

Annexe 5 : Analyse des designs les plus populaires (Hypothèse 2)

Rang	Nom du design	Référence(s)	Type	Année	Origine
1	Forest spirit – Princess Mononoke	Princesse Mononoke	Film d’animation	1997	Japon (studio Ghibli)
2	Owly potter	Harry Potter	Livre pour la jeunesse Films	Livres : 1997- 2007 Films : 2001 – 2018 (si l’on compte « Les Animaux Fantastiques », qui s’inscrit dans l’univers de Harry Potter)	Angleterre
3	Elemental charms	Princesse Mononoke Le voyage de Chihiro Mon voisin Totoro Le château ambulante	Films d’animation	1997 2001 1988 2004	Japon (studio Ghibli)
4	Let imagination fly away	Nombreux dessins animés du studio Ghibli	Films d’animation	1988 - 2016	Japon (studio Ghibli)

5	Through the keyhole	Alice au pays des merveilles	Film d'animation	Livre : 1865 Film d'animation : 1951	Angleterre États-Unis (Disney)
6	Treetoro	Mon voisin Totoro	Film d'animation	1988	Japon (Ghibli)
7	I am more of a dragon person	Dragons	Film d'animation	2010	États-Unis (DreamWorks)
8	Cat of Spades	Alice au pays des merveilles - référence au test de Rorschach	Film de Tim Burton	Livre : 1865 Dessin animé : 1951 Film : 2010 Test de Rorschach : 1921	Angleterre États-Unis (Disney)
9	More than a Droid	Star Wars	Film de science-fiction	1977 - ...	États-Unis
10	The circle of life	Le Roi Lion	Film d'animation	1994	États-Unis (Disney)
11	Three Brothers Fairytale	Harry Potter et les reliques de la Mort – partie 1 (film)	Film (tiré d'un livre)	Film : 2010 Livres : 1997- 2007	Angleterre
12	Little Fox	<i>Aucune référence trouvée</i>			
13	Magical Forest	Mon voisin Totoro	Film d'animation	1988	Japon (ghibli)

14	Infinut	L'âge de Glace – Portal	Film d'animation – Jeu vidéo	2002 – 2016 2007	États-Unis (20th Century Fox) États-Unis
15	Spirit forest	Princesse Mononoke	Film d'animation	1997	Japon (studio Ghibli)
16	Toto	Mon voisin Totoro	Film d'animation	1988	Japon (ghibli)
17	Forest Spirits	Mon voisin Totoro	Film d'animation	1988	Japon (ghibli)
18	Wonderlands	Alice au pays des merveilles Le Voyage de Chihiro	Films d'animation	1951 2001	États-Unis (Disney) Japon (Ghibli)
19	Grumpy cat christmas	Grumpy cat	Meme internet	2012	États-Unis
20	My giant neighbour	Mon voisin Totoro	Film d'animation	1988	Japon (Ghibli)
21	Drone Star	Star Wars	Film de science-fiction	1977 - ...	États-Unis

22	The Cheshire's Tree sumi-e	Alice au pays des merveilles – Le conte de la princesse Kaguya ¹	Films d'animation	1951 2013	États-Unis (Disney) Japon (Ghibli)
23	Vitruvian Neighbor	Mon voisin Totoro – L'homme de Vitruve	Film d'animation – Dessin scientifique, par Léonard de Vinci	1988 15 ^{ème} siècle	Japon (Ghibli) Italie (Léonard de Vinci)
24	Troopers	Star Wars	Film de science-fiction	1977 - ...	États-Unis
25	Night Fury	Dragons	Film d'animation	2010	États-Unis (DreamWorks)
26	Curious forest spirits	Mon voisin Totoro – Doctor Who	Film d'animation – Série télévisée	Totoro : 1988 Doctor Who : 1963 – 1989 ; 2005 - ... (diffusé en France à partir de 1989 ²)	Japon (Ghibli)


¹ L'arbre ne vient peut-être pas du dessin animé « Le conte de la princesse Kaguya », mais il est clairement inspiré de la culture japonaise. Le terme « sumi-e » est d'ailleurs un mot japonais qui signifie « peinture à l'encre noire ».

² Voir <http://gallifreybase.com/w/index.php/France>, consulté le 22 juillet 2018

27	Wolf-girl mask	Princesse Mononoke	Film d'animation	1997	Japon (studio Ghibli)
28	Cat in the clouds	Kiki la petite sorcière	Film d'animation	1989	Japon (Ghibli)
29	Studio ghibli	Metro-Goldwyn-Mayer – Mon voisin Totoro – Le voyage de Chihiro	MGB ³ Totoro ; Chihiro : films d'animation	MGB : 1928 - ... Totoro : 1988 Chihiro : 2001	MGB : États-Unis Totoro, etc. : Japon (Ghibli)
30	Love before christmas	L'étrange Noël de Monsieur Jack	Film d'animation	1993	États-Unis (Disney) – réalisé par Tim Burton

³ Société de production et de distribution de films, créée en 1924. Son célèbre logo, un lion rugissant, celui parodié ici, fut créé en 1928. Cette société produit toujours de nombreux films actuellement. Parmi les plus célèbres, on peut citer toute la franchise de « James Bond », ainsi que la trilogie « Le Hobbit ».

Annexe 6 : Analyse des designs les plus populaires (Hypothèse 3)

Rang	Nom	Design	Type de dessin
1	Forest spirit – Princess Mononoke		Fanart

<p>Analyse</p>	<p><u>Objet référent</u> : « Princesse Mononoke »</p> <p><i>Signes iconiques</i> : Les deux personnages représentés sont les deux manifestations du « dieu-cerf » du dessin animé. Le design est congruent avec l'objet référent.</p> <p><i>Signes plastiques</i> : Le style de dessin ne diffère pas beaucoup du dessin du film d'animation « Princesse Mononoke ». Il est néanmoins un peu plus détaillé et « réaliste ». Il y a donc une légère opposition avec l'objet référent.</p> <p><u>Rapport avec l'enfance</u> :</p> <p><i>Signes iconiques</i> : « Princesse Mononoke » est un dessin animé plutôt destiné aux jeunes adolescents, mais qui peut être regardé par des enfants. De plus, il est sorti pendant l'enfance de l'utilisateur moyen. Il y a donc congruence avec l'enfance (et l'adolescence).</p> <p><i>Signes plastiques</i> : Ne font pas référence à l'enfance. Il y a donc opposition à l'enfance.</p>
-----------------------	---

2

Owly potter



Fanart -
humour

Analyse

Objet référent : « Harry Potter »

Signes iconiques : Il y a une opposition humoristique avec l'objet référent, puisque l'artiste représente Harry en chouette au lieu de le représenter comme d'habitude.

Signes plastiques : /

Rapport avec l'enfance :

Signes iconiques : « Harry Potter » est à la base un livre pour la jeunesse. Il y a donc une référence à l'enfance.

Signes plastiques : Les grands yeux de la chouette, et le fait que son corps soit proportionnellement petit pour sa tête, donne un aspect mignon et fragile. Malgré tout, je ne considère pas que cela soit suffisant pour constituer une référence à l'enfance, le style de dessin étant plutôt réaliste.

3	Elemental charms		Mash-up (Ghibli)
Analyse	Objet référent : « Princesse Mononoke » ; « Le voyage de Chihiro » ; « Mon voisin Totoro » ; « Le château ambulant »		

Signes iconiques : Bien que les quatre personnages proviennent de quatre œuvres différentes, ces quatre œuvres ont toutes été créées par les studios Ghibli, avec le même réalisateur (Myazaki). La volonté est donc de rassembler ces personnages. L'artiste les place comme s'ils représentaient chacun un des quatre éléments (peut-être est-ce une référence au dessin animé « Avatar »). Il y a donc opposition avec les objets référents.

Signes plastiques : Le style de dessin est sensiblement le même que celui des dessins animés originaux. On remarque néanmoins que le regard du dragon bleu (Haku) a été adouci par rapport à l'original.

Rapport avec l'enfance :

Signes iconiques : Tous les objets référents sont des films d'animation pour enfants. Il y a donc congruence avec l'enfance.

Signes plastiques : Il y a congruence avec l'enfance, avec un style peu réaliste, de grands yeux, des couleurs unies, et des émotions affichées positives.



4	Let imagination fly away	s 	Mash-up
Analyse		Objet référent : De nombreux dessin animés de Ghibli	


Signes iconiques : Tous les personnages proviennent d'œuvres de Ghibli. Il y a donc opposition entre ces différents univers.

Signes plastiques : On voit ici un style de dessin qui se démarque un peu plus du dessin original, avec un effet « brosse » appliqué à la couleur. Il y a donc opposition.

Rapport avec l'enfance :

Signes iconiques : Tous les objets référents sont des films d'animation pour enfants. Il y a donc congruence avec l'enfance.

Signes plastiques : Le style n'est pas en opposition avec l'enfance, mais il n'est pas en congruence non plus.


5	Through the keyhole		Fanart
Analyse		<p>Objet référent : « Alice au pays des merveilles »</p> <p>Signes iconiques : Le seul personnage représenté est celui d’Alice. Néanmoins, le décor (une horloge, des plantes grimpantes) ne provient pas du dessin animé. De plus, la scène est vue à travers un trou de serrure (comme l’indique le titre), ce qui nous donne l’impression d’être placé en-dehors de cette scène. Il y a donc opposition avec l’objet référent.</p>	

Signes plastiques : Ici, le style de dessin diffère de celui du dessin animé Disney, puisque tout est représenté en « ombres chinoises », en noir sur fond bleu. Il y a donc opposition.

Rapport avec l'enfance :

Signes iconiques : « Alice au Pays des Merveilles » est un dessin animé pour enfants. Il y a donc congruence avec l'enfance.

Signes plastiques : La dominance des couleurs bleues et noires, ainsi que l'utilisation des ombres chinoises, donnent un aspect mélancolique à ce design. Bien qu'il n'y ait pas d'opposition flagrante avec l'enfance, il n'y a pas non plus de congruence.


6	Treetoro		Fanart
Analyse	<p>Objet référent : « Mon voisin Totoro »</p> <p>Signes iconiques : Les personnages représentés sont tous issus de « Mon voisin Totoro ». Il y a donc congruence avec l'objet référent.</p>		

Signes plastiques : Le personnage de Totoro est ici représenté de façon inhabituelle, par une juxtaposition d'éléments naturels (branches d'arbres, nuages, créatures imaginaires). Ici aussi, les 2 personnages principaux sont représentés en ombres chinoises. Il y a donc opposition.

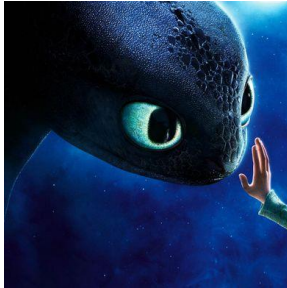
Rapport avec l'enfance :

Signes iconiques : « Mon voisin Totoro » est un film d'animation pour enfants. Il y a donc congruence avec l'enfance.

Signes plastiques : Les ombres chinoises et les couleurs bleutées évoquent plutôt la mélancolie. Il n'y a ni d'opposition, ni de congruence avec l'enfance.

7	I am more of a dragon person		Fanart - humour
Analyse	<p>Objet référent : « Dragons »</p> <p>Signes iconiques : Le seul personnage représenté vient de « Dragons ». Il est joueur, prend des postures de chaton, ce qui est plutôt congruent avec l'objet référent. Néanmoins, il est représenté comme étant plus jeune. Il y a donc une légère opposition avec l'objet référent.</p>		

Signes plastiques : L'aspect « mignon » du dragon est renforcé par le fait qu'il est plus petit que l'original, et que ses yeux sont plus ronds. Il y a donc opposition.




Rapport avec l'enfance :

Signes iconiques : « Dragons » est un film d'animation destiné aux enfants. Le fait que le dragon joue avec un crâne est par contre une opposition à ce côté « mignon » affiché. ⁴

Signes plastiques : Le dragon est dessiné comme étant plus jeune, et avec des yeux plus ronds. Il y a donc congruence avec l'enfance.

⁴ Cela fait penser au style « kawai », qui est « un style puéril, un art qui en montrant du mignon s'attache aussi quelquefois à montrer son ambiguïté, à créer la surprise et à déconcerter en incluant des éléments inquiétants. » (MAILLET C., 2005, p. 28-29)

8	Cat of Spades		Fanart (référence au test de Rorschach)
Analyse	<p>Objet référent : « Alice au pays des merveilles »</p> <p>Signes iconiques : L'image représente une scène tirée du film, mais l'artiste a rajouté en fond un symbole de « pique » (comme si le chat était l'antagoniste de la reine de cœur). Il y a donc une opposition.</p>		

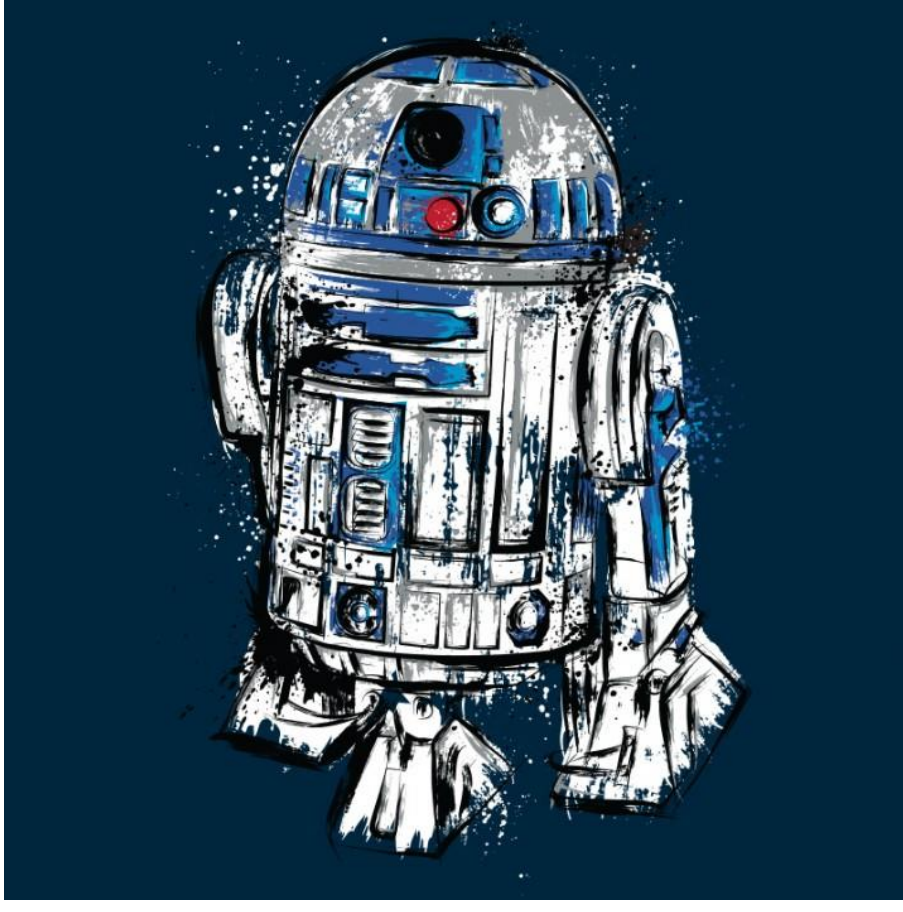
Signes plastiques : Ici, le chat d'Alice au Pays des Merveilles est représenté sous forme de taches d'encre, comme si le dessin était un test de Rorschach. Il y a donc opposition avec l'objet référent.



Rapport avec l'enfance :

Signes iconiques : L'univers évoqué est plutôt adolescent qu'enfantin. En effet, la référence se base sur le film sorti en 2010, qui a un univers graphique beaucoup plus adulte que le dessin animé. Néanmoins, cela reste un film familial, et qui fait référence à une histoire bien connue destinée aux enfants. Il y a donc congruence avec l'enfance.

Signes plastiques : Il est fait référence à un test utilisé en psychanalyse. Il y a donc opposition à l'enfance.

9	More than a Droid		Fanart
Analyse		<p>Objet référent : « Star Wars »</p> <p>Signes iconiques : Congruence avec l'objet référent.</p> <p>Signes plastiques : R2D2 est représenté comme peint à la bombe. Il est le seul personnage, et il prend toute la place du design, sans décor. Le fait que ce soit un robot, et non pas un humain, qui soit ainsi mis en avant, en tant que personnage à part entière, est intéressant. Il y a opposition au style réaliste du film.</p>	

Rapport avec l'enfance :

Signes iconiques : Star Wars étant sorti durant l'enfance de notre utilisateur moyen, et ayant eu beaucoup de succès auprès des jeunes, on peut considérer que cela constitue une référence à l'enfance.

Signes plastiques : Le style « peint à la bombe » n'est pas congruent avec l'enfance.

10

The circle of
life



Fanart

Analyse	<p><u>Objet référent</u> : « Le Roi Lion »</p> <p><i>Signes iconiques</i> : C'est la reproduction de la scène d'ouverture du Roi Lion. Le design est donc congruent au niveau iconique avec l'objet référent.</p> <p><i>Signes plastiques</i> : Le dessin diffère du dessin animé par le fait que ce sont des ombres chinoises. Il y a donc une légère opposition.</p> <p><u>Rapport avec l'enfance</u> :</p> <p><i>Signes iconiques</i> : « Le Roi Lion » est un dessin animé pour enfants. Il y a donc congruence avec l'enfance.</p> <p><i>Signes plastiques</i> : /</p>
----------------	---

11	Three Brothers Fairytale		Fanart
Analyse	<u>Objet référent :</u> « Les reliques de la mort – partie 1 » (Harry Potter)		

Signes iconiques : Ce design est fortement inspiré d'une scène du film « Harry Potter et les Reliques de la mort – partie 1 ». Il y a donc congruence avec l'objet référent.



Signes plastiques : L'artiste a ajouté comme fond à cette scène une grande pleine lune, qui permet de faire mieux contraster les silhouettes, et sur cette lune, le symbole des Reliques de la Mort, tel qu'il est représenté dans le film. Il a également ajouté des ailes au personnage de la Mort. Le tout reste très fidèle au film, je considère donc qu'il est plutôt congruent.

Rapport avec l'enfance :

Signes iconiques : « Harry Potter » est à l'origine un livre pour enfants, bien que la dernière partie (en livres ou en films) soit plutôt adaptée aux adolescents. Il y a donc une référence à l'enfance, ne serait-ce que celle de l'utilisateur moyen.

Signes plastiques : /


12	Little Fox			
Analyse	<p><u>Objet référent :</u> /</p> <p><i>Signes iconiques :</i> /</p> <p><i>Signes plastiques :</i> /</p> <p><u>Rapport avec l'enfance :</u></p>			

Signes iconiques : Ici, nous voyons un petit renard (renardeau ?) endormi. Le fait qu'il soit petit, et qu'il sourit en dormant, accentue le côté « mignon » de la scène. Bien que cela ne suffise pas pour dire que le design fait référence à l'enfance.

Signes plastiques : Le dessin est tout en rondeurs, sans doute pour accentuer la sensation de douceur.



Bien que le design ne fasse aucune allusion évidente à une œuvre (enfantine ou pas), l'univers restitué est à la fois mignon et enfantin (petit animal, dessin doux, rond...). Notons que le dessin est très précis (il y a beaucoup d'ombres, de détails de poils, etc.), ce qui fait qu'au niveau plastique, le dessin s'éloigne un peu de l'univers enfantin, car il est assez précis et détaillé.

13	Magical Forest		Fanart
Analyse	<p>Objet référent : « Mon voisin Totoro »</p> <p><i>Signes iconiques :</i> Au niveau iconique, il y a congruence avec l'univers de « Mon voisin Totoro » (la scène ressemble fortement à une scène du dessin animé, et les personnages représentés viennent tous de l'objet référent).</p>		


Signes plastiques : Le style graphique se distingue de façon assez évidente de l'univers graphique d'origine.



Rapport avec l'enfance :

Signes iconiques : « Mon voisin Totoro » est un film d'animation pour enfants. Il y a donc congruence avec l'enfance.

Signes plastiques : Le dessin n'est pas réaliste, avec des couleurs unies, et une faible perspective. Il est congruent avec l'enfance.

14	Infinut		Mash-up - humour
Analyse	<p>Objet référent : « L'âge de Glace » ; « Portal »</p> <p>Signes iconiques : ici, la référence à un « running gag » de L'âge de glace (l'écureuil poursuivant un gland) s'incorpore à une caractéristique du jeu vidéo « Portal » (qui contient des « portails » bleus et oranges qui</p>		


permettent au personnage de se rendre dans un autre endroit). On assiste donc à une opposition aux deux univers, puisque les références iconiques ne restent pas dans un seul registre. Mais cela a aussi pour résultat de donner l'illusion que ces deux « univers » n'en font qu'un.

Signes plastiques : pas d'opposition flagrante avec les styles de dessin des deux œuvres

Rapport avec l'enfance :

Signes iconiques : « L'Âge de Glace » est un dessin animé pour enfants (apparu pendant l'adolescence de l'utilisateur moyen), mais Portal est un jeu vidéo déconseillé aux enfants de moins de 12 ans, car il contient de la violence. On peut voir ça comme une opposition à l'univers de l'enfance, en mélangeant une référence enfantine à une autre qui ne l'est pas. Il est également possible que cela fasse écho chez beaucoup comme un rappel de deux œuvres qu'ils ont connues pendant leur adolescence.

Signes plastiques : Pas de référence à l'enfance (style semi-réaliste, détails affichés, couleurs plutôt sombres)

15	Spirit forest		Fanart
<p>Objet référent : « Princesse Mononoke »</p> <p>Signes iconiques : Les seuls personnages représentés viennent du dessin animé. Ils sont dans une forêt, lieu principal où se déroule l'action dans « Princesse Mononoke ». Il y a donc congruence au niveau iconique.</p>			

Signes plastiques : Les personnages sont représentés en ombres chinoises. Les couleurs dominantes sont le bleu et le noir, contrairement aux couleurs du film.



Le personnage de la louve est dessiné avec des branches, je pense pour symboliser le fait que la louve est morte mais qu'elle est présente dans le souvenir (et donc, d'une façon plus immatérielle, ce qui est représenté par le fait qu'elle soit suggérée au travers des branches). Il y a donc une opposition au niveau plastique avec l'objet référent, pour apporter une touche de mélancolie et de nostalgie.

Rapport avec l'enfance :

<p>Signes iconiques : Le dessin animé a été interdit aux moins de 12 ans en France (https://fr.wikipedia.org/wiki/Princesse_Mononok%C3%A9#Fiche_technique), il n'est donc pas destiné à la base aux enfants les plus jeunes, plutôt aux adolescents. Mais il est sorti pendant l'enfance de l'utilisateur moyen, et a été regardé par de nombreux enfants à l'époque. Il y a donc congruence avec l'enfance (et l'adolescence).</p> <p>Signes plastiques : Pas de références à l'enfance.</p>

16	Toto		Fanart
<u>Objet référent</u> : « Mon voisin Totoro »			

Signes iconiques : Les personnages représentés sont tous issus de l'objet référent. Mei et Totoro sont sur une branche, ce qui rappelle une scène du dessin animé, mais ils sont plus petits et intégrés à ce qui ressemble à une poupée « Totoro ». Il y a du texte incorporé (apparemment, du japonais). Il y a une opposition avec




l'objet référent, puisqu'on « sort » les personnages de leur univers imaginaire pour les intégrer à une poupée, comme si cette poupée contenait en elle seule tout l'univers de « Mon voisin Totoro », par le pouvoir du souvenir.

Signes plastiques : Les couleurs dominantes sont le brun et le beige, et le style de dessin est différent. Les personnages sont en ombres chinoises, et les contours sont plus marqués.

Rapport avec l'enfance :

Signes iconiques : « Mon voisin Totoro » est un dessin animé pour enfants. Le personnage de Mei, une petite fille, est présent.

Signes plastiques : La poupée est tout en rondeurs, le dessin est (faussement) simple, sans détails superflus. Nous sommes en congruence avec l'enfance, même si je dois nuancer quelque peu cette affirmation en

	rappelant qu'il y a des inscriptions japonaises, qui, pour des personnes francophones ou anglophones, sont indéchiffrables ou difficilement déchiffrables, et donc, apportent une touche plus mystérieuse à l'ensemble.	
17	Forest Spirits	
		Fanart
Objet référent : « Mon voisin Totoro »		


Signes iconiques : Les personnages représentés sont tous issus de l'objet référent. Totoro est dans une forêt, comme dans le dessin animé. Il n'y a pas d'opposition flagrante avec l'objet référent.

Signes plastiques : Le style de dessin est semblable à celui de l'objet référent. La forêt est contenue dans un cercle, qui fait penser à une couronne de gui. L'ajout du cadre ajoute une distance, c'est donc une opposition par rapport à l'objet référent.

Rapport avec l'enfance :

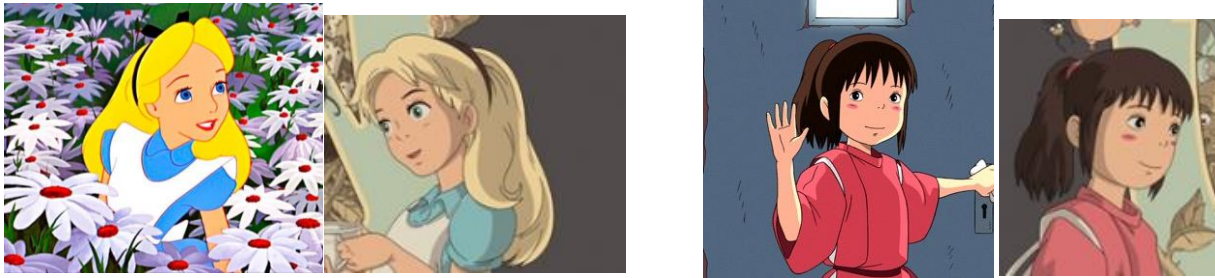
Signes iconiques : « Mon voisin Totoro » est un dessin animé pour enfants. Il n'y a pas de référence supplémentaire à l'enfance.

Signes plastiques : Pas de référence à l'enfance. Nous restons dans une congruence avec le domaine de l'enfance, puisqu'il y n'y a aucune opposition. C'est donc une faible congruence.

18	Wonderlands		Mash-up
Objet référent : « Le voyage de Chihiro » ; « Alice au pays des merveilles »			

Signes iconiques : Nous sommes dans une opposition entre deux univers. Néanmoins, cela fait plutôt passer le message que ces deux univers sont cohérents entre eux, comme le confirme d'ailleurs le titre « Wonderlands ».

Signes plastiques : Concernant Alice, le style de dessin est un peu différent. Sa bouche est moins rouge, ses cheveux plus réalistes, ses yeux moins bleus. Le lapin est également bien différent de l'original. Le dessin de Chihiro, par contre, est fidèle à l'original, tout comme celui de l'homme araignée (lui aussi tiré du « Voyage de Chihiro »). Il semblerait que le dessin d'Alice au Pays des Merveilles ait été modifié pour mieux s'intégrer à l'univers du « Voyage de Chihiro ».





Rapport avec l'enfance :

Signes iconiques : Chihiro et Alice sont des personnages à la fois destinés aux enfants et elles-mêmes enfants. Il y a donc congruence avec l'enfance.

Signes plastiques : Le style de dessin d'Alice au Pays des Merveilles a été rendu plus réaliste. Il y a donc opposition avec l'enfance.

19

Grumpy cat
christmas



Objet référent : « Grumpy cat » (meme)

Signes iconiques : « Grumpy cat » est un chat qui a inspiré beaucoup de memes humoristiques à cause de son faciès constamment renfrogné. Ici, il est affublé d'un bonnet de Noël. L'inscription, au lieu de souhaiter un


joyeux Noël, souhaite un joyeux « fuck you ». Nous sommes en congruence avec l'esprit des memes « Grumpy Cat ».

Signes plastiques : Ici, le dessin se rapporte aux broderies qu'on retrouve sur certains pulls de Noël. Il y a ici une opposition avec le style des memes (en général, des photographies).

Rapport avec l'enfance :

Signes iconiques : Aucun

Signes plastiques : Aucun

20	My giant neighbour		Fanart
<p>Objet référent : « Mon voisin Totoro »</p> <p>Signes iconiques : Il n'y a pas d'autre personnage représenté que Totoro, ni de décor. Congruence.</p>			

Signes plastiques : Le personnage de Totoro est incorporé au T-shirt, puisqu'il n'y a pas de contour dessiné, et que le T-shirt est de la même couleur que Totoro. Le style plastique est donc en opposition à l'œuvre de référence.

Rapport avec l'enfance :

Signes iconiques : Totoro vient d'un dessin animé destiné aux enfants. Pas de référence supplémentaire à l'enfance.

Signes plastiques : Les yeux ronds et les couleurs unies sont congruents avec l'enfance. Le design est donc congruent avec l'enfance.

21

Drone Star



Fanart

Objet référent : Star Wars

Signes iconiques : Le personnage représenté est un personnage emblématique de Star Wars (Dark Vador), tout comme l'objet qu'il contrôle : l'Étoile de la mort. Dark Vador est représenté de la taille d'un enfant, et il

joue avec l'Étoile de la mort, transformée en petit drone, au lieu d'être une station spatiale. Le design la renomme « Drone star » (pour « Death star »). Il y a donc une opposition humoristique entre le personnage de Dark Vador, le « grand méchant », et sa représentation en enfant en train de jouer.

Signes plastiques : « Star Wars » étant une série de films, je considère que le style de dessin aurait dû être réaliste pour être congruent avec l'objet référent. Il y a donc une opposition.

Rapport avec l'enfance :

Signes iconiques : Dark Vador est représenté en enfant, et il est en train de jouer. On peut donc considérer qu'il y a une certaine congruence avec l'enfance, même si cela reste à nuancer, puisque « Star Wars » n'est pas un univers particulièrement enfantin (bien qu'apprécié des enfants).

Signes plastiques : Aucun.

22

The
Cheshire's
Tree sumi-e



Mash-up

Objet référent : « Alice au pays des merveilles » ; « Le conte de la princesse Kaguya »

Signes iconiques : On retrouve encore une fois (voir design 18) la volonté de fusionner « Alice au pays des merveilles » (Disney) à l'univers de Ghibli. Il y a donc bien sûr ici opposition entre deux œuvres qui ne sont pas censées être mélangées.

Signes plastiques : Tout est dessiné dans le style du « Conte de la princesse Kaguya ». Le titre (The Cheshire's Tree sumi-e) veut dire « sumi-e de l'arbre du Cheshire » (le chat de « Alice au Pays des Merveilles » est appelé le « Chat de Cheshire »). « Sumi-e » désigne une technique japonaise de dessin à l'encre, qui est censé ne contenir qu'une seule couleur, mais dont le style du dessin animé de Ghibli, et celui du design, sont inspirés. Il y a donc opposition au style d'Alice au Pays des Merveilles.



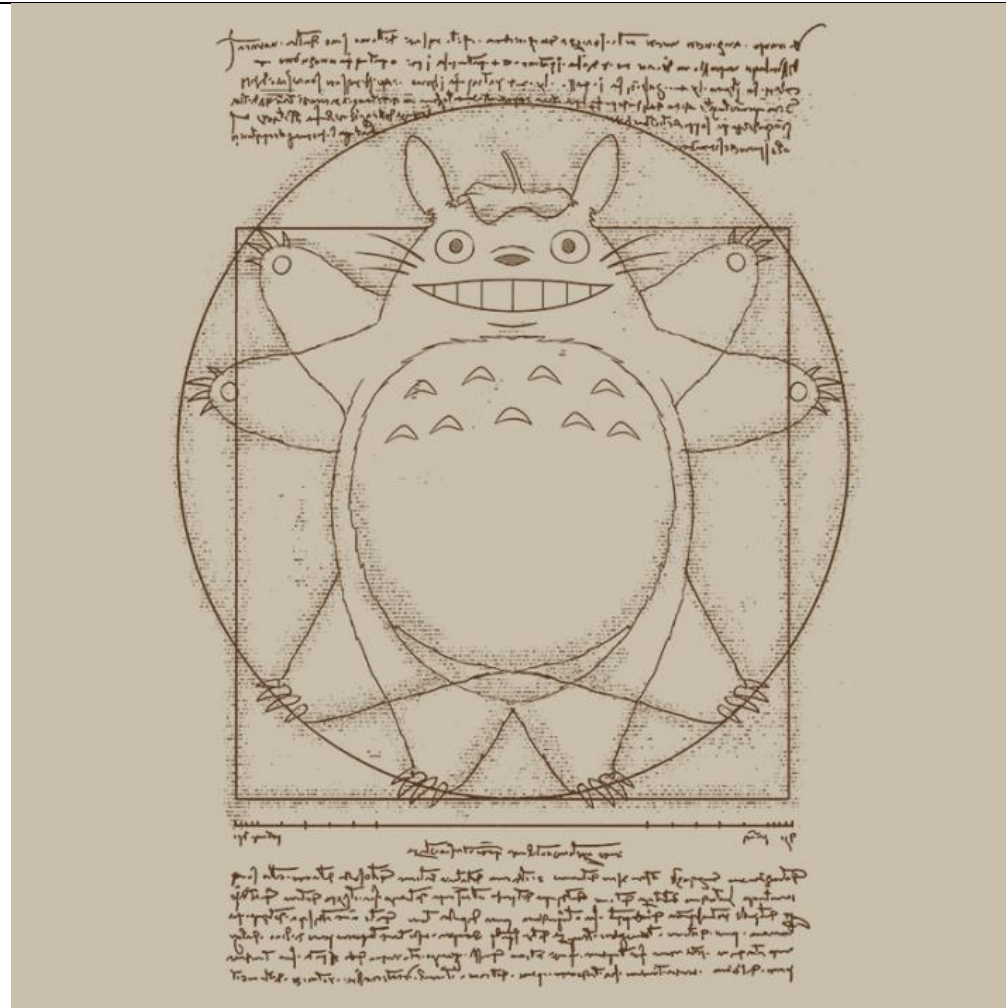
Rapport à l'enfance :

Signes iconiques : Alice est à la fois un personnage pour enfants, et une enfant elle-même.

Signes plastiques : Le style plastique (peinture à l'encre) n'est pas traditionnellement associé à l'enfance.

23

Vitruvian Neighbor



Fanart
humoristique

Objet référent : « Mon voisin Totoro » ; « L’homme de Vitruve »

Signes iconiques : Totoro est présenté à la manière de l’homme de Vitruve, de Léonard de Vinci. Il y a donc opposition humoristique entre « Mon voisin Totoro » et l’homme de Vitruve.

Signes plastiques : le style de dessin se rapproche le plus possible du dessin de de Vinci. Il y a aussi des inscriptions illisibles, qui ressemblent à du latin. Le style plastique est donc en opposition avec celui de « Mon voisin Totoro ».

Rapport avec l'enfance :

Signes iconiques : « Mon voisin Totoro » est un dessin animé pour enfants. L'homme de Vitruve est une référence de culture générale, qu'on sera plutôt susceptible de connaître adolescent ou adulte. Le design présente donc une opposition avec le monde de l'enfance, tout en y faisant référence.

Signes plastiques : les signes plastiques sont en opposition avec l'enfance.

24

Troopers



Objet référent : Star Wars

Signes iconiques : 3 Stormtroopers sont représentés. Il n'y a donc pas d'opposition avec l'objet référent.

Signes plastiques : le style de dessin fait penser au street art, avec des éclats de peinture visibles. Puisque « Star Wars » est une série de film, le style de dessin qui en aurait été le plus proche aurait été le dessin le plus réaliste possible. Ici, nous ne sommes pas dans cette situation. Il y a donc opposition.

Rapport avec l'enfance :

Signes iconiques : Aucun.

Signes plastiques : Aucun.

25

Night Fury



Fanart

Objet référent : « Dragons »

Signes iconiques : Il n'y a pas d'opposition avec l'objet référent.

Signes plastiques : Le dessin est un peu moins réaliste, et les yeux du dragon sont plus grands que l'original. Il y a donc une légère opposition avec l'objet référent.



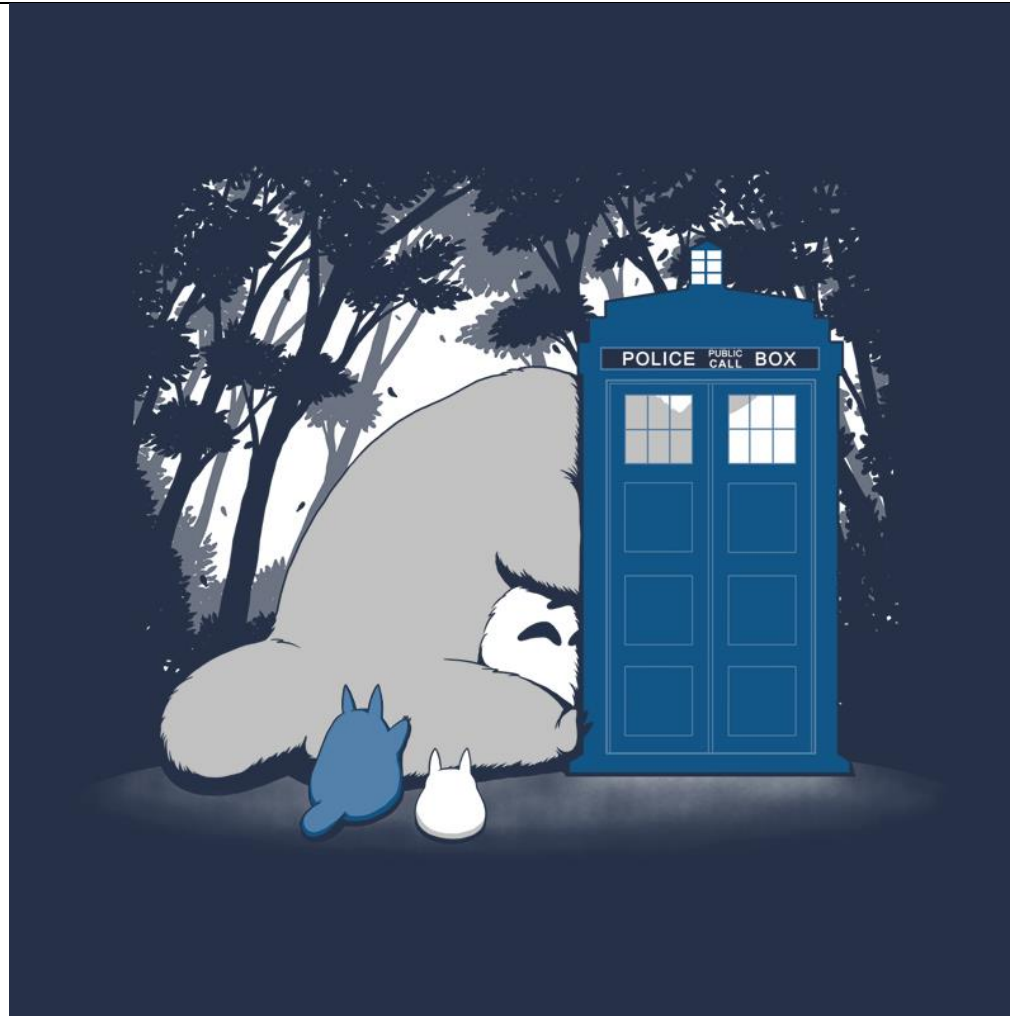
Rapport avec l'enfance :

Signes iconiques : « Dragons » est un dessin animé destiné aux enfants. Notons que c'est un des rares parmi ces 30 designs qui fait référence à un dessin animé apparu récemment (2010).

Signes plastiques : Le style de dessin est plus simple, les yeux sont plus grands. Il y a donc une légère congruence avec l'enfance.

26

Curious
forest spirits



Mash-up

Objet référent : « Mon voisin Totoro » ; « Doctor Who »

Signes iconiques : Opposition entre « Totoro » et « Doctor Who ».

Signes plastiques : Les couleurs dominantes sont le bleu (allusion au Tardis ?) et le noir. Le style de dessin reste proche de celui de « Totoro ». Il est en opposition à « Doctor Who », qui est une série télévisée.

Rapport avec l'enfance :

Signes iconiques : « Mon voisin Totoro » est un dessin animé pour enfants, tandis que « Doctor Who » est plutôt destiné à un public adulte. Il y a donc opposition.

Signes plastiques : /

27

Wolf-girl
mask



Fanart

Objet référent : « Princesse Mononoke »


Signes iconiques : Le masque de la princesse est mis en évidence, avec des oreilles de loup au-dessus, et le collier de la princesse en-dessous. Il y a opposition ici entre cette représentation stylisée des différentes caractéristiques de la princesse, et la représentation faite dans le dessin animé.

Signes plastiques : Le rouge du dessin semble être une aquarelle, laissant de multiples coulures. Là encore, il y a une légère opposition avec le style de l'objet référent.

Rapport avec l'enfance :

Signes iconiques : La référence à « Princesse Mononoke » peut rappeler l'enfance. Pas d'autres références.

Signes plastiques : Aucun.

28	Cat in the clouds		Fanart
<p>Objet référent : « Kiki la petite sorcière »</p> <p>Signes iconiques : Pas d'opposition avec l'objet référent.</p>			

Signes plastiques : On retrouve ici le même scénario que dans le design 16. La silhouette du chat est stylisée, et contient le personnage principal (Kiki). Le style du dessin est plus stylisé que celui de l'original. Il y a donc opposition.



Rapport avec l'enfance :

Signes iconiques : Le dessin animé est destiné aux enfants. Le fait que le chat soit dessiné en forme de poupée rajoute un petit côté enfantin. Il y a congruence avec l'enfance.

Signes plastiques : Le style de dessin est simplifié, et donc congruent avec l'enfance.

29

Studio ghibli



Mash-up

Objet référent : Ghibli ; Metro Goldwy Mayer (société de production de cinéma)

Signes iconiques : L'icône des studios Ghibli prend la place du lion de Metro Goldwyn Mayer. Ce design signifie que Ghibli est le nouveau « MGM » de notre époque, une société incontournable dans le domaine des films (d'animation).


Signes plastiques : Totoro est dessiné dans le même style que dans l'original. Le « sans visage » présent dans « Le Voyage de Chihiro » est intégré au style du logo de MGM.



Rapport avec l'enfance :

Signes iconiques : Ghibli est un studio connu pour ses films d'animation principalement destinés aux enfants.

Signes plastiques : /

30	Love before christmas		Fanart
Analyse	<p>Objet référent : « L'étrange Noël de Monsieur Jack »</p> <p>Signes iconiques : Les personnages et le décor sont tous tirés de l'objet référent, et la scène est très ressemblante à l'affiche du film. Il y a congruence avec l'objet référent.</p>		

Signes plastiques : Les personnages en ombres chinoises et le décor dessiné sans relief présentent une opposition avec le film d'animation, qui est constitué de maquettes réelles et animées.



Rapport avec l'enfance :

Signes iconiques : L'objet référent est un film d'animation destiné aux enfants, mais puisqu'il tord lui-même le cou aux codes traditionnels des œuvres pour enfants, il serait difficile de trouver ici des références supplémentaires. Il n'y a pas d'opposition avec l'enfance.

Signes plastiques : Il n'y a pas d'opposition avec l'enfance (ni congruence).

Annexe 7 : Analyse des designs les moins populaires (hypothèse 2)

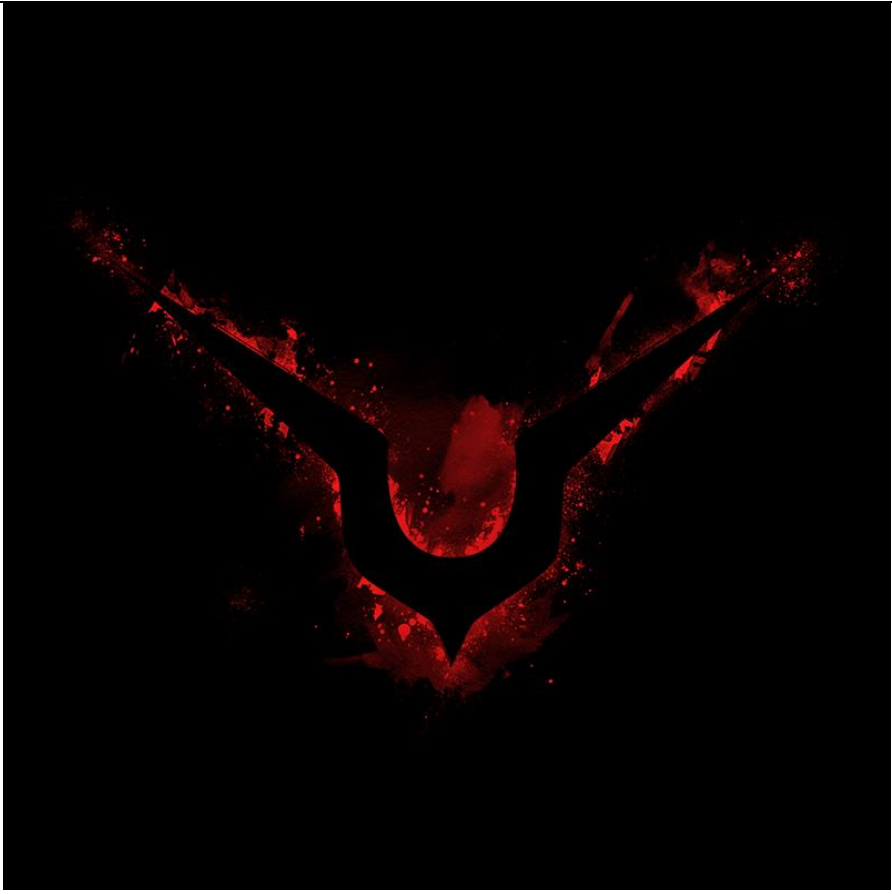
Rang	Nom du design	Référence(s)	Type	Année	Origine
31	Geass	Code Geass	Anime	2006	Japon (Sunrise)
32	Human Bean	« I'm a human bean »	Meme récurrent ⁵	/	/
33	Toto répond au téléphone	Le personnage de Toto	Blague (culture général)	/	/
34	Never too late	Bojack Horseman	Série animée	2014	États-Unis
35	The piggies and the boar	Vikings	Série télévisée	2013	Canada / Irlande
36	Join the west witch	Le magicien d'Oz	Film	1939	États-Unis
37	The golden gun	L'homme au pistolet d'or (James Bond)	Film	1974	Royaume-Uni
38	Soul foods	Jeu de mots avec « soul food » (cuisine traditionnelle afro-américaine)	/	/	États-Unis
39	Totally annoying main hanzo	Série de memes se moquant des « main hanzo » ⁶	Meme	Date de sortie du jeu : 2014	États-Unis


⁵ Voir <https://knowyourmeme.com/memes/human-bean>, consulté le 19 juillet 2018

⁶ Personne choisissant systématiquement le personnage de Hanzo dans le jeu vidéo « Overwatch », ce qui nuit souvent au jeu en équipe.


40	Super Robot 3	Super Mario Bros 3 Mr Robot	Jeu vidéo Série télévisée	1991 2015	Japon États-Unis
----	------------------	-----------------------------------	---------------------------------	--------------	---------------------

Annexe 8 : Analyse des designs les moins populaires (hypothèse 3)

Rang	Nom	Design	Type de dessin
31	Geass		Fanart

<p>Analyse</p>	<p><u>Objet référent</u> : « Code Geass »</p> <p><i>Signes iconiques</i> : Le seul signe visible est le signe des « geass » présent dans les animes. Congruence avec l'objet référent.</p> <p><i>Signes plastiques</i> : Le signe du « geass » est plus sombre et n'est pas intégré à un œil comme dans l'animé. Il y a opposition.</p>  <p><u>Rapport avec l'enfance</u></p> <p><i>Signes iconiques</i> : Code Geass n'est pas un anime pour enfants. Certains vont jusqu'à dire qu'il doit être interdit aux moins de 16 ans⁷.</p> <p><i>Signes plastiques</i> : /</p>
-----------------------	---

⁷ Voir <https://www.commonsensemedia.org/tv-reviews/code-geass>, consulté le 19 juillet 2018


32	Human bean		Humour
Analyse	<p>Objet référent : Meme « I am a human bean »</p> <p>Signes iconiques : Le meme est une blague récurrente sur Internet, en rapport au fait que lorsqu'on prononce mal « human being », cela s'entend comme « human bean ». Le design est congruent avec ces memes, puisque c'est la même référence humoristique.</p>		

Signes plastiques : Le dessin du haricot n'a pas été vu ailleurs. On peut dire que nous sommes dans une opposition au style de memes habituels.

Rapport avec l'enfance :

Signes iconiques : /

Signes plastiques : /

33	Toto répond au téléphone		Humour
Analyse	<p>Objet référent : /</p> <p>Signes iconiques : L'artiste écrit à propos de son design : « En répondant au téléphone, Toto révise son anglais d'hier, sur les couleurs. Le design se lit au sens d'une aiguille d'une montre partant du "green green" au "white please" 😊 »</p>		

	<p><i>Signes plastiques :</i> /</p> <p><u>Rapport avec l'enfance :</u></p> <p><i>Signes iconiques :</i> Toto est censé être un enfant.</p> <p><i>Signes plastiques :</i> /</p>	
34	Never too late	
Analyse	<u>Objet référent :</u> « Bojack Horseman »	

Signes iconiques : L'inscription provient de la série, tout comme le personnage du cheval. Le design est congruent avec l'objet référent.

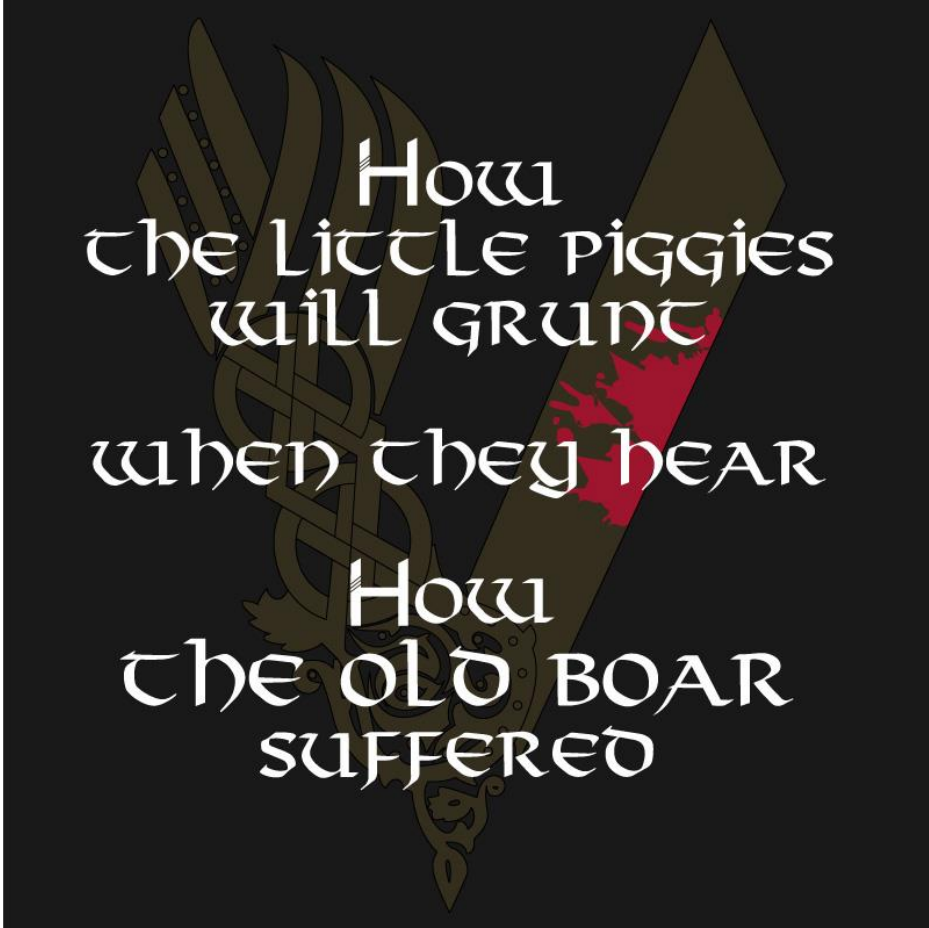
Signes plastiques : Le dessin est sensiblement le même que celui de l'original, si ce n'est que la couleur du cheval est plus sombre. Le design reste congruent avec l'objet référent.



Rapport avec l'enfance :

Signes iconiques : Aucun

Signes plastiques : Aucun

35	The piggies and the boar			
Analyse	<p>Objet référent : « Vikings »</p> <p>Signes iconiques : Le texte présent est une citation tirée de la série Vikings. Et le logo est celui de cette série. Il y a donc congruence avec l'objet référent.</p>			

Signes plastiques : Le logo en arrière-plan est le même que celui de la série. La police des caractères est une police « gothique ». Il y a donc congruence avec l'objet référent.

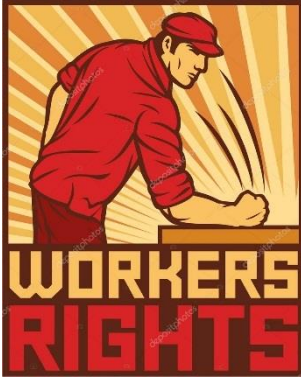
Rapport avec l'enfance :

Signes iconiques : Aucun

Signes plastiques : Aucun

36	Join the west witch	
Analyse	<p>Objet référent : « Le magicien d'Oz »</p> <p>Signes iconiques : Le singe bleu est un personnage tiré du film. La formule « Join the west witch » fait, je pense, référence aux campagnes de recrutement de l'armée, d'autant plus que l'on voit une armée de singes se profiler à l'arrière. Il y a donc une opposition avec l'objet référent.</p>	

Signes plastiques : Les rayons colorés en arrière-plan font penser à des affiches de recrutement communistes. Il y a donc opposition avec l'objet référent.



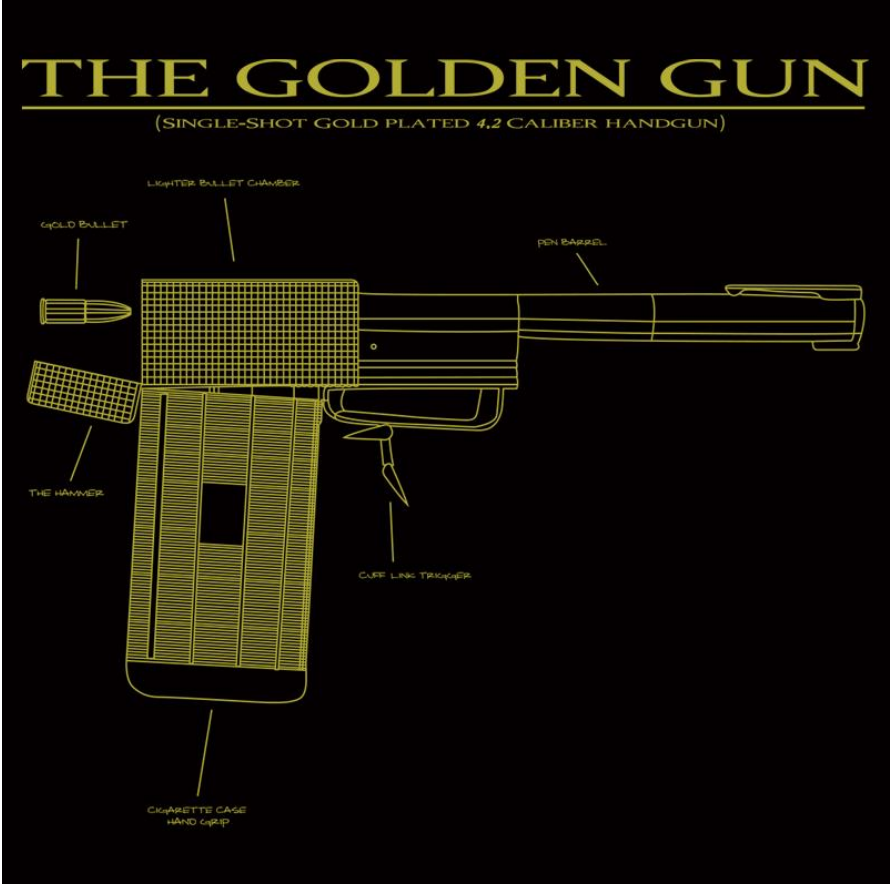
Affiche de recrutement communiste⁸

Rapport avec l'enfance :

Signes iconiques : L'allusion à la sorcière de l'ouest, et la présence des singes volants, font référence au film « Le Magicien d'Oz ». Ce film est un film pour enfants. Il y a donc congruence avec l'enfance.

Signes plastiques : Le fait que les personnages soient représentés comme une armée, avec une allusion à la guerre (voire au communisme) est en opposition avec l'enfance.

⁸ Source : <https://nl.depositphotos.com/46938035/stockillustratie-werknemers-rechten-poster.html>, consulté le 20 juillet 2018

37	The golden gun		
Analyse	<p>Objet référent : « L'homme au pistolet d'or »</p> <p>Signes iconiques : L'inscription présente sur le design (« The golden gun ») fait référence au titre original du film : « The Man with the Golden Gun ». Le pistolet représenté est le même que celui présent dans le film.</p>		



*Pistolet du film*⁹

Mais l'artiste a rajouté une description en-dessous du titre, et des légendes pour chaque partie du pistolet. Cela donne l'impression d'un dessin industriel, qui décompose un outil, au lieu de le représenter comme s'il était utilisé dans le film. Il y a donc opposition avec l'objet référent.

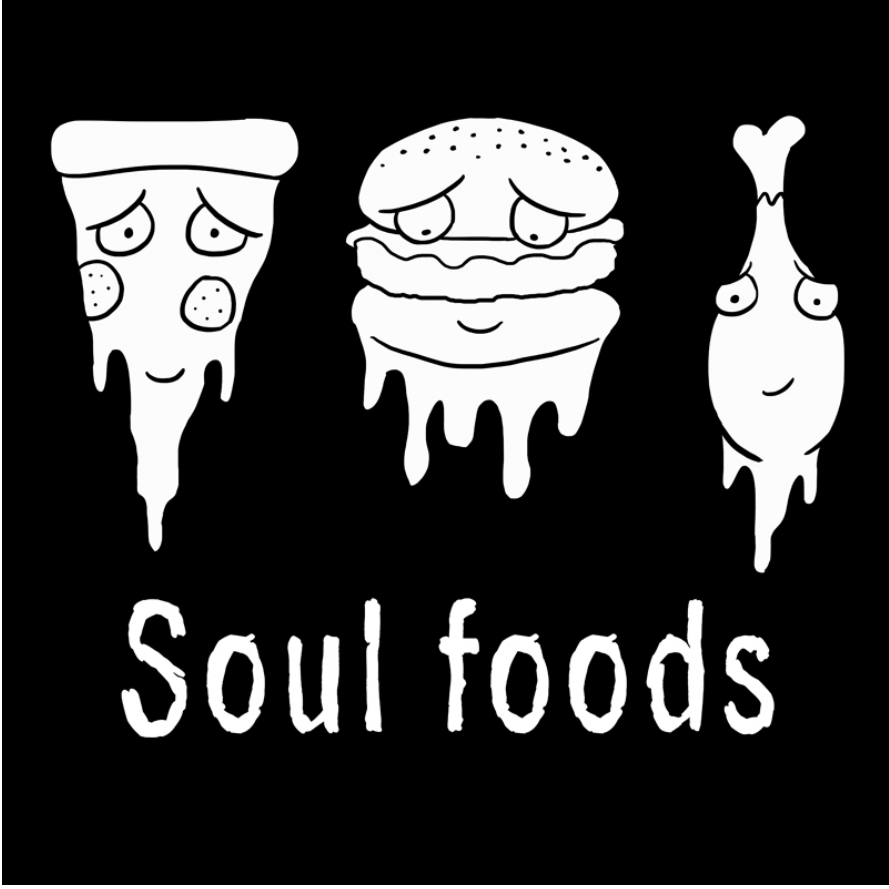
Signes plastiques : Le dessin est détaillé, avec une seule couleur. Il est dans le style d'un schéma, pas d'un dessin réaliste. Il y a donc opposition avec l'objet référent.


Rapport avec l'enfance :

Signes iconiques : *James Bond*, bien que pouvant être regardé par des enfants, n'est pas une saga destinée aux enfants. Il n'y a donc pas de référence évidente à l'enfance ici.

Signes plastiques : Aucun.

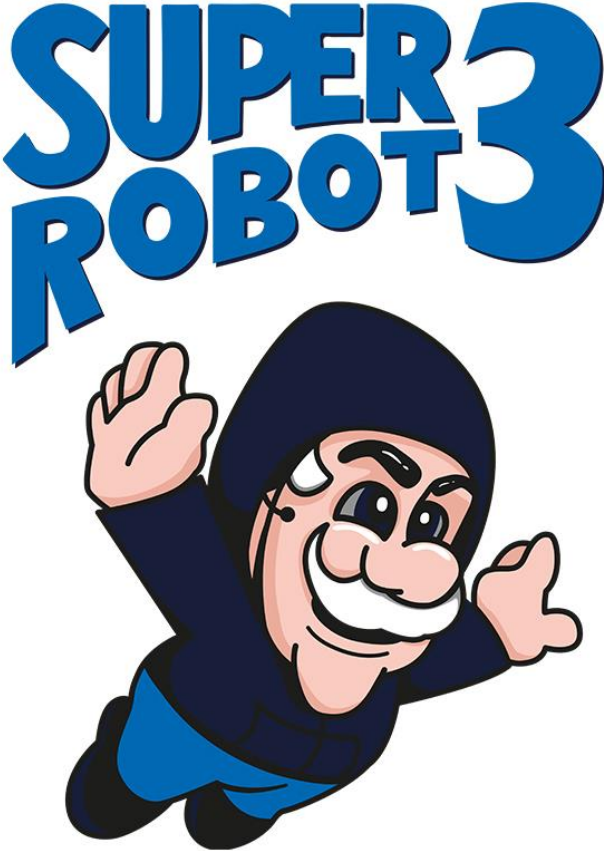
⁹ Source : <http://www.lienduj.com/liens/le-lien-du-jour-du-12-janvier-2011>, consulté le 20 juillet 2018

38	Soul foods		
Analyse	<p>Objet référent : La cuisine afro-américaine, « soul food »</p> <p>Signes iconiques : On voit des aliments représentés comme des fantômes, avec l'inscription « soul foods ». Nous sommes ici dans un détournement de l'expression « soul food ». Il y a donc opposition.</p> <p>Signes plastiques : /</p>		

	<p><u>Rapport avec l'enfance :</u></p> <p><i>Signes iconiques :</i> /</p> <p><i>Signes plastiques :</i> Le style de dessin est simple, les aliments ont de grands yeux et des expressions douces. Néanmoins, je ne considère pas que cela soit suffisant pour dire que c'est une référence à l'enfance.</p>		
39	Totally annoying main hanzo		

Analyse	<p><u>Objet référent :</u> Meme se moquant des « main hanzo »¹⁰</p> <p><i>Signes iconiques :</i> L'inscription « Totally annoying main Hanzo », apposée sur un T-shirt, désigne la personne qui le porte comme un « main hanzo ». C'est une manière de revendiquer ce qui est considéré par beaucoup comme une insulte. C'est donc une opposition à l'objet référent.</p> <p><i>Signes plastiques :</i> /</p> <p><u>Rapport avec l'enfance :</u></p> <p><i>Signes iconiques :</i> Le jeu « Overwatch » est destiné aux adultes et adolescents de plus de 12 ans. Il a donc plutôt un rapport avec l'adolescence qu'avec l'enfance. De plus, le jeu n'est sorti qu'en 2014, à une époque où l'utilisateur moyen de Wistitee est déjà adulte.</p> <p><i>Signes plastiques :</i> /</p>
----------------	--

¹⁰ Personne choisissant systématiquement le personnage de Hanzo dans le jeu vidéo « Overwatch », ce qui nuit souvent au jeu en équipe.

40	Super robot 3		
Analyse	<p>Objet référent : « Super Mario Bros 3 » ; « Mr Robot »</p> <p>Signes iconiques : Le personnage est habillé comme le personnage de Mr Robot (et il porte le même masque). Il est placé dans la position de Super Mario, tandis que le titre fait allusion aux deux œuvres. Il y a donc opposition entre ces deux objets.</p>		



Signes plastiques : Le dessin et la police des caractères sont semblables à ceux de Super Mario. Il y a donc opposition entre les signes plastiques et les signes iconiques faisant référence à « Mr Robot ».

Rapport avec l'enfance :

Signes iconiques : Super Mario Bros est un jeu vidéo destiné d'abord aux enfants, et qui est sorti pendant l'enfance de notre utilisateur moyen. Par contre, « Mr Robot » est une série adulte, et créée récemment, en 2015. Il y a donc opposition avec l'enfance.

Signes plastiques : Référence à l'enfance via la référence à Super Mario. Il y a donc congruence avec l'enfance. Les signes iconiques et plastiques sont donc en opposition.

Annexe 9 : Informations complémentaires sur les designs

Rang	Nom	Artiste	Date	Votes
1	Forest spirit – Princess Mononoke	Zellgarm	2017	139
2	Owly potter	Vincenttrinidad ¹¹	2016	123
3	Elemental charms	Ideas con patatas	2016	123
4	Let imagination fly away	MoisEscudero	2017	120
5	Through the keyhole	Magdalen	2016	115
6	Treetoro	Donnie	12 janvier 2017	108
7	I am more of a dragon person	Anna-Maria Jung	12 juillet 2016	108
8	Cat of Spades	2mz	Août 2016	107
9	More than a Droid	Dr-monekers	Juin 2016	105
10	The circle of life	Riverart	Juillet 2016	103
11	Three Brothers Fairytale	Kempo24	Décembre 2016	103
12	Little Fox	Loujah	Février 2016	102
13	Magical Forest	Paulagarcia	Décembre 2016	101
14	Infinut	Raffiti	Juin 2016	100

¹¹ Tout artiste qui s’inscrit sur Wistitee peut répondre à quelques questions pré-définies par l’entreprise. Vincent trinidad est le seul à avoir évoqué la nostalgie dans cette partie :

« *What are your sources of inspiration?*

I am fueled by Nostalgia as an 80’s kid. So most of my designs are now what you can call classics like Robocop, Ghibli Films, Starwars and the likes. »

15	Spirit forest	Albertocubatas	Octobre 2016	100
16	Toto	Albertocubatas		97
17	Forest Spirits	Crumblicookie	Octobre 2016	96
18	Wonderlands	Saqman		95
19	Grumpy cat christmas	Alemaglia		93
20	My giant neighbour	Bearded- manatee		93
21	Drone Star	2mz		
22	The Cheshire's Tree sumi-e	Dr-monekers		84
23	Vitruvian neighbor	Andriu		86
24	Troopers	Dr-monekers	Septembre 2016	84
25	Night Fury	Nemimakeit	Janvier 2017	84
26	Curious forest spirits	Pigboom	Septembre 2016	83
27	Wolf-girl mask	Dr-monekers	Septembre 2016	82
28	Cat in the clouds	Albertocubatas	Mai 2018	82
29	Studio ghibli	Lirovi	Janvier 2017	82
30	Love before christmas	Riverart	Décembre 2016	81
31	Geass	Alan Bao	Septembre 2017	1
32	Human Bean	Andy Klepinine	Septembre 2017	1
33	Toto répond au téléphone	Parany Haja	Janvier 2018	1
34	Never too late	xMorfina	Février 2018	1

35	The piggies and the boar	Asyram Design	Février 2018	1
36	Join the west witch	Trheewood	Mai 2018	1
37	The Golden Gun	Dale Hutchinson	Mai 2018	1
38	Soul Foods	Vincenttrinidad	Juin 20118	1
39	Totally annoying main hanzo	Mr Sparks	Août 2017	2
40	Super Robot 3	Mr Sparks	Septembre 2017	2