

## IDEOLOGIE, ESPACE ET MEDIATION CHEZ DISNEY

### Analyse sémiopragmatique du film *Le Roi lion*

**Pierre Barrette**

C'est devenu un lieu commun aujourd'hui d'affirmer que les films d'animation issus de l'empire Disney reproduisent une idéologie conservatrice, fondée sur une conception passéiste et réactionnaire de la réalité sociale. C'est ainsi qu'on a pu dire de la narration du film *Le Roi lion*, un des plus gros succès des années 1990 au *box-office*, qu'elle défendait une position politique essentiellement monarchiste et anti-démocratique, une vision à l'intérieur de laquelle sont justifiées les inégalités sociales fondées notamment sur la race et le sexe. Mais aussi intéressantes que soient ces analyses de contenu qui se donnent comme objectif de *faire parler* les représentations – et considérant par ailleurs l'importance de conserver la notion d'idéologie au centre de la réflexion –, nous croyons pour notre part qu'elles sont insuffisantes, et ce d'au moins deux façons : 1) presque tous les modèles d'analyse textuelle font abstraction de l'espace de communication à l'intérieur duquel fonctionne ou est censé fonctionner un film, préjugant pour l'essentiel de l'universalité de la lecture qu'ils proposent et négligeant par le fait même le processus de médiation à l'œuvre au moment de l'appropriation du film par son spectateur; 2) dans la mesure où les analyses textuelles ne s'intéressent qu'au contenu manifeste des films (personnages, dialogues, figures, actions, etc.), elles restent presque toujours à la surface du texte, négligeant par là les structures profondes (schéma d'actants et structure narrative, investissement symbolique des catégories d'espace et de temps) par où un texte individuel rejoint des formes archétypales. Nous faisons pour notre part le pari que la perspective sémiopragmatique permet de combler une partie de ces lacunes, si tant est qu'elle élargit le cadre d'investigation du texte vers le contexte, ouvrant l'analyse à une prise en charge des paramètres institutionnels à l'intérieur desquels circule une œuvre donnée.

Cet article se propose par conséquent de penser pragmatiquement le film d'animation chez Disney, d'abord d'un point de vue général, *institutionnel*, puis à partir de l'exemple du

film *Le Roi lion*. Nos hypothèses de départ sont les suivantes : 1) le film d'animation destiné à un public d'enfants constitue, au sens où l'entend Roger Odin, une institution au moins en partie différente de celle du film de fiction, où opèrent des déterminations qui lui sont propres et dont doit tenir compte l'analyste (parmi lesquelles, bien entendu, la nature du public visé, mais aussi des facteurs plus directement liés à la médiation, comme le contexte de visionnement); 2) l'étude des structures profondes du film, et notamment de la manière dont s'y déploie l'espace sous la forme d'hétérotopies contiguës et fortement investies symboliquement, permet d'assimiler le film d'animation *Le Roi lion* à la forme d'un mythe, dont la fonction à son tour pourrait être rapprochée de celle du conte de fée; 3) cette conception de l'espace, que nous rencontrons dans le film, trouve par ailleurs des résonances certaines dans l'organisation spatiale des parcs thématiques, attestant par le fait même l'unité d'un projet idéologique qu'il paraît dès lors possible de décrire de manière globale du point de vue de la persistance de ses effets structurants (et plus seulement de celui de ses effets de surface).

***Quelques considérations pragmatiques concernant les films d'animation de Disney***

Notre but n'est pas ici de déterminer si les films d'animation en général, ou encore ceux produits par l'empire Disney de façon plus particulière, constituent une institution en soi (c'est-à-dire s'ils représentent un ensemble de films aux modalités distinctes de production de sens et d'affects), de la même manière qu'il semble possible de l'affirmer à propos du cinéma documentaire, du cinéma de fiction ou des films de famille, par exemple. Une telle discussion occuperait l'essentiel de l'espace dont nous disposons, et là n'est pas l'objectif que nous poursuivons. Mais comme le souligne à juste titre Roger Odin (p. 58) : « donner une caractérisation aussi restrictive que possible des modes [mode fictionnalisant, mode privé, mode documentaire, correspondant aux diverses institutions] est la condition indispensable pour faire apparaître des différences», et constitue donc une opération heuristique préalable importante quand vient le temps de fournir des outils à l'analyse concrète des films en contexte. Conformément au cadre que nous privilégions, il apparaît donc

essentiel de bien caractériser le statut des films d'animation de Disney, d'en faire ressortir les différences du point de vue pragmatique et de montrer ce que cela implique pour le spectateur.

Par rapport au cinéma de fiction en prise de vue réelle auquel il est généralement plus au moins assimilé, le cinéma d'animation de Disney présente selon nous deux grands ordres de particularités.

1a) D'abord, au plan interne, il est clair que la nature du monde représenté et les techniques de reproduction analogique dans le film d'animation impliquent certains écarts du point de vue des opérations de figurativisation, de diégétisation et de monstration. Non pas que ces opérateurs ne fonctionnent pas dans ces films, mais le matériau lui-même de l'image – des dessins sur la pellicule mis en mouvement par leur projection accélérée – dans la mesure où il entretient avec le réel un rapport de *représentation* plutôt que de *reproduction*, suppose un investissement rationnel et affectif différent de la part du spectateur. Autrement dit, les catégories fondamentales de l'espace et du temps, ainsi que leur activation par des figures anthropomorphes – la constitution d'un monde habité – ne dépendent pas tant de l'illusion de réalité que d'une re-création ludique du monde.

Cet état de fait est très bien décrit par Marcel Jean dans son essai sur le cinéma d'animation. À propos de son fils, dont il a observé les réactions de spectateur, il écrit :

*Quand il regarde un tel film [un film en prise de vue réelle], Maximilien ne s'étonne pas de voir les êtres bouger. C'est le monde et ça bouge, ça va de soi. Le visionnement d'un film d'animation, cependant, lui procure une tout autre émotion. Ce qui bouge, ce sont des dessins. C'est quelque chose qui n'est pas le monde. Quelque chose qu'il a d'abord aperçu dans les livres, puis dont il a fait l'expérience en traçant lui-même des lignes sur une feuille. [...] L'univers fantastique de l'animation offre une réponse, un prolongement à ses jeux. (Jean, 1995 : 14-15)*

Cette idée que le film d'animation représente pour les enfants un prolongement de leur univers intérieur, qu'il est ni plus ni moins *en phase* avec leur propre espace ludique explique le lien émotif souvent très fort qui les lie à ces films. C'est dans

ce sens-là que le caractère propre des dessins à la Walt Disney, ce qu'on a appelé le style en « O » – un mouvement arrondi, spiralé, sans brusquerie, hypnotique même, l'utilisation de couleurs vives, chatoyantes et séduisantes, le soin extrême apporté aux traits des personnages –, loin de reposer sur une fidélité naturaliste au réel, converge en fait « vers une forme d'harmonie affectée qui vise à rendre le spectateur détendu et disponible » (Jean, 1995 : 23-24), bien disposé aussi à recevoir les histoires édifiantes qu'on lui raconte, la leçon de morale que ne manquent jamais de lui adresser ces films. Nous pouvons donc émettre l'hypothèse selon laquelle cet univers « magique », fluide et rassurant, peuplé de personnages anthropomorphes sympathiques qui rappellent les figures familières des premiers albums et des jouets, construit un spectateur hautement réceptif et favorise en même temps d'une manière évidente le processus d'identification-projection.

1b) Au niveau interne, toujours, les organisations syntaxiques et thématiques de ces films les rapprochent considérablement de ce qu'il est convenu d'appeler les contes populaires, dans la tradition desquels ils puisent d'ailleurs la plupart de leurs histoires. L'univers narratif qu'ils présentent (peuplé d'animaux et de personnages fantastiques, de fées, de rois et de demi-dieux) les place d'emblée dans un registre particulier qui se rapproche éminemment de ce que Roger Odin appelle la *fabulisation* – « voir un film pour tirer une leçon du récit qu'il propose » (Odin, 2000 : 55). À la manière des contes et des fables,

*dans le confort presque anesthésiant de ce mouvement fluide, Disney raconte des histoires édifiantes. C'est tantôt un pantin de bois qui apprend à écouter sa conscience, tantôt un petit éléphant à la poursuite du bonheur. Et [ce moralisme] est supporté par une esthétique, par un style et plus précisément par une conception précise du mouvement. (Jean, 1995 : 24)*

2) Du point de vue externe, cette conception du dessin, du mouvement et du récit propre à Disney trouve par ailleurs des résonances tout à fait sensibles dans le contexte de visionnement des films. Quiconque a connu des enfants entichés de l'univers de Disney et a pu observer les stratégies

de marketing mises en œuvre pour mousser la vente des produits dérivés qui suit la sortie des films en salle (cassettes et DVD, figurines, jeux, etc.) sait qu'il s'agit d'un marché privilégié par la compagnie et extrêmement étendu. Contrairement aux films de fiction en prises de vue réelles destinés au public adulte, dont l'achat peut être compris comme le geste vaguement fétichiste (!) du cinéphile ou du collectionneur qui veut s'approprier l'œuvre cinématographique comme on s'approprie un livre, l'achat d'un film de Disney par le parent médiateur débouche vraisemblablement sur une situation de visionnements multiples dans le contexte familial, visionnements parfois compulsifs qui peuvent s'étendre sur des années et être accompagnés de toute une *re-création* imaginaire de l'univers diégétique du film dans les jeux mêmes de l'enfant, possiblement avec l'aide d'artefacts disneyens achetés en complément de l'œuvre. Bien entendu, un tel contexte de visionnement (qui s'apparente possiblement davantage à la lecture d'un conte par le parent et dont nous pouvons aisément imaginer qu'il est prévu par les concepteurs) favorise certains effets de lecture – notamment une lecture intimiste, personnelle, sur le mode affectif, une lecture qui s'effectue en échos au développement des schémas émotifs et rationnels de l'enfant aux différents stades de son développement, et dont l'analyste trouvera grand profit à repérer les opérateurs au sein du film lui-même. C'est à cette tâche que la deuxième partie de cet article sera consacrée.

### ***Le Roi lion***

La plupart des analyses internes du film *Le Roi lion* que nous avons consultées (notamment : Giroux [1999], Artz [2002], Hoerner [1996]) mettent l'accent sur les stéréotypes véhiculés par le film de Disney et l'idéologie conservatrice qu'ils tendent à servir. Pour résumer très succinctement, on constate que ces stéréotypes concernent en substance trois aspects du monde représenté :

- 1- les attributions en fonction du sexe (femelles soumises, passives, râleuses; mâles dominants, courageux, proactifs);

2- les références à la race (une hiérarchie très forte est établie selon la race d'appartenance des animaux, une hiérarchie naturalisée grâce à tout un discours pseudo-écologique sur le « grand cercle de la vie »);

3- la présentation contrastée de divers modèles politiques (légitimité de droit naturel *versus* légitimité démocratique, la seconde étant fortement associée dans le film aux mouvements révolutionnaires et au communisme autocratique).

Nous sommes pour l'essentiel d'accord avec les conclusions de ces analyses. Elles permettent en outre de mettre en relief la pertinence de la notion de représentations idéologiques lorsqu'on aborde un film de Disney. Mais ces études, souvent très raffinées dans les outils qu'elles développent pour faire parler les représentations, sont par contre presque complètement muettes quand vient le temps d'émettre des hypothèses quant à la *manière* dont cette idéologie est supposée agir sur le spectateur. En effet, il ne suffit pas de dire que les médias – et parmi eux les films issus de l'empire de Disney – ont remplacé la famille, l'école et l'Église comme principal agent de socialisation des enfants, et que les *modèles* qu'ils présentent sont souvent conservateurs, voire rétrogrades. Cette lecture strictement immanentiste du film suppose un modèle *stimulus-réponse*, insuffisant selon nous pour rendre compte de la complexité du *processus de médiation* à l'oeuvre dans la relation qui se tisse entre le film et son spectateur.

Si l'on considère, comme c'est notre souhait, l'hypothèse d'un spectateur-enfant, fasciné par le monde que le film d'animation lui permet de pénétrer (et largement *en phase* avec son propre univers intérieur), il est essentiel de se demander de quelle nature est ce monde et comment il s'adresse à lui spécifiquement, avant d'élaborer tout un ordre de significations secondes, idéologiques qui, si elles n'en sont pas moins présentes et constituent bien une lecture possible du film, renvoient à une interprétation critique et réflexive de l'oeuvre qui n'est certes pas caractéristique de la manière dont le film est reçu au premier plan par son spectateur-type.

Pour cela, il est utile croyons-nous de proposer une lecture qui délaisse partiellement les figures de surface pour s'intéresser aux



laisse désespéré et par rapport à laquelle il ressent une forte culpabilité, trouver sa place dans le monde. Cette recherche de l'identité se déploie dans le film sur l'axe spatial (autour des figures de l'exil et du retour) et sur l'axe temporel (d'enfant, il devient adolescent, puis jeune adulte). Dans le schéma, Nala est assimilée au pôle de l'objet dans la mesure où elle représente l'accès à la sexualité et constitue ni plus ni moins la récompense du héros une fois sa quête achevée.

- Le destinataire de cette quête est Mufasa, le père-roi qui en mourant délègue à son fils les responsabilités qui incombent à un monarque. Il est clair par ailleurs qu'il incarne dans le film un ensemble de forces plus abstraites, qui font de lui ni plus ni moins une sorte de figure d'autorité à partir de laquelle se croisent les notions de père, d'ancêtres et de divinité.

- Les adjutants (*Timon et Pumbaa*), qui apparaissent au héros au début de son processus de transformation, sont en réalité une figurativisation des éléments somatiques et cognitifs qui vont lui permettre de remplir sa quête. L'un représente le corps et ses désirs parfois hors de contrôle (le *Ça* freudien, en quelque sorte), l'autre l'intellect, l'intelligence raisonnée (qui correspondrait au *Surmoi*).

- Les opposants à la quête de Simba sont l'oncle Scar, l'anti-héros qui est le jumeau négatif de Mufasa, et les hyènes, qui incarnent un ensemble d'anti-valeurs contribuant à définir celles du sujet.

- De la conclusion positive de cette quête – Simba reprend la place qui lui était destinée dès le départ –, c'est tout le royaume qui profite en même temps qu'au héros : un ordre momentanément rompu est rétabli, auquel il est référé comme au *grand cercle de la vie*.

- On voit bien tout ce qui rapproche ce récit du mythe tel que le définit Mircea Eliade : « des histoires qui offrent des modèles de comportement humain, ce qui leur permet, par le fait même, de donner un sens et une valeur à la vie » (cité par Bettelheim, 1976 : 45).

Il paraît conséquemment possible d'affirmer qu'avant de prendre une signification sociale ou idéologique, le trajet effectué par Simba est assimilable, du point de vue de l'enfant-spectateur, à une projection de sa volonté d'affirmer son identité au sein du cercle familial et dans le monde. En tant que récit d'initiation, c'est le drame de la séparation qui se joue ici au niveau le plus fondamental (assorti d'une multitude d'autres drames secondaires) – une situation aux résonances multiples pour le spectateur-enfant confronté dans sa propre vie à la peur d'être abandonné de ses parents – avec, à la clé, un modèle comportemental et un système de valeurs adaptés. Le récit du *Roi lion* fournit donc en quelque sorte une réponse aux angoisses du jeune spectateur, il lui propose à un moment donné de son développement un ensemble de solutions à un conflit déjà présent. Comme le souligne Bruno Bettelheim :

*L'enfant est sujet à des accès désespérés de solitude et d'abandon, et il est souvent en proie à des angoisses mortelles [...] Le conte de fée prend très au sérieux ces angoisses. En outre, il présente des solutions que l'enfant peut saisir selon son niveau de compréhension. [...] L'enfant apprend qu'en formant une véritable relation interpersonnelle, il échappera à l'angoisse de séparation qui le hante. (1976 : 21-22; c'est nous qui soulignons.)*

Au niveau de lecture le plus immédiat, donc, et si nous tenons compte des caractères propres du public auquel le film est destiné en priorité, *Le Roi lion* n'est pas très différent des films de genre de la période classique (western, policier, musical) dont l'une des fonctions importantes semblait être de proposer des solutions imaginaires à des conflits bien réels, comme l'ont démontré les représentants de l'école dite ritualiste. Mais cette lecture du film en des termes surtout psychologiques, si elle permet de mieux faire comprendre les fondements et les motifs de l'investissement affectif et cognitif du jeune spectateur dans un tel film, n'exclut pas pour autant la lecture idéologique. Bien au contraire, même, puisque la mise au jour de la fonction du récit ne dit rien du contenu des représentations qu'il véhicule, ni de la nature des apprentissages qui sont communiqués au jeune spectateur au moyen de son identification aux épreuves du héros.

Le schéma des actants, dans la mesure où il correspond ni plus ni moins à une distribution des rôles tels qu'ils se déploient dans le récit, peut être représenté sous la forme d'une répartition de quatre espaces, où s'exprime avec force la nature contrastée des *valeurs* qui s'y incarnent, des valeurs dont il va sans dire qu'elles sont analysables en termes idéologiques. Le tableau suivant permet de mettre en relief la nature des contradictions qui s'expriment dans le récit, autour du conflit premier.

(Voir le tableau placé en fin de texte.)

|                           |                      |
|---------------------------|----------------------|
| <b>Royaume des lions</b>  | <b>Hakuna Matata</b> |
| <b>Royaumes de hyènes</b> | <b>Ciel</b>          |

– COMMENTAIRES SUR LA CONSTRUCTION DES QUATRE ESPACES  
DANS *LE ROI LION*

- Remarquons d'abord avec Greimas qu'un « lieu quelconque ne peut être saisi qu'en le fixant par rapport à un autre lieu, qu'il se définit par ce qu'il n'est pas [...] L'appropriation d'une topie n'est possible qu'en postulant une hétérotopie » (1979 : 12). La carte géographique du *Roi lion* montre bien comment s'organise l'espace sous la forme de telles oppositions fondamentales du type :

**ici : ailleurs**  
**inclus : exclu**

Par rapport au royaume des lions, qui est un espace *topique* fortement caractérisé, les autres espaces sont en situations hétérotopiques ou utopiques. Autrement dit, il existe entre ces quatre espaces ce que nous appellerons, faute d'un meilleur terme, des rapports de *contiguïté signifiante* qui s'expriment

plus précisément par des relations de contrariété et de contradiction, caractéristiques du carré sémiotique :

|  |  |
|--|--|
| <b>Culture</b><br>(Royaume des lions)      | <b>Nature</b><br>(Hakuna Matata)         |
| <b>Sur-culture</b><br>(Royaume des hyènes) | <b>Sur-nature</b><br>(Royaume des morts) |

- Le trajet qu'effectue le héros Simba – à la recherche de sa place – dans ces différents espaces permet dans un même mouvement une circulation entre les pôles antinomiques de la culture, trajet qui tend par sa catharsis finale à résoudre symboliquement l'ensemble des contradictions qu'elle porte. Ces contradictions semblent surtout concerner les valeurs suivantes, mais la liste n'est bien sûr pas exhaustive :

|                |                  |
|----------------|------------------|
| Individu       | Communauté       |
| Vie            | Mort             |
| Bien           | Mal              |
| Réalité        | Fantasme         |
| Responsabilité | Irresponsabilité |
| Etc.           |                  |

Aussi l'identification par le spectateur-enfant à la position du héros lui permet-elle symboliquement de circuler au sein de ces espaces fortement contrastés et, par le fait de cette circulation, d'adhérer ni plus ni moins au schéma des valeurs qui s'y trouve implicitement incarné. Autrement dit, la fonction psychologique du trajet – analysée préalablement en terme de résolution de l'angoisse de la séparation – est redoublée au niveau du contenu par la qualification des agents et des figures qui contribuent au succès de ce trajet. Ainsi, des valeurs comme le *réalisme pragmatique*, *l'individualisme*, *la religion*, *le sens des responsabilités*, *le libre-arbitre* sont-elles

posées comme profitables et même nécessaires à la quête du héros; ensemble, elles constituent donc la réalisation effective de l'idéologie dans le discours du film, sans perdre pour autant le sens de leur efficacité particulière. Dans son analyse idéologique de l'espace de Disneyland (1973), Louis Marin proposait des conclusions assez similaires aux nôtres. Pour ce dernier, en effet, le trajet effectué par le visiteur de Disneyland entre les différentes parties du parc à thèmes doit être interprété fonctionnellement comme le geste qui tend à résoudre symboliquement les contradictions de la société américaine :

*En d'autres termes, le visiteur de Disneyland est dans la position du récitant cérémoniel du récit mythique des origines antagoniques de la société. Il en mime les contradictions dans le présent de sa visite et sa gesticulation rituelle [...] il renverse, dans le jeu, les déterminismes de la vie quotidienne pour les réaffirmer, légitimés et justifiés, par son geste instaurateur; sa promenade est le récit mille fois renouvelé de l'harmonisation leurrante des contraires, la solution fictive de leur tension conflictuelle. (Marin, 1973 : 299)*

L'espace diégétique du film et l'espace construit du parc à thèmes présentent donc des similitudes frappantes, notamment dans la manière dont s'y trouvent juxtaposés des sous-espaces en contiguïté qui révèlent, lorsqu'ils sont activés par un spectateur ou un visiteur, leur nature à la fois complémentaire et contradictoire. Ce que Marin nomme avec justesse « l'harmonisation leurrante des contraires » trouve son expression la plus frappante à un niveau proprement spatial, et ne semble nulle part mieux résumée que dans l'expression le « grand cercle de la vie », utilisée à de multiples reprises dans *Le Roi lion* : plutôt qu'un antagonisme, une confrontation, un affrontement des forces contraires, les tensions sociales, raciales, sexuelles et politiques présentées dans le film sont ni plus ni moins qu'annulées par cette spatialisation, le cercle étant la forme qui consacre le triomphe de l'harmonie, qui est aussi la victoire de l'idéologie sur l'histoire.

### **Conclusions**

Cette trop brève incursion dans le monde de Disney se voulait une tentative pour démontrer l'intérêt et la pertinence de la perspective pragmatique pour l'analyse d'un type de films souvent assimilé d'une manière un peu rapide à la production cinématographique courante. Le fait bien documenté qu'ils sont regardés par un large éventail de publics ne doit pas nous faire oublier que les dessins animés produits chez Disney sont avant tout destinés au jeune public, et qu'à ce titre ils se distinguent de plus d'une façon du film de fiction traditionnel. La manière dont y on représente le monde et la façon dont on y construit le récit, bien entendu, mais également les stratégies de mise en marché et le mode de visionnement qui accompagnent la plupart du temps ces films doivent nous inciter à considérer les paramètres de leur lecture avec soin, et de faire apparaître quand elles sont pertinentes les différences liées au public auquel ils se destinent.

Bien sûr, pour être complet, ce type d'analyse devrait pouvoir montrer comment la construction de l'espace dans *Le Roi lion* et les considérations idéologiques que nous avons déduites trouvent dans l'ensemble de la production disneyenne – et pas seulement à Disneyland tel que le décrit Louis Marin – des résonances sensibles et multiples; l'expérience que nous avons de ce corpus tend à confirmer notre hypothèse, mais une enquête plus systématique devrait être menée pour qu'il soit possible de l'affirmer catégoriquement. À un niveau plus concret encore, une entreprise comme la nôtre profiterait certainement de la vérification, auprès du jeune public, de certaines des hypothèses de lecture induites sur la base d'une construction sémiotique de l'énonciation. Car là se trouve à la fois la justification et la limite de toute analyse sémiopragmatique : dans cet aller-retour du texte vers la culture qui le produit, du texte vers le public qui se l'approprie, la lumière que nous jetons sur les mécanismes de la médiation devrait pouvoir faire apparaître les médiateurs en chair et en os qui sont impliqués dans ce processus, et pas seulement leurs ombres saisies dans les limites d'un texte omnipotent.