. Elle écartèle un de ces individus à la force de ses deux bras.



Plus tard dans l'épisode, leur personnalité se reflète également à travers leurs répliques et leur gestuelle. Améthyste, par exemple, déclare tout en mettant son doigt dans son nez : « Heu... Les gars... Ces choses n'ont pas de gemmes ». Esprit logique et cartésien, Grenat analyse la situation : « Cela signifie que la mère n'est pas très loin ». Debout et les bras le long de son corps, elle est comme à son habitude stoïque et impassible. Seul le surgissement d'une créature à sa droite, la fait lever son bras pour frapper la bête d'un geste robotique. Cette dernière est éjectée au loin. Alors que Steven se réjouit de trouver ses glaces préférées dans leur congélateur, Améthyste s'empresse de lui confier joyeusement : « On est allé en voler tout plein ! ». Perle la reprend en la fusillant du regard : « J'y suis retournée et je les ai payées ». Améthyste et Perle sont souvent en désaccord dans la série. La spontanéité et la fougue de l'une ne font pas bon ménage avec la réflexivité

et la délicatesse de l'autre. En conclusion, une multitude d'adjectifs sont donc associés à l'image de la féminité qui est valorisée par Rebecca Sugar. A défaut de se résoudre à s'identifier à un modèle unique représenté à la télévision, la réalisatrice propose à son public un panel hétéroclite de féminités incarnées par les personnages de la série, chacune à sa manière.

## **II. DESCRIPTIONS PHYSIQUE ET PSYCHOLOGIQUE DES PERSONNAGES**

### **MASCULINS**

Telle que présentée dans chacun des quatre objets de ce travail, la masculinité n'est pas non plus rendue à sa plus simple définition. Dans *Les dessins animés, c'est pas la réalité*, Simon Massei dresse une description des héros masculins traditionnellement représentés par la firme Disney entre les années 1930 et 1990. Sous le statut de prince, ils incarnent la « bonne » masculinité, selon l'expression de Simon Massei, c'est-à-dire les caractéristiques fondatrices de la masculinité valorisées à l'époque. Ils sont courageux, responsables, conquérants et confiants<sup>109</sup>. Ce sont des hommes blancs, hétérosexuels et cisgenres. Physiquement, ils ont des muscles, un visage anguleux, une mâchoire carrée et des traits symétriques (de même que les personnages féminins), synonymes de beauté selon les codes esthétiques traditionnels occidentaux<sup>110</sup>. Leur voix (de poitrine) résonne dans l'espace symbolisant leur virilité<sup>111</sup>. Cette représentation a évolué au fil des productions et amène Massei à reconnaître que ce modèle est à plusieurs reprises déjoué à partir des années 2000 avec l'entrée en scène des « anti-héros » qui tournent en dérision les normes traditionnelles du genre<sup>112</sup>. Toutefois, s'ils font preuve de moins d'assurance que leurs prédécesseurs, Simon Massei maintient : « la maturité, le sens de l'initiative et l'esprit guerrier demeurent l'apanage des personnages masculins<sup>113</sup> ». Cette analyse s'applique à bien d'autres productions que celles de la firme Disney.

En 2017, Mélanie Lallet fait référence dans sa thèse à plusieurs séries dites « préscolaires » (destinées aux enfants en bas âges) qui alimentent les oppositions classiques et qui prouvent à travers leur évolution que les stéréotypes de genre ont la peau dure (Les triplés, Bonne nuit les petits, Petit Ours brun, Dora l'exploratrice, etc.). Si elle reconnaît que les années 2000 amènent des séries qui remettent profondément en cause les représentations traditionnelles du genre, les analyses dressées par Mélanie Lallet infirment sans détour l'idée selon laquelle l'animation connaîtrait une progression linéaire qui tend à plus d'égalité dans le traitement et la représentation des genres<sup>114</sup>. Si les représentations portées par les animateurs d'antan se basent fréquemment sur des œuvres littéraires anciennes (comme c'est le cas pour les productions disneyennes), certains animateurs contemporains continuent d'adapter ces œuvres traditionnelles et ne suivent dès lors pas l'évolution de nos sociétés<sup>115</sup>. Cet argument énoncé par Mélanie Lallet explique (en partie du moins) la raison de ces retours en arrière au sein de la production de films et séries animées depuis les années 2000. Concernant la production d'œuvres originales qui ne s'adaptent pas à l'évolution de la société, la raison de leur représentation conservatrice s'explique parfois par le pouvoir important que conservent leur auteur sur l'évolution des œuvres<sup>116</sup>.

#### **(I) LE MONDE INCROYABLE DE GUMBALL**

Précédemment, les quatre objets de cette étude ont été examinés du point de vue de la féminité. Ils seront à présent abordés à la lumière de leurs représentations masculines. Les scénaristes du *Monde incroyable de Gumball* ont créé des hommes qui tendent à déjouer

<sup>109</sup> Simon Massei, « Les dessins animés, c'est pas la réalité : Les longs-métrages Disney et leur réception par le jeune public au prisme du genre », *Op.cit.*

<sup>110</sup> *Ibidem.*

<sup>111</sup> *Ibidem.*

<sup>112</sup> *Ibidem.*

<sup>113</sup> *Ibidem.*

<sup>114</sup> Lallet, M. (2017). *Le féminin dans les séries animées françaises pour enfants. Le genre joué et déjoué par les personnages d'animation*, *Op.cit.*

<sup>115</sup> *Ibidem.*

<sup>116</sup> *Ibidem.*

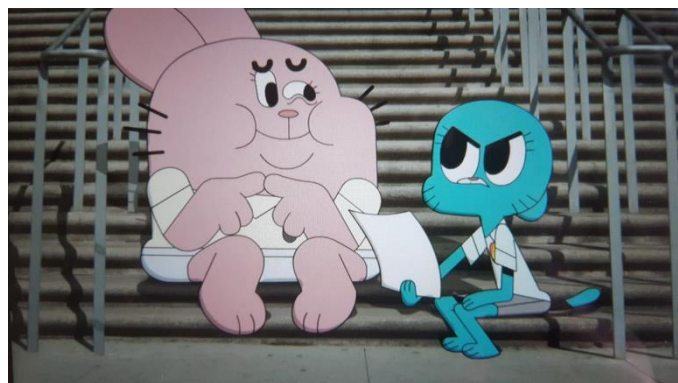
le modèle traditionnel masculin auquel fait référence Simon Massei. La série relève d'autres formes de masculinités comme celles incarnées par Richard, Darwin Gumball ou encore le Pr. Small.

#### a) Richard Watterson

*Le responsable* est le deuxième épisode de la série *Le Monde Incroyable de Gumball* et il comprend la première apparition de Richard Watterson. Comme décrit précédemment, les traits de personnalité les plus remarquables qui lui sont associés sont son immaturité et son irresponsabilité. En début d'épisode, Richard tente d'échapper à ses responsabilités de père en cherchant des excuses pour ne pas aller à la réunion de parents d'élèves. Nicole Watterson s'adresse à son mari comme à un enfant, le sommant d'aller à l'école tandis qu'il pleure en se débattant pour ne pas y aller. Alors qu'ils se présentent tous deux devant l'institutrice, Mlle Siméan, celle-ci s'adresse à Nicole afin de comprendre pourquoi Richard ne porte pas de pantalon : « Pouvez-vous me dire pourquoi votre mari est en sous-vêtements ? ». Nicole et Richard sont penauds face à l'autoritaire Mlle Siméan. Richard tient la main de sa femme. Il la regarde, fuyant le regard réprobateur de l'institutrice, les larmes aux yeux et les oreilles abaissées à l'arrière de sa tête.

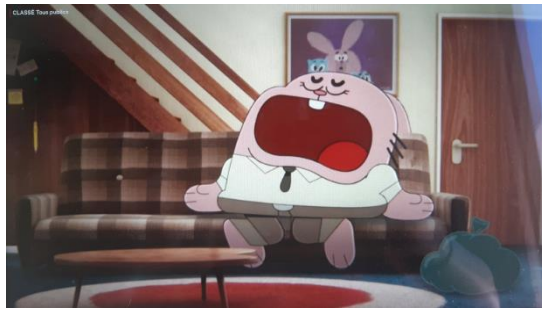


A l'issue de cette réunion, les deux parents sont assis sur les marches du parvis de l'école. Nicole Watterson est en colère et stressée par les bêtises de son fils, Gumball, relatées par son institutrice. A travers leur échange, leur sens respectif des responsabilités est palpable. Richard tente de calmer son épouse : « Tu sais... Ça aurait pu être pire ». Cette dernière lui répond, affolée : « Tu te moques de moi ? C'est monstrueux ! Comment peut-on déclencher un incendie dans une piscine ?! ». Richard trouve cela très amusant : « Hahaha ! Oui ! C'est très fort, non ? ». Sous l'œil sévère de son épouse, il se reprend : « Heu... Que... Que tu sois toujours là pour garder un œil sur eux ! ».



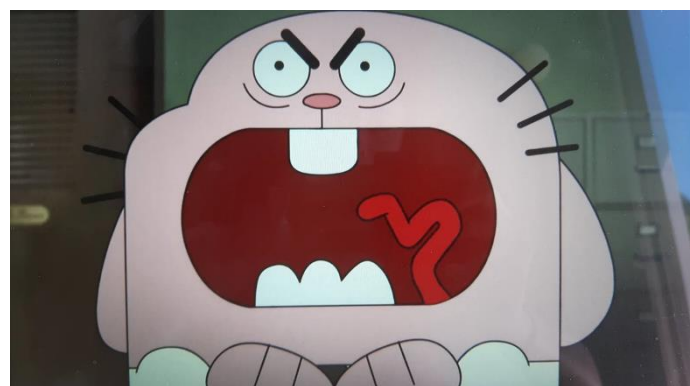
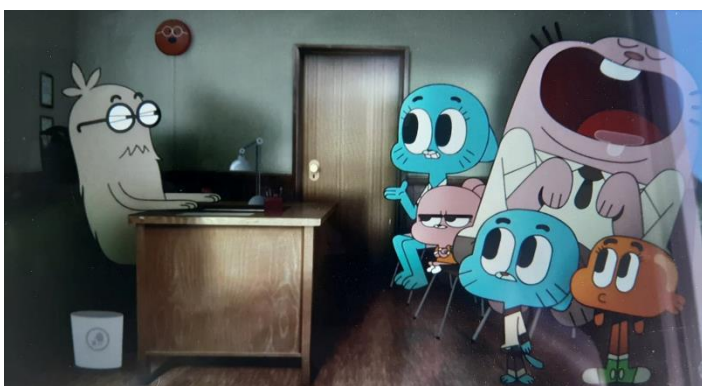


L'épisode *Les paresseux* est construit autour du caractère paresseux de Richard. En quittant son foyer, Nicole charge son mari de sortir la poubelle, passer l'aspirateur dans le salon et ranger le frigo. Aussitôt cette dernière partie, Richard s'affale dans le fauteuil en soupirant : « J'ai vraiment la flemme... ».



Très sérieusement, il tente alors de sortir la poubelle, depuis son canapé, par la seule force de sa pensée. Lorsque ses enfants lui demandent de jouer avec eux, il leur répond : « Nan, je suis occupé ! Je sors la poubelle, ça se voit non ? ». Il finit par profiter de la crédulité de ses enfants pour les envoyer sortir la poubelle à sa place. Lorsque ceux-ci réalisent la manipulation dont ils ont été victimes, ils confrontent leur père pour régler leurs comptes. Richard leur dit alors : « Je suis désolé mais j'ai un gros problème de santé. Ça, s'appelle la paresse ! ». Durant tout l'épisode, Gumball et Darwin défient leur père dans une compétition afin de déterminer qui est le plus paresseux. Le perdant est menacé d'endosser les corvées ménagères des autres pour toujours.

Richard est un mari et un père de famille irresponsable, immature et paresseux. Chômeur, il passe ses journées devant sa télévision ou à s'inventer des aventures puériles. Dans l'épisode *L'apocalypse*, Richard est le seul à croire en la fin du monde annoncée par Darwin et Gumball. Il s'en convainc davantage encore que ses garçons, au point de dévaliser les grandes surfaces et de se construire un bunker de fortune. Dans *Le magicien*, Richard croit dur comme fer aux pouvoirs magiques d'une baguette obtenue dans un paquet de céréales. Ses fils se démènent pour ne pas le peiner et briser ses rêves de magicien tout puissant. Il semble se profiler à travers lui le profil de l'anti-héros. Pour clôturer cette illustration de la personnalité de Richard Watterson, l'épisode *Le dessin* souligne encore ses traits psychologiques caractéristiques. Le proviseur Brown convoque la famille Watterson pour leur faire part de ses inquiétudes. Estimant que cette famille rencontre des problèmes, il leur a préparé un programme de rééducation pour les remettre sur le droit chemin. Durant cette entrevue, Richard Watterson dort sur sa chaise, ronflant, la bouche ouverte, un filet de bave pendant à sa lèvre. Il parle en dormant : « Je suis désolée, princesse tarte aux pommes, c'est la fée saucisse qui m'a obligé ». D'après le proviseur, Nicole doit cesser de travailler et se reposer, alors que Richard doit cesser de se reposer et travailler. Lorsque Richard réalise qu'il doit trouver un emploi, il hurle de terreur dans le bureau du proviseur. Un gros plan sur son visage montre l'effroi qu'il ressent. Il est crispé, les oreilles abaissées, ses sourcils froncés, ses yeux exorbités, sa bouche grande ouverte.



A l'issue de sa première journée de travail, Richard est renvoyé. Ne sachant pas se servir des portes automatiques à l'entrée du bureau et de l'ascenseur, il a plus de sept heures de retard lorsqu'il se présente à la secrétaire pour signer son contrat. Lorsqu'il rentre chez lui,

Richard pleure comme un enfant : « Je ne veux plus jamais travailler ! C'était terrifiant ! ». L'expérience est infructueuse pour tous et aucun des membres de la famille Watterson n'apprécie cette nouvelle organisation. L'épisode se termine par une déclaration d'Anaïs, la fille cadette des Watterson, à sa famille. En enlaçant son papa, elle assure aimer ses proches tels qu'ils sont et ne pas souhaiter en changer. La limite entre défauts et qualités est ici rendue poreuse. Ce qui empêche Richard Watterson d'être un prince ou un héros est également ce qui le rend attachant aux yeux de sa famille et des spectateurs. Il faut reconnaître que la façon dont Richard Watterson s'éloigne des modèles masculins valorisés dans nos sociétés contemporaines est loin d'être subtile. A la manière d'Homer Simpson, la réalisatrice semble avoir pris à contresens l'ensemble des caractéristiques du héros traditionnel. Passant d'un extrême à un autre au détriment de la nuance, elle suit une logique binaire.

### b) Gumball et Darwin

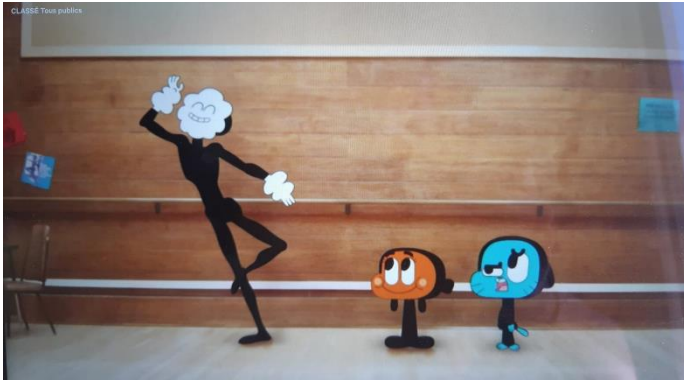
Darwin et Gumball ne cochent pas non plus toutes les cases de la parfaite masculinité. Gumball est un chat anthropomorphe bleu d'une dizaine d'années. Il est extraverti, émotionnel et enclin à faire passer l'amitié au-dessus du reste. Son frère, Darwin, est un poisson anthropomorphe du même âge. Il est timide, peureux et sensible. Il est également honnête et fiable et il n'hésite pas à livrer ouvertement ses sentiments. Le troisième illustre leur personnalité. Gumball et Darwin font un amer constat : Ils s'ennuient. Gumball soumet à Darwin la possibilité que leur ennui soit dû à leur lassitude d'être toujours ensemble. Les deux amis se mettent alors dans tous leurs états, se livrant à des confessions émotionnelles. Pleurant à chaudes larmes, Darwin ne veut pas y croire : « Non ! Dis pas ça Gumball, c'est pas possible ! ». Les larmes aux yeux, Gumball pose ses mains sur les joues de son frère et le raisonne : « Si, c'est la vérité. Et tu le sais parfaitement. Et plus tôt on l'acceptera, mieux ce sera pour tout le monde ! ». Sur un ton dramatique, Darwin lui répond : « Mais je comprends rien à ce que tu dis, moi... tu veux plus trainer avec moi ? C'est ça ? ». Gumball enlace Darwin dans ses bras : « Bien sûr que si, je veux toujours trainer avec toi. C'est juste que ces derniers temps... Tout est devenu un peu... naze ». En intégrant un troisième meilleur ami à leur binôme, Gumball et Darwin se sont éloignés.



### c) Professeur Small

Le professeur Small est le conseiller d'éducation à l'école de Gumball et Darwin. Il a l'apparence d'un nuage, blanc et molletonné, avec une tête bien définie ainsi que des bras et des jambes. Il est présenté comme un hippie. Il porte un T-shirt très coloré aux motifs psychédéliques. Il inculque aux enfants des valeurs telles que l'honnêteté et la confiance en soi. Il anime des ateliers de développement personnel. Dans *Le club*, il est en charge du « club de maîtrise de soi », auquel Nicole Watterson se rend une fois par semaine. La plupart de ses apparitions s'accompagnent d'une musique qui évoque la méditation. Dans *Le dessin*, le Pr Small est chargé d'apaiser et de discipliner Gumball et Darwin. Pour ce faire, il leur réserve une série d'ateliers. Le premier consiste à extérioriser sa rage intérieure grâce au cri primitif (ils sont invités à hurler). Le deuxième recourt à la peinture et le troisième à la danse contemporaine. Dans une combinaison

noire moulante, le Pr Small présente aux garçons une chorégraphie tout en récitant un texte : « Maman, pourquoi faut-il que tu travailles tant ? Papa, extirpe-toi de ta torpeur et apprécie ma valeur. J'ai des soucis. Je suis perdu. Ne me déteste pas car je sais, je suis beau. Bâtons et pierres peuvent briser mes os. Mais je renaitrai de mes cendres, tel le phénix ». Gumball juge cela stupide et n'est pas impressionné par cette prestation. A côté de lui, Darwin est ému aux larmes : « Moi, j'ai trouvé ça magnifique ! ».



Il semble important de préciser que si le Pr Small se détache drastiquement des modèles de masculinité traditionnelle (tels que décrit par Simon Massei notamment), il est bien souvent présenté dans des situations loufoques qui appellent au rire. Le voir profondément habité par le texte qu'il récite et exécuter ces pas de danse contemporaine dans son ensemble moult est risible. Or, d'après Simon Massei, l'humour qui est souvent présent dans cette nouvelle vague de productions animées, remplit une fonction à double tranchant. Si le professeur Small s'éloigne drastiquement des modèles de masculinité hégémonique, c'est également pour permettre de rire de sa personnalité haute en couleur et de son hypersensibilité.

## (II) CLARENCE

Les personnages apparaissant dans *Clarence* sont communs au sens qu'ils ne sont pas enjolivés. Ils ne sont pas présentés au travers d'un prisme qui viserait à les lisser, à les idéaliser. Au contraire de la plupart de héros et héroïnes de dessins animés, ils ne sont pas à leur avantage. Ni filles, ni garçons, ni gentils, ni méchants ne se démarquent par exemple par leur puissance (physique et sociale), leur charisme, leur richesse ou leur beauté. Au contraire, la plupart appartient à une classe sociale modeste, leur situation financière semble précaire et leur apparence physique est peu avantageuse. Le culte de la beauté semble faire place au culte des physiques moyens voire disgracieux (selon les normes traditionnelles de la beauté occidentale). Skyler semble s'en amuser et se servir de ce levier pour renforcer le caractère comique de ses personnages. Ils ne sont pas avant tout reconnus pour leurs qualités mais pour ce qui contribue à leur étrangeté. La liste de personnages qui suit vise à exemplifier ce dernier constat.

Comme nous l'avons évoqué précédemment, la sensibilité, le sens artistique, l'émotivité, l'immatunité, l'irresponsabilité, la fainéantise, le manque d'estime de soi, la peur, l'honnêteté, la serviabilité, l'esprit de famille, etc... sont autant de qualificatifs qui sont rattachés à la masculinité telle qu'elle est incarnée dans *Le Monde Incroyable de Gumball* et qui nuancent les modèles traditionnels du genre. Les personnages masculins dans *Clarence* semblent sortis du même moule.

### a) Chad

Chad est le beau-père de Clarence et le compagnon de Mary. Il est de corpulence forte et pourvu d'une pilosité abondante, impliquant un mono sourcil et une barbe négligée. Il a un gros nez mauve et une mâchoire très développée qui détonne en comparaison



avec les autres humains de la série. Elle lui donne une apparence hybride, un faciès qui évoque celui du singe. Il porte un débardeur à l'aspect jauni par l'usage, un jeans découpé qui lui sert de short et des sandales ouvertes. Chad n'a pas d'emploi stable. Skyler grossit le trait en lui faisant emprunter des postures caricaturales. Il est tantôt avachi dans son canapé, mangeant des chips devant la télévision ou installé chez un voisin une bière à la main. Il est particulièrement reconnu pour son inactivité et son irresponsabilité.



Dans l'épisode *Le dîner* par exemple, socialiser avec les adultes est pour lui une punition. Leurs discussions l'ennuient, il cherche donc une façon de les laisser pour rejoindre Clarence et ses amis afin de participer à leurs jeux et contribuer à leurs bêtises. Dans *Le plan du siècle*, sa situation professionnelle se confirme et sa tendance à rater tout ce qu'il entreprend se précise. Il apparaît en compagnie du père de Sumo. Tous deux sont assis dans des transats, une bière à la main. Ils cherchent un moyen de devenir riche. Le papa de Sumo lui confie : « L'autre jour, j'étais encore chez Madame Belson pour réparer la rampe d'escalier. Il y a un tableau au premier étage. Il coûte 20000\$ ! Sérieux ! Tu réalises ? ». Chad lui répond, évasif : « Mmh... J'ai eu un boulot heu... Tu sais... Genre l'année dernière. Mais bon... Voilà ! ». Ils enchainent les bières et balancent les capsules dans un seau devant eux. Le papa de Sumo, visiblement expert en la matière, réussit du premier coup là où Chad échoue malgré ses efforts. Plus tard, Chad encourage le papa de Sumo à lancer leur boutique de sculpture en ces termes : « Il suffit d'y croire mon pote ! Comme pour ce soda, le Chad gazeux à la crème fraîche et aux oignons ! J'ai eu une super idée, j'ai cru en moi et ça s'est réalisé. Tu vois, c'est ça le secret qu'il y a derrière tous les produits Chad de la gamme Chad ». Les plans qui suivent sont les publicités des produits que Chad a essayé de lancer dans le passé, la glace Chad à la crème fraîche et aux oignons, le dépolvissant Chad à la crème fraîche et aux oignons, l'anti moustique Chad à la crème fraîche et aux oignons. « Ouais... Franchement, dans pas longtemps Chad sera un nom mondialement connu ! ». Il boit une gorgée de son soda Chad. La gorge serrée, il fronce ses sourcils et des larmes s'écoulent de ses yeux. Même lui n'apprécie pas cette création, ce qui permet de mettre en question légitimement l'ensemble des produits Chad sur lesquels, à travers l'intitulé déjà, le spectateur avait un doute.



Dans *Camping sauvage*, la virilité de Chad est mise à l'épreuve par Clarence. En partant faire du camping tous les deux, Clarence souhaite voir ressortir la nature sauvage de Chad. Ce dernier s'est en effet vanté d'avoir été un véritable aventurier dans son jeune temps. Clarence espère voir Chad retrouver sa nature originelle d'homme chasseur-cueilleur. Il déchanté car cette forme de masculinité est menée à l'échec. La virilité ne cessera d'être désacralisée à son grand dam. Chad n'a rien de l'*Action Chad* que Clarence idéalise. Impressionné par les joues difformes de leur voisin, Chad n'ose pas le confronter pour revendiquer leur emplacement de camping qui leur a été subtilisé. Ils s'installent donc sur un emplacement desservi en eau courante et en sanitaires. Chad installe le camp, sort des haricots en boîtes pour tout le weekend, des matelas gonflables, des allume-feux, un générateur, des guirlandes lumineuses, etc. Clarence est déçu de voir son rêve

de grande aventure sauvage s'envoler. Sa déception se lit particulièrement lorsqu'un plan poitrine le présente, regardant Chad s'endormir confortablement et songeant : « Je ne sais même plus qui tu es vraiment... ». Sa voix est plus grave, il fronce les sourcils et le jeu d'ombre et de lumière provenant du feu de camp donne à son expression un aspect dramatique. Dans un geste ultime, il jette une photo de Chad jeune dans le feu.



Clarence décide de jeter secrètement toute leur ressource pour forcer Chad à se révéler. Lorsque ce dernier réalise qu'ils n'ont plus rien, il s'exclame : « Oh non ! C'est tout ce que j'avais à te donner à manger ce weekend ! Je vais avoir des ennuis avec ta maman ! ». Cette réaction donne un indice sur la relation qu'il entretient avec Mary. Cette dernière n'est pas subalterne à Chad. Elle ne le seconde dans aucune activité. Au contraire, dans *Clarence l'apprenti coiffeur*, le spectateur découvre que Chad travaille occasionnellement pour Mary, faisant la promotion de son salon de coiffure. Le reste du temps, Chad est chômeur et reste à la maison tandis que Mary part travailler. Chad peut être amené à craindre Mary, comme l'extrait précédent le montre.

## b) Clarence

Clarence est un petit bonhomme bedonnant. Il a le nez retroussé, la peau rougie par le soleil et il lui manque des dents, ce qui provoque chez lui un défaut de prononciation. Si l'enlaidissement des personnages de Skyler sont fonction de l'appréciation personnelle de chacun, il est également signifié par des choix assumés et explicites de mise en scène. Dans l'épisode *Perdu au supermarché*, Mary, la maman de Clarence, arpente les allées du magasin. Alors qu'elle saisit une boîte de pâté illustrée d'un portrait de cochon, Mary se demande tout en observant le dessin : « Mmh... Je me demande bien où en est Clarence avec le lait ? ». Il est vrai que le porc illustré et Clarence possèdent des traits physiques communs, comme leurs joues gonflées, la couleur de leur peau, leurs deux dents et leur nez retroussé



*Un après-midi en bonne compagnie* est le premier épisode de la saison 1 et ainsi la première rencontre des spectateurs avec ce protagoniste. Il donne un bon aperçu de sa personnalité. La première scène présente Clarence seul, s'occupant dans son jardin. Il dirige vers sa bouche grande ouverte le jet à plein débit du tuyau d'arrosage. La grande quantité d'eau qu'il n'arrive pas à avaler s'échappe de sa bouche, formant une large flaque à ses pieds. Il s'amuse ensuite à recréer l'irruption d'un volcan avec un gros tas de terre et son tuyau d'arrosage. Allongé au sol, les coulées de boues le recouvrent : « Oh non, y a plein de lave ! Oh je brûle ! Oh c'est trop dangereux d'être un brin d'herbe... ».





Sa voisine Amy, passant par là en vélo, le salue et l'invite à la rejoindre. Clarence se redresse pour lui répondre, la moitié de son visage dégoulinant de boue. Il se rince, à grande eau, se retrouvant trempé de la tête aux pieds. Il répond à son invitation : « Hum... J'ai pas encore de vélo, je vais en demander un à Noël. Alors peut être qu'on peut en reparler cet hiver si tu veux ? ». Amy lui présente alors l'arrière de son vélo et lui propose de monter avec elle. Une mélodie céleste retentit alors que le cadrant de la roue arrière scintille. Enchanté, Clarence accepte l'invitation et s'installe fièrement derrière elle. Après une petite présentation des blocs erratiques<sup>117</sup> faite par Amy à l'intention de Clarence, ils partent tous les deux en quête d'un de ces gros rochers. Les potentiels comiques et sympathiques de Clarence sont étroitement liés et constituent ce que l'on retient le plus de ce personnage. Ils descendent de sa spontanéité, du peu de considération qu'il porte au regard des autres et de sa simplicité d'esprit. Clarence semble ne pas avoir de difficulté à être le subalterne d'un personnage féminin. Assis à l'arrière du vélo d'Amy, il laisse cette dernière le guider et décider de la tournure de leur journée et, par extension, de l'épisode.

Plusieurs épisodes de *Clarence* dévoilent que filles et garçons peuvent participer à des activités a priori genrées mais qui se révèlent ici mixtes. Par exemple, dans *Mini-Moi*, Clarence joue et s'attache à une poupée. La disparition de cette dernière, le fait plonger dans un état dépressif inédit.



Clarence ne redevient Clarence (joyeux, innocent, spontané, serviable et gentil) que lorsqu'il retrouve sa poupée. Autour de lui, ni ses amis, ni ses parents, ni ses professeurs ne jugent, rigolent ou se moquent de ce nouveau jeu. Cette association (Clarence et sa poupée) ne semble pas être présentée comme un gag ponctuel au sein d'un épisode, ajouté pour faire rire en se moquant du personnage. Si cela se vérifie, c'est sans doute car le spectateur connaît Clarence pour sa personnalité haute en couleur, sa spontanéité et ses bizarreries. D'emblée, Clarence s'éloigne de la masculinité traditionnelle. Il n'y a alors rien de déroutant pour le spectateur de voir ce personnage associé à une activité traditionnellement féminine. L'absurdité des personnages de Skyler permettrait de justifier leur personnalité ambiguë et l'incarnation fluide de leur genre. Clarence peut par exemple se permettre de mettre des chaussures roses et d'être émotif sans être railler car le spectateur le voit à travers le prisme de sa folie, de son étrangeté naturelle. Il semblerait que les animateurs de la série puissent se permettre de jouer sur les codes et de repousser les limites conventionnelles parce que Clarence n'est pas voué à être pris au sérieux par le public.

Dans *La soirée pyjama*, Clarence est invité à une soirée organisée par une fille de sa classe, Kimby. Jeff et Sumo ne l'étant pas, ils passeront la soirée entre eux alors que Clarence passe la soirée avec trois filles. En début de soirée, Clarence panique car il réalise qu'il intègre un univers féminin (hautement stéréotypé) : la chambre est entièrement rose, il y a des Barbies et des poneys au sol, des posters de

<sup>117</sup> Selon la définition du dictionnaire Larousse en ligne : « Bloc erratique, rocher déposé à la surface du sol, le plus souvent par les glaciers, dans une région à laquelle il est totalement étranger. » <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/erratique/30840>

boys bands sur les murs, les filles se sont maquillées et parlent de leurs aspirations romantiques. Malessica a le béguin pour Jeff mais n'ose pas le lui avouer. Clarence décide alors d'appeler son ami, se faisant passer pour Malessica, et de lui avouer ces sentiments. Cet appel téléphonique renverse la situation et les rôles. Ayant ainsi gagné le respect des filles, Clarence leur demande : « Est-ce que vous voulez vraiment vous amuser, les filles ? ». Il les incite alors à sortir de leur chambre pour s'amuser à l'extérieur. Leur apparence change. Elles troquent leur coquetterie habituelle (nœuds dans les cheveux, robe) pour des shorts, pantalons, salopettes et casquettes.



Ensemble, ils grimpent aux arbres, se salissent, ils font de la luge avec un matelas, ils recouvrent un arbre de papier toilette, ils se prêtent à des duels à coups de bâtons, ils dévorent des bonbons et des durums devant la télévision. Pendant ce temps, Jeff est perturbé par l'appel qu'il a reçu. Il passe alors la soirée à discuter avec Sumo de ses aspirations amoureuses, ils écoutent de la musique de boys band sur laquelle ils répètent des chorégraphies. A travers la fenêtre, Clarence et ses nouvelles amies les observent. Kimby propose alors à ses copines de rentrer chez elle pour jouer avec des bâtons. Clarence s'étonne : « Où est-ce-que vous allez ? Vous ne vouliez pas parler à Jeff ? ». Malessica lui répond : « Heu... Je ne suis plus vraiment sûre de bien l'aimer ». Kimby ajoute : « Ouai ! Faisons quelque chose de dingue ! ». En un coup de téléphone, Clarence inverse les stéréotypes de genres.

Un premier degré de lecture montre que les garçons sont présentés comme capables d'adopter des comportements traditionnellement féminins et les filles des comportements traditionnellement masculins. Un second degré de lecture dévoile cependant qu'au lieu de fluidifier les genres en cassant les codes, Skyler ne fait que les déplacer en bloc et maintient ainsi ces caractéristiques identifiées. Les clichés assignés au genre féminin sont appliqués aux garçons et inversement. La scène de danse de Jeff et Sumo constitue de toute évidence un gag. Elle a pour vocation de faire rire le spectateur en présentant les garçons dans une mise en scène teintée d'ironie. Le rire du spectateur est incité par la façon dont cette scène est introduite. En entendant de la musique provenant de la maison de Jeff, Clarence dit aux filles : « Oh super ! Jeff et Sumo font encore la fête entre potes dans la grotte réservée aux mecs ». La construction de cette phrase ne semble pas anodine. « Grotte », « potes », « mecs » sont autant d'expressions connotées dont les associations renvoient à la virilité, à la masculinité hégémonique dans l'imaginaire collectif. Cette phrase prépare psychologiquement le spectateur à ce qu'il va découvrir. La rupture est dès lors d'autant plus grande lorsqu'il découvre Jeff et Sumo se trémoussant sur un refrain hyper cliché : « Bébé mon cœur n'appartient qu'à toi. Ta personnalité est la plus jolie. Je veux juste que tu sois mienne pour toujours ». Le spectateur rit de l'écart entre ses attentes et la réalité ainsi dévoilée.



Cette scène analysée dans sa version originale se révèle particulièrement intéressante. L'intention de la phrase d'introduction est similaire et d'autant plus explicite : « Oh great ! Sumo and Jeff are still having a wild bro party in the dude cave ». Les paroles de la chanson sur laquelle Jeff et Sumo dansent portent, dans la version originale, une intention bien différente que dans la version française :

« Baby your brains don't mean nothing to me. Your personality is secondary. I just want you to be my accessory ». Le trait est tellement gros, les mots si violents, qu'il est difficile de ne pas lire cette situation avec du second degré. Difficile d'envisager que derrière ce choix de paroles, Skyler n'ait pas eu une intention de pointer du doigt un travers de l'ordre patriarcal dans lequel les filles grandissent. Les représentations que font les médias (la télévision, le cinéma, la presse, Internet, l'industrie du disque, etc.) de la femme sont constitutives de modèles, de référents pour les filles et les femmes en pleine construction identitaire. En 1995 déjà, Peggy Orenstein développait cette idée selon laquelle la représentation que font les médias de la femme serait responsable du taux élevé d'échec des filles à l'âge de 12 ans et de la perte de confiance en elles qu'elles traversent typiquement à cet âge<sup>118/119</sup>. Comment se construire sainement lorsque l'on entend dès l'enfance que notre vocation est de devenir la femme de quelqu'un derrière qui notre personnalité s'effacera.

### c) Jeff

Dans la lignée des personnages étrangement réalistes de la série, Jeff est l'un des deux meilleurs amis de Clarence. Il a la peau pâle et, en comparaison avec son corps, une tête rectangulaire disproportionnellement grande. A 8 ans, Jeff est hypocondriaque et a un grand manque de confiance en lui qu'il compense par son besoin de tout contrôler et d'exceller dans tous les domaines. *La victoire de Jeff* illustre ces caractéristiques. Les parents de Jeff appellent Clarence pour venir raisonner leur fils. Comme chaque année, ce dernier participe à un concours de cuisine. A l'approche du jour J, Jeff succombe à la pression et son estime de lui en prend un coup. Il sabote alors son plat avant les délibérations. Clarence tente de le raisonner et de le préparer mentalement à passer le concours de cette nouvelle saison. Ensemble, ils conçoivent le plat que Jeff va présenter au jury. Clarence le guide : « Commençons par le commencement. Quel est le plat que tu préfères manger ? ». Jeff lui répond en présentant un schéma soigneusement réalisé à la main : « Heu... Le plat que je préfère ? Ben en fait... Je réduis mes choix avant de commencer un nouveau plat. J'ai divisé les possibilités en catégories, chacune comprenant des sous catégories selon la consistance, le gout et l'origine du plat. Après ça, j'effectue une série de tests basés sur les... ».



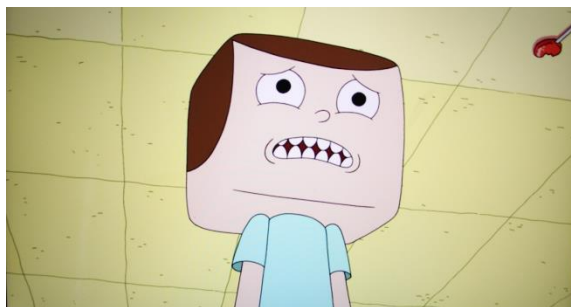
Clarence l'arrête au milieu de son exposé : « C'est bon, arrête ton charabia ! C'est grave, on dirait un robot ! J'adore la nourriture mais avec toi, on dirait un devoir. La nourriture, c'est censé être bon et agréable, pas comme les devoirs ». Dans *Le palais du rire*, Mary emmène Clarence, Sumo et Jeff dans un fast-food. Lors d'une discussion avec Clarence, ses particularités ressortent. Clarence déclare joyeusement : « Leurs hamburgers déchirent, leurs nuggets de poulet déchirent et même les trucs équilibrés ! ». Jeff se prononce : « Moi j'aime que leurs frites ». Clarence s'étonne : « Sérieux ? T'aimes pas leurs hamburgers ? ». Jeff répond : « Ben non ». Clarence insiste : « Et les nuggets alors ? ». Jeff maintient : « Non plus ». Clarence s'offusque : « Même pas les hamburgers ? ». Jeff perd patience : « Non ! ». Après un temps de réflexion, Clarence sûr de lui joue sa dernière carte, son argument fort : « Et qu'est-ce que tu penses du palais du rire !?! ». Il désigne l'espace jeux réservé aux enfants, fait de toboggans, tunnels, cordages, piscines à balles et rempli d'enfants qui rient et s'amuse. Pour toute réponse, un plan en contre-plongée présente Jeff terrifié, serrant les dents et tremblant.

<sup>118</sup> Peggy Orenstein, *Schoolgirls : Young Women, Self-Esteem and the Confidence Gap*, New-York : Anchor, 1994.

<sup>119</sup> Paul Rosenkrantz, et al., « Sex rôle stereotypes and self-concepts in college students », *Journal of consulting and clinical psychology*, n°3, 1968, pp.287-295.

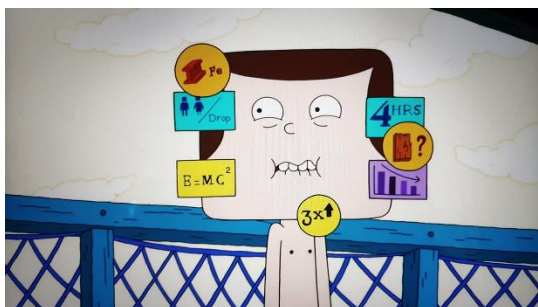


Plus tard dans l'épisode, il clarifiera sa position lors d'un échange avec Clarence : « Tu sais, jouer, c'est pas trop mon fort. Et en plus, les piscines à balles, c'est sale. Tu sais combien d'enfants ont vomi là-dedans ? ».



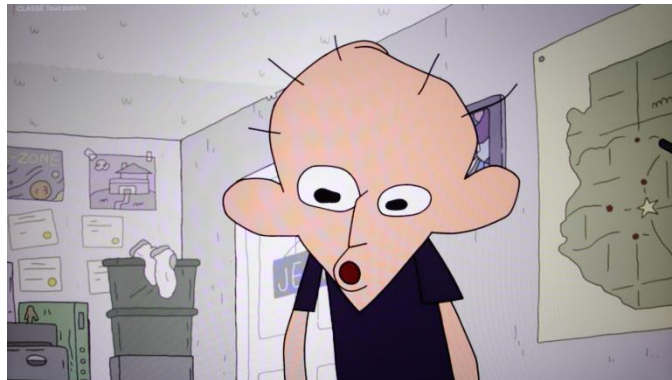
Au moment de prendre la commande, Jeff demande un menu scout. Il ajoute : « Mais... Sans hamburger, juste les frites, la boisson et le jouet ». La serveuse lui répond que cela n'est pas possible. Jeff prend un air sévère et s'adresse à la serveuse : « Bon. Voilà ce qu'on va faire. Je vais prendre le menu frites, une boisson pour enfant et aussi le jouet. Celui pour garçon, pas pour fille ! Vous allez mettre le tout dans une boîte en carton sur laquelle est écrit, Menu Scout. C'est bon ? ». Face à l'entêtement de Jeff et de la serveuse, Mary intervient : « Jeff... Tu n'as qu'à donner ton hamburger à Sumo ». Jeff lui répond : « Désolé Mary, c'est contre mes principes ». L'épisode *Un élève moyen* confirme son besoin d'excellence. Cet épisode débute par la voix de Jeff qui se présente : « J'habite rue de Salem, à Aberdale, en Arizona. Je m'appelle Jeff Randell. Je suis en CM1. J'ai des goûts bien précis et j'aime faire les choses à ma façon. Huit minutes de douche. Deux minutes de brossage de dents. J'ai ma routine et je la respecte. Je ne suis pas comme les autres. Je suis différent. Je suis unique ». Sur cette présentation, la caméra suit Jeff dans sa routine matinale. Il se lève, se lave, s'habille méthodiquement, fait du sport, prépare son pique-nique pour l'école et monte dans le bus scolaire. L'école primaire d'Aberdale met en place une nouvelle méthode d'apprentissage. Sur base d'une évaluation, les élèves sont regroupés en deux classes selon leurs capacités intellectuelles. A la suite d'erreurs dans la rédaction des évaluations, Jeff se retrouve dans la classe des « crayons » (les moins évolués intellectuellement) avec Clarence et Sumo notamment. Dans cette classe, les élèves font de la pâte à modeler, des jeux de stimulation mentale et écoutent des histoires pour enfants. Dans l'autre classe, ils abordent des domaines pointus comme la philosophie. Durant tout l'épisode, Jeff vit très mal sa catégorisation et essaye par tous les moyens d'intégrer la classe des « plumes » (les plus évolués intellectuellement). Il va jusqu'à essayer de soudoyer son institutrice. Finalement, ce qui apaise Jeff et le convainc qu'il est à sa place, ce sont les résultats d'un test qui le classent premier de son groupe. Il retrouve sa confiance en lui et livre en fin d'épisode : « Je m'appelle Jeff Randell. Je suis un crayon. Mais pas n'importe lequel. Je suis unique. Mon évaluation démontre que je suis parfait. Parfaitement dans la moyenne. Cela signifie que même si je ne suis pas une plume, je leur souhaite le meilleur parce qu'ils ont des défauts et pas moi ».

Les personnages masculins de *Clarence* ne sont pas tous braves et courageux. Dans *Attention, ça éclabousse*, Jeff se montre particulièrement terrorisé par une attraction du parc aquatique, la pyramide éclaboussante. Dans *La maison de la terreur*, Clarence, Jeff, Sumo, Chelsea et Mavis arpentent les rues de leur quartier un soir d'Halloween en quête de sensations fortes. Un flashback rappelle que Clarence n'ose plus faire du porte-à-porte car il a été effrayé par une poupée fantôme qui décorait la maison d'une vieille dame. En se promenant dans les allées d'un centre commercial décoré, Jeff fait mine de rassurer Mavis qui l'accompagne. Celle-ci reste stoïque alors que Jeff s'encoure d'effroi, lorsqu'il rencontre une toile d'araignée.



#### d) Sumo

Sumo, le deuxième grand ami de Clarence, est un petit garçon au corps frêle. Il est chauve et a un grand nez aquilin. Il ne maîtrise pas ses émotions et certaines de ses réactions laissent à penser qu'il connaît des troubles de la personnalité. L'épisode *Clarence a une amoureuse* présente une de ces crises. Alors que les trois amis (Clarence, Jeff et Sumo) cherchent sur Internet la clef pour rendre Clarence intéressant en vue d'un rendez-vous galant, l'ordinateur de Jeff lui recommande d'installer un module. Sumo s'agace de la lenteur de l'appareil et du peu de résultats auxquels ils aboutissent. Un plan poitrine met en évidence son passage à un autre état psychologique. Son visage prend les traits d'un dessin d'enfant, aux contours hésitants et aux proportions approximatives. Ses yeux sont asymétriques, de même que ses oreilles qui sont disproportionnellement grandes. Le bas de son visage, pointu, est rendu à son plus simple appareil. Son nez est plus anguleux que d'ordinaire. Cette transformation physique s'accompagne d'un son aigu et désagréable similaire au bruit du métal tordu et grinçant. Il dit : « Non, clique sur non ! ». Il ajoute un peu plus tard sur la même mise en scène : « Jeff, il bugge ton ordinateur ! ».



Dans *Clarence nature*, Sumo, Jeff, Clarence et Percy (un camarade de classe) décident de partir faire une randonnée en compagnie de Kate Nature, une guide nature que Clarence et ses amis voient comme une héroïne. Sumo se distingue du groupe d'enfants par sa position. Il est assis sur le toit d'une structure en bois abritant le plan des différentes randonnées. Lorsque Joshua, guide nature lui aussi, annonce au groupe que leur randonnée est annulée en raison d'une mission de dernière minute confiée à Kate, Clarence et sa bande sont abattus. Sumo jette sur Joshua son trognon de pomme. Un *travelling* latéral remonte la trajectoire de la pomme pour cadrer Sumo, mécontent, sur son toit. Il prend une attitude animale, en grognant et montrant les dents assis comme un chien. L'animalité de Sumo est revendiquée dans plusieurs épisodes de la série comme dans *La rupture*. Suite à une dispute entre Sumo et Jeff, les deux garçons décident de ne plus se parler ni se fréquenter. Clarence met tout en œuvre pour les réconcilier. Ses tentatives semblant vouées à l'échec, il décide en dernier recours de se menotter à eux. Il menotte son bras droit à celui de Jeff et son bras gauche à celui de Sumo. La réaction de ce dernier ne se fait pas attendre. Stressé d'être attaché, il se débat et crie : « Non, non, non ! Je ne peux pas ! Je ne peux pas ! Non, non, non ! Haaa ! ». La panique le fait changer d'état psychologique en même temps qu'il se métamorphose physiquement. Ses dents deviennent plus acérées, ses ongles se changent en griffes, ses yeux rapetissent, ses pupilles s'allongent, les cheveux se dressent sur sa tête et sa mâchoire se développe. Il pousse un rugissement animal avant de s'enfuir. Courant dans le jardin à quatre pattes, il entraîne dans sa course Clarence et Jeff. Il finit sa course en montant dans un arbre à l'aide de ses griffes plantées dans l'écorce. Pour se défaire de ses liens, il mord la chaîne des menottes à la manière d'une bête. Aussitôt la chaîne brisée, il retrouve son apparence ordinaire et un état psychologique habituel.



Dans l'épisode *Le palais du rire*, Clarence, Sumo et Jeff sont au fast-food. Sumo récupère le jouet du menu de Jeff. Ce dernier qualifie le gadget de « jouet pour fille ». Il s'agit d'une figurine de vache laitière, portant une robe bleu ciel, un chapeau de la même couleur, une longue chevelure blonde et un éventail. Alors que Jeff poursuit Clarence dans le palais du rire (espace jeux pour enfants constitué de piscine à balles et de toboggans), Sumo joue avec sa figurine. Il reconstitue une discussion entre une jeune fille en quête d'émancipation qui discute avec son père pour revendiquer son indépendance. A la fin de l'épisode, les trois garçons sont en voiture. Mary les reconduit chez eux. Lorsque Clarence demande à Sumo où est sa vache en plastique, ce dernier lui répond : « Quoi, ce jouet de fille ? J'en sais rien. Je m'en fiche complètement. » Son air triste alors qu'il regarde le paysage défiler à travers la fenêtre le trahit. Il repense aux bons moments passés avec son jouet. Le spectateur voit des flashbacks de ces moments accompagnés par une chanson interprétée par Sumo : « Quand j'ai eu cette poupée, ma vie a changé. Elle m'a bien aidé. Quand Jeff râlait, c'était bon de l'avoir auprès de moi. Et je sais que toujours, elle m'aimera. Oh c'est vrai elle n'est plus là... ».

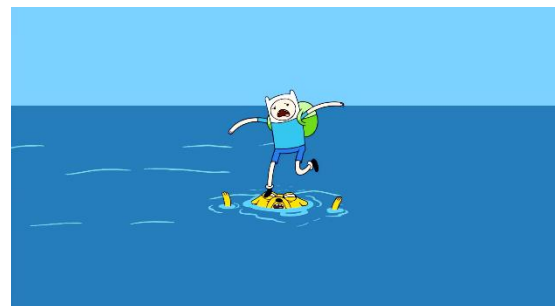


Cette mise en scène de Sumo et de sa poupée semble avoir une visée humoristique. Parce que ce personnage masculin est associé à une activité traditionnellement féminine, cette situation provoque le rire. Cela serait une façon insidieuse d'alimenter l'idée selon laquelle le féminin est un genre plus faible que le genre masculin (les deux étant bel et bien distincts) et que fluidifier la frontière entre ces deux genres revient à affaiblir, voire même à ridiculiser le genre masculin.

### (III) ADVENTURE TIME

Les personnages masculins dans *Adventure Time* défendent également cette idée d'un genre multidimensionnel. Ils sont tantôt peureux, tantôt courageux, tantôt affectueux, tantôt romantiques, tantôt émotifs, tantôt des héros ou des zéros. Ils se prêtent à des activités traditionnellement féminines et apprécient les tâches ménagères qui sont présentées comme partie intégrante de leur vie quotidienne<sup>120</sup>.

Ricardio, homme de cœur, rend compte, par exemple, des préoccupations et des ambitions romantiques de Finn. Il a le béguin pour la princesse Chewing-gum et ces sentiments l'amènent à jalouser Ricardio qui drague la Princesse lors d'une soirée qu'elle organise dans son château. Un océan terrifiant révèle que Finn a une peur panique de l'océan. Dans *Le larbin*, Jake est effrayé par Marceline, la reine vampire.



<sup>120</sup> Emma A. Jane, *Op.cit.*



#### (IV) STEVEN UNIVERSE

Steven, l'un des protagonistes de la série *Steven Universe* ne déroge pas à la règle. C'est un garçon sensible et affectueux. Il est attaché aux gemmes de cristal qui vivent avec lui. Dans *Le baiser indirect*, Améthyste gambade au bord d'une falaise et se comporte de façon imprudente. Steven est très inquiet pour elle. Il pleure et la supplie de faire attention à elle.



Dans *Parade, Riposte*, Perle donne à Steven une leçon de combat à l'épée. Pour l'occasion, elle crée un double à son effigie qu'elle défie. Une minute d'inattention et le double de Perle transperce son ventre. Sous le regard terrifié de Steven, l'enveloppe physique de Perle se désintègre laissant place à une scène dramatique. Un plan en plongée présente Steven pleurant à chaudes larmes en criant au ciel toute sa peine.



Grenat et Améthyste viennent alors le consoler et lui expliquent que lorsque leur forme physique est trop endommagée, elles retournent momentanément dans leur gemme pour se régénérer. A la fin de l'épisode, Perle se réincarne au grand soulagement de Steven qui se jette dans ses bras pour l'enlacer.

Dans *Steven le sérieux*, la bravoure de Steven est remise en question alors qu'il panique à la vue de quelques papillons. Parti en mission avec les gemmes de cristal, Steven se retrouve couvert de pulpe de fraise. Ce nectar sucré attire des papillons qui viennent se poser sur lui. Steven panique et court dans tous les sens pour s'en débarrasser.



Il trébuche et, d'un simple mouvement de la main, Grenat débarrasse Steven de ses visiteurs : « Ce sont juste des papillons, Steven ». Gêné, le petit garçon s'empresse de se justifier : « He bien... Ils semblaient bien plus gros lorsqu'ils étaient sur mes sourcils ». Cette réaction amène Perle à remettre en question la présence de Steven avec elles en mission.

Au début de *Comme dans un livre ouvert*, Steven et Connie discutent de la fin du dernier tome d'une série de livres dont ils viennent d'achever la lecture. Connie livre à Steven sa déception et son analyse sur la fin de l'ouvrage :

J'ai trouvé que c'était un désastre ! Tous les livres précédents semblaient confronter et subvertir ces archétypes des sorcières. Tout à fait conscient d'être un pastiche, tu vois ? Mais à la fin, rien de tout ça n'a plus d'importance ! Lisa et son faucon parlant, deux rebelles défiants les traditions rigides de la bureaucratie magique. J'ai adoré ça ! Puis son faucon se transforme en humain et ils se marient ?! Ça laisse complètement tomber l'histoire d'anti-autoritarisme et décrit un gâteau de mariage pendant 50 pages ! Je parie que vu la popularité croissante des livres, l'éditeur a fait pression sur l'auteur pour qu'il édulcore pour cibler un plus grand public. Contrairement à l'art, le monde réel ne peut pas toujours gagner contre les chaînes de fer de l'autorité.

Avec verve, Connie entreprend ce monologue qui sonne comme une transposition des valeurs et des revendications féministes actuelles. Son discours fait écho à l'essence de ce travail, une volonté de pointer du doigt les injonctions que subissent les femmes dans notre société et les failles que comptent leur représentation dans les médias. Conscient de sa déception, Steven invite Connie à recréer une nouvelle fin dans la chambre de Rose, sa mère. A la fin de l'épisode, Steven livre ses ressentis à Connie. Il lui avoue qu'il apprécie les fins romantiques des romans à l'eau de rose :

« J'ai adoré la fin du livre ! J'ai trouvé ça adorable que Lisa et Archimicarus finissent ensemble à la fin. Ils étaient tellement attentionnés l'un envers l'autre et j'étais tellement content quand ils ont trouvé le sort pour le rendre humain et j'ai aimé toutes les pages sur le gâteau. Je voulais le dessiner ! Je suis désolé d'avoir prétendu ne pas l'aimer. J'avais peur que tu m'apprécies moins. Est-ce que tu penses que je suis une mauvaise personne pour avoir aimé la fin ? ».

Surprise, Connie lui répond : « Bien sûr que non. Steven... C'est juste un livre ». Il ajoute : « Mais tu l'apprécies beaucoup ». Elle le reprend : « Tu comptes plus pour moi. » Steven lui demande : « Même si j'ai aimé le mariage ? ». Connie lui tend la main et lui sourit : « Bien sûr que tu as aimé le mariage... Tu es Steven. Tu aimes la mièvrerie ».



Non seulement Steven apparaît plus sentimental et romantique que Connie, mais la réaction de Connie démontre aussi que sa personnalité subversive n'est pas décriée, ni utilisée comme ressort pour créer une situation humoristique. Le genre de Steven est en ce sens fluide et présenté sans ironie.

Dans *Clarence*, mais également dans *Le monde incroyable de Gumball*, *Steven Universe* ou encore *Adventure Time*, apparaissent des personnages masculins tels que Richard, Gumball et Darwin, Chad, Greg et Steven mais aussi Finn qui incarnent ce que Michael Malacuso appelle des « héros post féministes<sup>121</sup> ». Un héros qui échoue, qui est vulnérable et confronté dans son entourage (au travail ou dans sa famille) à une forme de masculinité hégémonique. Ce héros connaît une crise de la masculinité traditionnelle, il est transgressif<sup>122</sup>. Le héros post féministe n'est pas une nouvelle forme de masculinité pour Malacuso, mais plutôt une nouvelle facette de la masculinité. Sans rendre les autres formes de masculinité obsolètes, elle rend ses limites plus fluides. Toutefois, si la masculinité telle que Skyler la représente dans sa série apparaît moins stéréotypée et que ses codes sont revus, il apparaît qu'il subsiste une certaine retenue à abolir le différentialisme qui divise les genres. Il reste bon nombre de clichés sur lesquels le réalisateur joue insidieusement pour rendre un effet comique. La porosité entre les genres dans *Clarence* et dans *Le Monde Incroyable de Gumball* semble être, de ce point de vue, discutable.

<sup>121</sup> Michael Malacuso, « Postfeminist Masculinity: The New Disney Norm ? », *Social Sciences*, n° 11, 2018, p. 221-231.

<sup>122</sup> *Ibidem*.

Stuart McPhail Hall, sociologue britannique d'origine Jamaïcaine, est une figure de proue des *cultural studies* britanniques. Ce champ d'études vise à étudier la culture (et ses objets culturels) en croisant diverses disciplines telles que la sociologie, l'ethnologie, la philosophie, etc. Considérant la culture populaire comme un espace politique, il est un des initiateurs des Visual Studies, domaine d'études qui questionnent la construction sociale du visuel et, inversement, la construction visuelle du social<sup>123</sup>. Son cheval de bataille est la reconnaissance de la différence telle qu'elle est représentée dans la culture à travers l'identité de race, de genre, de classe, etc. Il prône le multiculturalisme en s'opposant à l'essentialisme. Dans *The spectacle of the « other »*, Hall affirme que présenter une image nuancée des personnages (d'un contenu audiovisuel par exemple) a l'avantage de rompre avec un point de vue binaire sur le genre<sup>124</sup>. C'est à dire que, selon lui, le problème avec la stratégie « positive » ou « négative » (transmettre une représentation tout à fait positive, progressiste et subversive, ou négative, conservatrice et traditionnelle), c'est que la binarité reste en place et les représentations derrière continuent d'être influencées par elles. Précisément ce que Skyler et Bocquet semblent faire lorsqu'ils déplacent en blocs des caractéristiques stéréotypées à des fins comiques. Essayer de renverser les stéréotypes qui pèsent sur les femmes en le faisant sans mesure et de façon toute aussi caricaturale correspond pour Hall à un échec tant sur le plan politique qu'artistique. Personnages masculins et féminins devraient ne pas être un condensé de normes et de codes trop communément adoptés, mais une représentation nuancée du genre.

Stuart Hall et Judith Butler (philosophe américaine féministe) s'accordent sur ce point. Ils voient là une façon de comprendre que la connaissance naturalisée du genre que nous nous faisons est en réalité changeante et révisable<sup>125</sup>. L'identité n'est pas innée, elle se construit. Inscrite dans une démarche politisée, Judith Butler précise que si cette révision de nos mentalités n'est pas une révolution politique en soit, aucune révolution politique n'est possible sans un changement radical de la conception du possible et du réel<sup>126</sup>. Le succès que connaissent *Clarence*, *Le Monde Incroyable de Gumball*, *Adventure Time* et *Steven Universe* contredit l'idée selon laquelle le goût naturel des enfants se tourne plutôt vers des schémas stéréotypés, simplistes plutôt que complexes et multidimensionnels<sup>127</sup>. Bien que la subversivité de leur représentation reste sur certains points discutables, ces séries présentent des personnages auxquels le spectateur s'attache et qui s'éloignent des modèles traditionnellement véhiculés dans la culture (littérature, audiovisuel, etc.).

### **III. MISE EN SCÈNE & MISE À DISTANCE**

#### **(I) LE MONDE INCROYABLE DE GUMBALL**

Outre par la description physique et psychologique des personnages, les scénaristes de *L'incroyable monde de Gumball* se jouent des rôles traditionnels et des rapports de forces stéréotypiques entre féminin et masculin, à travers des mises en scène menées par Gumball et Darwin. Du point de vue du spectateur adulte, dans ces situations évoquant des images familières, la rupture est créée par le fait qu'elles sont incarnées par des enfants. Rupture qui entraîne la dérision. Dans l'épisode intitulé *La robe*, suite à une maladresse de Richard Watterson, l'intégralité du linge de la famille Watterson a rétréci. Gumball n'a plus de vêtements pour aller à l'école. Il est contraint de se vêtir d'une robe. De peur d'attiser les railleries de ses camarades de classe, il se fait passer pour une nouvelle élève. Tous croient en cette supercherie, y compris Darwin qui tombe sous le charme de cette nouvelle élève. Gumball se complait dans sa nouvelle identité jusqu'à ce qu'il prenne conscience des sentiments naissant de Darwin. Jusque-là prêt à faire perdurer cette situation pour profiter de ses avantages indéfiniment (tous lui accordent beaucoup d'attention et le/la trouve super), Gumball imagine son avenir si Darwin le demandait en

<sup>123</sup> Stagiairebibli1, *Stuart Hall percevait l'identité comme un processus, non comme une donnée fixe*, Paris : Bibliobs, 2014, <https://bibliobs.nouvelobs.com/actualites/20140214.OBS6379/stuart-hall-percevait-l-identite-comme-un-processus-non-comme-une-donnee-fixe.html>

<sup>124</sup> Stuart Hall, *The spectacle of the « other »*, in Stuart Hall, *Representations : cultural representations and signifying practices*, Londres : Sage, 2013.

<sup>125</sup> Judith Butler, *Op.cit.*

<sup>126</sup> *Ibidem.*

<sup>127</sup> Emma A. Jane, *Op.cit.*

mariage. Son rêve débute par un gros plan sur le visage de Gumball. Il a les yeux écarquillés et un sourire figé. En *off*, les pleurs d'un bébé retentissent. Changement d'échelle de plan, un plan large dévoile l'espace dans lequel il se trouve. Il repasse mécaniquement au milieu d'une pièce en désordre et inondée d'enfants (huit) en bas âge jouant ou pleurant autour de lui. Une grande quantité de linge est suspendu au-dessus de lui et sèche alors qu'un repas cuit sur le feu. Il porte la robe et le diadème qu'il a porté toute la journée.



Darwin entre dans la pièce par la porte derrière lui. Il porte un chapeau sur sa tête et une mallette à la main. Il fronce les sourcils sévèrement et lève un bras vers le ciel en signe d'autorité : « Je veux encore plus d'enfants ! ». A ces mots, l'expression de Gumball change. Les larmes lui montent aux yeux et il se met à sangloter dans un gros plan sur son visage. Les pleurs de bébés s'atténuent et l'arrière-plan s'estompe pour redevenir celui du salon de la famille Watterson. Revenu dans le temps réel, seul ses propres pleurs résonnent. Le nœud du problème, et ce qui effraye Gumball, n'est pas qu'il porte une robe et soit pris pour une fille par tous (au contraire, cette nouvelle identité lui inspire davantage de sympathie de la part de son entourage) mais bien la perspective qu'il soit condamné à devenir une épouse, une mère telles qu'elles sont traditionnellement représentées, cantonnées à l'espace domestique, subalternes à leur mari et esclaves du foyer. Cette scène mobilise une représentation clichée (du rôle de la mère et du père de famille) pour servir le rire, ce qui justifie insidieusement de conserver des représentations traditionnelles dans les programmes contemporains. Cependant, dans le cas présent, cette représentation n'est pas mise en avant, ni validée par la mise en scène. Rien ne laisse penser que cette image véhiculée est la bonne. Gumball refuse une telle perspective d'avenir. Il paraît horrifié par cette vision. Du point de vue du spectateur adulte, la rupture relevée précédemment (mise en scène incarnée par des enfants) amorce un second degré de lecture, sans doute pas à la portée du jeune public. En l'interprétant avec du second degré, cette scène invite le spectateur (involontairement peut-être) à une réflexion sur la position de la femme au sein du couple hétérosexuel et au sein de la société. La représentation est à ce point clichée que le spectateur est d'autant plus invité à lire cette scène avec du second degré.

Dans l'épisode intitulé *Le micro-onde*, Gumball et Darwin donnent vie à une créature à l'allure juvénile. Alors que sa créature l'appelle « maman », Gumball déduit que cela fait de Darwin le « père ». Assignés à ces nouveaux rôles, ils mettent en scène des situations stéréotypées qui déclenchent le rire auprès des spectateurs en raison du décalage entre les représentations traditionnelles et cette transposition. Ce décalage permet une mise à distance de nos représentations stéréotypées. Darwin panique à l'idée de devoir endosser ses nouvelles responsabilités de père. Il apparaît soudainement avec un chapeau et une mallette (accessoires inhabituels du personnage) sortant à pas de loup de la maison avant de se faire réprimander par « maman Gumball ».



Là encore, usage de représentations stéréotypées mises en scène par Gumball et Darwin eux-mêmes. Leur implication crée la rupture et contribue aux rires du spectateur. Cette rupture permet de rire de cette situation, de cette représentation.



## (II) CLARENCE

*Clarence* propose des séquences similaires. Dans *Les oubliés*, Clarence et son camarade Brady attendent leurs parents désespérément à la fin des cours. Ces derniers semblent les avoir oubliés. Dès lors, Clarence et Brady décident de rentrer seuls chez eux. Sur le chemin, l'orage gronde et ils trouvent refuge dans un égout. Une nouvelle scène s'ouvre par un plan sur l'entrée de l'égout. De la lumière s'y échappe ainsi que la voix de Clarence : « Dis-moi, Brady... ». Un nouveau plan s'ouvre et le spectateur découvre l'intérieur aménagé de l'égout. Du linge est suspendu à un fil, un escalier à l'arrière-plan et des déchets sont éparpillés au sol. Brady lit un journal assis dans un fauteuil miteux. Alors que Clarence porte un tablier rose par-dessus son slip.



Il s'adresse à Brady : « Je peux avoir ton avis ? Qu'est-ce qui va mieux sur la cheminée ? La cannette rouillée ou une vieille peau de banane ? ». Des rires pré-enregistrés résonnent, à la manière des sitcoms. Brady lui répond : « Moi, les deux me vont. Je m'inquiète plus par rapport au froid et à l'humidité. Et aussi à ses sangsues... ». Il lève son journal et un gros plan sur son torse révèle trois sangsues accrochées à sa peau. Le spectateur entend alors un son pré-enregistré évoquant la surprise (référence aux sitcoms). Clarence le prévient : « Eh bien, toi et tes amies sangsues, vous dormirez sur le canapé ». Sa menace est ponctuée par un son pré-enregistré qui évoque cette fois l'admiration. Derrière un carton faisant office de porte d'entrée, un clochard entre dans la pièce : « Chérie, je suis rentré. Elle est à moi cette peau de banane ! ». Son entrée est accompagnée de cris de femmes qui l'acclament. Effrayés, Clarence et Brady s'en vont en courant. Cette séquence présente la même logique humoristique que l'exemple précédent tiré du *Monde incroyable de Gumball*.



*Le jeu de l'oie* présente également des séquences qui se jouent des rôles traditionnels et des rapports de forces stéréotypiques entre féminin et masculin à travers des mises en scène menées par Clarence. Assis dans un parc, le garçon cherche son pique-nique dans son sac à dos. Il sort de celui-ci divers objets dont des figurines à têtes d'éléphant. Le premier est un éléphant gris, sans signe distinctif. Clarence s'adresse à lui : « Bonjour Monsieur éléphant. Comment va votre femme ? ». Il prend une voix plus grave : « Hoo... Elle dit qu'elle avait besoin de temps pour elle ». Clarence repose ce jouet et sort de son sac le deuxième éléphant. Celui-ci porte du rouge à lèvres et de longs cils. Il lui dit : « Ho bonjour Madame éléphant. Comment allez-vous ? ». D'une voix aiguë, il ajoute : « Blablabla. Il ne m'écoute jamais quand je parle en ce moment. Il est toujours en retard. Gnagnagna ».



Là encore, les scénaristes font référence à des stéréotypes de genre (la femme lubrifiant ses relations sociales et l'homme pour qui la communication est un problème). Cependant, la mise à distance de ces stéréotypes apparaît ici plus fragile, peut-être parce-que la recherche du rire est moins évidente. En effet, la rupture est moins nette. Le seul élément qui change par rapport à la situation initiale est la voix de Clarence qui joue. Il n'est pas déguisé et il n'est pas transposé dans une autre réalité (un rêve, une sitcom, etc.) et dans un autre rôle (mère de famille ou père de famille). Sur un ton assez neutre, en restant lui-même, il exhibe à travers les personnages qu'il anime, des stéréotypes. Ces subtilités de mises en scène prouvent que ces séquences sont à double tranchant. Soit elles déforcent les stéréotypes de genre (liés aux rapports de force entre les genres au sein du couple hétérosexuel notamment) en créant une mise à distance grâce au rire et à la rupture, soit, en les représentant, elles les vérifient et les renforcent par là-même.

#### IV. TRAVESTISSEMENT

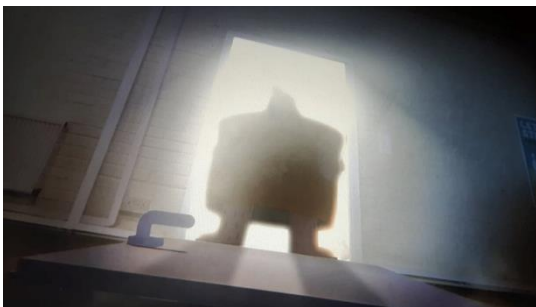
##### (I) LE MONDE INCROYABLE DE GUMBALL

Dans *Clarence*, *Le Monde Incroyable de Gumball* et *Adventure Time*, il est récurrent que les personnages infiltrent un genre et puis un autre. Les garçons se déguisent en filles et les filles en garçons. De cette façon, le genre semble être exploré avec une plus grande liberté.

Dans *L'envahisseuse*, Nicole Watterson décide d'être plus impliquée dans la vie de son fils, Gumball. Elle décide donc de l'accompagner à l'école afin d'être à son service en cas de besoin. Son implication dépasse les attentes de Gumball qui finit par la prier de partir et de le laisser prendre ses propres responsabilités. A peine sortie de l'école, son téléphone sonne. C'est Gumball qui, affolé, la prie de revenir car il a pris une très mauvaise décision (il ne précise pas laquelle). Nicole Watterson accourt aux côtés de son fils qu'elle rejoint aux vestiaires. Derrière la porte fermée à clef, elle le prie de sortir : « Ecoute... Quelle que soit cette décision, il faut que tu sortes pour y faire face ». Le petit garçon accepte alors. La porte s'ouvre et Gumball apparaît, la tête basse, les bras ballants, le visage triste et abattu. Il porte une tenue de pom-pom girl (avec les pompons, le top et la jupe plissée). Nicole le regarde étonnée puis songeuse : « Oh, je vois. Tu voulais te rapprocher de Penny en faisant partie de l'équipe de pom-pom girls mais maintenant, tu as honte de devoir porter une jupe ». Gumball est pris d'un regain d'énergie et lui répond : « Quoi ?! Non, je vais tout faire pour battre Penny ! Comme ça, elle verra à quel point je suis génial et viril. Après ça, c'est sûr qu'elle voudra sortir avec moi ». Nicole est perdue : « D'accord... Et donc, il est où le problème ? ». Gumball lui répond sur un ton angoissé : « C'est moi le problème ! Et si je suis pas aussi fort que les autres filles ? Et si tout le monde se moque de moi ? En plus, j'ai l'air obèse dans ce justaucorps. La jupe, c'est juste pour cacher mes grosses fesses ». Il soulève sa jupe et présente son postérieur à sa maman. Nicole est encore plus perdue : « Heu... Qu'est-ce que tu attends de moi au juste, mon chéri ? ». Son fil s'agace : « Heu, je sais pas, Genre être là pour moi. J'ai besoin de soutien psychologique. T'es ma mère quoi, un petit effort ! ». Après une grande inspiration, Nicole clôt la scène en déclarant : « Ok, c'est parti ». Elle accompagne son fils aux auditions des *pom-pom girls* afin de le soutenir depuis les gradins. Sur le terrain, les piètres qualités de gymnaste de Gumball sont remarquées tant par les autres personnages que par le spectateur. En revanche, aucun des personnages de la série ne semble trouver que sa tenue ne soit un prétexte à rire, ce qui n'est pas nécessairement le cas des spectateurs. Il y a fort à parier que les scénaristes comptaient sur ce ressort pour créer une

situation humoristique. De cette façon, ils ne libèrent pas les représentations (de genre) des stéréotypes qui leur sont associés, ils les déplacent.

Dans *La moustache*, Gumball et Darwin souffrent d'une soudaine poussée d'hormones. Leur voix devient plus grave, ils sont grands, très musclés et poilus. Etant devenus des adultes physiquement, ils s'installent dans un studio où ils regrettent leur vie d'enfants. Ils se mettent au lit. Un bruit de pas sourds résonne en *off* et l'image tremble à chaque pas. Le plan suivant présente la porte d'entrée, filmée en contre-plongée. Elle est entourée d'un faisceau de lumière provenant de l'extérieur. Une ombre s'infiltre dans la pièce par dessous la porte. Gumball et Darwin s'inquiètent. Toute cette mise en scène est associée à une musique angoissante. Un gros plan présente ensuite un avant-bras rose, musclé et poilu tambouriner de l'autre côté de la porte. Les coups sont de plus en plus forts jusqu'à faire effondrer la porte. Retour sur le plan en contre-plongée qui présente l'ouverture de la porte baignée de lumière. Seule une silhouette se détache de cet encadré blanc. La silhouette se rapproche jusqu'à sortir de l'ombre. Son visage illuminé, le spectateur reconnaît Anaïs métamorphosée. Elle apparaît avec un corps anormalement musclé, une moustache, de la barbe et une voix masculine. D'une voix grave, elle dit à Gumball et Darwin qui sanglotent de peur : « Mais enfin, c'est moi, Anaïs ». Gumball lui répond : « Mec... T'as l'air d'un catcheur mexicain ». Elle précise : « Je ne suis pas un homme... et vous non plus. Je crois savoir ce qu'il s'est passé. Suivez-moi ! ». La séquence joue sur les apparences, sur les codes qui les régissent et soulève implicitement (et involontairement peut-être) des questions liées au genre et à sa représentation. Que signifie être un homme ou une femme ?



## (II) CLARENCE

*Clarence* compte également de nombreux épisodes présentant pareilles situations de travestissement. Dans *Tortue chapeau*, Clarence, Jeff et Sumo jouent une histoire sortie de leur imagination. Dans celle-ci, Jeff incarne une femme. Sa féminité est manifestée à travers le maquillage qu'il porte (fard à paupières mauve, rouge à lèvres rouge, faux-cils) ainsi que ses attitudes corporelles. Alors que Clarence déguisé en tortue fait mine de détruire la ville, Jeff simule qu'il tombe dans les pommes. Il pose sa main sur son front et se laisse tomber dans les bras de Sumo, déguisé en pompier.



Dans *Le palais du rire*, Clarence invite Sumo à le suivre dans l'espace de jeux réservé aux enfants. A l'entrée, Clarence explique à Sumo qu'il doit mettre ses chaussures sales dans les casiers. Il ajoute : « Et ensuite, tu en prends des propres ». Il s'empare de baskets



roses avec des petits cœurs qui ne lui appartiennent pas et les enfle. A la fin de la journée, il oublie de rechanger de chaussures. Il repart avec cette nouvelle paire de basket aux pieds, laissant derrière lui une petite fille pleurant après le vol de ses chaussures : « Où sont mes chaussures de princesses qui clignent ?! ».



Ici le travestissement n'est pas total, il réside uniquement dans le fait de se parer d'un vêtement ou d'un accessoire traditionnellement associé au genre opposé. Cette transgression des codes passe inaperçue aux yeux des personnages de la série. Jamais elle ne provoque de rire et de moqueries de la part des personnages de la série. Sumo ne juge pas Clarence pour le fait de porter des baskets roses. Les enfants de la classe ne rigolent pas de Jeff qui est déguisé en fille. Une fois de plus, ce n'est pas nécessairement le cas des spectateurs. Il y a fort à parier que les scénaristes comptaient sur ce ressort pour créer une situation humoristique. Or, utiliser une robe ou des chaussures de princesse à des fins humoristiques ne revient pas à briser le cliché de la fille en robe rose. Créer des personnages transversaux qui, par exemple, pourraient porter une robe sans que cela ne fasse rire, cela se rapproche plus de l'objectif de libérer le genre.

Dans *Capitaine Breehn*, Clarence, Jeff, Sumo et Breehn se livrent à une partie de jeu de rôles. Jeff choisit d'être : « le capitaine Burroughs, l'homme au crochet noir, l'un des hommes le plus redoutés des mers (...) ». Sumo est : « Crusty Pete, l'officier d'artillerie. Avec moi, ça va être le Chaos ». Steven, quant à lui, choisi d'incarner : « Mr Tobias. J. Tobias. Je prépare de bons petits plats ! ». Finalement, Breehn s'invente un personnage qu'il appelle « Breehn, le pirate ». Déçu du manque d'imagination de Breehn, Jeff convoque à la salle de bain Sumo et Clarence pour une réunion d'urgence. En pleine réunion de crise, Clarence montre la boîte du jeu à Jeff et lui demande : « Capitaine crochet noir ? Je me demandais si je pouvais aussi être la sirène qui est à l'avant du bateau ? ». Jeff lui répond : « On ne peut pas jouer ce personnage, Monsieur Tobias ». Clarence insiste : « Oui mais elle est tellement belle... ». Jeff capitule : « D'accord, tu peux jouer ce personnage également. Mais elle n'aura pas d'incidence sur la partie ». Clarence prouve encore une fois qu'il ne se soucie pas du regard des autres et qu'il ne considère pas le genre féminin comme subalterne au genre masculin. Il n'est pas honteux d'être associé, en tout ou en partie, à la féminité. Cela contribue au potentiel sympathique de ce personnage, au même titre que son bon cœur, sa spontanéité, son honnêteté et son altruisme. Sur la question de la représentation du genre, le message véhiculé est de ce point de vue plutôt progressiste et subversif. Toutefois, le choix du personnage pour incarner ces qualités n'est pas anodin. Au sein de la série, Clarence est davantage présenté comme un cas particulier (auquel le spectateur s'attache mais dont il se moque également) plutôt qu'un modèle à suivre. Oui, il est possible d'atteindre ce niveau d'anti-différentialisme mais à travers des personnages qui font figure d'exception plus que de norme.

## V. SITUATIONS MENÉES À L'ÉCHEC

L'analyse des quatre objets de cette étude, *Clarence*, *Le Monde Incroyable de Gumball*, *Adventure Time* et *Steven Universe*, montre que, volontairement ou involontairement, ceux-ci amènent à rompre avec les représentations traditionnelles du genre notamment en les intégrant dans des situations vouées à l'échec.



## (I) LE MONDE INCROYABLE DE GUMBALL

Dans la série *Le Monde Incroyable de Gumball*, l'épisode *La moustache* présente Gumball et Darwin mis en scène dans un interlude musical. Arborant leur nouveau corps musclé et poilu, ils font une ode à la masculinité hégémonique. Ce passage illustre une série de clichés sur ce à quoi fait référence la virilité telle qu'elle est traditionnellement représentée. Ils conduisent une voiture de sport, ils coupent des arbres à la hache, ils mangent de la viande crue, ils exhibent leur musculature et leurs tatouages. Cependant, cette mise en scène est subtilement teintée d'ironie. Au volant de leur cabriolet, ils roulent imprudemment et frôlent une série d'accidents. Ils mordent à pleine dents dans une pièce de viande rouge crue au milieu d'une boucherie où pend des dizaines de corps d'animaux dépecés. Les tatouages qu'ils exhibent fièrement sont une licorne sur un arc-en-ciel et un dauphin. La chanson se clôture sur une note plus aiguë poussée par Darwin et Gumball. Le timbre de leur voix tranche avec leur physique de *bodybuilders*. L'ensemble de cette mise en scène ironise avec les clichés associés à la masculinité en les mettant un à un à défaut et en menant, par la même occasion, les personnages à l'échec. Cette mise en scène, basée une fois de plus sur la rupture, amène à rire de ces stéréotypes et ainsi à les décrédibiliser.



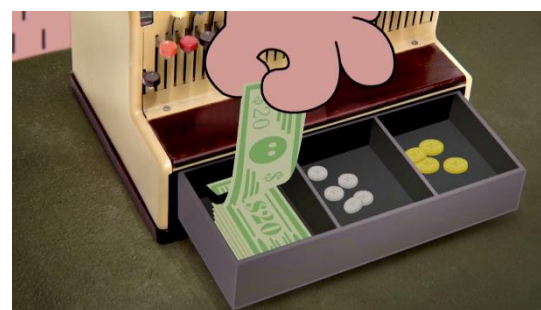
Autre exemple dans l'épisode intitulé *Le rencard*, Gumball vient chercher conseils auprès de Darwin afin de se préparer à son rencard avec son amoureuse, Penny. Son frère lui recommande d'être macho avec Penny : « C'est encore mieux si tu finis par un truc macho. Les femmes adorent ça ». Il lui enseigne alors comment utiliser la violence physique et verbale pour contrer tous les obstacles qui entraveront ses ambitions romantiques (le papa de Penny, l'ex petit ami de Penny, etc.). Guidé par les instructions de Darwin, le rencard de Gumball tourne au cauchemar et est voué à l'échec. Aux yeux de Penny et de son père, Gumball est ridiculisé. Ce passage fait figure de démonstration par le contre-exemple. Le message véhiculé est que l'hyper-masculinité (qui passe par l'assujettissement du genre féminin) n'est en aucun cas un atout charme.



Dans *Le reçu*, Gumball et Darwin tentent d'obtenir un remboursement après avoir acheté un mauvais jeu vidéo à Larry, le vendeur de la boutique Replay 2000. Ce dernier les informe que le remboursement est contre la politique du magasin. Les deux enfants vont aller chercher l'aide de leur père, Richard Watterson, pour faire pression sur Larry. Richard accepte de les aider. Pour se montrer plus intimidant, il arrache sa chemise et enfle un veston noir. Il se dessine un tatouage (une licorne et le prénom de sa femme, Nicole) sur le biceps et fait pousser sa moustache en un temps record (elle apparaît soudainement sur son visage). Il a l'allure d'un *biker*. Sa transformation physique s'accompagne d'un air de guitare électrique.



Ils se dirigent tous les trois vers Replay 2000. Accoudé à la caisse, Richard fixe sévèrement Larry pour l'intimider. Ni l'un ni l'autre ne parle durant ce gros plan sur leur visage. Larry finit par briser le silence : « Qu'est-ce-que vous voulez, espèce de cinglé ?! ». Imperturbable, Richard lui répond d'une voix grave : « Oh vous savez ce que nous voulons... ». Larry répète que le directeur du magasin est intransigent. Aucun remboursement n'est envisageable. Richard Watterson le coupe et d'un ton assuré, il s'adresse à Larry sur une musique qui amplifie le suspense : « Chut... Ok. ! Voilà ce qu'on va faire... Moi, je vais vous rendre ce jeu et vous, vous me remboursez. Tenez. Je pose la boîte du jeu sur le comptoir. [...] Maintenant, j'ouvre le tiroir de votre caisse ». Larry regarde d'un air inquiet la caméra de surveillance du magasin et prie Richard de s'arrêter : « Non ! Monsieur ! Monsieur, je ne ferais pas ça si j'étais vous ! ». Richard très sûr de lui, lui répond calmement : « Oui mais j'ai de la chance. Je ne suis pas vous. Donc, maintenant je vais prendre ce que vous nous devez. Vous voyez ma main ? Doucement. Tout doucement ». Il tend la main et s'empare délicatement d'un billet.



A peine le billet sorti de la caisse, que le son d'une alarme retentit dans le magasin. Un gyrophare rouge s'illumine et les volets électriques de la vitrine s'abaissent. Un plan poitrine sur Richard le montre se décomposer aussi bien psychologiquement que physiquement. Il a les yeux écarquillés par la surprise. Il regarde fixement dans l'axe de la caméra. Il tient dans son poing serré le billet chiffonné. Sa moustache, symbole de sa virilité, disparaît, résorbée sous sa peau. Il perd alors tous ses moyens et redevient instantanément le lapin froussard, impuissant et irresponsable qu'il est d'ordinaire.



Il sanglote et crie : « Qu'est-ce qu'il se passe ?! ». Larry hurle : « Il arrive !!! ». Dans la panique, Richard lui demande : « Mais qui ça ?! ». Larry parvient à s'échapper de justesse de la boutique. Dans sa fuite, il répond à Richard : « Le directeur ! ». Richard pleure et tente désespérément de remettre le billet dans la caisse. Il essaye de s'enfuir par tous les moyens en voyant la silhouette du directeur s'approcher derrière la porte vitrée du bureau de la direction. Dans un ultime recours, Richard désigne Gumball et Darwin et crie : « Pitié, ne me faites pas de mal ! Je n'y suis pour rien, moi. Tout ça, c'est de leur faute ! ». Gumball s'offusque : « Quoi ? Quand tu as dit que tu nous aiderais à nous faire rembourser, on ne pensait pas que tu volerais dans la caisse ! ». Ce à quoi leur père répond : « Vous savez très bien qu'on peut pas me faire confiance ! ». Le directeur apparaît. Ce dernier a en réalité l'apparence d'un tout petit bonhomme mauve, avec des oreilles d'ourson et des joues roses. Richard retrouve ses esprits. Rassuré, il reprend confiance et réitère sa demande. Ce dernier s'avère avoir un



caractère bien trempé et n'en démord pas. Il refuse d'octroyer le remboursement qui lui est demandé. Richard ne prend pas les menaces du petit directeur au sérieux. Il l'infantilise et le minimise. Le directeur se jette alors sur Richard et le mord au coude, puis lui tire les oreilles, lui donne des petites tapes sur le front, etc. Tout d'abord surpris, Richard Watterson se met ensuite à paniquer laissant place à une scène de bagarre absurde. Richard n'arrivant pas à se dégager de l'emprise du tout petit directeur, il panique et saute dans tous les sens. Il secoue son bras en appelant à l'aide Darwin et Gumball : « Enlevez-le ! Enlevez-le ! Ah, il est dans mon slip ! Oh... ça ne fait pas si mal que ça mais haaa... Mais enlevez-le de là ! Enlevez-le de là ! Il me mord dans le cou avec ses petites dents et ça chatouille ! Hahahaha ! Bouhouhou... ». Ses fils l'encouragent puis, réalisant que leur père ne mène pas cette bataille de façon héroïque, ils le regardent, l'air consternés. Darwin demande à son frère : « Il ne va pas gagner en fait ? ». Gumball lui confirme que non, avant d'ajouter : « Bon... Ça commence à devenir gênant ». Tous deux quittent la pièce avant de revenir pour négocier eux-mêmes avec le directeur. Là encore, Bocquelet semble s'amuser des codes traditionnels de la masculinité et ironise avec les stéréotypes de la masculinité hégémonique dans une mise en scène qui est vouée à l'échec. Dans un premier temps, Richard « le *biker* » perd tous ses moyens lorsque la tension de la scène augmente d'un niveau. Dans un second temps, il est battu par le petit directeur au cours d'un combat au corps à corps qui semble vérifier l'essence de l'expression : Ce n'est pas la petite bête qui va manger la grosse.



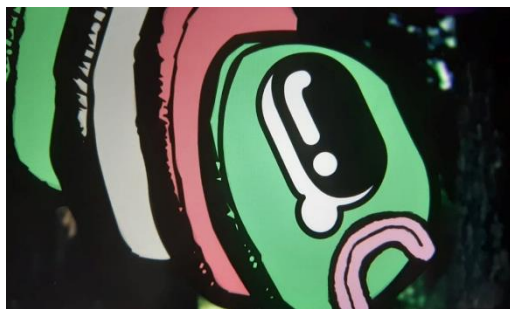
Un autre exemple de cette démarche est visible dans *Le pique-nique*. Madame Simian part en excursion avec ses élèves en pleine nature. Darwin et Gumball perdent le groupe. Ils décident de retrouver le point de rendez-vous par leurs propres moyens. Ils entament donc seuls la traversée de la forêt. Ils sont tous les deux motivés par un retour à la nature, voyant par là une manière de se prouver à eux-mêmes leur virilité. Gumball tient ces propos : « T'inquiète pas mon pote. Reste avec moi et tout se passera très bien. Je suis sûr qu'on arrivera à l'aire de pique-nique bien avant eux ». Il se considère comme un véritable aventurier et rassure Darwin : « C'est facile de retrouver son chemin. Il faut suivre les indices de la nature. Le vent par exemple ». Il fait mine d'écouter le vent. Un courant d'air passe et une voix *off* chuchote : « Vous vous êtes trompés de direction ». Gumball déclare : « On va dans la bonne direction ! ». Une brise lui envoie sur la tête un projectile. La voix *off* retentit à nouveau : « J'ai dit la mauvaise direction ». Gumball persiste : « Ça ne fait aucun doute. C'est par là ! ». Ils sortent du champ et la voix *off* clôt la scène sur ces mots : « Boulets... ».



Gumball en appelle ensuite à son flair pour retrouver leur institutrice mais la piste qu'il suit les conduit devant des toilettes publiques. Loin de se décourager, Gumball propose de se repérer grâce aux étoiles. A juste titre, Darwin lui fait remarquer qu'il fait encore jour. Gumball lui certifie que le soleil est une étoile et ils regardent fixement le soleil jusqu'à ce que leurs yeux prennent littéralement feu.



Plus tard, leur estomac commence à crier famine. Alors que Darwin s'apprête à manger son gouter, Gumball l'en dissuade et répudie cette nourriture industrielle. Il convainc Darwin qu'ils sont au beau milieu d'un supermarché naturel. Tout autour d'eux serait comestible. Ils se brisent les dents en croquant dans une pierre. Lorsqu'ils aperçoivent une biche, Gumball a une révélation : « J'ai des griffes moi ! Je suis un prédateur ! Ecoute comme je rugis ! ». Un miaulement sort de sa bouche. Devant la biche, Gumball se décourage. Ils décident alors de s'attaquer à une bête plus petite, une chenille. Gumball s'apprête à la dévorer lorsque Darwin le supplie de la lâcher, prétextant qu'elle est trop mignonne pour mériter ce sort. Un gros plan sur le visage de la chenille la présente avec une larme à l'œil et des grands yeux ronds attendrissants. Les larmes montent aux yeux de Gumball qui cède et la libère.



Finalement, ils essayent de se réchauffer. Pour se faire, Gumball entreprend d'allumer un feu. Il finit par enflammer ses propres mains avant de parvenir à embraser quelques brindilles qu'une averse subite éteint en deux secondes.



Durant tout l'épisode le spectateur est témoin de leur incapacité à atteindre cet objectif d'un retour à la nature, à un état sauvage, à une certaine forme de virilité. Cet objectif est présenté comme vain en menant chacune des entreprises de Gumball à l'échec. Malgré ses griffes et ses dents acérées, l'évolution a fait de Gumball un animal incapable de chasser sauvagement.

## (II) CLARENCE

Pareils enjeux sont mis en scène dans l'épisode *Camping sauvage* de la série *Clarence*. Cet épisode, précédemment analysé, illustre l'escapade de Clarence et Chad partis camper dans la nature. Clarence porte beaucoup d'espoir en cette nouvelle aventure et admire « Action Chad ». Cette représentation idéalisée telle que Chad les met en scène dans ses anecdotes de jeunesse, est fondée sur l'image d'un homme aventureux, courageux et qui n'hésite pas à user de sa force physique pour résoudre ses conflits. Sur le chemin du camping, Chad demande son chemin à un vieillard, Clarence les observe depuis la voiture et s'invente une histoire en les faisant parler tour à tour : « Je

vous conseille de nous laisser tranquille, mon pote Clarence et moi, parce qu'on est plutôt du genre gros durs. Je n'ai pas peur de toi, Action Chad. Dégage de mon territoire tout de suite ! Dégagez plutôt vous-même... heu... vieillard ! ». Quelle n'est pas sa déception lorsque Chad retourne à la voiture sans qu'aucune bagarre ne se soit déclarée. Ils reprennent la route en direction de leur emplacement mais un autre binôme père fils l'occupe déjà. Clarence s'écrie : « Oh ! Il a volé notre coin ! C'est un gros méchant lui, j'en suis sûr ! On va l'anéantir. Pas vrai ? ». Chad s'adresse à eux mais prend peur de leur physique disgracieux et décide de partir sans faire d'histoire. Clarence croise les bras à côté de lui. Il a l'air renfrogné. Il est déçu de constater qu'Action Chad n'est pas si bagarreur qu'il ne l'imaginait. Clarence va de déception en déception. Chad ne lui réserve pas un weekend en camping sauvage mais un weekend en camping avec beaucoup de facilités (sanitaires, eau courante, nourriture industrielle, électricité, etc.). Clarence décide alors de se débarrasser de toutes leurs provisions dans l'espoir de réveiller la vraie nature de Chad. Il le réveille en pleine nuit pour lui annoncer que des ours polaires munis de pierres les ont cambriolés. Il attrape Chad par le bras et l'invite à partir à leur poursuite, mais Chad prend peur. Il sue, hésite, bafouille. Il est très inquiet à l'idée de confronter cet ennemi. Clarence parvient à le convaincre de le suivre en lui remémorant leurs prises de karaté. Alors qu'ils partent tous les deux sur les traces des ours imaginaires, Clarence se réjouit : « Hihhihi ! Enfin Chad a retrouvé sa vraie nature ». Pour le plus grand plaisir de Clarence, ils passeront la nuit à arpenter la nature sauvage, la montagne et les forêts. Chad finit par s'endormir, laissant Clarence sur sa faim. Ce dernier se perd et tombe dans une rivière. Réveillé par les appels à l'aide de Clarence, Chad se réveille et, poussé par son esprit de famille, vient à sa rescousse. Il fait tomber un sapin au-dessus du cours d'eau pour sortir Clarence de son pétrin. Le petit garçon est émerveillé et retrouve toute son admiration pour Chad. Là encore la virilité hégémonique, fondée sur des valeurs telles que la force, le courage, le goût de l'aventure, l'esprit de conquête est mis à mal à travers le déroulement de l'épisode et sa mise en scène. Si Chad se montre finalement fort et courageux, ce n'est pas par territorialisme mais par esprit de famille, poussé par son instinct paternel.

La série *Clarence* s'applique aussi à mettre en défaut les codes traditionnels de représentation du genre féminin. Dans *La soirée pyjama*, Clarence intègre la soirée de trois copines. Prenant conscience de la nature de cette soirée, le petit garçon panique et s'isole dans la salle de bain. Devant le miroir, il reprend ses esprits : « Heu ok... Ressaisi toi ! T'es coriace, tu peux le faire. Pense soirée pyjamas. Oh, j'ai trouvé ! ». Le plan suivant présente les filles agenouillées dans leur chambre, jouant avec des figurines de licornes. En *off*, le son d'une porte qui claque annonce l'arrivée de Clarence dans le champ. Il a un pas pressé et tient dans ses mains deux verres d'eau. Il s'adresse à Malessica : « J'arrive pas à croire que tu m'as piqué mon petit copain ! ». Il lui jette un verre d'eau au visage. L'absurdité de cette situation est poussée à son paroxysme alors que Clarence retourne contre lui le contenu d'un deuxième verre d'eau. Surprise et trempée, Malessica lui répond : « Mais je n'ai pas de petit copain... ». Premier échec de mise en pratique d'un comportement féminin cliché, d'un schéma stéréotypé, une dispute entre filles à cause d'un garçon. Son intégration s'annonce compliquée. Il essuie plusieurs échecs similaires. Il propose à Kimby de lui tresser les cheveux mais elle refuse et amorce une bataille de polochon à laquelle les filles refusent de participer. Les codes féminins sont mis à mal et mènent Clarence à l'échec dans sa volonté de s'intégrer.

Pour clôturer cette partie visant à mettre en lumière un moyen engagé par les réalisateurs et animateurs afin de mettre en péril (volontairement ou involontairement) les codes traditionnels de représentation du genre, l'épisode *Clarence a une amoureuse* montre l'absurdité de résumer les aspirations d'un enfant à sa vie sentimentale. En effet, dans son article *Power Girls before girl power : 1980s toy-based girl cartoons*, Katia Perea note une tendance des animateurs à attribuer non seulement des corps étonnamment développés à des petites filles de 12 ans mais également à attribuer une quête existentielle, trouver l'amour (hétérosexuel)<sup>128</sup>. Si, comme relevé précédemment, les personnages féminins ne sont pas hypersexualisés dans ces différentes séries, dans *Clarence*, cette quête existentielle est elle aussi remise en question. Poussés par leurs amis, Clarence et Ashley se forcent à avoir un rencard et se comporter comme un couple pour des raisons explicitement injustifiées. Alors qu'il joue avec une figurine de moto, Clarence demande à Ashley s'il peut rouler sur son classeur. Cette dernière accepte. Il la remercie et retourne jouer. Les copines d'Ashley s'adressent à elle : « He ben... Vous êtes super proches tous les deux ! ». Ashley répond : « Tu crois ? ». Elles insistent : « Non mais attends, tu rigoles ? Ça crève les yeux ! Clarence en pince pour toi. Il faut trop que vous sortiez ensemble. Vous seriez le plus beau couple de l'école ». Ashley termine

<sup>128</sup> Katia Perea, « Girl Cartoons Second Wave: Transforming the Genre », *Op.cit.*



consciencieusement la réalisation d'une guirlande en papier très élaborée. En parallèle, la guirlande de ses copines suit un patron basique. Ashley leur répond : « Je sais pas trop... J'y ai pas vraiment réfléchi. Enfin, ça ne me dérangerait pas. Il faut que j'attende qu'il me le demande ». Elles regardent en direction de Clarence. Ce dernier joue avec des Lego. Un gros plan sur son visage le montre souriant avec une pièce de Lego glissée entre ses deux uniques dents. Il sourit niaisement, ce qui lui donne un air idiot. Une des filles conseille alors à Ashley de faire le premier pas. Ashley va confronter Clarence. Le malaise et l'absurdité de cette quête sentimentale est perceptible à travers leur échange qui est mis en scène dans un champ-contrechamp : « Dis, Clarence... ». Le garçon est surpris : « Quoi ? ». Elle continue : « Tu veux être mon petit ami ? ». Il répond : « Quoi ? ». Elle répète : « Tu veux être mon petit ami ? ». Il ne répond pas. Elle ajoute : « Tu n'es pas obligé si tu ne veux pas... ». Il réfléchit à voix haute : « Ça veut dire que toi, tu serais ma petite amie ? ».

Hésitante, elle répond : « Ouais... Enfin... J'imagine... ». Il est confus : « Hum... Ha... Hum... Si tu veux... ». Elle est gênée : « D'accord ! ». Gros plan sur Clarence qui ne dit plus rien. Plan rapproché sur les deux enfants se faisant face, silencieux et immobiles. Ashley brise le silence. Elle se tient le bras, le fuit des yeux et dit : « Bon... On doit avoir un rencard, alors ? ». Clarence, pris de court : « Un rencard ! Heu d'accord... Et heu... On fait ça quand ? ». Elle lui répond : « Je sais pas. Ce soir, si tu veux ? ». Clarence répète : « Quoi ? ». Elle ajoute : « Genre à la hutte à pizzas ». Gêné, il cherche à répondre quelque chose : « Ils font de bonnes pizzas ». Elle répond : « J'ai jamais mangé là-bas ». Il sue de plus en plus et ajoute : « Moi non plus ». Elle s'empresse de clore cet échange : « Bon... Alors on dit 17h00 là-bas ? ». Clarence confirme : « Ouais, à toute ! ». Elle s'empresse de partir : « Ok, salut ! ». Le ton ironique de l'épisode exacerbe le ridicule de cette situation et permet au spectateur de remettre en question ce schéma de séduction et l'enjeu que représente soi-disant l'amour dans l'esprit des jeunes filles.



## 2. SORTIR DU BINARISME TRADITIONNEL

Au-delà des deux catégories traditionnelles du genre (masculin et féminin), une troisième se dessine en sous-texte dans chacun des quatre objets de cette étude, regroupant des personnages à l'identité fluide. Ces derniers peuvent être genrés au masculin par les autres personnages et avoir un physique qui évoque la féminité (selon les codes traditionnels du genre) ou inversement.

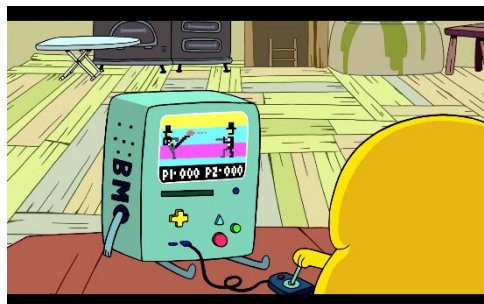
### I. CLARENCE

Amy Shtuzger, dans la série *Clarence*, accumule des codes traditionnellement non compatibles. Elle fait partie du groupe de fillettes entourant Ashley dans l'épisode *Clarence a une amoureuse*. Elle est habillée toute en rose et ses cheveux sont attachés en queue de cheval. Elle dépasse en taille toutes les autres petites filles. Elle est très musclée, sa carrure est fort développée et sa mâchoire est carrée. Skyler semble s'en amuser et la présente comme simple d'esprit. Ses quelques apparitions dans la première saison montrent qu'elle manque de conversation et de réflexion. Dans l'épisode *Clarence a une amoureuse*, alors qu'un groupe de filles convainquent Ashley de sortir avec Clarence, sa seule intervention réside en un : « ouais... » lancé avec flegme pour appuyer les propos de son amie. Sa voix est grave et, associée à un faible taux d'apparitions et d'interventions ainsi qu'à un débit de parole fort lent, Amy Shtuzger donne l'impression d'être bête. Cela laisse penser que, là encore, la subversivité apparente de ce personnage est prétexte à rire et non à changer les esprits.



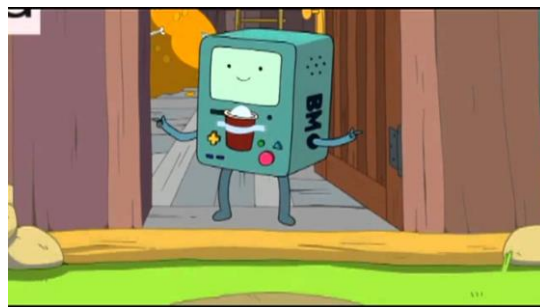
### II. ADVENTURE TIME

*Adventure Time* n'est pas en reste avec son personnage BMO. Tous les indices semblent concorder pour laisser penser à un personnage non binaire. Sa première apparition réside dans l'épisode *Au travail*. Il/elle a la forme d'une console de jeux vidéo rétro. Il est un bon ami de Finn et Jake et vit avec eux. Ces derniers le genrent au masculin. Toutefois, il a une voix aiguë et féminine. Dès lors, son identité de genre apparaît plus complexe à catégoriser.



En étudiant *Adventure Time* dans le cadre de ce travail, mes recherches bibliographiques m'ont conduites à l'article de Emma A. Jane, paru en 2015 dans la revue *Journal of Children and Media*, intitulé « *Gunter's a woman ?!* » *Doing and undoing gender in Cartoon Network's Adventure Time*. Emma A. Jane aborde elle aussi *Adventure Time* du point de vue de la représentation du genre. Elle démontre

en quoi la série peut prétendre à être un exemple de série à succès qui dépeint le genre d'une façon radicalement subversive et libre<sup>129</sup>. En présentant le genre fluide qu'incarne BMO, Emma A. Jane évoque une chanson qu'il entonne en scène d'ouverture de l'épisode *James Baxter le cheval*, dans la saison 5. Cette saison n'est pas comprise dans l'échantillon sur lequel se fonde le présent mémoire. Toutefois, la pertinence de cet extrait est telle qu'il apparaît important d'y faire référence. Un plan fixe et rapproché sur BMO le présente ouvrir sa porte d'entrée. Un gobelet rouge est collé, à l'aide de papier collant, sur sa face avant, au niveau de son ventre. Dans le gobelet, se trouve un œuf. BMO danse et chante : « Oh ! Oh Beemo! How would you get so pregnant? Who's the mother? Oh, who's the father? Shh! I'll tell you if you keep it a secret! We will! We will! We will! All right... Last night, an electric presence came into my room and said: "Beemo I need your perfect body to host the human incarnation of a baby!" ». De temps à autre, il prend l'œuf dans ses mains ou le caresse tendrement. Il sort de sa maison, gambade dans l'herbe tout en chantant. Dans un plan en contre-plongée, il lève vers le ciel son œuf, les bras tendus. Les rayons du soleil percent les nuages en arrière-plan. Le ciel prend une teinte dorée. Un papillon volant entre dans le champ. Il bouscule l'œuf qui tombe au sol et se brise. BMO tombe sur ses genoux à côté de son œuf et pleure à chaudes larmes.



En visionnant cet épisode (disponible en mai 2020 dans le catalogue français du site de *streaming* Netflix) afin de contextualiser ce passage, il apparaît que ce dernier ait été évincé de l'épisode. Quelques recherches sur la censure rencontrée par *Adventure Time* au cours de son histoire, confirme qu'en raison du caractère explicitement violent ou sexualisé de certaines scènes, plusieurs épisodes ont été reformulés lors de leur diffusion à l'international. Sur Netflix (France), l'épisode *James Baxter le cheval* débute dès lors par un plan présentant BMO en pleur, un gobelet rouge collé sur son ventre, agenouillé dans l'herbe à côté d'un œuf cassé. Finn et Jake le rejoignent. Jake essaye de comprendre : « BMO, qu'est-ce qui se passe ? ». BMO continue de pleurer sans donner d'explications. Jake ajoute : « Je crois qu'il a cassé son œuf ». Ils essayeront durant tout l'épisode de redonner le sourire à BMO et toutes les personnes tristes. Aucune précision n'est fournie sur l'œuf cassé et le gobelet que porte BMO.

### **III. LE MONDE INCROYABLE DE GUMBALL**

#### **(I) LESLIE**

Dans *Le Monde Incroyable de Gumball*, Leslie fait partie de ces personnages à l'identité trouble. Il est genré, par ceux qui l'entourent, au masculin. Dans le premier épisode de la première saison, *Le troisième*, le spectateur fait déjà sa connaissance. Alors que Gumball et Darwin cherchent à intégrer un troisième membre à leur binôme, il leur propose son amitié. Ce dernier s'avère particulièrement envahissant. Darwin et Gumball essayent dès lors de lui échapper. Caché dans les toilettes de l'école, Gumball confirme le genre de Leslie (tel qu'il est perçu par son entourage du moins) : « Pfiou ! On a réussi à le semer ». Toutefois, le prénom Leslie est communément associé au genre féminin. Il a l'apparence d'une fleur aux pétales roses, sa voix est androgyne et dans l'épisode *La pression*, il est intégré aux groupes des filles. Cet épisode met en parallèle deux groupes avec leurs aspirations propres. D'un côté, le groupe des garçons qui se montent en pression pour toujours faire passer « les potes avant les filles ». De l'autre, le groupe des filles qui se montent en pression pour

<sup>129</sup> Emma A. Jane, *Op.cit.*

trouver un petit ami. Cette distinction est mise en péril car au sein de chacun des groupes, un membre est en désaccord avec ces valeurs. Gumball, qui est amoureux de Penny et essaye de résister à ses sentiments, apparaît ridicule car il n'y arrive pas. Il est sans cesse rattrapé par son envie d'être avec Penny. Du côté des filles, Masami se force à trouver un petit ami (Darwin) mais avoue à la fin qu'elle ne l'a pas fait par amour mais par esprit de compétition. Les autres filles avouent quant à elles qu'en réalité, elles n'ont pas de petit ami non plus. Cette sortie des schémas de représentations traditionnelles ne semble en aucun cas ébranler l'univers de Gumball. La question n'est jamais soulevée par les personnages entourant Leslie.

## (II) TINA REX

Dans la même série, le personnage de Tina Rex a également un genre aux caractéristiques hors-normes. Elle apparaît pour la première fois dans l'épisode *Le troisième* de la saison 1. Gumball et Darwin cherchent un nouvel ami. Dans les couloirs de l'école, Darwin propose à Gumball d'intégrer Tina à leur duo en la pointant du doigt : « Et pourquoi pas elle ? ». En *off*, le son de pas lourds résonnent. L'image tremble à chaque pas. Elle passe dans le champ. Sa taille est telle qu'elle occupe tout le cadre sur son passage. Un plan plus large la présente ensuite, traversant le couloir. Elle écrase trois de ses camarades de classe. Elle ne dit pas un mot, elle se contente de grogner. Tina Rex est un Tyrannosaurus Rex. Elle est très grande et son corps est couvert d'écailles marrons. Si elle est genrée au féminin et qu'elle porte un nom communément associé au genre féminin, ni son physique ni sa voix ne permettent de confirmer d'emblée son identité de genre.



## (III) RÉFÉRENCES HISTORIQUES ET SUBVERSION

De ce point de vue, Tina Rex n'est pas sans rappeler un autre personnage animé à l'apparence d'un dinosaure, une figure de proue dans l'histoire de l'animation, Gertie. Elle a été créée par Winsor McCay, auteur et illustrateur réputé de BD publiées dans les journaux américains mais aussi homme de théâtre. Gertie apparaît pour la première fois à New-York, vers 1913, dans un film intitulé *Gertie the dinosaur* projeté dans une salle de spectacle populaire (un théâtre de vaudeville) qui avait pour vocation de divertir les gens en soirée en leur présentant des films et autres représentations scéniques. David L. Nathan et Donald Crafton détaillent le contexte qui entoure la création de Gertie ainsi que les techniques d'animations employées par son animateur dans un article intitulé *The Making and Re-making of Winsor McCay's Gertie (1914)*. Les deux auteurs qualifient ce film de premier chef d'œuvre américain dans le domaine de l'animation audiovisuelle<sup>130</sup>. Ils lui reconnaissent la qualité et l'ingéniosité de ses techniques d'animation, le sens aigu des perspectives dont il témoigne, ainsi que la précision et le réalisme qui émanent de son personnage principal, Gertie. Dans *The Making and Re-making of Winsor McCay's Gertie (1914)*, Nathan et Crafton développent la technique employée par McCay afin d'obtenir une animation aussi réaliste. Cette dernière se résume par la division de l'action dans son intégralité en différentes images clefs, l'arithmétique permettant de déterminer le

<sup>130</sup> David L. Nathan, Donald Crafton, « The Making and Re-Making of Winsor McCay's Gertie (1914) » *Animation*, n°1, 2013, pp. 23–46.

nombre de positions entre le début et la fin de l'action. Cette technique (nommée « le système de division » par Nathan et Crafton) permet, pour l'époque, de représenter les mouvements de façon fluide et de respecter les perspectives appropriées. Il aura fallu pas moins de dix milliers de dessins pour réaliser l'intégralité du film projeté au théâtre. La fluidité reconnue des films de McCay découle également de l'usage de boucles animées, de mouvements répétés qui apportent au film un rythme visuel confortable. Cette méthode de travail absolument novatrice à l'époque inspirera bon nombre d'animateurs célèbres par la suite. Gertie est également conçue en se référant le plus fidèlement possible à un véritable squelette de dinosaure. Outre ses aptitudes physiques non négligeables, le dinosaure est particulièrement reconnu pour sa personnalité travaillée, singulière et attachante qui, d'après Nathan et Crafton, aura influencé la conception des héros qui baliseront le cinéma d'animation par la suite, à l'image des protagonistes de la firme Disney. A la différence des autres films de McCay qui étaient destinés à intégrer un programme théâtral, *Gertie the dinosaur* constitue une performance multimédia autonome dans laquelle McCay interagit sur scène avec son personnage, essayant d'enseigner des tours au dinosaure indiscipliné. Une nouvelle version du film originel est diffusée dans des salles de cinémas New-Yorkais, les nickelodeons, à partir de 1914 grâce au contrat convenu entre McCay et la firme William Fox.

Dans sa représentation, Gertie ne dispose pas d'artifice permettant de simplifier sa lecture aux yeux d'un spectateur avide de catégoriser ce qu'il rencontre. Mis à part son prénom, rien de plus ne la rattache au genre féminin. De ce point de vue, elle incarne la non-rigidité caractéristique des débuts du genre.

En effet, dans son article *Gender and cartoon from theaters to television : Feminist Critique on the early years of cartoons*, Katia Perea compare la liberté de représentation que connaissait l'animation à ses débuts au phénomène de « codage compulsif » contemporain qui débute dans les années 20 et 30<sup>131</sup>. Perea appuie son analyse sur une étude du sociologue et professeur de « American studies » et de « Films and Media studies » à l'université de Rider aux Etats-Unis, Richard Butsch qui contextualise le phénomène de massification des nickelodeons aux Etats-Unis. Dans son ouvrage *For fun and profit : The transformation of Leisure into Consumption*, Butsch explique qu'après des débuts théâtraux, l'animation prend peu à peu place dans les nickelodeons. En 1905, les USA n'en comptaient qu'une poignée<sup>132</sup>. Les représentations étaient alors bien plus libres qu'actuellement. Il n'y avait pas de résistance à présenter le genre de façon fluide. En ce sens, le système binaire de catégorisation du genre semblait (probablement inconsciemment et involontairement) contourné<sup>133</sup>. Dans les années 20-30, le nombre de nickelodeons dans le pays explose pour atteindre la barre des 20.000. Katia Perea établit un lien de causalité entre ce phénomène de massification et le codage compulsif auquel le genre a dû se soumettre progressivement à partir de ces années. L'auteure explique que durant ces années, le sexisme rattrape les mentalités dans ce secteur, ce qui implique que les artistes masculins se voient offrir des opportunités artistiques intéressantes et des postes à responsabilités là où les femmes ne peuvent prétendre la plupart du temps qu'à des postes moins bien rémunérés (illustration, mise en couleurs, etc.). Le codage compulsif auquel Katia Perea fait référence est un codage sexuel associé à la féminité animée. D'après elle, par ses pédagogies et son propre codage, la firme Disney a préparé le terrain pour les futurs modèles de princesses fictives qui, par extension, seront associées à l'ensemble des personnages féminins animés. Katia Perea développe dans son article sa vision des codes de représentation du genre féminin insufflés par Disney. Leurs héroïnes sont jeunes, minces, sages, attrayantes, orphelines, hétérosexuelles, et attendent passivement qu'un prince inconnu vienne les sauver. Des films Disney, se détache ce que Perea appelle un « triptyque féminin » qui dessine les codes des profils féminins : la princesse, la sorcière et la marraine fée. L'auteure constate que par la suite la firme concurrente Warner Bros. Company tente de se distinguer de cette image de belle demoiselle conservatrice en affichant des dames impertinentes et pourvues d'attributs sexualisés. Selon son point de vue, le sous-texte reste le même. Les femmes existent accessoirement dans l'absolu, ou prioritairement comme objet du désir masculin : « Disney's damsels, like Snow White and Cinderella, reinforced domestic gender roles whereas Warner Bros.' sarcastic and sexy dames,

<sup>131</sup> Katia Perea, « *Gender and Cartoons from Theaters to Television: Feminist Critique on the Early Years of Cartoons* », *Op.cit.*

<sup>132</sup> Richard Butsch, *For fun and profit : The transformation of Leisure into Consumption*, Philadelphia : Temple University Press, 1990.

<sup>133</sup> *Ibidem.*



like Petunia Pig or Bug Bunny in lingerie drag, reinforced women's objectification and, at times, like the girl cat being chased by the boy skunk Pepe Le Pew, violence against women.<sup>134</sup> »

Katia Perea reconnaît toutefois des exceptions à cette tendance. Certaines productions sont remarquables par la façon dont elle se démarquent de ces schémas de représentation, à l'image de la série *Little Lulu* (1943-1947) animée par Marge Henderson. Au cours des années 40, la série remporte un grand succès auprès d'un public de théâtre pour adultes. Etant donné son succès (auprès des filles, des garçons, des femmes et des hommes) et malgré qu'elle soit menée par une héroïne, la série est recyclée en dessins animés télévisuels, comme la plupart des dessins animés de théâtre à partir des années 50. Il apparaît dès lors que la distinction actuelle entre les dessins animés et les dessins animés « pour filles » n'était pas aussi catégorique qu'actuellement. En changeant de média de diffusion dans les années 50, *Little Lulu* pénètre une nouvelle catégorie, celle des dessins animés pour enfants. Ce passage s'accompagne par un codage imposé par l'industrie télévisuelle afin d'intégrer *Little Lulu* au format des émissions de télévision pour enfants. La télévision se développe et se généralise. L'augmentation des téléviseurs dans les foyers s'accompagne d'une augmentation de la demande et de l'offre télévisuelle. Dans le secteur de l'animation télévisuelle, un style s'impose alors à la fin des années 50, celui de l'animation « limitée ». Ce style pensé pour la télévision permet aux dessins animés télévisuels de proliférer. Katia Perea liste un panel de séries incarnant ce style, tels que : « Huckleberry Hound (1958), Quick Draw McGraw (1959), The Flintstones (1960), Yogi Bear (1961), The Jetsons (1962) and many more into the 1960s and 1970s<sup>135</sup> ».

A la même époque que *Gertie the dinosaur*, George Herriman crée en 1916 *Krazy*, le protagoniste de la bande dessinée *Krazy Kat* qui, forte de son succès, sera adaptée à l'écran par la suite. Dans *Gender and cartoon from theatres to television : Feminist Critique on the early years of cartoons*, Katia Perea présente ce personnage comme appartenant à un genre fluide. Au stade d'images inanimées déjà, il ne répond ni au pronom féminin, ni au pronom masculin. Bellot va plus loin soutenant que *Krazy* confronte, à sa manière, l'hétéronormativité caractéristique des productions culturelles de l'époque<sup>136</sup> : « Dans une ère où les livres dépeignent l'homosexualité et la non-conformité dans le genre comme pouvant mener à de l'obscénité, *Krazy Kat* incarne un personnage au genre fluide qui tombe amoureux d'un autre personnage masculin<sup>137</sup> ». *Krazy* le chat semble en effet entretenir des ambitions romantiques à l'égard de Ignatz la souris qui tente de résister à ces avances en utilisant la force. Comme Katia Perea le décrit, dans un épisode, Ignatz jette des briques sur la tête de *Krazy* qui interpréterait ce geste comme un signe d'amour.

Le genre fluide de *Krazy* et l'échappée du codage traditionnel de *Gertie* n'ont visiblement pas été un frein à leur succès auprès du public de l'époque et laissent pourtant déjà apparaître un sous-texte inconsciemment *queer*<sup>138</sup>.

## IV. STEVEN UNIVERSE

### (I) IDENTITÉS NON INCARNÉES

Les gemmes de cristal qui animent les épisodes de la série *Steven Universe* sont, elles aussi, des figures qui incarnent une identité de genre fluide mais cette fois explicitement et volontairement.

<sup>134</sup> Katia Perea, « *Gender and Cartoons from Theaters to Television: Feminist Critique on the Early Years of Cartoons* », *Op.cit.*

<sup>135</sup> *Ibidem.*

<sup>136</sup> Gabrielle Bellot, *The gender fluidity of Krazy Kat*, New-York, The New Yorker, 2017, <https://www.newyorker.com/books/page-turner/the-gender-fluidity-of-krazy-kat>.

<sup>137</sup> *Ibidem.*

<sup>138</sup> Emma A. Jane, *Op.cit.*

Dans l'épisode *Chat Alors !* Améthyste s'amuse de ses pouvoirs magiques. Comme toutes les gemmes de cristal, elle a le pouvoir de changer d'apparence. Alors que Steven et elle rentrent chez eux, Améthyste multiplie les métamorphoses pour le plus grand plaisir de Steven et l'agacement de Perle. Un plan large sur le séjour montre Steven rigolant, Perle bougonnant et entre eux, Améthyste qui prend l'apparence d'une otarie. Steven l'encourage : « Fais en plus ! ». Alors qu'elle prend la forme d'une louve, elle lui répond fièrement « Regarde ça ! ». Elle se change ensuite en *bodybuilder* et en oiseau. Toutes ces réincarnations ont pour point commun d'être de couleur violette (la couleur dominante d'Améthyste dans sa forme humaine) et de porter en eux la pierre magique, la gemme propre à Améthyste qui lui confère ses pouvoirs magiques. Un gros plan présente l'oiseau mauve se poser sur la tignasse de Steven. Ce dernier est très impressionné alors que Perle commente : « Améthyste, tu en fais trop ». L'oiseau, agacé, lui répond : « Oh relax... ». Sur un ton moralisateur, Perle lui fait la leçon : « Ce n'est pas parce que tu es capable de changer d'apparence que tu devrais nécessairement le faire ». Debout face à Améthyste et Steven, elle croise les bras et les jambes, relève le menton et ferme les yeux. Steven la questionne : « Peux-tu également changer d'apparence ? ». Démontrant une pointe d'orgueil, elle lui répond : « Eh bien... Bien sûr ! ». En *off*, le tintement qui accompagne l'usage de la magie résonne. Un faisceau de lumière violette éclaire le bord gauche du cadre par lequel Améthyste fait son entrée peu de temps après. Elle ressemble traits pour traits à Perle et se place à sa gauche. Améthyste l'imité en prenant une voix plus aiguë et en adoptant une gestuelle plus légère et maniérée qu'à son habitude : « Oh bien sûr que je peux ! Je suis parfaite ! ». La seule façon de distinguer l'authentique Perle de sa copie est la couleur. Améthyste-Perle est teintée de la tête aux pieds en mauve. Perle pousse sa copie hors du cadre et explique à Steven : « Toutes les gemmes ont ce pouvoir, Steven. Nous pouvons nous transformer en un objet, modifier l'apparence d'une partie de notre corps, ou... on peut faire... ». Elle regarde l'air consterné quelque chose hors du cadre. Le plan suivant montre Améthyste-Perle qui se tape le derrière en signe de provocation



Cet extrait rend compte du caractère illusoire de leur physicalité. Les gemmes de cristal portent des costumes qu'elles peuvent alterner sans altérer leur identité intrinsèque. En décrivant un autre extrait de métamorphose d'Améthyste tiré d'une saison suivante de la série, Eli Dunn évoque la malléabilité de la forme des gemmes : « If the male body that she takes on as Purple Puma is a performance, it implicates her normal appearance as a kind of costume as well. Her appearance as male is no less performance, costume, or construct than her normally female-gendered body. Any appearance she may choose to wear becomes performance<sup>139</sup> ». Les corps de Grenat, Améthyste et Perle se modifient sans cesse. Ils peuvent même fusionner pour incarner un personnage doté d'une identité propre.

Dans *Parade, Riposte*, l'enveloppe charnelle de Perle est détruite alors qu'elle donne une leçon de maniement d'épée à Steven. Elle défie un double d'elle-même qu'elle a matérialisé pour l'occasion. Tout en combattant, Perle donne des instructions à Steven qui est plus friand de sensations fortes que de leçons théoriques. Perle tente de le raisonner et de lui enseigner les vraies techniques de combats. Alors qu'elle tourne le dos à son assaillante, cette dernière profite de ce moment d'inattention pour transpercer le ventre de Perle par la lame de son épée. Ce coup de lame n'est pas directement dévoilé. Dans un premier temps, un gros plan sur le visage de Perle montre qu'elle s'arrête subitement de parler à Steven et qu'elle pâlit. Ses pupilles se rapetissent. Le son de son souffle coupé met un terme définitif aux bruits des lames d'épées qui s'entrechoquaient. Au moment où Perle change d'attitude, le visage de son double apparaît. Cette association permet d'établir un lien de causalité entre le double qui vient d'entrer dans le cadre, les épées et l'état de Perle. L'image suivante est un gros plan sur le visage de Steven qui porte ses mains à sa bouche, les yeux écarquillés et qui retient son souffle, horrifié. Le plan d'après présente

<sup>139</sup> Eli Dunn, « Steven Universe, Fusion Magic, and the Queer Cartoon Carnavalesque », *Gender Forum*, n°56, 2016, p. 44-53.

Grenat et Améthyste, assistant à la démonstration un peu plus, adoptant la même attitude de stupéfaction que Steven. Ensuite, un plan en plongée montre Steven à gauche du cadre, debout, adoptant la même attitude de surprise que précédemment. A droite du cadre, l'ombre de Perle est projetée au sol. Cette dernière divulgue la silhouette cambrée de la gemme et un bras tendu tenant une épée dont la lame traverse son ventre. Dans ce même plan, l'épée de Perle s'échappe de sa main et tombe au sol dans un bruit métallique.



Steven s'inquiète : « *Perle ?* ». Les larmes lui montent aux yeux. Le plan suivant dévoile enfin explicitement la situation. Steven est dos à la caméra, à gauche du cadre. Il regarde Perle en face de lui. Elle est face à la caméra, au centre du cadre, transpercée par la lame de l'épée de son double qui se tient toujours derrière elle, à droite du cadre. Perle n'a pas le temps d'expliquer à Steven ce qui va se passer : « Oops ! Steven... haha, ce n'est rien ! Je vais juste... ». Dans un nuage de fumée blanche, la gemme de cristal disparaît. La pierre magique qu'elle porte en permanence tombe au sol, seul vestige de son enveloppe charnelle. Steven éclate en sanglot, s'agenouille et prend dans ses mains la pierre précieuse. Assistant à ce spectacle de loin, Améthyste et Grenat accourent aux côtés de Steven pour le rassurer et lui expliquer la situation. Steven pleure à chaudes larmes et tente de s'expliquer : « Je voulais juste... Elle essayait de... ». Améthyste l'interrompt : « Steven, ce n'est rien. Perle va se rétablir ». Il lui demande : « Que veux-tu dire ? ». Grenat explique : « Parfois, lorsque nos corps sont abimés, nous quittons notre forme physique et l'on se retire dans nos gemmes pour nous régénérer ».



Même désincarnée, Perle est. De même que si Perle change d'apparence, elle reste elle-même car son identité véritable est intrinsèque. Une fois de plus, la malléabilité de son corps et la désincarnation de son être démontrent que l'identité de genre est déconnectée des caractéristiques physiques des personnages<sup>140</sup>.

*Steven Universe* met à distance l'identité de genre, l'apparence physique mais également l'orientation sexuelle<sup>141</sup>. En cela, cette série est résolument *queer*, notamment grâce aux relations qu'entretiennent ses. Or, ramener le genre *queer* au-devant des écrans destinés à un jeune public n'est pas chose commune d'autant plus que la série a la particularité de ne pas se contenter d'afficher l'un ou l'autre personnage gay ou lesbien<sup>142</sup>. Les gemmes de cristal ne sont pas assignées à un genre fixe. En ce sens, il apparaît qu'elles se rapprochent davantage d'une identité transgenre, non binaire ou encore agenre. Parmi les fantasmes magiques que la série peut se permettre de concrétiser en raison de son caractère fantastique, la fusion des gemmes est une figure symboliquement lourde de sens du point de vue des relations *queers*. Les gemmes fusionnées apparaissent, dans la première saison, sous la forme de Lavulite, Opale, Sardonyx, Grenat et Stevonnie.

<sup>140</sup> Eli Dunn, *Op.cit.*

<sup>141</sup> *Ibidem.*

<sup>142</sup> *Ibidem.*



## (II) IDENTITÉS FUSIONNÉS

*Coach Steven* est le premier épisode à représenter une fusion entre deux gemmes, Grenat et Améthyste. Ces deux gemmes décident de combiner leurs pouvoirs, leur personnalité et leur corps pour créer une gemme aux pouvoirs décuplés. La fusion est un acte hautement ritualisé et son potentiel érotique est palpable. La musique, la danse, l'intimité mentale et physique et le désir sont les conditions requises aux deux identités différentes mais synchrones à se réincarner en une identité nouvelle<sup>143</sup>. Cette harmonie se vérifie à travers leurs pas de danse. Un plan taille sur Grenat, en contre-plongée, la présente débiter sa danse. Alors qu'elle prononce : « Synchronisation », les pierres qu'elle porte en elle s'illuminent. Elle commence à bouger le bassin au rythme d'une musique. Un gros plan sur Steven le montre fasciné par ce qu'il voit. Une main se pose sur ses yeux. Changement d'échelle de plan et un plan rapproché divulgue qu'il s'agit de la main de Perle qui regarde, mécontente, la fusion de Grenat et Améthyste. Steven proteste et essaie de se dégager de l'emprise de Perle : « Perle, allez... Je veux voir ! ». Perle est visiblement gênée. Elle détourne le regard, elle mord sa lèvre inférieure, elle rougit.



La sexualité latente qui se dégage du rituel de la fusion se manifeste notamment par des indicateurs sonores et visuels comme le souffle des gemmes ou la rougeur de leur joue<sup>144</sup>. Le plan suivant ramène le spectateur au déroulement de la fusion. Il retrouve Grenat exécutant ses ondulations rythmées. Elle prend la pose. La caméra change d'angle et présente Améthyste qui en fait de même. Elle se trémousse, bouge ses bras et ses épaules en rythme. Sa gemme, positionnée sur sa poitrine, brille. Les plans s'enchainent, découpant la chorégraphie des deux gemmes, passant de l'une à l'autre jusqu'à les rassembler dans un même plan lorsque Grenat s'accroupi et écarte ses cuisses comme pour accueillir Améthyste qui court dans sa direction.



Au moment de l'impact, leur silhouette confondue reflète une lumière incandescente cerclée de mauve. Seules leurs pierres magiques sont distinguables dans ce halo de lumière. De celui-ci se dégage deux traits lumineux roses qui semblent se courser en direction du ciel. La caméra suit leur mouvement. Les deux lignes se rattrapent, se confondent et forment une tête de dragon violette qui se détache nettement sur le fond bleu ciel. Cette tête ouvre la gueule et crache un jet noir qui envahit tout l'écran. Bientôt, cinq yeux rouges apparaissent sur ce fond noir. Une main les dissimule derrière une paire de lunettes. C'est alors que les détails d'un visage filmé en très gros plan apparaissent. Une peau violette, un large sourire, des dents violettes, une épaisse chevelure noir jet, un œil trônant au milieu de son front. La créature laisse s'échapper un rire tonitruant qui semble éjecter la caméra par son intensité. La caméra recule et se stabilise sur un plan fixe, large, présentant cette nouvelle gemme, Lavulite, debout et surplombant largement Steven et Perle à côté d'elle, qui paraissent à présent très petits. Lavulite est la combinaison, la fusion entre deux êtres non-binaires. A travers elle, subsistent les traits de personnalités et les

<sup>143</sup> Ibidem.

<sup>144</sup> Eli Dunn, *Op.cit.*

caractéristiques physiques phares de Grenat et d'Améthyste. La fusion permet de rompre la suprématie de la corporalité en associant la physicalité non pas à une structure fixe, rigide ou imposante mais à quelque chose de malléable, combinable et plus puissant dans sa mise en œuvre de la fluidité<sup>145</sup>. Lavulite est bien plus puissante physiquement, psychiquement que Grenat et Améthyste individuellement.



Dans l'épisode *La femme géante*, Steven, Améthyste et Perle partent tous les trois en mission pour récupérer un scarabée magique, dans une autre dimension. Au cours de leur mission, ils sont attaqués par un oiseau géant qui parvient à avaler Steven. Alors qu'il met la main sur le scarabée magique dans le ventre du volatile, quatre mains transpercent les parois de l'abdomen de la bête. L'une d'entre elle saisit Steven et l'extirpe du ventre de l'oiseau. Ce dernier est ainsi anéanti en plein vol. Un plan rapproché sur Steven maintenu sous le bras de son sauveur ne permet pas de distinguer précisément ce dernier. Agenouillé à terre, sa très grande taille ne permet pas au spectateur de distinguer son visage dans ce cadre. Un bustier est visible, ainsi que de longs cheveux blonds, deux paires de bras, une peau pâle, des lèvres pulpeuses et un long nez fin et pointu. Ce personnage se redresse. La caméra suit son mouvement jusqu'à se centrer sur le haut de son corps et sa tête. Le sauveur de Steven a l'apparence d'une femme géante. Elle est ornée de deux gemmes magiques. Steven redresse sa tête pour la dévisager. Il demande : « Opal ? ». Steven fait allusion à la forme fusionnée d'Améthyste et de Perle que, jusqu'à là, il n'avait pas encore eu la chance de rencontrer.



Ces changements physiques répétés véhiculent l'idée que leurs corps ne sont qu'illusoires. Leur enveloppe charnelle est ainsi présentée comme secondaire, ce qui leur permet d'échapper aux dictats imposés aux corps féminins, aux codes traditionnels qui régissent leur représentation. Le spectateur ne peut pas se fier à leur physique aux traits féminins, pour les catégoriser dans un système binaire (homme-femme). Dans son article *Steven Universe, Fusion Magic, and the Queer Cartoon Carnavalesque*, publié dans le journal électronique *Gender forum*, Eli Dunn décrit la subversivité des gemmes en ces termes : « The Gems use their changeable bodies to subvert standard markers of gender, asserting that their bodies are not real in the way that humans perceive bodies as real<sup>146</sup> ». C'est là que réside le lien étroit qu'entretiennent la série, Rebecca Sugar (la réalisatrice) et le genre *queer*. En présentant la figure de la fusion, Ely Dunn écrit dans son article *Steven Universe, Fusion Magic, and the Queer Cartoon Carnavalesque*, ceci : « that pushes the magic of the fantasy cartoon to its most useful for queer representation in Steven Universe, as Fusion serves as the prism through which the show addresses agender desire and genderqueer representations. »<sup>147</sup>

<sup>145</sup> *Ibidem*.

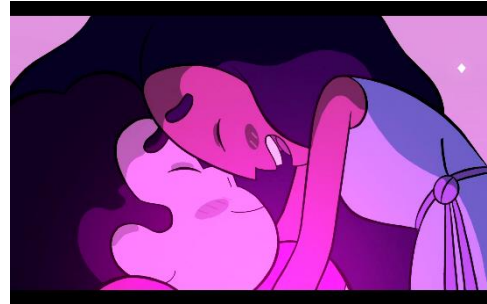
<sup>146</sup> *Ibidem*.

<sup>147</sup> Eli Dunn, *Op.cit*.



### (III) TRANS-IDENTITÉS

Rebecca Sugar profite de la série pour faire refléter une image positive des relations et des identités *queers* comme l'indique l'épisode *Seuls ensemble*. Steven et son amie humaine Connie fusionnent par accident. Leur fusion, telle qu'elle est présentée, tend à renverser les rapports de force inhérent traditionnellement à l'hétérosexualité<sup>148</sup>. Steven trébuche. Connie le rattrape et le tient dans ses bras. Ils rapprochent leurs deux visages. Ils rougissent. La fusion opère.



Ils s'empressent alors d'aller révéler la nouvelle aux gemmes de cristal. Cette scène s'ouvre sur un plan large présentant Grenat, Perle et Améthyste face à la caméra côte à côte, bouche bée. Un second plan présente Stevonnie, en face d'elles, fière : « Plutôt cool, hein !? ». Perle n'en revient pas : « Il a fusionné avec son amie Connie ? ». Améthyste, à côté d'elle, se met à rire. Elle souffle à Perle : « Hahaha ! Perle, regarde Grenat ! ». Perle détourne son regard en direction de Grenat, à sa droite. La caméra suit son mouvement et dévoile Grenat, les mains jointes devant sa bouche, un large sourire inhabituel illumine son visage. Perle se re-concentre sur la fusion. Elle l'examine : « C'est sans précédent ! Une gemme qui fusionne avec un être humain... C'est impossible. Ou tout du moins, inapproprié ». Améthyste les rejoint. Elle ausculte la fusion avec fascination : « Vous êtes splendides ensemble ! Comment tu te sens, Steven ? Connie ? Stevonnie ? ». Stevonnie lui répond : « C'est génial ! ». Perle, contrariée, reprend la parole : « Oh... Eh bien, je suis ravie que vous vous amusiez mais vous devriez défusionner sur le champs ». Stevonnie lui répond : « Attends. Quoi ? Perle ! Tu avais si peur que Steven ne soit pas capable de fusionner. Tu n'es pas fière de lui ? ». Perle est embarrassée : « Bien sûr que si je le suis... Je... ». Elle se tourne vers Grenat pour chercher du soutien. La caméra suit son regard et dévoile Grenat à l'arrière-plan : « Grenat, aide moi un peu ! ». Grenat s'avance vers Stevonnie : « Stevonnie, écoute moi ! ». Grenat et Stevonnie sont de profil. Perle et Améthyste sortent du cadre. Le cadre se resserre sur ces deux fusions. Grenat pose ses mains sur les joues de Stevonnie : « Tu n'es pas deux personnes. Et tu n'es pas une personne. Tu... es une expérience ! Assure-toi qu'elle soit bonne ! A présent... Va t'amuser ! ».



Le message véhiculé par la réalisatrice à travers ses personnages et la fusion est définitivement queer et progressiste. Cette réaffirmation de soi, cette façon d'être différente que celle dictée par les normes qui régissent notre société et notre culture occidentale et contemporaine, est une bonne nouvelle pour la réalisatrice. C'est ce que Grenat ne manque pas de rappeler à Stevonnie. La fusion, le désir, l'intimité entre deux êtres non binaires est à célébrer et non à appréhender.

La suite de l'épisode *Seuls ensemble* permet également de montrer aux spectateurs les difficultés réelles auxquelles les personnes transgenres (particulièrement) sont souvent confrontées. Après avoir profité de sa nouvelle identité, l'heure des remises en question

<sup>148</sup> *Ibidem*.

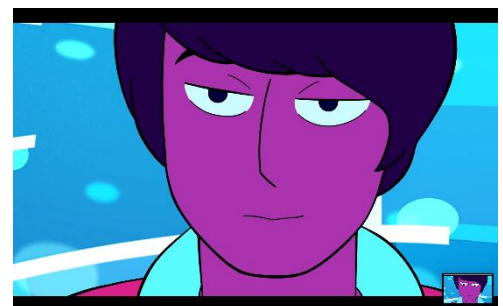
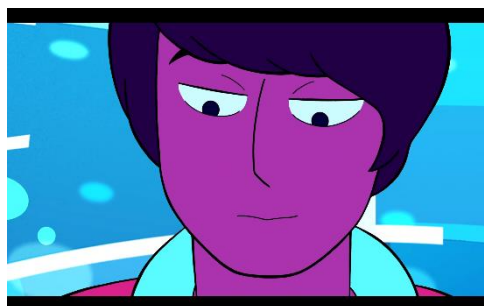
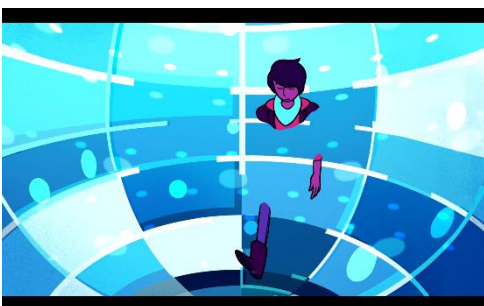
s'annonce. Stevonnie se questionne : « Est-ce que ça va ? On peut arrêter si tu le souhaites... Non ! Ne t'inquiète pas ». Les habitants de Beach City sont confus à la vue de Stevonnie. En entrant dans le magasin de donuts des amis de Steven, Lars et Sadie, ces derniers rougissent, bafouillent, ils transpirent. Stevonnie quant à elle semble jouer de sa nouvelle apparence. Elle adopte une gestuelle sensuelle (touche ses cheveux, bat des cils, plisse les yeux) qui est renforcée par le cadrage serré qui morcelle son corps. Sa voix est suave et une musique romantique retentit tout au long de la scène.



Plus tard, alors qu'elle mange ses donuts sur un banc public, un adolescent s'approche d'elle et lui propose de venir faire la fête avec lui. Il rougit. Stevonnie accepte, enchantée d'aller s'amuser. Elle se mêle aux danseurs et enchaîne les pas de danse et les posent esthétisantes. Il se dégage d'elle une certaine sensualité par le son de son souffle et ses gestes libérés. Elle s'arrête car elle remarque qu'autour d'elle, tous les adolescents la regardent : « Heu... Je croyais que c'était une soirée dansante. Pourquoi est-ce que personne ne danse ? C'est ça être cool à une soirée cool ? C'est comme ça que c'est supposé être... ! Pourquoi ce n'est pas comme ça devrait être ? ». Autour d'elle, les couleurs se ternissent, sa respiration s'accélère. Le malaise se lit sur son visage.

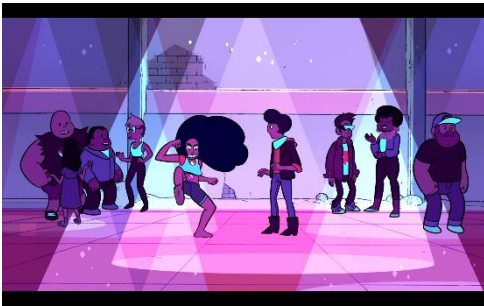


Elle se met à paniquer et visualiser une boule disco géante qui l'entoure et l'isole du reste du groupe. Elle ferme les yeux, semble chercher à se rencontrer sur elle-même. Un adolescent pénètre sa bulle imaginaire. Il avance face à la caméra. Un gros plan sur son visage montre qu'il scrute Stevonnie de bas en haut, un léger sourire aux lèvres : « Hey, bébé... ». Le décor imaginaire s'évanouit dans un nouveau plan large qui présente Stevonnie face à l'adolescent, au milieu de la piste de danse et des autres personnes.



Le dragueur fait un pas vers Stevonnie et tend sa main vers son visage. Le cadre se resserre sur les deux jeunes gens. Stevonnie fait un pas en arrière. Elle fronce les sourcils. Le dragueur danse autour d'elle : « Kevin entre en scène... ». Il exécute une chorégraphie. Il bouge notamment son bassin d'avant en arrière. Le plan suivant montre l'expression dégoûtée de Stevonnie. Alors que le dragueur se rapproche de plus en plus de Stevonnie, celle-ci s'enfuit en courant. Dans la rue, elle se demande : « Je ne comprends pas ce qui cloche. Tu aimes bien danser, mais cette danse n'est pas amusante. Tu es sensée aimer ça. Pourquoi est-ce qu'on s'amuse pas ? J'aimerais que tu sois là. Si on était ensemble tout irait bien. Mais nous sommes ensemble et ça ne va pas. Je suis seule ». Le dragueur la rattrape. Stevonnie est adossée

contre la façade d'un bâtiment. L'adolescent pose sa main juste à côté de son visage et s'approche d'elle : « Pas ce soir. Hé, bébé pourquoi tu m'as planté sur la piste de danse ? ». Stevonnie repousse son bras. Elle le regarde l'air fâché : « Je ne veux plus danser ». Il insiste : « Qu'est-ce que tu racontes ? On est la meilleure chose qui soit arrivée ici ! Reviens avec moi ». Stevonnie s'agace : « Pourquoi le devrais-je ? ». Il explique : « Parce que nous sommes des anges parmi les vermines. Nous sommes parfaits l'un pour l'autre ». Stevonnie s'énerve : « Comment tu peux dire ça ? Tu ne nous connais même pas ». Il se vexe : « Oh, c'est bon. Je demande juste une danse. T'énerve pas ». Elle explique : « Personne ne s'énerve. C'est juste que je n'aime pas me sentir seule ici ». Il revient à la charge : « Si tu te sens si seule, danse avec moi ! ». Furieuse, elle l'attrape par le bras et l'emmène : « Ha très bien ! Tu veux danser ? Allons-y ! ». De retour sur la piste de danse, Stevonnie lance à Kévin : « Et c'est Stevonnie. Je ne suis pas ton bébé ». Elle se met à gesticuler dans tous les sens. Kévin est gêné : « Ok... Calme-toi, poupée ». Elle saute, secoue ses cheveux et ses bras de façon désarticulée. Soudainement, elle défusionne, projetant au sol Steven et Connie. En voyant cela, Kévin pâlit. Il part : « C'est deux gosses !? Je me casse ! ».



L'ambiguïté du corps de Stevonnie provoque beaucoup d'émotion auprès des citoyens de la ville. Il évoque immédiatement chez eux du désir. Si certains restent respectueux, très vite, l'épisode donne aux spectateurs les limites de cette fascination, à partir de la scène de danse. Cet épisode rappelle que la sexualisation des personnes transgenres est directement liée aux violences qui leur sont faites. Le Brésil est un grand consommateur de pornographie impliquant des personnes transgenres. Toutefois, il est également le pays qui tue le plus de personnes transgenres ou travestis dans le monde, comme le rappelle la troisième édition du dossier (se référant à l'année 2019) sur les meurtres et la violence contre les personnes trans au Brésil lancé par l'ANTRA (Association Nationale des Travestis et Transsexuels)<sup>149</sup>. Il y figure qu'en 2019, le nombre de victimes à São Paulo a augmenté de 50% en comparaison à l'année 2018. La moyenne d'âge de ces victimes est d'année en année plus basse. L'âge moyen auquel ces personnes risquent d'être assassinées est estimé actuellement à 15 ans<sup>150</sup>. A la suite de ces interactions, Stevonnie se scinde. Cet acte est motivé par des facteurs externes et ne résulte pas de sa propre volonté<sup>151</sup>. Le mal-être des personnes non binaires ou transgenres ne résulte pas d'eux-mêmes mais de l'attitude des personnes cis-genres à leur égard, du poids de la norme qui pèse sur la société.

Les messages *queer* que porte la série sont transmissibles grâce à un facteur clef qui lui est inhérent : la magie. Le cadre magique qui entoure l'univers de Steven, rapproche la série d'un univers fantastique. Ce genre auquel la série appartient lui permet des libertés narratives et visuelles. A la différence d'un genre réaliste, lorsque le public (même adulte) consomme un film appartenant au genre fantastique, il est conditionné à suspendre, le temps du visionnage, son incrédulité pour pleinement profiter de cet univers magique<sup>152</sup>. Cette suspension psychique consentie est ce qui assure le succès de *Steven Universe*<sup>153</sup>. La magie est la clef de *Steven Universe*, le passe-partout qui lui permet de faire accepter à son public des représentations auxquelles il n'est pas coutumier. Au nom de la magie, la transidentité est représentée et acceptée. Grâce à la magie, la fluidité des corps apparaît comme plus puissante que la rigidité du cadre qui les définit traditionnellement.

<sup>149</sup> Antra, *Lancement du dossier sur les meurtres et la violence contre les personnes trans en 2019*, Paris : Autre Brésil, 2020, <https://www.autresbresils.net/Lancement-du-dossier-sur-les-meurtres-et-la-violence-contre-les-personnes-trans>.

<sup>150</sup> *Ibidem*.

<sup>151</sup> Eli Dunn, *Op.cit.*

<sup>152</sup> *Ibidem*.

<sup>153</sup> Eli Dunn, *Op.cit.*



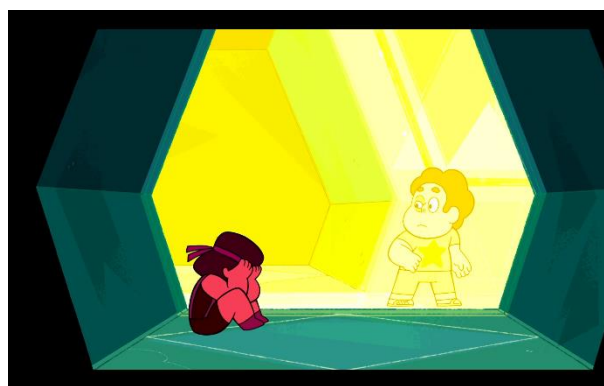
### 3. RÉFUTER L'HÉTÉRONORMATIVITÉ

#### I. STEVEN UNIVERSE : GROS PLAN SUR LA FUSION

La fusion (telle qu'elle est mise en scène dans *Steven Universe*) a été développée précédemment car elle évoque la fluidité des genres, la malléabilité des corps. Elle est également fonction de l'intimité physique et psychologique de personnages non-binaires. Ce désir physique et psychique ainsi présenté tend à renverser l'hétéronormativité des productions animées, ce qui donne à la fusion sa place dans ce chapitre qui vise à montrer comment les quatre objets de cette étude fragilisent la norme hétérosexuelle. « C'est un manifeste pour l'amour queer qui défie les genres fixes et les corps stables, qui célèbre le désir de ceux qui vivent en dehors des limites du genre binaire. », décrit Ely Dunn dans son article dédié à la série *Steven Universe, Fusion Magic, and the Queer Cartoon Carnavalesque*<sup>154</sup>.

Une des fusions est particulièrement significative de cette démarche. Il s'agit de Grenat. Elle est la seule fusion qui, sauf exception, maintient son état de fusion sur une durée indéterminée. La raison à cela est la relation fusionnelle et passionnée qui lie ses deux gemmes mères, Ruby et Sapphire. L'origine de Grenat est dévoilée à Steven et aux spectateurs dans le dernier épisode de la saison 1, *L'évasion*.

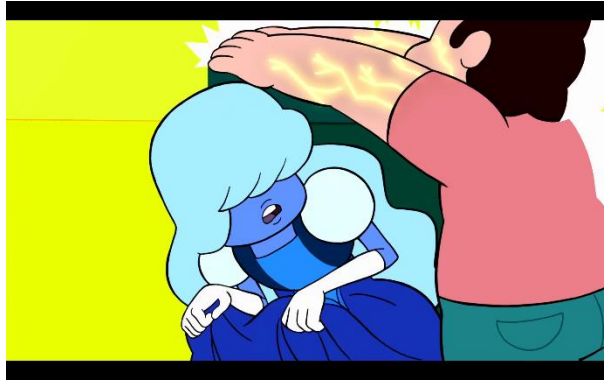
Dans cet épisode, les gemmes de cristal (Perle, Améthyste et Grenat) ainsi que Steven ont été fait prisonniers par d'autres gemmes malintentionnées. Tous les personnages sont emprisonnés et isolés dans des cages fermées par un champ magnétique puissant. Grace à son ADN à 50% humain, Steven parvient à passer le champ magnétique sans être anéanti. Il part alors à la recherche des gemmes pour les libérer. Autour de lui, raisonne une mélodie fredonnée par une voix féminine. Dans une cage voisine, il fait la rencontre d'une gemme inconnue. Elle est petite, musclée, sa couleur dominante est le rouge. Elle a des cheveux frisés et un bandeau pour les coiffer. Elle est hystérique. L'isolement la rend très nerveuse. Dans sa cage, elle se tient la tête, elle frappe contre les murs alors que la chanson raisonne toujours dans les couloirs de cette prison.



Le son de cette voix suspend la nervosité de la gemme. Elle tend l'oreille. Steven déclare : « Quelqu'un chante ». La gemme murmure : « Sapphire... ». Elle s'adresse à Steven : « Fais-moi sortir d'ici ! S'il te plaît ! Je dois retrouver Sapphire ! ». Elle est nerveuse. Elle sert ses poings. Ses yeux sont grands ouverts. Elle sert la mâchoire. L'agressivité la reprend. Steven lui demande : « Est-ce que c'est ton amie ? Je suis à la recherche de mes amies aussi ». La gemme redevient hystérique : « Elle est toute seule, je dois la retrouver ! ». Steven lui répond de façon assurée : « Ne t'inquiète pas. On va retrouver nos amis ». Steven l'aide à sortir et tous les deux courent dans les couloirs de la prison à la recherche de Sapphire, Perle, Grenat et Améthyste. Dans leur course, ils se séparent. Steven découvre par hasard une nouvelle gemme inconnue et emprisonnée. Elle est de petite taille. Elle porte une robe et de longs gants. Elle a de longs cheveux et une frange qui cache ses yeux. Sa couleur dominante est le bleu. Steven l'observe de loin. La gemme joint ses mains et se met à chanter la mélodie entendue précédemment. Steven s'approche d'elle. Il se poste devant la cage de la gemme et chuchote : « Hé... J'aime bien ta chanson.

<sup>154</sup> Eli Dunn, *Op.cit.*

Tu es Saphire ? ». La gemme le regarde et lui répond d'une voix douce et paisible : « Tu t'es *échappé*. *Bien sûr...* ». Steven passe ses mains à travers le champ magnétique de façon à créer une faille par laquelle se glisse Saphire hors de sa cage.



A peine sortie, la voix de la gemme rouge à la recherche de Saphire résonne en *off* : « Saphire ! ». Saphire prend Steven par la main et s'encourt à toute vitesse en direction de la voix. Elle court si vite dans les couloirs que Steven vole derrière elle. Elle s'arrête subitement dans un plan large fixe. Steven et elle sont face caméra. Dans leur dos, à l'autre bout du couloir, le spectateur voit la gemme rouge courir à toute vitesse dans une allée parallèle à la leur. Celle-ci s'arrête subitement en les apercevant. Saphire tourne la tête dans sa direction. Le plan suivant est un plan poitrine sur la gemme rouge qui n'en croit pas ses yeux. Elle les écarquille. Un gros plan en contrechamps présente le visage bleuté de Saphire à l'avant plan et Steven derrière elle, bouche bée. Saphire s'adresse à la gemme rouge : « Ruby ! ». Elle quitte le cadre en courant. Un plan d'ensemble montre Ruby et Saphire traverser le couloir pour se rejoindre. Steven trotte derrière Saphire. Plan rapproché sur Saphire et Ruby qui se tombent dans les bras. Le plan suivant est un plan poitrine sur ces gemmes enlacées. Dans un champ-contrechamp, elles échangent quelques mots. Ruby tient le visage de Saphire entre ses mains : « Ils t'ont fait du mal ? ». Gros plan sur le visage de Saphire qui lui répond : « Non, non, je vais bien. Est-ce qu'elles t'ont fait du mal ? ». Gros plan sur Ruby, les larmes aux yeux : « On s'en fiche ! ». Gros plan sur Saphire qui pose sa main sur la main de Ruby et lui répond : « Moi, ça m'importe ! ». Plan taille sur les deux gemmes élancées de profil. Saphire s'approche de Ruby et l'embrasse au niveau de son œil.





Ruby la prend par la taille et la fait tourner dans les airs dans un plan large. Elles rient. Leurs silhouettes s'illuminent. Une lumière incandescente apparaît. Seules leurs deux pierres magiques sont visibles et semblent flotter dans ce halo de lumière. Gros plan sur le visage de Steven, bouchée bée et les yeux grands ouverts devant ce spectacle. Son visage est éclairé par la lumière produite par Saphire et Ruby. Plan rapproché sur la lumière qui s'élève jusqu'à exploser et donner naissance à Grenat qui rigole et retombe au sol devant Steven : « *Hahaha ! Steven ! Merci !* ».



Gros plan sur Steven qui a littéralement des étoiles plein les yeux : « Grenat ! Tu es une fusion ? ». Gros plan sur le visage de Grenat : « Oh... Je suis désolée. Nous ne voulions pas que tu nous rencontre dans ces conditions ». Gros plan sur Steven qui lui demande : « Eh bien... Est-ce que j'ai fait bonne impression ? ». La main de Grenat se pose sur la joue de Steven. En off, sa voix raisonne : « Oh, Steven... ». Gros plan sur Grenat qui continue sa phrase : « Nous t'aimons déjà... ». Plus tard dans cet épisode, alors que Grenat combat les gemmes malveillantes, elle chante une chanson dont les paroles rappellent que la fusion est un acte d'amour qui dépasse la physicalité :

Oui, vas-y, essaye de m'atteindre si tu le peux. Tu ne vois pas que notre relation est stable. Je vois bien que tu hais quand on fusionne. Au fond, tu es furieuse parce que tu es seule mais tu n'arrêteras pas ce qu'on a créé ensemble. C'est la force qui pour toujours nous rassemble. Et si tu nous sépares, ce n'est pas nous que tu ébranles. On sera toujours deux fois la gemme que tu es. Je suis faite d'amour. Amour.

Pour conclure sur la fusion Grenat, dans son article *Fusion Magic, and the Queer Cartoon Carnavalesque*, Eli Dunn évoque la fusion de Ruby et Sapphire en ces termes :

It would be hard not to read Garnet's existence as a manifesto for a kind of queer love, one that defies fixed gender and stable embodiment and which celebrates the desire of those that lie outside the gender binary. Not only is the relationship between Ruby and Sapphire not based on normative binary gender identifications and sexuality, but also they choose to spend their lives as one combined consciousness. Garnet is a product of Ruby and Sapphire's agender desire, passion, and love.<sup>155</sup>

Les gemmes éprouvent un désir de proximité romantique, sexuelle et émotionnelle qu'elles manifestent notamment au cours de leur fusion. Le message véhiculé par Rebecca Sugar, la réalisatrice de la série, est que ce désir est semblable à celui ressenti par les personnes cisgenres<sup>156</sup>.

La fusion porte un potentiel romantique et sexuel non négligeable mais les sentiments que portent les gemmes l'une pour l'autre s'expriment également en dehors de leur état de fusion. Quelques indices de la relation potentiellement romantique entre Perle et Rose sont repérables notamment dans l'épisode intitulé *Le fourreau de Rose*.

L'épisode s'ouvre sur Grenat, Améthyste, Perle, Steven et son lion arpentant un paysage magique. Perle donne à Steven une leçon d'histoire sur cet environnement. Elle le présente comme un lieu historique d'une bataille menée par des gemmes il y a 5000 ans. Au sol, sont éparpillées des armes, derniers vestiges de la présence des gemmes. En grattant le sol, le lion déterre un fourreau rose que Perle reconnaît immédiatement. Ce fourreau appartenait à Rose, la mère de Steven, une gemme de Cristal qui vivait avec Grenat, Améthyste et

<sup>155</sup> Eli Dunn, *Op.cit.*

<sup>156</sup> *Ibidem.*

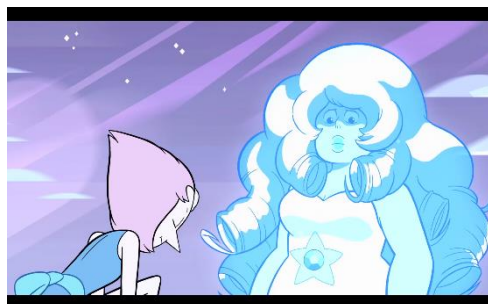
Perle autrefois, avant qu'elle abandonne sa forme humaine pour donner vie à son fils mi gemme mi humain. Cette relique rappelle à Perle des souvenirs. Elle raconte avec émotion l'une des dernières batailles qu'elle a menée aux côtés de Rose. En rentrant chez eux, un plan en plongée présente Perle, à l'avant plan, tenant contre elle le fourreau de Rose. Elle le regarde. De longs cils sont posés sur ses paupières. Cet agrément n'est habituellement pas visible sur ce personnage. Ils lui accordent une certaine sensualité ponctuelle. Elle rougit et murmure : « Il y a si longtemps... ». Derrière elle, Steven l'observe. Perle s'en aperçoit. Elle quitte des yeux le fourreau. Elle rougit encore. Ses sourcils plissés lui donnent un air soucieux ou gêné. Ses cils, à peine visible, semblent s'être dissipés en s'échappant de ses souvenirs. Elle demande au petit garçon : « Qu'est-ce... Qu'est-ce qu'il y a Steven ? ». Il lui demande : « Comment était maman ? ». Perle détourne le regard. Elle semble regarder dans le vide, l'air pensive : « Elle était... courageuse et brillante et... ». Elle lève le regard. Le plan suivant montre un portrait de Rose suspendu au mur de leur maison. Rose est une femme aux formes généreuses. Elle a une chevelure rose bouclée et volumineuse. Elle ferme les yeux. Elle a un air apaisé et des lèvres pulpeuses. Sa couleur dominante est le rose. Elle porte une robe bustier. En *off*, Perle termine sa phrase : « ...Belle ».



Gros plan sur le visage de Perle qui regarde devant elle. Elle a les sourcils légèrement froncés. Elle est émue. Elle rougit. Tout au long de l'épisode Perle se targue de connaître tous les secrets de Rose. En ce sens, d'avoir eu avec Rose une relation privilégiée. Pourtant, alors qu'elle cherche l'épée de Rose, Steven apprend à Perle que l'épée se trouve dans son lion, ainsi que d'autres affaires ayant appartenu à sa mère. Perle refuse d'y croire. Rose ne lui confiait donc pas tous ses secrets. Cette nouvelle la bouleverse. Améthyste, Grenat, Steven et Perle sont dans le salon, à côté du lion. Alors que Steven sort de sa crinière toute une série d'objets appartenant à Rose, Perle balbutie, interloquée : « Mais... Rose n'avait pas de lion ». Steven lui répond : « Visiblement ses affaires sont là-dedans... ». Le ton monte. Un plan poitrine présente Perle qui s'adresse à Steven, énervée : « Non ! Rose n'avait pas de lion ! ». Elle tient l'épée et le fourreau dans sa main gauche. Les traits de son visage sont serrés. Elle fronce les sourcils, serre les poings, remonte ses épaules et serre les dents. Ses joues rougissent de plus en plus : « Parce que si Rose avait eu un lion, je l'aurais su ! ». Grenat tente de la raisonner : « Rose avait de nombreux secrets. Même pour nous ». Perle n'en démord pas. Un plan poitrine la présente de profil. Elle regarde Grenat et s'adresse à elle en criant : « Mais pas pour moi ! J'étais la seule à qui elle racontait tout ! ». Son attitude corporelle montre que cette nouvelle est bouleversante pour elle. Elle est apeurée par cette idée. Son corps est penché en arrière, puis recroquevillé sur lui-même. Elle sert les poings. Elle serre les dents. Ses sourcils sont froncés. Elle a les larmes aux yeux. Améthyste s'agace et lui crie dessus : « Hey ! T'es pas la seule à qui elle manque ! ». Le plan suivant est un plan large qui présente une vue d'ensemble sur la scène et ses personnages. Perle est gagnée par la colère. Elle pointe son doigt en direction d'Améthyste : « Tu ne peux pas comprendre ce que je ressens ! Aucune de vous n'avait le lien que nous liait ». Un gros plan sur le visage de Steven le présente souriant. Il essaye de rassurer Perle : « Elle voulait certainement te protéger, comme n'importe qui ». Mais Perle ne décolère pas : « Qu'est-ce que tu en sais toi ? Tu ne l'as même jamais rencontrée ! ». Cette réplique est découpée en quatre temps. Dans un premier temps, Perle débute sa phrase en *off*. A l'image, le visage de Steven est cadré en gros plan. Dans un deuxième temps, elle est cadrée dans un plan poitrine. Elle est furieuse et amorce un coup de poing. Dans un troisième temps, un gros plan sur son poing montre qu'elle termine sa phrase en tapant contre le mur. Finalement, après ce violent coup de poing qui résonne dans la pièce, un plan d'ensemble redonne une respiration à la scène. Cet état émotionnel ne ressemble pas du tout à ce personnage qui, d'ordinaire, est très calme et réfléchi. Le spectateur prend du recul sur la situation. Le calme envahit l'espace. Après un bref instant de silence, un bruit de grincement de bois résonne. Par la violence du choc, le portrait de Rose se décroche du mur. Grenat le rattrape de justesse. Perle regarde Steven, gênée et prise de remords. Elle quitte la pièce en pleurant et en courant. Steven part à sa recherche.



Plus tard, il retrouve Perle assise dos à lui, seule, sanglotante. Elle a trouvé refuge dans une autre dimension magique, sur les lieux de la bataille dont elle parlait en début d'épisode. Il s'approche d'elle lentement et lui demande : « Perle... Tu dois me dire ce qui ne va pas ». Sans bouger, Perle lui dit sur un ton calme : « Parfois... Tu parles même comme elle. Te souviens-tu de cet endroit ? As-tu un seul de ces souvenirs ? Nous nous trouvions juste ici. Il y a plus de 5000 ans ». Perle se redresse et grâce à sa pierre magique, elle produit un hologramme de Rose afin de reconstituer un souvenir. Elle s'agenouille devant l'hologramme. Un plan en contre-plongée présente la tête de Perle à l'avant plan et Rose debout devant elle qui se retourne vers Perle. Elle s'adresse à elle avec une voix jusqu'ici jamais entendue. Les lèvres de Rose et de Perle bougent simultanément. Rose commence : « Perle... ». Perle lui répond : « Oui ? ». Rose continue : « Je vais rester ici et me battre pour cette planète. Tu n'as pas à faire ça avec moi ». Rose prend à présent la voix de Perle et la gardera jusqu'à la fin de ce souvenir. Perle lui répond : « Mais je le veux ! ». Rose ajoute : « Je le sais... Mais je t'en prie... Comprends que si nous perdons, nous serons tuées. Et si nous gagnons, nous ne pourrons jamais retourner chez nous ». Perle s'étonne : « Mais pourquoi voudrais-je rentrer si tu es ici ? ». Rose la regarde avec un air attendri. Elle lui tend la main : « Ma Perle... ». Perle murmure : « Tu es merveilleuse ! ». Elles joignent leur main dans un gros plan, avant que l'hologramme ne disparaisse, clôturant ainsi le souvenir de Perle. Cette dernière s'adresse à Steven : « Tout ce que j'ai fait, je l'ai fait pour elle. A présent, elle n'est plus là. Mais je suis toujours là. Parfois, je me demande si elle peut me voir à travers tes yeux. Qu'est-ce qu'elle penserait de moi maintenant ? ». Le vent souffle. Les deux personnages restent silencieux. Soudain Steven enlace Perle qui lui tourne toujours le dos. Il lui dit : « Eh bien... Je pense que tu es assez chouette ». Perle ne répond pas. Elle regarde le ciel en pleurant, visiblement très émue.



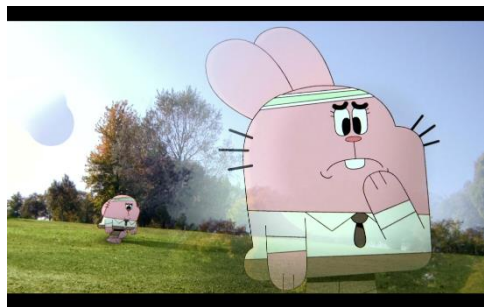
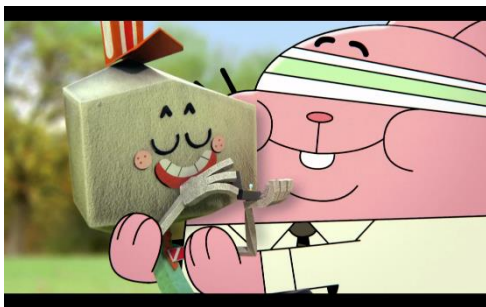
Qu'en est-il des autres sujets de cette étude ? Dans *Le monde Incroyable de Gumball*, il est fait plusieurs allusions à l'homosexualité.

## II. LE MONDE INCROYABLE DE GUMBALL

Dans *Les idiots*, Gumball organise la course des idiots dont l'objectif est de déterminer qui parmi les concurrents est le plus idiot et, dès lors, le plus méritant de récolter les faveurs de Richard Watterson. Les yeux bandés, tous les participants doivent traverser le parc dans le but d'arriver le/la première à la ligne d'arrivée. Cette après-midi-là, dans le parc, Larry organise un pique-nique romantique pour sa fiancée, Karen. Un plan rapproché les présente assis côte à côte. « Oh Karen... C'est vraiment la journée idéale... ». Gros plan sur sa main qui sort de sa poche une petite boîte carrée noire. Il l'ouvre et révèle son contenu, une bague de fiançailles : « Je me demandais si... ». Le plan suivant est un plan rapproché sur le couple. Karen, les mains jointes, s'adresse à son amoureux : « Oui Larry ? ». Richard Watterson, les yeux bandés, entre dans le cadre par le bord droit. Dans sa course, il traverse le coin pique-nique des amoureux, embarquant Larry dans



sa course. Karen se retrouve seule, la bouche ouverte, les yeux écarquillés de surprise. Le plan suivant est un plan poitrine sur Richard, en pleine course, tenant dans ses bras Larry qui ferme les yeux, la boîte dans ses mains. Larry est dans les bras de Richard, à l'image d'une princesse dans les bras de son prince sauveur. Richard et Larry ne se sont tous deux aperçus de rien. Richard poursuit sa course en souriant et Larry termine sa proposition romantique dans les bras de Richard : « Veux-tu m'épouser ? ». Ces mots provoquent un changement de plan. Plan rapproché sur le parc. Richard Watterson entre dans le cadre par la droite en courant. Un bruit de freinage souligne la vitesse à laquelle il courait. Il freine des quatre fers et s'immobilise au milieu du cadre. Il fait la moue. Larry qui a ouvert les yeux entre temps fait également une moue déçue. Très premier degré, sans chercher à comprendre la situation, Richard explique : « Oh... Cela est si soudain... ». Il pose Larry au sol. « Je ne vous dis pas non... Ce n'est pas du tout ce que je veux dire... ». Il enlève son bandeau de ses yeux. Pris au dépourvu, l'état émotionnel de Richard évolue rapidement. Il est abattu devant Larry. Il soupire, son visage est triste, ses oreilles sont abaissées, son corps est penché vers l'avant les bras ballants : « Il faut que j'y réfléchisse... ». Il sort du cadre par la droite, laissant derrière lui Larry en état de choc. Son visage est figé, il a les yeux écarquillés et le regard dans le vide. Les plans qui suivent présentent Richard, seul, l'air triste, à différents endroits du parc. Une alternance entre des gros plans sur son visage et des plans larges, le montrent tantôt marchant, pensif, tantôt en pleine réflexion assis sur un banc. Il semble réellement envisager la proposition qui lui a été adressée, peser le pour et le contre. Une mélodie interprétée par des violons vient appuyer l'effet dramatique de la scène.



L'épisode ne conclut pas cette situation. Le spectateur reste sur les réflexions de Richard, sans savoir exactement ni ce qu'il pensait, ni la décision qu'il aura prise et comment il l'aura annoncée à Larry. La réaction de Richard démontre sa sensibilité exacerbée et prouve qu'il prend (trop) au sérieux l'idée d'un mariage homosexuel. Cependant, Richard Watterson pourrait bien être le seul à prendre cette situation sérieusement. Il faut reconnaître que, là encore, la vocation de cet extrait est probablement de faire rire le spectateur. Dans sa mise en scène, l'extrait est présenté comme un gag. Il débute par une suite d'événements des plus absurdes (Richard enlève Larry comme une princesse sans qu'aucun des deux ne s'en aperçoive et Richard croit que la proposition lui est adressée alors que le spectateur connaît, lui, la vérité). Finalement, l'extrait se clôture par une accumulation de couches dramatiques qui donne à la scène un aspect caricatural (les mises en scène de Richard dans la nature, les gros plans sur son visage déconfit, la musique triste).

Une façon détournée de mettre en perspective l'hétéronormativité est de concurrencer la romance traditionnelle par la valorisation d'une figure plus ambiguë, dont le nom trouve une origine anglophone, la *bromance*. Cette relation, à cheval entre l'amitié et l'amour, lie deux personnages de même genre, deux garçons en l'occurrence (« bro » venant de *brotherhood*). La *bromance* permet de voir des personnages masculins liés par un amour platonique, plus préoccupés par leurs amis que par les filles. Les codes sont ainsi renversés. Des garçons sensibles et expressifs qui manifestent davantage de considération pour leur relation amicale que pour leur relation sentimentale. Dans *Le Monde Incroyable de Gumball*, Gumball et Darwin sont liés par cette forme de relation ambiguë.

L'épisode *Le troisième* donne des indices sur la particularité de leur amitié. Gumball et Darwin s'ennuient chez eux. Leurs activités habituelles ne leur apportent plus d'amusement. Gumball tire de cette situation un constat qui alarme Darwin. Dans leur jardin, alors qu'ils entament une partie de « Action, Esquive » (un de leur jeu de société favori), Gumball confie à son meilleur ami : « Non mais laisse tomber. On en a marre de ce jeu-là aussi. Pourquoi est-ce que tout nous paraît barbant maintenant ? ». Darwin en face de lui réfléchit un instant. Soudain, Gumball prend une grande inspiration : « Darwin ! Si ça se trouve, ça n'a rien avoir avec les jeux. Si ça se trouve, on en a marre d'être tous les deux... ». Gros plan sur le visage de Darwin qui est stupéfait. Il prend une profonde inspiration, ouvre grand les yeux, place



ses mains sur ses joues. Les larmes lui montent, il supplie : « Dis pas ça, Gumball ! C'est pas possible ! ». L'effet dramatique de la scène est accentué par le choix de la musique de fond. En *off*, Gumball lui répond, la voix tremblante d'émotion : « Si, c'est la vérité... ». Plan rapproché sur les deux amis de profil. Darwin tourne les dos à Gumball, la larme à l'œil. Gumball pleure également et tente de lui expliquer : « Tu le sais parfaitement... Plus tôt on l'acceptera, mieux ce sera pour tout le monde ». Il attrape le visage de Darwin entre ses mains. La pression exercée sur ses joues lui donne une bouche pincée. Darwin lui répond : « Je comprends rien à ce que tu dis, moi. Tu veux plus trainer avec moi, c'est ça ? ». Gumball le sert contre lui : « Bien sûr que si je veux toujours trainer avec toi ». Il relâche Darwin et prend un air pensif : « C'est juste que ces derniers temps, tout est devenu un peu... naze ». Ensemble, ils chercheront comment redynamiser leur relation durant tout l'épisode.



L'éternelle quête romantique passe au second plan, derrière la valeur de l'amitié qui gagne bien plus de crédit. Cette situation met ici en scène deux garçons émotifs dans une situation risiblement dramatique qui semblent avoir pour vocation de provoquer le rire et non l'émotion. Deux jeunes garçons tiennent un discours qui est communément associé à une discussion de couple au bord de la rupture. Le gros plan sur le visage de Darwin, son expressivité (les larmes aux yeux, la bouche tremblante, la grimace qu'il fait quand Gumball sert ses joues), son attitude corporelle (il place ses mains sur ses joues en signe de stupeur, il tourne le dos à son ami), la musique dramatique sont autant d'éléments qui grossissent à ce point le trait qu'ils caricaturent la situation. Et la caricature amène l'effet comique. La *bromance* semble être un moyen détourné de rire de l'émotivité et de la sensibilité des deux garçons.

### III. ADVENTURE TIME

La relation qui lie Finn et Jake dans *Adventure Time* peut également être associée à une *bromance*. Dans l'épisode *Les deux personnes que je préfère*, Jake jalouse la relation que tisse son meilleur ami, Finn, et sa petite amie, Miss Raynicorne. Au début de l'épisode, Jake doit quitter son ami pour rejoindre sa petite amie. C'est à contrecœur qu'il dit au revoir à Finn et à leurs jeux de bagarre. Plus tard, il confiera ses préoccupations à son ami Shelby : « J'en ai marre... Quand je suis en tête à tête avec Miss Raynicorne, je loupe des super bagarres avec Finn. Et quand je passe du temps avec Finn, je loupe des bons moments avec Raynicorne ». Shelby lui conseille alors : « Eh Jake. Pourquoi tu ne passerais pas du temps avec Raynicorne et Finn en même temps ? ». Cette proposition convainc Jake. Il met tout en œuvre pour rapprocher sa petite amie et son meilleur ami. Ses tentatives sont fructueuses car Finn et Miss Raynicorne ne se quittent plus. Jake se sent progressivement exclu et jalouse leur relation. Alors que ses deux amours partent ensemble à une soirée, Jake reste seul chez lui. Il s'assoit et regarde tristement deux photos, un portrait de Miss Raynicorne et lui, et un portrait de Finn et lui, posées côte à côté. Il soupire. Il se morfond.



Il décide alors de se venger. Alors que Raynicorne et Finn passent du temps tous les deux et s'amuse, ils sont attirés par le son d'un instrument de musique. Ils suivent la musique et découvrent Jake jouant du violon en compagnie d'un personnage aux longs cheveux blond, assis de dos. En voyant cela, Raynicorne est blessée : « Oh Jake... Qu'est-ce que tu fais ? ». Jake, l'air innocent lui répond : « Oh ! Eh bien, comme vous le voyez, je passe un bon moment avec mon amie Tiffany ». Finn essaye de consoler Raynicorne et s'adresse à Jake : « Jake, arrête ! Tu rends Raynicorne jalouse ! ». Jake lui répond : « Eh bien justement c'est le but ! Que vous soyez jaloux ! ». Finn se vexe : « Et pourquoi je serais jaloux de Tiffany, moi ? ». Jake dévoile alors son piège : « Tout simplement parce que Tiffany est en fait... Un garçon ! ». A ces mots, le personnage aux longs cheveux blonds se retourne. Son visage est poilu et sa voix masculine. Il pousse un rire diabolique : « Hahaha ! Oui, Jake est mon meilleur ami. Mon meilleur ami pour toujours ! ». Finn laisse s'échapper un cri de stupeur. Il écarquille ses yeux et laisse la colère le gagner. Il sert les dents, fronce les sourcils puis s'élance sur le nouveau prétendu meilleur ami. Il le frappe de toutes ses forces en poussant un cri de rage. Alors qu'ils combattent à mains nues, Finn traite son adversaire de : « Briseur de ménage ». Un peu plus loin, Miss Raynicorne se rapproche de Jake pour discuter calmement : « Jake... Dis-moi ce qui t'arrive, trésor ». Jake fait une mine boudeuse et croise les bras : « Je crois que je suis jaloux parce Finn et toi vous vous entendez super bien ». Raynicorne se justifie : « Mais si je passe du temps avec Finn, c'est parce que tu voulais qu'on apprenne à se connaître... ». Il cache son visage avec ses mains et soupire : « Je sais... ». Le plan suivant ramène l'œil du spectateur sur la lutte entre Finn et le garçon blond. Assis sur lui, le rouant de coups de poing, Finn dit : « Sors de ma vie, Tiffany ! Je ne veux plus jamais te voir ! ». L'imposteur lui répond : « Surement pas ! Jake est à moi ! ». La caméra les quitte pour revenir sur Raynicorne et Jake, enlacés. Jake présente ses excuses : « J'ai été complètement idiot ma puce. Tu me pardonnes ? ». Elle lui répond : « Oh ma petite pomme d'amour... Si je t'aime, c'est justement parce que tu es idiot et que moi j'ai l'impression d'être un génie ! Hahaha ». La voix de Finn ramène la caméra sur lui. Il est de dos et crie sur l'usurpateur qui s'éloigne de lui en courant : « C'est ça, Tiffany ! Prends tes jambes à ton coup ! ». De loin, le garçon se retourne et lance à Finn : « Tu n'as pas encore gagné Finn ! Ce sera moi le meilleur ami de Jake parce je suis Tiffany ! ». Finn lui crache dessus et le garçon disparaît dans la nature définitivement. Finn rejoint Jake et Raynicorne. Jake s'adresse à lui : « J'ai été complètement idiot ? Finn... Tu me pardonnes ? ». Finn lui répond : « C'est bon mon pote. Pas de ça entre nous. Faites-moi une place ». Il s'assoit entre Jake et Raynicorne. Il les sert contre lui en guise de réconciliation.



Il est difficile de déterminer ce qui peine le plus Jake entre le sentiment de perdre sa petite amie et le sentiment de perdre son meilleur ami. La relation amicale et la relation amoureuse sont toutes deux placées sur le même pied d'égalité. Lorsque Jake parle de son problème à Shelby, il mentionne à la fois Raynicorne et Finn. Lorsque Jake se morfond dans son salon, il regarde deux portraits (de Raynicorne et de Finn), posé côte à côte, sur un même pied d'égalité. Le moment de la vengeance est assez éloquent en ce sens car Jake avoue explicitement qu'il tente de se venger et de rendre jaloux autant Raynicorne que Jake. Finalement, les répliques de Finn lors de sa bagarre avec l'imposteur, alimentent l'ambiguïté de la relation qui les unit. Il semble que ces phrases, sorties de leur contexte, puissent s'appliquer à un contexte romantique (« briseur de ménage », « sors de ma vie, Jake est à moi », « Tiffany »).

Outre la *bromance* qu'il entretient avec Finn et sa relation de couple avec la princesse Miss Raynicorne, plusieurs indices dans la série laissent penser que Jake peut être attiré indifféremment par des personnages féminins et masculins. Dans l'épisode *Le héros*, Finn et Jake trouvent par hasard le repère secret de leur héros favori, Billy. Cet aventurier à présent à la retraite leur accorde une leçon. Il est assis sur un trône télévision cassée. Derrière lui trônent des tas d'or et de pièces précieuses. Il a une taille de géant. Devant lui, à ses pieds, Finn et Jake le regardent et l'écoutent attentivement. Billy leur recommande d'abandonner la violence pour sauver les princesses

car elle ne résout rien. Au contraire, il les pousse à faire preuve de non-violence et à aider les gens en s'investissant dans leur communauté. Voilà ce que sa carrière d'ancien héros lui a appris. Finn et Jake admirent ce grand homme en face d'eux. Ils sont à présent convaincus des bienfaits de la non-violence. Finn est plus que motivé : « Faut que j'apprenne à être non violent. Je veux faire comme Billy ! ». En prononçant le nom de son idole, Finn change d'apparence. Ses pupilles grossissent jusqu'à occuper toute la surface de ses yeux qui brillent d'émotion. De longs cils inhabituels apparaissent au-dessus de ses paupières. Il place ses mains sur ses joues. Jake plussoie en levant le bras gauche : « Moi aussi ! ». Ses yeux ont doublé de volume. Il n'a d'yeux que pour Billy. Finn pointe du doigt son héros : « Je vais suivre ton conseil, Billy ! ». Jake l'imité. Il pointe du doigt Billy et lui crie : « Billy, je t'aime ! En fait, je t'aime secrètement, Billy ! ». A la fin de sa phrase, Finn et Jake quittent la grotte en courant, prêts à mettre en application les recommandations de Billy.



Comme l'indique Emma A. Jane, dans son article « *Gunter's a woman ?!* » *Doing and undoing gender in Cartoon Network's Adventure Time*, ces expériences sont trop ponctuelles pour catégoriser l'orientation sexuelle de Jake. Jamais Jake ne s'auto-identifie comme bisexuel. Toutefois, ces expériences ouvrent son esprit et le champ des possibles explorés par ce personnage sans fragiliser sa masculinité. Il n'est pas menacé du fait d'éprouver du désir et un plaisir manifeste lors d'un contact physique avec un autre personnage masculin<sup>157</sup>.

Dans son article, Emma A. Jane donne d'autres indices de la volonté de la réalisatrice de rompre avec l'hétéronormativité. Les extraits qu'elle cite ne font pas partie de la première saison de la série et, pour certains, ne sont pas visibles sur Netflix. C'est pourquoi ses arguments sont ici traduits sans l'appui d'analyses personnelles. Jane mentionne notamment la relation d'abord prétendument romantique puis explicitement romantique qui lie la Princesse Chewing-Gum et Marceline, la vampire<sup>158</sup>. Cette relation n'est pas présentée comme un élément majeur de leur personnalité. Très peu d'épisodes en révèlent des indices. Cela fait partie de leur personnalité et de leur histoire respective complexe. Leurs sentiments sont explicitement montrés dans le dernier épisode de la dixième saison, lors d'une scène de baiser entre les deux femmes. Dans l'épisode *BMO perdu* de la saison 5, ce dernier tombe amoureux d'une bulle à la voix grave et masculine avec qui il envisage de se marier. Les attirances sexuelles de BMO ne se limitent donc pas aux personnages féminins<sup>159</sup>.



<sup>157</sup> Emma A. Jane, *Op.cit.*

<sup>158</sup> *Ibidem.*

<sup>159</sup> *Ibidem.*

La démarche de Pendleton Ward fait écho au discours de Judith Butler, repris dans son ouvrage *Troubles dans le genre. Le féminisme et la subversion de l'identité*. Si comme elle le dit, la sexualité normative fortifie le genre normatif, en affichant des formes de sexualités non normatives, qui contredisent l'hétéronormativité, *Adventure Time* remet également en question l'image d'un genre rigide<sup>160</sup>.

#### IV. CLARENCE

Finalement, la série *Clarence*, dernier objet de cette étude, semble, elle aussi, user de plusieurs subterfuges pour renverser l'hétéronormativité.

L'épisode *La rupture* est consacré à mettre en scène une dispute entre Sumo et Jeff. Clarence met tout en œuvre pour les réconcilier. Plusieurs extraits relèvent d'une certaine ambiguïté, jouant avec les codes de l'amour et de l'amitié, comme lorsque Clarence cherche une idée pour rapprocher ses deux amis. Il regarde un film romantique à la télévision. Les deux amoureux du film sont attablés lors d'un dîner aux chandelles. L'homme dit à sa compagne : « On a réussi à se réconcilier malgré nos différences. Heureusement qu'un petit être malicieux nous a piégé pour qu'on partage ce dîner romantique ». Voilà qui suggère à Clarence une façon de procéder pour réconcilier ses amis : « Un dîner romantique ! C'est la solution idéale ! ». Clarence prépare cette soirée. Devant la table dressée à son goût, Clarence se réjouit déjà du résultat. Il imagine quelle sera la réaction de ses amis. Il les imite alors pour simuler la scène. Alors qu'il imite Jeff et Sumo, Clarence donne à l'un une voix grave et rauque et à l'autre une voix aiguë, féminine : « Ça me fait super plaisir de te revoir. », « Ça, c'est sûr ! », « Et ça me fait super plaisir qu'on nous rappelle à quel point nous sommes de bons amis ! », « Je me sens tellement à l'aise en ce moment. On devrait peut-être se faire un câlin ? », « Je suis content qu'on soit copain. », « Ouais... Moi aussi ». Clarence enroule alors ses deux bras autour de lui et s'enlace affectueusement, rigolant et gémissant de plaisir, toujours dans la peau de ses personnages.



Ni Jeff, ni Sumo ne se rendent au dîner organisé par Clarence. Ce dernier décide dès lors de leur rendre visite. En arrivant dans la chambre de Jeff, Clarence découvre son ami transformé. Jeff a troqué sa maniaquerie habituelle pour un style négligé. Il a les yeux cernés, les cheveux en bataille et porte un peignoir ouvert qui ne recouvre que son slip. La chambre de Jeff est complètement en désordre. Clarence s'étonne : « Mais qu'est-ce que tu fais ? ». Jeff le coupe : « Oh. Je ne veux pas entendre ce nom ». Clarence ne comprend pas : « Quoi ? ». Jeff lui explique : « Je préférerais qu'on évite de parler de Sumo, d'accord ? Je vais très bien. Tu vois... ». A côté de lui, une boîte en carton sur laquelle le nom de Sumo est écrit est ouverte. Jeff y range des œufs (Sumo aimait en jeter sur les façades des maisons du quartier). Il continue : « Enfin bon... Sumo a laissé des affaires à lui ici. Je les ai préparées pour que tu puisses les lui rendre ». Jeff s'énervé. Un plan en plongée le présente assis, pointant du doigt Clarence au-dessus de lui. Il est furieux : « Maintenant, quitte ce lieu ! Va-t-en ! Sors d'ici et laisse-moi seul que je puisse oublier Sumo une bonne fois pour toute ! ». Dans sa chambre résonne une musique sombre, presque funeste, interprétée par des chœurs et un instrument de type orgue. Clarence quitte la chambre avec la boîte en carton de Sumo.

<sup>160</sup> *Ibidem*.





Le plan suivant est un gros plan sur un portrait de Sumo, Jeff et Clarence. La voix de Sumo résonne en *off*, accompagnée d'une mélodie légère et gaie : « Ah, je n'oublierais jamais ces étés passés avec mes deux meilleurs amis. Nous étions inséparables ». Le plan suivant est un plan rapproché sur Sumo, assis dans une remorque. Il tient dans sa main la photo qu'il regarde en racontant. Les couleurs de l'image sont plus jaunes que d'ordinaire : « D'ailleurs, je me souviens qu'une fois, alors que nous étions à l'étang... ». Soudainement, la musique s'arrête ainsi que l'anecdote de Sumo. Ce dernier met la photo dans sa bouche, s'empresse de l'avaler. L'image reprend une teinte habituelle. Clarence entre dans le cadre par la droite. Il s'assied dans la remorque devant Sumo et lui rend ses affaires. Sumo s'étonne : « Ah bon ! Tu as vu Jeff ? Il t'a demandé comment j'allais ? Je veux dire... Il va bien ? ». En posant ses questions, Sumo a l'air gêné, il détourne le regard de Clarence à plusieurs reprises.



Plus tard, Jeff apparaît seul dans son jardin. Son apparence est toujours aussi inhabituellement négligée. Il range des œufs dans leur boîte et dessine sur chacun d'eux le visage de Sumo. Il a un air triste. Une radio à côté de lui diffuse une chanson. Le chanteur prononce cette phrase : « Your face... I see it everywhere... ». Clarence et Sumo (piégé par Clarence) débarquent soudainement dans le jardin de Jeff. En apercevant Sumo, Jeff est troublé : « Sumo ? ». Il se relève. Il recoiffe ses cheveux et essaye de couvrir son corps sous son peignoir. Il semble embarrassé d'être si peu présentable. Il tente de ne pas perdre la face : « Je croyais t'avoir dit que je ne voulais plus jamais te voir ? ». Sumo se défend : « C'est ce cinglé qui m'a trainé jusqu'ici ! ». Clarence se place entre les deux et intervient : « Ça suffit vous deux. Il va falloir que... ». Jeff l'interrompt. Il se place à côté de Sumo, face à Clarence. Très sérieusement, il lui explique : « Sumo et moi, on a pris une décision ». Sumo ajoute : « Entre nous, cela ne collait pas. C'est aussi simple que ça ». Jeff conclut : « Il faut que tu respectes notre choix ». Cette peine de cœur amicale semble faire écho aux représentations des peines de cœur sentimentales. Jeff et Sumo vivent un véritable chagrin d'amour qui s'amuse des codes de la rupture amoureuse. Cette mise en scène rend leur relation ambiguë et s'en amuse. A travers cet épisode, le réalisateur, Skyler Page, pousse à son paroxysme la *bromance*.

Les conclusions dressées précédemment concernant l'épisode *Les idiots (Le Monde Incroyable de Gumball)* sont applicables également dans ce cas-ci. L'analyse ne peut nier la vocation humoristique de cet extrait. Dès lors, l'acte illocutoire de cet épisode, celui d'amener le spectateur à une réflexion sur l'hétéronormativité de la culture et de la société, est remis en question. L'acte perlocutoire qui en résulte, l'effet produit sur le spectateur, sera davantage le rire qu'une leçon de morale.

En dehors de tout contexte humoristique cette fois, *Clarence* semble volontairement mettre à mal l'hétéronormativité en présentant un couple de personnages lesbiens, les parents de Jeff, présentés pour la première fois lors de l'épisode *La victoire de Jeff*. Avec cet épisode,

Jeff avait déjà mentionné ses parents sans révéler d'information sur leur identité de genre. Un visionnage attentif de l'épisode, *Un élève moyen*, permet d'émettre une hypothèse sur sa situation familiale. Un portrait de deux femmes s'enlaçant est accroché au mur du salon de Jeff, au-dessus d'un portrait de Jeff bébé.

*La victoire de Jeff* débute par un plan large sur une maison modeste portant le numéro 402. Les spectateurs le plus attentifs se souviendront que les épisodes précédents ont déjà associé cette façade à la maison de Jeff. Le plan suivant présente deux femmes se tenant debout côte à côte dans un hall d'entrée. Elles portent leur sac à main et s'apprêtent visiblement à partir. Devant elle, sur le meuble en bois adossé à la cage d'escalier, un portrait de Jeff permet de situer ce lieu. Cet indice rapporte directement cet espace au foyer de Jeff. Sa voix résonne en *off* : « Vous pouvez pas m'obliger. Je ne bougerai pas d'un pouce ! ». L'une des deux femmes regarde sa montre, l'air agacé. Un plan en contre-plongée sur une porte en haut de l'escalier indique que la voix de Jeff provient de cette pièce, à l'étage. Retour sur les deux femmes, inactives. Dernière elles, la porte d'entrée s'ouvre avec fracas. Clarence entre dans la pièce, et traverse le hall d'entrée, suivi de près par les deux femmes : « Je suis venu dès que j'ai appris... ». Assis à la cuisine, les deux femmes expliquent à Clarence la situation. Chaque année, Jeff participe à un concours gastronomique et sa mauvaise gestion du stress le fait abandonner à quelques heures du concours. Alors qu'elles racontent cette histoire, des flashbacks appuient leurs propos. Le spectateur y voit notamment Jeff, prenant la pose avec son plat et, derrière lui, les deux femmes côte à côte, à l'image d'un portrait de famille.



L'homoparentalité n'est pas un sujet de discussion tel qu'elle est présentée par les animateurs de *Clarence*. Elle est imposée aux spectateurs de la série comme un fait établi et non discutable, comme une petite partie de l'univers de *Clarence*. Tel que ce couple est ici présenté, les deux femmes ne sont pas mises en scène pour faire rire. Le gag commence dès lors que Clarence entre dans la maison de Jeff et qu'il se comporte comme un détective professionnel. Il porte une cravate verte, il parle comme un enquêteur et se comporte vis à vis des deux femmes comme un adulte : « Si mes informations sont bonnes, le temps nous est compté, n'est-ce pas E.J ? ». La première femme lui répond : « Oui à 100% ». L'autre femme le remercie : « Merci beaucoup de t'être déplacé si vite, c'est très gentil » Clarence lui répond fermement : « Bon, ça va. On va pas commencer à se faire des courbettes, hein... Vous allez m'expliquer la situation encore une fois... ». Les deux femmes le suivent dans la maison, munies d'un carnet pour noter tout ce que l'inspecteur Clarence leur dit. Le gag s'axe sur Clarence qui prend des airs d'adulte et non sur le couple de femme. Leur présence dans la série semble rappeler que l'homosexualité et l'homoparentalité existent et que cela ne mérite pas de polémique. A l'image de l'univers de *Clarence*, cela devrait être considéré comme partie intégrante de la société sans que cela ne pose problème.



## 4. DÉCONSTRUIRE DES INSTITUTIONS TRADITIONNELLES : FAMILLE ; PARENTS ; ADULTES

Au-delà de la représentation du genre, l'analyse d'*Adventure Time*, *Steven Universe*, *Clarence* et *Le Monde Incroyable de Gumball*, démontre une tendance à renverser d'autres institutions telle que la famille et, à travers elle, le rôle des parents. La parentalité est présentée à travers ses failles. Certains parents sont irresponsables, immatures, voir même inexistants. C'est le cas de Richard Watterson dans la série *Le Monde Incroyable de Gumball*, de Chad dans *Clarence* ou encore de Greg Universe dans *Steven Universe*. Malgré leur statut de pères, ils sont présentés comme des enfants au sein de la famille, allant même jusqu'à les priver de la responsabilité de leur enfant. En effet, dans *Steven Universe*, Steven est sous la responsabilité des gemmes de cristal. Greg Universe, son père, vit quant à lui dans un fourgon aménagé en stationnement sur le parking de la station de lavage pour voiture où il travaille. Steven voit son père avec qui il passe des bons moments, à la manière de deux amis.

### I. STEVEN UNIVERSE

#### (I) FAMILLE RECOMPOSÉE

L'épisode *Un dîner fusionnel* montre la difficulté d'une famille non nucléaire à être considérée comme une véritable famille. Alors que Connie passe de plus en plus de temps chez Steven, ses parents lui demandent de rencontrer les parents du jeune garçon. Connie lui annonce la nouvelle au téléphone : « Steven, mes parents sont vraiment en colère. Ils disent qu'ils ne me laisseront pas te revoir tant qu'ils n'auront pas rencontré tes parents ». Steven réfléchit : « Je me demande si Fish Stew Pizza prendra des réservations pour ... Perle, Grenat, Améthyste, Papa... Nous huit ! ». A l'autre bout du fil, Connie lui dit : « Tu ne peux pas amener tout le monde ! ». Steven s'étonne : « Pourquoi pas ? ». Connie lui répond : « Parce que... Parce que... ». Elle met un temps de suspens. Le cadre se resserre sur son visage progressivement. Elle chuchote dans le combiné de téléphone : « J'ai dit à mes parents que tu avais une famille nucléaire ! ». Steven lève le bras droit en l'air et s'écrie, offusqué : « Nucléaire !? Ok, parfois ils font exploser des trucs mais c'est parce qu'ils sont magiques, pas radioactifs ! ». Connie lui explique : « Steven... Nucléaire signifie deux adultes avec un ou plusieurs enfants. Mes parents pensent que tu vis avec un père et une mère ». Gros plan sur le visage de Steven : « Mais... Rien de tout cela n'est vrai. Tu n'as jamais parlé à tes parents des gemmes de cristal ? ». Elle lui répond : « Non et ça doit rester comme ça ! S'ils découvrent que je leur ai menti, ils ne me laisseront plus jamais aller chez toi ». Steven est très triste d'apprendre que Connie a dissimulé sa situation familiale. Il essaye de choisir une des gemmes pour représenter sa maman, mais il ne sait pas se décider. Les trois gemmes finiront par fusionner pour n'être plus qu'une seule personne. Malgré cela, le dîner vire au fiasco. Perle, Améthyste et Grenat défusionnent malgré elles et la vérité éclate aux yeux des parents de Connie. Ceux-ci sont fâchés sur leur fille, choqué par cette réalité. Ils ne reconnaissent pas le rôle parental des gemmes de cristal. Steven de son côté se fait sermonner par Perle, Améthyste et Grenat pour avoir mis sa vie en danger alors qu'il tentait de s'enfuir avec Connie. Assistant à cela, les parents de Connie s'identifient à ces mères. Les deux familles se retrouvent dans l'éducation qu'ils donnent à leur enfant et, en fin d'épisode, les parents de Connie parviennent à dépasser les apparences et à considérer la famille de Steven comme une vraie famille. L'épisode invite le spectateur à revoir les a priori qu'il a sur les différentes formes de famille.

## (II) GREG UNIVERSE

La première apparition de Greg Universe est liée au deuxième épisode de la saison 1, *Le canon de lumière*. Alors qu'un gigantesque œil d'acier rouge trône dans le ciel de Plage Ville et menace de détruire la surface de la Terre, Perle, Grenat et Améthyste regrettent de ne pas avoir sous la main le canon magique ayant appartenu à Rose Quartz, la mère de Steven. Ce dernier a soudain une idée et la soumet aux gemmes, réunies sur la plage : « Si cela a appartenu à ma mère, je parie que mon papa sait où il est ! Il peut nous aider à régler ce problème ! Hein !? ». Il regarde successivement Perle, Améthyste et Grenat d'un air enchanté, des étoiles littéralement plein les yeux. Plan poitrine sur Grenat et Perle qui s'adressent à Steven, le regard fuyant, hésitantes : « Greg est... gentil, Steven. Mais je doute que Rose ait confié à quelqu'un comme lui, une arme si puissante ». Plan taille sur Steven et Améthyste côte à côte. Celle-ci pose sa main sur l'épaule de Steven et ajoute platement : « Ton père est une sorte d'épave, Steven... ». Plan taille sur Perle et Grenat en face d'eux. Perle reprend Améthyste : « Améthyste ! ». Retour sur Steven et Améthyste. Cette dernière reprend : « Je dis juste que si elle lui avait bel et bien laissé, il l'aurait sûrement cassé ou perdu ou même laissé tomber dans l'océan depuis ». Plan large sur le groupe. Grenat confirme ses dires : « C'est vrai ». Steven insiste : « N'importe quoi ! ». Plan poitrine sur Steven : « Je suis sûr qu'il le garde dans un endroit sûr ! Je vais lui demander ! ». La scène suivante s'ouvre sur un gros plan sur un poing tambourinant contre une porte en métal. La voix de Steven résonne en *off* : « Papa ! ». L'image suivante le présente dans un plan poitrine, continuant de frapper contre la portière : « Papa, c'est moi ! ». Plan d'ensemble sur la station de lavage pour voitures, située au pied d'une colline. Un *van* tagué « Universe » est garé sur le parking. Steven à côté continue d'appeler : « Papa ? Tu es là-dedans ? ». Plan rapproché sur le *van* et Steven qui prend son élan et se jette contre les portières arrière : « Réveille-toi ! On doit sauver le monde ! ». Steven escalade le fourgon et saute sur le toit. Il tape du pied et chute, entraînant l'enclenchement de l'alarme du véhicule. Entendant ce son, Steven se redresse sur le toit et sourit. Le plan suivant présente la scène selon un autre point de vue. Les portières arrière sont à présent mises en évidence. Steven est toujours sur le toit. Les portes s'ouvrent et un homme sort en furie : « Qui est là ? J'ai un gaufrier ! ». Il porte un débardeur jauni. Sa peau est marquée de coups de soleil. Il a une barbe et une coupe mulot sans cheveux sur le sommet de son crâne. Steven le regarde depuis le toit. Il l'interpelle : « Papa, c'est moi ! ». Plan poitrine sur Greg Universe. Il regarde son fils d'un air surpris. Il ferme ses yeux puis les réouvre, la bouche entrouverte.



Il sort une télécommande et coupe l'alarme du van. Il s'adresse alors au petit garçon : « Steven ? ». Plan large sur le *van* et les Universe, père et fils. Steven descend du van et court dans les bras de son père. Dans un plan taille, ce dernier dit à son fils : « J'allais te gaufrier le visage ! Qu'est-ce que tu fais debout si tard ? ». Plan poitrine sur Steven, tenu par les épaules, qui lui répond : « Qu'est-ce que tu veux dire ? Le soleil s'est couché il y a à peine une heure... ». Plan poitrine sur Greg qui lâche son fils, se gratte derrière la tête, rougit et a le regard fuyant : « Ah... Heu... C'était calme aujourd'hui au lave-auto... ». Plan rapproché sur les deux personnages face à face. Greg prend un ton décontracté et reprend : « Bref ! Quoi de neuf ? T'avais juste besoin de voir ton vieux père, de trainer ensemble, d'apprendre des leçons sur la vie ? ».

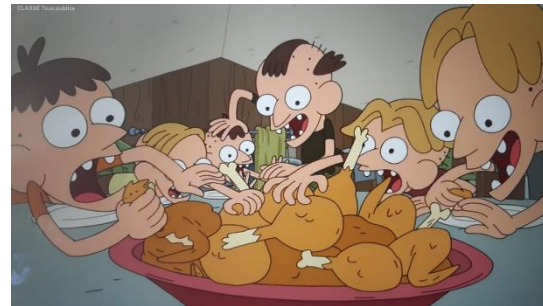
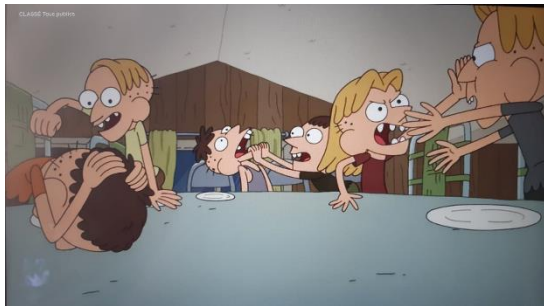


## II. CLARENCE

Sans emploi ou du moins sans stabilité financière, parfois sans ambition, ces pères (principalement) sont présentés comme de sympathiques ratés dans *Steven Universe* ou *Clarence*. Leur rôle prépondérant est mis à mal. Dans *Clarence*, les parents de Sumo sont absents et dépassés par leurs neuf enfants. La mère de Benson est soumise à son fils et dépassée alors que le père semble ne plus être là. Les mamans de Jeff sont, quant à elles, également dépassées par leur enfant et font appel à Clarence pour soigner les névroses de leur fils.

### (I) MR. & MME. SUMO

*Le rêve de Sumo* donne un aperçu de la situation familiale de Sumo. La scène s'ouvre sur un plan de la lune dans un ciel étoilé. La caméra effectue un travelling vertical jusqu'à présenter le terrain sur lequel est stationnée la caravane dans laquelle Sumo et sa famille vivent. En *off*, des aboiements et hurlements de chiens. Sumo est accroupi et ramasse des immondices dans un sac poubelle. Deux chiens à ses côtés lui aboient dessus. Le plan suivant est un plan large sur un bout de table dressée. Six jeunes garçons au crâne en partie rasé et aux vêtements déchirés se battent. Deux bras entrent dans le cadre à l'avant plan et disposent sur la table un plat rempli de pilons de poulet. Ce mouvement arrête les chamailleries des garçons. Un bref instant d'immobilité et de silence. Ils regardent le plat sur la table puis se jettent dessus. Ils saisissent chacun un morceau de viande qu'ils tiennent dans leur main, tel des animaux.



Le plan suivant est l'autre côté de la table. A gauche sont attablés deux grands gaillards musclés dont les cheveux longs dissimulent les yeux. A droite, une femme blonde à la poitrine opulente et fortement maquillée dispose un plat de poulet similaire au précédent sur la table. En bout de table, est assis dans un fauteuil un homme maigre, moustachu, tatoué, avec un monosourcil, les coudes et les poings sur la table. Alors qu'il se sert de poulet, il dit : « Jerry a échangé un moteur V6 contre un V10 ». L'un des deux gros bras lui répond : « V10 ? Délire... ». En arrière-plan, Sumo entre dans la pièce et vient s'installer à table. Un plan poitrine montre qu'il joue des coudes pour s'incruster entre ses deux frères aînés : « Attendez ! De quoi vous êtes en train de parler ? ». Il est si petit entre ses deux frères que ces derniers dépassent du cadre. Seuls leurs bras et leur torse musclés sont visibles, entourant Sumo.



Le plan suivant cadre sa maman, attablée en face de lui, se servant de poulet : « Sumo, tu t'es lavé les mains ? ». Retour sur Sumo qui frotte ses mains sur son T-shirt après un instant de réflexion : « Heu... Ouais ! ». Il tape ses poings sur la table. Retour sur sa maman qui lui répond : « Bien. Alors, prends-toi une assiette ». Plan large sur le papa de Sumo en bout de table, Sumo et ses deux grands frères. Le père s'adresse à ses fils aînés : « Le bateau de Jerry va tellement vite qu'il a deux moteurs ». Sumo essaye de l'interrompre : « Ouais et

bien moi... ». Son papa ne l'entend pas et continue : « Deux, je te dis ! Et on sort lui faire prendre l'air ce weekend ! ». L'un de ses fils aînés lui répond : « Cool... ». Le plan suivant cadre les deux grands frères et Sumo au milieu. Sumo s'adresse à son père : « Hé, papa ! ». Plan poitrine sur le père de Sumo qui continue de manger et de raconter son histoire sans prêter attention à Sumo : « Je devrais peut-être acheter un bateau ». Plan poitrine sur Sumo qui est écrasé entre ses deux frères : « Papa ! ». Silence. En face de lui, son père ne réagit pas. Plan large en plongée sur Sumo, ses grands frères et, à l'avant plan, le papa de Sumo. Sumo cherche l'attention de son père : « Hey, papa ! Papa ! ». Plan poitrine sur le papa. Il se penche vers Sumo agacé et lui crie : « Quoi !? ». Plan poitrine sur Sumo qui a un moment d'hésitation. Il regarde ses deux frères à côté de lui et se lance : « Moi, je vais construire un bateau tout seul ! ». Plan d'ensemble en plongée sur la tablée familiale. Tout le monde se tait regarde Sumo. Après un instant d'immobilisation, ils recommencent à manger bruyamment. Plan rapproché sur Sumo, ses grands frères et son père. Ce dernier s'adresse à Sumo, sceptique : « Un bateau ? ». Gros plan sur le visage du père : « Et tu le construis avec quoi, ton bateau ? ». Plan poitrine sur Sumo, hésitant : « Bah heu... Avec des trucs qui flottent ». Plan poitrine sur son père : « Moi, je crois que ce que je vois ». Plan poitrine sur Sumo, frustré, qui prend un air renfrogné alors que la voix de son père résonne en *off* : « Le bateau de Jerry, il a même un frigo ! ».

## (II) MME. BELSON

Dans *Ménage Ludique*, la maman de Belson (surnommée Madame Belson par Clarence) parle avec son voisin sur le pas de sa porte. Ce dernier donne des conseils d'éducation à cette mère célibataire : « Dans tous les cas, la punition entraîne le respect ». La mère de Belson lui répond : « Ho, Belson me respecte beaucoup ». Elle regarde son chien qu'elle tient dans ses bras. Ce moment de réflexion ouvre une série de *flashbacks* qui se succèdent. Le premier représente Belson attablé à une table recouverte de cadeaux pour son anniversaire. Des ballons et guirlandes décorent la pièce. Sa maman se tient les mains à sa droite. Belson prend un à un les cadeaux devant lui et les balance : « Pourri... Pourri... Nul... Nan... mauvaise couleur ! ». Il se retourne vers sa mère et lui dit : « Rho ! Qu'est-ce que tu n'as pas compris dans "je veux juste de l'argent" ?! ». Le deuxième *flashback* montre Madame Belson qui sort du salon de coiffure. Belson l'attend dehors et joue sur sa console de jeux. En sortant, sa maman est fière de lui montrer sa coupe mais Belson lui jette un rapide coup d'œil et rétorque : « Tu t'es fait ça toute seule ? ». Le troisième *flashback* s'ouvre sur un gros plan sur une assiette posée une table. L'assiette contient un œuf au plat décoré avec du bacon pour former un *smiley* et une inscription : « Je t'aime ». Plan rapproché sur Belson attablé et sa maman à ses côtés. Belson sort de sous la table une pizza qu'il lâche sur son assiette, écrasant par la même occasion l'assiette dressée par sa maman. Fin des *flashbacks*. Madame Belson est complètement dépassée par son fils qui ne la respecte pas du tout.



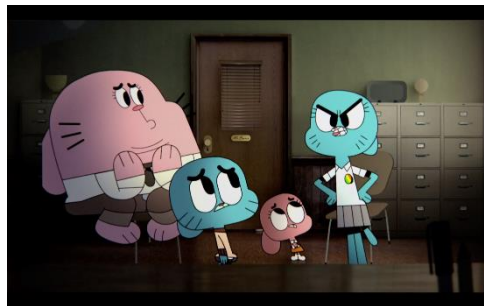
## (III) MME. & MME. JEFF

L'épisode *La victoire de Jeff* décrit et analysé précédemment, démontre également les limites de ses parents. Elles en sont réduites à faire appel à Clarence, un enfant, pour aider leur fils à surmonter ses difficultés. Dans *La chasse au dollar*, Jeff parle de l'une de ses mamans en ces termes : « Demande à ma mère de faire ce ragout, si tu veux. Elle, elle fait rien de ses journées ». Une fois de plus, l'image

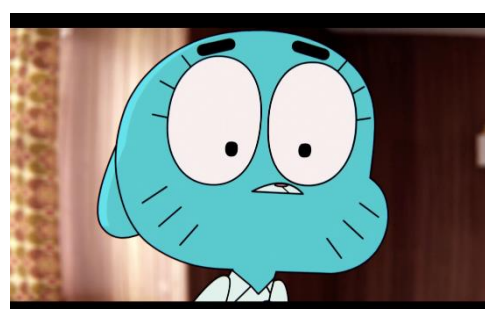
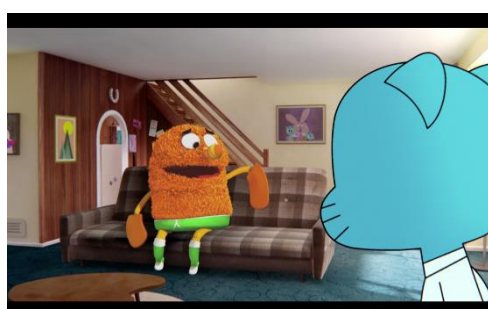
des parents, des adultes n'est pas positive. A travers la famille de Jeff, la suprématie de la famille nucléaire est abolie en présentant une famille homoparentale. *Le Monde Incroyable de Gumball* suit une démarche similaire à travers la famille Watterson.

### **III. LE MONDE INCROYABLE DE GUMBALL**

Darwin Watterson a été adopté par Nicole et Richard Watterson. L'épisode *Le génie* met en scène cette thématique de la famille lors d'un échange entre Nicole et Richard Watterson et le proviseur Brown alors que Darwin, soupçonné d'être un génie, va être mis en quarantaine et soumis à des examens. La famille Watterson est convoquée dans le bureau du proviseur Brown. Leur conversation est filmée en champ-contrechamp. Un plan rapproché présente Nicole, Richard, Anaïs et Gumball devant le proviseur. Nicole est debout, les mains sur ses hanches. Offusquée, elle demande au proviseur Brown : « Et vous croyez que je vais vous laisser emmener mon fils ? ». Elle est très énervée. Ses enfants et son mari à côté d'elle la craignent visiblement. Ils se serrent les uns contre les autres, regardant Nicole l'air inquiet.



Le plan suivant cadre le proviseur Brown, en face d'elle, assis à son bureau, dans un plan taille. Il lui répond, l'air imperturbable : « Techniquement, vous n'êtes pas ses parents. Si j'en crois son dossier, c'est un... poisson rouge ». Retour sur les Watterson. Nicole se rassoit et prend un air inquiet. Elle regarde son mari : « Qu'est-ce qu'on va faire Richard ? ». Le proviseur Brown lui répond avec dédain : « Achetez un nouveau... poisson rouge ? ». Le ton acerbe utilisé par le proviseur Brown vise à dévaloriser le lien familial tissé entre Darwin et sa famille, qui n'est pas un lien de sang. Il ramène Darwin à sa nature de poisson rouge, d'animal de compagnie comme s'il établissait une hiérarchie entre les personnages, les individus de la ville d'Elmore. Cet argument fait preuve de peu de crédit dans le contexte de l'univers créé par Benjamin Bocquelet. A Elmore, toute forme de vie est possible, d'un animal à une boule de poils en passant par une tartine, une banane, une étoile ou encore un bâtiment. Un épisode de la série est même consacré aux personnages secondaires, aux figurants, qui prennent le devant de la scène et revendiquent leur droit à la considération du spectateur. Si débat il y avait dû avoir au sujet de la famille, l'argument du proviseur Brown n'est pas particulièrement pertinent. La suite de l'épisode démontre la force du lien indéfectible qui lie Richard et Nicole avec leur fils, Darwin. Dépassés par le chagrin occasionné par l'enlèvement de Darwin, Nicole et Richard Watterson décident d'adopter Rocky Robinson. Ils se plient en quatre pour répondre à ses moindres désirs. Nicole et Richard l'ont rebaptisé Rockwin et lui font porter les habits, trop petits, de Darwin, ainsi que des maniques orange qui lui donnent l'air d'avoir des nageoires. Assis dans le canapé des Watterson, Rocky demande à Nicole : « Heu... Madame Watterson... Vous êtes sûre que vous n'avez pas d'autres habits ? ». Gros plan sur Nicole qui le regarde fixement.



Elle écarquille les yeux. Le cadre se serre progressivement sur son visage. Ses yeux sont de plus en plus cernés et son sourire est de plus en plus large. Une musique angoissante retentit. Elle lui répond : « Je t'en prie... Appelle nous... Papa et maman... ». Cette scène laisse comprendre qu'elle est en proie à la folie depuis l'enlèvement de Darwin, et ce, même si ce dernier est adopté et non biologiquement son fils.

#### IV. ADVENTURE TIME

Dans *Adventure Time*, la prépondérance du lien de sang est mise à mal, la famille que l'on se choisi prime sur la famille biologique. Les personnages sont acteurs de leur propre vie. Comme Emma A. Jane le stipule dans son analyse de la série, à l'image de Finn et Jake, l'ensemble des personnages de la série suivent leurs propres choix, décident comment vivre et avec qui, sans tenir compte des stéréotypes sociétaux<sup>161</sup>. Finn et Jake vivent à deux, sans parents. Dans *Le bébé qui avait fait boum boum*, un *flashback* rend compte des circonstances de l'adoption de Finn par les parents de Jake. Une famille de chien adopte un bébé humain.



<sup>161</sup> Emma A. Jane, *Op.cit.*



## CONCLUSION

L'étude menée dans le cadre de ce mémoire permet de mettre en lumière quatre séries animées américaines contemporaines ayant pour réputation de refléter la subversivité caractéristique de la chaîne qui les diffuse (Cartoon Network) ainsi que celle du genre de l'animation télévisuelle qu'elles incarnent. Un premier niveau de lecture de *Clarence*, *Le monde incroyable de Gumball*, *Adventure Time* et *Steven Universe* permet de dégager des leviers communs sur lesquels animateurs et scénaristes semblent s'être appuyés pour présenter une vision plus libérée du genre, notamment suivant une logique anti-essentialiste.<sup>162</sup>

Dans *Clarence*, *Le monde incroyable de Gumball*, *Adventure Time* et *Steven Universe*, il apparaît que l'hétéronormativité est mise à mal. De ce point de vue, la série *Steven Universe* semble être la meilleure élève, suivie par *Adventure Time*. Toutes deux reflètent de manière la plus fidèle la théorie *queer* de Judith Butler en perturbant les catégories d'identification traditionnelles et en faisant du genre social une donnée fluide et secondaire après le corps, valeur intrinsèque de l'individu. Pour enrayer un système de valeur hétéronormatif, les quatre séries œuvrent vers une déconstruction d'institutions traditionnelles dont la famille et, à travers elle, les parents. Ces derniers sont représentés suivant différentes formes : mères célibataires, parents adoptifs, beaux-pères/belles-mères voir même inexistants.

L'hypothèse émise d'emblée à la question que soulève le présent travail semble dès lors être vérifiée. Les quatre objets de cette étude semblent tendre vers un modèle moins normatif. Elles reflètent certains enjeux soulevés par des théoricien.ne.s en étude de genre, comme Judith Butler. Ces séries vont ainsi à l'encontre du conditionnement ancestral des enfants. En raison de ce dernier, leur socialisation est précocement sexualisée.

Cependant, un second niveau de lecture y apporte de la nuance. En effet, l'analyse des personnages féminins et masculins d'un point de vue tant physique que psychologique, l'étude de leurs rapports ainsi que l'observation des mises en scène qui mettent ces personnages en interaction, mettent en évidence que certains raccourcis, empruntés par les équipes d'animateurs pour dépasser la dichotomie classique masculin-féminin, ne permettent pas suffisamment de les soustraire à une logique binaire réductrice.

Ces programmes et plus généralement le monde de l'animation sont partagés entre d'une part, un esprit nostalgique et d'autre part, un esprit novateur. Ce phénomène est expliqué par Mélanie Lallet dans *Genre et séries animées françaises normativités, Phénomènes de reprise et nouvelles représentations*. L'auteure justifie cela par l'aptitude de l'animation à suivre et à refléter les différentes mutations sociologiques du monde qui l'entourent. Cette tension entre progressisme et conservatisme est surtout apparente dans le cas des productions basées sur une œuvre littéraire et ayant fait l'objet d'une adaptation audiovisuelle<sup>163</sup>. Les spectateurs peuvent se surprendre à regarder un dessin animé qui réinstalle profondément des personnages à l'expression de genre stéréotypée et qui répond également à des codes traditionnels hautement normés<sup>164</sup>. Les productions françaises seraient particulièrement empreintes de ce phénomène surnommé *backlash* par Lallet et *double speak* selon l'expression de Noël Burch<sup>165</sup>.

Dans *L'esquisse du genre Représentations de la féminité et de la masculinité dans les longs-métrages Disney (1937-2013)*, Simon Massei conclut sur pareil constat :

Tout en réprouvant ostensiblement certains comportements masculins machistes (propos sexistes, violences physiques envers les femmes, oppression patriarcale), ces dessins animés mettent en images un ensemble d'oppositions genrées (nature-culture, intérieur-extérieur, émotivité-rationalité) dont les sciences sociales ont depuis longtemps établi qu'elles étaient l'expression-même de la domination masculine<sup>166</sup>.

<sup>162</sup> Emma A. Jane, *Op.cit.*

<sup>163</sup> Mélanie Lallet, [en ligne] « Genre et séries animées françaises. Normativités, phénomènes de reprise et nouvelles représentations », *Op.cit.*

<sup>164</sup> *Ibidem.*

<sup>165</sup> Noël Burch, « Double speak. De l'ambiguïté tendancielle du cinéma hollywoodien », *Réseaux - Centre national d'études des télécommunications (France)*, n°99, 2000, pp. 99-130

<sup>166</sup> Simon Massei, « L'esquisse Du Genre : Représentations de La Féminité et de La Masculinité Dans Les Longs-Métrages Disney (1937-2013) », *Genre, Sexualité & Société*, n°17, juin 2017

L'analyse dressée à travers le deuxième chapitre de ce mémoire va en ce sens. Sur base d'un échantillon de quatre séries télévisées contemporaines, les représentations de genre et les messages véhiculés en sous-texte ne conduisent pas tous dans une seule et même direction. Comme le soulignait Griffin, Harding et Learmonth, les jeunes spectateurs sont confrontés de nos jours à des représentations contradictoires, plus ou moins subversives, renversant plus ou moins les normes et les traditions pour laisser davantage de place aux identités minoritaires<sup>167</sup>.

La connaissance de ce double discours nous invite à nous intéresser à la réception de ces programmes et à leurs effets sur le jeune public en particulier. Quelle conception du genre et des rapports de genre les enfants conservent-ils après le visionnage de ces séries ? Le théoricien John Hartley nous met en garde et précise que la réponse à cette question serait biaisée car, dans le cas de la télévision : « La tradition des effets est un compte rendu déterministe technologique des médias qui ne tient pas compte de la complexité des forces sociales et des contextes dans lesquels les enfants consomment la télévision »<sup>168</sup>.

Selon Hartley, l'attention portée aux effets des médias technologiques sur les enfants amène souvent à une restriction de leur accès à la télévision en raison d'un phénomène que soulève ce média et que l'auteur surnomme « panique médiatique ». Les dessins animés inquiètent et font parfois polémiques. Comme l'explique Ulf Boethius, les préoccupations concernant la jeunesse et sa culture ne datent pas d'hier. Le théoricien explique que la culture effraie :

Elle a été associée aux loisirs ou à la zone frontière entre la famille, l'école ou le travail dans laquelle le contrôle des tuteurs ou des superviseurs a été limité ou inexistant. Les attaques récurrentes contre la culture populaire ont donc été déposées principalement par des représentants de ces sphères : des parents, des enseignants ou d'autres qui se préoccupent de l'éducation spirituelle et morale des jeunes<sup>169</sup>.

Pour notre part, en guise de conclusion à ce mémoire, nous aimerions paraphraser Kevin Barnhurst en affirmant que si la culture véhiculée par les médias (incluant les productions animées) fait concurrence à des institutions puissantes, elle est aussi le pont qui permet aux jeunes de s'émanciper de leur famille notamment et de devenir un citoyen indépendant. C'est la raison pour laquelle la culture inquiète et soulève tant d'émoi<sup>170</sup>.

<sup>167</sup> Martin Griffin, Nancy Harding, Mark Learmonth, « Whistle while you Work ? Disney Animation, Organizational Readiness and Gendered Subjugation », *Organization Studies*, n°7, 2017, pp. 869-894.

<sup>168</sup> Martin Quigley, « The Politics of Animation : South Park », *Metro Magazine : Media & Education Magazine*, n°124/125, 2000, pp. 48-53.

<sup>169</sup> *Ibidem*.

<sup>170</sup> *Ibidem*.

## BIBLIOGRAPHIE

### Monographies :

- Carol Stabile, Mark Harrison, *Prime Time Animation : Television Animation and American Culture*, Abingdon-on-Thames, Taylor & Francis Group, 2003.
- Claude Allard, *L'enfant au siècle des images*, Paris, Albin Michel, coll. « A.M. PSYCHOLOGIE », 2000.
- David Feltmate, *Drawn to the Gods: Religion and Humor in the Simpsons, South Park, and Family Guy*, New-York : New-York University Press, 2017.
- Dick Tomasovic, *Le corps en abîme : sur la figurine et le cinéma d'animation*, Aix en Provence : Rouge profond, Coll. « Raccords », 2006.
- Dominique Pasquier, *La culture des sentiments. L'expérience télévisuelles des adolescents*. Editions de la maison des sciences de l'Homme, Coll « Ethnologie de la France », 1999.
- Esther Leslie, *Hollywood Flatlands : animation, critical theory and the avant-garde*, Londres : verso (New Edition), 2004.
- Geneviève Djenati, *Psychanalyse des dessins animés. Ce que voient les tout-petits et leurs aînés*, Paris, L'Archipel, Coll. « Archipel.Archip », 2001.
- James Clarke, *Animated Films*, Londres, Virgin Books, 2004.
- Judith Butler, *Trouble dans le genre. Pour un féminisme de la subversion* (2005), trad. Cynthia Kraus, Paris : La Découverte, 2006.
- Liliane Lurçat, *La manipulation des enfants par la télévision et par l'ordinateur*, Paris, François-Xavier de Guibert et Oeil, Coll. « Médecine », 2008.
- Lise Shapiro Sanders, *Feminists Love a Utopia Collaboration, Conflict and the Futures of Feminism*, in Stacy Gillis, Gillian Howie, Rebecca Munford, *Third Wave Feminism: A Critical Exploration*, Londres : Palgrave Macmillan, 2007.
- Marianne Holdzkorn, *A past to make us proud : US history according to Disney*, in Bowdoin Van Riper (ed.), *Learning from Mickey, Donald and Walt : Essays on Disney's edutainment films*, Jefferson, McFarland, 2011.
- Mélanie Lallet, *Quelle place pour l'analyse des représentations de genre dans les séries animées en France ?*, in Sébastien Denis, et. al. (sous la direction de), *Archives et acteurs des cinémas d'animation en France*, Paris, L'Harmattan, 2014, p. 209-224.
- Paul Wells, *Animation and America*, New Brunswick : Rutgers University Press, 2002.
- Peggy Orenstein, *Schoolgirls : Young Women, Self-Esteem and the Confidence Gap*, New-York : Anchor, 1994.
- Richard Butsch, *For fun and profit : The transformation of Leisure into Consumption*, Philadelphia : Temple University Press, 1990.
- Sandra Boehringer, *L'homosexualité féminine dans l'Antiquité grecque et romaine*, Paris : Les belles lettres, 2007.
- Stuart Hall, *The spectacle of the « other »*, in Stuart Hall, *Representations : cultural representations and signifying practices*, Londres : Sage, 2013.
- Sylvie Octobre et Régine Sirota (dir.), *L'enfant et ses cultures. Approches internationales*, Paris, La documentation française, Coll. « Questions de culture », 2013.

### Articles scientifiques :

- Arlie Russell Hochschild, « Travail émotionnel, règles de sentiments et structure sociale » *Travailler*, n° 1, 2003, pp. 19-49.
- Bernard Zarka, « Le sens social des enfants », *Sociétés contemporaines*, n° 36, 1999, pp. 67-101.
- Dale Kunkel, « Policy Battles over defining children's educational television », *The Annals of the American Academy of political and social science*, n°1, 1998, pp.39-53.
- David L. Nathan, Donald Crafton, « The Making and Re-Making of Winsor McCay's Gertie (1914) » *Animation*, n°1, 2013, pp. 23-46.
- Eli Dunn, « Steven Universe, Fusion Magic, and the Queer Cartoon Carnavalesque », *Gender Forum*, n°56, 2016, pp. 44-53.
- Emma A. Jane, « « Gunter's a Woman ?! » - Doing and Undoing Gender in Cartoon Network's Adventure Time », *Journal of Children and Media*, n° 2, 2015, pp. 231-47.
- Erving Goffman, « La Ritualisation de La Féminité », *Actes de La Recherche En Sciences Sociales*, n°1, 1977, pp. 34-50.
- Eva Figueroa Lopez, Juan Pedro Arroyo Molina, « Un día en el asombroso mundo de Gumball », *Editorial Universitat Politècnica de València*, 2015, pp.59-69.
- Evie Kendal, « There's No One Perfect Girl : Third Wave Feminism and The Powerpuff Girls », *Colloquy*, n°24, Nov. 2012, pp. 234-252.
- Frederik Dhaenens, Sofie Van Bauwel, « Queer Resistances in the Adult Animated Sitcom », *Television & New Media*, n° 2, 2011, pp. 124-138.
- Irène Jami, « Judith Butler, théoricienne du genre », *Cahiers du Genre*, n°1, 2008, pp. 205-228.
- Judith J. Halberstam, « Anthropomorphisme créatif. La sociabilité animale au-delà du binarisme homo/hétéro », *Politique de l'image*, n°3, 2010, p. 43-67.
- Katia Perea, « Gender and Cartoons from Theaters to Television: Feminist Critique on the Early Years of Cartoons », *Animation : an Interdisciplinary Journal*, n° 1, 2018, pp. 20-34.
- Katia Perea, « Girl Cartoons Second Wave: Transforming the Genre », *Animation : an Interdisciplinary Journal*, n° 3, 2015, pp. 189-204.

- Katia Perea, « Power Girls before girl power : 1980s toy-based girl cartoons », *Refractory : A Journal of Entertainment Media*, 2013, <http://refractory.unimelb.edu.au/2014/02/05/power-girls-katia-perea/>
- Kelly L. Richardson. « “Simpsons Did It !”: “South Park” and The Intertextuality of Contemporary Animation », *Studies in American Humor*, n°17, Janvier 2008, pp.19–34.
- Martin Quigley, « The Politics of Animation : South Park », *Metro Magazine : Media & Education Magazine*, n°124/125, 2000, pp.48–53.
- Martin Griffin, Nancy Harding, Mark Learmonth, « Whistle while you Work ? Disney Animation, Organizational Readiness and Gendered Subjugation », *Organization Studies*, n°7, 2017, pp. 869-894.
- Mélanie Lallet, [en ligne] « Genre et séries animées françaises. Normativités, phénomènes de reprise et nouvelles représentations », *Genre en séries : cinéma, télévision, dans médias*, n° 1, 2015, p. 147-171.
- Michael Macaluso, « Postfeminist Masculinity: The New Disney Norm ? », *Social Sciences*, n° 11, 2018, pp. 221-231.
- Noël Burch, « Double speak. De l’ambiguïté tendancielle du cinéma hollywoodien », *Réseaux - Centre national d’études des télécommunications (France)*, n°99, 2000, pp. 99–130.
- Pamela Aronson, « Féministes ou postféministes ? Les jeunes femmes, le féminisme et les rapports de genre », *Politix*, n° 1, 2015, pp.135-158.
- Pascale Macary-Garipuy, « le mouvement “queer”: des sexualités mutantes? », *ERES, Psychanalyse*, n°7, 2006, pp.43-52.
- Paul Rosenkrantz, et al., « Sex rôle stereotypes and self-concepts in college students », *Journal of consulting and clinical psychology*, n°3, 1968, pp.287-295.
- Robert Harvey, Pascal Le Brun-Cordier, « Qu’ouïr au queer ? », *Revue internationale du collège de philosophie*, n° 40, 2003, Avant-propos.
- Simone Knox, « Reading the Ungraspable Double-Codedness of the Simpsons », *Journal of Popular Film & Television*, n°2, 2006, pp.72-81.
- Simon Massei, « Les dessins animés, c’est pas la réalité : Les longs-métrages Disney et leur réception par le jeune public au prisme du genre », *Politiques de communication*, n° 1, 2015, pp. 93-117.
- Simon Massei, « L’esquisse Du Genre : Représentations de La Féminité et de La Masculinité Dans Les Longs-Métrages Disney (1937-2013) », *Genre, Sexualité & Société*, n°17, juin 2017.
- Sylvie Cromer, et al., « L’enfance, laboratoire du genre », *Cahiers du Genre*, n° 2, 2010, pp. 5–14.
- Sylvie Octobre, Régine Sirota, « L’enfance au prisme de la culture : approche internationales », dans Sylvie Octobre et Régine Sirota (dir.), *L’enfant et ses cultures. Approches internationales*, Paris, La documentation française, Coll. « Questions de culture », 2013.
- Terry Lindvall, and Matthew Melton, « Toward a Postmodern Animated Discourse: Bakhtin, Intertextuality and the Cartoon Carnival », *Animation Journal*, n°1, 1997.
- T. J. Fleming (1961), « TV’s Most Unexpected Hit », *Saturday Evening Post*, n° 48, December 1961, pp.62–66.

### Thèse :

- Lallet, M. (2017). *Le féminin dans les séries animées françaises pour enfants. Le genre joué et déjoué par les personnages d’animation* [Thèse de doctorat, Université Sorbonne Paris Cité, École doctorale Arts et Médias]. <http://www.theses.fr/http://www.theses.fr/2017USPCA116>

### Mémoire :

- Moray, A. (2017). *Extension de la Queer Theory à l’activité théâtrale : vers un théâtre d’émancipation et d’expérimentation des possibles identitaires ?* [Mémoire de master, Faculté de philosophie, arts et lettres, Université catholique de Louvain. <http://hdl.handle.net/2078.1/thesis:11458>

### Sites électroniques :

- Antra, *Lancement du dossier sur les meurtres et la violence contre les personnes trans en 2019*, Paris : Autre Brésil, 2020, <https://www.autresbresils.net/Lancement-du-dossier-sur-les-meurtres-et-la-violence-contre-les-personnes-trans>.
- Cartoon Network France, *Interview Ben Bocquelet / Le monde incroyable de Gumball / Cartoon Network*, San Bruno, Youtube, 2015, <https://www.youtube.com/watch?v=jH1s0ubZx6U>.
- Gabrielle Bellot, *The gender fluidity of Krazy Kat*, New-York, The New Yorker, 2017, <https://www.newyorker.com/books/page-turner/the-gender-fluidity-of-krazy-kat>.
- Pauline Croquet, *Comment le dessin animé « Adventure Time » est devenu culte*, Paris : Le Monde, 2018, [https://www.lemonde.fr/pixels/article/2018/09/08/comment-le-dessin-anime-adventure-time-est-devenu-culte\\_5352105\\_4408996.html](https://www.lemonde.fr/pixels/article/2018/09/08/comment-le-dessin-anime-adventure-time-est-devenu-culte_5352105_4408996.html)
- Ramin Zahed, *Gumball Begins Reign of Color*, Calabasas, Animation Magazine, 2011, <https://www.animationmagazine.net/tv/gumball-begins-reign-of-color/>
- Stagiairebibli1, *Stuart Hall percevait l’identité comme un processus, non comme une donnée fixe*, Paris : Bibliobs, 2014, <https://bibliobs.nouvelobs.com/actualites/20140214.OBS6379/stuart-hall-percevait-l-identite-comme-un-processus-non-comme-une-donnee-fixe.html>



- Tom McLean, *Skyler Page and Nelson Boles Talk 'Clarence'*, Clalbasas, Animation Magazine, 2014, <https://www.animationmagazine.net/people/skyler-page-and-nelson-boles-talk-clarence/>

## A N N E X E S

Gender Studies (Etudes de genre)	<p>La présente définition est issue du mémoire rédigé par Anaïs Moray et intitulé <i>Extension de la Queer Theory à l'activité théâtrale : vers un théâtre d'émancipation et d'expérimentation des possibles identitaires ?</i> :</p> <p>(...) les Gender studies étudient les rôles sociaux attribués à chacun des sexes, autrement dit les rôles masculins et féminins. L'un des postulats de ces études est de distinguer le « sexe physique », qui renvoie à des caractéristiques biologiques inébranlables reposant sur des conceptions binaires du « genre » qui n'est ni inné, ni lié au sexe car il s'agit d'une construction sociale. Dès lors, l'outil « genre » permet de mettre en évidence la construction d'un clivage et d'une dissymétrie entre masculin et féminin et de dénoncer aussi bien ce rapport de domination que « les stéréotypes de genre » qui enferment hommes et femmes dans des représentations et des rôles sociaux.<sup>171</sup></p>
Genre social	<p>Selon la définition de BOEHRINGER S. dans son ouvrage <i>L'homosexualité féminine dans l'Antiquité grecque et romaine</i> :</p> <p>En ce qui concerne nos sociétés occidentales, « le genre » est l'ensemble des caractéristiques sociales et culturelles attachées à l'un et à l'autre sexe. C'est un système complexe qui conduit à créer des « femmes sociales » et des « hommes sociaux ». L'individu que l'on considère comme « normal » selon les normes explicites ou tacites est celui pour lequel il y a adéquation du genre et du sexe.<sup>172</sup></p>
Patriarcat	<p>Qualifie un système social établi sur des rapports de forces entre groupes dominants et dominés. Dans ce cas, le groupe dominant est assimilé aux hommes (cisgenres, blancs et hétérosexuels), le groupe dominé étant les femmes ainsi que, d'un point de vue plus large et propre à la troisième vague féministe, l'ensemble des minorités sexuelles et raciales.</p>
Queer	<p>Dans <i>Le mouvement « queer » : des sexualités mutantes ?</i> Pascale Macary-Garipuy explique que cette expression est devenue un étendard pour proclamer la volonté de non intégration au système binaire d'identification genrée et sexuelle d'un individu.<sup>173</sup></p> <p>L'expression est, par essence, subversive. Une personne <i>queer</i> s'auto-détermine en dehors du schème traditionnel homme-femme, hétérosexuel-homosexuel ou cisgenre-transgenre. Ces normes préexistantes jugées trop restrictives sont dépassées pour explorer l'infinité des nuances que peut prendre l'identité.</p> <p>Selon R. Harvey et P. Le Brun-Cordier dans leur ouvrage <i>Qu'ouïr au queer ?</i>, étymologiquement l'expression « <i>queer</i> » provient de « travers » qui s'oppose à « <i>straight</i> » dans la langue anglaise.<sup>174</sup></p>
Hétéronormativité	<p>Anaïs Moray définit l'hétéronormativité dans son travail de fin d'étude en s'appuyant sur la pensée de ST-HILAIRE C. dans <i>Le paradoxe de l'identité et le devenir-queer du sujet : de nouveaux enjeux pour la sociologie des rapports sociaux de sexe</i> :</p> <p>Rassemblées sous le nominatif de « Queer Theory », ces études placent au cœur de leurs recherches la question de l'hétéronormativité. Celle-ci s'y trouve dénoncée comme étant une contrainte qui impose l'hétérosexualité cisgenre comme seule norme innée et respectable et qui, par conséquent, suppose également une conception binaire des systèmes socialement construits de genre et de sexe.<sup>175</sup></p>
Binarité des genres	<p>Système de catégorisation identitaire qui confond le sexe biologique d'un individu, son genre social et son orientation sexuelle. Avoir une vision binaire du genre revient à appréhender le genre social d'un point de vue essentialiste (le genre est inné, naturel, il précède l'existence et dès lors les facteurs sociaux) et ne tient compte que de deux options : homme ou femme.</p>
Non-binaire	<p>Forme d'identification genrée qui s'extrait de l'opposition traditionnelle homme-femme. La non-binarité devient un genre à part entière.</p>
Genre neutre ( <i>gender neutral</i> )	<p>Système d'identification qui s'abstrait du binarisme des genres (homme - femme). Ce système permet de représenter, d'identifier des corps en s'échappant des contingences associées au genre social qui leur est attribué.</p>

<sup>171</sup> Moray, A. (2017). *Extension de la Queer Theory à l'activité théâtrale : vers un théâtre d'émancipation et d'expérimentation des possibles identitaires ?* [Mémoire de master, Faculté de philosophie, arts et lettres, Université catholique de Louvain. <http://hdl.handle.net/2078.1/thesis:11458>

<sup>172</sup> Sandra Boehringer, *L'homosexualité féminine dans l'Antiquité grecque et romaine*, Paris : Les belles lettres, 2007.

<sup>173</sup> Pascale Macary-Garipuy, « le mouvement “queer” : des sexualités mutantes ? », *ERES, Psychanalyse*, n°7, 2006, pp.43-52

<sup>174</sup> Robert Harvey, Pascal Le Brun-Cordier, « Qu'ouïr au queer ? », *Revue internationale du collège de philosophie*, n° 40, 2003, Avant-propos..

<sup>175</sup> Moray, A. *Op.cit.*

Cisgenre	Une définition de cette expression est proposée par Anaïs Moray dans son travail de fin d'étude <i>Extension de la Queer Theory à l'activité théâtrale : vers un théâtre d'émancipation et d'expérimentation des possibles identitaires ?</i> : « En véhiculant l'idée d'une binarité originelle et en désignant des personnes dont l'identité de genre (masculin/féminin) correspond à l'identité sexuelle (homme/femme), le genre, et plus particulièrement le terme « cisgenre », participe à l'hégémonie de l'hétéronormativité. » <sup>176</sup>
Transgenre	<p>Le travail d'Anaïs Moray permet encore une fois d'apporter un éclairage sur ce concept : « Aux termes “cisgenre” et “cissexuel”, s'opposent également ceux de “transgenre” et “transsexuel”, désignant des personnes dont l'identité de genre et de sexe s'opposent ou se confondent au sein d'un même sujet. »<sup>177</sup></p> <p>Or, l'indétermination sexuelle est, d'après Anaïs Moray (qui s'appuie sur la pensée de Claude Esturgie dans <i>Le genre en question ou question de genres</i>) : « un nouveau critère dont il faut tenir compte car il permet la remise en question de la conception binaire du genre. »<sup>178</sup></p>
Bisexualité	Qualifie un individu ayant des relations sexuelles avec d'autres individus du même genre que lui ou du genre contraire.
Famille nucléaire	Forme familiale constituée de deux parents (un papa et une maman) ainsi que de leurs enfants biologiques.
Ère post-féministe	<p>Pamela Aronson caractérise la génération des féministes à l'ère post-féministe dans son article <i>Féministes ou postféministes ? Les jeunes femmes, le féminisme et les rapports de genre</i> :</p> <p style="padding-left: 40px;">Au début des années 1980, les médias ont attribué une nouvelle étiquette aux adolescentes et aux femmes de moins de trente ans, celle de « génération postféministe » le terme avait également été utilisé à la suite de la première... Vingt ans après, le même terme caractérise toujours les femmes jeunes, censées tirer profit des avancées des mouvements féministes – accès facilité aux études et à l'emploi, nouveaux équilibres familiaux – sans toutefois s'engager activement en faveur du changement politique. Or le concept de « postféminisme » est au centre de vifs débats : son usage signifierait la « mort » du féminisme proprement dit, tandis que l'égalité qu'il suppose acquise relève largement du mythe. Certaines chercheuses se sont emparées du terme pour caractériser un nouveau stade ou un nouveau cycle où serait désormais entré le mouvement des femmes.<sup>179</sup></p> <p>Sans oublier les inégalités hommes-femmes, les « postféministes » n'adoptent pas une perspective collective et son influencé par les médias.<sup>180</sup></p>

---

<sup>176</sup> Moray, A. *Op.cit.*

<sup>177</sup> *Ibidem.*

<sup>178</sup> *Ibidem.*

<sup>179</sup> Pamela Aronson, *Op.cit.*

<sup>180</sup> *Ibidem.*

<b>REMERCIEMENTS</b>	2
<b>AVANT-PROPOS</b>	3
<b>INTRODUCTION</b>	4
<b>CHAPITRE 1 : AU CROISEMENT DES GENRES</b>	6
1. Approche théorique des concepts	6
I. Trouble dans le genre de l'animation.....	6
II. Trouble dans le genre (social) .....	7
2. Approche historique de l'animation à la télévision	10
I. Aux origines de l'animation télévisuelle : de 1920 à 1950.....	10
II. Les années 50 : le renouveau.....	11
III. Les années 60 : Un pari sur le genre.....	14
IV. Les années 80-90 : Effervescence dans le champ de la télévision pour enfants .....	15
V. Fin des années 90 – 2000 : L'audace de la modernité .....	19
3. <i>The Flintstones, The Simpsons, The Powerpuff Girls, South Park</i> : ces pionnières du subversif et du trouble à la télévision pour enfants	21
I. The Flintstones (Les Pierrafeu) .....	21
II. The Simpsons (Les Simpsons) .....	22
III. South Park .....	22
IV. The Powerpuff Girls (Les supers nanas) .....	23
<b>CHAPITRE 2 : ANALYSE DE SUJETS CONTEMPORAINS</b>	24
1. Masculin / féminin	24
I. Descriptions physique et psychologique des personnages féminins .....	25
(I) Le Monde Incroyable de Gumball .....	25
a) <b>Anaïs Watterson</b> .....	26
b) <b>Nicole Watterson</b> .....	28
(II) Clarence.....	33
a) <b>Mary</b> .....	34
b) <b>Kimby, Malessica et Courtlin</b> .....	36
c) <b>Kate Nature</b> .....	37
d) <b>Amy</b> .....	39
e) <b>Chelsea</b> .....	40
(III) Adventure Time.....	42
a) <b>Princesse Chewing-gum</b> .....	42
b) <b>Princesse Lumpy Space</b> .....	43
c) <b>Gunter</b> .....	43
(IV) Steven Universe.....	45
a) <b>Perle, Grenat et Améthyste</b> .....	45
II. Descriptions physique et psychologique des personnages masculins .....	47
(I) Le monde incroyable de gumball.....	47
a) <b>Richard Watterson</b> .....	48
b) <b>Gumball et Darwin</b> .....	50
c) <b>Professeur Small</b> .....	50
(II) Clarence.....	51
a) <b>Chad</b> .....	51
b) <b>Clarence</b> .....	53
c) <b>Jeff</b> .....	56
d) <b>Sumo</b> .....	58
(III) Adventure Time.....	59



(IV)	Steven Universe.....	60
III.	Mise en scène & mise à distance.....	62
(I)	Le Monde Incroyable de Gumball .....	62
(II)	Clarence.....	64
IV.	Travestissement.....	65
(I)	Le Monde Incroyable de Gumball .....	65
(II)	Clarence.....	66
V.	Situations menées à l'échec.....	67
(I)	Le Monde Incroyable de Gumball .....	68
(II)	Clarence.....	71
2.	Sortir du binarisme traditionnel .....	74
I.	Clarence.....	74
II.	Adventure time.....	74
III.	Le monde incroyable de gumball .....	75
(I)	Leslie .....	75
(II)	Tina rex .....	76
(III)	Références historiques et subversion .....	76
IV.	Steven Universe.....	78
(I)	Identités non incarnées .....	78
(II)	Identités fusionnés.....	81
(III)	Trans-identités.....	83
3.	Réfuter l'hétéronormativité .....	86
I.	Steven Universe : Gros plan sur la fusion .....	86
II.	Le monde incroyable de gumball .....	90
III.	Adventure time .....	92
IV.	Clarence.....	95
4.	Déconstruire des institutions traditionnelles : Famille ; Parents ; adultes .....	98
I.	Steven Universe.....	98
(I)	Famille recomposée.....	98
(II)	Greg universe .....	99
II.	Clarence.....	100
(I)	Mr. & MMe. Sumo.....	100
(II)	MMe. Belson.....	101
(III)	Mme. & Mme. Jeff.....	101
III.	Le monde incroyable de gumball .....	102
IV.	Adventure time .....	103
	<b>CONCLUSION</b> .....	104
	<b>BIBLIOGRAPHIE</b> .....	106
	<b>ANNEXES</b> .....	109