

Faculté de philosophie, arts et lettres

**L'emploi de l'espèce comme
allégorie de la classe sociale dans
le cinéma d'animation à travers
Chicken Run, *WALL-E* et *Isle of
Dogs***

Auteur : Antoine Evrard
Promoteur(s) : Sébastien Fevry
Année académique 2019-2020
Master en Cultures visuelles

Faculté de philosophie, arts et lettres

Faculté de sciences humaines (école de communication)

**L'emploi de l'espèce comme allégorie de la classe sociale dans le cinéma d'animation à travers
*Chicken Run, WALL-E et Isle of Dogs***

Auteur : Antoine Evrard
Promoteur : Sébastien Fevry
Année académique 2019-2020
Master en Cultures visuelles

Remerciements

J'adresse mes premiers remerciements à mon promoteur, Monsieur Sébastien Fevry, pour sa bienveillance, son encadrement et ses conseils.

J'aimerais également remercier ma famille pour tout son soutien, ainsi que mes amis, avec une insistance toute particulière sur les conditions particulières de cette année difficile et sur la solidarité et l'amitié sur laquelle j'ai pu compter dans ces moments.

Enfin, cette année de master en culture visuelle a été une occasion de rencontrer de nombreuses personnes, et de m'intéresser à des milieux et des visions du monde qui m'auraient été inaccessibles autrement. Je tiens donc à en profiter pour remercier de nouveau Monsieur Sébastien Fevry, ainsi que Monsieur Alexander Streitberger, pour la supervision de ce master, ainsi que toutes les personnes rencontrées, qui se reconnaîtront.

Table des matières

Remerciements	7
Introduction	11
a. Introduction générale	11
b. Présentation du corpus	14
I. Cadre théorique	17
a. Marx, lutte des classes et aliénation	18
b. Bourdieu et la société de classes en tant que système	20
c. Le cinéma d'animation et la question de la représentation	22
II. Représenter les classes	25
a. <i>Les classes au sein de l'univers diégétique</i>	25
b. <i>Des trajectoires individuelles</i>	32
c. <i>Tensions, dynamiques et luttes de classes</i>	40
III. L'essentialisation des classes à travers la notion d'espèce.....	47
a. Chicken Run.....	47
b. WALL-E	49
c. Isle of Dogs	52
d. Synthèse et confrontation.....	53
Conclusion.....	57
Bibliographie	59
Filmographie	61
Corpus principal	61
Corpus secondaire	61

Introduction

a. Introduction générale

Depuis l'Antiquité jusqu'à aujourd'hui, la littérature a abondamment employé les animaux pour représenter les comportements humains. L'exemple le plus connu au siècle passé en est sans doute *Animal Farm*¹, de George Orwell, récit satirique dénonçant les travers du stalinisme, empruntant à la tradition de la caricature sa force évocatrice. Plus tard, à la jonction entre arts visuels et littéraires, Art Spiegelman emploie le même procédé dans *Maus* pour montrer le surgissement de catégories hermétiques et indépassables dans la société polonaise lors de la montée du nazisme : un Juif (une souris) n'est pas un Polonais (un cochon) et encore moins un Allemand (un chat). Chez Orwell comme chez Spiegelman, les animaux ne permettent pas uniquement de représenter des caractéristiques humaines, mais également de visualiser les dynamiques entre groupes sociaux.

Le cinéma d'animation emploie à son tour énormément les animaux comme allégorie de l'Humanité. D'après Sébastien Denis (2017 : 18), « [...] c'est bien là tout l'intérêt de l'animation depuis près d'un siècle : on peut ressusciter des espèces éteintes [...] et faire parler des castors [...], mais également, et c'est le plus fréquent, la plupart des animaux domestiques, ou de ferme, pour en faire des métaphores de l'homme et de sa condition ». À la différence du cinéma en prise de vues réelles², qui est limité par la contrainte d'utiliser le réel comme mode de représentation, l'animation permet de mettre en scène très aisément des univers fantaisistes, et ainsi de donner une nouvelle dimension aux récits allégoriques. *Animal Farm*, qui conserverait difficilement son sens une fois ramené à des acteurs filmés, a ainsi pu être adapté au cinéma grâce à l'animation à deux reprises³. De nombreux films exploitent en particulier cette faculté de représenter les espèces animales comme allégories de groupes sociaux, par exemple *An American Tail* (Don Bluth, 1986) montrant l'exode de souris pauvres et opprimées

¹ Dans une volonté de standardisation, les œuvres citées dans le cadre de ce mémoire le sont dans leur titre original. Une exception est faite, par souci d'accessibilité, pour les œuvres dont l'alphabet d'origine n'est pas l'alphabet latin ; dans ce cas, nous privilégions le titre dit « international », généralement anglophone.

² À des fins de clarté, sur le modèle de Sébastien Denis, nous utiliserons désormais l'acronyme PVR.

³ Une première adaptation en animation par dessin a été produite en 1954 par Joy Batchelor et John Halas, tandis que la seconde, sortie en 1999 et réalisée par John Stephenson, est tournée en un mélange de PVR et d'animation générée par ordinateur. Une nouvelle adaptation est également prévue pour 2021, cette fois en motion-capture, par Andy Serkis.

par les chats vers le continent américain, supposé sans chat, ou encore *A Bug's Life* (Andrew Stanton, 1998)⁴, des studios Pixar, interprétation moderne de la fable « La Cigale et la Fourmi », où les fourmis forment une classe laborieuse soumises à un groupe de sauterelles, qui s'approprient le fruit de leur travail. La représentation allégorique de groupes sociaux dans le cinéma d'animation ne se réduit cependant pas uniquement au règne animal, confronté à l'Humanité ou non. Différents studios, dont le plus connu est certainement le studio Pixar, ont ainsi fait leur spécialité d'animer et de personnifier des sociétés non-humaines, et parfois non-animales, extrêmement variées : jouets (*Toy Story* de John Lasseter, 1995), voitures (*Cars*, toujours de John Lasseter, 2006), créatures entièrement imaginaires (par exemple *The Dark Crystal*, de Jim Henson et Frank Oz, 1982, ou, beaucoup plus récemment, *Onward*, de Dan Scanlon, 2020), squelettes ancestraux (*Coco*, de Lee Unkrich, 2017), extra-terrestres (sous des déclinaisons multiples, des films de René Laloux, comme *La Planète Sauvage*, 1973, aux extraterrestres en images de synthèse de *Men in Black* de Barry Sonnenfeld, 1997), sujets de tableaux (*Le Tableau*, de Jean-François Laguionie, 2011), personnages d'animation ayant leur propre société parallèle (*Who Framed Roger Rabbit*, entre autres, de Robert Zemeckis, 1988), monstres des placards (*Monsters, Inc.*, de Pete Docter, 2001), esprits folkloriques (dans de nombreux films du studio Ghibli, comme *Spirited Away* de Hayao Miyazaki, 2001, ou dans *Kubo and the Two Strings*, film d'inspiration japonaise du studio Laika réalisé par Travis Knight, 2016) ou même les émotions humaines (*Inside Out*, de Pete Docter, 2015), par exemple, deviennent tout autant de communautés rencontrant leurs propres défis spécifiques. Il n'est plus simplement question alors d'allégorie animale, mais d'une véritable technique d'allégorie visuelle en un sens plus large, reposant sur une identité de forme permettant des représentations sociales complexes et variées.

Si cette manière de représenter les tensions de la société humaine n'est pas dépourvue d'intérêt, l'impératif de vraisemblance du récit de cinéma, d'autant plus grand que le cinéma d'animation prend déjà des libertés avec la représentation du réel, encourage le spectateur à considérer l'univers diégétique comme suivant une cohérence, qui implique alors de lire les différents groupes sociaux, puisque représentés par des espèces distinctes, biologiquement hermétiques. S'il est certain qu'il s'agit souvent d'une convention métaphorique propre à ces récits, cette limite amène la problématique socio-politique de l'essentialisme. Les fourmis de *A Bug's Life* partageraient alors un ensemble de caractéristiques propres à leur espèce (un dédain

⁴ Respectivement connus en français sous les titres *Fievel et le Nouveau Monde* et *1001 Pattes*. Dans notre mémoire, nous avons pris la décision de laisser les titres en langue originale.

pour la confrontation et un goût pour le travail par exemple), et, par transposition allégorique, de la classe laborieuse qu'elles représentent, et les héros de ce peuple seraient alors des êtres exceptionnels qui échappent à la règle générale (la fourmi qui dirige la révolte contre les cigales pourrait être née anormale, ou s'être extraite de sa condition par hasard ou à la faveur du destin).

Ce constat pose question quant à la manière dont les représentations visuelles analogiques se trouvent perpétuellement situées dans une tension entre identification à leur modèle et emploi de formes et de conventions facilitant la communication avec le spectateur, mais risquant de trahir l'impératif de fidélité en simplifiant l'information codée. Ce constat s'avère d'autant plus problématique dans le cas qui nous occupe, lorsque l'information codée est une vision de la réalité sociale, économique et politique de la société.

Nous avons donc décidé d'explorer cette question en la prenant comme hypothèse de recherche dans le cadre de ce mémoire : le « spécisme » comme mode de représentation des catégories sociales amène une conception essentialiste de celles-ci. Sur base de cette hypothèse, nous souhaitons amener une réflexion plus large, tant sur l'opacité de la culture visuelle que sur la représentation au sens large des catégories sociales.

À travers cette analyse, nous avons pour objectif de mettre en évidence des éléments de réponse permettant de confirmer ou d'infirmer l'hypothèse de recherche pour chacun des films du corpus, mais également d'utiliser ces données comme base de réflexion pour élaborer une réflexion plus large sur la place des représentations allégoriques visuelles dans la constitution d'un imaginaire social.

Notre recherche se fonde sur une analyse qualitative de données constitutives d'un corpus restreint, afin de couvrir l'ensemble des éléments qui permettent d'interroger la problématique de l'essentialisation. Notre analyse se construit en trois temps. La première partie est dédiée à la mise en place du cadre théorique, principalement autour de la notion de classe sociale. La deuxième partie confronte ce cadre au corpus, de manière à produire une analyse de la représentation des classes sociales dans les films qui le composent. La troisième partie, enfin, se fonde sur cette analyse pour répondre à notre hypothèse de recherche. Chaque partie traite le corpus de manière transversale, de manière à pouvoir dégager des conclusions aussi bien spécifiques que génériques à chacune des problématiques posées.

Afin de restreindre le champ d'analyse à un corpus aussi homogène que possible, nous avons décidé de nous concentrer en priorité sur des récits qui mettent en évidence les catégories que sont les classes sociales. Le corpus est composé, toujours dans cet impératif d'homogénéité, de trois longs-métrages d'animation récents, tous postérieurs à 2000, qui établissent tous des classes sociales représentées par des distinctions d'espèces actualisées par la forme visuelle. Les trois films que nous avons finalement retenus sont donc *Chicken Run* (2000), réalisé par Peter Lord et Nick Park, *WALL-E* (2008), réalisé par Andrew Stanton, et *Isle of Dogs* (2018), réalisé par Wes Anderson.

b. Présentation du corpus

De manière à rendre notre analyse plus accessible, nous nous attachons ici à résumer chacun des films du corpus, du plus ancien au plus récent.

Chicken Run est le premier long métrage du studio Aardman, spécialisé en *clay animation* (ou *claymation*), une technique particulière de *stop motion* utilisant des personnages en matière malléable pouvant se déformer aisément, et des réalisateurs Peter Lord et Nick Park, ayant auparavant officié sur des programmes courts à destination de la télévision. Nick Park est notamment le créateur des personnages Wallace et Gromit, un inventeur excentrique et son chien, dont l'univers s'étale sur de multiples séries et films. Le style de Park et de son studio est fortement marqué par une vision de l'animation comme outil de représentation de l'imaginaire, ce qui se manifeste notamment à travers l'omniprésence de machines loufoques et surprenantes dans leurs productions.

Chicken Run met en scène un poulailler, et particulièrement Ginger, une poule obsédée par l'idée d'organiser une évasion, le couple Tweedy, les fermiers auxquels les poules appartiennent, étant particulièrement cruels et exigeants en termes de rendement d'œufs. L'enjeu d'une évasion devient particulièrement brûlant lorsque les Tweedy décident de convertir leur entreprise en production de tourtes au poulet, faisant peser une menace bien plus immédiate à l'ensemble des pensionnaires du poulailler. Alors que les poules se résignent à leur sort, l'arrivée d'un coq volant, Rocky, fait ressurgir une lueur d'espoir : il pourrait leur

apprendre à s'envoler. Cependant, l'espoir est de courte durée lorsque les poules réalisent que Rocky n'est qu'un accessoire de cirque, qui ne vole que propulsé par un canon. Au bord du désespoir, les poules finissent cependant par élaborer un plan : élaborer et construire une machine volante actionnée par l'ensemble du poulailler. Après quelques rebondissements, les poules y parviennent, et finissent leurs jours dans une colonie de leur création sur une île au milieu d'un lac.

WALL-E est le troisième film réalisé par Andrew Stanton pour les studios Pixar, bien que l'animateur ait participé au processus créatif à différents niveaux dans les autres films du studio. Comme les autres films Pixar, *WALL-E* a été réalisé en animation numérique et s'inscrit dans la tendance quasi systématique du studio à expérimenter en mettant en scène chaque fois de nouveaux univers et de nouvelles créatures.

Par ailleurs, Andrew Stanton est également le réalisateur de *A Bug's Life*, qui met déjà en scène le rapport économique qui lie deux espèces, cigales et fourmis, l'une oisive recueillant le fruit du labeur de l'autre, laborieuse. Les rapports de domination, professionnels, économiques ou autres constituent d'ailleurs un motif récurrent des films Pixar, par exemple dans *Monsters Inc.*, où l'économie des monstres s'organise autour de l'exploitation de la peur des humains comme énergie.

WALL-E présente un futur dystopique où les derniers survivants de l'Humanité se sont réfugiés dans un vaisseau spatial pour échapper à une Terre beaucoup trop polluée. Les humains, depuis des générations, vivent sur le vaisseau Axiom dans le confort et l'oisiveté grâce aux nombreux robots qui ont été embarqués pour les assister, tandis que d'autres robots nettoient la Terre dans l'espoir que la vie puisse un jour y reprendre ses droits. De ces robots, la série WALL-E, il ne reste qu'un exemplaire encore en fonctionnement, et celui-ci met la main sur une petite plante sauvage, preuve que la planète redevient vivable. Lorsque le robot de reconnaissance EVE, avec lequel il s'est lié d'amitié, découvre cela, celle-ci repart directement vers l'Axiom pour annoncer la nouvelle, mais WALL-E refuse d'abandonner sa nouvelle amie et la suit. Après de multiples péripéties, le capitaine du vaisseau finit par être informé de la situation, mais découvre que son pilote automatique, une IA appelée Auto, a reçu pour consigne d'abandonner définitivement la Terre, jugée comme sans espoir par la multinationale Buy-N-Large ayant conçu les robots et le vaisseau. Humains et robots finissent par reprendre la main et retourner sur leur planète d'origine pour s'y réinstaller.

Isle of Dogs est le second long métrage d'animation de Wes Anderson après *Fantastic Mr. Fox* (2009), également réalisé en *stop motion*, le réalisateur produisant essentiellement des films en PVR. L'alternance pour un cinéaste entre le cinéma en PVR et le cinéma d'animation est suffisamment rare que pour être soulignée dans le cas qui nous occupe, et ce d'autant plus qu'il est aisé d'identifier une continuité stylistique d'un médium à l'autre, comme l'usage récurrent de maquettes (par exemple dans *Grand Budapest Hotel*, 2014), le rôle central de la musique (notamment dans *Moonrise Kingdom*, 2012), ou encore l'importance de la symétrie et d'une colorimétrie très contrastée (*The Darjeeling Limited*, 2007). L'emploi de la *stop motion* fonctionne intuitivement avec la composition de plans très précise de Wes Anderson, qui peut de cette manière déployer la précision dans les détails qui le caractérise.

Isle of Dogs se déroule dans un Japon alternatif, dans la ville de Megasaki. Lorsque celle-ci subit une épidémie de grippe canine, le maire Kobayashi décide d'exiler tous les chiens sur une île désaffectée, transformée en décharge, où ceux-ci sont confinés en attente d'un remède ou de la mort. Le fils adoptif du maire, Atari, refuse cependant d'abandonner son propre chien, Spots, et part à sa recherche. Arrivé sur l'île, il y découvre des chiens livrés à eux-mêmes, et poursuivis par les sbires du maire. Il y fait la rencontre du frère caché de Spots, Chief, et finit par retrouver Spots lui-même. Les chiens et les humains découvrent finalement la vérité : le parti politique du maire a orchestré la campagne de haine contre les chiens pour se débarrasser d'eux, plan qui finit par être contrecarré *in extremis*, alors que le maire s'apprêtait à lancer la dernière phase, celle de l'extermination des chiens massés sur l'île.

I. Cadre théorique

Dans leur introduction au volume 14 de la revue *POLI-Politique de l'image*, consacré au regard de classe, Marion Dalibert et Sébastien Fevry proposent une utilisation du concept sociologique de classe sociale en tant que construction opérante dans l'espace social, « En partant du principe que la classe sociale est une catégorie intelligible, perceptible et appréhendable par un regard toujours socialement déterminé et relié à des enjeux de pouvoir » (2018 :10). Au-delà de la stricte analyse socio-économique, la classe sociale construit nos représentations, qui, à leur tour, nous construisent : « Dans notre perspective, le regard de classe est aussi bien situé que situant : il révèle autant la position de celui qui regarde que la place assignée à celui qui est regardé. Ce regard de classe a comme particularités de scruter, d'évaluer, de juger et de fixer des places dans la hiérarchie sociale » (Dalibert et Fevry, 2018 : 10). Ce regard de classe est dès lors opérant également dans la culture visuelle, comme le cinéma d'animation que nous analysons dans ce mémoire. Cette culture visuelle véhicule des représentations, issues elles-mêmes d'individus socialement situés, dont le regard et la manière d'être regardés conditionnent, consciemment et inconsciemment, l'expression. De même, la manière dont le spectateur reçoit et identifie ces représentations est lié à son propre regard de classe, ainsi qu'à la compréhension qu'il a de ce concept, aux limites flottantes et évolutives. Cette utilisation du concept, dans la lignée de Pierre Bourdieu, permet d'appliquer une lecture sociologique large à la problématique de la représentation.

C'est dans cette même optique que nous utilisons ce cadre théorique dans notre mémoire. Les concepts entourant les classes sociales ayant des définitions très variables selon les écoles et théoriciens qui les étudient, nous présentons ici les références théoriques principales que nous employons comme cadre théorique de référence pour notre analyse, essentiellement issues des courants marxiste et bourdieusien. Nous concluons cette première partie d'exposé théorique sur l'interaction de ces concepts avec l'analyse narratologique et visuelle. À ce sujet, il nous paraît important de rappeler que le présent mémoire emploie la sociologie dans le cadre de l'étude des représentations narratives et visuelles, et n'a pas pour ambition d'en tirer des conclusions sur le fonctionnement de la société humaine en elle-même, mais bien plutôt sur la manière dont celle-ci se représente et se conceptualise dans sa production culturelle.

En outre, il nous semble important de préciser que l'exposé que nous faisons de ces concepts s'efforce d'être le plus synthétique possible et d'éviter autant que cela se peut d'entrer dans le

vocabulaire spécifique et technique des courants dont il est question, afin de limiter l'exposé aux définitions pertinentes pour notre analyse générale. Nous renvoyons le lecteur désirant un exposé complet de ces notions aux auteurs cités.

a. Marx, lutte des classes et aliénation

La théorie de la lutte des classes de Marx est vraisemblablement la plus largement connue sur la question : s'inspirant des idées d'Hegel, et en particulier de sa vision de la dialectique comme une force opératoire du réel, Marx opère une relecture de l'Histoire et de la société comme étant traversées par des contradictions matérielles qui expliquent les tensions entre groupes sociaux, particulièrement entre des classes économiques dominantes et dominées par l'entremise du travail et de la propriété. Les dominants, conscients de leur position dans la société, s'associent et défendent leurs privilèges, tandis qu'à chaque époque, lorsque leurs conditions matérielles les y contraignent, les populations dominées prennent conscience de leur situation et opèrent une révolution. La lutte des classes ne se trouve pas uniquement dans cette révolution, mais dans la tension permanente entre dominants et dominés, une relation dialectique où les puissants ne sont puissants que parce que d'autres ne le sont pas :

Homme libre et esclave, patricien et plébéien, baron et serf, maître de jurande et compagnon, bref oppresseurs et opprimés, en opposition constante, ont mené une lutte ininterrompue, tantôt ouverte, tantôt dissimulée, une lutte qui finissait toujours soit par une transformation révolutionnaire de la société tout entière, soit par la disparition des deux classes en lutte (Marx et Engels, 1848, traduction de Laura Lafargue, 1893 : 6)

Cette conception de la société permet d'échapper à une vision idéaliste de l'ordre social, qui permettrait de justifier toute forme de domination, et de regarder les classes sociales comme des constructions, en grande partie héritées et constituées par la communauté des intérêts.

En prenant cette théorie comme point de départ, la représentation des classes sociales en animation par des espèces semble paradoxale : si cette représentation met efficacement en évidence la notion d'héritage et l'imperméabilité des classes sociales, elle semble dépeindre la condition sociale et les traits de classe comme naturels, voire biologiques, et la lutte des classes comme préexistant à la société, et non construite au sein de celle-ci. Au contraire, cette représentation semble beaucoup plus compatible avec une lecture essentialiste de la société :

les classes sociales seraient alors le produit de différences naturelles indépasseables, et toute réconciliation entre les espèces ressortirait à apprendre un vivre ensemble.

Afin d'expliquer et de matérialiser la manière concrète dont les classes dominantes tirent profit de l'exploitation des classes dominées, ainsi que les effets de cette exploitation sur celles-ci, Marx emploie le concept d'aliénation. Au sens philosophique large, l'aliénation désigne tout processus qui conduit un individu à devenir étranger à soi-même, à perdre une partie de son être. Marx applique ce concept au monde du travail pour expliquer la situation du travailleur dominé par la société capitaliste : dans la mesure où il ne possède ni le produit de son travail, ni les moyens de production auxquels il emploie sa force de travail, ce travailleur se trouve dans une situation d'aliénation profonde, où son temps et sa force de travail sont récupérés par des propriétaires capitalistes, qui ne lui donnent en retour qu'un salaire limité (ne permettant parfois que de survivre pour continuer à produire). Si la réflexion sur ce concept évolue au cours de l'œuvre de Marx, il en fait une description assez intelligible dans *Salaire, prix, profits* (1865, trad. Charles Longuet, 1912) :

Celui qui n'a aucun temps libre dont il puisse disposer, celui dont la vie entière, en dehors des interruptions purement physiques, des intervalles du sommeil, des repas, etc., est absorbée par le capitaliste, cet homme-là est moins qu'une bête de somme. Il est une simple machine à produire une richesse à laquelle il reste étranger, écrasé dans son corps, abruti dans son esprit. Et pourtant toute l'histoire de l'industrie moderne montre que le Capital, si on ne le refrène, travaille, sans remords et sans pitié, à abaisser toute la classe ouvrière à cet état d'extrême dégradation. (1912 : 86)

Plus encore que cet état de fait, l'aliénation est également la condition du travailleur qui accepte cela comme une fatalité. La libération du travailleur passe alors par identifier les sources d'aliénation pour y mettre un terme. Le concept, existant largement en-dehors du cadre marxiste également, permet d'illustrer les rapports de classe jusque dans la société contemporaine, et notamment à travers la société de consommation.

Il est également applicable à des formes de domination économiques plus spécifiques, liées aux discriminations de genre ou d'origine par exemple, mais aussi, de manière plus générale, au regard et à la représentation, qui portent en eux la puissance d'enfermer et d'aliéner des individus, notamment par la force du stéréotype. L'aliénation occupe dès lors une position importante dans la représentation visuelle des classes sociales.

b. Bourdieu et la société de classes en tant que système

Essentielle dans l'analyse marxiste du capitalisme, la notion de classe sociale a connu beaucoup de variations, voire de remises en question dans l'histoire de la sociologie, notamment en raison de la multitude de définitions qui en sont données. Il s'agit cependant d'un outil d'analyse courant dans l'ensemble du champ de la sociologie qui permet d'appréhender la société dans ses tensions et dans la matérialité des conditions d'existence des agents sociaux. De fait, au-delà de tout débat sur l'existence et la nature des classes sociales, sa présence dans l'espace social en tant que critère d'identification et de représentation, qui produit des effets objectifs, notamment dans les couches aisées de la population, constitue un phénomène social largement étudié et documenté (par exemple par Michel Pinçon et Monique Pinçon-Charlot dans *Sociologie de la bourgeoisie*, 2005).

Dans son acception la plus large et la plus courante, la classe sociale renvoie à une compréhension de la société comme prise dans une division hiérarchique entre groupes sociaux d'importance, non sur une base légale, mais de fait. Cette hiérarchie se construit notamment à travers le capital économique et le statut de l'individu face au travail. De ce fait, Marx et Engels (1848, traduction de Laura Lafargue, 1893 : 7), conceptualisent la société moderne comme étant construite sur une opposition forte entre deux grandes classes sociales : le prolétariat, qui englobe toutes les personnes ne possédant d'autre moyen de production que leur force de travail, et la bourgeoisie, qui peut se reposer sur un capital social et économique pour maintenir sa position dans la société. Cette situation, selon Marx et Engels, est propre. Les classes sociales s'actualisent donc dans leur position relative les unes par rapport aux autres dans la société, et n'existent pas comme un absolu. Les classes sociales s'accommodent dès lors très peu d'une vision essentialiste de la société, qui postule des propriétés fixes et stables, préexistant à la perception.

Au contraire, des auteurs, parmi lesquels Pierre Bourdieu (1979 : 117-118), postulent que les classes se construisent dans les dynamiques de l'espace social :

La classe sociale n'est pas définie par une propriété (s'agirait-il de la plus déterminante comme le volume et la structure du capital) ni par une somme de *propriétés* (propriétés de sexe, d'âge, d'origine sociale ou ethnique – part des blancs et des noirs par exemple, des indigènes, des immigrés, etc. – de revenus, de niveau d'instruction, etc.) ni davantage par une chaîne de propriétés, toutes ordonnées à partir d'une **propriété** fondamentale (la position dans les rapports de production) dans une relation de cause à effet, de conditionnant à conditionné, mais par la structure des relations entre

toutes les propriétés pertinentes qui confère à chacune d'elles et aux effets qu'elle exerce sur les pratiques, leur valeur propre.

Définir les classes sociales constitue donc un enjeu complexe, qui ne consiste pas uniquement à établir une distinction sur base du capital économique. Pour Bourdieu, les classes sociales s'actualisent dans le réel à travers le comportement des agents de la société, ce qui permet de comprendre et d'appréhender la manière dont se construisent la culture et la conscience de classe des agents. En ce sens, le regard porté sur la classe, et, par voie de conséquence, sa représentation, constituent un enjeu significatif pour appréhender la manière dont se réalisent aujourd'hui les classes sociales.

La classe sociale est en effet généralement pensée et analysée en termes de ressources matérielles et de déterminismes économiques. Ces approches – qui permettent d'appréhender les inégalités dans les conditions d'existence – laissent toutefois trop souvent de côté d'autres aspects, notamment le système de représentations associé à des signifiant (vêtements, pratiques culturelles...) qui construit la classe en cadrant le regard que l'individu porte sur un autre. (Dalibert et Fevry, 2018 : 7)

La culture occupe dans ce paradigme une position en apparence paradoxale. Soumise, dans la lecture libérale de la société, aux lois du marché, il s'agit d'un terrain privilégié de lutte des idéologies et des classes, mais également et surtout le lieu où s'exprime, consciemment ou non, le regard porté sur ces idéologies et classes. Le modèle de Bourdieu permet d'analyser comment s'actualisent ces rapports de classe dans la culture visuelle et, à l'inverse, la culture visuelle, et notamment le cinéma d'animation, permet de mettre en scène et d'étudier les autres formes de capital, symbolique et culturel, que la sociologie bourdieusienne analyse, ainsi que la manière dont ces données produisent des comportements propres à une classe sociale, ce que Bourdieu, à la suite d'autres auteurs, nomme l'habitus.

La notion d'habitus appréhende les comportements des agents sociaux comme nécessairement liés aux conditions sociales. En grande partie inconscient, l'habitus est à la fois le produit des conditions d'existence au sein de la société et une instance productrice de schèmes de comportement qui, eux-mêmes, réalisent la position sociale des agents. Il est évidemment possible pour un agent de prendre conscience de cet état de fait et de tenter de le modifier afin d'acquérir une plus grande mobilité au sein de la société.

Pour Bourdieu, l'habitus entretient une relation forte avec la perception et la représentation de la société : « Structure structurante, qui organise les pratiques et la perception des pratiques,

l'habitus est aussi structure structurée : le principe de division en classes logiques qui organise la perception du monde social est lui-même le produit de l'incorporation de la division en classes sociales » (1979 :191). En ce sens, l'habitus est un outil d'analyse puissant de la production culturelle, qui permet d'étudier la représentation des comportements sociaux comme découlant d'un regard de classe et s'inscrivant dans la perception du spectateur comme partie prenante de la société de classes.

L'habitus se marque dans les représentations visuelles d'une manière spécifique : vêtements, postures, langage corporel peuvent être capturés et transmis au spectateur. C'est encore plus vrai pour le cinéma, qui permet d'illustrer ces données dans le mouvement et d'y ajouter des éléments audios, comme l'accent ou l'aisance à la prise de parole. En cinéma d'animation, représenter l'habitus est une tâche qui implique une reconstruction image par image des comportements et attitudes sociaux. Lorsque la dimension allégorique entre en jeu, même lorsqu'il s'agit simplement de caricaturer des personnages humains, le corps peut devenir en lui-même le support de la représentation aussi bien de la personnalité des personnages que de leur habitus.

c. Le cinéma d'animation et la question de la représentation

Si le thème de notre étude est la représentation de la société en classes à travers le cinéma d'animation, cela signifie bien, comme nous l'avons déjà dit, que notre analyse, par nature, ne relève pas du champ de la sociologie, bien qu'elle en emprunte les concepts, mais bien des *visual studies*. À travers l'analyse de notre corpus, nous mettons en évidence la manière dont la société se représente et se perçoit dans les yeux et le regard de divers agents et classes. Dans ce dernier point du cadre théorique, nous mettons en évidence, d'une part, les caractéristiques propres au cinéma d'animation, nécessaires pour appréhender l'analyse du corpus, et, d'autre part, nous présentons la problématique des médias et de la représentation telle que nous souhaitons la traiter.

Le cinéma d'animation est, par nature, fondamentalement différent du cinéma en PVR qui doit avoir recours à des trucages ou des formes d'hybridation avec le cinéma d'animation pour sortir d'un mode de représentation réaliste. Sébastien Denis va plus loin encore : « Du fait de la représentation subjective de la réalité qu'elle impose, l'animation est clairement la forme cinématographique la plus proche de l'imaginaire » (2017 : 8). S'il est vrai que les conventions,

notamment celles qui régissent la figuration par le dessin, restent présentes, le cinéaste d'animation compose l'image en partant de zéro, et peut ainsi construire une esthétique entièrement personnelle sur base de sa propre subjectivité.

Une autre différence essentielle entre le cinéma en PVR et le cinéma d'animation est le statut du réalisateur d'animation :

[...] les réalisateurs ont sans doute plus souvent un passé d'animateur, et donc une connaissance technique réelle avant de passer à la réalisation, ce qui n'est pas forcément le cas pour un réalisateur en PVR. [...] Le réalisateur d'animation doit être également animateur (ou connaître les principes de l'animation) car il devra en permanence se projeter dans une représentation mentale avant de pouvoir se mettre au travail concrètement – même si on a vu récemment des réalisateurs de PVR réaliser des films d'animation sans être animateur (par exemple Ari Folman, Wes Anderson, Anca Damian ou Charlie Kaufman). (Denis, 2011 : 28)

Cette spécificité, visible dans notre corpus (Nick Park et Andrew Stanton ont tous deux étudié l'animation, et, avec Peter Lord, ils ont également commencé leur carrière cinématographique en tant qu'animateurs) implique, d'une part, que la démarche esthétique du cinéaste d'animation est fortement ancrée dans la connaissance technique, et d'autre part qu'il est habitué des conditions de travail à la chaîne que nécessite le cinéma d'animation.

La question de la représentation sociale est indissociable de la notion de médium. Si nous avons tous des représentations personnelles dans notre cognition qui construisent notre rapport au monde, ces représentations personnelles ne prennent un sens social qu'à ce moment où elles touchent au commun. Le rapport au monde des individus dénote de ce regard, et notamment de ce regard de classe que nous avons évoqué, et celui-ci permet à son tour de construire des représentations partagées à travers les médias. Ces représentations, ces images, sont, pour W.J.T. Mitchell, l'élément essentiel et constitutif des médias : « Images are the principal currency of media » (2005 : 215). Mitchell entend le terme *images* aussi bien au sens visuel qu'au sens de représentation au sens large : ce n'est pas le discours construit qui s'échange à travers les médias, mais bien les représentations, qui peuvent découler aussi bien du strict code visuel que d'autres modes de représentation. Les représentations sont chargées de tout le poids de la société, aussi bien de la perception de celui qui regarde que de la volonté de signifier de celui qui produit ; la représentation reste cependant indépendante aussi bien de l'un que de l'autre, et se détermine dans sa capacité à être vue. Dès lors, la représentation n'est pas seulement le véhicule de la

vision internalisée du monde des uns et des autres, mais une entité qui a son existence propre et qui est génératrice de ses propres schèmes de signification, qui eux-mêmes influent sur la société et la déterminent. En ce sens, l'analyse des médias et des représentations ne permet pas uniquement de dénoter de schémas de pensée, mais d'appréhender la société médiatique comme un fait sociologique et scientifique propre et complexe : « What pictures want is not the same as the message they communicate or the effect they produce; it's not even the same as what they say they want; they have to be helped to recollect it through a dialogue with others » (Mitchell, 1996 : 81). Dans notre analyse, nous nous efforçons autant que possible de nous éloigner d'une appréhension de notre sujet comme strict vecteur de communication, de langage, ou de vision sociopolitique. En nous posant la question du rapport entre espèce et allégorie du monde, nous avons pour ambition de regarder les représentations dans leur existence propre et dans la manière de faire système qui en émerge une fois qu'elles sont confrontées les unes aux autres.

II. Représenter les classes

En prenant comme base le cadre théorique que nous avons présenté, nous disposons d'outils efficaces pour décrire la manière dont les films du corpus appréhendent la société de classes. Afin de couvrir la question de la manière la plus exhaustive possible, nous avons retenu trois axes d'analyse permettant de situer la société aussi bien dans son caractère macroscopique que dans l'individualité de ses agents. En premier lieu, nous adoptons un point de vue global sur les sociétés représentées, et ce afin d'appréhender la manière dont les classes sociales se dénotent au premier regard au sein de ces films. En deuxième lieu, nous nous intéressons aux individus, en sélectionnant les profils principaux et la manière dont ceux-ci s'intègrent ou non dans la construction en classe de ces sociétés. Enfin, en troisième lieu, nous revenons à une analyse globale, qui tient compte des apports des deux précédentes, pour nous intéresser cette fois aux dynamiques et relations qui sous-tendent ces représentations de sociétés, qu'il s'agisse de relations conflictuelles ou harmonieuses. Nous insistons également dans cette dernière analyse sur la question du langage, qui prend une signification particulière dans un cadre où la distinction d'espèces représente des classes sociales. À la différence du premier point présentant une description a priori des groupes sociaux, ce dernier point se fonde sur une lecture plus poussée, prenant comme postulat central une compréhension de la société de classes, inspirée de Marx et Bourdieu, fondée sur une relation dialectique entre les classes et sur un fonctionnement de l'espace social comme système. Chacune de ces sous-parties traite les trois films du corpus en séquence par ordre de sortie, de manière à produire une analyse transversale qui fasse apparaître les points de divergence et de convergence entre les représentations propres à chacun de ces films.

L'objectif de cette partie sur les classes sociales est de dégager, sur base de notre cadre théorique, une lecture des films du corpus en termes de classes sociales, qui permet à son tour de faire émerger les éléments pertinents pour répondre à notre question de recherche dans la partie suivante.

a. Les classes au sein de l'univers diégétique

L'univers de *Chicken Run* est concentré autour d'une exploitation de poules. Le regard du spectateur est essentiellement situé dans le vécu de celles-ci, mais certaines scènes lui donnent

à voir le point de vue des humains, présentés comme des exploiters sans scrupule. Le productivisme est la valeur centrale qui régit les deux communautés : le traitement des poules et leur survie découle directement de la production des œufs, ceux-ci étant la valeur marchande centrale de la ferme. Même les rats qui amènent du matériel de contrebande à Ginger pour lui permettre de planifier ses évasions exigent d'être payés en œufs, de telle manière que les poules soient obligées de mettre en place un fonds de résistance et de cotiser pour celui-ci, au risque d'avoir plus de difficultés à atteindre le quota requis par Madame Tweedy.

Du corpus, *Chicken Run* est sans doute le film qui marque le plus nettement la distinction des classes et ses effets sur les agents sociaux, particulièrement au sein de la classe dominée que constituent les poules. Les performances des poules en termes de production sont individualisées, si bien que leur existence entière tourne autour de la ponte, et les poules qui n'atteignent pas leur quota d'œufs pondus sont éliminées. Une forme de solidarité se met cependant en place envers les pondeuses qui n'arrivent pas à l'atteindre, mais cette solidarité repose sur des efforts de redistribution individuels, qui ne suffisent pas à apaiser la soif de croissance exponentielle de Madame Tweedy, la poussant à fixer des quotas intenable. En parallèle des mouvements de solidarité, certaines poules, représentées par Imelda, excellente pondeuse qui adopte systématiquement une position de sceptique, critiquent fortement les marques d'insubordination, craignant qu'elles ne nuisent à l'ensemble de la communauté.

De nombreuses allusions et références suggèrent une analogie entre la situation des poules et celle des ouvriers de l'ère industrielle avant que les mouvements sociaux de grande ampleur ne commencent à gagner des droits pour les travailleurs. Un trait d'humour récurrent à ce sujet est par exemple la fixation de la poule Babs sur les vacances, convaincues que chaque compagne qui sort de son environnement proche a pris des vacances (Ginger lorsqu'elle est mise en isolement dans une benne à ordures, la poule éliminée car elle ne pondait pas assez ou encore la raison pour laquelle Ginger décrit un monde où il n'y aurait plus de fermiers, qui seraient eux aussi, pour Babs, partis en villégiature), une manière de mettre en évidence le fait que les poules ne peuvent que se consacrer à la ponte, complètement aliénées par l'économie productiviste de la ferme.

De leur côté, les humains sont présentés comme une classe de rentiers, dont la survie repose sur le maintien des poules dans leur situation de servitude. Les seuls humains dont on aperçoit la silhouette sont, de fait, des propriétaires de poules : le couple Tweedy et le directeur du cirque où est exploité Rocky. Là où les poules sont individualisées et se préoccupent de leur survie plutôt que d'être en mesure de réfléchir à leur intérêt collectif face aux humains, ceux-ci ont

pleinement conscience de leur appartenance à une classe sociale distincte et du pouvoir qui dérive de cet état de fait et travaillent activement à le maintenir. La position des deux époux Tweedy est d'ailleurs distincte à cet égard : alors que Monsieur Tweedy se méfie des poules, observe leur comportement et a recours à une politique de terreur (par l'entremise de chiens de garde) car il craint qu'elles se rebellent, Madame Tweedy fait le constat inverse, et dira explicitement « They are not organized », au sens de la conscience et de l'action collectives. Cette déclaration est très intéressante, car elle met en évidence la conscience du rapport de force et fait explicitement référence aux poules comme à une classe sociale dépourvue de conscience de classe et du pouvoir d'action qui l'accompagne.

Si la société de *WALL-E* est, au premier abord, beaucoup moins conflictuelle, elle fonctionne cependant selon des règles complexes. En termes d'espèces distinctes, la société est divisée entre les humains, qui sont les lointains descendants des premiers humains à avoir fui la pollution de la Terre, et les robots, dont le rôle essentiel apparent est de combler les besoins des humains, qui sont avant tout représentés en tant que consommateurs passifs. Au-delà de cette délimitation nette, il faut également noter l'influence de la réelle instance dirigeante qui régit la situation des humains et des robots, à savoir la multinationale Buy-N-Large, qui n'a plus à proprement parler de conseil de direction, mais dont le modèle sociétal consumériste est encore imposé à l'Humanité dès la naissance à travers une entreprise de contrôle de l'intégralité des médiums de communication.

Les robots, en tant que machines, ont des fonctions très distinctes qui sont immédiatement compréhensibles au moyen de leur apparence et de leur comportement : *WALL-E*, en tant que robot nettoyeur laissé sur place au moment de quitter la Terre, ressemble à un engin de chantier et a des routines et des facultés de socialisation rudimentaires, tandis que les robots du vaisseau des humains, en ce compris *EVE*, l'éclaireuse, en raison de leur fonction de contact avec les humains, ont une apparence beaucoup plus lisse, un comportement hautain et un écran en guise de visage permettant d'exprimer des émotions. La forme et l'apparence des robots découle donc directement de la fonction qui leur a été assignée, et l'individualité est fortement dépendante de cette corporalité contraignante et du poids des directives inscrites dans leur programmation. Dans un cas comme dans l'autre, les robots apparaissent totalement occupés par leur fonction, et ne s'en affranchissent que par accident ou ce qui est considéré comme des dysfonctionnements. L'exemple le plus notable du film est celui du robot *M-O*, censé désinfecter les corps étrangers arrivant sur le vaisseau. Confronté à un *WALL-E* très sale et

indiscipliné, M-O doit faire un choix entre suivre les marquages au sol qui le guident dans sa tâche ou suivre WALL-E pour respecter sa directive principale et le désinfecter. Le moment où il décide de s'affranchir des marquages au sol constitue un véritable basculement l'amenant à explorer le vaisseau et à se mettre dans des situations inattendues. Ces marquages au sol, suivis par toutes les machines du vaisseau, sont d'ailleurs une des clés de voûte de l'ordre social sur l'Axiom, qui permettent aux différents robots, selon leur fonction, de se rendre là où ils sont nécessaires.

Cependant, les robots du film ne constituent pas à proprement parler une classe dominée d'un point de vue économique. Leur seule contingence matérielle est l'accès à l'énergie, qui est, dans l'univers de *WALL-E*, essentiellement renouvelable, puisqu'il s'agit d'énergie solaire, soit collectée individuellement (pour les robots autonomes qui parcourent la Terre), soit collectivement (par l'entremise du vaisseau Axiom). Les robots obéissent moins aux humains qu'à leurs directives préprogrammées, renvoyant à un ordre social immanent, impersonnel, quoique sporadiquement incarné sous les traits du dirigeant de la société Buy-N-Large, ayant laissé derrière lui des images d'archive et des directives spécifiques. La position subalterne des robots ne découle pas d'une relation économique dialectique avec les humains, mais plutôt d'une programmation, d'un arbitraire inscrit dans leur conception.

Notons également que les robots détiennent beaucoup plus d'autorité que les humains. Ils contrôlent les transports, remplissent le rôle de police et isolent et diagnostiquent les situations sortant de l'ordinaire, comme les robots en dysfonctionnement ou les humains ayant subi un accident. Les robots sont avant tout, par dessein, les exécutants de Buy-N-Large, ayant pour fonction principale de maintenir les humains dans leur marché complètement hégémonique.

Les humains, quant à eux, sont tous en surpoids et incapables de se mouvoir par eux-mêmes, au point qu'ils se déplacent désormais tous grâce aux fauteuils flottants originellement destinés aux invalides, allusion à peine voilée au développement croissant, dans certains pays comme les États-Unis, de voiturettes individuelles permettant aux personnes à mobilité réduite de se mouvoir dans les espaces piétons. Le temps des humains est articulé autour du loisir, et ils appréhendent le monde exclusivement à travers les écrans dont ils sont équipés, allant jusqu'à ignorer l'existence même des complexes sportifs qui équipent le vaisseau et à côté desquels ils passent tout le temps. Tout comme les robots, ils sont dépourvus de toute pensée créatrice et n'ont qu'une conscience très réduite du monde qui les entoure. Ce sont les descendants des humains qui ont quitté la Terre 700 ans auparavant, et cela a pour conséquence qu'ils n'ont aucune mémoire collective de leur raison de se trouver dans le vaisseau ni de l'histoire terrestre

et humaine. Cet état de fait les dote d'une candeur excessive lorsqu'ils découvrent le monde autour d'eux. À la différence des humains de *Chicken Run*, qui sont des personnages exclusivement négatifs, ceux de *WALL-E* sont avant tout passifs. Ils s'apparentent beaucoup moins à une classe dominante qu'à une classe moyenne dont le pouvoir économique est exploité par Buy-N-Large.

Isle of Dogs, enfin, donne également à voir deux communautés distinctes : les hommes, dont la société apparaît fort semblable à celle de notre contemporanéité (avec cependant un maintien plus important de l'aristocratie, à travers la puissance du clan Kobayashi) et les chiens, qui, eux aussi, occupent une position globalement semblable à celle de notre société, jusqu'au moment où ils sont accusés de transmettre une forme de grippe comparable à la rage et déportés en conséquence. La particularité de *Isle of Dogs*, contrairement aux deux autres films du corpus, est de ne pas mettre en scène directement de rapports sociaux conditionnés par le travail. Si les chiens occupent une position sociale subalterne et, parfois, une fonction professionnelle (chien de garde, domestique, artiste de cirque, ou encore mascotte), ils ne sont de fait pas représentés à proprement parler comme une classe laborieuse soumise à une classe dirigeante. Leur position est plutôt comparable à celle d'une minorité opprimée, accusée des maux de la société et ostracisée. Certains d'entre eux semblent cependant se réaliser essentiellement dans leur travail, comme Spots, garde du corps du fils adoptif du maire Kobayashi. Il est d'ailleurs révélé que le maire Kobayashi et son parti, à l'origine de l'exil des chiens, ont orchestré une campagne mensongère de manière délibérée par haine des chiens, bien qu'il soit suggéré que le parti de Kobayashi soit contrôlé par les chats dans un but inconnu.

Les chiens sont totalement dépendants des humains, et n'ont ni pouvoir politique, ni rapport de force permettant de se rebeller lorsqu'ils sont exilés. Ils sont présentés comme domestiqués pour la plupart d'entre eux, et font preuve de fidélité et d'un esprit de groupe très prononcé. Ils sont cependant très individualisés et n'ont pas une conscience de classe extrêmement prononcée, ce qui a pour conséquence qu'ils ne parviennent pas à s'organiser en groupe apte à lutter contre les humains. Ce n'est que l'arrivée d'Atari et sa fidélité à Spots qui les inspirent à l'action, et ensuite la nécessité de se liguer contre le plan du maire ayant pour finalité leur extermination.

Au sein des chiens, deux groupes spécifiques se distinguent : les chiens domestiqués, habitués aux humains, à l'obéissance et à la sociabilité courante, et les chiens errants, essentiellement représentés par Chief et la meute des chiens indigènes de l'île, présents avant la déportation, qui sont eux-mêmes les victimes d'anciennes expérimentations dans un centre de recherche qui a fermé ses portes. Les chiens domestiqués ont une confiance excessive en les

humains, au point de vouloir immédiatement aider Atari lorsqu'il débarque sur l'île, tandis que les chiens errants ont beaucoup plus tendance à les considérer comme des ennemis, puisqu'ils ont subi des maltraitances et refusent l'autorité.

Le travail, pour les chiens, semble avoir une fonction émancipatrice. Ordinairement mis à la marge de la société, ils semblent trouver dans le travail donné par les humains un rôle qui améliore leur bien-être, comme le montre particulièrement le cas de Chief, qui commence à apprécier les autres à partir du moment où Atari lui demande son aide. Dans leurs discours, les chiens ne semblent jamais travailler dans un but alimentaire, mais avant tout pour occuper une place dans la société.

Les humains, quant à eux, se distinguent des chiens par leur pouvoir politique (là où les chiens sont condamnés à se plier aux décisions de leurs maîtres). Contrairement aux chiens, dont la survie est conditionnée avant tout à l'obéissance (même s'ils ne semblent pas en avoir conscience), les humains travaillent pour leur subsistance. De manière générale, ils ont une liberté totale, aussi bien dans leurs déplacements physiques que dans leur expression, puisque le maire Kobayashi cède toujours la parole à ses contradicteurs et les encourage à parler. Les violences contre les humains sont toujours perçues comme des excès du dirigeant, et non comme un état de fait normalisé. Il reste cependant une distinction de classe notable au sein même des humains, puisque le maire Kobayashi et un certain nombre de notables semblent disposer d'un statut considérablement plus aisé dans la société. Là où de nombreux humains sont montrés au travail, la famille Kobayashi, qu'il s'agisse du maire ou d'Atari, occupent leur temps à des croisades personnelles et attendent des gens autour d'eux de les assister dans la poursuite de celles-ci.

Cet état de fait induit une prise de conscience à la fin du film, et les humains et les chiens décident de faire cause commune contre un dirigeant corrompu. Le discrédit jeté sur le dirigeant est l'occasion de l'émergence d'une solidarité inter-espèce.

La constante du corpus est donc la place dominante des humains, mais face à trois populations fondamentalement différentes : les poules de *Chicken Run* ne sont que des moyens de production ouvriers, tandis que les robots de *WALL-E* correspondent plutôt à une main d'œuvre servile facilitant la vie de la classe dirigeante et que les chiens de *Isle of Dogs* sont beaucoup plus dans la position d'une minorité opprimée et ostracisée. Ces trois types de relation induiront des luttes totalement différentes.

Une autre constante est le droit à disposer de son corps et de sa pensée. Si les humains disposent toujours de ces droits (sauf lorsqu'un dirigeant abusif transgresse ses propres prérogatives et s'en prend aux humains, comme Auto dans *WALL-E* ou le maire Kobayashi dans *Isle of Dogs*), les autres espèces présentes dans le corpus ne peuvent disposer d'eux-mêmes que de manière très limitée : les poules de *Chicken Run* sont tenues d'obéir et de se soumettre, et ne peuvent quitter le poulailler ; les robots de *WALL-E* ont des tâches assignées et des routines à suivre, sous peine d'être poursuivis par la sécurité, et leur programmation prend parfois le pas sur leur libre-arbitre (l'exemple majeur étant EVE, dont le libre-arbitre est surpassé par sa programmation lorsque ses capteurs détectent la plante de WALL-E) ; enfin, les chiens de *Isle of Dogs* doivent obéir aux humains, sous peine d'être chassés par la fourrière, et doivent se soumettre à la déportation lorsque le maire l'ordonne.

Notons également la constante d'une force de coercition dans chacun des films du corpus : les chiens dans *Chicken Run*, les robots de sécurité dans *WALL-E* et la fourrière dans *Isle of Dogs*. Si, d'un point de vue de l'espèce, il s'agit de trois cas différents (les chiens dans *Chicken Run* sont un groupe distincts des poules et des hommes, les robots de sécurité appartiennent au groupe dominé et les employés de la fourrière sont des humains, donc des dominants), d'un point de vue des classe sociales on observe une situation très similaire, puisqu'il s'agit à chaque fois de positions subalternes occupées par une forme de prolétariat (les chiens de *Chicken Run* sont nourris et dressés par les humains pour effectuer leur travail, les robots de sécurité sont tenus d'obéir à leurs directives qui prennent le pas sur leur libre-arbitre et les employés de la fourrière exercent ce travail pour vivre).

En conclusion de cette première analyse, il apparaît déjà une délimitation importante qu'il convient de préciser : si les humains, en tant qu'espèce, sont toujours dans une position dominante, la notion de classe sociale est beaucoup plus flottante dans *WALL-E* et *Isle of Dogs*. Dans *Chicken Run*, en tout cas dans son univers tel qu'il apparaît à l'écran, les humains sont dans une position de rentiers qui font travailler les poules pour eux. S'il y a l'indice de l'existence d'un système d'économie de marché auxquels les humains sont également soumis, ils ne mettent pas en jeu leur force de travail afin d'y trouver leur place, mais celle de leurs volailles. Dans *WALL-E* et *Isle of Dogs*, la situation est différente, et les dominés et dominants finissent par faire cause commune lorsqu'ils réalisent qu'ils sont assujettis à des individus qui tirent les ficelles dans l'ombre. Si la résolution de l'intrigue ne vient pas mettre un terme aux rapports de domination, elle semble, dans les deux cas, tendre vers plus d'égalité et de considération, qui donne l'espoir d'un véritable vivre ensemble.

b. Des trajectoires individuelles

Appréhender la société comme composée de classes sociales bien distinctes ne contredit pas l'existence de trajectoires individuelles atypiques. C'est d'ailleurs le cas par exemple de Bourdieu, issu d'un milieu paysan avant de rejoindre le milieu intellectuel, ou encore de Didier Eribon, sociologue français qui a connu une trajectoire similaire en partant du monde ouvrier et a consacré un essai autobiographique à son parcours, et surtout à son retour, des années plus tard, dans la maison de son enfance : *Retour à Reims* (2010). Le rapport des individus à leur classe d'origine, qu'il s'agisse d'en incarner les codes et conventions de la manière la plus stéréotypée possible ou au contraire de s'en éloigner, donne un éclairage essentiel sur la perception des classes et la construction d'une conscience de celle-ci. Après avoir raconté ce vécu personnel Eribon revient plus tard sur cet ouvrage pour produire une critique plus théorique et universelle de la question, dans *La société comme verdict* (2014). Il y étudie la question en la confrontant à plusieurs études et figures, dont celle du philosophe et écrivain Paul Nizan, qui suit lui aussi une trajectoire sociale ascendante :

On le voit : Nizan est confronté à un choix existentiel et moral autant que social et politique. Alors que la séduction bourgeoise se pare des attraits de la culture comme pleine réalisation humaine de soi, un effort est nécessaire pour ne pas se laisser circonvenir, et pour réussir à déjouer le piège que représente l'entrée dans la culture en ce qu'elle semble conduire insidieusement mais inéluctablement à l'adhésion au monde bourgeois, puisque culture et monde bourgeois semblent n'être jamais dissociables l'un de l'autre [...]. (2014 : 178)

Le paradoxe que pointe Eribon illustre la manière dont les trajectoires individuelles au sein de l'espace sociale peuvent modifier le rapport à la classe, et conduire à faire un choix entre aliénation volontaire conduisant à renier ses origines sociales et refus de se plier aux codes de la bourgeoisie, avec comme conséquence d'échouer dans sa conversion sociale. Cependant, même en se pliant à cette contrainte, la conversion sociale reste imparfaite, voire factice :

Il va de soi, en effet, que les trajectoires ascendantes n'amènent pas ceux qui les accomplissent à la même position ou au même statut que ceux qui les occupent toujours ou depuis longtemps. À position égale, à profession égale, l'ancienneté plus ou moins grande dans l'appartenance de classe joue un rôle considérable qui différencie les individus les uns des autres : détenir un capital économique accumulé [...], disposer d'un capital culturel acquis dès l'enfance et partagé autour de soi, posséder les ressources d'un capital social [...] contribuent à conférer à un statut nominalement

équivalent une valeur incommensurablement supérieure... Même dans l'égalité apparente, la marque de l'origine inscrit une inégalité profonde. (2014 : 180-181)⁵

Mettre en évidence les trajectoires individuelles et leur rapport aux classes sociales est donc un excellent outil d'analyse de la représentation sociale à travers les films de notre corpus. Notre analyse nous conduit à nous attarder sur les personnages qui ont le plus haut niveau de conscience de leur classe, ou qui montrent un parcours atypique quant à leur origine sociale.

Le personnage principal de *Chicken Run*, la poule Ginger, est le personnage révolutionnaire par excellence du film jusque dans son apparence : la couleur rouge cramoisi de son plumage (auquel son nom, désignant en anglais cette teinte, fait référence), à laquelle s'ajoute un béret noir évoque aussi bien la gauche révolutionnaire et Che Guevara que la Résistance durant la Seconde Guerre Mondiale (motif rappelant le film *The Great Escape*, qui est fortement référencé par *Chicken Run*). Dès le début du film, Ginger est présentée comme dirigeante d'un mouvement de contestation visant à faire évader l'ensemble des poules. Cette attitude, qui tranche par rapport à l'obéissance affichée et résignée des autres poules, lui vaut d'ailleurs d'être remarquée et ciblée par Monsieur Tweedy, qui craint sa faculté d'organiser l'action collective des poules. Au niveau de son extraction sociale, aucun élément ne vient isoler Ginger du reste du poulailler, et son comportement spécifique contredit une stricte analyse déterministe de l'univers de *Chicken Run*.

L'autre personnage fort du film est Rocky Rhodes, un coq de cirque qui arrive par accident dans le poulailler et qui compte s'en évader seul. Les publicités du cirque font croire aux poules que Rocky sait voler, alors qu'en réalité, il s'agit d'un tour exécuté à l'aide d'un canon. Ce personnage donne un élan d'espoir aux poules, qui voient en lui la possibilité d'une autre manière d'être au monde : si les poules peuvent apprendre à voler, non seulement il est possible de s'évader, mais le rapport de force et le statut socio-économique des poules face aux humains peuvent changer du tout au tout. Rocky incarne, à travers sa fausse réussite, l'espoir de l'ascension sociale, et vient un temps réorienter le travail et le questionnement des poules. Il n'est plus alors question de poursuivre une issue collective mais d'apprendre chacune à voler

⁵ V. par exemple *Sociologie de la bourgeoisie*, de Pinçon et Pinçon-Charlot, qui confirment cette tendance et en donnent des exemples très concrets, particulièrement dans leur premier chapitre « Qu'est-ce que la richesse ? » (2007 : 8-30).

au moyen des cours de Rocky, qui se sert en réalité de ce prétexte pour profiter de l'hospitalité des poules.

Dans la société de classes, Rocky occupe un statut particulier. Son pouvoir découle exclusivement de la fascination qu'il exerce sur les poules à travers sa manière d'être, une aisance libertaire qu'il justifie en prétendant qu'il vient d'Amérique, incarnant alors une forme d'*American dream*, preuve que les poules peuvent être autre chose que des poules. Le mythe s'effondre au fur et à mesure qu'apparaît la vérité sur son aptitude à voler : Rocky est dressé à être ce qu'il est, et si cela lui donne une aura particulière aux yeux des poules qui le pensent l'égal des hommes (et lui parlent dès lors avec respect et déférence), il reste bel et bien un membre de la classe dominée, et correspond lui aussi économiquement à un prolétaire, dans la mesure où sa survie et sa reconnaissance restent indissociables de sa force de travail et que sa santé est consommée par le processus de production inhérent à sa profession.

Le mythe des poules volantes est renforcé par Fowler, le coq d'origine du poulailler, qui raconte fréquemment son expérience de vol dans la Royal Air Force. Devant l'aura que lui prodigue cette expérience, une forme de reconnaissance et d'élévation par la classe dominante des humains, Fowler a tendance à se positionner en tant que dirigeant du poulailler, même si personne ne reconnaît réellement son autorité et qu'il ne fait rien de particulier pour la faire respecter. Cependant, les véritables rappels à l'ordre viennent en réalité des Tweedy, notamment lors du comptage des poules et des œufs, moment durant lequel Fowler, qui se tenait devant les rangs des poules, est contraint de rentrer dans le rang, écrasant son statut, qui est en réalité le même que celui des poules, malgré une différence de fonction. Le rôle de Fowler, un coq dans une exploitation d'œufs, est perçu et présenté comme protocolaire et factice. Le coq ne remplit aucune fonction, et est même moins utile que les poules.

En réalité, Fowler était une mascotte, et bien évidemment, c'est en avion qu'il volait. Cette réalisation redonne une nouvelle impulsion aux poules, cette fois dans la direction d'un travail collectif : à l'aide de plans dessinés par Mac, une poule spécialisée dans l'ingénierie, les habitantes du poulailler décident de fait de construire toutes ensemble leur propre machine volante.

Le motif du vol prend alors un tout autre sens : alors qu'il représentait à l'origine une fausse conscience de classe et la possibilité de mobilité sociale, il devient le symbole de l'émancipation à travers la lutte collective et organisée. Ce motif polarise également les humains et les poules dans leur rapport à l'héritage : là où la puissance des humains découle d'un pouvoir patrimonial

et d'une maîtrise du corps et du passé, les poules n'ont aucun passé, et lorsqu'elles se découvrent une mythologie (l'aptitude à voler, que les humains ont assimilée à la figure du coq à travers Rocky et Fowler, une distinction genrée que les poules reproduisent dans leur propre construction sociale), celle-ci s'avère être un mensonge qui doit être exposé et remplacé par une forme de réappropriation. Eribon (2014 : 170) fait un constat similaire dans l'opposition entre dominants et dominés :

Peut-on avancer que les classes populaires, au contraire, sont privées de ce type de mémoire [héritée et patrimoniale], toujours déjà donnée dans son évidence ? Et, plus généralement, les groupes dominés ? Et qu'ils doivent l'exploiter patiemment ou même la constituer de toutes pièces puisqu'elle n'est pas, ou très peu, déposée dans les espaces qu'on habite [...] ou dans le patrimoine hérité [...], ni gravée dans les institutions ou les monuments, mais seulement déposée dans les corps et dans les psychismes, comme les strates de l'être social et de la subjectivité individuelle, ou produite par les mouvements politiques qui imposent de la formuler ou de la reformuler ?

Effectivement, avant l'arrivée de Rocky et la promesse de poules qui vivent en liberté et qui volent, l'imaginaire des habitantes du poulailler se cantonnait à un vécu matériel sans héritage et sans récit identitaire : l'espace géographique se réduisait à des baraquements, la réalité sociale était celle de la production d'œufs dans un rapport direct et individualisé avec les humains, et même Fowler, qui occupait pourtant un statut d'ainé et de passeur de récits, était discrédité à la fois par son propre déni de sa situation d'asservissement et par la réalité de sa mise au pas systématique par les humains. Dès lors, tant Rocky que Fowler s'avèrent moins illustrer une mobilité interclasse que des cas individuels de reconstruction de toute pièce d'une identité, certes illusoire, mais ensuite réappropriée par la communauté pour devenir le point de départ d'une réelle émancipation.

Le monde de *WALL-E* est présenté progressivement au spectateur à travers les yeux du personnage éponyme. Resté sur Terre pour nettoyer en attendant le retour des humains, il est montré dès son apparition comme une machine pourvue d'une personnalité distincte des directives qu'il a reçues, puisqu'il a développé une âme de collectionneur et une fascination particulière pour la musique et le cinéma à travers les comédies musicales. Ce trait atypique du personnage est à attribuer à sa longue solitude et fait de lui un élément perturbateur qui va chambouler le quotidien bien réglé des résidents de l'Axiom. Le quotidien de WALL-E est distinctement composé de deux parties, l'une, en journée, où il applique sa directive principale (compactage des ordures pour en faire des empilements gigantesques), et l'autre, le soir, où il

s'adonne à ses loisirs. Le travail de WALL-E ne répond en outre pas à un impératif de survie, puisque celle-ci est uniquement conditionnée à l'accès à la lumière qui permet de recharger ses batteries. Une scène le montre d'ailleurs en train d'échanger les chenilles abimées qui lui permettent de se mouvoir avec celles d'un autre robot de sa série qui a cessé de fonctionner, montrant à quel point la survie n'est pas une réelle préoccupation pour lui. L'apparence physique de WALL-E est celle d'un robot entièrement conçu pour être un outil au service de sa tâche, le rendant a priori peu apte à quoi que ce soit d'autre : la quasi-totalité de son corps est constitué du compacteur à ordures qui lui sert à nettoyer la planète, ses yeux sont avant tout des loupes (là où les robots originaires du vaisseau Axiom ont tous un écran sur le visage permettant d'afficher des émotions, fonction sociale essentielle pour le contact avec les humains), ses bras fort courts sont surtout adaptés pour servir le compacteur et il est équipé de chenilles pour se mouvoir, impropres par exemple au déplacement dans le vaisseau (ce mode de transport peu délicat lui fait salir les corridors autrement immaculés). De manière générale, WALL-E est doté d'une grande candeur qui lui vaut le mépris des robots du vaisseau, habitués à composer leur manière d'être en société, mais aussi la sympathie et la curiosité des humains, peu habitués à ce qui sort de l'ordinaire. D'un point de vue de son rapport à la société de classes, WALL-E, comme les autres robots montrés, n'ont que peu de conscience et d'implication dans l'organisation socio-économique de l'Axiom. Comme nous l'avons déjà mis en évidence, son temps et ses actions sont exclusivement tournées vers ses directives, ses loisirs et les liens interpersonnels qu'il tisse avec robots, humains et un insecte, qu'il traite comme animal de compagnie.

L'arrivée de EVE sur Terre est un changement considérable pour WALL-E, habitué à la solitude. Très vite, sur le modèle des films qu'il regarde, il tombe amoureux d'elle et décide de lui faire la cour. EVE est cependant très occupée par sa mission, qui est de rechercher des traces de vie indiquant que la Terre est redevenue habitable. Elle finit par se prendre d'affection pour WALL-E et oublie un temps sa directive. Cependant, lorsqu'elle découvre dans la collection de WALL-E une plante vivante, sa programmation reprend immédiatement le dessus, contre son gré, et elle est mise en veille jusqu'à récupération par la navette qui l'a amenée sur Terre. Elle affiche en outre un caractère beaucoup plus maniéré que WALL-E, certainement en raison du fait qu'elle est conçue pour le contact avec les humains là où WALL-E n'est destiné qu'à être une machine industrielle et n'a dès lors par l'habitude de construire son être social selon des conventions. Il y a en EVE un conflit très puissant entre sa directive première et son libre-arbitre : non seulement sa programmation vient parfois prendre le dessus sur son individualité,

mais elle poursuit activement et consciemment d'elle-même également cette directive, comme d'autres robots tels que M-O, ajustant leur libre-arbitre pour qu'il corresponde à leur directive et pour que ces robots aient l'illusion de la liberté et de l'autodétermination. Cependant, lorsque EVE est contrainte de choisir entre sa directive et WALL-E, elle remet en question sa fidélité à sa programmation, et s'affranchit de cette volonté, qui, réalise-t-elle, est extérieure à elle.

Parmi les humains, le personnage le plus important est le capitaine. Il personnifie l'ensemble des caractéristiques des humains du film, et se distingue essentiellement par le conflit interpersonnel qui l'oppose à Auto, l'intelligence artificielle qui pilote le vaisseau. Alors que le capitaine croit diriger le navire et découvre avec stupéfaction les protocoles de retour sur Terre, il réalise qu'Auto ne lui obéit absolument pas, et a vraisemblablement œuvré depuis longtemps à s'assurer que les humains ne retrouvent pas le chemin de la Terre, obéissant en cela à la dernière directive envoyée à l'Axiom par l'ancien PDG de Buy-N-Large. Ce moment de réalisation est très important, car le capitaine prend conscience du statut réel des humains, et du sien, à finalement être de simples garants du *statu quo*, des consommateurs passifs qui servent de justification au système. La fonction qu'il croit exercer au nom de ses semblables n'est qu'un leurre pour maintenir l'illusion d'un ordonnancement harmonieux, dans une position comparable à celle des coqs de *Chicken Run*, de faux leaders qui paraissent avoir la sanction des instances dirigeantes mais qui n'ont en réalité aucun pouvoir. Comme EVE, le capitaine finit par s'affranchir d'Auto et de Buy-N-Large, parce qu'il réalise, en s'occupant de la plante ramenée par EVE, que la planète est dans l'état où elle est parce que les humains ont fui plutôt que de réparer leurs erreurs.

S'il paraît difficile de dégager un personnage principal dans *Isle of Dogs*, celui qui structure l'ensemble de l'intrigue reste sans ambiguïté Atari, fils adoptif du maire Kobayashi. Très stéréotypé, Atari renvoie à un idéal de samouraï par son intrépidité, son sens du devoir et sa fidélité à son ami Spots, mais également par des valeurs moins nettement positives, comme une remarquable arrogance et une conscience forte de son statut social. De l'ensemble du corpus, Atari est le personnage qui incarne le mieux l'idée d'un habitus aristocrate, attendant obéissance et respect aussi bien des chiens que des hommes et agissant sur le monde avec une assurance nobiliaire. Ce sont ces caractéristiques qui guident son action : refusant la décision de son père adoptif, Atari se rend sur l'île aux chiens non pas dans le but de modifier le *statu quo*, mais bien de sauver son chien, Spots. Atari ne doute d'ailleurs absolument pas d'être écouté lorsqu'il quitte l'île aux chiens pour confronter le maire, occasion durant laquelle il s'adresse aux

humains au nom des chiens, qui n'ont ni la faculté de s'exprimer par eux-mêmes, ni la volonté révolutionnaire de s'affranchir de toute validation humaine. Si les relations qu'il entretient avec Spots et Chief portent la marque d'une réelle amitié, elles sont également fortement marquées par une conscience et une acceptation de sa position dominante. Atari n'accepte ainsi pas que Chief lui désobéisse, et le récompense lorsque celui-ci finit par suivre ses directives en lui donnant la moitié du biscuit qu'il destinait à Spots lorsqu'il le retrouverait. Ce don de biscuit est d'ailleurs comparable à une attitude féodale, un don du seigneur signifiant la reconnaissance du service et la subordination socio-économique (Atari étant dans la position de lui octroyer l'accès à la nourriture), et a également une sorte de fonction civilisatrice, incitant Chief à remettre en question son dédain face à la société pour s'intégrer dans des transactions sociales.

Les deux autres personnages les plus importants dans le film sont les frères Spots et Chief, qui ont connu deux vies totalement opposées : alors que Spots a été vite adopté et a fini par devenir le garde du corps d'Atari dans une maison privilégiée, Chief a grandi dans la rue, et a fui toute sa vie la fourrière. Les rôles s'inversent lorsqu'ils arrivent sur l'île : Spots est sauvé par les chiens indigènes et passe son temps sur l'île en leur compagnie, tandis que Chief est intégré à une meute d'anciens chiens de compagnie. De la même manière que chez Atari, l'influence du milieu est très perceptible pour Spots et Chief, qui montrent tous les deux des comportements propres à leur milieu : tempérament autoritaire, assuré et contrôlé de Spots, propre à un chien dressé et sociable qui n'a jamais connu d'ennemis dans l'Humanité, et méfiance systématique de Chief envers tout et tout le monde, en tant que marginal qui a grandi dans la peur et l'isolement. La mobilité sociale des deux frères ne les éloigne cependant jamais de la condition de chien et de ce qui en découle : l'absence de pouvoir politique et l'acceptation de la position dominante des humains.

Le rapprochement entre Chief et Nutmeg, la femelle dont il tombe amoureux, constitue un cas atypique cependant : Nutmeg, en tant que chienne dressée, a un rapport beaucoup moins conflictuel avec les humains que Chief, qui refuse sciemment leur autorité avant sa rencontre avec Atari. Cependant, elle refuse cette condition, et considère que son dressage n'est pas constitutif de son identité, et même qu'il lui a été imposé et constitue une forme de marquage, d'aliénation même. Tous deux partagent alors le sentiment de marginalisation face à la communauté canine qui est trop dépendante de la société humaine ; cependant, tous deux conservent malgré tout une fascination pour les tours appris par Nutmeg, perçus dans leur réappropriation comme un tabou pratiquement érotique, qui n'est pas sans rappeler les réflexions de Didier Eribon dans *Une morale du minoritaire* (2015) sur les communautés

culturellement dominées, dont la communauté LGBTQ+ à laquelle il appartient. La marque de la marginalisation par la culture dominante, l'injure, est réappropriée comme une forme de gloire émancipatrice fétichisée, fortement présente dans la communauté *queer* qui se réapproprie les identités plaquées sur elle par les homophobes pour en faire une identité propre :

L'injure marque au fer rouge sur notre corps ce que nous sommes pour les autres, qui devient ce que nous sommes pour nous-même, ce que détermine l'injure est à la fois notre infamie et notre gloire, puisque c'est une sorte de gloire à l'envers que les autres nous attribuent et que nous ne pouvons que reprendre à notre compte, sous peine de ne plus pouvoir vivre [...]. (2015 : 125)

Ces moments partagés annoncent la fin du film, et l'identité toujours dominée des chiens : Nutmeg et Chief retournent à la société humaine, mais conservent ce rapport particulier à la culture dominante, qu'ils acceptent mais en se la réappropriant, Nutmeg apprenant des tours toujours plus compliqués, tandis que Chief prend la place de son frère en tant que garde du corps d'Atari. Si les humains dominent toujours les chiens, mais maintenant avec un regard paternaliste, la naissance d'une identité consciente chez quelques individus annonce l'espoir de la constitution future d'une véritable identité de classe, qui rejettera ou intégrera cette identité de manière infâmante, de la même manière que les communautés LGBTQ+ et racisées se réapproprient, ou non, les vocables dégradants.

Remarquons également qu'Atari, Chief et Spots partagent la caractéristique commune d'avoir été tous trois séparés de leur milieu d'origine, Atari étant orphelin de ses parents et adopté par le maire. La mobilité sociale, même si elle est limitée, est donc une caractéristique essentielle de cette triade, pour qui la question de l'héritage est centrale et toujours fuyante. Dans leurs positions respectives, aucun des trois personnages n'est jamais capable de tirer parti de l'héritage de son passé, et reste un étranger, un paria. C'est ce rapprochement qui leur permet définitivement de se comprendre et de faire cause commune, indépendamment des questions de classe. La fin du film semble cependant mettre entre parenthèses ce questionnement, car, si Spots et Chief échangent d'une certaine manière leurs places, Atari accepte le rôle de maire, et le rôle de dominant social qui l'accompagne.

Cette analyse a permis de mettre en évidence une nouvelle constante intéressante du corpus : chacun des films contient un personnage perçu comme de meilleure extraction sociale, qui se découvre en réalité impuissant et dépourvu du pouvoir d'influence qu'on lui prêtait : Rocky dans *Chicken Run*, le capitaine dans *WALL-E* et Atari dans *Isle of Dogs*, avec cependant

quelques nuances : Rocky est ainsi parfaitement conscience de l'aura qu'il dégage et de la fausseté de sa position, et en joue pour obtenir une certaine forme de prestige qui lui assure un statut appréciable dans la société des poules. Le capitaine, quant à lui, est conscient de son statut particulier, mais ne réalise pas du tout qu'il s'agit d'un leurre, tout comme Atari, qui croit que sa position dans la maison Kobayashi lui assure de pouvoir être écouté par la population et les hommes du maire, ce qui n'est pas le cas : ce qui permet de faire valoir sa position à la fin du film, ce sont les preuves du complot du maire.

Un élément significatif de réponse pour la question de l'essentialisation des classes sociales à travers les espèces est également apparu au travers de cette analyse des personnages. Malgré des parcours variés, il n'existe, de fait, aucun cas de personnage dépassant réellement les déterminismes de son espèce, à l'exception du cas très spécifique de la faculté des robots de *WALL-E* à remettre en question leur directive. Cet état de fait ne change cependant pas leur position face aux humains, et les robots restent des outils servant la quête des humains. En outre, la programmation des robots répond à un conditionnement chez les humains suivant des mécaniques très similaires de suppression du libre-arbitre, il ne s'agit donc pas à proprement parler d'une caractéristique des robots. Cette exception mise de côté, tant les poules que les chiens, qu'ils soient conscients ou non de leurs déterminismes, s'avèrent incapables, à l'échelle individuelle, d'y échapper. L'analyse des parcours individuel a permis d'écarter d'emblée, au sein du corpus, l'hypothèse d'une mobilité inter-espèce, et de démontrer que, d'un point de vue individualiste en tout cas, les espèces restent hermétiquement fermées les unes aux autres.

c. Tensions, dynamiques et luttes de classes

La description que nous avons faite jusqu'à présent des sociétés des films de notre corpus reste extrêmement incomplète. Il est insuffisant, et sans doute erroné, de simplement décrire une société en énumérant les groupes qui la composent. De Marx à Bourdieu, l'un parlant de lutte des classes et de rapports économiques dialectiques, l'autre de la société comme réseau de relations, les théoriciens des classes sociales sur lesquels nous nous basons font tous le constat que les classes sociales existent par rapport à leur position relative les unes envers les autres, et à travers les relations qu'elles entretiennent.

La question de la langue revêt également une importance considérable dans les rapports entre classes sociales et, dans le corpus, entre espèces.

Dans *Chicken Run*, les rapports entre les espèces sont de nature presque exclusivement productiviste. Les œufs constituent la devise de ces rapports, une devise qui permet aux poules d'éloigner la violence du régime totalitaire et les punitions associées à une baisse de productivité, tandis que les humains nourrissent et logent en retour les poules. L'accord tacite repose sur un véritable asservissement des poules, ne pouvant pas quitter l'exploitation ou faire valoir des droits quelconques. Ce contrat social déjà fragile vole en éclat lorsque Madame Tweedy décide de convertir la ferme en production de tourtes au poulet : les poules ne sont plus de simples travailleuses exploitées mais une marchandise à part entière. À partir de ce moment, la révolte de Ginger n'est plus perçue comme une action individuelle potentiellement nuisible à la collectivité, mais comme la seule alternative à la mort. La cohabitation des deux communautés est donc toujours mise en scène sur un mode conflictuel, déjà préexistant à la narration, puisque les poules sont montrées comme asservies depuis toujours. La disparition du lien qui unit les deux espèces est consécutive à l'escalade de l'oppression de la part des humains.

Cependant, il n'y a pas de réelle codépendance entre les humains et les poules, puisque ces dernières peuvent survivre en s'affranchissant des hommes à la fin du film. Au contraire, la rupture de la relation entre les deux communautés permet aux poules de recréer une société à leur image, où les œufs ne sont plus une marchandise mais leur descendance sans plus aucun contrôle des humains sur la population, une descendance à laquelle les poules enseignent le vol par machine aérienne qui leur a permis de s'émanciper.

Les rapports de genre occupent également une position importante dans la dynamique qui régit la société des poules : comme nous l'avons déjà évoqué, les personnages de Rocky et de Fowler occupent une fausse position de pouvoir, et participent à valider le *statu quo* de cette manière : Fowler se voit en officier supérieur qui dirige les poules, et Rocky abuse de leur confiance en adoptant une posture individualiste. Dans l'imaginaire du poulailler, la masculinité est associée à un capital symbolique important, et les hommes sont perçus comme ayant un rapport privilégié avec la classe dominante, qui justifie leur inclusion dans la communauté alors qu'ils ne produisent pas d'œufs. À l'inverse, chez les humains, le coq est l'objet d'un certain mépris, voire de réelles moqueries sur leur incapacité à voler : Rocky comme Fowler sont transformés par les humains en symboles de cette faculté, les humiliant publiquement. La masculinité des coqs est dès lors associée à une forme d'impuissance et d'orgueil déplacé.

À l'inverse, chez les humains, c'est Madame Tweedy qui ignore le développement d'un mouvement révolutionnaire chez les poules, et veut maximiser les profits de la ferme en passant d'une simple exploitation d'œufs (exploitation que le couple tient de la famille de Monsieur Tweedy) à une usine automatisée de fabrication de tourtes, alors que Monsieur Tweedy est beaucoup plus lucide sur la nécessité de veiller à étouffer toute action collective dès qu'elle survient.

La technique tient également un rôle fondamental dans la dynamique qui régit les rapports de classe dans *Chicken Run*. D'abord presque absente, dans un univers paysan traditionnel où la position des Tweedy s'apparente plus à celle de seigneurs féodaux, la technique fait une apparition brutale signifiant le tournant industriel lorsque Madame Tweedy décide de produire des tourtes de volaille. Les poules ne sont plus alors dans une simple situation de servitude, mais font face à une amplification tellement brutale de la lutte des classes à travers la machine à tourtes que leur rapport à la société ne se résume plus qu'à être consommées par le processus de production. Dans sa représentation audiovisuelle la machine est immense par rapport aux poules, impersonnelle et aseptisée, d'une manière très similaire à la machine industrielle de *Modern Times* (Chaplin, 1936), dans laquelle le protagoniste se retrouve par accident et est ballotté par les rouages, célèbre métaphore de l'aliénation du travailleur dans la société industrielle. Le dernier acte du film propose pourtant une réappropriation de la technique par les poules, au service de l'évasion par envol : par ingénierie et travail collectif, les poules conçoivent un véritable avion, dont la finalité n'est plus l'aliénation, mais la désaliénation. Cette manière de réinvestir la technique met en évidence la logique sociale qui régit les rapports entre humains et poules dans *Chicken Run* : le progrès technique n'est pas aliénant par essence, mais parce que les humains font le choix délibéré de l'utiliser dans un processus qui consomme les poules, en niant leur statut d'êtres conscients. L'importance et la fascination pour la technique, comme outil d'émancipation ou non, est un thème courant en animation, et notamment pour les studios Aardman. Dans une interview accompagnant en bonus la sortie DVD de la série *Wallace and Gromit's Cracking Contraptions* (Price et Sadler, 2002), composée de très courts épisodes mettant en scène les inventions de Wallace, Nick Park dit d'ailleurs de la représentation de machines en animation « With animation, you can make things look like they really work ». Park trace un véritable continuum entre la technique d'animation en tant que médium de transmission (d'un imaginaire dans *Cracking Contraptions* et d'une vision de la société dans *Chicken Run*) et la représentation de machines comme outils de transformation de la réalité individuelle et sociale.

En termes de communication, les poules et les humains n'ont aucun langage commun. Aucune transaction ne s'opère à aucun moment, à part par les actes, généralement sur un registre de violence. Si Monsieur Tweedy essaie d'interpréter les comportements des poules en leur prêtant volontiers des volontés similaires à celles des humains (le refus de l'autorité, le besoin de liberté, la faculté de mettre au point des plans complexes,...), son épouse refuse au contraire de voir une quelconque forme de conscience, au sens de la classe comme au sens cognitif, derrière les agissements des poules. Les poules, en tant que travailleuses, sont ramenées dans son discours et dans sa perception à de simples ressources, qui ne ressentent et ne raisonnent pas. La posture de chacun des deux époux montrent deux manières opposées, mais pas nécessairement mutuellement exclusives, de regarder la classe laborieuse du point de vue de la classe dominante et, par conséquent, de faire système dans la relation entretenue entre ces deux classes : la déshumanisation qui justifie et construit l'oppression en excluant toute forme de morale et de dialogue, et le maintien conscient, chez Monsieur Tweedy, d'une surveillance et d'un régime de terreur afin d'empêcher toute forme de conscience de classe et d'organisation sur cette base d'émerger.

Le langage et l'interprétation du comportement sont donc ici fortement liés à la configuration des rapports de classe, et concourent à dresser le portrait d'une société traversée par une lutte des classes telle que théorisée par Marx, où dominants et dominés, par la forme de la société, sont en compétition pour maintenir leurs privilèges pour les uns, et gagner les leurs pour les autres, jusque dans l'émergence d'une société postrévolutionnaire sans classe visible et où les moyens de production, qu'il s'agisse de la technique (représentée par la machine volante) ou de la force de travail (qui, désolidarisée de toute forme de salariat, est mise au service de la société future, et notamment de la reproduction, puisque les œufs ne sont désormais plus un tribut donné aux humains). Appartiennent à la collectivité.

WALL-E montre un lien beaucoup plus pacifique entre les deux classes représentées par les humains et les robots. Si les humains dépendent des robots pour leur survie, l'inverse ne semble pas vrai, et il n'y a a priori aucune obligation, si ce n'est leur programmation, qui contraint les robots à leurs tâches. Cependant, le film montre des exemples de robots marginalisés par leur comportement, certains robots étant même envoyé en maintenance car considérés comme dysfonctionnels. Nous pouvons donc tout à fait postuler que la désobéissance à l'ordre social implicite du vaisseau est perçue avec hostilité et peut mener à une forme d'ostracisation de la société. Cependant, cet état de fait est moins lié à l'obéissance aux humains qu'à l'obéissance

à l'ordre social supérieur, préexistant à la forme actuelle des deux communautés, que constitue Buy-N-Large.

A contrario de ce que pourrait suggérer la distinction de classes visible entre humains et robots, ni l'une ni l'autre de ces classes n'est donc en position dominante, et, au contraire, lorsqu'elles réalisent qu'elles ont un ennemi commun, elles font front pour reconstruire une autre société. Par certains aspects, les humains ont même une position subalterne par rapport aux robots, à condition de considérer ceux-ci comme la matérialisation de la volonté de Buy-N-Large. Là où *Chicken Run* correspondait avant tout à un tableau de la transition d'un mode de production féodal à la société industrielle, *WALL-E* montre un univers beaucoup plus proche de nous, pointant les dérives du consumérisme, des multinationales tentaculaires qui visent à l'absorption totale du consommateur dans leur propre marché et l'existence d'une classe laborieuse invisibilisée qui permet de maintenir la société de consommation en place. La conscience de classe est pratiquement absente du film, car les individus sont ramenés à une existence individualiste, soit à travers une spécialisation à outrance du travail qui vient se marquer jusque dans la corporalité des robots, soit dans la réduction du quotidien des humains à combler leurs besoins. La relation économique dialectique centrale du film s'établit bien en réalité entre Buy-N-Large d'un côté et le reste du monde de l'autre. Cependant, comme nous le démontrerons plus avant dans notre partie consacrée à la question de l'essentialisation des classes sociales, il est difficile, voire impossible, de voir une forme d'homogénéité dans la collectivité constituée des humains et des robots.

La communication entre les humains et les robots, quant à elle, est entièrement possible, et est illustrée à plusieurs reprises. C'est évidemment la langue des humains qui est transmise aux robots, cependant, au sein de ceux-ci, la compétence de communication varie énormément. Plus un robot, par sa fonction, est censé interagir avec les humains, et plus sa compétence langagière est développée. Il y a donc un contrôle à ce niveau-là de la part des humains, qui déterminent les facultés des robots jusqu'à les rendre presque incapables de communiquer si cela n'est pas jugé nécessaire dans l'accomplissement de leur directive première. Il convient cependant de remarquer une étonnante exception à la règle : lorsque le capitaine commence sa journée, il est apprêté par un robot styliste, dont plusieurs exemplaires sont montrés auparavant en train de converser de manière très enjouée avec leurs clients. Or, le robot qui s'occupe du capitaine répète exactement ce que les autres robots stylistes ont dit dans leur scène, à la différence que le capitaine, mal réveillé, ne lui répond pas, et que les répliques du robot continuent malgré tout à s'enchaîner comme si le capitaine interagissait avec lui. Cet exemple montre que même les

robots qui ont de bonnes facultés de communication travaillent avec un lexique préétabli qui a pour fonction essentielle d'améliorer le service des humains, qu'il s'agisse d'un vocabulaire purement fonctionnel ou au contraire de conversations légères factices. La fonction de cette manière de communiquer du robot styliste renvoie également à un stéréotype sur les coiffeurs et stylistes, et participent à créer, pour les humains, un environnement connu et rassurant, qui doit être une imitation la plus fidèle possible de la vie sur Terre.

Enfin, la société initiale et finale, dans *Isle of Dogs*, reste essentiellement de nature humaine durant le film, en mettant de côté l'exception temporaire de la constitution d'une société de chiens sur l'île où ils finissent déportés. Les chiens n'y ont en réalité qu'une place accessoire. Le conte censé raconter l'histoire de la lutte entre les chiens et les hommes au début du film cherche à expliquer cet état de fait. Les chiens ont perdu la guerre, mais la défection du samouraï du clan Kobayashi (qui préfigure également Atari et est sous-entendu à certains moments être le maire dans sa jeunesse, avant qu'il soit récupéré par son clan), refusant que les chiens soient traités comme des inférieurs jette le discrédit sur le clan, qui jure de prendre sa revanche un jour. Vaincus, les chiens acceptent leur condition tout en continuant à se reproduire. Il s'agit donc de la position d'un peuple vaincu et assujéti à leurs nouveaux maîtres. À cet égard, *Isle of Dogs* constitue un mélange de genre atypique, les chiens tenant autant de l'espèce, avec des caractéristiques biologiques déterminées et apparemment indépassables, que de la minorité culturelle opprimée.

Les chiens n'existent pratiquement pas en-dehors de la société humaine, et même les chiens sauvages se définissent en opposition aux humains. Il n'y a pas de possibilité apparente pour ceux-ci de renverser l'ordre établi, car ils ne se définissent pas en tant que communauté, et, même sur l'île, peinent à coopérer et même à reconnaître un intérêt commun en-dehors de la simple survie face au plan du maire.

La société des humains, en revanche, pourrait très bien fonctionner sans les chiens. En réalité, l'avancée finale du film est de permettre aux chiens d'être tolérés et globalement mieux traités, pas de se voir reconnaître un meilleur statut dans la société ni l'extinction du rapport de domination qui subsiste entre chiens et humains. Les mesures visant à améliorer le vécu des chiens sont prises par les humains, sans consultation canine, et la culture de la domination, se marquant par le dressage et la position généralement subalterne des chiens dans les foyers

humains, reste aussi forte qu'auparavant. Les chiens semblent cependant accepter ce compromis social dans l'immédiat.

La question du langage est de nouveau extrêmement structurante dans le film de Wes Anderson ; à la différence des autres films du corpus, où animaux et humains parlent un langage intelligible pour le spectateur, *Isle of Dogs* exploite la barrière de la langue japonaise : si les chiens, en version originale, s'expriment pour le spectateur en anglais, les humains s'expriment eux dans leur langue d'origine, qui est généralement le japonais, parfois traduit par un appareil ou un traducteur, mais dans le cas contraire laissé en langue originale, de telle manière que le spectateur comprend mieux ce que disent les chiens que les humains. L'incompréhension mutuelle entre chiens et humains a pour conséquence que la communication entre les deux espèces s'opère essentiellement à travers des interactions socialement très codifiées sur le mode de l'autorité : des injonctions simples comme « sit », la posture, la gestualité ou encore les punitions ou récompenses. En d'autres termes, il n'y a pas à proprement parler de dialogues inter-espèces possibles. Toute relation se fait soit sur le mode de l'amour, soit de la domination. Ce paradigme communicationnel explique qu'aucune des deux espèces ne cherche réellement à modifier la relation sociale qui unit les deux communautés, car elles ne font pas réellement société : il n'y a que la société des humains et leurs animaux de compagnie, et ce malgré le fait que le spectateur perçoive l'intrigue essentiellement par le regard des chiens, qu'il perçoit dès lors comme des êtres intelligents et conscients.

Au terme de cette première partie, ayant pour objectif de poser les bases pour répondre à notre question de recherche, nous avons accumulé de nombreux éléments de réponse, qui permettent déjà de poser un constat préliminaire important : l'utilisation de l'allégorie des espèces comme représentation des classes sociales produit bien, dans les films du corpus, une représentation double et paradoxale, entre une allégorie de la société humaine imparfaite mais opérante et un univers diégétique qui obéit à ses propres règles, difficilement conciliable avec une lecture marxiste ou bourdieusienne, et plus généralement constructiviste, de la société humaine.

III. L'essentialisation des classes à travers la notion d'espèce

Revenons à notre hypothèse de départ : l'usage d'espèces pour représenter des catégories sociales dans le cinéma d'animation a pour effet de produire une représentation essentialiste de la société de classes, dans laquelle les caractéristiques propres à celles-ci précèdent toute construction sociale et pourraient même justifier et expliquer l'ordre social. Le présent chapitre reprend dès lors les analyses produites en amont afin de les confronter à cette hypothèse.

Il nous paraît important de rappeler, à ce stade de l'analyse, que notre travail consiste bien à appréhender le corpus sous l'angle de la représentation audiovisuelle, et non de l'idéologie ou d'une pure exégèse. Il n'est donc pas ici question d'interpréter un message ou un sens codé par des auteurs, mais de considérer les représentations à la fois comme constitutives et constituantes d'un espace social.

Dans la mesure où cette partie constitue la somme des analyses précédentes, elle se décline en quatre parties distinctes correspondant à chacun des films du corpus et à une partie de synthèse finale.

a. *Chicken Run*

Comme nous l'avons déjà explicité auparavant, *Chicken Run* présente des classes sociales à l'antagonisme extrêmement marqué. Les humains occupent la position d'abord de propriétaires féodaux, puis d'industriels capitalistes possédant des moyens de production automatisés et abusant du déséquilibre social contre les poules, qui ont une position stéréotypée de travailleuses exploitées.

Le choix d'utiliser des poules est riche de significations : espèce entièrement contrôlée et reproduite par les êtres humains dans le but de produire des œufs et de la viande, à peine capables de voler, les poules apparaissent comme une espèce esclave par excellence. Dans *Chicken Run*, l'identité d'espèce, et, en un sens, la conscience de classe, tournent autour de la faculté de voler, qui leur est inaccessible, mais qui, croient-elles, réside au fond d'eux. Il est d'ailleurs intéressant de remarquer que les marionnettes des poules, ainsi que la technique de *stop motion*, rendent le vol artificiel et gauche, essentialisant dans leur incarnation l'incapacité à voler. Représentant le pouvoir d'autodétermination, les poules apparaissent biologiquement

incapables de voler correctement, cependant cette faculté leur devient accessible lorsqu'elles construisent d'elles-mêmes un avion, qui les emmène sur une île où elles établissent une colonie. Si elles semblent libérées des humains, il reste peu clair si elles parviennent réellement à échapper aux déterminismes associés à leur espèce et organiser leur propre survie sur le long terme. Un parallèle étonnant est d'ailleurs à remarquer à la fin du film : alors que les deux rats qui les ont aidées dans leur évasion conversent, ils en viennent au paradoxe de l'œuf et de la poule, car ils réfléchissent à créer leur propre élevage de poules et hésitent à se procurer d'abord une poule ou un œuf.

Cette réflexion souligne que la position dominée des poules est due à l'exercice d'une domination par un exploitant qui décide de les asservir, mais la présence à cet endroit de ce paradoxe peut être également rapportée à la condition sociale des poules : les poules sont-elles ce qu'elles sont à cause de leur interaction avec les humains ou la nature des poules qui en fait des travailleuses peu aptes à la révolte et productives est-elle la raison de l'intérêt que leur portent les humains ? Autrement dit, les poules sont-elles un peuple esclave par nature, que le propriétaire se contente d'exploiter pour ce qu'il est (faisant coïncider l'ordre social construit avec un hypothétique ordre social naturel), ou bien est-ce l'assujettissement à une société de classe qui leur fait développer des comportements de soumission ? Si la présence de ce paradoxe est sans doute un trait d'humour, le choix de le placer en fin de film, alors que les poules doivent désormais se poser la question de leur autodétermination, est signifiant, et permet d'indiquer une certaine conscience du paradoxe de l'essentialisation des classes sociales à travers l'espèce dans l'écriture du scénario. Placée après que les poules ont gagné leur émancipation, la question brille par sa totale vacuité, de la même manière qu'il peut sembler vain, dans un contexte postrévolutionnaire, de s'interroger sur la nature profonde d'une catégorie sociale, qu'elle soit établie sur un critère de genre, d'origine ou de classe économique. À partir du moment où la relation dialectique qui lie les catégories dominantes et dominées s'éteint, toute conception essentialiste perd sa signification, puisqu'une nouvelle société s'est établie *de facto* en tant que construction sociale. De la même manière, si les poules semblent définitivement incapables de voler, leur apprentissage de la mécanique leur a permis de recréer artificiellement cette faculté et, par organisation et travail conscient, à s'affranchir définitivement de leur condition.

Le spécisme occupe donc une place essentielle dans la compréhension de *Chicken Run*, et donne lieu, dans une certaine mesure, à l'essentialisation effective de certaines caractéristiques, telles que l'incapacité à s'affranchir naturellement de la gravité. Plutôt que de renier cette part

de la représentation en repartant sur une conclusion purement constructiviste, *Chicken Run* donne à voir une pirouette philosophique, qui consiste purement et simplement à invalider la pertinence de la question.

D'un point de vue de la représentation visuelle, le choix de la *stop motion* produit une interaction atypique entre l'aspect technique et la volonté d'émancipation des poules par le vol. De fait, la poule ingénieure, Mac, répète à plusieurs reprises à Ginger que ce qui manque aux poules pour voler sur une distance suffisante pour être libres, c'est un élan suffisant, qu'elles ne sont pas capables d'obtenir au moyen de leur forme physique. Or, en *stop motion*, le mouvement n'est pas seulement reproduit de manière factice, comme dans le cinéma en PVR où le mouvement est capturé, décomposé en images par seconde puis recomposé lors du visionnage. Le mouvement est complètement factice par essence et extrêmement difficile à suggérer, puisqu'il s'agit de photographies de modèles mises bout à bout. Là où le mouvement a préexisté dans le cinéma en PVR, ce n'est pas le cas dans la *stop motion*. Dès lors, si les poules de *Chicken Run* ne peuvent pas emmagasiner d'énergie cinétique pour prendre de l'élan et s'envoler, c'est encore moins vrai pour les modèles qui les représentent, et il n'est pas anodin que Nick Park et Peter Lord aient choisi de représenter une telle allégorie en *stop motion*. De la même manière que les poules doivent se réapproprier et apprendre la technique pour pouvoir dépasser leur prédétermination et s'envoler, les animateurs créent la représentation correspondante à travers un procédé purement technique. Si la représentation de la classe laborieuse est liée à des déterminations essentialisées, *Chicken Run*, inscrit dans sa technique une manière de dépasser la forme et de s'émanciper.

b. *WALL-E*

WALL-E permet d'aborder la question de l'essentialisation d'une manière fort différente, puisque les robots sont des créations humaines dont la conception répond à des besoins précis. Plus encore, dans la mesure où les robots ne se reproduisent pas d'eux-mêmes, et ne se multiplient que par l'action humaine, l'existence des robots en tant que groupe unifié et distinct est incertaine. Ce qui les définit, par essence, est de servir les humains, et même si, durant le film, certains robots sont montrés s'affranchissant de leur programmation de manière individuelle, cette nature reste imprimée jusque dans leur corporalité, au point que leur nature profonde est reliée à la notion de service à l'Humanité. Si cet état de fait ne conditionne pas

nécessairement de manière définitive leur rôle social, comme nous l'avons démontré dans la précédente partie, leur rôle dans l'univers du film n'évolue que très peu. La prise de conscience face à l'ennemi commun que constitue Buy-N-Large a permis aux robots de remettre en question les directives programmées en eux, mais ne leur a pas pour autant permis de s'identifier et de se constituer en classe.

Il faut cependant prendre en compte les similitudes de conditions matérielles qui en font une classe sociale : les robots semblent tous avoir la même origine, la même relation face aux humains (à l'exception d'Auto, mais uniquement parce qu'il a reçu un ordre direct de la part de l'ancien PDG de Buy-N-Large) et le même mode de survie à travers l'énergie solaire.

En outre, les robots n'ont pas de réelle culture commune, hormis celle du service des humains et du zèle dans l'accomplissement de leurs tâches. WALL-E fait figure d'exception, mais uniquement parce qu'il apprend en regardant des films humains.

Il y a dès lors un rapport très particulier dans le film à la question de la représentation. WALL-E ne se définit pas en tant que robot, mais imite les humains à travers leur production culturelle. De la même manière, toute forme de culture qui pourrait provenir du monde des robots, que nous avons déjà énumérées, sont connotées négativement et rejetées lorsque les robots prennent individuellement conscience de leur position dans l'ordre social : EVE rejette sa directive première pour venir au secours de WALL-E, et lui dit clairement choisir désormais de créer ses propres directives, en niant dès lors sa condition de robot sur le modèle humain. La représentation est présentée comme un vecteur de détermination sociale, et le poids de la culture dominante comme outil d'altération de la conscience, qu'il s'agisse de l'omniprésence publicitaire de Buy-N-Large ou de l'influence de la fiction humaine sur le comportement de WALL-E, trahit une société régie par les médias, où la transmission de représentations est un procédé actif et opératoire pour produire une hégémonie culturelle qui empêche aussi bien les robots que les humains de prendre conscience des déterminismes de leur corporalité, ce que l'image des humains enfermés dans leur consommation permanente des écrans illustre parfaitement. Si les humains en prennent conscience et décident de se lever littéralement pour reprendre possession de leur être au monde et ne plus être de simples consommateurs dans des fauteuils, les robots, quant à eux, ont une corporalité beaucoup plus difficile à dépasser, et peuvent difficilement remettre en question l'hégémonie culturelle des humains, n'ayant, en tout cas dans la période de temps présentée dans le film, aucun moyen de prendre conscience de leur condition commune pour produire des représentations.

Cette situation diégétique fait écho, comme pour *Chicken Run*, à la technique employée pour représenter cet univers : l'animation informatique produit un monde homogène, qui est à peine troublé par quelques incursions de séquences en PVR, qu'il s'agisse des messages du PDG de Buy-N-Large, de quelques publicités d'avant le départ de la Terre ou des films de WALL-E. À travers cette technique d'animation, les humains de *WALL-E* apparaissent comme les lointains descendants de notre contemporanéité, et les robots s'inscrivent naturellement dans cette charte visuelle pseudo-réaliste. Ce continuum permet d'illustrer et de renforcer le sentiment d'un monde traversé par la consommation incessante de médias par des personnages qui sont étrangers, passifs, aliénés par cette culture qui n'est pas réellement la leur. Les personnages créés par Pixar et Andrew Stanton regardent ces traces d'une culture présentée comme la nôtre, eux qui évoluent en vase clos dans un univers ayant sa propre charte graphique, et sont en situation de prendre conscience de cet écart, et dès lors presque de regarder le spectateur, qui appartient dès lors à un univers qui, en un sens, est responsable de la situation. Dans ce paradigme, les robots restent dans une situation d'indétermination.

Il convient en outre de s'attarder sur la question de la représentation des genres chez les robots. De fait, si la plupart des robots apparaissent relativement neutres, certains robots, dont EVE, semblent être perçus comme ayant des caractéristiques, et un rôle, féminins. Chez EVE, le trait essentiel qui suggère cela, outre la voix plus aigüe, est la rondeur de son apparence physique, alors que WALL-E, et la plupart des autres robots, présentent des angles beaucoup plus marqués. La féminité, qui est pourtant un concept qui n'a que peu de sens dans un monde robotique, reste donc un élément visuel fort. Si cela a pu être reproché comme une trace de l'influence de Disney dans la production de Pixar, une analyse plus approfondie permet de faire un constat un peu plus complexe. EVE est perçue comme féminine parce qu'elle a été conçue dans un système de valeurs où cela fait sens de cette manière, et WALL-E, qui imite les comportements humains en se basant sur la culture qu'il ingère, fait le même rapprochement. Si les deux robots finissent par avoir un comportement qui pourrait aussi bien être interprété comme une forte amitié ou une romance (en faisant de l'anthropomorphisme), par exemple lorsqu'ils font mine de danser ensemble ou de s'embrasser, c'est qu'ils sont, eux, le produit d'une société genrée, celle des humains, dont ils reproduisent aussi bien le comportement que le regard, même si rien de tout cela ne correspond à leur réalité matérielle et physique, illustrant de nouveau le pouvoir d'influence des médias, qui permettent à des individus de nier leur matérialité.

c. Isle of Dogs

Aux yeux des humains du film de Wes Anderson, la caractéristique commune à tous les chiens, au-delà de la question de l'espèce et de la forme qui y est associée, est la maladie. Cette forme de grippe, indépassable et virulente, ostracise complètement les chiens, désormais considérés comme dangereux, qu'ils soient dressés ou sauvages. Pourtant, les chiens constituent justement difficilement un groupe unifié et complètement distinct : certains vivent en marge de la société, d'autres y travaillent, et ils appartiennent généralement à des réseaux de contact de taille variable qui peuvent impliquer autant des chiens que des humains. Une fois livrés à eux-mêmes sur l'île, les chiens domestiques montrent une forte prédisposition à la coopération, alors que les chiens sauvages, tels que Chief ou les chiens de l'ancien laboratoire d'expérimentation, peinent à s'insérer dans les structures sociales. Cette différence dans les comportements, associée à des contextes socio-économiques différents, met en évidence l'importance de l'habitus dans la société de fortune des chiens, et, par voie de conséquence, le fait qu'ils représentent tout sauf un groupe homogène. Ils finissent certes par s'unir, mais uniquement parce que, d'une part, ils réalisent qu'ils partagent des intérêts, en particulier celui, non pas des moindres, de la survie face au plan d'extermination du maire Kobayashi, et d'autre part parce qu'ils dépassent leurs différences et conflits internes de manière consciente et construite, en traitant ces conflits au fur et à mesure qu'ils apparaissent et s'imposent à la communauté. Au-delà de l'apparence et de la physiologie canine, les chiens ne constituent donc une classe sociale qu'à partir du moment où elle est construite.

Après la résolution du conflit principal, les chiens reprennent leur place dans la société, qui est dès lors de nouveau mixte. Cependant, les chiens conservent le statut qu'ils avaient initialement, plutôt subalterne aux humains. Une plus grande attention qu'auparavant leur est cependant accordée, et la fabrique qui produisait leur friandise favorite est rouverte, tandis que les chiens sauvages sont mieux considérés qu'auparavant. La constitution d'une classe homogène des chiens semble dès lors appartenir au passé, et, leurs intérêts divergent de nouveau selon les individus. Il est tentant de considérer que les chiens et les humains forment désormais une communauté réellement homogène, sans classe, cependant rien ne porte à croire que les chiens disposent désormais de droits politiques et sont considérés comme des citoyens. Les chiens se satisfont finalement de leur sort, qui semble définitivement indissociable de l'espèce canine en tant que condition précédant l'existence en société.

En prêtant attention à la place importante de la question de la reproduction et du genre dans l'acquisition de la faculté d'autodétermination des deux autres films du corpus, nous nous attardons cependant sur cette problématique dans *Isle of Dogs*. De fait, la population de l'île des chiens est majoritairement masculine, et la quasi absence de femelles est un frein à toute possibilité d'établir une réelle colonie. Les frères Chief et Spots trouvent cependant chacun une partenaire dans un milieu opposé au leur : Chief tombe amoureux de Nutmeg, chienne de compétition ayant appartenu à Tracy Walker, l'étudiante étrangère en échange qui dénonce les plans du maire Kobayashi, tandis que Spots fait la connaissance de sa partenaire au sein de la communauté des chiens de l'ancien laboratoire. Ces mises en couple permettent aux deux frères de remettre en question leurs aprioris, mais sont aussi et surtout le signe d'une forme d'émancipation des chiens de leurs maîtres. Il n'est désormais plus question de contrôle des naissances, de sexualité asservie ou plus largement d'un contrôle des relations sociales entre les chiens par les humains. Les mises en relation sont d'ailleurs montrées comme des moments exceptionnels, voire improbables, là où la sexualité et la socialisation des humains ressortent beaucoup plus du naturel et de l'évidence, qu'il s'agisse des indices d'un début de relation entre Atari et Tracy ou de l'amour manifeste qu'il y avait entre les deux chercheurs qui développaient le vaccin contre la maladie des chiens.

d. Synthèse et confrontation

Si notre hypothèse de recherche se vérifie largement dans les films que nous avons sélectionnés, sa résolution s'avère plus complexe qu'elle ne le paraissait de prime abord. Il convient de rappeler que notre travail porte bien sur la question de la représentation, et n'a pas pour ambition de faire émerger un discours véridique sur la forme de la société ou la définition philosophique des notions de constructivisme et d'essentialisme. Or, au sein des représentations de la société que constituent ces films, la distinction de forme et d'espèce correspond bel et bien, du moins en partie, à la répartition en classes sociales, bien que nous ayons constaté, dans *WALL-E* et dans *Isle of Dogs*, l'existence d'une tierce classe dirigeante face à laquelle les deux autres classes occupent une position subalterne et dominée et possèdent des intérêts communs. Paradoxalement, c'est justement *Chicken Run* qui semble le plus tendre vers une lecture de la société où la lutte des classes peut mener à une fin de l'Histoire au sens marxiste du concept, où les classes cessent d'exister. Si poules et humains ne peuvent sans doute pas facilement

fonder société commune, la position subalterne des poules ne participe pas de leur essence, et la fin du film suggère l'extinction pure et simple de la lutte sans préjudice fondamental pour la survie et l'existence des deux communautés.

Or, les robots de *WALL-E*, eux, sont des travailleurs subalternes par dessein, et il leur est impossible d'accéder à toute forme d'autodétermination collective face à cette condition : leur corporalité en elle-même porte la marque de l'aliénation du travail et de la domination. Si le lien qui les unit aux humains cesse d'exister, les robots, en tant que communauté, cesseront d'exister, même s'il est sans doute possible qu'ils continuent à exister d'une certaine manière en tant qu'individus. Le film *Bicentennial Man* (Chris Columbus, 1999), adapté d'une nouvelle d'Isaac Asimov, utilise justement les arts visuels pour montrer ce paradoxe indépassable d'un robot, doté contre toute attente de libre arbitre, qui cherche sa place dans la société humaine dès le moment où il refuse sa condition de robot. Imitant les comportements humains, puis leur apparence, et allant jusqu'à tomber amoureux d'une humaine, il franchit finalement l'étape ultime lorsqu'une dernière opération le rend définitivement humain, en le dotant d'un système organique qui va lui permettre de vieillir aux côtés de sa compagne. Comme le protagoniste de *Bicentennial Man*, les robots de *WALL-E*, dans leurs conditions matérielles d'existence même (machines dont le corps est conçu pour répondre aux besoins spécifiques des humains et dépourvus de la faculté de se reproduire), semblent condamnés à rester des robots, à moins d'eux aussi nier leur condition et de devenir autre chose. Une autre possibilité serait de se désolidariser définitivement des humains, et de recréer une communauté qui obéirait à leurs propres principes, mais ce serait alors faire le deuil définitif de toute histoire commune.

Enfin, les chiens de *Isle of Dogs* ont toujours été et restent des subalternes dont la présence est plus tolérée que réellement constitutive de la communauté. Rien ne semble réellement empêcher que chiens et humains dépassent la distinction d'espèce pour se considérer comme égaux, et la physiologie des chiens ne leur interdit pas de se construire en tant que collectivité, mais ce n'est tout simplement pas la direction qu'ils semblent vouloir prendre, se satisfaisant, et même s'accomplissant, dans leur position dans la société humaine. Leur révolte n'a eu pour fonction en vérité que la reconnaissance du préjudice subi et la restauration de la situation initiale. Et, dans le cas où les humains décideraient de se passer d'eux, les chiens perdraient tout statut, toute communauté, et tout serait à recommencer.

Dès lors, malgré la présence dans ces deux films d'une classe dirigeante qui justifierait théoriquement l'union des deux autres en une seule, la condition de classe des robots et des chiens est fortement inscrite dans leur être au monde, au point qu'il leur est impossible, à moins

de transiter par de multiples nouvelles étapes de leur développement social, de se définir sans les humains en tant que classe dominante. Ils n'en conçoivent même pas la possibilité, et ne se définissent qu'en trouvant une place dans la société humaine.

Les rapports de genre occupent, comme nous l'avons montré, une place essentielle dans la représentation des espèces et du lien entre celles-ci et la détermination sociale. Les poules accèdent à une forme d'autodétermination qui leur permet de prendre conscience de leur classe, leur espèce et les moyens de devenir une communauté propre lorsqu'elles s'affranchissent du contrôle des humains sur la notion de genre, qu'il s'agisse de la place trompeuse des mâles dans la hiérarchie sociale ou de l'appropriation des œufs, qui représente aussi bien le pouvoir économique que la capacité à se reproduire et à faire société. Les robots, quant à eux, sont entretenus dans l'illusion qu'il existe entre eux ce rapport de genre, qui n'a pourtant aucun sens physique et aucune fonction sociale. Les chiens, enfin, quant à eux, font aussi l'objet d'un contrôle des naissances et d'une sexualité difficile et largement conditionnée par un monde où ils sont considérés et se considèrent eux-mêmes comme des subalternes.

Conclusion

Au terme de notre analyse, qui nous a fait traverser des champs d'étude variés, nous sommes en mesure d'apporter une réponse à notre question de recherche.

Comme nous le postulions, la représentation sous des formes distinctes et incompatibles, des espèces différentes, produit des sociétés faites de déterminismes profonds et parfois insurmontables. Cependant, plusieurs points saillants de l'analyse nuancent cette conclusion.

Tout d'abord, la coïncidence entre les distinctions d'espèces et de classes est manifeste, mais plus complexe que cela. Cette dichotomie ne permet de fait pas d'exclure une tierce classe dans *WALL-E*, dont l'existence ne suffit pas à regrouper robots et humains comme un groupe uniforme et homogène uni contre les « vrais capitalistes », mais matérialise au contraire une société où la corporalité est une question en tension permanente, qui peut trouver résolution chez les humains mais reste problématique pour les robots. De la même manière, les chiens de *Isle of Dogs*, malgré leurs déterminismes d'espèce, ne parviennent pas à se constituer en classe derrière leur espèce. Désunis et individualisés, ils conservent une position subalterne, dont ils n'ont que partiellement conscience, dans la société humaine.

Ensuite, nous avons mis en évidence une importance considérable de la notion de genre, ainsi que de la sexualité. Les poules de *Chicken Run* trouvent leur indépendance lorsqu'elles peuvent former communauté et rejeter la masculinité, qui entretient le système en amenant une illusion de contrôle, tandis que les robots de *WALL-E* se confortent dans la reproduction des schémas de genre humains pour y trouver une identification avec leurs maîtres et une forme de sociabilité interne, et que les chiens, quant à eux, poursuivent une sexualité difficile et empêchée, troublée par une volonté de contrôle des humains qui reste omniprésente.

Nous remarquons également une importance considérable du motif de la culture et de la communication comme vecteurs de représentations souvent faussées. Dans *Chicken Run*, c'est l'illusion du vol ; dans *WALL-E*, c'est l'imitation de la société humaine ; enfin, dans *Isle of Dogs*, c'est l'omniprésence de la société humaine et des médias, que les chiens interprètent pour appréhender le monde.

Enfin, nous constatons que la technique d'animation occupe toujours une place importante dans la réflexion esthétique et thématique des films du corpus. La technique apparaît être aussi bien un médium qu'une représentation en tant que telle, qui produit des effets sur l'existence

diégétique, tout particulièrement dans *Chicken Run*, où la technique de la *stop motion* est aussi bien un déterminisme qui semble interdire le mouvement qu'une convention technique qui permet de faire naître une émancipation de ce déterminisme, et dans *WALL-E*, où l'animation en images de synthèse permet de comparer l'univers diégétique avec le nôtre, et de questionner l'importance de la corporalité dans l'expérience du monde et l'accès à une forme d'autodétermination.

Ces résultats nous permettent de constater et de confirmer que les représentations ont effectivement leur existence propre, totalement distincte de simples intentions de communication. S'il est aisé de percevoir les traces de réflexions conscientes et construites des cinéastes derrière les différents films du corpus, les univers et représentations mis en place échappent à toute détermination extérieure et suivent leurs propres règles, qui ne sont pas simplement celles d'une narration contrôlée.

Cette analyse a fait apparaître des résultats intéressants, mais il nous semble qu'il serait encore plus intéressant de l'appliquer à une collecte de données plus larges, en l'appliquant à un corpus plus important à travers une grille d'analyse standardisée. Nous avons constaté que les apports théoriques de Marx, Bourdieu, ou encore Eribon s'accommodent très bien de l'analyse visuelle, et sont génératrices d'analyses porteuses de sens. Il aurait été également intéressant d'élargir cette analyse à des questions de production et de réception. Comme nous l'avons suggéré, il nous apparaît que le cinéma d'animation montre une affinité particulière avec des questions sociologiques primordiales, sur la forme de la société et les déterminations de classe entre autres, que nous aurions souhaité mettre en évidence dans le processus de création en lui-même. De la même manière, il paraîtrait intéressant d'interroger la manière dont le spectateur réel perçoit les notions de classe et d'établir de possibles corrélations avec l'extraction socioéconomique.

Bibliographie

BOURDIEU, P., *La Distinction. Critique sociale du jugement*, Paris, Minuit, 1979.

DALIBERT, M. et FEVRY, S., « Regarder, produire la classe », dans *POLI – Politique de l'Image*, Poli éditions, 2018.

DENIS, S., *Le cinéma d'animation. Techniques esthétiques, imaginaires*, 3e éd., Paris, Armand Colin, 2017.

ERIBON, D., *La société comme verdict*, Paris, Librairie Arthème Fayard, 2013. Flammarion, 2014.

ERIBON, D., *Retour à Reims*, Paris, Librairie Arthème Fayard, 2009. Flammarion, 2010.

ERIBON, D., *Une morale du minoritaire*, Paris, Librairie Arthème Fayard, 2001. Flammarion, 2015.

MARX, K., et ENGELS, F., *Manifeste du parti communiste*, 1848, trad. LAFARGUE, L., Paris, Ère Nouvelle, 1893.

MITCHELL, W.J.T., « Addressing media », dans *What do Pictures Want? The Lives and Loves of Images*, Chicago et Londres, The University of Chicago Press, 2005, pp.203-221.

MITCHELL, W.J.T. (1996) « What Do Pictures “Really” Want? », *October*, vol. 77, Cambridge, The MIT Press, 1996, pp.71-82.

PINÇON, M. et PINÇON-CHARLOT, M., *Sociologie de la bourgeoisie*, 3e éd., Paris, La Découverte, 2007.

Filmographie

Corpus principal

ANDERSON, Wes, *Isle of Dogs*, Studio Babelsberg, Indian Paintbrush et American Empirical Pictures, 2018.

LORD, Peter et PARK, Nick, *Chicken Run*, Aardman Animations et Dreamworks Animation, 2000.

STANTON, Andrew, *WALL-E*, Walt Disney Pictures et Pixar Animation Studios, 2008.

Corpus secondaire

ANDERSON, W., *Fantastic Mr. Fox*, American Empirical Pictures, Indian Paintbrush et Regency Enterprises, 2009.

ANDERSON, W., *Moonrise Kingdom*, American Empirical Pictures et Indian Paintbrush, 2012.

ANDERSON, W., *The Darjeeling Limited*, Fox Searchlight Pictures, Collage Cinemagraphique, American Empirical Pictures, Dune Entertainment, Cine Mosaic, Indian Paintbrush et Scott Rudin Productions, 2007.

ANDERSON, W., *The Grand Budapest Hotel*, Fox Searchlight Pictures, Indian Paintbrush, Studio Babelsberg et American Empirical Pictures, 2014.

BLUTH, D., *An American Tail*, Amblin Entertainment et Sullivan Bluth Inc., 1986.

CHAPLIN, Ch., *Modern Times*, United Artists, 1936.

COLUMBUS, Chr., *Bicentennial Man*, Touchstone Pictures, Columbia Pictures, 1492 Pictures et Laurence Mark Productions, 1999.

DOCTER, P., *Inside Out*, Walt Disney Pictures et Pixar Animation Studios, 2015.

DOCTER, P., *Monster, Inc.*, Walt Disney Pictures et Pixar Animation Studios, 2001.

HALAS, J. et BATCHELOR, J., *Animal Farm*, Halas and Batchelor, 1954.

HENSON, J. et OZ, F., *The Dark Crystal*, Henson Associates et ITC Entertainment, 1982.

KNIGHT, T., *Kubo and the Two Strings*, Laika, 2016.

LAGUIONIE, J.-Fr., *Le Tableau*, Blue Spirit et Be-Films, 2011.

LALOUX, R., *La Planète sauvage*, Les Films Armorial et Československý Filmexport, 1973.

LASSETER, J., *Cars*, Walt Disney Pictures et Pixar Animation Studios, 2006.

LASSETER, J., *Toy Story*, Walt Disney Pictures et Pixar Animation Studios, 1995.

MIYAZAKI, H., *Spirited Away* (titre international), Studio Ghibli, 2001.

PRICE, L. et SADLER, Ch., *Wallace and Gromit's Cracking Contraptions*, série télévisée (10x2 min.) Aardman Animations, 2002.

SCANLON, D., *Onward*, Walt Disney Pictures et Pixar Animation Studios, 2020.

SERKIS, A., *Animal Farm*, Netflix Inc., sortie indéterminée.

SONNENFELD, B., *Men in Black*, Columbia Pictures, Amblin Entertainment et Parkes/MacDonald Productions, 1997.

STANTON, A., *A Bug's Life*, Walt Disney Pictures et Pixar Animation Studios, 1998.

STEPHENSON, J., *Animal Farm*, Greg Smith, Hallmark Entertainment et Turner Network Television, 1999.

STURGES, J., *The Great Escape*, The Mirisch Company, 1963.

UNKRICH, L., *Coco*, Walt Disney Pictures et Pixar Animation Studios, 2017.

ZEMECKIS, R., *Who Framed Roger Rabbit*, Touchstone Pictures, Amblin Entertainment et Silver Screen Partners, 1988.

