

Les **animaux antagonistes** dans le cinéma d'animation



Les Bad Guys, réalisé par Pierre Perifel, produit par DreamWorks (2022)

Influences sur les perceptions des **prédateurs** **et charognards** par le jeune public

Mémoire libre écrit par Sara DEMIRDJIAN

Sous la direction de Dominic HOFBAUER

D.U Animaux et Société
Année 2025 - 2026



« En même temps, si ces métaphores animalières pouvaient amener à reconnaître, dans nos cousins qui ne parlent pas, les “bêtes”, qu'ils ont des sensibilités et des souffrances comparables à celles des humains, (...), l'humanité ferait un pas de géant dans son humanisation, dans le contrôle de ses pulsions dévoratrices. »

Sabine BRODDES, *D'Œdipe Roi au Roi Lion : Psychanalyse et Dessins Animés*, Buenos Books International, 2012, *Partie 1 Les différentes formes et leurs différents publics*, 2. *La mise en scène des animaux*, p.20

Remerciements

Aux enseignantes et enseignants du Diplôme d'Université « Animaux et Société » de l'Université Rennes 2 pour la richesse du savoir transmis, m'offrant une vue d'ensemble sur les enjeux des relations entre les humains et les autres animaux ;

À Dominic Hofbauer, référent de mon mémoire, pour son accompagnement, son engagement quotidien et sa sensibilisation auprès des jeunes ;

À Émilie Dardenne pour ses conseils et recommandations pour la rédaction, ainsi que pour la création de cette formation très enrichissante ;

À l'ensemble de mes camarades du D.U, auprès de qui j'ai beaucoup appris.

À mes proches pour leur soutien inconditionnel et écoute quotidienne, notamment ma mère pour son soutien infaillible depuis toujours et Arnaud, pour ses conseils, relectures et son engagement dans l'Éducation.

À tous les participants, enfants comme adultes, qui ont pris le temps de participer à mon enquête.

À mes camarades de lutte du milieu associatif animaliste, qui ont contribué à mon apprentissage des enjeux de la cause animale ; pour cette force collective qui me nourrit chaque jour et qui me donne d'autant plus l'envie d'agir ;

À toutes celles et tous ceux qui s'investissent pour un monde meilleur pour les animaux, humains et non-humains.

Aux artistes qui œuvrent à des représentations plus justes des animaux dans leurs récits ;

Aux acteurs de l'Éducation qui contribuent au développement des plus jeunes.

MERCI !

Enfin...

Je dédis ce mémoire à mes compagnons de vie, Kira, Ébène, Sheeta et Pazu ;

Et à tous les autres animaux du monde, qui devraient être considérés et respectés pour ce qu'ils sont : des êtres sensibles et sentients qui ne demandent qu'à vivre paisiblement.

Sommaire

Remerciements	3
Avant-propos	6
Introduction	7
I. Étude de cas d'animaux antagonistes récurrents dans les films d'animation	9
A. Le loup, un méchant pervers et harceleur	9
a. <i>Les Trois Petits Cochons</i> (1933)	9
b. <i>La véritable histoire du Petit Chaperon Rouge</i> (2005)	12
c. <i>Le Chat Potté 2</i> (2022)	13
B. Le requin, un méchant intimidant et agressif	14
a. <i>La Petite Sirène</i> (1989)	14
b. <i>Le Monde de Nemo</i> (2003)	15
c. <i>Gang de Requins</i> (2004)	16
C. Le serpent, un méchant vicieux et manipulateur	17
a. <i>Le Livre de la jungle</i> (1967)	17
b. <i>Aladdin</i> (1992)	18
c. <i>Kirikou et la Sorcière</i> (1998)	19
D. Le vautour, un méchant sournois et menaçant	20
a. <i>Blanche-Neige et les Sept Nains</i> (1937)	20
b. <i>Le Roi Lion</i> (1994)	21
c. <i>L'Âge de Glace 2</i> (2006)	21
II. Les influences de l'imaginaire sur la construction des perceptions des prédateurs et charognards chez le jeune public	23
A. Analyses de l'enquête quantitative et réflexive par questionnaire	23
a. Méthodologie	23
b. Analyse des résultats	24
c. Conclusion de l'enquête	34
B. Psychologie et influences de l'imaginaire sur l'éducation par le biais des films d'animation	35
a. L'imaginaire, un outil d'exploration et d'apprentissage puissant	35
b. Le cinéma d'animation, un langage visuel universel	37

C. L'incarnation de la violence : quels enjeux moraux ?	39
a. La démonstration du Bien triomphant sur le Mal	39
b. L'identification comme outil de construction	40
c. Des sociétés « animales » comme métaphores de sociétés humaines	40
III. Perspectives des récits contemporains : vers un renversement de point de vue ?	41
A. Évolution des représentations : de la figure de l'antagoniste à celle du héros : le cas du Loup	42
a. <i>Balto : Chien-loup héros des neiges</i> (1995) : un loup entre civilisation et monde sauvage	42
b. <i>Les Bad Guys</i> (2022) : un loup comme anti-héros charismatique	43
c. Le loup pesco-végétarien de la publicité de Noël d'Intermarché (2025)	43
B. Créatures hybrides : monstres ou alter ego de l'humain ?	45
a. <i>La Belle et la Bête</i> (1991)	45
b. <i>Le Peuple Loup</i> (2020)	47
c. <i>Belle</i> (2021)	48
C. La mise en scène du Grand Méchant Humain	49
a. <i>Bambi</i> (1942) : l'humain chasseur	49
b. <i>Les 101 Dalmatiens</i> (1961) : l'humain exploiteur	51
c. <i>Chicken Run</i> (2000) : l'humain éleveur	52
d. <i>Le Voyage de Chihiro</i> (2001) : l'humain charognard	54
Conclusion	56
Bibliographie	58
Ouvrages	58
Articles	58
Thèse	58
Webographie	58
Filmographie	60
Annexes	62
Résultats complémentaires de l'enquête quantitative et réflexive	62
Expériences complémentaires - Étude quantitative / qualitative en temps réel	67
Réflexions anonymes d'adultes partagées à la fin du questionnaire en ligne	70

Avant-propos

Comme beaucoup d'enfants dans le monde, j'ai grandi avec des animaux partout autour de moi : dans les livres, les chansons, les dessins, les jouets, les doudous, les fables récitées par cœur, les films et séries d'animation... J'allais en vacances à la campagne et dans ma famille, il y a toujours eu des animaux, principalement des chiens, des chats, des poissons, hamsters, oiseaux, poules... Et pourtant, j'en mangeais. Non pas des chiens, ni des chats, ni des hamsters, mais des poules, du poisson, de la vache et du cochon. Sans oublier les bébés : veaux, agneaux et poussins. Je ne faisais pas le lien entre la vie devant mes yeux, et la mort dans mon assiette. Pourtant, encore, je partais en séjour à la ferme, je caressais des ânes, ânesses, juments, chevaux, poneys et ponettes ; il m'est aussi arrivée de monter sur leur dos. J'appréciais voir des cochons et des moutons, les gentils des histoires, victimes du célèbre Grand Méchant Loup. Je me réjouissais probablement lorsque celui-ci, à la fin des récits, finissait bouilli dans la marmite ou tué par le chasseur (ce sauveur !) d'un coup de fusil. « Tout est bien qui finit bien ». En parallèle, je pleurais quand ce même chasseur tuait la Maman de Bambi, faisant ainsi de lui un jeune orphelin, livré à lui-même.

Les histoires et l'imaginaire ont toujours eu une importance capitale dans ma vie, me faisant grandir, à tel point qu'une fois devenue grande enfant, j'ai choisi la voie de l'animation. Le mot « animation » vient du latin *anima*¹, qui signifie « âme » et du verbe latin *animare*, « mouvoir, faire bouger ». L'ironie du sort a fait que j'ai une double profession en lien avec l'animation : autrice-réalisatrice dans le cinéma d'animation et animatrice BAFA auprès des enfants et adolescents. J'écris des récits pour les plus jeunes et je les côtoie par mon autre métier, toujours en donnant vie à un imaginaire. Ainsi, j'ai souvent l'occasion de jouer avec eux, de les regarder s'amuser en autonomie, de leur lire des histoires, d'observer leurs dessins et d'écouter leurs interprétations les plus rocambolesques...

Il m'est aussi arrivé d'être témoin de certaines méthodes de jeux de la part de collègues. Il y a quelques années, alors qu'une journée thématique « Contes » était mise en place par l'équipe d'animation, un collègue animateur a organisé un jeu de tir à l'arc. La cible était un loup. Il fallait tirer sur sa gueule terrifiante aux dents pointues. Bien qu'il s'agissait de flèches en ventouse non dangereuses adaptées à un public de maternelle de 3 à 6 ans, cette démarche renforçait l'idée que le loup était LE méchant à combattre. J'ai fait le constat des biais que les adultes pouvaient eux-mêmes avoir sur les animaux et ainsi, les transmettre aux enfants, faisant perdurer l'imaginaire des « méchants animaux » des histoires, qu'il fallait exterminer ou voir périr. Qu'en est-il des conséquences sur leurs véritables perceptions de ces animaux ?

¹ Wikipédia, *Anima (homonymie)*, <https://fr.wikipedia.org/wiki/Anima>, consulté le 01 mars 2026

Introduction

Aux origines de l'animation, les premiers dessins en mouvement apparaissent à l'époque Paléolithique dans les cavernes, avec des animaux peints dans des positions légèrement différentes par des Homo sapiens, comme des félins ou équidés, retranscrivant leurs perceptions de la réalité. Cependant, le cinéma d'animation est officiellement né avec la lanterne magique du XVIIIe siècle. « Les lanternes magiques permettaient de projeter un spectacle à l'aide de plaques dessinées sur verre », explique Sylvie Saerens, l'arrière-petite-fille de l'auteur des premiers dessins animés et du Théâtre optique, Émile Reynaud. Celui-ci projette pour la première fois des dessins animés devant un public, *Les Pantomimes Lumineuses*², au musée Grévin à Paris, le 28 octobre 1892, trois ans avant la création du cinématographe des Frères Lumière.



Panneau des Lions, Grotte Chauvet, Claude Valetten, date inconnue



Eadweard MUYBRIDGE, Cheval et cavalier au galop, collotype de 1887

En 1877, en amont des jouets optiques, le photographe Eadweard Muybridge s'impose aussi comme pionnier de la représentation imagée du mouvement animal, tant dans l'avancée artistique que scientifique, avec ses décompositions photographiques d'un cheval et d'un cavalier.

Le premier animal apparaissant comme « méchant » dans un dessin animé est un moustique, dans *How a Mosquito Operates*³ de Winsor McCay, en 1912. Ce court-métrage de 06 minutes 15 raconte l'histoire d'un moustique géant qui tourmente un homme durant son sommeil. Aujourd'hui, les animaux sont encore omniprésents dans les histoires jeunesse, qu'ils soient réels ou fictifs (par le biais de l'animation). Ces personnages, souvent anthropomorphes, sont des messagers de moralité, dans une optique d'apprentissage envers l'enfant : apprendre à être gentil ou gentille envers les autres, à accepter les différences, à entretenir une hygiène en toute autonomie... Face à ces enjeux de moralité pour apprendre à l'enfant à devenir un citoyen ou une citoyenne responsable et autonome, s'affrontent des points de vue et ainsi, des conflits. Pour qu'il y ait des conflits au sein des histoires, il doit y avoir des obstacles, ce qui implique des personnages « bons » et d'autres plus « mauvais ».

² Émile Reynaud, *Les Pantomimes Lumineuses*

<https://emilereynaud.fr/index.php/category/Pantomimes-lumineuses>, consulté le 28 février 2026

³ Youtube, *How a Mosquito Operates (1912) Winsor McCay*, <https://www.youtube.com/watch?v=77cn30IeZPU>, consulté le 28 février 2026

Ces derniers sont des « antagonistes » : des personnages qui créent des obstacles entre le ou la protagoniste (personnage principal) et son objectif. Bien qu'il puisse y avoir quelques subtilités avec les « méchants », les antagonistes animaux sont souvent considérés moralement comme tels. Il s'agit, la plupart du temps, d'animaux prédateurs ou charognards.

Pourtant, lorsque l'on est enfant, notre attention est tournée naturellement vers les animaux - tandis qu'à l'âge adulte, ce qui est attiré aux animaux bascule souvent vers l'enfantin. Selon une thèse⁴ développée par E.O Wilson, il existe un besoin humain fondamental, d'origine génétique, de s'affilier à d'autres organismes vivants. Dès lors, sans connaissances transmises aux enfants, d'où viendraient leurs peurs envers certaines espèces animales ? Nous pouvons supposer que l'imaginaire joue un rôle essentiel, mais qu'il est influencé par l'environnement et l'entourage. Quelles constructions narratives sont alors établies concernant les « méchants » animaux ? Par ailleurs, il est essentiel de définir ce qu'est la « méchanceté » : caractère de quelqu'un de méchant, volonté de nuire, de faire du mal⁵.

L'imaginaire est vaste et étant donné que de nombreux travaux ont d'ores-et-déjà été établis sur la littérature jeunesse, nous nous pencherons sur le milieu du cinéma d'animation et plus précisément, des longs-métrages - quelques courts-métrages et séries seront cependant évoqués. Nous analyserons la manière dont les prédateurs et charognards sont mis en scène dans les films d'animation jeunesse et les perceptions qui en découlent chez les enfants et adolescents, en nous posant la question suivante :

Dans quelle mesure les représentations d'animaux antagonistes dans le cinéma d'animation influencent-elles les perceptions des prédateurs et charognards par le jeune public ?

La « perception » est la réunion de sensations en images mentales⁶. Elle varie en fonction de divers facteurs, comme les expériences personnelles, l'âge, le stade de développement ou encore l'éducation.

Nous commencerons par établir une étude de cas d'animaux antagonistes récurrents dans les films d'animation. Nous évaluerons ensuite les influences de l'imaginaire sur la construction des perceptions des prédateurs et charognards chez le jeune public ; et analyserons les résultats d'une enquête qualitative menée en ligne avec des enfants, adolescents et les adultes acteurs de leur éducation. Enfin, nous mettrons en perspective des récits contemporains, vers un renversement de point de vue.

⁴ Britannica, *biophilia hypothesis*, <https://www.britannica.com/science/biophilia-hypothesis>, consulté le 28 février 2026

⁵ Larousse, méchanceté, <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/m%C3%A9chancet%C3%A9/50044>, consulté le 28 février 2026

⁶ Le Petit Robert *perception*, <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/perception>, consulté le 28 février 2026

I. Étude de cas d'animaux antagonistes récurrents dans les films d'animation

Dans cette première partie, nous allons faire un état des lieux général par une étude de cas des animaux antagonistes les plus récurrents dans les films d'animation, au travers d'analyses filmiques de séquences animées. Il est à noter qu'il s'agit d'interprétations possibles et non exhaustives, en tâchant d'être le plus juste possible par un langage cinématographique.

Afin d'obtenir un constat d'ensemble, j'ai choisi des personnages « représentants » d'espèces animales. D'une part, les prédateurs : le loup pour les mammifères terrestres ; le requin pour les animaux aquatiques et le serpent, pour les reptiles et animaux terrestres autres que mammifères. D'autre part, le vautour, comme animal volatile et représentant des charognards.

Concernant les films, j'ai sélectionné des productions des trois pays les plus importants du marché international du cinéma d'animation : les États-Unis, le Japon et la France, afin de se concentrer sur les secteurs géographiques des productions les plus influentes dans le monde.

Enfin, les techniques des films analysés sont diverses, allant de l'animation 2D, l'animation 3D et la stop motion⁷, afin de maintenir une diversité de formes et de récits. Cependant, il est important de noter que les films présentés ont été produits avec des budgets importants, et ainsi, des moyens techniques et une diffusion mondiale en conséquence.

A. Le loup, un *méchant* pervers et harceleur

a. *Les Trois Petits Cochons* (1933)

Avant de se pencher principalement vers des analyses de longs-métrages, nous allons commencer notre étude de cas par le court-métrage animé *Les Trois Petits Cochons*, réalisé en 1933 par Burton Gillett et produit par Walt Disney Productions. Ce film, qui a obtenu l'Oscar du Meilleur Court-métrage d'Animation en 1934, compte parmi les premiers classiques des studios Disney. Adapté du célèbre conte populaire de Charles Perrault, ce dessin animé suit les mésaventures de trois frères cochons face au Grand Méchant Loup, qui compte bien les dévorer pour son déjeuner.

Le film démarre avec le point de vue des trois petits cochons qui dansent et chantonnent sous des airs joyeux, tout en construisant leur maison respective (paille, bois, brique). Le frère le plus sage des trois qui construit sa maison en brique - la plus solide, qui résistera face au loup - prévient d'avance ses deux frères : « - Jouez, riez, violonnez (...) Sauf je suis mais vous

⁷ La stop motion est une technique d'animation qui consiste à créer des séquences vidéo en faisant avancer des objets ou des personnages, image par image, en captant les moindres changements de position. Source : Les Bases Numériques, *Stop Motion*, <https://lesbases.anct.gouv.fr/ressources/stopmotion>, consulté le 01 avril 2026

trembleriez si le loup à l'huis frappait. » Ceux-là rient alors et continuent de chanter en chœur : « - Qui craint le Grand Méchant Loup ? Méchant Loup ? Grand Loup noir ? Qui craint le Grand Méchant Loup ? » C'est à cette issue qu'à l'image, celui-ci apparaît :



Walt Disney, *Les Trois Petits Cochons*, 1933, 02'37

Walt Disney, *Les Trois Petits Cochons*, 1933, 02'59

Caché derrière un arbre, il se rapproche « à pas de loup » sur ses deux pattes arrière, habillé de guenilles et d'un chapeau abîmé, semblable à un humain d'un milieu social défavorable. Les deux cochons sont vêtus eux aussi, mais d'un chapeau en bon état et d'un nœud de chemise coloré. Cela distingue d'emblée le Grand Méchant Loup en provenance de la forêt qui incarne le monde sauvage, des cochons civilisés, en pleine construction de maisons avec des outils. L'animation d'une bave dégoulinante de sa gueule aux dents pointues montre sa volonté de nuire aux cochons en les mangeant. À sa vue, les cochons s'enfuient, ce qui amuse le Loup qui rit avec perversité, tel un jeu malsain, prenant du plaisir à traquer ses proies.

Il va, à plusieurs reprises, s'attaquer aux maisons des frères : en soufflant, puis en forçant la



Walt Disney, *Les Trois Petits Cochons*, 1933, 00'04'49

porte et en usant de ruses, comme à 04 minutes : « - On voit qu'ils sont trop rusés, chez moi je retourne. » dit-il devant la porte du frère dont la maison est construite en paille, tout en lâchant un regard complice aux spectateurs, accompagné d'un sourire inquiétant. Il ne rentre pas chez lui mais s'éloigne de la maison, en mimant les bruits de ses pas, feignant ainsi partir et manipulant les frères cochons : « - Il a filé ! » (04'21).

C'est par la suite que le Grand Méchant Loup revient à l'attaque, déguisé en mouton et toquant à la porte. Les cochons demandent « - Qui est là ? », ce à quoi il répond « - Une pauvre brebis ! Sans asile, je suis. Par pitié, ouvrez me sauver. ». Cela, toujours avec un regard furtif vers la « caméra », brisant le quatrième mur⁸ et prenant à témoin les spectateurs. Les deux cochons ne tombent pas dans le panneau, ce qui met en colère le Grand Méchant Loup : « - Je vais m'enfler et souffler, et la maison, défoncer ! » Après avoir soufflé fort sur la

⁸ Quatrième mur : Mur imaginaire qui sépare le public de la scène, contribuant à l'illusion d'une réalité de la fiction. Éditions Théâtrales, Quatrième mur, <https://www.editionstheatrales.fr/quatrieme-mur>, consulté le 01 avril 2026

maison de bois, les deux cochons courent se réfugier chez leur frère, qui a construit sa maison en brique. Grand Méchant Loup toque à nouveau, avec son deuxième déguisement trompeur -



Walt Disney, *Les Trois Petits Cochons*, 1933, 00:06:05



Walt Disney, *Les Trois Petits Cochons*, 1933, 00:06:59

en humain cette fois-ci. Le troisième frère cochon ne s'y méprend pas et le tourne en ridicule, mettant le Grand Méchant Loup en rage. Celui-ci se gonfle, ses poils noirs se hérissent ; il redevient alors une « bête sauvage », perdant le contrôle sur ses pulsions, contrairement aux trois petits cochons qui sont protégés dans leur maison de brique et se moquent du loup. Ce dernier est comme dénudé, ses vêtements humains sont tombés à terre, lui enlevant ainsi une partie de son anthropomorphisme. En passant par le toit, il se brûle dans la marmite et est expulsé de douleur par la cheminée. Cette séquence finale crée de la « comédie » : le « méchant » semble avoir eu ce qu'il méritait. Tandis que son objectif était de se nourrir, le loup est montré comme pervers et harceleur.

Avant la réalisation de ce court-métrage, Disney avait produit *Little Red Riding Hood* en 1922 avec son ancienne boîte de production, Laugh-O-Gram Studio. Dans cette adaptation du conte *Le Petit Chaperon Rouge*, un premier « loup » apparaît, mais il s'agit d'un humain traquant une petite fille. Nous y retrouvons des caractéristiques de mise en scène similaires au court-métrage *Les Trois Petits Cochons* : sourire pervers, manipulation, camouflage derrière la maison - lieu intime et de sécurité -, regard inquiétant vers la caméra.



Walt Disney, *Little Red Riding Hood*, 1922, 00:02:51

Ainsi, Disney pose les bases d'un animal prédateur « méchant » par la mise en scène d'un loup malsain qui veut nuire à d'innocents personnages. Les animaux antagonistes ne sont pas représentés pour incarner les animaux tels qu'ils sont dans la vraie vie, mais pour des représentations de comportements humains. Cela, pourtant, ne portera pas justice aux animaux prédateurs. Sur cette base du Grand Méchant Loup, nous allons, plus brièvement, étudier des séquences d'autres films d'animation avec une mise en scène de cet animal.

b. *La véritable histoire du Petit Chaperon Rouge* (2005)

La production américaine *La véritable histoire du Petit Chaperon Rouge*, sortie en 2005, est une adaptation moderne du conte de Perrault *Le Petit Chaperon Rouge*. Dans cette version mêlant comédie et polar, une enquête a lieu au sujet d'un voleur de recettes de cookies. Les suspects concernés sont la petite fille, le loup, la grand-mère et le bûcheron.



La véritable histoire du Petit Chaperon Rouge, 2006, 00:01:55



La véritable histoire du Petit Chaperon Rouge, 2006, 00:03:46

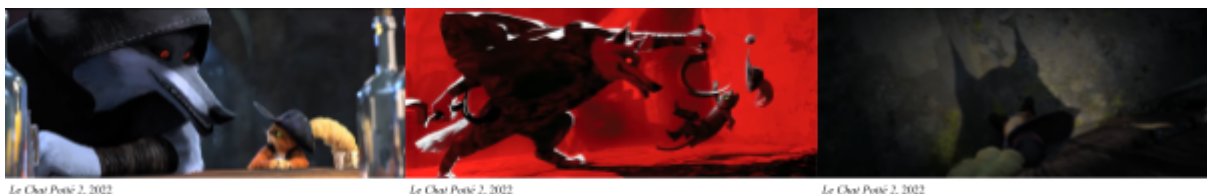
Le film, qui se veut être une comédie policière jouant avec les codes des contes de fée, démarre avec une séquence emblématique de Rouge qui vient voir Mère-Grand dans sa maison. C'est en réalité Loup qui est dans le lit, avec un masque représentant le visage de Mère-Grand : nous retrouvons l'aspect manipulateur du loup. Dans les échelles de plans, Loup est imposant dans l'image. Le parti pris décalé du film permet de déplacer le propos, impliquant non pas seulement le loup comme agresseur potentiel, mais d'autres personnages.

La cigogne policière évoque une « tentative de dévoration » : le loup est toujours coupable à cause de son alimentation. Rouge, découvrant Loup, lui dit « - Encore toi ! », rappelant sa caractéristique de harceleur - souvent mise en scène dans les histoires.

À l'opposé, les trois petits cochons que l'on retrouve dans cette adaptation libre, incarnent des « gardiens de la paix » et sont du « bon » côté, tout comme cela était le cas dans le court-métrage des studios Disney en 1933. Nous retrouvons également la « dévalorisation » du personnage du loup par la muselière que les policiers lui ont mise, en plus des menottes : sa gueule est maintenue, il ne peut s'attaquer ni manger personne, mais effraie malgré lui les policiers qui, dans ce plan, sont des proies potentielles. Plus tard, à 53 minutes du film, l'inspecteur dit : « - Il se pourrait qu'elle fut également victime, comme tant d'autres, des appétits du loup. », ce à quoi répond l'accusé : « - Oh le loup et allons-y, délit de faciès ! » Loup est ainsi « animalisé » contrairement aux autres personnages qui restent complètement anthropomorphes et « civilisés ».

c. *Le Chat Potté 2* (2022)

Le Chat Potté 2 : La Dernière Quête, sorti en 2022, est le deuxième volet du film américain *Le Chat Potté* - adapté du conte de Charles Perrault. Cette suite a rencontré un grand succès, notamment grâce à l'antagoniste du loup qui incarne la Mort dans cet entre-deux mondes. Le personnage du loup est ici un chasseur de primes terrifiant, qui traque le héros - le Chat Potté - arrivé à sa neuvième et dernière vie. Lors de sa première apparition⁹, alors que le Chat Potté se trouve dans un bar, les bougies s'éteignent, comme si un esprit passait, sous un fond de tonnerre. Puis, un chant sifflé ; avant que le loup n'apparaisse assis à côté du protagoniste, une capuche sur la tête - rappelant la tenue vestimentaire de la Faucheuse. Ses yeux rouges, sa voix rocailleuse et son rire inquiétant mettent mal à l'aise le héros et les spectateurs. Le Chat Potté, les poils hérissés et dont le rythme cardiaque s'accélère, craint, pour la première fois, un autre personnage. Le « Chasseur de primes » dit, avec une joie terrifiante : « - Oh mais que je l'aime ! Cette odeur de la peur ! » Les rapports d'échelle à l'image, entre la Mort et le Chat Potté, accentuent l'intimidation du personnage du loup sur le héros. Nous retrouvons la caractéristique d'un loup tenace, qui ne lâche pas l'affaire et est prêt à tout pour parvenir à ses fins - ici, traquer le Chat Potté, arrogant face à la mort et lui enlever sa neuvième vie.



Dans une interview pour Première¹⁰, Joel Crawford, co-créateur du film, émet une subtilité :

« On voulait faire en sorte que le public ressente la joie du Chat Potté quand il commence à apprécier sa dernière vie. Et pour ça, on était obligés d'emmener notre histoire dans des endroits assez sombres. On a eu cette idée en relisant les contes de Grimm, dans lesquels le loup représente souvent la peur. Face à la légende que représente le Chat Potté, qui ne craint rien, il fallait bien un adversaire aussi fort que le loup, la mort, la peur elle-même. Je dis bien un adversaire, car ce n'est pas un méchant, on ne l'a jamais perçu comme ça. C'est son antagoniste, avec un point de vue fort et juste. »

Malgré le fait que ce loup ne soit pas un « méchant » revendiqué, il reste cependant un antagoniste et une force terrifiante pour les jeunes spectateurs, incarnant la Mort, en faisant obstacle à la vie du héros, dont nous suivons le point de vue tout au long du film.

⁹ Youtube, *Le Chat Potté 2 - Le Loup (VF)*, <https://www.youtube.com/watch?v=03OO26gJcYI>, consulté le 13 avril 2026

¹⁰ Première, *Joel Crawford - Le Chat Potté 2 : "Le loup n'est pas un méchant"*, consulté le 13 avril 2026 <https://www.premiere.fr/Cinema/News-Cinema/Joel-Crawford-Le-Chat-Potte-2-Le-loup-nest-pas-un-mechant>

B. Le requin, un *méchant* intimidant et agressif

a. *La Petite Sirène* (1989)

La Petite Sirène, réalisé en 1989 par John Musker et Ron Clements, produit par les studios Disney, raconte l'histoire d'une sirène rêvant de devenir humaine. Dans cette adaptation du conte éponyme d'Andersen, le requin a un rôle d'antagoniste tertiaire, n'apparaissant que dans une séquence : celle se déroulant dans l'épave, dans laquelle Ariel et son ami poisson Polochon s'aventurent¹¹.

À 00:06:35 du film, Ariel dit à Polochon : « - Je vais à l'intérieur. Toi, tu restes là, et tu surveilles les requins. » ; ce à quoi le petit poisson lui répond avec effroi : « - Quoi ?! Des requins ?! » Quelques secondes plus tard, à 00:06:50, il lui demande : « - Ariel, tu crois qu'il pourrait y avoir des requins ? » Alors que tous deux rentrent dans l'épave, une ombre de requin passe. Le gros plan sur la nageoire encercle, dans le cadre de l'image, le petit poisson, comme pris au piège. Puis, à 00:07:45, le requin passe de nouveau en arrière-plan, derrière des fenêtres cassées. La protagoniste et son allié ne le voient pas, occupés par les trésors qu'ils trouvent au sein de l'épave. Ce plan moyen¹² accentue la menace du requin pour les jeunes spectateurs, sans même qu'il n'agisse concrètement à l'encontre des personnages. Ce sentiment d'inquiétude est renforcé par le travail sonore et une musique angoissante qui monte en crescendo, composée par Alan Menken.



La Petite Sirène, 1989, 00:06:50

À 00:07:58, le requin aux yeux rouges sang apparaît derrière Polochon - ce dernier est toujours inquiet mais ne l'aperçoit pas encore. Quelques secondes plus tard, le géant, qui prend beaucoup de place dans le cadre, ouvre sa gueule, s'apprêtant à manger Polochon ; à tel point qu'il casse les fenêtres par ses dents pointues, se rapprochant de la « caméra », comme s'il engloutissait aussi les spectateurs. Le requin, fou de rage et prêt à tout pour parvenir à ses fins, détruit tout sur son passage. Il ne parle pas, seul le bruit de ses dents qui croquent et déchiquettent le bois de l'épave résonne.

Le requin, tout comme le loup précédemment, est ainsi « animalisé » par son manque d'expression verbale, à l'opposé d'Ariel et de Polochon qui ont une identité propre et usent d'un langage commun, que les jeunes spectateurs peuvent comprendre. Le requin n'est seulement représenté que par le biais de son appétit destructeur.

¹¹ Youtube, *La Petite Sirène L'épave*, https://www.youtube.com/watch?v=f7_a3gKtYsk, consulté le 20 avril 2026

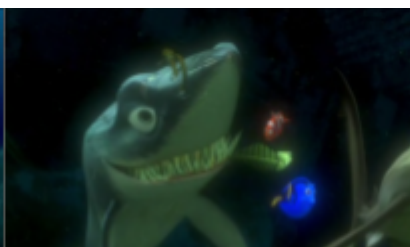
¹² Plan moyen : Cadrage dans lequel les personnages et les objets remplissent l'image et où la part du décor diminue. Recitarts, *Le plan moyen*, <http://recitarts.ca/fr/formations/notre-offre-de-services/faire-du-cinema-d-animation/echelle-des-plans-au-cinema/article/le-plan-moyen>, consulté le 13 avril 2026

b. *Le Monde de Nemo* (2003)

Le Monde de Nemo, produit par les studios Disney en 2003, raconte l'histoire d'un père poisson-clown surprotecteur, nommé Marin, à la recherche de son fils disparu, Nemo. Parmi les dangers de l'Océan, se trouve un requin, l'un des antagonistes. Celui-ci apparaît pour la première fois vers 18 minutes du film¹³ : à l'image de ce plan moyen, il est gigantesque et prend tout l'espace, face au minuscule poisson-clown, provoquant ainsi un sentiment d'écrasement et de domination. Son attitude, le regard froncé mais un sourire aux dents aiguisées, annonce la menace de sa présence, accentuée avec un bruit grinçant à mesure qu'il sourit. Marin est intimidé face à ce dangereux géant, dont la bouche s'entrouvre lentement, insinuant qu'il s'apprête à le dévorer. Ce sentiment est renforcé avec le gros plan suivant, qui met les dents du requin en valeur, en direction du petit poisson. Face à lui, Marin, tétanisé, est rejoint par Dory, son amie poisson chirurgien bleu. Le requin leur dit avec ironie : « - J'comprends votre réaction... Pourquoi j'suis un requin ? », feignant la compassion, puis se retourne à vive allure et fait mine de les croquer, avant de s'esclaffer de rire. L'antagoniste s'amuse de la peur des petits poissons. Puis, le requin les emmène dans son repère, une vieille épave. Deux autres requins l'attendent : « - On a déjà fini les amuses-gueules et j'ai toujours aussi faim ! », avec un travelling¹⁴ avant dans la gueule de l'un des deux, donnant le sentiment de s'y plonger, telle une proie. Une fois à l'intérieur, les requins tiennent une réunion sarcastique sur le fait de manger des poissons. Ils récitent en chœur : « - Je suis un bon requin, non une machine qui pense qu'à manger. (...) Les poissons sont nos amis, pas d'la bouffe ! » Plus tard, lorsque Dory se cogne, du sang arrive jusqu'aux narines du requin le plus imposant, à tel point que son gabarit ne rentre pas dans le cadre de l'image. Ses yeux stylisés se transforment, deviennent sombres et réalistes, comme si son instinct naturel de prédateur prenait le dessus. S'ensuit une violente course-poursuite contre Marin et Dory, le requin criant : « - Juste une bouchée ! » Nous en revenons à l'idée que manger des poissons en tant que prédateur, ici des requins, est une mauvaise chose moralement et fait d'eux des antagonistes, des personnages méchants et effrayants.



Le Monde de Nemo, 2003, 00'18'44



Le Monde de Nemo, 2003, 00'20'53



Le Monde de Nemo, 2003, 00'23'11

¹³ Youtube, *nemo le requin BURCE Fandub french*, <https://www.youtube.com/watch?v=HnvwN4BEsBO>, consulté le 22 avril 2026

¹⁴ Le travelling est un déplacement de la caméra au cours de la prise de vues cinématographique, pour suivre un sujet en mouvement, pour s'en rapprocher ou s'en éloigner, ou pour le contourner et le voir sous un nouvel angle. Wikipédia, *Travelling*, <https://fr.wikipedia.org/wiki/Travelling>, consulté le 22 avril 2026

c. *Gang de Requins* (2004)

L'année qui a suivi *Le Monde de Nemo*, est sorti le film *Gang de Requins* en 2004, produit par le géant américain DreamWorks. L'histoire est celle d'Oscar, modeste employé au Lav O'Baleines, qui rêve de gloire. Pour rejoindre l'élite, il profite d'un malentendu : étant témoin de la mort d'un requin blessé mortellement par une ancre, il se fait passer pour un valeureux tueur de squales grâce à un pacte avec Lenny, un requin végétarien.

Ce film propose plusieurs représentations de requins : certains sont des méchants antagonistes, d'autres des gentils alliés. Lenny, végétarien, est alors l'allié du protagoniste Oscar. De nouveau, il y a une confrontation entre les « méchants » prédateurs qui sont assoiffés de sang, et les « gentils » qui ne mangent personne. *Gang de Requins* démarre avec la musique du film *Les Dents de la Mer* de Spielberg. Une présentatrice TV, Kattie Current, informe : « - Selon les derniers sondages IFLOP, la peur du requin n'a jamais été aussi forte. (...) Jusqu'à quand nos récifs seront assiégés par les requins ? (...) Est-ce que quelqu'un nous débarrassera un jour de cette menace ? » Sans même voir à l'image des requins dans la ville, ces derniers sont déjà annoncés comme dangereux pour la survie des autres espèces aquatiques. Cette idée est renforcée par ce panneau publicitaire, peint par les enfants poissons pour effrayer Oscar (00:05:25). Dans une autre séquence au restaurant, dans le récif des «



Gang de Requins, 2004, 00:05:25

gros poissons », Don Lino, le chef des requins, fait la leçon à son fils Lenny : « Tout ce qui bouge, tu le tues, tu le manges, point barre. Ça a toujours été comme ça chez nous, c'est une tradition chez les requins. Qu'est-ce que t'as dans le ventre ? Ton frère, Frankie, lui, c'est un tueur. » (00:17:55). Le fait de manger d'autres animaux est incarné ici comme un symbole de force et de virilité. L'enjeu de Lenny est d'être intégré au sein de sa famille, mais il n'est pas comme les autres requins qui veulent régner et manger les autres animaux. Son père le force à manger une crevette mais celle-ci va lui raconter sa vie et ses malheurs. Lenny la prend alors en pitié et décide de la sauver, ainsi que les autres crevettes vivantes sur la table. Don Lino ne l'accepte pas et ordonne en boucle : « - Lenny, mange cette crevette ! Mange ! Mange ! Mange ! » puis : « - Fils, tu vas apprendre le métier de requin, que ça te plaise ou non. »

Dans ce long-métrage, le personnage de Lenny est un rebelle dans sa condition de requin et a du mal à trouver sa place. Il n'est ni accepté par sa famille qui le confronte dans sa posture de prédateur et dans ses choix moraux, ni par les autres poissons qui le craignent.

C. Le serpent, un *méchant* vicieux et manipulateur

a. *Le Livre de la jungle* (1967)

Dans *Le Livre de la jungle* des studios Disney, sorti en 1967 et inspiré des écrits de Rudyard Kipling, nous suivons les aventures de Mowgli, un enfant de dix ans, abandonné dans la forêt. Bagheera, une panthère, le découvre et décide de le confier à une famille de loups qui l'élève comme un louveteau.

Au début du film, alors que Bagheera conseille à Mowgli de monter dans un arbre pour passer la nuit, un serpent du nom de Kaa fait son apparition. À 00:09:35, lorsque Mowgli est assis sur la branche, Bagheera dit au petit garçon : « - Tu ne resterais pas en vie un seul jour [dans la jungle]. » ; ce à quoi Mowgli répond : « - J'ai pas peur ! Et j'sais me défendre tout seul. » Au même instant, le serpent Kaa fait irruption¹⁵, sur des sonorités graves d'instruments à bois ou à vents, créant ainsi un effet hypnotique. Kaa darde sa langue - mouvement permettant aux serpents de sentir leur environnement grâce à des particules chimiques dans l'air - ce qui insinue qu'il sent Mowgli. Puis, il fait un mouvement de bouche suggérant qu'il salive. Après avoir vérifié que Bagheera s'est bien endormi, Kaa s'approche de Mowgli : « - Ça, alors ! Voyons... Qu'est-ce que c'est que ceci ? [Il rit.] C'est un petit homme ! Un délicieux petit homme ! » Kaa s'engage dans une tentative d'hypnotisation, regardant Mowgli droit dans les yeux, en lui chantant en boucle une chanson pour l'endormir : « - Fiiiils, fais un somme... » Ses yeux deviennent plein de couleurs envoûtantes, tout comme ceux de Mowgli. La tête du serpent tourne en faisant des gestes circulaires lents, et le jeune garçon, alors hypnotisé, fait de même. Le serpent enroule son corps autour de Mowgli - technique pour enserrer des proies plus grandes que lui. Le gros plan sur les yeux de Kaa appuie l'idée d'hypnose pour les jeunes spectateurs. Mowgli se retrouve presque étranglé.



Le livre de la Jungle, 1967, 00:10:20

Le livre de la Jungle, 1967, 00:10:41

En parallèle, il y a un double-dialogue avec Bagheera qui sommeille sur la branche. Tandis que Mowgli, hypnotisé et étranglé, appelle avec un peu de force la panthère, celle-ci lui répond, à demi-endormie : « - (...) Assez, nous en reparlerons demain matin. » Le serpent lui répond en riant avec sadisme : « - Il ne sera plus ici, demain matin... » Bagheera se réveille en sursaut et vient donner un coup à Kaa, afin que celui-ci lâche Mowgli, qu'il allait dévorer.

¹⁵ Youtube, *Première apparition de Kaa*, https://www.youtube.com/watch?v=wDO_VrKAbIM, consulté le 26 avril 2026



Le livre de la Jungle, 1967, 00:11:04

Pour se venger de sa tentative ratée à cause de Bagheera, Kaa s'en prend à lui et se met à le manipuler à son tour. Mowgli le sauve de justesse, en poussant le serpent dans le vide : celui-ci se cogne d'abord au tronc de l'arbre puis tombe par terre, assommé. Ici, comme souvent, le « méchant » prédateur est tourné en ridicule et les « gentils » remportent la manche. Plus tard dans le film, à 00:54:10¹⁶, alors que Mowgli se retrouve seul et en colère contre tous, Kaa le retrouve et tente de le convaincre de lui faire confiance, de nouveau par une chanson : « - Aie confiiiiance... Crois en moi, que je vais veiller sur toi... (...) Fais un somme, sans méfiannnnce... Je suis là... » Pendant que Mowgli est une nouvelle fois hypnotisé : le serpent l'entoure de son corps par un cercle semblable à des anneaux de prédation, donnant le sentiment d'enfermement de la « proie » qu'est le petit garçon. Le son renforce ce sentiment étrange et de malaise, avec, à nouveau, des instruments graves à cordes glissées et bois. Kaa finira de nouveau ridiculisé par le petit homme, qui arrivera à se défaire de son emprise.



Le livre de la Jungle, 1967, 00:56:11

b. *Aladdin* (1992)

L'histoire de ce long-métrage inspiré des contes *Les Mille et Une Nuits* et produit par les studios Disney en 1992, met en scène Aladdin, un jeune homme pauvre vivant avec son singe Abu, qui vole des aliments pour survivre. Il fait la rencontre de la Princesse Jasmine, dont il tombe amoureux. Le principal antagoniste du film est Jafar, un sorcier et vizir royal.

Dans l'affrontement final¹⁷, le sceptre-serpent - une canne ornée d'une tête de cobra hypnotique que Jafar utilise pour manipuler et ensorceler autrui - transforme Jafar en un véritable serpent. Entouré de flammes comme s'il se retrouvait en Enfer, Aladdin, muni d'une épée, provoque Jafar pour libérer Jasmine, retenue prisonnière : « - Aurais-tu peur de m'affronter seul, vieux serpent visqueux ? », ce à quoi Jafar répond : « - Ah, je suis un serpent ! Et bien si c'est cela ce que tu sssouhaites [dardant sa fine langue qui apparaît], je serais donc ce serpent ! » Dans la foulée, il se métamorphose en un serpent géant, avec des yeux rouges et des crochets venimeux. Les flammes entourant Aladdin se transforment en corps de serpent, le jeune homme devient ainsi concrètement une proie pour Jafar. Celui-ci, devenu serpent,

¹⁶ Youtube, *Le Livre de la Jungle - Aie confiance*, <https://www.youtube.com/watch?v=2gflQEF1WQU>, consulté le 25 avril 2026

¹⁷ Youtube, *Aladdin - Snake Jafar*, https://www.youtube.com/watch?v=eyY_nY8QC9U, consulté le 25 avril 2026

attaque Aladdin avec vivacité. Sa voix change, devenant plus sombre, avec des onomatopées comme « fssss... », renvoyant aux froissements de langue des serpents. Un féroce combat s'engage entre le jeune homme et le cobra. Iago, le perroquet conseiller du sorcier, l'encourage à étouffer Aladdin, renvoyant le sorcier-serpent à ses capacités de prédation.



Aladdin, 1992, 01:19:02



Aladdin, 1992, 01:19:09



Aladdin, 1992, 01:19:59

Dans cette séquence, les rapports d'échelle entre les deux personnages montrent la supériorité de pouvoir de Jafar sur Aladdin, devenu minuscule face au géant cobra, accentué par des plans en contre-plongée¹⁸ et des travellings avant qui créent un sentiment d'oppression.

c. *Kirikou et la Sorcière* (1998)



Kirikou et la Sorcière, 1998, 00:56:57

De manière plus anecdotique, dans *Kirikou et la Sorcière*, long-métrage français réalisé par Michel Ocelot en 1998 par le studio Les Armateurs, un serpent apparaît furtivement dans une séquence où la Sorcière Karaba est dans sa case et découvre que ses bijoux ont disparu. Découvrant un trou dans la terre, elle en déduit qu'ils ont été volés. Avec autorité, elle appelle : « - Serpent ! » Celui-ci, dénué d'identité, n'est là que pour servir la Sorcière, tout comme les Fétiches - qui ont un langage et une démarche robotiques. Le serpent sort d'un pot avec couvercle, sous les ordres de Karaba qui lui ordonne : « - Va ! Rejoins le voleur, et TUE-LE ! » Le serpent se faufile sous la terre, à la recherche du voleur de bijoux, qui est Kirikou. L'enfant se faufile dans les galeries souterraines, mais le serpent est rapide. Les galeries, vues de profil à l'image dans un plan d'ensemble, semblent sans issue. Elles rappellent le corps long du serpent qui rampe et entoure sa proie de ses anneaux. Bien que Kirikou arrive à s'échapper, le serpent, sifflotant, reste une menace pour le jeune héros.



Kirikou et la Sorcière, 1998, 00:57:12

¹⁸ Contre-plongée : Prise de vues lorsque l'axe de la caméra est dirigé du bas vers le haut.

Larousse, *Contre-plongée*, <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/contre-plong%C3%A9e/18851>, consulté le 26 avril 2026

D. Le vautour, un *méchant* sournois et menaçant

a. *Blanche-Neige et les Sept Nains* (1937)

Blanche-Neige et les sept nains est le premier long-métrage d'animation des studios Disney, sorti en 1937. Comme de nombreux films d'animation, il s'agit d'une adaptation de conte, des frères Grimm. Tout comme le serpent dans *Kirikou et la Sorcière*, les vautours n'apparaissent que furtivement mais sont suffisamment inquiétants pour marquer les esprits des enfants.

À 01:05:40 du film, alors que la Sorcière, transformée en vieille dame, est en chemin pour donner sa pomme empoisonnée à Blanche-Neige, elle ricane sournoisement : « - Les petits hommes ne seront pas là ! Et elle sera toute seule, avec une vieille marchande inoffensive ! Une vieille marchande de pommes ! » Au même moment, elle passe, sans y prêter attention, devant deux vautours perchés, dont les ombres sont d'abord projetées sur le rocher en arrière-plan. À l'écoute des mots de la Sorcière, qui annoncent en réalité la future mort de Blanche-Neige - car nous l'avons vue préparer en amont sa pomme empoisonnée - les deux vautours se regardent et sourient d'un regard terrifiant, comprenant qu'ils vont pouvoir déguster leur repas sous peu. Ils s'envolent et se mettent à suivre la Sorcière dans la forêt. Quelque temps plus tard, à 01:07:43, alors que la Sorcière convainc Blanche-Neige de manger sa pomme, nous retrouvons les deux charognards perchés sur une branche, attendant par opportunisme. Leur présence, becs ouverts, suscitent l'inquiétude des autres petits oiseaux cachés dans les feuillages, qui comprennent ce qui se trame, avec la voix de la Sorcière hors champ qui s'adresse à l'innocente Blanche-Neige. Par ailleurs, contrairement aux vautours, tous les petits oiseaux (s'apparentant à des moineaux) ont de grands yeux ronds, attirant la sympathie, tout comme les autres animaux « amis et alliés » de Blanche-Neige.



Blanche-Neige et les sept nains, 1933, 01:05:50



Blanche-Neige et les sept nains, 1933, 01:07:46

b. *Le Roi Lion* (1994)

Dans *Le Roi Lion*, œuvre originale produite en 1994 par les studios Disney, les vautours apparaissent d'autant plus brièvement, lorsque le lionceau Simba se retrouve perdu dans le désert, alors qu'il tente de trouver sa place dans le Cycle de la Vie. À 00:39:11, tandis que Simba est à terre, affaibli par la chaleur étouffante, deux ombres planent au-dessus de lui. Tout comme dans *Blanche-Neige et les Sept Nains*, les charognards sont annoncés avant même leur véritable apparition physique à l'écran et suscitent un sentiment de menace. Quelques secondes plus tard, d'autres vautours apparaissent et finissent par encercler Simba, tous prêts à le manger. Ils sont vite chassés par Timon et Pumba, respectivement un suricate et un phacochère, alors qu'il ne connaissent pourtant pas encore Simba. Ici, d'autres « proies » défendent un « prédateur », mais ce dernier est ici en position de vulnérabilité face aux vautours car jeune, seul et affaibli face au grand nombre de charognards, prêts à le dévorer.



Le Roi Lion, 1994, 00'39'14

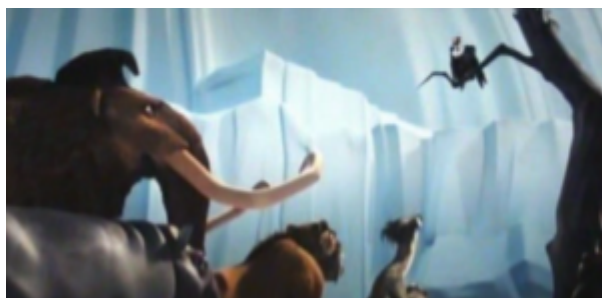


Le Roi Lion, 1994, 00'39'14

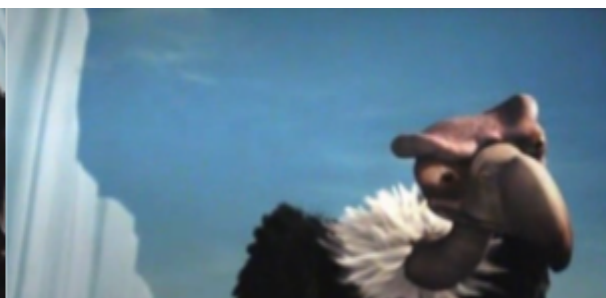
c. *L'Âge de Glace 2* (2006)

Produit par le studio américain Blue Sky, *L'Âge de Glace 2* s'inscrit dans une saga de cinq films. Dans ce deuxième volet, les protagonistes (un mammouth, un tigre à dents de sabre, un paresseux et deux opossums) entreprennent une aventure suite à l'annonce d'un effondrement d'un barrage de glace à cause du réchauffement climatique. Au début du film, un vautour dont le nom de personnage est Lone Gunslinger Vulture - traduit en français par « Vautour Pistolero Solitaire », sans nom propre - leur confirme la mauvaise nouvelle : si les animaux ne fuient pas, ils finiront bloqués et sans issue par l'effondrement du barrage de glace. Il énonce les « règles » à suivre en donnant d'abord l'impression d'aider. Cependant, il précise quelques secondes plus tard, à 00:13:42 : « - Il y a quand même une bonne nouvelle : plus vous serez nombreux à mourir, plus je me régalerai. » Les autres animaux sont alors horrifiés. Il ajoute avec sarcasme : « - Je n'ai jamais dit que c'était une bonne nouvelle pour vous ! », avant de prendre son envol. Cela annonce une double-menace : d'abord celle de l'effondrement de leur espace naturel et donc de leur mort, mais aussi celle de se faire manger par le charognard.

Plus tard dans le film, vers la fin de leur long périple à 00:59:01, Sid demande à ses compagnons de route : « - Dites, on ne pourrait pas ralentir un peu ? J'suis mort, moi ! » Au même moment, des vautours se posent sur les branches d'un arbre, observant le paresseux. À leur vue, ce dernier leur adresse : « C'était une façon de parler ! On se calme... » Cependant, quelques pas plus loin, la petite troupe se retrouve face à de nombreux vautours. L'un d'eux (celui du début du film ?) annonce, en chantonnant d'un air inquiétant : « - Faim ! On a très faim... On voudrait bien manger... » Une femelle vautour arrive et complète : « - Un bon festin ! On voudrait bien se régaler ! » puis un bébé vautour ajoute joyeusement : « - Une cuisse de mammoth grillée va nous rassasier ! » Tous les vautours chantent alors en chœur¹⁹ : « - J'ai faim ! Soir et matin ! J'ai encore faim ! J'ai toujours faim ! » S'ensuit un ballet de chant et danse de vautours : « - Steaks de paresseux », « - Charognes délectables », « - Viande pourrie », « - De la vermine en terrine, on se lèche les babines... » ; tout un vocabulaire propice à la consommation de chaire animale. Les vautours se ressemblent tous et n'ont pas de personnalité propre, à part être menaçants et affamés. Leur mise en scène renvoie aux jeunes spectateurs l'idée que les vautours sont des êtres dangereux car charognards. Cependant, en réalité, un charognard n'attaque pas des animaux en vie (à moins que ces derniers soient en très mauvaise santé, voire mourants mais cela reste rare). Bien que les protagonistes soient fatigués de leur voyage, ils ne sont ni malades ni en danger de mort.



L'Âge de Glace 2, 2006, 00:13:02



L'Âge de Glace 2, 2006, 00:13:42

Que cela soit pour les loups, les requins, les serpents ou les vautours, nous avons pu constater au travers de ces exemples, que les prédateurs et charognards mis en scène dans ces films à grande renommée internationale, projettent par l'image des individus méchants qui veulent faire le mal autour d'eux, principalement pour des raisons alimentaires. Ils y prennent même un plaisir sadique, ne transmettant pas aux enfants le fait que les prédateurs ou charognards sont carnivores par nécessité. Dans ces exemples, il n'est pas question de méchanceté pour une question purement morale, mais de comportements négatifs et moyens employés (manipulation, force, menace...) pour parvenir à leurs fins : manger les animaux.

¹⁹ Youtube, *Faim, j'ai toujours faim [L'âge de glace 2]*, <https://www.youtube.com/watch?v=X9nGE71xJaw>, consulté le 28 avril 2026

II. Les influences de l'imaginaire sur la construction des perceptions des prédateurs et charognards chez le jeune public

Afin de mettre en perspective la mise en scène des antagonistes animaux analysés en Partie I face aux perceptions réelles des enfants vis-à-vis des animaux prédateurs et charognards, en miroir avec leur rapport aux films d'animation et les influences possibles, j'ai souhaité mettre en place un questionnaire en ligne²⁰ à destination des enfants, adolescents et adultes, acteurs de leur éducation. Dans cette deuxième grande partie, je vais développer dans un premier temps la méthodologie de ce questionnaire, analyser les résultats et conclure ce travail d'enquête. Dans un second temps, nous évaluerons des éléments de psychologie et d'influences de l'imaginaire sur l'éducation. Puis, nous interrogerons les enjeux moraux de la violence dans les histoires, par le biais des personnages antagonistes animaux.

A. Analyses de l'enquête quantitative et réflexive par questionnaire

a. Méthodologie

Afin d'établir le questionnaire en ligne, il fallait tout d'abord que je réfléchisse à la cible. Étant donné que je souhaitais interroger différents jeunes publics, il m'a semblé pertinent d'ouvrir le questionnaire aux plus d'enfants possibles, allant des tout-petits à partir de 3 ans (l'âge où l'on commence à bien s'exprimer, à prendre conscience du monde autour de soi et à regarder parfois des dessins animés) jusqu'à 17 ans, dans le but d'interroger également des plus grands, qui n'en sont pas au même stade de développement. De ce fait, pour une meilleure accessibilité, les questions du formulaire ont été posées avec des mots simples, de manière à ce que les plus jeunes comprennent, tout comme les plus grands.

Pour que les enfants ne décrochent pas - car plus ils sont jeunes, plus leur taux d'attention est court²¹ - et que les adultes ne soient pas découragés à participer avec les enfants, le questionnaire était d'une durée de 10 à 15 minutes, selon les échanges.

Bien que le questionnaire était à destination des enfants, les médiateurs étaient des adultes : parents, grands frères et grandes sœurs (majeurs)... et autres acteurs de leur éducation, comme des enseignants travaillant auprès d'enfants. Il y a eu des questions bonus pour les adultes à la fin du questionnaire (nous y reviendrons dans l'une des prochaines sous-parties).

²⁰ Lien vers le formulaire d'enquête : <https://forms.gle/LXvZXhrIjBdIypNVA>

²¹ Universalos, *Développement de l'attention au cours de la vie*, <https://www.universalis.fr/encyclopedie/attention/6-developpement-de-l-attention-au-cours-de-la-vie/>, consulté le 30 avril 2026

Travaillant auprès d'enfants mais aussi dans le cinéma d'animation et étant dans le milieu animaliste par le biais d'associations, j'ai diffusé le questionnaire auprès de collègues dans l'éducation et sur des groupes d'animateurs/animatrices, directeurs/directrices BAFA, dans des groupes d'associations antispécistes/véganes, sur les réseaux sociaux, auprès de collègues et de groupes dans le cinéma d'animation - au total, environ une cinquantaine de groupes.

Le questionnaire est divisé en sept sections :

- section 1 : j'introduis mon sujet et j'explique la méthodologie à destination des adultes médiateurs et médiatrices ;
- section 2 : « Les films d'animation et toi » où j'interroge les enfants et leur rapport général au cinéma d'animation ;
- section 3 : « Les animaux et toi » où je questionne les enfants sur leur rapport aux animaux ;
- section 4 : « Toi, et les images » où je propose aux enfants d'analyser des images provenant de films ou séries d'animation, en interrogeant leurs perceptions ;
- section 5 : « Les animaux prédateurs et charognards dans la vraie vie » où je questionne les enfants sur leurs connaissances de ces animaux, en perspective avec les dessins animés ;
- section 6 : section bonus à destination des adultes « Sensibiliser par l'image », où les éducateurs et éducatrices sont libres de répondre, concernant leur propre rapport aux images vis-à-vis des animaux prédateurs et charognards, ainsi que leurs perceptions des influences des histoires et du cinéma d'animation auprès des enfants.
- section 7 : remerciements et crédits des images du questionnaire.

Au sein de ces sections, se trouvent des questions avec, pour certaines, des réponses à choix multiples (les questions autour des animaux ou des perceptions), des réponses à choix unique pour des questions générales (genre, âge...), des réponses fermées (oui/non/je ne sais pas) et des réponses ouvertes (pour les explications et réflexions sur leurs propres perceptions).

b. Analyse des résultats

Au total, 90 enfants et adolescents âgés de 3 à 17 ans ont répondu au formulaire, accompagnés d'un parent ou d'une personne actrice de leur éducation (grand frère, grande soeur, oncle, tante, enseignante...), dans un délai de 18 jours.

Sur ces 90 enfants, il y a une majorité de 9-12 ans avec 36,7% ; 21,1 % ont entre 16 à 17 ans, 18,9% ont entre 6 à 8 ans ; 14,4% ont entre 13 à 15 ans et 8,9% ont entre 3 à 5 ans.

Il y a majoritairement des filles à 60% et les garçons représentent 38,9% et 1,1%, soit une seule personne, n'a pas souhaité répondre à la question du genre.

Concernant leur rapport aux dessins animés, 37,8% regardent souvent des dessins animés (plusieurs fois par semaine) ; 33,3% en consomment parfois (plusieurs fois par mois) ; 16,7% en regardent rarement (plusieurs fois dans l'année) ; 11,1% en visionnent tous les jours et 1,1%, soit une seule personne, n'en consomme jamais.

46,7% d'entre eux et elles regardent des films d'animation et des séries, 31,1% regardent majoritairement des films d'animation ; 21,1%, des séries ; 1,1, aucun des deux formats.

La télévision est le dispositif de visionnage le plus exploité à 65,6% ; l'ordinateur (plateformes de streaming) se trouve en deuxième position avec 47,8% et le cinéma est en dernière position avec 16,7%.

Les films ou séries d'animation avec animaux citées à plusieurs reprises, sont majoritairement des productions américaines (dont beaucoup de Disney) : *Zootopie*, *Jumpers*, *La Pat'Patrouille* (Canada), *Madagascar*, *Les Bad Guys*, *Comme des bêtes*, *L'Âge de Glace*, *Tous en scène*, *Le Roi Lion*, *Rio*, *Robin des Bois*, *Bambi*, *Les Aristochats*, *Les 101 Dalmatiens*,... ; puis français : *Flow* (France, Lettonie et Belgique), *L'Âne Trotro*, *Kirikou*, *Grizzly et les Lemmings*... ; et japonais : *Mon Voisin Totoro*, *Ponyo sur la falaise*... D'autres sont plus minoritaires comme les séries *Bluey* (Australie) et *Peppa Pig* (Royaume-Uni). Nous pouvons constater une hétérogénéité temporelle entre des films récents et plus anciens.

Les trois animaux en tête à la question « Quel est ton animal PRÉFÉRÉ / Quels sont tes animaux PRÉFÉRÉS ? » sont le chat / la chatte (50%), le chien / la chienne (42,4%), le loup / la louve (36,7%). Les résultats concernant les chats et les chiens, animaux dits « de compagnie », sont assez prévisibles. Le loup / la louve, en revanche, est plus surprenant. Peut-être est-ce dû à son omniprésence dans les histoires et aux nouveaux récits plus contemporains qui lui laissent plus de place en tant que protagoniste ou anti-héros attachant ?

À la question « Quel est l'animal / Quels sont les animaux que tu aimes LE MOINS ? », l'araignée est largement au-dessus des autres animaux, avec 45,6%. Bien qu'elle ne soit pas aussi présente dans les histoires par rapport à d'autres, les peurs liées à ce petit animal se transmettent souvent d'une génération à une autre : si le parent a peur et veut tuer l'araignée, l'enfant grandira avec cette même peur. Il s'agit d'un mécanisme appelé « apprentissage social » ou « transmission sociale de la peur²² ». Le deuxième animal le moins aimé est le rat

²² SpringerNature Link, <https://link.springer.com/article/10.1007/s10567-023-00448-1>, consulté le 29 avril 2026

(34,4%) - souvent à cause des a priori de saleté et des maladies transmissibles. Puis, en troisième position, la hyène (24,4%). Sa silhouette est souvent jugée « moins noble » par rapport à d'autres félins et, dans *Le Roi Lion*²³, les hyènes sont montrées comme cruelles et affamées. Tandis qu'en réalité, les hyènes sont des animaux sociaux, intelligents, avec une hiérarchie complexe et jouent un rôle écologique important en nettoyant les carcasses - comme tous les charognards, qui pâtissent encore aujourd'hui des stéréotypes.

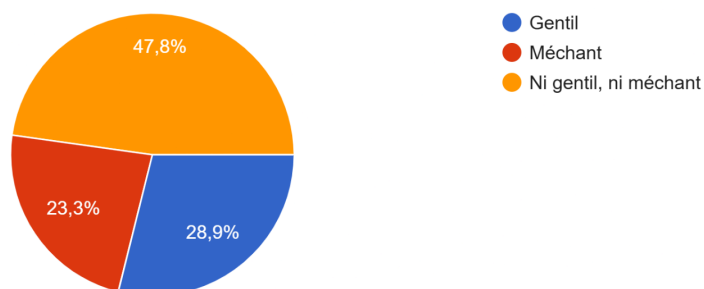
Beaucoup d'animaux sont considérés comme GENTILS par les enfants et adolescents qui ont répondu au questionnaire. Majoritairement, nous retrouvons le chat / la chatte (55,6%), le chien / la chienne (51,1%) et, à égalité, la biche / le cerf et le lapin / la lapine (50%). Les animaux dits « de compagnie » sont toujours en tête de liste.

En ce qui concerne les animaux pensés comme MÉCHANTS, il y a plus d'écarts entre les espèces. À la majorité, se trouve le serpent (42,2%), puis le crocodile (40%) et de nouveau la hyène (37,8%). Nous retrouvons donc deux prédateurs et un charognard. Les animaux dits « de compagnie » ou dits « de ferme » ou ceux considérés comme des « proies » n'ont que de faibles pourcentages (entre 2 à 5%).

Enfin, concernant les animaux dont les jeunes répondants ont PEUR, l'araignée est à nouveau loin devant les autres (48,9%, soit environ 14% de moins qu'à la question des « méchants »), signifiant que certains et certaines ont peur d'elle, sans la considérer pour autant méchante. Puis, nous retrouvons le crocodile (30%) et le serpent (35,6%).

Pour la section 3 et 4 du questionnaire, j'ai choisi de me concentrer sur les quatre « représentants » d'espèces animales que j'ai analysées dans l'étude de cas de la Partie I : loup, serpent, vautour et requin.

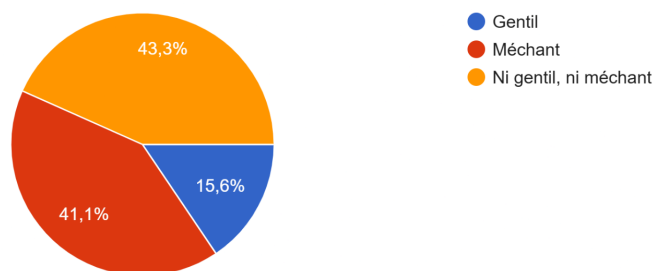
À ton avis, un LOUP est :
90 réponses



²³ Uowoa Journals, *The spotted hyena in popular media and the biopolitical implications for conservation strategy*, <https://www.uowoaajournals.org/asj/article/id/317/print/>, consulté le 15 mai

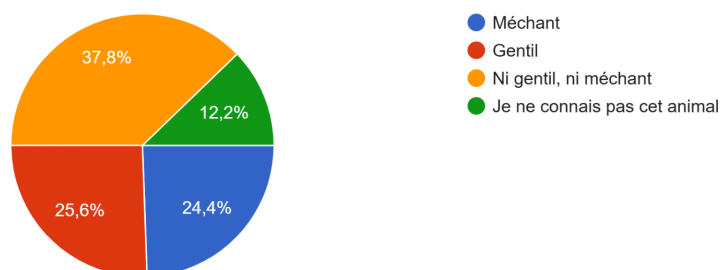
Les réponses concernant la perception de la méchanceté chez le loup par le jeune public regroupe les critères suivants : il fait peur physiquement, « grosses dents », « griffes pointues », « Il mange les gens, des animaux et tout le monde sait qu'il est méchant »... d'autres apportent de la nuance : « Il demande rien lui c'est les chasseurs qui disent qu'ils sont méchants. Mais il est gentil sinon, il a rien demandé », « Ils sont méchants lorsqu'ils sont en meute » et d'autres encore sont conscients de l'impact des histoires les concernant : « Il a un instinct de prédateur qui, une fois mêlé aux stéréotypes, crée un animal effrayant » ou « Parce que dans la plupart des histoires il est méchant » ou encore « Dans tous les contes on le dit. »

À ton avis, un SERPENT est :
90 réponses



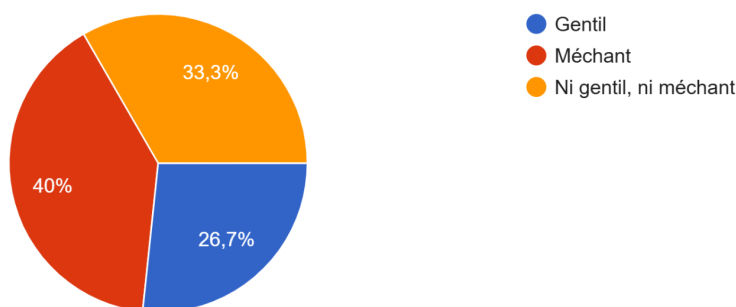
Au sujet du serpent, les réponses concernant sa méchanceté sont principalement dues au venin, à « leur apparence, pas de pattes », « Il mord et fait peur », « On peut mourir s'il nous mord », « Il peut nous avaler » et même ses capacités à se cacher sont citées : « Parce que le serpent il se cache et après poum », « Il se cache pour mordre ». De nouveau, certains jeunes individus apportent de la nuance : « Ça dépend desquels. Des fois ils sont méchants pour se protéger mais sinon juste ils chassent pour se nourrir. » ou bien « Méchant si on l'embête, sans les humains y'a plein d'animaux qui ne seraient pas catégorisés comme méchants. »

À ton avis, un VAUTOUR est :
90 réponses



Parmi ceux et celles qui ont connaissance du vautour, les réponses au sujet de la méchanceté regroupe son apparence physique : « Il est moche », « C'est grand et agressif » mais aussi ses caractéristiques de charognard et donc, d'alimentation : « Il nous mange », « C'est un charognard », « Il mange les proies mortes », « Ils ne partagent pas leurs repas », « Car il mange les personnes mortes » et même qu'ils se « bagarrent pour la nourriture ».

À ton avis, un REQUIN est :
90 réponses



Le requin souffre de sa mauvaise réputation, en grande partie depuis *Les Dents de la mer* de Steven Spielberg²⁴ (1975). Les raisons sont proches des précédentes citées : « Il mange les poissons », « Il mange les gens, et en plus de ça on peut jamais lui échapper », « Ils tuent dans les films », « Grandes dents pointues », « Il peut nous manger », « Si des gens tombent à l'eau il va les manger », « Parce qu'ils sont grands », « Quand il chasse il peut être méchant ».

La perception des requins, comme des autres prédateurs, est incessamment rattachée à leur régime alimentaire et moyens pour s'alimenter.

Afin d'aller plus en profondeur, j'ai souhaité confronter les jeunes répondants à des images, a priori orientées dans une direction par la mise en scène des personnages : une représentation plutôt inquiétante, une autre positive et une neutre de l'animal photographié dans la réalité.

Dans un premier temps, j'ai choisi de montrer des images d'un renard, qui est un animal ambivalent : encore chassé, mais généralement aimé du grand public et des enfants, avec une représentation souvent positive à l'écran dans les films d'animation (*Rox et Rouky*, *Le Grand Méchant Renard*, *Fantastic Mr. Fox*, *Le Robot Sauvage...*).

Qu'est-ce que tu ressens quand tu vois le RENARD dans cette image ? *



Concernant cette image de Chipper (dont le nom se traduit littéralement par « voler » ou « dérober ») dans la série *Dora l'Exploratrice*, 36,7% enfants sont amusés par le renard, 26,7% estiment qu'il a l'air méchant ; 21,1% pensent qu'il est gentil ; 15,6% se disent qu'il n'a pas particulièrement l'air d'être gentil ou méchant et 3,3% ont peur.

²⁴ Libération, *Mea culpa Spielberg regrette que son film « Les Dents de la mer » ait conduit au massacre des requins*, https://www.liberation.fr/culture/cinema/spielberg-regrette-que-son-film-les-dents-de-la-mer-ait-conduit-au-massacre-des-requins-20221219_GDPEYFCM2JH6NBPB4XTV5PMOOY/, consulté le 15 mai 2026

Si les enfants ont dit que le renard a l'air gentil ou qu'il les fait rire, les raisons sont : le sourire, le regard, « Parce qu'il a l'air d'aider un petit », « Il est habillé en ninja », « Parce qu'il est rigolo avec son masque », « Il porte un masque » et même « Il a une tête d'andouille ». Si le personnage paraît ridicule, alors la peur peut être dédramatisée. S'il sourit, il peut attirer la bienveillance. Mais ce n'est pas le ressenti de tous, dont certains enfants qui le trouvent méchant : « Il sourit bizarrement et la petite créature a l'air d'avoir peur. », « Le renard capture un animal », « On dirait qu'il va manger l'hérisson », « Parce que c'est un voleur », « Il se dit miam je vais le manger », et même « Parce qu'il kidnappe un enfant pour le réduire en esclavage. Et c'est très méchant ». Sans même connaître les réelles intentions du renard, son attitude et son emprise autour du petit animal reflètent une image négative.

Dans cette seconde image du renard provenant de *Rox et Rouky* (Disney, 1981), les jeunes spectateurs estiment à 85,6% qu'il a l'air gentil, 5,6% sont amusés et 3,3% estiment qu'il n'a pas l'air d'être particulièrement gentil ou méchant. Les raisons d'un pressenti de gentillesse sont dues à son apparence physique, avec de nombreux « Mignon », « Il a des petits yeux mignons » ainsi que « Grand sourire », « Il a l'air jeune ». Également d'autres réponses comme « Il mange personne ». Ses yeux retranscrivent une innocence et une identification chez les jeunes spectateurs.

Qu'est-ce que tu ressens quand tu vois le RENARD dans cette image ? *



Qu'est-ce que tu ressens quand tu vois le RENARD sur cette photo ? *



Majoritairement, à la vue de cette photographie d'un renard, 42,2% estiment qu'il a l'air gentil (ou elle), 34,4% n'ont pas d'avis particulier (ressenti neutre sur la méchanceté/gentillesse), 8,9% le pensent méchant, et, à égalité, 4,4% sont amusés et 4,4% sont effrayés.

Les raisons autour de l'apparence physique liée à la gentillesse reviennent également : « Mignon / Beau », « Les yeux », « Il a des petites pattes », « Je le vois à sa tête » ; mais aussi à son attitude : « Il a l'air de rien faire, de pas vouloir manger un lapin ou quelque chose d'autre », « Il est calme », la lumière influence également la perception. Concernant la méchanceté, « On dirait qu'il va nous manger » ou « Ce renard a l'air très rapide et peut nous tuer », toujours relié à ses capacités de prédation.

En second animal, j'ai choisi le loup, proche du renard mais différent dans ses représentations.

Qu'est-ce que tu ressens quand tu vois le LOUP dans cette image ? *



74,4% pensent que le loup tiré du court-métrage de *Les Trois Petits Cochons* (Disney, 1933) est méchant ; 20% sont effrayés, 13,3% sont amusés et 4,4% n'ont pas d'avis particulier. Ceux et celles qui sont amusés le sont car ils et elles pensent que le loup danse, ou par sa bave ou encore ses vêtements et son regard. La plupart des jeunes effrayés ou qui le pensent méchant ont répondu : « Il veut manger les cochons », « Il a des crocs pointus », « Il fait peur aux cochons », « Son regard malveillant », « Parce qu'il a les sourcils froncés », « Il est caché avec un regard qui fait peur et il a de grandes dents » L'expression des cochons est également citée, et ces derniers sont décrits comme « innocents ».

Pour *Balto* (Amblin Entertainment, 1995), 72,2% estiment qu'il a l'air gentil, 15,6% ont un avis neutre, 4,4% sont amusés, 2,2% le pensent méchant et 1,1% ont peur. Concernant sa gentillesse ou le fait qu'il fasse rire, nous revenons aux critères physiques : « Il est mignon, il fait des yeux doux », « Il paraît inoffensif avec ses sourcils relevés », « Il a un regard triste plein de gentillesse et de compassion » mais aussi « Il ne mange personne ». Les critères autour de la méchanceté sont : « Il a des dents », « Car le loup est méchant, s'il fait cette tête c'est pour faire un piège », « Bizarre et loup en général méchant ».

Qu'est-ce que tu ressens quand tu vois le LOUP dans cette image ? *



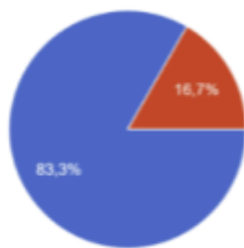
Qu'est-ce que tu ressens quand tu vois le LOUP sur cette photo ? *



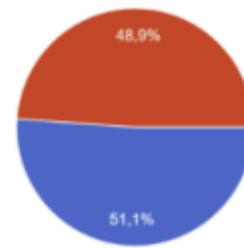
Le loup photographié (ou la louve) est estimé à 40% gentil, 35,6% neutre, il fait rire et a l'air méchant à égalité à 5,6% et fait peur à 4,4%. Sa gentillesse est rapportée à un « regard doux et sa belle fourrure », « Il est beau », « Il a l'air détendu » mais aussi « Il mange personne », « Il ne montre pas ses canines » et « Il veut pas nous manger. »

Après ces analyses d'images et réflexions autour de leurs perceptions, j'ai questionné les enfants sur leurs connaissances au sujet des prédateurs et charognards :

Sais-tu ce qu'est un animal « prédateur » ?
90 réponses



Sais-tu ce qu'est un animal « charognard » ?
90 réponses



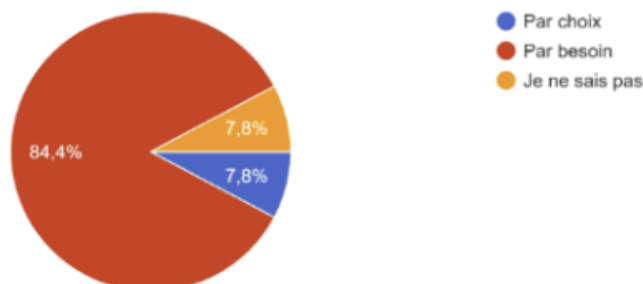
Ainsi, les enfants connaissent en général plus souvent ce qu'est un prédateur et moins un charognard. Ayant anticipé cela, j'ai expliqué brièvement l'une des différences fondamentales, avec des mots simples, à la question suivante :

Dans la vraie vie, un prédateur est un animal qui chasse d'autres animaux pour se nourrir (lion, loup, renard, requin...).

Un charognard est un animal qui mange des animaux déjà morts, au lieu de les chasser lui-même (exemple : vautour, hyène...).

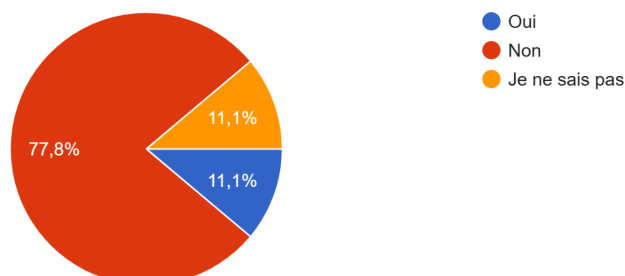
Penses-tu qu'il le font par choix ou par besoin ?

90 réponses



Selon toi, si le prédateur ou le charognard mangent d'autres animaux par besoin vital, est-ce que ça fait d'eux des méchants ?

90 réponses

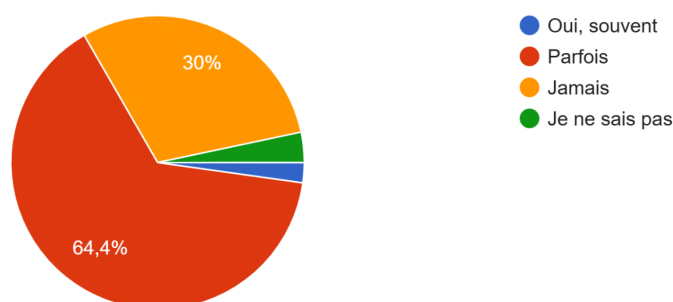


Nous pouvons constater que lorsque le sujet est expliqué aux enfants, ils comprennent, en majorité (84,4%), que les prédateurs et charognards chassent ou se nourrissent d'autres animaux par besoin, et que cela ne doit pas faire d'eux systématiquement des méchants, et pour cette unique raison.

J'ai ainsi souhaité les amener vers la réflexion de la véracité et justesse des histoires et des dessins animés, notamment concernant les animaux :

Selon toi, est-ce que les dessins animés montrent les animaux comme ils sont dans la vraie vie ?

90 réponses



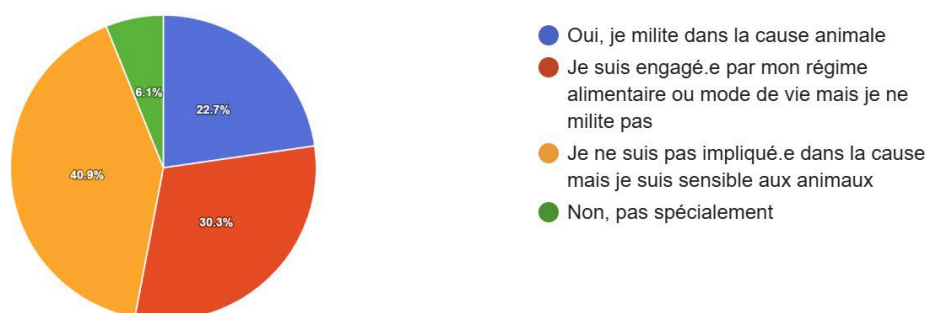
Parmi les jeunes spectateurs, 64,4% pensent que les dessins animés montrent parfois les animaux comme ils sont dans la vraie vie et 30%, jamais.

Le dialogue intergénérationnel pourrait alors être essentiel pour déconstruire des stéréotypes concernant ce qui est perçu à l'écran et dans les histoires, et notamment, sur les animaux antagonistes.

Des questions bonus à destination des adultes accompagnateurs ont été posées. Tous n'ont pas répondu à ces questions facultatives ; parmi les répondants, voici les réponses :

En tant qu'adulte, êtes-vous impliqué.e dans la cause animale ?

66 réponses

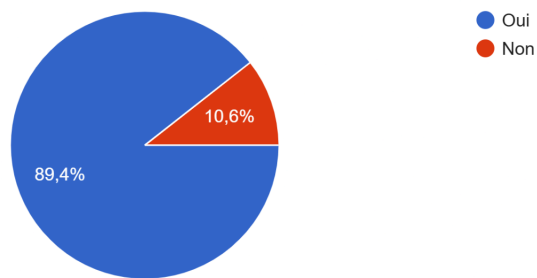


40,9% des adultes ayant répondu au questionnaire se disent non impliqués dans la cause animale mais sensibles aux animaux, ce qui peut correspondre à une majorité de la population - dans les faits, de nombreuses personnes se disent sensibles aux animaux et à la souffrance animale (80% des français dans une études IFOP/30 Millions d'Amis²⁵).

²⁵ CNRBEA, 80% des Français disent être sensibles à la cause animale, <https://www.cnr-bea.fr/2021/07/01/sensibilite-francais-cause-animale/>, consulté le 16 mai 2026

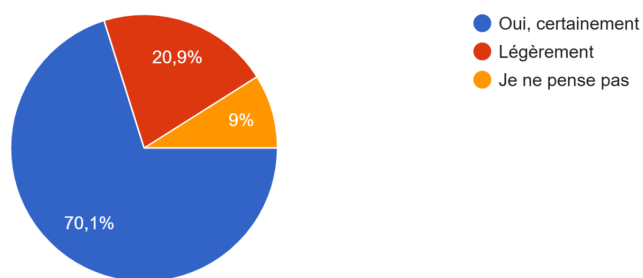
Sensibilisez-vous votre enfant / vos enfants / les enfants autour de vous au bien-être animal ?

66 réponses



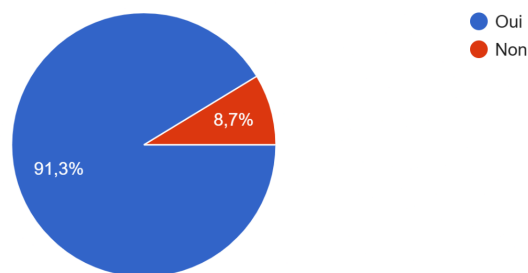
Pensez-vous que les dessins animés influencent votre enfant / vos enfants / les enfants autour de vous ?

67 réponses



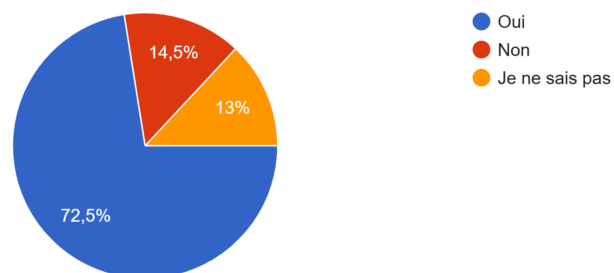
Aviez-vous déjà conscience que les « méchants » animaux dans les dessins animés étaient souvent des prédateurs et charognards ?

69 réponses

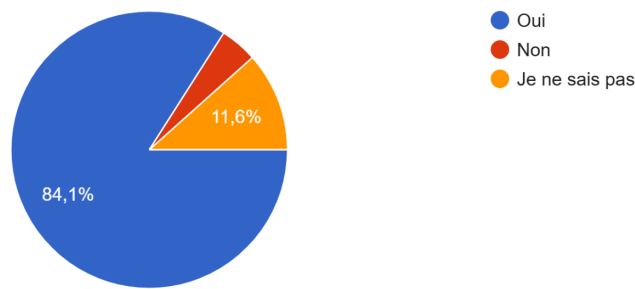


Avec du recul, pensez-vous avoir grandi avec une certaine image négative des prédateurs et charognards, sous l'influence des dessins animés ou histoires de votre enfance ?

69 réponses



Enfin, pensez-vous que les histoires ont un réel impact dans le développement des enfants ?
69 réponses



Au travers de ces résultats, nous pouvons constater que les adultes répondants sont globalement sensibles au bien-être animal et sont dans une démarche de sensibilisation concernant les animaux auprès des enfants (89,4%). Les adultes éducateurs estiment majoritairement que les histoires, dont les dessins animés, ont un impact dans le développement des enfants (respectivement 84,1% et 70,1%). Une majorité (72,5%) pense avoir été influencée par les représentations négatives des prédateurs et charognards dans les histoires durant leur enfance et avait déjà conscience que les « méchants » animaux étaient des charognards et prédateurs (91,3%).

c. Conclusion de l'enquête

Par ce travail d'enquête, il ressort que dans les perceptions du jeune public, les valeurs morales telles que la gentillesse ou la méchanceté sont bien souvent liées aux caractéristiques physiques des personnages. La beauté et la mignonnerie, souvent causées par le regard, des grands yeux ouverts (« l'effet bébé » ou le « *Kindchenschema*²⁶», visant à attendrir par la stylisation de traits juvéniles) et le sourire, sont rattachées à des sentiments positifs. Par opposition, les traits plus « durs » comme des petits yeux ou des caractéristiques physiques servant à la prédation ou à l'auto-défense des prédateurs ou charognards (griffes, dents aiguisées...), ainsi que des fonctions (venin) renvoient une image souvent terrifiante auprès des enfants, car reliées à la possibilité d'être mangés, ou que d'innocents personnages plus proches de la civilisation (animaux dits « de ferme » ou « de compagnie »...) soient dévorés injustement. Une thèse d'exercice sur les expressions faciales et les archétypes²⁷, écrite par Moussa Guedjal, explore par une étude que « la perception des méchants dans la culture

²⁶ National Geographic, *Bébés animaux : voici pourquoi nous sommes programmés pour les aimer*, <https://www.nationalgeographic.fr/animaux/bebes-animaux-pourquoi-sommes-nous-programmes-pour-les-aimer-psychoe-volution>, consulté le 16 mai 2026

²⁷ Hal Open Science CNRS, *Les expressions faciales sont-elles un vecteur pour déterminer les archétypes de personnalités dans les films d'animations*, Analyse sur 25 ans, https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-04416529v1/file/Dentaire_ThEx_Guedjal_Moussa_DUMAS.pdf, consulté le 17 mai 2026

populaire à travers le temps affecte directement le physique des personnages ». Il constate également que « les dents pointues que l'on a vu uniquement associées aux méchants, sont comparables aux canines, les dents du carnassier et donc du prédateur », confirmant les propos des jeunes répondants de mon étude.

J'ai d'abord amené les jeunes spectateurs et spectatrices dans une première réflexion de ce qu'ils et elles perçoivent en général dans leur esprit, sans images imposées. Puis, j'ai souhaité amener leurs réflexions vers des cas pratiques d'images orientées par la représentation de personnages animaux prédateurs (renard et loup). Enfin, je les ai invités à un questionnement plus approfondi sur ce qu'ils et elles perçoivent, en parallèle avec la réalité. Nos perceptions sont-elles toujours justes vis-à-vis de la vraie vie ? Les adultes médiateurs ont permis la réalisation de ce questionnaire, et potentiellement la création d'un dialogue avec les enfants.

B. Psychologie et influences de l'imaginaire sur l'éducation par le biais des films d'animation

Dans cette sous-partie, je vais m'appuyer sur la lecture d'un livre intitulé *Psychanalyse des dessins animés*, écrit par Geneviève Djénati et publié en 2001 par l'Archipel. Pour les références précises de pagination en notes de bas de page, la version que j'ai lue est celle éditée par Pocket Évolution, publiée en 2004. Par ailleurs, il est à noter que ce livre, bien que pertinent, est à prendre avec des pincettes car appartenant à son époque. Depuis, des études récentes sont sorties sur les enfants et l'éducation par l'image, mais il m'a semblé intéressant de m'appuyer sur certaines citations, étant donné que le livre a été publié à une période où de nombreux films d'animation de référence sont sortis, dont plusieurs analysés en Partie I.

a. L'imaginaire, un outil d'exploration et d'apprentissage puissant

Dans son article de recherche *Qu'est-ce que l'imaginaire ?* (2024), Joël Thomas écrit :

« L'imagination est elle-même une notion délicate à cerner, d'autant qu'elle résiste aux investigations des neurosciences, puisqu'on n'a pas réussi à la localiser dans une zone cérébrale précise. Le recours à l'IRM fonctionnel nous a quand même apporté un élément d'analyse très intéressant : quand on voit un objet, ou quand on l'imagine, c'est la même zone cérébrale qui s'active. Autant dire que, dans un premier temps, pour notre cerveau, ce que nous voyons, ou ce que nous imaginons, a le même statut de réalité. C'est dans un deuxième temps qu'une élaboration secondaire va nous faire

faire la distinction entre ce qui relève de l'expérience empirique et ce qui relève de la fiction imaginative. »²⁸

Si l'on parle d'images mentales, celles-ci se créent par l'influence de ce qu'on l'on perçoit autour de soi, au travers de nos expériences et d'un apprentissage du monde et des autres. L'imagination et la mémoire sont donc deux moteurs essentiels de l'imagination. Comme l'écrit Claude Pierre Pérez : « "l'imaginaire" fait équipe avec "le réel"²⁹ ». Cela est d'autant plus le cas chez les enfants qui sont en pleine construction et découverte du monde, des autres et d'eux-mêmes. Dans *Psychanalyse des dessins animés*, Geneviève Djénati écrit : « Si nous les observons, nous voyons « pour de vrai » des enfants qui jouent « pour de faux » (...). Dans le cadre imaginaire qu'ils ont balisé, tout est permis, rien n'est dangereux. Les méchants et les gentils s'y retrouvent créés par l'enfant.³⁰ ». De manière générale, un enfant peut créer le monde qu'il s' imagine, notamment lorsqu'il joue librement - et cela s'inscrit souvent par ses propres expériences. Si son expérience du monde se construit à la fois à travers son histoire personnelle et son expérience collective, l'enfant est influencé par ce qu'il s' imagine.

Cependant, dans le cadre des images animées, l'enfant est guidé par ce qu'il voit et entend à l'écran. Les films imposent souvent une trame narrative réfléchi par des scénaristes et mise en scène par des réalisateurs et réalisatrices, afin d'accompagner les spectateurs et spectatrices vers un cheminement et voulant parfois les amener à une certaine réflexion. Bien que de nombreux films soient laissés libres d'interprétation, il y a toujours des intentions initiales.

Si les prédateurs et charognards sont représentés de manière négative par des personnages archétypaux ou qui reprennent des codes précédemment établis et employés à de nombreuses reprises, les enfants vont grandir avec ces mauvaises représentations qui n'incarnent pas une réalité mais une subjectivité de comportements sociaux humains. L'imaginaire que l'on (les adultes) aura imposé à l'enfant par les images et histoires contribuera à son développement. « En fonction de son ascendance - parents, grands-parents et ancêtres -, mais aussi de sa propre vie, l'enfant va se forger une personnalité bien à lui. L'expérience consciente - plus précisément, l'expérimentation au quotidien -, les réussites, les échecs vont lui "apprendre" la vie et, parallèlement à la réalité, sa vie imaginaire lui donnera son identité propre.³¹ ».

²⁸ Hal Open Science CNRS, Joël THOMAS, *Qu'est-ce que l'imaginaire ?*, 2024, <https://hal.science/hal-04671858v1>, consulté le 18 mai 2026

²⁹ Cairn Info, Claude-Pierre PEREZ « L'imaginaire » : naissance, diffusion et métamorphoses d'un concept critique, n°173, <https://shs.cairn.info/revue-litterature-2014-1-page-102?lang=fr>, consulté le 18 mai 2026

³⁰ Geneviève DJÉNATI, *Psychanalyse des dessins animés*, Pocket Évolution, 2004, p.38

³¹ *Psychanalyse des dessins animés*, Pocket Évolution, 2004, p.125

b. Le cinéma d'animation, un langage visuel universel

Le cinéma d'animation se veut universel car il crée, par le biais de ses histoires mises en images, en son et en musique, des modèles, autrement appelés « archétypes » - du grec ancien *arkhetupon*³², signifiant « modèle primitif ». « Un dessin animé apprécié fait donc appel aux archétypes de l'imaginaire universel, tels que Jung les a décrits dans *Métamorphoses de l'âme*³³ ». Jung considère l'archétype comme étant « une structure de représentation » a priori, ou comme une « image primordiale » qui influence les valeurs et les expériences de la conscience du sujet. Il est lié à l'inconscient collectif³⁴, qui s'attache à désigner les fonctionnements humains liés à l'imaginaire, communs ou partagés, quels que soient les époques et les lieux, influençant et conditionnant ainsi les représentations individuelles et collectives. Les personnages archétypes s'attachent donc à des symboles, permettant de les reconnaître et les distinguer d'un récit à un autre, créant alors des références culturelles et morales. Le Grand Méchant Loup est un archétype : terrifiant, géant et souvent « sauvage » contrairement aux autres personnages dits « civilisés ».

Dans sa forme et son fond, le cinéma d'animation interroge le rapport au réel. Bien qu'il existe le documentaire animé, l'animation n'est pas une reproduction de prises de vue réelles, mais la création entière d'un monde où tout est possible : l'inanimé prend vie. Par cette frontière floue et par la coexistence entre la réalité et l'imaginaire, tout est à créer. Il est ainsi possible de transmettre des informations complexes, sans barrière linguistique ou cognitive. L'exagération des expressions de visages et corporelles rendent les messages et intentions narratives plus lisibles, parfois même sans dialogue. Les personnages ne s'ancrent pas toujours dans des lieux géographiques précis ou cultures existantes, mais vivent souvent dans des mondes imaginaires, permettant à tous de s'identifier, de ressentir une émotion commune.

Par ailleurs, pour des questions de financement - car produire et réaliser des films d'animation coûtent en moyenne plus cher que des films en prises de vue réelles - il y a souvent des coproductions internationales. En 2023, un article du Film Français indique : « Un film d'animation coûte en moyenne 10,24M€ entre 2013 et 2022, contre 5,08M€ pour la fiction. Une différence qui s'explique principalement par les frais techniques dont la sous-traitance (36% des coûts d'un film d'animation contre 12% pour la fiction). Ces budgets plus élevés nécessitent une intervention plus importante des partenaires étrangers³⁵(...). »

³² Wikipédia, *Archétype*, <https://fr.wikipedia.org/wiki/Arch%C3%A9type>, consulté le 20 mai 2026

³³ *Psychanalyse des dessins animés*, Pocket Évolution, 2004, p.35

³⁴ Wikipédia, *Inconscient collectif*, https://fr.wikipedia.org/wiki/Inconscient_collectif, consulté le 20 mai 2026

³⁵ Le Film Français, *Annecy 2023 - Le CNC dresse les tendances du marché de l'animation* <https://www.lefilmfrancais.com/cinema/162234/annecy-2023-le-cnc-dresse-les-tendances-du-marche-de-l-animation>, consulté le 21 mai 2026

c. Le rôle éducatif de l'adulte dans son accompagnement cinématographique envers l'enfant

Reprenons les mots du site Le fil des images, Points de vue sur l'éducation aux images³⁶ : « (...) le film fait lien. Il constitue une expression évocatrice, qui allie la parole et les images, permettant d'attirer l'attention sur des situations données, provoquant le débat. Le film est un agent de dialogue. » Si l'éducation aux images est aujourd'hui reconnue comme matière d'enseignement (associations, ateliers...), elle existe implicitement depuis plus longtemps, dans notre quotidien. Nous sommes constamment influencés par les images autour de nous : publicités, livres illustrés, films, journaux, séries...

Les jeunes spectateurs peuvent-ils développer un véritable esprit critique par l'apprentissage des images, si ces dernières sont déjà orientées ? Lorsque l'on questionne la place des antagonistes animaux dans les histoires et faisons le constat que nombreuses sont les représentations négatives des prédateurs et charognards, comment l'enfant peut-il réussir à se construire sa propre opinion de ces animaux mal-aimés, montrés comme « méchants » car nuisant aux héros et héroïnes ? C'est pour cela qu'un dialogue avec un adulte conscient ou une adulte consciente de ces orientations peut être bénéfique. Faut-il cependant que l'adulte n'ait pas été lui-même ou elle-même influencé/e par ces images durant l'enfance...

En effet, nous avons constaté que certains et certaines adultes de l'enquête ont reconnu avoir été probablement influencés par les dessins animés lorsqu'ils et elles étaient plus jeunes. S'ajoutent ainsi les biais cognitifs des adultes vis-à-vis des autres animaux qui rendent parfois difficile la prise de conscience et donc, le dialogue envers l'enfant. Geneviève Djénati écrit : « Comment nous transmettons est aussi ce que nous transmettons.³⁷ » ; ainsi que « La confrontation des représentations enfantines avec celles des adultes ouvre un dialogue fructueux entre les générations. Ainsi s'opère la transmission.³⁸ » L'adulte, par le moyen des films et des histoires, a un rôle éducatif à jouer, en ajoutant de la nuance aux perceptions de l'enfant.

³⁶ Le Fil des Images, *Histoire et enjeux de l'éducation à l'image*, <https://www.lefildesimages.fr/histoire-et-enjeux-de-leducation-limage/>, consulté le 21 mai 2026

³⁷ *Psychanalyse des dessins animés*, Pocket Évolution, 2004, p.37

³⁸ *Psychanalyse des dessins animés*, Pocket Évolution, 2004, p.73

C. L'incarnation de la violence : quels enjeux moraux ?

a. La démonstration du Bien triomphant sur le Mal

D'après une étude du CNC, du CNL et de la SCELf en 2025³⁹, environ 31% des productions "Famille/Animation" sont des adaptations d'œuvres littéraires - et nous en avons fait le constat en Partie I par les nombreuses adaptations de contes, notamment par les studios Disney. La moralité dans les histoires peut être perçue comme un héritage des contes et fables, qui avaient pour optique de transmettre un apprentissage ou un message aux enfants.

Geneviève Djénati écrit : « Dans l'imaginaire collectif, la solution la pluie répandue, c'est l'éradication du méchant. Le bon tue le méchant pour la bonne cause (c'est plutôt paradoxal, un bon qui tue !) » ; « Sans état d'âme, le héros élimine froidement le méchant... avec l'inconsciente complicité du spectateur.⁴⁰ ». Puisque l'enfant suit le point de vue du gentil héros ou de la gentille héroïne, il rentre en empathie avec lui ou elle. L'enfant n'a aucune envie de ressembler au méchant ou à la méchante ; alors il ou elle en fait, dans sa propre réalité, un ennemi. Si le loup est perçu comme le grand méchant par les trois petits cochons joyeux, travailleurs et solidaires, alors, l'enfant n'aura pas envie de ressembler à celui qui veut dévorer ces innocents personnages incarnant de belles valeurs. « Le combat des forces du bien contre les forces du mal est un thème récurrent, constitutif de l'imagination. ⁴¹ »

D'après la scénariste et directrice d'écriture Sophie Decroisette lors d'une conférence sur *Les méchants dans le cinéma d'animation* organisée dans le cadre du Karamove⁴² 2026, le méchant a plusieurs fonctions dramatiques : lancer et faire avancer l'intrigue, donner un sens à l'existence du héros ou de l'héroïne et produire un impact émotionnel sur le spectateur ou la spectatrice. Nous l'avons constaté au travers des études de cas : les antagonistes animaux sont souvent des antagonistes méchants, incarnant le mal, voulant nuire au héros ou à l'héroïne et sont moralement plutôt « indéfendables », rejetés par le reste de la société.

³⁹ CNL, *Une étude du Centre National du Livre, sur les adaptations cinématographiques et audiovisuelles d'œuvres littéraires : les adaptations de production française (2015-2023)*, <https://www.livre-provencealpescoatedazur.fr/media/pages/ressources/etudes-et-publications/etude-sur-les-adaptations-cinematographiques-et-audiovisuelle-d-oeuvres-litteraires/d8b1849bcd-1750320540/etude-adaptations-2025-03-28-rapport-detaille.pdf>, consulté le 23 mai 2026

⁴⁰ *Psychanalyse des dessins animés*, Pocket Évolution, 2004, p.23

⁴¹ *Psychanalyse des dessins animés*, Pocket Évolution, 2004, p.57

⁴² Karamove : évènement créatif autour du cinéma d'animation, Ateliers DAM, *Karamove*, <https://ateliers-dam.com/karamove/>, consulté le 28 mai 2026

b. L'identification comme outil de construction

Lorsque l'enfant regarde un film, il ou elle suit un point de vue, souvent celui des protagonistes. En étant témoin du cheminement du héros ou de l'héroïne, qui incarne des valeurs morales, les jeunes spectateurs prennent les protagonistes pour modèles à suivre et souhaitent leur réussite et qu'ils atteignent leur objectif fondamental. Le ou la protagoniste traverse des épreuves, surmonte des difficultés, apprend de ses erreurs, devient souvent une meilleure personne qu'elle ne l'était au départ. L'enfant, tout comme le héros ou l'héroïne, traverse une aventure et de ce fait, par transfert émotionnel, effectue un apprentissage par des enjeux moraux que rencontrent les personnages des films. « Se prendre pour... Être comme... Ces deux formulations marquent des stades distincts d'identification. (...) Ce processus d'identification intègre non seulement les actes mais aussi les caractéristiques de la personnalité du modèle. » écrit G. Djénati dans *Psychanalyse des dessins animés*⁴³. Puisque les personnages animaux incarnent souvent des comportements humains, l'enfant, même s'il n'est pas un cochon ou un chat, va de ce fait s'identifier au héros ou à l'héroïne, parce qu'il y a un langage commun et que les émotions sont universelles. « Le dialogue succinct qui accompagne les images semble parfois simpliste aux parents. Cependant, très proche des verbalisations des petits, il favorise l'identification aux personnages.⁴⁴ » Par exemple, Simba dans *Le Roi Lion*, est un félin et donc, un prédateur. Cependant, il n'est ramené, à aucun moment, à sa posture de prédateur : il est un lionceau qui grandit, cherche sa place dans le monde, se fait des amis et tombe même amoureux.

c. Des sociétés « animales » comme métaphores de sociétés humaines

Les animaux sont souvent « utilisés » dans les films d'animation pour incarner des personnages anthropomorphes, créant ainsi une dynamique de retranscription de sociétés humaines. D'après G. Djénati, « L'anthropomorphisme du Roi Lion se prête avec bonheur à la chose. Le “déplacement” sur le fauve permet de jongler avec des questions difficiles. “A-t-on le droit de manger des animaux ?” s'étonnait un bambin à l'issue du film.⁴⁵ » Dans *Le Roi Lion* comme dans *Bambi* chez Disney, les protagonistes sont des enfants en pleine construction et vivent dans leur milieu naturel. La savane ou la forêt mettent en scène des sociétés proches de celles humaines. Nous y retrouvons des thèmes similaires comme la famille, les amis, la quête de l'aventure... mais aussi des règles à ne pas franchir. Les jeunes personnages, tout comme les jeunes spectateurs et spectatrices, apprennent des règles de

⁴³ *Psychanalyse des dessins animés*, Pocket Évolution, 2004, p.67

⁴⁴ *Psychanalyse des dessins animés*, Pocket Évolution, 2004, p.72

⁴⁵ *Psychanalyse des dessins animés*, Pocket Évolution, 2004, p.77

savoir-être et de savoir-vivre en communauté. Montrer ce qui est permis et ce qui est interdit permet de mieux distinguer dans la réalité ce qu'il est possible de faire ou non. Ces règles sociétales, qui ne sont pas toujours respectées par les personnages animaux antagonistes, montre aux jeunes spectateurs ce qu'ils ne doivent pas faire dans la vraie vie.

Dans l'ouvrage *D'Œdipe Roi au Roi Lion : Psychanalyse et Dessins Animés*⁴⁶, édité par Buenos Books International en 2012, Sabine Broddes écrit :

« Les dessins animés ont bien sûr une valeur distrayante, mais cette fonction distrayante est vraiment la plus petite fraction de ce qu'ils apportent eu égard à l'ensemble des enseignements qu'ils transmettent à ceux qui les regardent. En effet, réalisés pour les plus jeunes et reprenant l'ensemble des valeurs de la société pour laquelle ils sont produits, ils structurent la pensée, mettent en image les émotions représentables, enseignent la morale, figurent les conflits, discutent du bien et du mal en interrogeant le libre arbitre de l'enfant.⁴⁷ »

La série d'animation *Belfort et Lupin* (2025), créée par Teddy Jacquier Stehly, réalisée par Philippe Vidal et produite par Ellipse Animation, raconte des histoires d'animaux à Versailles au XVIIIe siècle et met en parallèle différentes classes sociales : les chiens du Roi, les animaux de la Cour, les animaux de la Ménagerie et les animaux « marginaux » comme Lupin, un loup vivant discrètement dans les Jardins et meilleur ami de Belfort, chien favori de Louis XIV. La série pose des questions de coexistence, de différences entre les espèces et les individus.

III. Perspectives des récits contemporains : vers un renversement de point de vue ?

Les enjeux actuels, sociétaux et environnementaux, permettent le renouvellement des récits contemporains et ainsi, des constructions de personnages. Cependant, même s'ils évoluent avec leur temps, certains archétypes persistent par l'héritage des mythes, contes et légendes qui ont précédé ces nouvelles écritures. D'après l'article *Homme et animal, la question des frontières* : « Les perceptions elles-mêmes diffèrent. La perception n'est pas un acte autonome, indépendant de la culture qui viendrait y surajouter une interprétation.⁴⁸ »

Dans cette troisième partie, nous allons constater, au travers de nouvelles analyses filmiques, que ces archétypes de « méchants » animaux tendent à évoluer, par différents moyens.

⁴⁶ Sabine BRODDDES, *D'Œdipe Roi au Roi Lion : Psychanalyse et Dessins Animés*, Buenos Books International, 2012

⁴⁷ Sabine BRODDDES, *D'Œdipe Roi au Roi Lion : Psychanalyse et Dessins Animés*, Buenos Books International, 2012, 1 : *Les différentes formes et leurs différents publics*, 2. *La mise en scène des animaux*, p.24

⁴⁸ V. CAMOS, F. CÉZILLY, P. GUENANCIA et J-P SYLVESTRE, *Homme et animal, la question des frontières*, Éditions Quae, Collection Update Sciences et Technologies, 2009. p.44

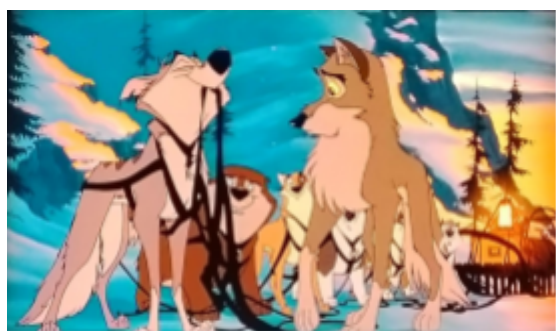
A. Évolution des représentations : de la figure de l'antagoniste à celle du héros : le cas du Loup

a. *Balto : Chien-loup héros des neiges* (1995) : un loup entre civilisation et monde sauvage

En 1925, Balto est un chien-loup qui peine à trouver sa place. Vivant dans les rues et sans collier, il n'est pas considéré comme faisant partie de la « civilisation » mais ne vit pas non plus en meute dans le monde « sauvage ». Au début du film, alors qu'une petite fille s'approche de Balto, son père l'éloigne en la prévenant : « - Eh, Rosie ! Ne touche pas ce chien ! Il pourrait te mordre, ma chérie. Il est à moitié loup ! » Rejeté par les humains par sa condition d'animal mi-sauvage, il est aussi provoqué par Steele, un chien de course arrogant en soif de pouvoir. À 00:24:45, suite à une ruse de Steele, Balto est traité « d'animal sauvage » par un cuisinier. Les spectateurs, témoins de la scène, savent que Balto n'est pas fautif.



Vers 00:26:45, Balto annonce à son fidèle ami Boris, une oie, qu'il veut « aider Rosie [qui est malade] à aller mieux » et qu'il va aller chercher le médicament pour la soigner. Il va participer à la course des chiens de traîneau afin d'être choisi ! Malgré les tentatives des autres chiens à le faire rater, Balto remporte la course. Cependant, il se heurte de nouveau aux manipulations de Steele envers les humains et n'est



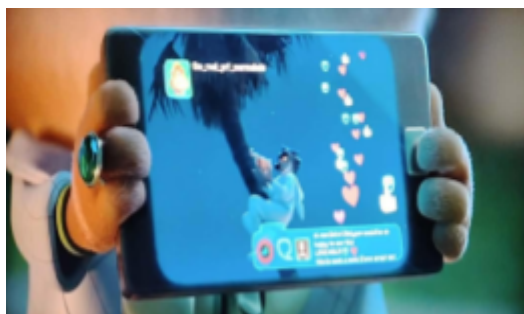
Balto, 1995, 00:52:05

finalement pas emmené durant le voyage. Déterminé, Balto, accompagné de Boris, de Mulk et Luk (deux ours polaires), décide malgré cela de partir en quête du médicament. Durant son périple, il affronte plusieurs épreuves, dont un combat face à un ours brun (un prédateur !) pour sauver ses amis. Alors que tout semble perdu et que Balto se retrouve seul dans les montagnes, il se souvient d'une phrase dite par son ami Boris : « Un chien ne peut pas faire ce voyage seul. Mais peut-être, un loup, peut. » et c'est ce qui lui redonnera la force d'accomplir l'aboutissement de son voyage, en acceptant sa part de loup. Il se servira de son flair développé, de la force de ses pattes... C'est en portant des valeurs telles que l'entraide, la gentillesse, le courage, la persévérance et l'empathie que Balto est perçu comme un héros et que son côté loup est une force dans sa quête. Ce protagoniste est d'autant plus valorisé face à un chien (Steele) qui se montre égoïste, violent et qui est prêt à tout pour être le meilleur, quitte à écraser les autres.

b. *Les Bad Guys* (2022) : un loup comme anti-héros charismatique

Produit par DreamWorks et sorti en 2022, *Les Bad Guys* raconte l'histoire d'une bande de truands, composée de prédateurs : un loup, un serpent, un requin, un piranha et une araignée. Le film joue avec les codes des méchants animaux dans les histoires et cela s'inscrit au travers des dialogues. Alors que la bande sème la zizanie dans la ville, Loup dit à la caméra, comme s'il s'adressait aussi aux spectateurs : « - T'as peur parce que je suis le Grand Méchant Loup ? Bon d'accord, ça se comprend, je suis le vilain de toutes les histoires. » (00:03:32). Il qualifie son acolyte Requin de « Super Prédateur » (00:05:00) et Loup ajoute, toujours en s'adressant aux spectateurs et spectatrices : « Ils sont un peu excentriques, mais c'est pas de notre faute si notre seule présence suffit à provoquer la panique. » À 00:08:55, Loup évoque avec assurance : « On est vraiment bons dans notre rôle de méchant. » Les capacités de prédation sont également mises au service du scénario. Afin de déjouer leur mauvaise réputation auprès des humains, les prédateurs vont apprendre à être plus gentils : partager une glace, aider une dame âgée à traverser une route, sauver un chat perché sur un arbre et même sauver des milliers de cochons d'Inde d'un laboratoire géant d'expérimentation animale... Mais surtout, déjouer les plans du vrai méchant, Professeur Marmelade, un cochon d'Inde fourbe et manipulateur.

L'enjeu de Loup est le suivant : rester méchant mais fidèle à ses amis, ou s'éloigner de son chemin initial pour devenir gentil. Son empathie et son charisme vont faire de lui un



Les Bad Guys, 2022, 00:43:20

anti-héros apprécié du public car se battant finalement pour rétablir le bien. C'est également le cas dans *Zootopie 2* (2025) des studios Disney, qui met en scène un serpent comme antagoniste aux premières apparences, tandis qu'il est innocent. Dans le premier *Zootopie*, l'antagoniste est au contraire une « proie » (brebis).

c. Le loup pesco-végétarien de la publicité de Noël d'Intermarché (2025)

En 2025, le groupe Intermarché sort une publicité, *Conte de Noël*⁴⁹, en animation 3D, produite par le studio français Illogic Studio, racontant l'histoire d'un loup qui n'a pas d'amis. À 00:00:30, un hérisson lui dit : « - En même temps, si tu mangeais pas tout le monde...! », ce à quoi le loup répond : « - J'suis un loup, qu'est-ce que tu veux que je mange ? » Le hérisson renchérit : « - Bah déjà, pas les gens. Des carottes, des champignons, des fruits, des légumes, quoi. » Afin de se faire accepter, le loup commence à cueillir des champignons, mais

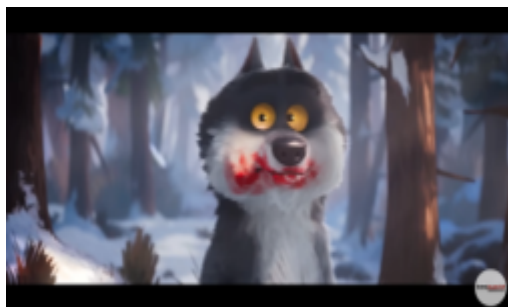
⁴⁹ Youtube, *Intermarché - Conte de Noël*, <https://www.youtube.com/watch?v=Na9VmMNIJysA>, consulté le 20 février 2026

retourne malgré tout à la chasse. Lorsqu'il attrape un écureuil à 00:01:10, le hérisson apparaît de nouveau et lui demande : « - Mmh mmh, t'es sûr ? », faisant alors culpabiliser le loup qui relâche le petit animal. Cependant, dans la séquence suivante, le loup pêche un poisson. En face de lui, un héron cendré en pêche plusieurs - et n'est pourtant pas rejeté par les autres.



Conte de Noël, Intermarché, 2025, 00:01:18

Celle d'après, à 00:01:30, le loup se balade tranquillement en savourant des baies. Mais le gros plan sur sa gueule barbouillée de rouge, semblable à du sang, effraie une famille de lapins. Vers 2 minutes, le loup, par sa présence, effraie tous les animaux de la table réunis pour les fêtes, malgré sa quiche aux légumes dans les mains. Un écureuil (le même qu'il a failli manger ?) décide de lui faire confiance en lui prenant un morceau de sa quiche. Ainsi, les autres animaux reviennent et un lapin dit, à 00:02:16 « - J'ai toujours dit qu'il était sympa. » Par ces mots et cette séquence, le « prédateur » est finalement accepté par les « proies », non pas par sa personnalité ou ses valeurs, mais parce qu'il ne mange pas d'autres animaux, majoritairement mammifères. Le court-métrage se déroule sous les airs de la musique *Le mal-aimé* de Claude François.



Conte de Noël, Intermarché, 2025, 00'01'34

De nombreuses associations de protection animale se sont indignées face à la publicité, qui place le poisson non pas comme un être vivant méritant de vivre, mais comme un produit à consommer. De plus, le message de ce court-métrage d'animation montre que le loup est accepté et perçu comme gentil car il ne mange pas les autres animaux... excepté le poisson. Bien que l'intention d'Intermarché était d'inciter à un régime responsable (et à consommer plus de légumes ?) avec cette phrase de fin affichée à l'écran : « On a tous une bonne raison de commencer à mieux manger. », le message du film n'est pas si cohérent.

Ce qu'il est intéressant de souligner en lien avec la perception habituelle des prédateurs antagonistes, c'est qu'il y a une forme de dérision de l'archétype du « méchant » loup, qui a l'opportunité de « changer » pour être accepté par les autres. Or, le loup, dans la vraie vie, est carnivore et il s'agit non pas d'un choix alimentaire mais d'un besoin vital. Malgré son message en surface bienveillant, dans le fond, la publicité montre qu'il n'est pas « mauvais » de consommer des poissons quand manger d'autres animaux, en l'occurrence mammifères, est immoral et est mal perçu par la « société » des animaux de la forêt. Finalement, en renonçant à sa nature de loup prédateur, il en devient un gentil héros, intégré au groupe.

B. Créatures hybrides : monstres ou alter ego de l'humain ?

« La monstruosité physique réelle confronte l'observateur à de bien étranges figures : un enfant cyclope, un homme velu comme un lion, un enfant sirène aux jambes jointes en queue de poisson, un anencéphale au visage sans front, surplombé par deux yeux globuleux de batracien... Il ne s'agira pas ici d'affirmer qu'il existe des monstres en soi, de dire ce qu'ils sont en eux-mêmes, mais ce qu'ils sont pour nous, notamment à travers les différentes représentations d'êtres hybrides, mi-hommes mi-animaux, qui viennent spontanément à l'esprit. (...) Les impressions d'hybridation (de mélange entre deux espèces), de naissance transpécifique (où un être naît d'une mère d'une autre espèce) viennent probablement de cet attachement à la forme humaine et de la volonté constante de dissocier l'humain de l'animal, tout en sentant implicitement une proximité de nature entre l'un et l'autre. »

Dans cet extrait de l'article *Homme et animal, la question des frontières*⁵⁰, les auteurs et autrices interrogent notre rapport à l'animalité. Qu'est-ce qui fait que l'animal « sauvage » et ses caractéristiques font de lui un monstre, mêlé à l'Humain ? Nous avons constaté, lors de l'enquête à destination des enfants, qu'il y a souvent une forme de rejet des animaux trop différents de nous : insectes, minuscules, quadrupèdes, aquatiques, volants ou encore « sans pattes », comme le serpent. Peut-être que ces hybridations et les récits qui les mettent en scène permettent alors une forme de réconciliation avec les animaux considérés comme « méchants » par la proximité qui nous lie à eux.

a. *La Belle et la Bête* (1991)

La Belle et la Bête, long-métrage d'animation américain des studios Disney sorti en 1991 et adapté du roman éponyme écrit par Gabrielle-Suzanne de Villeneuve, concentre son propos sur le dépassement des apparences pour voir la beauté intérieure des êtres. À l'origine, la Bête est un prince sur lequel un sort a été jeté par une enchantresse pour cause de son égoïsme et de sa superficialité - il a jugé son apparence de vieille femme. Sa punition a été de le transformer en une « bête monstrueuse », d'un « aspect effroyable » (citée par la voix du narrateur à 00:02:19 et à 00:02:29). Son physique dit « effrayant » est composé de caractéristiques « animales » telles que des poils, des griffes, des cornes, des crocs et sa démarche parfois de quadrupède, pouvant rappeler Baphomet⁵¹, idole mystérieuse à la tête de

⁵⁰ *Homme et animal, la question des frontières*, Éditions Quae, Collection Update Sciences et Technologies, 2009, p.44

⁵¹ Wikipédia, *Baphomet*, <https://fr.wikipedia.org/wiki/Baphomet>, consulté le 30 avril 2026

bouc vénérée mais crainte pour sa laideur. Sa voix grave est accompagnée de grognements qui effraient les autres personnages. Les premières séquences où la Bête apparaît, des jeux d'ombre et de lumière mettent en valeur son apparence inquiétante. Il se trouve dans l'obscurité et des éléments sont accentués à l'image, toujours en lien avec son « animalité ».



La Belle et la Bête, 1991, 00:32:03



La Belle et la Bête, 1991, 00:46:27

Lorsque Maurice, le père de Belle, s'en va prévenir la village que la Bête a rendu sa fille prisonnière, il le décrit comme « - Une bête ! Un horrible monstre avec des poils ! » Pendant la première partie du film, avant qu'elle ne s'ouvre à Belle et qu'elle n'apprenne à la découvrir, la Bête se montre violente et colérique, comme prise de pulsions animales - notamment lorsque Belle s'aventure dans l'aile ouest, un endroit interdit. Prenant la fuite, Belle se fait attaquer par des loups ; c'est alors que la Bête apparaît pour les combattre et sauver la jeune femme. Symboliquement, en combattant les loups sauvages, la Bête lutte contre sa propre animalité. Par ailleurs, c'est à l'issue de ce combat qu'un changement positif aura lieu entre les deux personnages et que la Bête se montrera plus « civilisée ». Dans l'une des scènes finales, Gaston, un chasseur du village qui veut forcer Belle à se marier avec lui, monte les villageois contre la Bête : « - Tuer cette bête... », « ... qui viendra chez nous la nuit... », « ... dévorer l'enfant qu'il guette de son féroce appétit ! ». Ces peurs et menaces des villageois et villageoises renvoient, encore une fois, la Bête, « l'animal prédateur », à son alimentation - alors qu'à aucun moment, il ne mange d'animaux « vivants » dans l'histoire.

Cependant, bien que la Bête soit perçue comme le monstre à abattre à cause de ses caractéristiques physiques, c'est finalement Gaston qui devient le prédateur (chasseur), lorsqu'il traque la Bête dans son château. C'est par sa soif de pouvoir et de domination (envers Belle et envers la Bête) que l'homme devient ici le vrai méchant de l'histoire.



La Belle et la Bête, 1991, 01:14:15

b. *Le Peuple Loup* (2020)

Le Peuple Loup, sorti en 2020 et réalisé par Tomm Moore et Ross Stewart, est une coproduction entre la France, l'Irlande et le Luxembourg. En 1650, les villageois de Kilkenny, en Irlande, traquent les loups. Parmi eux, Robyn, 11 ans, venue d'Angleterre avec son père, chasseur de loups. Lorsque nous découvrons Robyn à 00:04:00, elle chante : « - Loup, loup, tue le loup ; Chasse-le de nos terres ! Loup, loup, tue le loup ; Renvoie-le en enfer ! », avant de tirer sa flèche sur une affiche où un loup est dessiné et barré, symbolisant sa volonté à les éliminer (00:04:10). « - Je devrais chasser avec toi, comme on faisait en Angleterre ! » mais son père, réticent, lui répond : « - Tu devrais en avoir peur [des loups]. » (00:05:25). Déterminée, Robyn s'en va s'entraîner à la chasse, accompagnée de son compagnon Merlin, un faucon. Quelques instants plus tard, « - Garde le loup, tue le loup, chasse le loup... » chantent alors les villageois et villageoises sur une place publique. Nous comprenons, par ces séquences d'introduction, que l'objectif des humains est l'extermination des prédateurs.

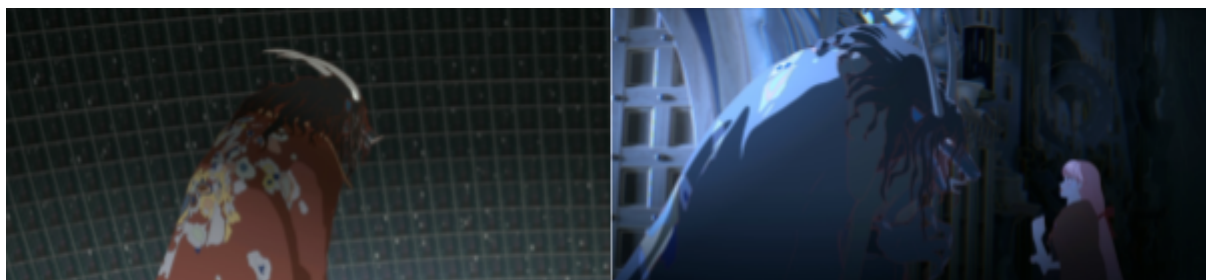


À plusieurs reprises, des loups menaçants envers les humains apparaissent mais sont rappelés par une force mystique, provenant d'une femme et de sa petite fille - appelées des « Wolfwalkers », des « êtres qui parlent avec les loups (...), aussi capables de guérir les gens. » (00:17:48). Lorsque Robyn s'aventure dans la forêt à la recherche de son ami Merlin, blessé et disparu, elle fait la rencontre de Mebh, une Wolfwalker, mi-humaine, mi-louve. Cette rencontre va bouleverser la vie de Robyn, qui va découvrir le monde de la forêt à ses côtés et ouvrir les yeux sur les loups : ils ne sont pas méchants mais veulent protéger leur territoire. Suite à une morsure accidentelle de Mebh, Robyn se transforme elle-même en Wolfwalker. Son « esprit de louve » va revenir à plusieurs reprises pour la « chercher » mais elle se refuse d'abord à l'accepter. C'est face à l'injustice, lorsque la mère de Mebh est capturée par les hommes et sur le point d'être tuée par le père de Robyn, que celle-ci va s'affirmer, en agissant pour ce qui lui semble bon. À 01:18:45, elle s'oppose à son père : « - Tu vois pas ? Je suis comme elle ! Je suis un Wolfwalker ! » En acceptant sa part « animale », Robyn deviendra le lien de « réconciliation » entre les humains (la civilisation) et les loups (le monde sauvage). La figure de loup est alors valorisée, devenant une force pour la protagoniste qui incarne les symboles d'unité et de paix.

c. *Belle* (2021)

Belle de Mamoru Hosada, un long-métrage d'animation japonais sorti en 2021, est une adaptation moderne de *La Belle et la Bête* - et donc du conte d'origine.

Le film se déroule dans deux mondes : le monde réel, et un monde virtuel, appelé U. U est un espace virtuel où chacun peut obtenir une nouvelle identité anonyme pour s'exprimer librement grâce à une synchronisation avec les données biométriques. Lors d'une connexion sur U, un « monstre » couvert de bleus apparaît en brisant le dôme du jeu. Les commentaires des joueurs disent « - Il se bat comme un sauvage » (00:30:27), « - Il maîtrise pas du tout sa colère » (00:30:46) et est qualifié de « violent » (00:31:36). Ce mystérieux personnage rejeté de tous, appelé « Dragon » par les autres, porte une apparence hybride : mi-humain et mi-animal non-humain, avec des cornes, longues griffes et possède de petits yeux jaunes inclinés (en opposition à Belle, qui a de grands yeux bleus et attire l'admiration de tous). La brigade chargée de la justice dans le jeu veut dévoiler l'identité de « cette bête hideuse » (00:32:40) et déceler « l'origine du Mal » (00:33:18). Après un premier combat, l'un des brigadiers dit que « même une bête sauvage ne se comporte pas comme ça. » La comparaison semble vouloir assimiler la violence à l'animal sauvage - être un animal sauvage est négatif.



Belle, 2021, 00'30'48

Belle, 2021, 00'55'57

Alors que Belle s'aventure dans le château du « monstre », celui-ci la découvre et lui hurle : « - Que fais-tu ici ? Va-t'en, où je te dévore ! » (00:45:29), accompagnés de grognements, tandis que Belle cherche à connaître son identité : « Quel est ton vrai visage ? Je veux savoir. » (00:46:14). Belle s'intéresse à la créature, malgré son physique d'animal féroce. Plus tard, alors que Belle se fait menacer par la brigade, Dragon lui vient en aide et fait ainsi preuve d'empathie et de gentillesse envers la seule qui cherche à le connaître par-delà son apparence.

Finalement, Belle apprend que derrière l'apparence physique de Dragon, monstre sauvage aux traits de prédateur, se cache un adolescent maltraité par son père. Les caractéristiques physiques d'animal sauvage incarnent alors les souffrances et blessures de l'adolescent.

Dans la lignée de *La Belle et la Bête*, le message du film propose de dépasser les apparences - ce qui est visible en surface - et montre un personnage profond, aux allures de méchant, mais étant en réalité un être vulnérable et sensible. Cependant, cela sous-entend qu'être un animal prédateur reste synonyme de violences, dans le regard des autres, comme dans l'incarnation.

C. La mise en scène du Grand Méchant Humain

Et si, finalement, le prédateur, tel qu'il est souvent présenté dans les récits et au sens qu'on lui donne, n'était pas celui que l'on croit ? Par ailleurs, au-delà du sujet cinématographique, dans le langage courant, un « prédateur » est utilisé très péjorativement pour désigner un « prédateur sexuel [humain], agresseur sexuel récidiviste, qui choisit ses victimes selon des critères particuliers⁵² », symbolisant une fracture avec le mot d'origine, au détriment des animaux prédateurs qui chassent pour leur survie. Puisque les animaux sont souvent incarnés dans des contextes similaires à nos sociétés humaines et n'existent que peu pour eux-mêmes par des caractéristiques qui sont propres à leurs espèces (ou rejetés pour les incarner, comme c'est le cas avec les prédateurs et charognards), cela peut nous questionner sur nos propres comportements en tant qu'individus humains et espèce humaine, vis-à-vis des autres animaux.

a. *Bambi* (1942) : l'humain chasseur

Bambi, produit par les studios Disney et réalisé par David Dodd Hand en 1942, est une ode à la vie et à l'apprentissage d'un jeune faon parmi les autres animaux de la forêt.

Le principal antagoniste est l'homme, dont le corps est toujours invisible à l'écran mais sa présence est mise en scène par d'autres moyens tels que les sons, les musiques, les dialogues entre les personnages animaux, face aux menaces humaines. Durant la première moitié du film, Bambi est en plein apprentissage auprès de sa mère, une biche - mais aussi auprès d'autres animaux qui deviendront ses amis, tels que le lapin Panpan, la mouffette Fleur... ou encore Féline, sa future partenaire. À 00:19:45, alors qu'ils sont en forêt, la mère de Bambi lui dit d'un ton soudain : « - Tais-toi, maintenant. Nous sommes presque arrivés. » La musique - composée par Frank Churchill et Edward H. Plumb - devient plus inquiétante, avec des sons stridents. Devant la prairie, Bambi s'exclame de joie et court. Sa mère le bloque avec précipitation, à 00:20:01 : « - Bambi !! Tu ne dois jamais sortir de la forêt comme un étourdi.



Bambi, 1942, 01:20:45

Il peut y avoir du danger. Ici, nous n'avons aucune protection. La prairie est comme un immense désert. Nous n'avons ni arbre, ni buisson derrière lesquels nous cacher. Cela nous demande une très grande prudence. » Sans le citer, nous pouvons nous douter que le danger est l'humain, le chasseur. Sa mère s'avance lentement dans la prairie, la queue repliée et les oreilles baissées, attentive au moindre danger. La musique ralentit. La voie

⁵² Wikipédia, *prédateur*, <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/pr%C3%A9dateur/63391>, consulté le 25 avril 2026



Bambi, 1942, 00:29:57

étant libre, la musique redevient plus joyeuse et d'autres animaux font leur apparition. Quelques instants plus tard, le père de Bambi se précipite prévenir les jeunes cerfs dans la prairie, ainsi que Bambi et sa mère. Tous les oiseaux s'envolent, sous des airs stridents d'instruments à cordes. Les couleurs virent dans les tons chauds, rappelant le sang et le feu. Des premiers coups de feu se font entendre hors champ.

Puis, une fois en sécurité dans la forêt, la mère de Bambi lui dit : « - Tu peux sortir. Viens, il n'y a plus de danger. Nous n'avons plus besoin de nous cacher. » Il demande à sa mère : « - Qu'est-ce qui s'est passé, Maman ? Pourquoi est-ce qu'il a fallu courir si vite ? », ce à quoi celle-ci répond : « - Les hommes. Les hommes étaient dans la forêt. » Cette réponse évoque clairement que le prédateur est l'homme, faisant fuir tous les animaux, notamment les proies.

Plus tard, les premières herbes du Printemps commencent à repousser après l'hiver. La mère de Bambi trouve des herbes à manger par-dessus la neige. C'est alors qu'une musique angoissante et répétitive se fait à nouveau entendre dans ce plan d'ensemble⁵³ qui laisse un vide autour de Bambi et sa mère. Un zoom avant donne le sentiment qu'ils sont observés et que le piège se referme sur eux. Des sons semblables au cor de chasse résonnent. La mère, en alerte, ordonne à Bambi de courir vers les fourrées. Après un premier coup de fusil, elle crie à son fils : « - Plus vite, Bambi ! Ne te retourne pas ! Cours dans la forêt ! Cours ! » Alors que Bambi atteint la forêt, où les arbres immenses le protègent, un deuxième coup de fusil résonne. Ne trouvant pas sa mère malgré ses nombreux appels, son père lui annonce : « - Ta mère ne pourra plus jamais être auprès de toi. » (00:41:09). Nous comprenons que le chasseur, incarné par les coups de fusil, a atteint sa « proie » en lui ôtant la vie. Tandis que tous les animaux se sont réfugiés dans les fougères, une caille apeurée dit : « - Ils vont nous tuer ! Je ne veux pas rester ici, j'ai trop peur ! », avant de s'envoler et de se faire tirer dessus. La rapidité des mouvements de caméra, la musique ainsi que le montage accentuent l'angoisse et l'effroi de la séquence, à mesure que les animaux fuient à toute vitesse. Une scène de chasse à courre avec des chiens enragés au regard terrifiant - sentiment renforcé par les petits yeux plus réalistes - se poursuit. Les « méchants » chiens, dressés pour tuer, ne parlent pas mais aboient, contrairement aux autres animaux qui communiquent par un langage parlé. Le feu en provenance du camp se propage alors dans la forêt, laissant les animaux sans aucun répit et dont l'environnement est détruit, à cause des chasseurs humains.



Bambi, 1942, 00:59:23

⁵³ Cadrage large qui montre l'intégralité du décor avec les personnages à l'intérieur. Le Jeu de l'Acteur, <https://www.lejeudelacteur.com/post/le-plan-d-ensemble-au-cin%C3%A9ma-cadrer-l-espace-raconter-l-histoire>, consulté le 28 avril 2026

b. *Les 101 Dalmatiens* (1961) : l'humain exploiteur

La principale antagoniste du long-métrage *Les 101 Dalmatiens* des studios Disney est Cruella d'Enfer, une femme imposante, toujours vêtue d'un grand manteau et sac en fourrure. Lorsqu'elle débarque à l'improviste chez Anita et Roger⁵⁴ - les compagnons humains de Pongo et Perdita, deux dalmatiens - Cruella demande avec autorité, à 00:13:34 : « - Où sont-ils ? Où sont-ils ?! Pour l'amour du ciel ! (...) Les bébés chiens, les bébés chiens ! (...) Je ne suis pas venue pour rien ! Où sont les chiots ? » À la vue de Pongo, elle lui ordonne : « - Ici, chien ! » Face aux grognements de Pongo, Anita intervient pour la distraire en lui disant : « - Cruella ! Tu as un nouveau manteau de fourrure ? », ce à quoi Cruella répond : « - Oh ! Ma seule et unique passion ! J'adore les belles fourrures ! Je n'aime que ça au monde ! » Cruella a un *character design*⁵⁵ d'un gabarit très mince,

presque squelettique mais sa présence à l'image est fortement accentuée par son grand manteau de fourrure. Par ces premiers échanges, ses intentions sont claires : prendre la fourrure des futurs chiots. Quelques instants plus tard, Perdita, qui attend bientôt sa mise-bas, dit à Pongo : « - Cette sorcière ! Cette horrible femme ! Elle veut nos petits, elle ne pense qu'à ça ! » Plus tard, lorsque les chiots naissent, Cruella débarque à nouveau et,



Les 101 Dalmatiens, 1961, 01'14"15

à la vue de l'un d'eux, elle dit, d'un air plein de dégoût : « - Gardez-les, vos chiens ! Ce sont des bâtards, ils n'ont pas de taches, vos chiens ! Ce sont des rats blancs ridicules ! » Lorsqu'elle apprend que les taches apparaîtront d'ici quelques semaines, elle se calme et annonce qu'elle achètera « la portée toute entière » - ce que la famille refuse, la mettant en rage. D'emblée, Cruella est représentée dans une posture de prédatrice, avec l'objectif non pas de manger les chiens, mais d'exploiter leur peau pour se vêtir.

Lorsque nous retrouvons les chiots qui ont été enlevés par les hommes de main de Cruella, nous découvrons 99 chiots, dont la plupart ont été achetés en animalerie ou volés, rappelant l'élevage des animaux pour l'exploitation de leurs corps. L'objectif de Cruella est concrètement confirmé à 00:48:55, par l'un de ses complices : « - Mais ils sont trop p'tits ! Vous ne tirerez pas de tout le lot de quoi faire plus de six manteaux. », ce à quoi la femme répond « - Je me contenterai de six manteaux, je suis pressée ! (...) Le travail doit être fini ce soir ! », « - Oh alors comment qu'on doit faire ça ? », lui demande son acolyte. Cruella répond

⁵⁴ Youtube, *Les 101 Dalmatiens*, <https://www.youtube.com/watch?v=bOtbAXNcZeg>, consulté le 23 mai 2026

⁵⁵ *Character design* : design de personnage

: « - Oh comme vous voudrez ! Le poison, une corde au cou, ou fendez-leur le crâne ! », et leur ordonne de les tuer vite. Jasper propose même à son camarade d'en « égorger » (00:52:44) puis, menace : « - Je les écorcherai tous ! » (00':57:30). Tout ce vocabulaire violent en lien avec la tuerie ou l'exploitation de la peau des chiots, fait de ces antagonistes humains, des « méchants » et cruels prédateurs qui vont traquer les chiens à plusieurs reprises et par différents moyens, prêts à tout pour parvenir à leurs fins macabres.



Les 101 Dalmatiens, 1961, 00:42:38

Les 101 Dalmatiens, 1961, 00:54:17

Les 101 Dalmatiens, 1961, 01:15:11

Enfin, lors de la course poursuite finale, Cruella poursuit avec rage le camion dans lequel les 101 dalmatiens se sont réfugiés. La vitesse à laquelle elle roule laisse apparaître l'intérieur de sa fourrure, de couleur rouge vif, rappelant le sang des animaux morts pour la conception de ses vêtements.

c. *Chicken Run* (2000) : l'humain éleveur

Créé par Nick Park et Peter Lord au sein du studio Aardman - spécialisé dans l'animation stop motion -, *Chicken Run* raconte les tentatives d'évasion de poules au sein d'un poulailler dit « familial ».

Dès le début du film, nous avons un plan travelling parcourant les abords du poulailler, avec, en premier plan, des grillages en barbelées, rappelant des prisons ou camps de concentration. Un homme, accompagné d'un chien, fait sa ronde et vérifie les cadenas. Ginger, une poule courageuse et déterminée, tente de s'évader à l'aide d'une cuillère. Elle est poursuivie par plusieurs chiens de garde et se retrouve devant Mme Tweedy, l'éleveuse cruelle et antagoniste du film. Elle demande à son mari, à 00:03:25 : « - Monsieur Tweedy, qu'est-ce que ce volatile faisait de l'autre côté du grillage ? » puis « - Tu sais ce qu'il te reste à faire. » ; il la jette ensuite aux ordures - que Ginger qualifiera plus tard de « cachot », « d'isoloire » (00:07:12).



Monsieur Tweedy revient vers les autres poules et

Chicken Run, 2000, 00:08:34

leur crie, d'un ton menaçant : « - Que ça vous serve de leçon à toutes ! Aussi longtemps que je

vivrai, aucune poule ne s'évadera de cet élevage ! » Cette première séquence annonce d'emblée le sujet du film et présente les humains comme antagonistes envers les poules, en tant qu'éleveurs tyranniques. Une séquence glaçante⁵⁶, à 00:09:10, montre Monsieur Tweedy saisir par le cou une poule qui n'a pas pondu d'oeufs depuis trois jours. Madame Tweedy prend le relai et l'emmène dans un hangar. Les deux personnages sont partiellement hors champ, la poule ne touche toujours pas le sol, pendue en l'air. Le regard des spectateurs et spectatrices est dirigé au centre, où se trouve une hache plantée dans un rondin en bois. Ce plan provoque une vision d'horreur qui annonce l'issue fatale de la poule : la mort. Quelques secondes plus tard, nous voyons un plan moyen sur le mur, où l'ombre de l'éleveuse fait un geste en l'air avec la hache, puis, un son net, révélant le geste de tuerie. Plus tard, un squelette



Chicken Run, 2000, 00:08:55

de poule dans un plat sur la table à manger des humains ; nous faisons le lien. À 00:23:17, un camion fait son apparition pour chercher Rocky, un coq qui s'est échappé d'un cirque : l'humain est également mis en scène en tant qu'exploiteur d'animaux dans le cadre de spectacles de divertissement.

Les éleveurs décident d'augmenter leurs productions. À 00:32:11, nous découvrons des nouveaux outils industriels, semblables à des instruments de torture. Madame Tweedy annonce : « - Avec ceci, notre élevage va sortir du Moyen-Âge et entrer dans la production à grande échelle du troisième millénaire. » Puis, à 00:45:52, nous découvrons par un plan travelling les nouvelles machines dans un hangar. Alors que Monsieur Tweedy questionne sa femme, celle-ci lui répond : « - C'est une machine à faire des tourtes, crétin ! D'un côté, il entre une poule, de l'autre il ressort une tourte (...) au poulet ! » (00:46:07). Pour cela, elle ordonne en amont « - Qu'elles deviennent toutes bien grasses ! », dans un objectif de produire plus. Les poules poursuivent alors leurs tentatives d'évasion et s'ensuit un parcours des combattantes à l'intérieur des machines.

Le film met en scène des résistances animales et place ainsi les humains comme de cruels antagonistes, éleveurs et exploiters d'êtres vivants, tout en les traquant pour parvenir à leurs fins : des profits économiques et gustatifs par leur consommation et donc, de leur mise à mort.



Chicken Run, 2000, 00:09:30

Chicken Run, 2000, 00:12:20

Chicken Run, 2000, 00:50:17

⁵⁶ Youtube, *Chicken Run - Edwina's Death Scene (2nd Workprint Version)*, <https://www.youtube.com/watch?v=y39nvsFI6uw>, consulté le 25 mai 2026

d. *Le Voyage de Chihiro* (2001) : l'humain charognard

Au début du film d'animation japonais *Le Voyage de Chihiro*, réalisé en 2004 par Hayao Miyazaki au sein du Studio Ghibli, les parents de Chihiro s'aventurent dans un parc à thème abandonné. Chihiro est réticente mais ne voulant pas rester seule, elle décide de les suivre.



Le Voyage de Chihiro, 2004, 00:09:02

C'est alors que son père est attiré par une odeur de nourriture, les menant dans un restaurant. Il y a énormément de plats chauds sur le comptoir, mais pas de restaurateurs présents. Les parents de Chihiro se servent, envisageant de payer plus tard. Seulement, ils se gavent de plusieurs assiettes et sont tellement concentrés sur la nourriture, qu'ils ne répondent même plus à leur fille inquiète, qui leur demande de partir. Celle-ci s'éloigne quelques minutes pour visiter les alentours, mais elle rencontre un garçon qui la prévient d'un danger. Chihiro s'en va précipitamment prévenir ses parents. Seulement... elle les découvre engraisés, toujours en train de dévorer les plats, jusqu'à même lécher les assiettes. Plein de vaisselles vides et de nourriture sont renversées à terre. En tournant la tête, Chihiro découvre que son père s'est métamorphosé en cochon, grognant, continuant de sentir et manger à foison. Il se fait même fouetter par un ustensile de cuisine, tenu par un restaurateur qui est soudainement apparu derrière le comptoir. Sa mère est devenue, elle aussi, une truie. Ils ne parlent plus la langue de Chihiro et ne font que des « bruits » de cochon. Dans le cadre de l'image, les corps des cochons sont très imposants, appuyant leurs poids exorbitants, dû à leur surconsommation.



Le Voyage de Chihiro, 2004, 00 '12'03



Le Voyage de Chihiro, 2004, 00 '12'05

Cette scène effraie la petite fille, mais elle a aussi marqué les esprits de nombreux jeunes spectateurs et spectatrices. Une interprétation largement relayée affirme que la transformation des parents de Chihiro en cochons symbolise la cupidité et la consommation excessive, notamment en lien avec la crise économique japonaise des années 1990. Toutefois, cette explication n'a pas été officiellement confirmée par le Studio Ghibli. En effet, les parents de Chihiro se sont goinfrés d'un festin qui ne leur était pas destiné, mais était voué aux esprits.

Si cette séquence mémorable représente l'excès et l'avidité des Hommes, qu'en est-il du comportement des humains vis-à-vis de la nourriture ? Ici, les cochons-humains passent pour des êtres répugnants, mangeant salement et excessivement. Et parmi la nourriture, on y trouve des animaux : oiseaux, poissons... qui sont morts.

Au-delà d'une critique de l'avidité humaine, cette séquence peut aussi être interprétée comme une critique de la société de surconsommation. Par définition et dans les faits, l'humain ne serait-il pas lui-même charognard, étant donné qu'il se nourrit d'animaux morts - autrement dit, de cadavres, tués (généralement et majoritairement) par d'autres ? Cependant, un charognard, tout comme un prédateur, se nourrit d'autres animaux par nécessité, contrairement à nous, humains. Qu'en est-il de notre propre façon de nous alimenter et de considérer les autres êtres vivants ? Nous l'avons vu précédemment, les animaux prédateurs et charognards sont souvent mal-aimés et jugés immoraux. Représentés comme des antagonistes, ils sont largement considérés comme méchants, en majeure partie à cause de leurs caractéristiques de prédation ou moyens d'alimentation. Ces personnages existent peu souvent pour eux-mêmes, au-delà de leurs caractéristiques alimentaires.

Par ailleurs, cette séquence associe les cochons à une image répugnante. Elle rappelle les expressions péjoratives, voire insultantes, telles que « gros porc » ou « sale porc », souvent utilisées pour qualifier des individus jugés sales ou pervers (cf. le mot « prédateur »). Ces représentations contribuent ainsi à renforcer des préjugés erronés envers les cochons. Ces derniers sont pris dans une masse et ne sont ainsi pas considérés dans leur individualité, tandis qu'ils sont en réalité très propres, intelligents et sensibles⁵⁷. Bien que cette apparence animale dissimule des êtres humains métamorphosés, la séquence peut être interprétée comme un miroir de notre propre société et comme une réflexion sur notre manière de consommer et de considérer les autres animaux.

Par ailleurs, d'autres films d'animation japonais mettent en scène des liens de coexistence plus justes et équitables entre les humains et les animaux non-humains, comme c'est le cas dans *Princesse Mononoke*, également réalisé par Hayao Miyazaki, en 1997. Dans ce long-métrage, Moro - la déesse-louve - et sa meute, représentent la force de la Nature, la protection de la forêt et la lutte contre l'exploitation humaine.

« Le bestiaire fantastique de Miyazaki questionne en définitive notre rapport à l'animalité, non sur le mode de la ressemblance mais sur celui de l'altérité.⁵⁸ »

⁵⁷ Quatre Pattes, *La vie d'un cochon*, <https://www.quatre-pattes.ch/campagnes-themes/animaux/cochons/une-vie-de-cochon#:~:text=Les%20cochons%2C%20contrairement%20%C3%A0%20l,boue%20lorsqu'il%20fait%20chaud>, consulté le 01 juin 2026

⁵⁸ Xavier KAWA-TOPOR, BLINK BLANK n°9, Dossier Animal, *Le Bestiaire Fantastique de Miyazaki*, p.51

Conclusion

Au travers de ce mémoire de recherche, nous avons questionné les représentations d'animaux antagonistes, prédateurs et charognards, dans les films d'animation - et de manière plus anecdotique, dans les courts-métrages et séries. La diversité des films analysés, tant dans la temporalité (allant de 1922 à 2025), dans les techniques (animation 2D, 3D, stop motion) et dans les territoires de productions (États-Unis, France, Japon), nous a permis d'établir un regard général sur les récits incluant des animaux antagonistes. Nous avons pu constater que les films des studios américains (Disney, DreamWorks...) ont toujours une forte influence chez les jeunes spectateurs et spectatrices.

Le loup, figure emblématique du Grand Méchant, renvoie, par ses précédentes représentations, l'image d'un méchant pervers et harceleur. Cependant, il obtient une nouvelle place grâce aux nouvelles écritures où le méchant a aussi le droit à sa propre histoire. Croisées aux enjeux actuels sociétaux (accepter les différences, avoir le droit de faire des erreurs...) et environnementaux, les nouvelles réalisations placent le loup comme personnage moteur et charismatique, jouant de ses caractéristiques archétypales en mettant parfois en scène une forme d'auto-dérision sur ses capacités de prédation.

Le requin, souvent perçu comme intimidant et agressif, errant près des épaves - symboles d'abandon et d'exclusion sociale - est actuellement moins valorisé que le loup. Même en tant qu'antagoniste, il passe souvent au second plan, étant peu développé.

Si le requin est secondaire, le serpent n'en occupe pas moins une place tertiaire. Représenté comme vicieux et manipulateur, il ne suscite encore que peu de sympathie auprès des enfants. Son apparence de reptile, qui diffère de la nôtre en tant que mammifères, joue sur les perceptions négatives chez le jeune public. Quant au vautour, cet animal volatile n'est pas toujours connu des enfants et n'apparaît que furtivement dans les films d'animation. Pourtant, ses rares apparitions marquent les esprits, incarnant des charognards menaçants et surnois.

Nous avons constaté plusieurs dénominateurs communs entre ces différents personnages : souvent rejetés de la société, usant d'un langage différent des protagonistes - et donc, des enfants -, sans identité... et n'étant guidés que par leur estomac, accompagnés souvent de pulsions colériques. De nouvelles représentations voient le jour, notamment avec des personnages prédateurs, qui existent pour d'autres caractéristiques et valeurs morales qu'ils incarnent. Cependant, à ce jour, les représentations positives de charognards restent rares.

L'enquête par questionnaire auprès des enfants, adolescents et adultes acteurs de leur éducation, ont confirmé la proximité des jeunes publics avec les animaux dits « de compagnie » et les animaux qu'ils perçoivent - consciemment ou inconsciemment - comme des « gentilles » proies. Les animaux prédateurs et charognards carnivores sont les moins appréciés

car perçus comme effrayants ou voulant nuire aux autres animaux, et ainsi, par transfert, aux enfants (peur d'être mangés, frontière floue entre fiction et réalité...). Les adolescents ont plus de recul que les enfants mais tout comme les adultes, certains et certaines reconnaissent avoir été probablement influencés par les images et histoires, étant plus jeunes.

Des critères physiques influencent les enfants dans leurs perceptions des animaux : la beauté ou la mignonnerie sont assimilées à la gentillesse, et certaines caractéristiques physiques renvoyant à l'animal « sauvage » peuvent créer de la peur ou un a priori de méchanceté. Le réalisme de certains aspects physiques (dents pointues, petits yeux...) renvoie parfois les jeunes spectateurs et spectatrices à une forme de réalité, les coupant du monde imaginaire, en opposition avec la stylisation d'autres personnages aux traits plus juvéniles.

Divers aspects techniques cinématographiques influencent également les perceptions : le cadrage des plans, le montage, l'animation, les mouvements de caméra... mais également le travail sonore et les compositions musicales.

L'imaginaire est un outil d'apprentissage puissant pour le développement des enfants, par la liberté d'exploration qu'il offre. Cet imaginaire est mis en image au moyen du cinéma d'animation, qui se veut être un langage visuel universel et crée, par ses personnages et situations, des phénomènes d'identification chez les jeunes spectateurs et spectatrices.

Les adultes ont alors un rôle essentiel à jouer auprès des enfants vis-à-vis de l'éducation par l'image. Le dialogue permet le développement de l'esprit critique ; les films d'animation et les histoires étant des outils pouvant ouvrir l'échange et créer un espace commun de réflexion.

S'il y a autant d'animaux antagonistes prédateurs et charognards dans les récits, nous pouvons supposer qu'il s'agit aussi d'une facilité narrative : reprendre des archétypes d'anciennes histoires fonctionne car le jeune public comprend facilement de quoi ou de qui il s'agit. Les enjeux du Bien contre le Mal sont des ressources narratives inépuisables, mais de nouveaux récits mettent du relief dans l'écriture de leurs personnages, en créant de la subtilité et en ne réduisant pas les prédateurs et charognards à leur unique fonction de se nourrir de chair. Finalement, si les prédateurs et charognards font aussi peur, c'est parce qu'ils renvoient à la notion de mort. Pourtant, au travers des exemples analysés, nous avons constaté que l'humain est aussi mis en scène comme « méchant » prédateur face aux proies qu'incarnent les autres animaux, par la chasse et les diverses exploitations (alimentation, fourrure, textile, divertissement, recherche...). Enfin, l'humain n'est jamais défini comme charognard : pourtant, en se nourrissant de cadavres d'animaux, il en devient un. Ces constats nous amènent à réfléchir sur notre propre condition, en tant que consommateurs et exploiters.

Alors, si l'on estime immoral le fait de consommer d'autres animaux chez les prédateurs et les charognards dans les histoires, qui n'agissent en réalité que par nécessité vitale, comment situer nos propres comportements, à nous humains, omnivores et disposant ainsi du choix ?

Bibliographie

Ouvrages

Sabine BRODDES, *D'Œdipe Roi au Roi Lion : Psychanalyse et Dessins Animés*, Buenos Books International, 2012, *Partie 1 Les différentes formes et leurs différents publics*, 2. *La mise en scène des animaux*, 208 p.

Geneviève DJÉNATI, *Psychanalyse des dessins animés*, Pocket Evolution, 2004, p.38

Articles

Valérie CAMOS, Frank CÉZILLY, Pierre GUENANCIA et Jean-Pierre SYLVESTRE, *Homme et animal, la question des frontières*, Éditions Quae, Collection Update Sciences et Technologies, 2009

Xavier KAWA-TOPOR, Revue BLINK BLANK n°9, Dossier *Animal*, *Le Bestiaire Fantastique de Miyazaki*, p.51

Thèse

Hal Open Science CNRS, *Les expressions faciales sont-elles un vecteur pour déterminer les archétypes de personnalités dans les films d'animations*, Analyse sur 25 ans, https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-04416529v1/file/Dentaire_ThEx_Guedjal_Moussa_DUMAS.pdf, consulté le 17 mai 2026

Webographie

Wikipédia, *Anima (homonymie)*, <https://fr.wikipedia.org/wiki/Anima>, consulté le 01 mars 2026

Émile Raynaud, *Les Pantomimes Lumineuses*, <https://emilereynaud.fr/index.php/category/Pantomimes-lumineuses>, consulté le 28 février 2026

Youtube, *How a Mosquito Operates (1912) Winsor McCay*, <https://www.youtube.com/watch?v=77cn30IeZPU>, consulté le 28 février 2026

Britannica, *biophilia hypothesis*, <https://www.britannica.com/science/biophilia-hypothesis>, consulté le 28 février 2026

Larousse, « méchanceté », <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/m%C3%A9chancet%C3%A9/50044>, consulté le 28 février 2026

Le Petit Robert « perception » : <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/perception>, consulté le 28 février 2026

Les Bases Numériques, *Stop Motion*, <https://lesbases.anct.gouv.fr/ressources/stopmotion>, consulté le 01 avril 2026

Éditions Théâtrales, *Quatrième mur*, <https://www.editionstheatrales.fr/quatrieme-mur#:~:text=Mur%20imaginaire%20qui%20s%C3%A9pare%20les%20enfants%20dans%20le%20spectacle>, consulté le 01 avril 2026

Youtube, *Le Chat Potté 2 - Le Loup (VF)*, <https://www.youtube.com/watch?v=03OQ26gJcYI>, consulté le 13 avril 2026

Première, Joel Crawford - *Le Chat Potté 2 : "Le loup n'est pas un méchant"*, consulté le 13 avril 2026
<https://www.premiere.fr/Cinema/News-Cinema/Joel-Crawford-Le-Chat-Potte-2-Le-loup-nest-pas-un-mechant>

Youtube, *La Petite Sirène - L'épave*, https://www.youtube.com/watch?v=f7_a3gKtYsk, consulté le 20 avril 2026

Recitarts, *Le plan moyen*, <http://recitarts.ca/fr/formations/notre-offre-de-services/faire-du-cinema-d-animation/echelle-des-plans-au-cinema/article/le-plan-moyen>, consulté le 13 avril 2026

Youtube, *nemo le requin BURCE Fandub french*, <https://www.youtube.com/watch?v=HnvwN4BEsBQ>, consulté le 22 avril 2026

Wikipédia, *Travelling*, <https://fr.wikipedia.org/wiki/Travelling>, consulté le 22 avril 2026

Youtube, *Première apparition de Kaa*, https://www.youtube.com/watch?v=wDO_VrKAbIM, consulté le 26 avril 2026

Youtube, *Le Livre de la Jungle - Aie confiance*, <https://www.youtube.com/watch?v=2gflQEF1WQU>, consulté le 25 avril 2026

Youtube, *Aladdin - Snake Jafar*, https://www.youtube.com/watch?v=eyY_nY8QC9U, consulté le 25 avril 2026

Larousse, *Contre-plongée*, <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/contre-plong%C3%A9e/18851>, consulté le 26 avril 2026

Youtube, *Faim, j'ai toujours faim [L'âge de glace 2]*, <https://www.youtube.com/watch?v=X9nGE71xIaw>, consulté le 28 avril 2026

Formulaire Google Form, *Les animaux antagonistes dans le cinéma d'animation*, Sara DEMIRDJIAN, <https://forms.gle/LXvZXhr1jBd1ypNVA>

Universalos, *Développement de l'attention au cours de la vie*, <https://www.universalis.fr/encyclopedie/attention/6-developpement-de-l-attention-au-cours-de-la-vie/>, consulté le 30 avril 2026

SpringerNature Link, *Parent to Offspring Fear Transmission via Modeling in Early Life: A Systematic Review and Meta-Analysis*, <https://link.springer.com/article/10.1007/s10567-023-00448-1>, consulté le 29 avril 2026

Uowoa Journals, *The spotted hyena in popular media and the biopolitical implications for conservation strategy* <https://www.uowoaajournals.org/asj/article/id/317/print/>, consulté le 15 mai

Libération, *Mea culpa Spielberg regrette que son film « Les Dents de la mer » ait conduit au massacre des requins*, https://www.liberation.fr/culture/cinema/spielberg-regrette-que-son-film-les-dents-de-la-mer-ait-conduit-au-massacre-des-requins-20221219_GDPEYFCM2JH6NBPB4XTV5PMOYY/, consulté le 15 mai 2026

CNRBEA, *80% des Français disent être sensibles à la cause animale*, <https://www.cnr-bea.fr/2021/07/01/sensibilite-francais-cause-animale/>, consulté le 16 mai 2026

National Geographic, *Bébés animaux : voici pourquoi nous sommes programmés pour les aimer*, <https://www.nationalgeographic.fr/animaux/bebes-animaux-pourquoi-sommes-nous-programmes-pour-les-aimer-psychologie-evolution>, consulté le 16 mai 2026

Hal Open Science CNRS, Joël THOMAS, *Qu'est-ce que l'imaginaire ?*, 2024, <https://hal.science/hal-04671858v1>, consulté le 18 mai 2026

Cairn Info, Claude-Pierre PEREZ « *L'imaginaire* » : naissance, diffusion et métamorphoses d'un concept critique, n°173, <https://shs.cairn.info/revue-litterature-2014-1-page-102?lang=fr>, consulté le 18 mai 2026

Wikipédia, *Archétype*, <https://fr.wikipedia.org/wiki/Arch%C3%A9type>, consulté le 20 mai 2026

Wikipédia, *Inconscient collectif*, https://fr.wikipedia.org/wiki/Inconscient_collectif, consulté le 20 mai 2026

Le Film Français, *Annecy 2023 - Le CNC dresse les tendances du marché de l'animation*, <https://www.lefilmfrancais.com/cinema/162234/annecy-2023-le-cnc-dresse-les-tendances-du-marche-de-l-animation>, consulté le 21 mai 2026

Le Fil des Images, *Histoire et enjeux de l'éducation à l'image*, <https://www.lefillesimages.fr/histoire-et-enjeux-de-leducation-limage/>, consulté le 21 mai 2026

CNL, *Une étude du Centre National du Livre, sur les adaptations cinématographiques et audiovisuelles d'œuvres littéraires : les adaptations de production française (2015-2023)*, <https://www.livre-provencealpescotedazur.fr/media/pages/ressources/etudes-et-publications/etude-sur-les-adaptat>

ions-cinematographiques-et-audiovisuelle-d-oeuvres-litteraires/d8b1849bcd-1750320540/etude-adaptations-2025-03-28-rapport-detaille.pdf, consulté le 23 mai 2026

Ateliers DAM, *Karamove*, <https://ateliers-dam.com/karamove/>, consulté le 28 mai 2026

Youtube, *Intermarché - Conte de Noël*, <https://www.youtube.com/watch?v=Na9VmMNJvsA>, consulté le 20 février 2026

Wikipédia, *Baphomet*, <https://fr.wikipedia.org/wiki/Baphomet>, consulté le 30 avril 2026

Wikipédia, *prédateur*, <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/pr%C3%A9dateur/63391>, consulté le 25 avril 2026

Le Jeu de l'Acteur, *Le Plan d'Ensemble au Cinéma : Cadrer l'Espace, Raconter l'Histoire*, <https://www.lejeudelacteur.com/post/le-plan-d-ensemble-au-cin%C3%A9ma-cadrer-l-espace-raconter-l-histoire>, consulté le 28 avril 2026

Youtube, *Les 101 Dalmatiens*, <https://www.youtube.com/watch?v=bOtbAXNcZeg>, consulté le 23 mai 2026

Youtube, *Chicken Run - Edwina's Death Scene (2nd Workprint Version)*, <https://www.youtube.com/watch?v=y39nvsFI6uw>, consulté le 24 mai 2026

Quatre Pattes, *La vie d'un cochon*, <https://www.quatre-pattes.ch/campagnes-themes/animaux/cochons/une-vie-de-cochon#:~:text=Les%20cochons%2C%20contrairement%20%C3%A0%20l,boue%20lorsqu'il%20fait%20chaud>, consulté le 01 juin 2026

Filmographie

Les Pantomimes Lumineuses, Émile Reynaud, Théâtre Optique d'Émile Reynaud, 1882

How a Mosquito Operates, Winsor McCay, Vitagraph Studios, 1912

Les Trois Petits Cochons (Three Little Pigs), Burt Gillett, Walt Disney Productions, 1933

Le Petit Chaperon Rouge (Little Red Riding Hood), Burton Gillett, Laugh-O-Gram Studio, 1922

La véritable histoire du Petit Chaperon Rouge, Cory Edwards, Todd Edwards et Tony Leech, Blue Yonder Films, 2005

Le Chat Potté 2 : La Dernière Quête, Joël Crawford, DreamWorks Animation, 2022

La Petite Sirène, John Musker et Ron Clements, Walt Disney Feature Animation, 1989

Le Monde de Némó, Andrew Stanton et Lee Unkrich, Pixar Animation Studios, 2003

Gang de Requins, Bibi Bergeron, Vicky Jensen et Rob Letterman, DreamWorks Animation, 2004

Le Livre de la jungle, Wolfgang Reitherman, Walt Disney Productions, 1967

Aladdin, John Musker et Ron Clements, Walt Disney Feature Animation, 1992

Kirikou et la Sorcière, Michel Ocelot, Les Armateurs, 1998

Blanche-Neige et les Sept Nains, David Hand, Walt Disney Productions, 1937

Le Roi Lion, Roger Allers et Rob Minkoff, Walt Disney Feature Animation, 1994

L'Âge de Glace 2, Carlos Saldanha, Blue Sky Studios, 2006

Dora l'Exploratrice, Chris Gifford, Valerie Walsh Valdes et Eric Weiner

Rox et Rouky, Ted Berman, Richard Rich et Art Stevens, Walt Disney Productions, 1981

Balto : Chien-loup héros des neiges, Simon Wells, Amblimation, 1995

Belfort et Lupin, Teddy Jacquier Stehly, Philippe Vidal, Ellipse Animation, 2025

Les Bad Guys, Pierre Perifel, DreamWorks Animation, 2022

Conte de Noël (Publicité d'Intermarché), Illogic Studios, 2025

La Belle et la Bête, Gary Trousdale et Kirk Wise, Walt Disney Feature Animation, 1991

Le Peuple Loup, Tomm Moore et Ross Stewart, Cartoon Saloon, 2020

Belle, Mamoru Hosoda, Studio Chizu, 2021

Bambi, David Hand, Walt Disney Productions, 1942

Les 101 Dalmatiens, Clyde Geronimi, Hamilton Luske et Wolfgang Reitherman, Walt Disney Productions, 1961

Chicken Run, Peter Lord et Nick Park, Aardman Animations et DreamWorks Animation, 2000

Le Voyage de Chihiro, Hayao Miyazaki, Studio Ghibli, 2001

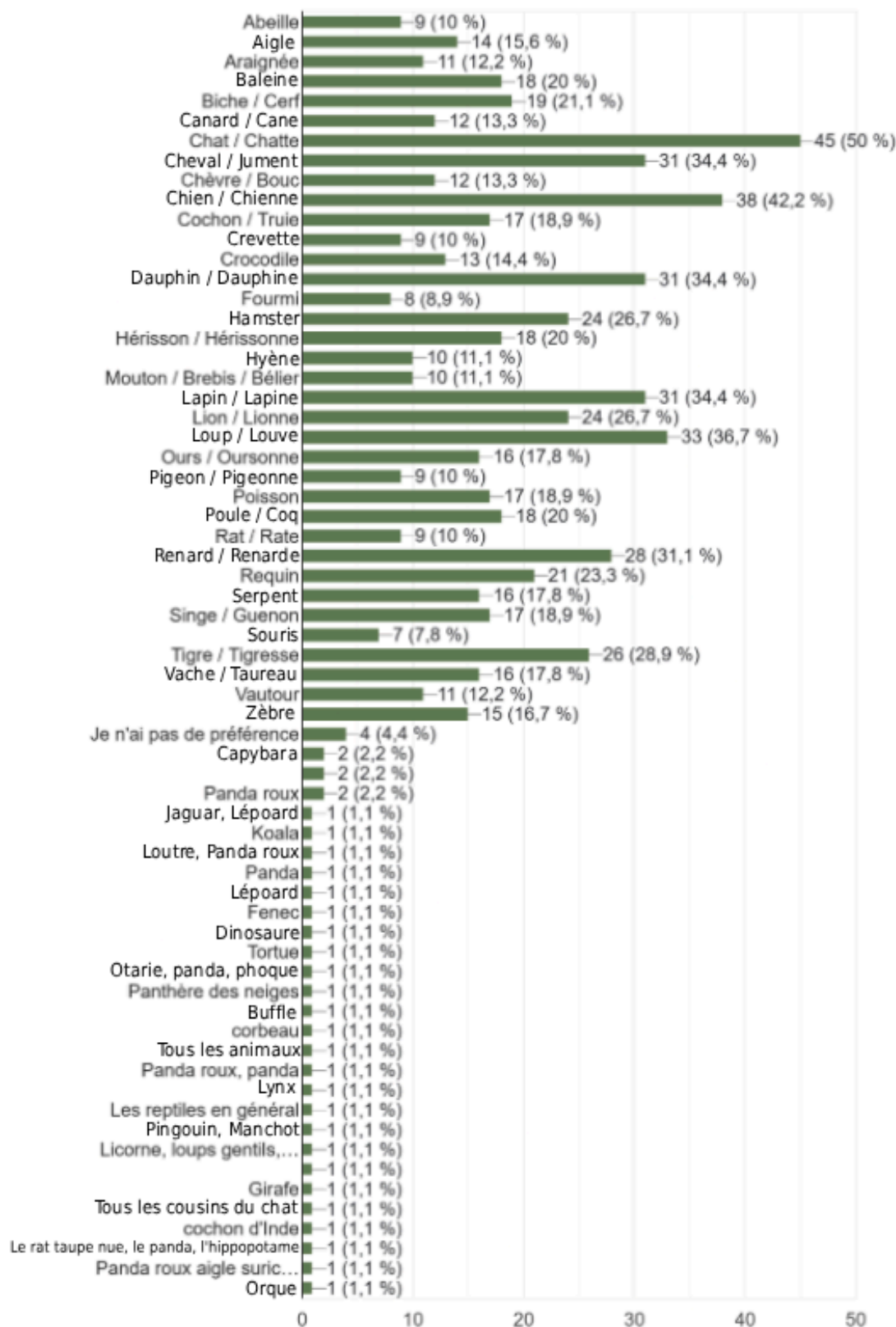
Princesse Mononoke, Hayao Miyazaki, Studio Ghibli, 1997

Annexes

Résultats complémentaires de l'enquête quantitative et réflexive

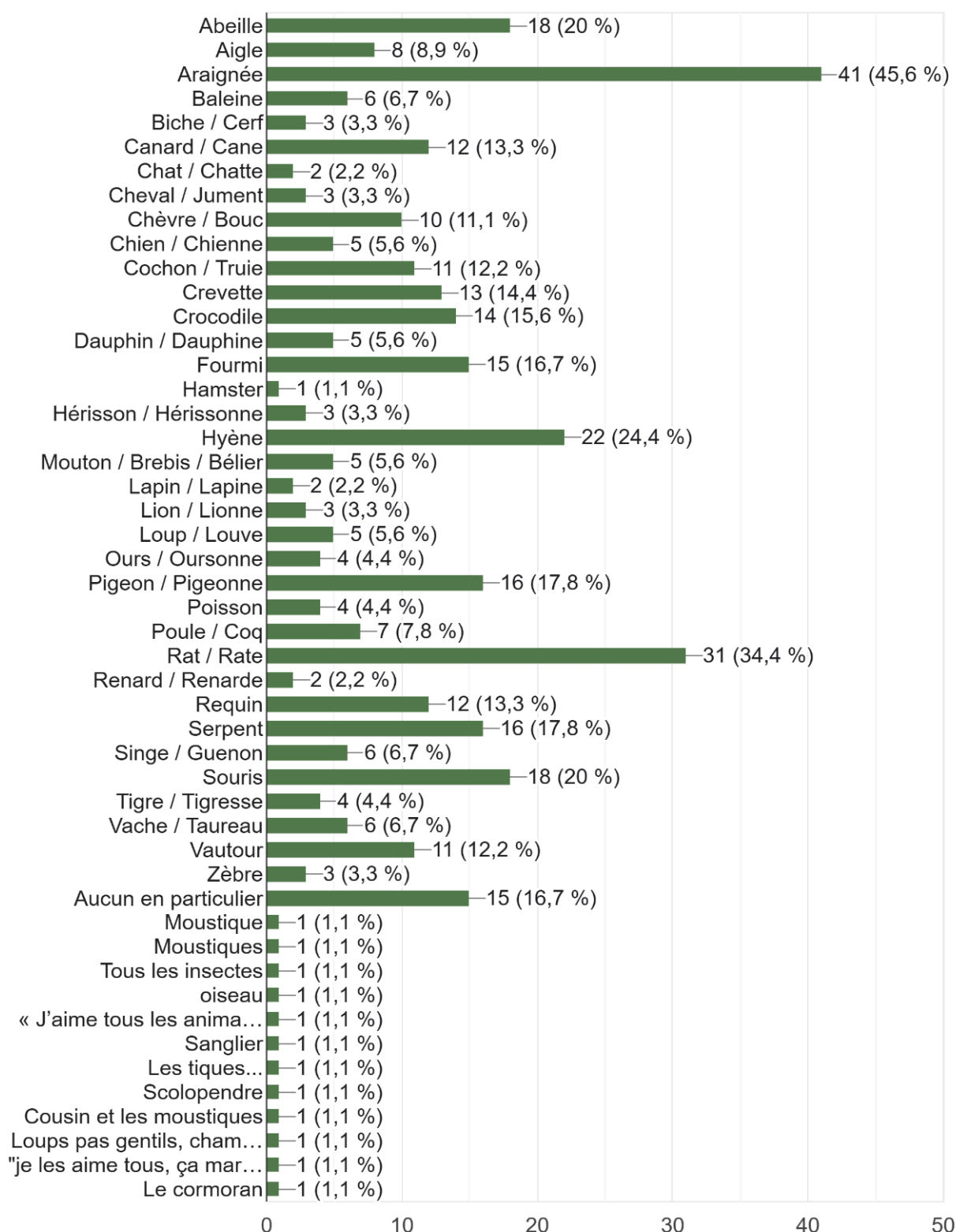
Quel est ton animal PRÉFÉRÉ / quels sont tes animaux PRÉFÉRÉS ?

90 réponses



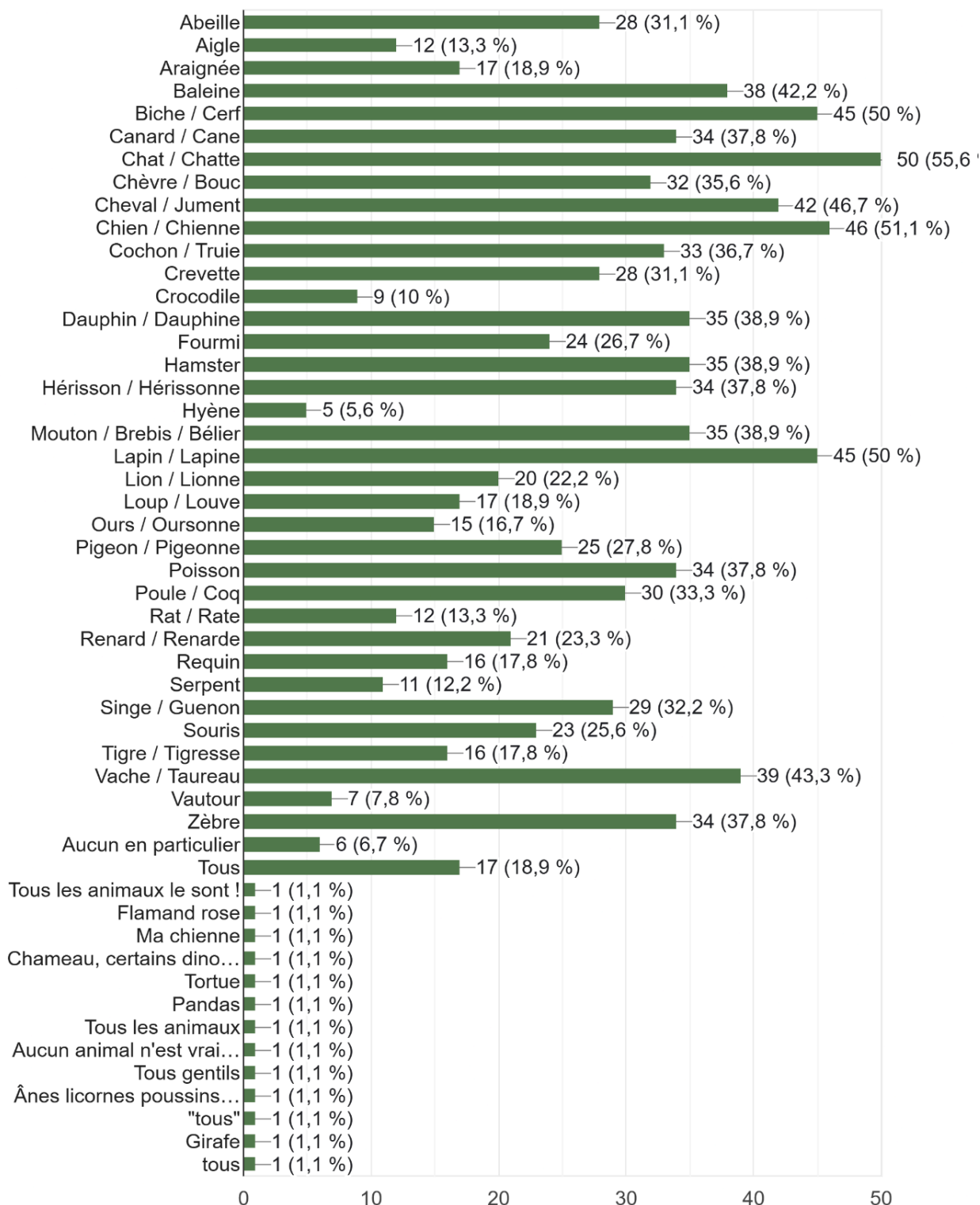
Quel est l'animal / quels sont les animaux que tu aimes LE MOINS ?

90 réponses



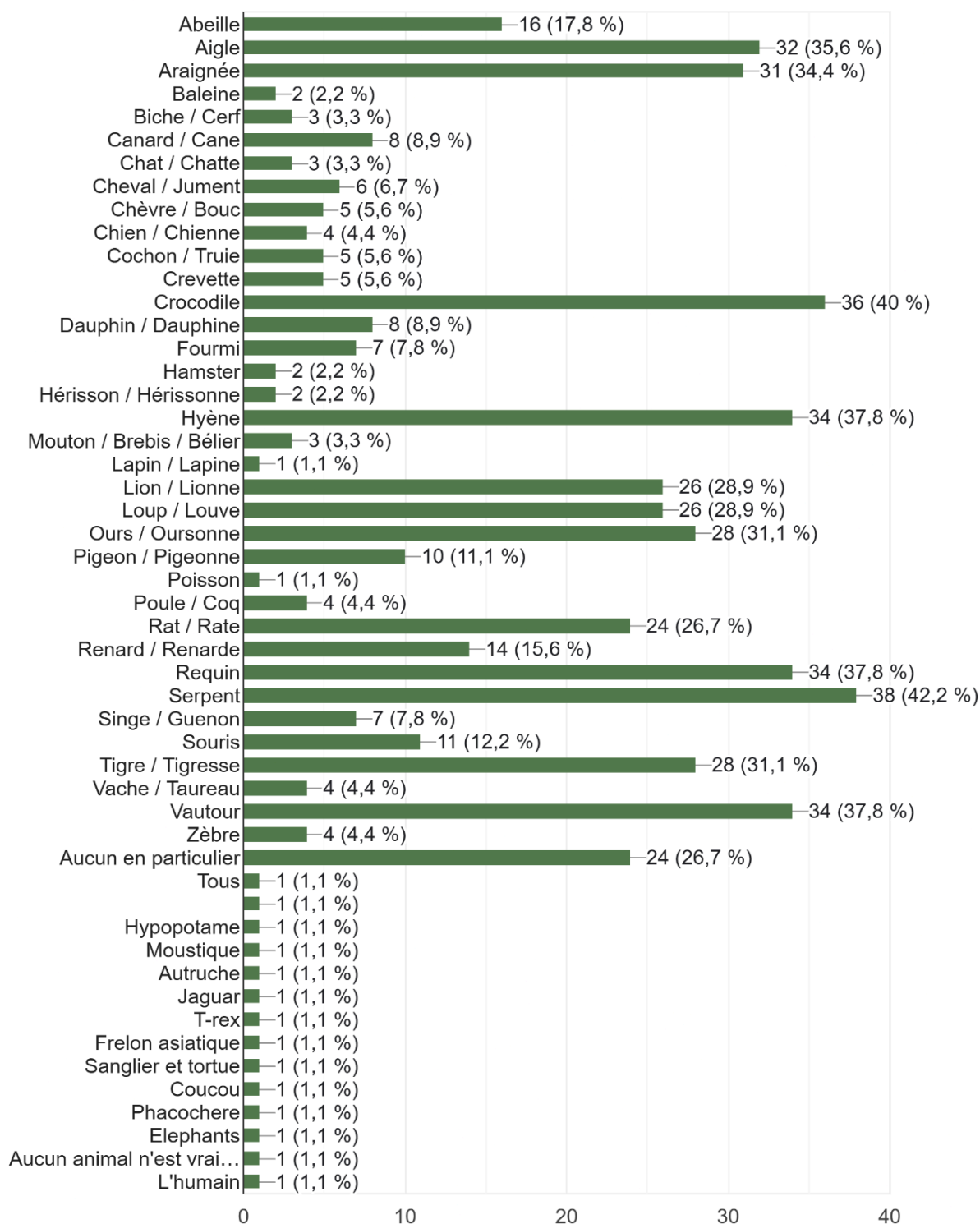
Est-ce qu'il y a des animaux que tu penses GENTILS ?

90 réponses



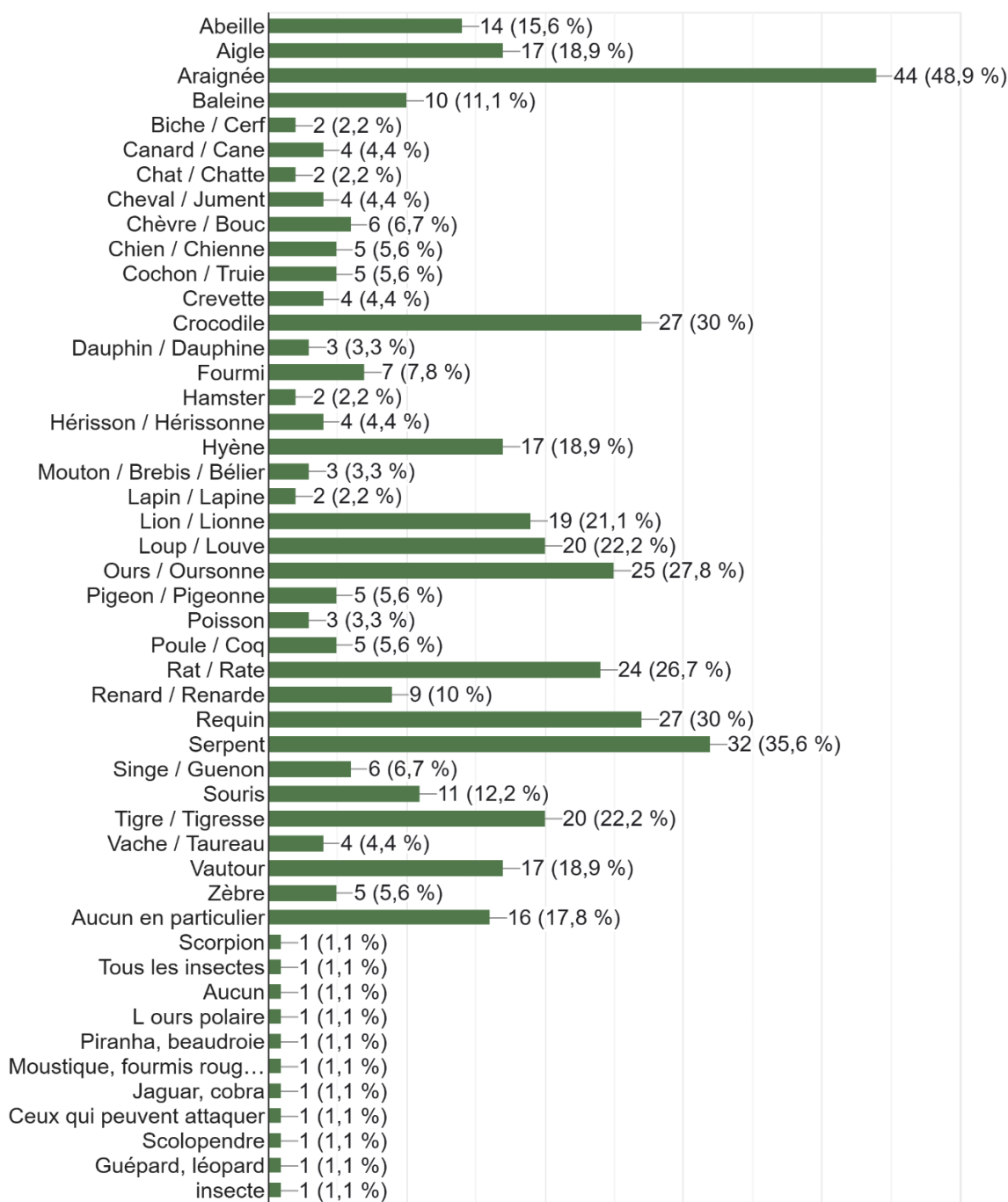
Est-ce qu'il y a des animaux que tu penses MÉCHANTS ?

90 réponses



Est-ce qu'il y a des animaux dont tu as PEUR ?

90 réponses



Expériences complémentaires - Étude quantitative / qualitative en temps réel

Lors de mon activité d'animatrice périscolaire, j'ai tenté quelques expériences par différentes méthodes ludiques et petits jeux improvisés. Ces expériences ont été réalisées dans trois écoles différentes, avec des enfants de maternelle (3 à 6 ans) et de primaire (6 à 8 ans).

Expérience 1

Lieu : École maternelle A - Paris 9e

Niveau d'études : Petite section

Tranche d'âge : 3-4 ans

Nombre d'enfants : 8

Méthode employée : Jeu collectif avec cerceaux de couleurs

Expérience 1	GENTIL	MÉCHANT	NI GENTIL NI MÉCHANT
LOUP	3	3	2
Réponses	Il a beaucoup de dents, il veut manger ; Je le vois pas souvent et il est très bizarre avec ses dents	Il manque les petits cochons ; Il a des dents ; Il mange les moutons ; Il mange les humains	/
SERPENT	0	4	4
Réponses	/	Parce qu'il pique, il a des dents ; Non, il a pas de dents	/
REQUIN	2	4	1
Réponses	/	/	/
VAUTOUR	/	/	/
Réponses	/	/	/

Observations : Un enfant s'est désisté du jeu à partir de « requin ». Les enfants ne se sont pas prononcés pour le vautour, ne connaissant pas cet animal.

Expérience 2

Lieu : École maternelle B - Paris 9e

Niveau d'études : Grande section

Tranche d'âge : 5-6 ans

Nombre d'enfants : 8

Méthode employée : Jeu collectif avec cerceaux de couleurs

Expérience 2	GENTIL	MÉCHANT	NI GENTIL, NI MÉCHANT
LOUP	/	2	2

Réponses	/	Il attrape ses proies ; Il est sévère, Il attrape des animaux vivants ; Il a des dents pointues et il peut manger tout le monde	Il attrape ses proies ; Il est méchant
SERPENT	/	1	/
Réponses	/	Dents pointues qui sortent de sa bouche	/
REQUIN	1	1	/
Réponses	Très gentil ; Il griffe pas	Il fait peur ; Il a des dents pointues	/
VAUTOUR	/	/	/
Réponses	/	/	/

Observations : Les enfants sont motivés au départ, mais ont vite abandonné le jeu.

Beaucoup ne se sont pas prononcés et aucun positionnement pour le vautour.

Expérience 3

Lieu : École maternelle B - Paris 9e

Niveau d'études : Moyenne section

Tranche d'âge : 4-5 ans

Nombre d'enfants : 8 à 10 participants

Méthode employée : Questionnaire collectif, réponses à mains levées

Expérience 1	GENTIL	MÉCHANT	NI GENTIL, NI MÉCHANT
LOUP	/	7	1
Réponses	/	/	/
SERPENT	2	4	2
Réponses	/	/	/
REQUIN	/	8	2
Réponses	/	/	/
VAUTOUR	/	/	/
Réponses	/	/	/

Expérience 4

Lieu : École maternelle A - Paris 9e

Niveau d'études : Grande section

Tranche d'âge : 5-6 ans

Nombre d'enfants : 9

Méthode employée : Questionnaire oral collectif, réponses individuelles mais questions posées devant l'ensemble du groupe

Expérience 1	GENTIL	MÉCHANT	NI GENTIL, NI MÉCHANT
LOUP	5	2	2
Réponses	Il a peur de nous ; Il tue et mange ; Il mange pas les enfants. Les histoires disent la fausse vérité ; C'est juste dans les histoires qu'ils disent ça (loup méchant) ; Il est méchant que quand on l'embête ; Il peut manger dans les bois ; Il a donné à manger aux enfants, un burger avec des pâtes	Parce qu'il peut manger dans les bois ; Il mange le Petit Chaperon Rouge ; Il peut être très méchant	Il a peur qu'on le tue
SERPENT	1	5	3
Réponses	Quand on leur fait peur, il nous mord	Il lance du venin, après ça fait mourir les enfants et les adultes ; Venimeux ; Il fait peur et il fait « ssss » et il s'approche ; Il mange les humains ; Il peut nous mordre ; Il mange une personne sur l'eau	Il fait rien de mal
REQUIN	0	8	1
Réponses	/	Il mange les poissons ; Il a des dents et il mange du poisson ; Il peut mordre ; Il a des dents pointues ; Il fait peur	Jamais vu un requin manger
VAUTOUR	5	4	0
Réponses	Il nettoie la Nature ; Il a besoin de vivre et de manger ; Quand y'a des animaux morts et il les mange, ça débarrasse la Nature et ça nettoie	Il mange les animaux ; Il mange les animaux morts ; Il a mangé mon sandwich ; Dès qu'il se réveille, il mange les enfants avec leurs poils	

Observations : Tous les enfants n'ont pas voté. Un enfant avait estimé que le vautour est « méchant » mais en entendant les arguments d'une autre enfant, il a changé d'avis et pense finalement que le vautour est ni gentil ni méchant, car il « nettoie la Nature ». Pour la réponse du sandwich, le vautour a probablement été confondu avec un autre oiseau (mouette, pigeon..)

Expérience 5 **Lieu :** École primaire A - Paris 9e
Niveau d'études : CP-CE1-CE2
Tranche d'âge : 6-8 ans
Nombre d'enfants : 34

Méthode employée : Trois espaces répartis dans le préau, les enfants devaient se positionner en fonction de leur réponse

Expérience 1	GENTIL	MÉCHANT	NI GENTIL, NI MÉCHANT
LOUP	4	27	3

Observations : Les enfants étaient nombreux. Je n'ai pas eu la possibilité d'avoir des réponses explicatives à leurs choix mais une majorité estime que le loup est méchant.

Conclusion : Ces petites expériences rejoignent les réponses de l'étude approfondie effectuée en ligne. Cependant, les résultats ne sont pas toujours précis car les enfants étaient rapidement divertis selon le contexte environnemental. Par ailleurs, l'influence des uns et des autres est à noter ; certains résultats évoluent en fonction des réflexions et des échanges partagés.

Réflexions anonymes d'adultes partagées à la fin du questionnaire en ligne

« Le cinéma d'animation a certainement un rôle à jouer dans l'évolution de notre perception vis à vis de certains animaux, comme le cinéma traditionnel se doit d'être plus inclusif. »

« En tant qu'enseignante, je suis très vigilante par rapport aux images des animaux véhiculées dans les albums. Autour de moi, personne ne s'en soucie... »

« J'ai l'impression que de nos jours certains dessins animés font plus attention à l'image qu'ils donnent aux animaux »

« Il me semble que cette représentation négative de certains animaux est surtout occidentale (ex : les loups dans *Princesse Mononoke*, rôle plus ambivalent). »

« Ma fille fait beaucoup de terreurs nocturnes depuis qu'on lui raconte des histoires avec des loups à la crèche. Mais il y a souvent dans ses rêves des loups gentils et des loups méchants. »

« Je trouve qu'aujourd'hui il y a de plus en plus de récits qui mettent ces animaux dans une meilleure posture (mon fils a quelques livres où le héros est un loup par exemple). Mais beaucoup restent des méchants dans les dessins animés qu'il regarde. Ça fait réfléchir en effet car dès l'enfance on est conditionné à avoir une image négative de certains animaux. »