



Les Ateliers de l'image & Du Son

40 rue Borde, 13008 Marseille

04 91 76 23 64

*Le visage de la vertu :  
Quand Disney représente la beauté et  
la bonté à travers des stéréotype  
sociaux.*

Sous la direction de Monsieur NOVAT PLANTIER, directeur de mémoire

Viethen Jeanne  
B3CINE  
Année 2024/2025

# Remerciement

Je tiens à adresser mes sincères remerciements à Monsieur Brunot NOVAT PLANTIER, directeur de mémoire, pour son accompagnement tout au long de l'élaboration de ce travail. Sa disponibilité, ses conseils avisés ainsi que ses remarques pertinentes m'ont permis d'approfondir ma réflexion, de structurer ma démarche de recherche et d'enrichir ce mémoire.

Je le remercie également pour la confiance qu'il m'a accordée, son écoute bienveillante, et l'intérêt qu'il a porté à mon sujet. Son aide m'a été précieuse et a constitué un véritable appui dans la construction de cette analyse.

# Sommaire

<b>Introduction</b>	<b>4</b>
<b>Préambule</b>	<b>6</b>
<b>Développement</b>	<b>9</b>
<b>1. Le premier long métrage Disney, Blanche Neige et les Sept Nains (1937)</b>	<b>9</b>
A. Une caractérisation des personnages, conforme au mœurs de l'époque	10
B. La symbolique des couleurs	13
<b>2. 1990, Disney et la politique</b>	<b>16</b>
A. Aladdin (1992), entre inspiration et stéréotype occidentaux	16
B. Pocahontas, une légende indienne (1995)	25
<b>3. La nouvelle ère, les années 2000</b>	<b>30</b>
A. Raiponce (2010)	30
B. Une volonté de reconquérir le public : entre Wish, Asha et la bonne étoile (2023) et les adaptation en live action	35
<b>Conclusion</b>	<b>42</b>
<b>Annexe</b>	<b>45</b>
<b>Bibliographie</b>	<b>52</b>

## Introduction

Il était une fois une société où les canons de beauté étaient basés sur des icônes du cinéma, et où les dessins animés pour enfants nous conditionnaient à une vision idéalisée de la vie. Ces films d'animation mettaient en scène des personnages jeunes et beaux, incarnant la joie, le bonheur et le succès. À l'inverse, les antagonistes étaient marqués par des stéréotypes physiques distinctifs et finissaient toujours par être vaincus. En somme, la beauté semblait être synonyme de bonté, tandis que les personnages considérés comme "mauvais" présentaient des caractéristiques physiques opposées aux héros et héroïnes. Ces récits faisaient rêver les enfants d'une vie parfaite, tout en leur inculquant, souvent de manière inconsciente, que ceux qui ne correspondaient pas à ces idéaux étaient jugés, moqués ou exclus.

Cette idée peut paraître excessive, et pourtant, elle est profondément ancrée dans notre société. Une société marquée par des diktats de beauté, où l'apparence prime parfois sur la moralité et nous conditionne à aspirer à un idéal physique normé. Ces stéréotypes évoluent avec le temps et les mœurs, mais un modèle esthétique dominant demeure toujours. Portés par le cinéma, ils s'inscrivent dans l'inconscient collectif dès le plus jeune âge, notamment à travers les dessins animés. Parmi les plus grands créateurs de ces représentations normées, une figure incontournable se démarque : Walt Disney.

En 1923, Walter Elias Disney, producteur, réalisateur et scénariste américain, fonde *The Walt Disney Company*. Dès ses débuts, cette société de production spécialisée dans les films d'animation pour enfants s'est imposée comme un pilier majeur de l'industrie du divertissement, statut qu'elle conserve encore aujourd'hui. Disney ne s'est pas contenté de révolutionner le cinéma d'animation ; il a façonné un imaginaire collectif nourri de figures iconiques. À travers ses films, la firme a développé un ensemble de représentations visuelles et narratives qui véhiculent des idéaux esthétiques et moraux, influencés par les contextes sociaux et politiques de chaque époque.

Mais Disney ne se limite pas à raconter des histoires féeriques et magiques : il façonne également des modèles culturels en diffusant des représentations idéalisées de la beauté et de la vertu. Les héroïnes incarnent des normes physiques et comportementales valorisées, tandis que les antagonistes sont construits en opposition à ces idéaux. Les codes esthétiques privilégiés par Disney s'inspirent de canons de beauté préexistants, influencés par les arts, la mode et les idéaux sociaux

dominants. Ainsi, ces figures deviennent des références culturelles qui contribuent à établir et à perpétuer des standards de beauté spécifiques.

De cette réflexion découle la problématique suivante : Comment Disney, en s'adressant aux enfants, accompagne et installe les canons de beauté ?

Dans ce mémoire, nous chercherons à comprendre comment Disney participe à la diffusion et à l'évolution des canons de beauté à travers ses productions. Nous analyserons chronologiquement l'évolution des stéréotypes dans les films Disney, en nous intéressant aux choix de représentation physique et sociale des héros et des antagonistes. Nous débuterons par le premier long-métrage de Walt Disney, *Blanche-Neige et les Sept Nains* (1938). Nous poursuivrons avec les années 1990 à travers *Aladdin* (1992) et *Pocahontas* (1995). Enfin, nous étudierons les productions plus récentes, notamment *Raiponce* (2010) et *Wish, Asha et la Bonne Étoile* (2023), ainsi que les adaptations en live-action des classiques Disney.

À travers cette analyse, nous mettrons en lumière les mécanismes par lesquels Disney influence et reflète les idéaux de beauté et de vertu au fil des décennies.

## Préambule

Avant de commencer, définissons les termes importants que nous utiliserons tout au long de ce mémoire.

Le terme « canon » est employé dans les arts visuels, comme la peinture ou le cinéma, pour désigner ce qui est considéré comme la norme en matière de beauté, en fonction d'un lieu, d'une époque ou d'un contexte culturel. En peinture et en sculpture, on parle de « canon esthétique », une règle de proportionnalité des membres permettant d'atteindre une représentation idéale du corps humain dans les œuvres d'art. Les exigences des canons évoluent selon les époques, les cultures, les religions, les courants artistiques et les mœurs. Le canon est donc synonyme de beauté et s'oppose à la laideur. En somme, son utilisation dans les arts, que ce soit en peinture, en sculpture, en littérature, en mode, en cinéma ou en photographie, n'est pas récente. Si les critères physiques qui définissent ces canons changent avec le temps, leur fonction reste la même : établir des normes esthétiques et exclure, implicitement ou explicitement, ceux qui s'en éloignent.

Le terme « icône » désigne une personne ou une représentation incarnant une communauté, un mouvement, une tendance ou une époque. De nos jours, ce mot est très courant dans le domaine de la mode pour désigner une personnalité qui inspire admiration et influence. Pourtant, son origine est bien plus ancienne. Dérivé du grec « εἰκών » (eikón), signifiant « image » ou « ressemblance », il avait à l'origine une connotation religieuse. Par exemple, au Moyen Âge, représenter Dieu sous une forme humaine était impensable dans la tradition chrétienne. Ne sachant pas à quoi il ressemblait, il était interdit de lui attribuer des traits physiques afin d'éviter toute idéalisation ou stéréotypisation. Ainsi, sa présence dans l'art religieux était symbolisée par un signe distinctif, comme un poisson, qui représentait le christianisme (voir image annexe). En revanche, d'autres figures emblématiques du christianisme, comme Jésus, étaient représentées sous forme humaine, mais de manière idéalisée et non réaliste (voir image annexe 2), afin que le spectateur ne soit pas confus, entre réalité et représentation. L'icône avait donc pour fonction principale de perpétuer la mémoire d'un personnage religieux et de susciter un sentiment de vénération. Elle servait aussi d'outil pédagogique en illustrant des épisodes majeurs de l'Ancien et du Nouveau Testament. De nos jours, l'usage du mot « icône » s'est élargi pour désigner toute personnalité dont l'image exerce une forte influence dans la société, notamment dans le cinéma, la peinture ou la photographie. La mode s'est également approprié ce terme pour qualifier des figures emblématiques, vectrices de puissance et d'admiration.

La bonté est une qualité morale qui consiste à être bienveillant envers autrui et à agir pour le bien. Elle implique l'amabilité et l'inspiration d'une certaine gentillesse. Ce terme est également très présent dans la tradition chrétienne, notamment dans la Bible, où il caractérise l'attitude bienveillante de Dieu envers les hommes, à travers ses faveurs et ses bénédictions.

La beauté, quant à elle, désigne ce qui est perçu comme esthétiquement plaisant. Subjective par nature, elle varie selon les époques, les cultures, les religions et les mœurs. Cependant, elle est souvent associée à des stéréotypes physiques établis par la société et transmis au fil du temps.

Maintenant que nous avons défini les termes essentiels de ce mémoire, revenons à l'histoire de Disney.

Comme évoqué dans l'introduction, l'entreprise Walt Disney a été fondée en octobre 1923 sous le nom de *Disney Brothers Studio* par Walt et Roy Disney. Les deux frères se sont lancés dans l'industrie de l'animation avec une série de courts-métrages intitulée *Alice Comedies*. Ces films muets en noir et blanc mettaient en scène une jeune fille, Alice, qui se retrouvait plongée dans *Cartoonland*, un monde imaginaire animé. Grâce à cette série, *Disney Brothers Studio* a rencontré un immense succès et a été renommé en 1926 *Walt Disney Studio*.

Cependant, en 1928, le studio a traversé une crise, notamment due à une lassitude du public. Walt Disney a alors décidé de concevoir un nouveau personnage pour redresser la situation : Mickey Mouse. Il innove en synchronisant pour la première fois une animation avec du son et lance ainsi, le 18 novembre 1928, le court-métrage *Steamboat Willie*, marquant officiellement la naissance de Mickey Mouse. Ce personnage emblématique permet à Disney de connaître un immense succès et de lancer la série animée *Silly Symphonies*, qui introduit des figures aujourd'hui incontournables comme Donald Duck.

Grâce à ce succès mondial, *Walt Disney Studio* prend son indépendance vis-à-vis des sociétés de production comme *Columbia Pictures*, avec lesquelles il distribuait auparavant ses œuvres.

Walt Disney se lance alors dans une nouvelle aventure, encore plus ambitieuse : la production de son premier long-métrage d'animation. En 1937, il dévoile *Blanche-Neige et les Sept Nains*, un film qui marque le début de l'âge d'or de l'animation et établit *Disney* comme un acteur majeur du cinéma.

Dès lors, l'entreprise construit un univers propre en s'inspirant des contes les plus célèbres, tels que ceux des frères Grimm ou encore des récits issus de cultures du monde entier, comme *Aladdin*. À travers ses films, Disney façonne des héros et héroïnes idéalisés, influençant la perception des jeunes spectateurs sur la beauté et la perfection. Dans la majorité de ses productions, une corrélation entre beauté et bonté est mise en avant, instaurant une vision erronée de la réalité et des normes esthétiques dans l'imaginaire collectif.

Maintenant que nous avons défini les termes essentiels et posé un cadre historique, installez-vous confortablement et plongez dans le monde merveilleux de Disney.

## Développement

### **1. Le premier long métrage Disney, *Blanche Neige et les Sept Nains* (1937)**

*Blanche-Neige et les Sept Nains* est le premier long-métrage d'animation de Walt Disney, sorti en 1937. Ce film raconte l'histoire de Blanche-Neige, une jeune princesse à la peau aussi blanche que la neige et aux cheveux aussi noirs que l'ébène. Après avoir été chassée du château par sa belle-mère, elle trouve refuge dans une maisonnette au cœur de la forêt, où vivent sept nains.

Sa belle-mère, une sorcière jalouse de sa beauté, met en place plusieurs stratagèmes pour la tuer, dans l'espoir de redevenir la femme la plus belle du royaume. Elle parvient finalement à plonger Blanche-Neige dans un sommeil éternel en lui faisant croquer une pomme empoisonnée. La jeune femme est alors sauvée par un prince, qui la réveille en lui donnant un baiser d'amour sincère, tandis que la sorcière périt en chutant d'une falaise.

Ce film est directement inspiré du conte *Blanche-Neige*, publié en 1812 par les frères Grimm. L'histoire y est pratiquement identique, à quelques détails près. Dans le conte original, la reine jalouse ordonne à un chasseur de tuer Blanche-Neige, alors âgée de seulement sept ans, et de lui rapporter son cœur et son foie en guise de preuve. Pris de compassion, le chasseur laisse la jeune fille s'enfuir dans la forêt et, pour tromper la reine, tue un marcassin dont il lui apporte les organes. Persuadée qu'il s'agit de ceux de Blanche-Neige, la reine les mange, croyant ainsi anéantir définitivement la jeune fille.

Blanche-Neige, quant à elle, trouve refuge chez les sept nains. En échange de leur hospitalité, elle reste à la maisonnette pour s'occuper du ménage et préparer les repas pendant que les nains travaillent. Lorsque le sorcière découvre que Blanche-Neige est toujours en vie, elle élabore plusieurs ruses pour tenter de l'éliminer. Naïve, la jeune fille tombe dans chacun de ses pièges, mais parvient toujours à échapper à la mort. Finalement, la reine l'empoisonne avec une pomme ensorcelée, la plongeant dans un sommeil profond.

Dans le conte original, les sept nains, accablés de tristesse, placent Blanche-Neige dans un cercueil de verre et le confient à un prince. Sur le chemin du retour vers son royaume, les serviteurs du prince font tomber le cercueil, ce qui fait recracher à Blanche-Neige le morceau de pomme empoisonnée. Elle se réveille alors de son sommeil, et finit par épouser le prince. Quant à la

sorcière, elle sombre dans la folie après avoir réalisé qu'elle a une nouvelle fois échoué dans son assassinat.

Le conte des frères Grimm a pour but d'avertir les enfants et les adultes du danger que peuvent représenter certaines personnes, tout en conservant une dimension divertissante. Disney reprend cette morale, mais édulcore certains éléments jugés trop sombres ou choquants, comme le cannibalisme de la reine. L'adaptation cinématographique modifie également la fin : au lieu d'être réveillée par accident, Blanche-Neige l'est grâce au baiser du prince, un geste effectué sans son approbation, ce qui soulève des interrogations sur le consentement.

Dans cette partie, nous analyserons dans un premier temps la caractérisation des personnages du film *Blanche-Neige et les Sept Nains*, qui s'inspire des mœurs de l'époque. Puis, dans un second temps, nous étudierons l'utilisation des couleurs, tant dans leur dimension esthétique et visuelle que dans la construction symbolique des personnages.

## **A. Une caractérisation des personnages, conforme au mœurs de l'époque**

Tout d'abord, dans le conte des frères Grimm, la sorcière est décrite comme une femme d'une extrême beauté, sauf lorsqu'elle se déguise. Pour tromper Blanche-Neige, elle adopte soit l'apparence d'une femme très laide, soit celle d'une vieille paysanne. Cette transformation a un double objectif : d'une part, éviter d'être reconnue, et d'autre part, susciter la pitié de la jeune fille. En effet, la sorcière connaît la naïveté et la bonté de Blanche-Neige et sait qu'elle ne pourra s'empêcher d'aider une vieille femme semblant sans défense.

Dans le film, Disney reprend ces codes visuels pour la sorcière. Son apparence est marquée par une allure élégante, une voix froide et autoritaire, et un rire maléfique. Contrairement aux sorcières du cinéma hollywoodien d'époque, souvent représentées avec un nez crochu, un chapeau pointu et des robes en lambeaux, la belle-mère de Blanche-Neige incarne un nouveau modèle de sorcière : une femme prestigieuse et indépendante, qui manipule et trompe pour arriver à ses fins. Son apparence est même parfois sexualisée, avec des traits fins, un corps élancé et une grande prestance.

Cette nouvelle représentation marque un tournant dans la construction du personnage de la sorcière au cinéma, mais elle renforce également certains stéréotypes sur les femmes. En effet, la reine-sorcière est animée par une obsession pour la beauté et le pouvoir, au point d'être jalouse d'une autre femme. C'est précisément cette rivalité féminine qui la pousse à sa perte. Disney inscrit ainsi

l'idée que deux femmes belles ne peuvent être que rivales, un trope récurrent dans la culture populaire.

De plus, le fait que la reine puisse changer d'apparence à sa guise et qu'elle choisisse de devenir une vieille femme laide renforce l'idée que la laideur est associée à la méchanceté. C'est d'ailleurs sous cette apparence qu'elle meurt, suggérant que les sorcières, et plus largement les femmes qui ne correspondent pas aux normes de beauté, sont destinées à être mauvaises et vouées à disparaître. Cette vision contribue à une hiérarchisation des apparences, où seules les femmes belles sont jugées dignes d'être aimées et sauvées.

L'élément de la pomme empoisonnée est un symbole fortement inspiré par la religion. Dans le film comme dans le conte, la sorcière empoisonne une pomme, que Blanche-Neige croque avant de sombrer dans un sommeil éternel. Cette scène évoque directement le récit biblique d'Adam et Ève, où Ève, sous l'influence du serpent, croque le fruit défendu.

Dans cette interprétation, la sorcière jouerait le rôle du serpent, tentant Blanche-Neige, tandis que la jeune fille incarnerait Ève, succombant à la tentation. Cependant, contrairement à la Bible, où la faute d'Ève condamne l'humanité, Disney offre autre issue.

Ce parallèle religieux suggère un message sous-jacent : la naïveté et la bonté peuvent causer la perte d'une femme. Pourtant, ce message entre en contradiction avec la morale véhiculée par la représentation de la sorcière. Si une femme est trop mauvaise, elle est punie, mais si elle est trop gentille, elle est vulnérable et doit être sauvée. Disney apporte une réponse claire à ce paradoxe : une femme doit être protégée par un homme bon et courageux.

Ainsi, le film véhicule un message genré : la femme doit être bienveillante, mais pas au point de devenir naïve, et elle doit compter sur un homme pour la protéger et prendre les bonnes décisions à sa place.

Blanche-Neige incarne l'idéal féminin de l'époque. Elle est jeune, belle, douce et serviable, avec une peau aussi blanche que la neige, des lèvres aussi rouges que le sang, et des cheveux aussi

noirs que l'ébène. Son visage fin et délicat et sa silhouette menue renforcent cette image d'une jeune femme fragile et pure.

Son comportement reflète également les attentes sociales des années 1940. Elle reste à la maison, cuisine de bons petits plats pour les sept nains et nettoie leur maisonnette pendant qu'ils travaillent. En ce sens, Blanche-Neige incarne le rôle traditionnel de la femme au foyer, correspondant aux valeurs conservatrices de l'époque.

Sa naïveté extrême est également soulignée à plusieurs reprises dans le film. Les nains lui interdisent d'ouvrir la porte à des inconnus, mais elle désobéit systématiquement, ce qui met sa vie en danger. Disney semble ainsi adresser un message aux jeunes spectatrices : si une femme ne suit pas les conseils des hommes, elle s'expose à des dangers mortels.

La scène du baiser du prince à la fin du film soulève également des interrogations sur le consentement. Dans le conte original, Blanche-Neige se réveille accidentellement après que les serviteurs du prince aient fait tomber son cercueil, ce qui lui permet de recracher le morceau de pomme coincé dans sa gorge. Ce réveil est dû au hasard, et non à une action volontaire du prince.

En revanche, dans le film, Disney modifie cette fin. Le prince choisit d'embrasser Blanche-Neige sans son consentement, alors qu'elle est plongée dans un sommeil profond. Ce changement pose un problème moral, car il suggère qu'il est acceptable d'embrasser une femme sans son accord, renforçant ainsi des idées problématiques sur les relations entre hommes et femmes.

Avec cette représentation de Blanche-Neige, Disney renforce le stéréotype de la "bonne épouse" : une femme qui reste au foyer, fait le ménage et la cuisine, obéit aux hommes et ne les contredit jamais.

De plus, la pureté de Blanche-Neige est soulignée par sa connexion avec la nature. Elle chante et parle aux animaux, ce qui s'inscrit dans un stéréotype plus large de la "femme proche de la nature", souvent idéalisée comme douce, maternelle et bienveillante.

Enfin, la morale du film est claire : une femme doit être belle, douce et docile, et ne peut pas être indépendante. Elle doit attendre qu'un homme vienne la secourir. Ce message, conforme aux valeurs patriarcales de l'époque, est aujourd'hui perçu comme rétrograde et problématique.

La caractérisation des personnages dans *Blanche-Neige et les Sept Nains* reflète les normes et les valeurs des années 1930-1940. La sorcière incarne la femme indépendante et ambitieuse, mais elle est punie pour cela, tandis que Blanche-Neige représente l'idéal féminin traditionnel, récompensé par l'amour d'un prince.

Disney impose ainsi une vision très genrée et patriarcale des rapports entre hommes et femmes, où la beauté et la douceur sont les seules qualités attendues chez une femme, tandis que les femmes puissantes et ambitieuses sont nécessairement des antagonistes.

Si les personnages de *Blanche-Neige et les Sept Nains* sont caractérisés par leur apparence physique et leur comportement, leur identité est également définie par les couleurs qui les entourent. Disney utilise en effet une palette chromatique précise pour renforcer les traits de caractère et les oppositions entre les protagonistes

## **B. La symbolique des couleurs**

En effet, le choix des couleurs de la part de Disney peut paraître anodin, mais au contraire, il vient renforcer la personnalité de chaque personnage.

Tout d'abord, parlons de la couleur la plus évoquée : le blanc. Dans le cinéma, le blanc représente la pureté, l'innocence, l'élégance et la puissance. Tous les personnages de ce film ont la peau blanche, mais celle qui a la peau la plus blanche, comme son nom l'indique, est Blanche-Neige. Comme évoqué dans sa description, Blanche-Neige est blanche comme la neige, signifiant qu'elle est extrêmement pure et innocente. Le fait que ce soit une jeune femme, presque une enfant, renforce encore plus cette idée de pureté et d'innocence. Cette représentation problématique de la couleur blanche vient renforcer un imaginaire colonialiste, laissant sous-entendre que plus une peau est foncée, moins la personne est pure, innocente, élégante ou puissante. À chaque fois que la sorcière s'adresse au miroir magique pour lui demander qui est la plus belle, elle le formule ainsi : « Miroir magique au mur, qui a beauté parfaite et pure ? ». Ce à quoi le miroir répond systématiquement que Blanche-Neige est la plus belle. Cette réplique laisse entendre que pour être belle, il faut incarner une beauté parfaite et pure, telle que celle de Blanche-Neige. Au vu de la

représentation physique de Blanche-Neige dans le film, cela laisse imaginer quel personne correspond à cette définition de la beauté.

Poursuivons avec le choix des couleurs dans la tenue de Blanche-Neige. Elle est vêtue d'une robe jaune, bleue et rouge. Le jaune représente, entre autres, la gaieté, la jeunesse et la prudence, le bleu évoque le calme et le rouge symbolise la vie, la passion et l'amour. Le choix de ces couleurs pour la robe de la jeune princesse n'est absolument pas anodin et vient, au contraire, compléter sa personnalité. Ces couleurs annoncent aussi son destin, notamment le rouge, qui prédit qu'elle ne mourra pas et que l'amour viendra la sauver.

Le costume du prince, quant à lui, est composé de bleu, de blanc et d'une cape rouge. Le bleu, en particulier dans la royauté, incarne la confiance et la communication. Une nouvelle fois, ce choix n'est pas anodin : grâce à son courage, son élégance, son innocence et son amour sincère pour Blanche-Neige, le prince la délivrera de son malheur.

Passons maintenant aux choix colorimétriques de la sorcière. Elle est vêtue d'une cape noire, doublée de rouge, et d'une robe violette. Cette fois-ci, le noir représente l'élégance et le mystère, tandis que le violet symbolise le luxe, le mystère et l'arrogance. Le rouge, quant à lui, apporte une touche de sensualité et de passion, rendant la sorcière encore plus charismatique. Mais les couleurs qu'elle porte sur elle ne sont pas les seules à la caractériser. Le vert est également très présent autour d'elle, notamment lorsqu'elle s'adresse au miroir magique, lorsqu'elle utilise ses pouvoirs ou lorsqu'elle plonge la pomme dans le poison. Dans ce contexte, le vert est associé à l'espoir, à la richesse et à la jalousie. Cette couleur vient ainsi intensifier sa personnalité et ses motivations. Le miroir magique, qui émane d'une lueur verte, représente la richesse, car la seule richesse aux yeux de la sorcière est ce miroir qui lui révèle qui est la plus belle femme du royaume. Le poison, quant à lui, incarne l'espoir de réussir à tuer Blanche-Neige, tandis que la magie qu'elle utilise traduit la jalousie qui l'anime. Tout ce qui est considéré comme maléfique et surnaturel est représenté par le vert. Par ailleurs, Disney utilise fréquemment cette symbolique du vert, notamment dans *La Belle au bois dormant* (1959) ou encore *Wish, Asha et la bonne étoile* (2023), où les antagonistes de ces films possèdent eux aussi des pouvoirs de couleur verte.

Pendant plusieurs années, voyant que cette mise en scène connaissait un énorme succès, Disney continua à réaliser des films d'animation reprenant les mêmes codes que *Blanche-Neige et les Sept Nains* : une jeune femme, une méchante et un prince charmant qui vient la sauver. Notamment avec les films *Cendrillon*, *La Belle au bois dormant* ou encore *La Petite Sirène*.

Ces choix scénaristiques idylliques, dignes d'un conte de fées, s'inspiraient des codes sociaux de l'époque. Ces procédés ne choquaient pas et, au contraire, intéressaient et divertissait les spectateurs.

Mais dans les années 1990, Disney tente de se diversifier pour viser un public plus large, tout en essayant de garder le même procédé scénaristique. Inspiré par des politiques récentes ou des époques passées, en adaptant des récits culturels étrangers et en abordant un passé américain pourtant tabou, Disney se renouvelle avec la sortie d'*Aladdin* et de *Pocahontas, une légende indienne*.

## **2. 1990, Disney et la politique**

Dans cette partie, nous faisons un bond dans le temps pour nous intéresser aux productions Disney des années 1990. Comme évoqué précédemment, Disney a longtemps adopté des stéréotypes récurrents dans la plupart de ses films, influençant ainsi la perception du public, notamment des enfants, sur des notions telles que la beauté et la morale. Cependant, à cette époque, le studio commence à diversifier ses récits et à mettre en avant des cultures et des contextes historiques différents.

Nous nous concentrerons ici sur *Aladdin* (1992) et *Pocahontas, une légende indienne* (1995), deux films qui, bien qu'en apparence différents, véhiculent de nombreux stéréotypes et imaginaires hérités de perspectives colonialistes. À travers ces œuvres, Disney tente d'explorer de nouveaux horizons culturels tout en perpétuant, parfois inconsciemment, des représentations problématiques. Il est donc essentiel d'analyser comment ces films, en cherchant à représenter des cultures non occidentales, contribuent malgré tout à la diffusion de certaines idées préconçues et à la réinterprétation biaisée de l'Histoire

### **A. *Aladdin* (1992), entre inspiration et stéréotype occidentaux**

Tout d'abord, parlons de l'origine du conte et de la signification du nom Aladdin. L'histoire d'*Aladdin* s'inspire d'un conte traditionnel arabo-persan dont la première apparition écrite remonte au XVIII<sup>e</sup> siècle. Cependant, ce récit existait bien avant sa transcription et circulait notamment en Syrie dès 1701. Ce conte fait partie du célèbre recueil *Les Mille et Une Nuits*, aux côtés d'autres récits emblématiques comme *Sindbad le marin* ou *Ali Baba et les quarante voleurs*.

Le nom *Aladdin* lui-même a une signification particulière : il vient de l'arabe « 'Alā' ad-Dīn » (علاء الدين), qui signifie « élévation de la religion ». Cette appellation renvoie à une connotation noble et spirituelle, pourtant largement absente des adaptations modernes du conte, notamment celle de Disney.

Dans la version traditionnelle, *Aladdin* n'est pas un jeune voleur vivant dans un pays arabe, mais un garçon turbulent originaire de Chine. Son père, tailleur de profession, meurt en laissant sa famille dans la pauvreté. La mère d'Aladdin tente alors de subvenir seule aux besoins de son fils, mais ce dernier, dissipé et difficile à éduquer, ne lui facilite pas la tâche.

Un jour, un sorcier étranger se présente à Aladdin en prétendant être son oncle. Il gagne la confiance de la famille en assurant qu'il souhaite faire de lui un riche marchand de tissus. En réalité, ce magicien convoite une lampe magique cachée dans une grotte et a besoin d'Aladdin pour la récupérer. Il lui donne un anneau magique pour le protéger et l'envoie dans la caverne, mais lorsque le garçon refuse de lui remettre la lampe avant d'être sorti, le sorcier l'y abandonne.

C'est dans cet endroit qu'Aladdin découvre le pouvoir du génie enfermé dans la lampe. Grâce à ce dernier, il transforme sa vie et celle de sa mère, devenant riche et raffiné. Il tombe amoureux de la princesse Badroulboudour, fille du sultan, et réussit à l'épouser en impressionnant le roi avec des trésors. Cependant, le sorcier revient et vole la lampe en manipulant la princesse, transportant son palais en Afrique. Aladdin parvient à récupérer la lampe grâce à un second génie issu de son anneau, et triomphe du sorcier. Plus tard, il doit également affronter le frère du magicien, qui tente de se venger en usurpant l'identité d'une guérisseuse. À l'issue de ces épreuves, Aladdin et Badroulboudour vivent heureux, et le conte se termine par une morale sur l'importance de la sagesse et de la persévérance.

Dans l'adaptation de Disney sortie en 1992 et réalisée par Ron CLEMENTS et John MUSKER, *Aladdin* prend place dans la ville fictive d'Agrabah, inspirée du Moyen-Orient. Le personnage principal est un jeune voleur orphelin qui survit dans les rues avec son singe Abu. Il rêve d'un destin meilleur, loin de la misère. De son côté, Jasmine, fille du sultan, refuse un mariage arrangé et cherche à s'émanciper.

Un jour, Aladdin croise la route du vizir Jafar, qui l'utilise pour récupérer une lampe magique cachée dans la Caverne aux Merveilles. Tout comme dans le conte original, Aladdin découvre le génie de la lampe mais cette fois-ci, il utilise ses pouvoirs pour se faire passer pour un prince afin de séduire Jasmine. Cependant, Jafar parvient à s'emparer de la lampe et s'octroie des pouvoirs immenses. Grâce à une ruse, Aladdin le pousse à souhaiter devenir un génie, l'emprisonnant ainsi

dans sa propre lampe. Le sultan, impressionné par le courage d'Aladdin, lui permet finalement d'épouser Jasmine.

Cette version du récit se veut plus accessible et conforme aux codes du conte de fées hollywoodien, mais elle est aussi fortement occidentalisée, tant dans ses thèmes que dans la représentation de ses personnages.

*Aladdin*, sort en 1992, peu après la Guerre du Golfe (1990-1991), un conflit opposant l'Iran aux États-Unis et leurs alliés. Cette guerre débute suite à l'envahissement du Koweït par l'Irak. Cette guerre est majoritairement remportée grâce à l'investissement militaire des États-Unis pour que le Koweït redevienne un pays indépendant. Cette guerre permet au États-Unis de montrer au monde entier leur puissance militaire et médiatique. Ce contexte géopolitique a largement influencé la représentation des personnages et des lieux dans le film. Agrabah est décrite comme une ville exotique et dangereuse, renforçant une vision orientaliste où l'Orient est perçu comme un monde mystérieux mais aussi violent et arriéré.

Dès la chanson d'ouverture, *Arabian Nights*, on entend une phrase qui a suscité la controverse :

« *Oh, I come from a land, from a faraway place, where the caravan camels roam. Where they cut off your ear if they don't like your face, it's barbaric, but hey, it's home.* »

« *Oh, je viens d'un pays, d'un endroit lointain, où les chameaux des caravanes errent. Où l'on vous coupe l'oreille si votre visage ne leur plaît pas, c'est barbare, mais bon, c'est chez nous.* »

Cette description stéréotypée du Moyen-Orient a été critiquée pour son caractère réducteur et islamophobe. Après des protestations, Disney a modifié une partie des paroles en VHS et DVD, atténuant les références violentes, mais conservant une vision fantasmée et problématique de la culture arabe. Avec ces paroles, dès le début de ce dessin animé, Disney renforce les stéréotypes occidentaux envers cette culture et le traitement que les politiques infligent aux citoyens. Même si Disney a changé les paroles de cette musique, actuellement, cette chanson pour enfants reste tout de même problématique. La personne qui chante est également le narrateur du film. Il parle et chante avec un fort accent arabe, ce qui intensifie la moquerie envers cette communauté et accentue également le racisme. Physiquement, tous ces traits « arabes » sont exacerbés : il a un gros nez, de grandes oreilles et il est de petite taille. De plus, nous comprenons très vite que ce narrateur est un vendeur charlatan de babioles. Une nouvelle fois, son apparence est associée à sa morale douteuse.

Au début de la musique, nous voyageons à travers le désert et la ville d'Agrabah en compagnie de ce narrateur chevauchant son dromadaire. À la fin de la chanson, l'animal est épuisé et s'écroule même de fatigue après cette longue traversée. Le narrateur, lui, déborde d'énergie et va jusqu'à écraser le dromadaire pour descendre de son dos. Cette fois-ci, Disney pointe du doigt l'exploitation animale des dromadaires pour les visites du désert à but touristique ou non. La firme renforce et accentue les stéréotypes occidentaux en perpétuant une image biaisée et caricaturale de la communauté arabe. Le narrateur n'est officiellement pas un antagoniste, en revanche, il est représenté comme un charlatan qui maltraite les animaux. Physiquement, il ne peut qu'être éloigné des stéréotypes valorisés par l'Occident.

Également, la ville d'Agrabah est certes inspirée du Moyen-Orient, mais certains monuments sont, eux, influencés par la culture indienne, tel que le palais, qui est inspiré du Taj Mahal, situé à Agra en Inde. En revanche, la ville elle-même est inspirée de Bagdad, en Irak. Le film est tout de même davantage imprégné de culture arabe qu'indienne, et Disney nous le fait vite comprendre, rien qu'avec la musique d'ouverture *Arabian Nights*, ou encore les traditions présentes dans cette ville. En revanche, les tenues de Jasmine et d'Aladdin sont inspirées de la culture indienne. Dès le début, nous suivons Aladdin dans les rues d'Agrabah. Lorsque nous déambulons dans la ville, nous voyons certaines formes d'art de rue pratiquées par les habitants, telles que la pyrobatie. La pyrobatie est une discipline qui consiste à marcher sur des braises chaudes. Cette pratique est d'origine indienne et non arabe. Une nouvelle fois, Disney véhicule des stéréotypes à travers les spectacles d'art de rue, en accentuant l'exotisme de cette culture. Il montre au spectateur que les coutumes de ces pays sont éloignées de notre culture occidentale, renforçant le fantasme exotique autour de ces communautés. Disney préfère représenter la culture arabe comme un danger, tandis que la culture indienne est là pour émerveiller le spectateur.

Un autre aspect très critiqué du film est la représentation physique des personnages. Aladdin et Jasmine possèdent des traits largement occidentalisés : peau claire, grands yeux expressifs, petit nez et visage enfantin, des caractéristiques souvent associées à la pureté et à la noblesse dans l'imaginaire collectif. En façonnant ses héros de cette manière, Disney exclut une partie de la diversité maghrébine et moyen-orientale tout en imposant un canon de beauté occidental. Ce procédé rappelle les stéréotypes physiques déjà observés dans *Blanche-Neige et les Sept Nains*.

Bien que Disney tente ici de représenter la culture arabo-persane, il occidentalise ses personnages principaux.

Cette volonté d'adaptation se remarque aussi dans le choix du prénom de l'héroïne. Dans le conte original, la princesse se nomme Badroulboudour, un prénom arabe authentique. Or, Disney opte pour "Jasmine", un prénom certes d'origine arabe mais à consonance plus occidentale. Ce changement, volontaire, vise à rendre son nom plus accessible et mémorable pour le public américain.

Également, Jasmine est représentée comme une femme forte et indépendante qui refuse de se conformer au mariage. C'est d'ailleurs la première princesse Disney à porter un pantalon et non une robe. Disney marque avec ce choix vestimentaire un tournant avant-gardiste : celui de la femme forte, autonome, qui n'a pas besoin de porter une robe pour être une princesse. En revanche, malgré cette volonté d'indépendance, Jasmine est remplie de stéréotypes féminins et d'hypersexualisation. Âgée de seulement 16 ans, elle se sert à plusieurs reprises dans le film de son apparence pour tromper les hommes, en particulier Jafar. Jouant de ses atouts physiques, elle utilise la séduction auprès de Jafar pour permettre à Aladdin de lui venir en aide. Le film montre ainsi aux jeunes spectatrices que les femmes peuvent user de leurs charmes pour obtenir ce qu'elles désirent. Cette hypersexualisation, à un si jeune âge, renforce la fascination masculine pour les femmes dites fortes et indépendantes.

Cependant, malgré son désir d'émancipation, Jasmine est dépeinte comme une femme naïve, proche de la nature. À plusieurs reprises dans le film, elle a une grande proximité avec les animaux : elle relâche des oiseaux en cage, possède un tigre comme animal de compagnie que personne à part elle ne peut approcher, ou encore, elle parvient à caresser des chevaux sauvages lorsqu'elle est sur le tapis volant avec Aladdin. Cette proximité avec la faune renforce le stéréotype de la femme douce, innocente et en harmonie avec la nature. À maintes reprises, elle revendique son indépendance et affirme qu'elle n'est « pas un prix de loterie ». En revanche, elle a toujours besoin d'Aladdin pour la sauver du danger.

Avec Jasmine, Disney essaie d'être avant-gardiste en montrant une princesse forte, qui rêve d'indépendance et qui ne porte plus de robe. Malgré tout, cette représentation reste maladroite et montre une nouvelle fois aux jeunes spectatrices des comportements malsains à adopter envers les autres. Cette hypersexualisation de la femme, à un âge aussi jeune, transmet l'idée que les jeunes filles ne sont là que pour satisfaire des désirs masculins. Même si Jasmine aspire à l'indépendance,

elle finit par se marier avec Aladdin, montrant que l'émancipation féminine n'est pas forcément le bon chemin à suivre dans la vie, mais que celui du mariage, en revanche, l'est.

Aladdin, lui, est un jeune voleur qui erre dans les rues d'Agrabah et qui vit sur les toits de la ville. À prime abord, nous pouvons penser que, pour la première fois, Disney représente un voleur en tant que héros, et que, physiquement, il n'est pas enlaidi. Bien au contraire, Aladdin est certes un voleur, mais il vole pour nourrir les enfants affamés de la ville. Il est orphelin et doit donc subvenir à ses besoins en volant. Pour lui, le vol n'est pas un plaisir, mais une nécessité, et malgré sa précarité, il partage et aide les personnes dans le besoin. Il est d'ailleurs le seul à qui l'accès à la grotte magique, pour aller chercher la lampe, est autorisé. De par sa bonté, lui seul peut pénétrer dans cet endroit. Disney insiste sur le fait que, bien qu'Aladdin soit un voleur, il est profondément bon.

Une nouvelle fois, Disney associe beauté et bonté, que ce soit avec la princesse Jasmine ou avec Aladdin. Tous deux possèdent des traits physiques occidentaux, montrant au spectateur que, pour être bon, il faut correspondre à des standards de beauté bien précis. En se rapprochant de ces stéréotypes physiques, nous aspirons à la beauté, et donc à la bonté.

Le Génie de la lampe, lui, est un homme à la peau bleue afin de lui donner un aspect mystique et magique. Il a l'obligation d'exaucer trois vœux à celui qui devient son maître. Physiquement, il est représenté avec des traits orientaux, mais cette fois-ci, ils ne sont pas exagérés. Il incarne la culture arabe, c'est pour cela qu'il ne peut pas être représenté de manière « trop occidentale », mais ses traits ne peuvent pas être non plus trop accentués, car il est considéré comme bon.

Certes, il exauce tous les vœux, même les plus horribles, mais il est contraint de les réaliser. Étant enfermé dans cette lampe, il doit satisfaire tous les souhaits tant que personne ne le libère. Il apporte de la légèreté au film grâce à son humour.

À l'inverse, le méchant du film, Jafar, est représenté de manière caricaturale avec des traits exagérés : un long nez crochu, un teint plus sombre et un visage anguleux. Ces caractéristiques renforcent des stéréotypes orientalistes négatifs, associant les traits non occidentaux à la ruse et à la

malveillance. Disney accentue ainsi les contrastes entre les personnages : alors qu'Aladdin et Jasmine arborent des visages lisses et harmonieux, le méchant possède des attributs exagérés qui le rendent immédiatement identifiable comme antagoniste. Ce procédé suggère, consciemment ou non, que les traits non occidentaux sont perçus comme moins attrayants et potentiellement menaçants.

À l'inverse du récit original, Jafar est le conseiller du sultan. Toujours magicien, il est cette fois-ci proche de la royauté et ensorcelle le père de Jasmine pour arriver à ses fins. Jafar porte une coiffe qui dissimule son crâne dégarni, utilise de l'eye-liner et adopte une démarche efféminée. Ce choix de représentation physique constitue une critique directe, ou indirecte, de la communauté LGBT, et plus précisément de la transidentité. Cette représentation de Jafar renforce l'idée que sa frustration et sa soif de pouvoir découlent de son identité. Inconsciemment, Disney montre au spectateur que si un homme est trop efféminé, il est forcément quelqu'un de frustré, en raison de qui il est, et devient alors un individu vicieux animé par une obsession du pouvoir. Le fait que Jafar accorde autant d'attention à son apparence symbolise sa superficialité et donc son ambition démesurée. En ce sens, Disney suggère que si l'on accorde trop d'importance à l'apparence, on est forcément quelqu'un de superficiel, jaloux des autres et de leur réussite.

Cet antagoniste est également représenté comme un véritable tortionnaire. Il a pour compagnon un perroquet nommé Iago. Tout au long du film, Jafar le maltraite en le frappant ou en le coinçant dans des portes. Le fait qu'il soit aussi violent envers son animal de compagnie constitue une critique implicite de l'exploitation animale, et véhicule l'idée que la communauté arabe maltraite les animaux. Malgré ces mauvais traitements, le perroquet reste toujours fidèle à son maître, allant même jusqu'à le suivre dans la lampe où il restera enfermé. Pour continuer dans cette critique, Jafar possède un bâton magique orné d'une tête de cobra. Indirectement, Disney suggère ainsi que Jafar est un braconnier. Son animal de compagnie est un perroquet exotique, et il utilise un bâton avec une tête de serpent, ce qui sous-entend qu'il capture et exploite des animaux sans la moindre pitié. Cet aspect de sa personnalité renforce son image d'homme malhonnête et cruel.

Jafar utilise également ses pouvoirs pour manipuler le Sultan dans le but d'épouser Jasmine. Âgé d'environ quarante ans, il souhaite entretenir une relation avec une adolescente de 16 ans. Cette relation n'a pas seulement pour but de devenir prince d'Agrabah, mais révèle également une attirance déplacée pour la jeune fille. Cette situation malsaine montre aux jeunes spectatrices qu'un homme adulte, voire âgé, peut être attiré par une mineure. Même si Jasmine refuse ce mariage, elle

embrasse tout de même l'antagoniste pour le manipuler, afin qu'Aladdin puisse la sauver. Ce passage suggère qu'une femme est obligée de céder aux avances d'un homme, quel que soit son âge, pour pouvoir être « sauvée ». Cette relation toxique entre les deux personnages banalise l'écart d'âge et renforce l'idée d'une soumission féminine. La femme n'existe que pour satisfaire les désirs de l'homme, peu importe ce qu'elle souhaite réellement.

En représentant Jafar de cette manière, Disney renforce une nouvelle fois l'idée que beauté et méchanceté ne font pas bon ménage. En effet, la firme nous montre que si nous n'appartenons pas à une certaine norme physique, c'est-à-dire des traits fins, occidentaux, une peau claire, un corps menu et un visage enfantin, nous ne pouvons pas être perçus comme des personnes bienveillantes. Une fois encore, Disney transmet au jeune spectateur l'idée que pour être beau, il faut aussi être bon.

En revanche, dans ce film, Jafar n'est pas le seul à subir ces stéréotypes physiques. Dès le début du film, un homme vient rapporter à Jafar la moitié d'un scarabée en or. Une fois les deux parties rassemblées, la grotte qui mène à la lampe magique apparaît. Cet homme déclare ouvertement à Jafar qu'il a dû « trancher quelques gorges » pour obtenir le scarabée en or. Il est étonnant que Disney évoque, dans un film pourtant destiné aux enfants, des propos d'une telle violence. Par ailleurs, cet homme est lui aussi représenté avec des traits physiques très caricaturaux. Il a un gros nez, de grands yeux cernés, et porte une barbe noire épaisse. Une fois encore, Disney renforce les stéréotypes en associant des traits exagérés à une image de barbarie. En banalisant la violence et en représentant ce personnage de cette manière, Disney suggère aux plus jeunes spectateurs que ce pays et ses habitants sont dangereux. Bien évidemment, cet homme sera rapidement puni. Il tente de pénétrer dans la grotte magique, mais étant jugé impur, il est englouti par le sable.

De plus, les vendeurs du marché ont tous un accent arabe très prononcé, ce qui renforce le racisme latent et la moquerie envers la communauté arabe. L'un des marchands menace même de couper la main de Jasmine après qu'elle a donné une pomme à un enfant affamé sans la payer. Pour la punir, il veut donc lui trancher la main. Cette scène renforce une fois de plus le stéréotype de la barbarie attribuée à cette communauté, en banalisant la violence dans un film pour enfants.

Les gardes sont eux aussi représentés comme brutaux et impitoyables. Cette représentation constitue une critique directe de la structure militaire iranienne. Ainsi, Jafar n'est pas le seul à

souffrir de ces stéréotypes barbares : une grande partie des citoyens d'Agrabah sont également stigmatisée. Dans ce film, c'est toute une communauté qui est moquée, jugée et critiquée sur la base de stéréotypes racistes et occidentaux. En faisant ce choix, Disney dépeint ce pays comme cruel, à la fois fascinant et menaçant.

Il est intéressant de noter que la première version du film allait encore plus loin dans ces stéréotypes. Certaines scènes ont dû être modifiées en post-production après que des critiques ont dénoncé leur caractère raciste. Par exemple, Aladdin avait initialement un accent arabe, qui a été supprimé afin de le rendre plus « accessible » au public occidental. Ces ajustements montrent que Disney était conscient des représentations véhiculées par son film, mais qu'il a tout de même choisi de privilégier une esthétique et une narration adaptées aux attentes de son audience américaine.

En modifiant profondément le conte original, Disney a occidentalisé un récit oriental et transformé ses personnages pour les rendre plus conformes aux standards du public américain. Si *Aladdin* reste un film culte, il est aussi l'exemple d'une représentation biaisée de l'Orient dans la culture populaire, où les héros sont adoucis et européens, tandis que les antagonistes sont exagérément « orientaux » et menaçants. L'impact de ce film dépasse le simple divertissement : il influence la perception du Moyen-Orient et de ses habitants auprès des jeunes spectateurs, en renforçant des clichés déjà largement véhiculés par les médias occidentaux.

Mais *Aladdin* n'est pas le seul film de Disney à stéréotyper et à s'emparer d'un sujet politique pour l'adapter dans ses œuvres. Au-delà de cela, *Pocahontas, une légende indienne* (1995) aborde un sujet historique fort : la colonisation des Indiens d'Amérique par les Anglais. En stéréotypant et en banalisant cet acte colonialiste brutal, Disney tente de raconter l'histoire tragique d'une jeune femme. Nous allons maintenant voir comment Disney s'empare de cette histoire en se basant sur des récits colonialistes.

## **B. Pocahontas, une légende indienne (1995)**

Sorti en 1995, *Pocahontas, une légende indienne* est un long-métrage d'animation réalisé par Eric Goldberg et Mike Gabriel. Il s'agit du premier film Disney inspiré d'une histoire réelle, bien que largement romancée. Le projet s'inscrit dans une période où Disney cherche à diversifier ses récits tout en restant fidèle à sa formule de conte moral et édifiant.

Le film sort dans un contexte particulier aux États-Unis : après la guerre du Vietnam et le mouvement des droits civiques, une partie de la population remet en question le récit héroïque de la colonisation américaine. Disney tente alors de proposer une vision plus critique de la colonisation tout en édulcorant la violence du passé.

Avant toute chose, je vais vous raconter l'histoire de Pocahontas, la jeune femme qui a inspiré Disney pour leur films. Pocahontas, de son vrai nom Mataoka (qui signifie "petite plume de neige"), est née vers 1595. Elle est la fille du chef de la tribu Powhatans, Wahunsunacock, qui règne sur une confédération de peuples autochtones en Virginie.

En 1607, les Anglais fondent la première colonie à Jamestown, située sur le territoire des Powhatans. Selon une légende popularisée par l'explorateur John Rolfe, ce dernier aurait été capturé par les Powhatans et condamné à mort avant d'être sauvé in extremis par Pocahontas, alors âgée de seulement 12 ans. Cependant, les historiens s'accordent à dire que cette version des faits est erronée et qu'il s'agissait probablement d'un rituel d'adoption orchestré par les Powhatans.

En réalité, Pocahontas est capturée en 1613 par un capitaine anglais cherchant à faire pression sur son peuple. Elle est retenue en otage à Jamestown, forcée d'adopter les coutumes européennes, de se convertir au christianisme et d'apprendre l'anglais. Rebaptisée Rebecca, elle est mariée de force en 1614 à un planteur de tabac anglais, John Rolfe, dans un mariage qui sert avant tout à apaiser les tensions entre colons et Powhatans.

En 1616, Pocahontas est emmenée en Angleterre avec son mari et son fils, Thomas. Présentée à la cour comme un exemple de "civilisation" des peuples autochtones, elle devient un outil de propagande, prouvant selon les colons que la culture européenne est supérieure. Mais son voyage est de courte durée : en 1617, elle tombe gravement malade et meurt à seulement 22 ans, probablement d'une infection.

Dans le film, Disney réinvente totalement cette histoire en proposant une romance entre Pocahontas et John Smith (inspirer par John Rolfe, le marie de Mataoka). L'intrigue met en scène la rencontre entre la jeune Amérindienne et l'explorateur anglais, leur amour impossible et leur lutte contre la guerre imminente entre leurs peuples respectifs. Le film dépeint Pocahontas comme une femme libre, indépendante et proche de la nature, tandis que John Smith est présenté comme un héros bienveillant venu en paix.

Disney propose une vision très édulcorée et romancée de la colonisation : la violence, les maladies et la destruction des peuples autochtones sont minimisées au profit d'un message pacifiste et écologique. La fin du film, où Pocahontas choisit de rester auprès de son peuple plutôt que de suivre John Smith en Angleterre, cherche à véhiculer un message de respect des cultures, mais ignore complètement la véritable destinée tragique de la jeune femme.

Même si, dans ce film, Disney tente d'aborder un sujet tabou pour les Américains, le récit reste maladroit. En effet, le personnage de John Smith est représenté comme quelqu'un de bon, bien qu'il dépende des coutumes colonialistes des Anglais. Or, lorsque l'on sait que c'est John Rolfe, l'homme qui a marié de force Pocahontas alors qu'elle n'avait que 12 ans, qui a inspiré le personnage du dessin animée, on peut se demander si moralement, Disney a bien fait de s'inspirer de lui.

L'histoire racontée dans le film suit davantage le récit de John Rolfe, celui qu'il a raconté à toute l'Angleterre, que Pocahontas aurait supplié son père de ne pas le tuer après sa capture. Alors oui, Disney ne représente pas complètement les dires de John Rolfe, mais le studio d'animation c'est d'avantage inspirer de cette histoire que de la réalité. Il s'inspire, certes, d'une histoire vraie, mais il ne met absolument pas en valeur ce qu'a réellement vécu Pocahontas, qui est morte loin de son pays et de ses coutumes, dans la douleur et la solitude.

Disney ne cherche pas forcément à glorifier la colonisation ; au contraire, il la représente comme une tragédie, ce qui en fait l'un des premiers studios d'animation à mettre en lumière ses atrocités. Pourtant, il choisit de s'appuyer sur un récit édulcoré et colonialiste, peut-être pour protéger les jeunes spectateurs de l'horreur et de la brutalité de cette histoire. Ce discours, qui semble vouloir sensibiliser à un sujet tabou, devient alors maladroit, voire malhonnête de la part du studio d'animation. Le spectateur peut ainsi se demander si Disney tente simplement de transmettre l'histoire de manière moins violente ou s'il cherche, au contraire, à justifier et adoucir les actes colonialistes du passé.

En ce qui concerne la représentation de Pocahontas, elle s'éloigne elle aussi, fortement de la réalité historique. Dans le film, elle est représentée comme une jeune femme adulte, grande, élancée, avec une silhouette fine et athlétique. Son visage présente des traits occidentaux : des pommettes hautes, un nez fin, de grands yeux en amande et une chevelure longue et soyeuse.

Cette occidentalisation de Pocahontas correspond aux standards de beauté promus par Disney : son apparence rappelle celle des autres princesses de la firme, rendant son personnage plus "accessible" au public américain. Pourtant, cette représentation efface l'identité autochtone réelle de Pocahontas, qui était une enfant de 12 ans lors des événements et dont l'apparence n'avait rien à voir avec celle du film.

John Smith, lui, est représenté comme un explorateur blond aux yeux bleus, séduisant et courageux. Son apparence répond aux standards du héros Disney : il est fort, droit et charismatique. Cette représentation tranche avec la réalité historique : John Smith était un mercenaire au passé douteux, bien plus intéressé par l'exploitation des ressources du Nouveau Monde que par une prétendue relation amoureuse avec Pocahontas. Disney inscrit une nouvelle fois la beauté et la bonté, en rendant le personnage de John Smith comme bon et héroïque, alors que, pour rappel, il est inspiré d'un personnage colonialiste, qui a forcé Pocahontas à la coutume occidentale. Dans les faits, on ne peut pas comprendre, comme John Rolfe peut devenir, chez Disney, le héros de ce film, devenu bon et gentil. Et comment la relation entre Pocahontas et John Smith soit devenue consentie dans le récit de Disney.

Le film présente une opposition très manichéenne entre les colons et les Powhatans. D'un côté, les Anglais sont cupides et brutaux, à l'image du gouverneur Ratcliffe, dont la caricature du colon avide de richesse est poussée à l'extrême. De l'autre, les Powhatans sont dépeints comme un peuple noble et pacifique, proche de la nature et des esprits. Bien que cette vision cherche à valoriser la culture autochtone, elle la simplifie également, réduisant les Powhatans à des figures idéalisées et figées dans un passé mythique. Même si dans ce film, les Amérindiens ne sont pas représentés comme des tyrans, barbares, comme on aurait pu le voir dans d'autres films hollywoodiens, il reste encore stéréotyper. Les Powhatans sont extrêmement proches de la nature, à la limite de la spiritualité, menant eux aussi une lutte contre les Anglais. Dans les faits historiques, ça ne s'est pas exactement passé comme cela. Au contraire les Anglais se sont servis de la gentillesse et de la bonté des Powhatans, pour les piller et voler leurs territoires. Le peuple est surtout perdu

cette lutte d'une part a cause des maladie transmise par les colons, mais d'autre part pas la manipulations des Anglais.

Si *Pocahontas, une légende indienne* semble critiquer la colonisation en montrant ses méfaits, il ne remet pas réellement en question le rôle des colons. En évitant la véritable histoire de Pocahontas et en transformant son mariage forcé en une romance sincère, Disney perpétue un récit glorifié de la colonisation.

Le film repose sur une manipulation subtile du spectateur : en insistant sur les bienfaits de l'échange culturel et en minimisant la violence subie par les peuples autochtones, il renforce l'idée que la colonisation était inévitable et qu'elle pouvait être "adouçissante" plutôt que destructrice.

Ce choix narratif n'est pas anodin. À une époque où les Américains doutent de la moralité de leur propre histoire, *Pocahontas, une légende indienne* tente de réconcilier le passé en le réécrivant sous une forme plus acceptable. Le film devient ainsi un outil de storytelling visant à lisser les aspects les plus sombres de la conquête du Nouveau Monde.

Avec *Pocahontas, une légende indienne* Disney s'attaque à un sujet historique complexe en le transformant en conte romantique et écologique. Si le film propose un message de tolérance et de respect de la nature, il passe sous silence la véritable histoire de Pocahontas et continue d'entretenir des stéréotypes sur les peuples autochtones. Entre idéalisation de la culture amérindienne et glorification cachée de la colonisation, *Pocahontas* illustre une fois de plus la manière dont Disney réécrit l'histoire pour la rendre plus conforme à son public occidental.

Cette volonté de Disney de devenir plus ouvert, en représentant des cultures et coutumes différentes ou en exposant des moments historiques, crée un certain succès auprès du jeune public. Malgré une approche parfois maladroite, qui tend à renforcer les stéréotypes et à créer un idéal de monde parfait, Disney poursuit son ambition. Il décide de continuer à représenter un univers, des coutumes et des personnages plus divers, tout en conservant les mêmes codes scénaristiques : une jeune fille en détresse, sauvée par un jeune et bel homme dont elle tombera éperdument amoureuse.

Mais au fil des années, cette image idyllique de conte parfait n'attire plus autant le public. Les spectateurs se lassent et ne se reconnaissent plus dans ces récits biaisés, éloignés de la réalité et porteurs de stéréotypes. Le manque de diversité physique et le fait que les femmes ne soient jamais indépendantes créent un sentiment de frustration croissant chez les téléspectateurs.

Disney choisit alors de se diversifier, en mettant en scène une femme forte, confrontée à une relation conflictuelle avec sa mère en raison de sa volonté d'indépendance. *Raiponce* conserve les codes scénaristiques classiques de Disney, mais tente pour la première fois de représenter une héroïne rêvant de liberté et surtout d'autonomie. Mêlant encore stéréotypes physiques et idéal de vie parfaite, le film *Raiponce* marque une tentative de la part de Disney pour redorer son image.

Le film connaît un énorme succès, mais au fil du temps, les spectateurs se montrent de plus en plus critiques face au manque de diversité physique au sein de l'univers Disney. Depuis plusieurs années, la firme tente de relancer sa démarche inclusive avec, par exemple, le film *Wish, Asha et la bonne étoile*, ou encore à travers les nombreux *live action*. Ces *live action* consistent à reprendre de grands classiques Disney, tels que *Blanche-Neige et les Sept Nains*, *Pinocchio*, *La Petite Sirène* ou encore *Aladdin*, et à les adapter en prises de vues réelles, avec de vrais acteurs. Cela permet à Disney de revisiter ses classiques et de les adapter aux mœurs actuelles. Malgré cette volonté de diversité, les spectateurs restent souvent sceptiques face à ces procédés cinématographiques. Nous allons maintenant observer comment Disney tente d'amadouer le public contemporain en proposant un récit plus moderne et moins idéalisé.

### **3. La nouvelle ère, les années 2000**

Dans cette partie, nous nous concentrons sur la nouvelle ère de Disney et sa volonté de se montrer plus inclusif dans ses récits. À travers les films *Raiponce*, *Wish*, *Asha et la bonne étoile*, ainsi que les deux *live action* *Aladdin* et *Blanche-Neige*, nous traversons les années 2000, marquées par l'essor des nouvelles technologies mais aussi par l'évolution des mœurs. Nous allons ainsi analyser comment Disney tente, tant bien que mal, de reconquérir son public en proposant des récits plus modernes et avant-gardistes, mêlant parfois conflits politiques et enjeux médiatiques.

#### **A. *Raiponce* (2010)**

Sorti en 2010, *Raiponce* (*Tangled* en version originale) est un film d'animation réalisé par Byron HOWARD et Nathan CRENO. Il s'agit du 50<sup>e</sup> long-métrage d'animation des studios Disney et du premier à être entièrement réalisé en animation 3D dans la lignée des contes de princesses classiques. Le film s'inspire librement du conte *Raiponce* des frères Grimm, publié en 1812 dans leur recueil *Contes de l'enfance et du foyer* (*Kinder- und Hausmärchen*).

Dans le conte des frères Grimm, un couple attend un enfant, et la femme, enceinte, éprouve une admiration pour une variété de plantes comestibles : les raiponces. Cette fleur poussent dans le jardin d'une sorcière nommée Dame Gothel. Son mari, pour satisfaire son désir, vole les plantes, mais se fait surprendre par la sorcière. En échange de son indulgence, elle exige que le couple lui donne leur futur enfant. À sa naissance, la fillette est nommée Raiponce et est enfermée dans une tour sans porte ni escalier. Seule Dame Gothel peut y accéder, en grimpant grâce aux longs cheveux dorés de Raiponce.

Un jour, un prince entend Raiponce chanter et découvre son existence. Ils tombent amoureux, et il lui rend visite en utilisant la même technique que la sorcière. Malheureusement, Dame Gothel découvre la supercherie, coupe les cheveux de Raiponce et la bannit dans un désert. Le prince, lui est rendu aveugle par des ronces et erre pendant des années. Finalement, les deux amoureux se retrouvent et les larmes de Raiponce guérissent les yeux du jeune prince. Ils vivent alors heureux ensemble pour l'éternité.

Disney reprend la trame générale du conte, tout en y apportant de nombreuses modifications. Dans le film, Raiponce est une princesse enlevée à sa naissance par Mère Gothel, une vieille femme avide de jeunesse éternelle. Elle l'élève comme sa propre fille dans une tour cachée, lui interdisant de sortir sous prétexte que le monde extérieur est dangereux.

Raiponce possède de longs cheveux magiques qui ont le pouvoir de guérir et de rajeunir. Chaque année, pour son anniversaire, elle voit dans le ciel des lanternes lumineuses et rêve de découvrir leur origine. Un jour, Flynn Rider, un voleur charismatique en fuite, trouve refuge dans la tour de la jeune femme. Raiponce saisit cette occasion et demande au jeune homme de l'escorter jusqu'à la ville pour voir les lanternes. En échange, Raiponce lui redonnera la couronne qu'il a volé. Au fil de leur périple, ils développent des sentiments l'un pour l'autre, et Raiponce finit par découvrir qu'elle est la princesse disparue. Mère Gothel, ne voulant pas perdre sa source de jeunesse, tente de la manipuler et blesse gravement Flynn. Dans un acte de sacrifice, Flynn coupe les cheveux de Raiponce, brisant ainsi le pouvoir de Mère Gothel, qui vieillit instantanément et périt en chutant par la fenêtre de la haute tour. Raiponce retrouve enfin ses parents et vit heureuse auprès de Flynn.

Dans *Raiponce*, Disney perpétue les standards de beauté déjà présents dans ses précédents films et reprend même les codes physiques de *Blanche-Neige et les Sept Nains*. La princesse possède est une jeune fille, au visage fin, de grands yeux verts, une peau claire, des cheveux blonds interminables et un corps menu. Cette représentation physique accentue une vision idéalisée de la jeune beauté féminine. Son apparence rappelle celle d'autres héroïnes Disney comme Aurore dans *La Belle au bois dormant* ou Cendrillon, maintenant ainsi une certaine continuité dans les canons de beauté véhiculés par le studio.

Pourtant, ce film, qui est le premier long-métrage de princesse Disney entièrement réalisé en animation 3D, révolutionne l'esthétique générale des productions du studio. Malgré cette évolution technique, Disney continue de représenter l'héroïne selon des standards stéréotypés, à l'image d'une poupée Barbie. Cette représentation renforce une fois de plus les attentes sociétales liées à l'apparence des femmes, en excluant celles qui ne correspondent pas à cet idéal.

Raiponce est également dépeinte comme une jeune femme rêveuse, en harmonie avec la nature. Elle communique avec les animaux, et parvient même à instaurer une trêve avec Maximus, le cheval de la garde royale qui poursuit inlassablement Flynn. À la fin, les deux deviennent même de grands

amis grâce à l'intervention de Raiponce. Encore une fois, Disney utilise le cliché de la femme proche de la nature pour présenter son héroïne comme douce et ingénue.

La princesse n'a peur et ne juge personne, quels que soient leur apparence ou leur passé, et n'hésite pas à explorer le monde. C'est l'une des premières fois que Disney met en avant un personnage féminin principal présenté comme indépendant. Toutefois, malgré cette volonté d'émancipation, elle a tout de même besoin de l'aide d'un homme, Flynn Rider, pour conquérir le monde. Une fois encore, la firme suggère qu'une jeune femme ne peut pas partir à l'aventure seule, et qu'elle a besoin d'un compagnon masculin à ses côtés.

Même si Raiponce revendique son indépendance, elle tombe éperdument amoureuse de Flynn, et leur histoire se termine sur une note de bonheur éternel. Disney laisse alors entendre aux jeunes filles que le bon chemin à suivre pour une vie heureuse passe nécessairement par l'amour et le mariage. Une femme ne peut donc être indépendante et seule : si tel est le cas, elle risque de finir comme Mère Gothel, isolée, obsédée par la jeunesse et la beauté.'

Quant à Mère Gothel, elle reprend également la représentation physique de la sorcière dans *Blanche-Neige et les Sept Nains*. En effet, ces deux femmes sont belles, puissantes, charismatiques, et animées par une obsession pour la jeunesse et la beauté. Contrairement à la belle-mère de Blanche-Neige, et grâce au réalisme de l'animation 3D, Mère Gothel est représentée avec des traits plus matures. Disney fait aussi le choix artistique de lui attribuer un teint légèrement plus foncé que celui de Raiponce, ainsi que des cheveux noirs et bouclés, renforçant certains stéréotypes physiques associés aux personnages féminins négatifs. Cette représentation suggère que la clarté de peau, de cheveux et d'yeux est liée à la bonté et à la beauté, tandis qu'un teint plus foncé et une chevelure sombre évoquent la malveillance ou la tromperie. Comme la reine-sorcière dans *Blanche-Neige et les Sept Nains*, Mère Gothel est une femme indépendante, affichant une attitude féminine et séductrice. Elle a les cheveux noirs bouclés, une silhouette fine, les yeux clairs, et une allure à la fois belle et charismatique. Cette figure de la "femme fatale", solitaire et autonome, est un stéréotype récurrent chez Disney. Encore une fois, cela véhicule l'idée qu'une femme ne peut être libre, sans homme et sans en devenir menaçante.

Mère Gothel, avide de jeunesse, erre seule dans la forêt et manipule Raiponce ainsi que les hommes qu'elle cherche à contrôler. Le fait qu'elle use de son charme et d'une attitude séductrice pour

gagner la confiance des autres illustre une nouvelle fois la méfiance véhiculée envers les femmes matures et indépendantes.

Certes, Disney choisit de doter cette sorcière d'une apparence attrayante, mais son apparence sert aussi à souligner un contraste fort entre jeunesse et vieillesse, renforçant l'idée que le vieillissement est perçu comme une menace, tandis que la jeunesse est synonyme de pureté et d'innocence. Comme son équivalent dans *Blanche-Neige*, Mère Gothel change d'apparence à la fin du film : elle périt avec les cheveux gris et le visage ridé, revenant ainsi à sa "véritable nature". Disney montre ainsi au spectateur que la vieillesse s'oppose à la beauté. Tout au long du film, et jusqu'à son dénouement, elle est représentée comme une menace, renforçant le stéréotype de la femme âgée, isolée et considérée comme « folle ».

Quant à Flynn Rider, il correspond au cliché du « beau voleur au grand cœur » : séduisant, athlétique, doté d'une mâchoire carrée et d'un sourire charmeur, il incarne un archétype masculin récurrent dans les productions Disney. Dans le conte original, le héros est un prince, mais Disney choisit de le représenter comme un voleur qui, grâce à l'aide de la belle et jeune Raiponce, retrouve le droit chemin. Certes, Raiponce est sauvée par un homme, mais c'est elle, par sa naïveté et sa curiosité, qui lui permet de changer. Une fois encore, Disney romantise et stéréotype l'idée selon laquelle la délinquance peut être effacée par l'amour et l'innocence d'une jeune femme qui ouvre la voie vers une vie meilleure.

Si *Raiponce* aborde des thématiques universelles comme la quête d'identité, la liberté et l'émancipation, il repose aussi sur une représentation problématique du vieillissement et de la beauté. La figure de Mère Gothel incarne la peur de vieillir, et son obsession pour la jeunesse éternelle la transforme en antagoniste, renforçant un discours où la vieillesse est perçue comme effrayante et néfaste.

La morale du film soulève ainsi une question importante : jusqu'où sommes-nous prêts à aller pour conserver notre jeunesse ? Gothel devient alors un personnage tragique, illustrant une société où l'apparence dicte la valeur d'un individu.

Le film marque également une avancée technologique majeure. Les animateurs ont mis au point un logiciel spécifique pour gérer les cheveux de Raiponce, qui mesurent environ 21 mètres. Chaque

mèche a été modélisée avec soin afin de reproduire des mouvements réalistes, ce qui a représenté un défi technique considérable. De plus, *Raiponce* est le premier film de princesse Disney en animation 3D, marquant une transition entre l'animation traditionnelle et numérique.

Dans le conte des frères Grimm, la morale est claire : la désobéissance entraîne des conséquences, mais l'amour véritable et la persévérance finissent par triompher. Le prince et Raiponce sont punis avant d'être récompensés, une structure typique des récits moraux du XIX<sup>e</sup> siècle.

Dans le film, la morale diffère légèrement. Disney met davantage l'accent sur l'indépendance et l'émancipation féminine. Raiponce n'est plus seulement une jeune fille enfermée attendant son sauveur, mais une héroïne active qui se bat pour découvrir le monde par elle-même. Même si le stéréotype de la rivalité féminine et l'obsession de la jeunesse restent des idées centrales, d'autres aspects apparaissent tout de même comme avant-gardistes. Cette fois-ci, la jeune fille n'est plus retenue à la maison par un homme, mais par une femme. Raiponce reste enfermée dans sa tour parce que la sorcière l'empêche d'en sortir. Lorsque Mère Gothel s'absente, la jeune fille fait le ménage, peint, cuisine etc... Cela met en scène une opposition entre deux femmes : l'une est assignée aux tâches domestiques pour répondre aux besoins de sa « mère », tandis que l'autre est libre et part à la conquête du monde. C'est l'une des premières fois qu'une héroïne reste cloîtrée non pas pour satisfaire un homme, mais pour une femme.

Un autre message émerge du film : celui de la relation mère/fille et du désir d'émancipation. Mère Gothel se fait passer pour la mère de Raiponce. Elle lui interdit de sortir sous prétexte que le monde extérieur serait trop dangereux pour elle. On comprend, en réalité, qu'elle agit ainsi pour dissimuler sa véritable identité et pour que Raiponce reste auprès d'elle afin de lui assurer jeunesse éternelle. Même si Gothel tente de la retenir, la jeune fille finit par s'enfuir. Raiponce est une adolescente en quête de découverte et de liberté. Le film symbolise donc la rupture du lien mère-fille au moment de l'adolescence. Cette coupure est représentée à la fin du film lorsque Flynn coupe les cheveux de Raiponce pour la libérer de l'emprise de Mère Gothel. Sa chevelure, qui la reliait à la sorcière, devient courte et brune. Ce changement physique symbolise le passage à l'âge adulte et la volonté de s'affranchir. Le fait que Mère Gothel redevienne vieille et périsse en chutant de la tour traduit inconsciemment l'idée que les mères trop protectrices peuvent nuire à leur relation mère-fille. Cette surprotection pousse inévitablement le lien maternel vers la rupture.

Avec ce film, Disney aborde des sujets profonds et familiaux. Il met en scène la volonté d'une adolescente de découvrir le monde, face à une mère qui souhaite la garder près d'elle pour toujours. *Raiponce* marque un renouveau pour Disney et s'adresse à un public plus large. Toutefois, la firme conserve une dimension moralisatrice et reste attachée à des stéréotypes de genre et de beauté. Malgré des avancées narratives et techniques, Disney perpétue des idéaux traditionnels concernant les corps et les normes sociales. Le film sous-entend que deux femmes ne peuvent être que rivales, et qu'une jeune fille ne peut être heureuse qu'en se mariant.

Même si ce film est très apprécié par les spectateurs, le public commence à se lasser des récits moralisateurs et déconnectés de la réalité proposés par Disney. Depuis quelques années, la firme connaît une importante baisse d'audience. Malgré cette crise, elle tente de reconquérir le public en diversifiant ses récits et en s'éloignant progressivement de son discours moralisateur. Dans cette optique, Disney crée de nouveaux personnages indépendants, comme dans *Wish, Asha et la bonne étoile*, ou revisite ses classiques, tels qu'*Aladdin* ou *Blanche-Neige et les Sept Nains*.

## **B. Une volonté de reconquérir le public : entre *Wish, Asha et la bonne étoile* (2023) et les adaptations en *live action***

Depuis quelques années, les spectateurs se sont lassés des récits moralisateurs et conservateurs que Disney véhicule dans ses films, entraînant une importante baisse des audiences. En 2023, Disney décide de réaliser le film *Wish, Asha et la bonne étoile*, se revendiquant avant-gardiste et en accord avec les mœurs actuelles.

Dans ce film, nous suivons Asha, une jeune fille noire âgée de 15 ans, pleine de curiosité et de vivacité. Elle vit dans le royaume magique de Rosas, un lieu utopique fondé par le roi Magnifico. Ce souverain charismatique et puissant possède le don, grâce à l'usage de la magie, d'exaucer les vœux des habitants de la ville. Cependant, il ne réalise pas les souhaits de tout le monde. Lorsque les citoyens atteignent l'âge de 18 ans, ils confient leurs vœux à Magnifico, qui le garde précieusement et promet de l'exaucer uniquement lorsqu'il le jugera « digne » d'être accompli. Asha vit avec sa grand-mère et ses amis, et son rêve est de devenir l'assistante du roi Magnifico.

Lors de son entretien pour accéder à ce poste, elle découvre une vérité troublante : en réalité, Magnifico n'exauce que les vœux qui ne menacent pas son autorité ou qui servent son pouvoir. Pire encore, il efface certains vœux, condamnant leurs propriétaires à l'oubli, ce qui revient à un véritable vol d'identité et d'espoir.

Après cette révélation, Asha formule un vœu silencieux aux étoiles. Une étoile magique, nommée Star, descend alors du ciel pour lui venir en aide. Star ne parle pas, mais a le pouvoir de donner vie à des objets et des animaux. À partir de ce moment-là, Asha devient une menace pour le roi, qui commence à la pourchasser. Grâce au soutien de ses amis et de Star, elle parvient à libérer plusieurs vœux retenus en captivité par Magnifico, éveillant ainsi les consciences au sein du royaume. Obsédé par le contrôle et le pouvoir, Magnifico plonge peu à peu dans la magie noire et devient de plus en plus tyrannique. Finalement, il est enfermé dans son propre miroir, qui s'avère être le même miroir magique que celui de la Reine sorcière dans *Blanche-Neige et les Sept Nains*. Les habitants reprennent alors possession de leurs vœux, et Asha devient une figure de liberté et d'inspiration, inaugurant une nouvelle ère dans le royaume, où chacun est libre de poursuivre son propre destin.

Ce film célèbre les 100 ans de la création des studios Disney (fondés en 1923) et rend hommage à de nombreuses œuvres telles que *Pinocchio*, par le biais de « Star » qui est une référence directe à la Fée Bleue, *Blanche-Neige et les Sept Nains*, ou encore *La Belle au bois dormant*, à travers les chansons et les décors.

Asha n'est pas la première princesse Disney noire. En effet, avant elle, il y a eu Tiana dans *La Princesse et la Grenouille* ou encore Vaiana dans le film du même nom. En revanche, c'est la première fois que, dans un film Disney, nous suivons une jeune femme noire indépendante qui s'oppose à un homme blanc. Les seules personnes qui lui viennent en aide sont ses amis, et bien évidemment l'étoile mystique et il n'y a pas de prince charment. Mis à part ça, Asha est une citoyenne comme les autres, qui lutte seule contre le roi. Même si cette princesse est perçue comme indépendante, elle n'échappe pas totalement à certains diktats physiques. C'est certes une femme noire, mais elle a tout de même la peau plutôt claire. Elle possède un petit nez, de grands yeux et une silhouette menue. Une nouvelle fois, Disney affiche une volonté de diversifier ses héroïnes, tout en les enfermant dans des normes de beauté qui excluent une grande partie de personnes. De plus, elle ne porte pas fièrement ses cheveux bouclés. Certes, elle arbore des tresses traditionnelles, qui font référence à sa culture, mais ses cheveux naturels ne sont jamais véritablement mis en avant. Depuis des années, Disney est critiqué pour ce choix de ne pas représenter les cheveux bouclés, ou

crépus. Encore une fois, la firme opte pour une coiffure traditionnelle, mais manque l'occasion de valoriser pleinement la texture naturelle des cheveux de l'héroïne.

Même si Disney affiche une volonté de représenter la communauté noire, elle enferme une fois de plus le personnage principal dans des stéréotypes de beauté idéalisée. En faisant ce choix, Disney exclut inconsciemment une partie de la communauté qui, depuis des années, ne se sent pas suffisamment représentée par la firme. Cela donne l'illusion à certains spectateurs qu'ils sont physiquement et mentalement éloignés des personnages principaux et de leurs valeurs.

En ce qui concerne Magnifico, c'est un homme blanc, charismatique et séduisant, qui affiche fièrement ses cheveux ainsi que sa barbe grisonnante. Il a les yeux clairs et un visage très occidental. Le peuple qu'il dirige est, pour la première fois, très diversifié. On y retrouve des personnes de tout âge, de toutes cultures, de toutes origines ethniques et de toutes morphologies. C'est bien la première fois que, dans un film, Disney cherche à représenter le mieux possible, la diversité des corps et des origines.

Mais une nouvelle fois, les personnages principaux, eux, restent éloignés de cette diversité et répondent à des diktats de beauté. Magnifico est la représentation masculine de la Reine sorcière dans *Blanche-Neige et les Sept Nains*. En effet, comme évoqué précédemment, il possède le même miroir magique que cette dernière. À l'instar de la Reine sorcière, ce miroir sert à flatter son ego tout en développant ses pouvoirs. Magnifico est obsédé par son apparence et animé par une soif de pouvoir et de vengeance. Physiquement, il est charismatique et gagne la confiance du peuple grâce à ses atouts physiques et à sa capacité de manipulation. Ses pouvoirs ont la même couleur que ceux de la Reine sorcière : ils sont verts. En ce sens, il incarne une version moderne et masculine de cette dernière.

En somme, le film *Wish, Asha et la bonne étoile* s'inspire de réflexions modernes sur l'individualisme, l'autonomie et les dangers du pouvoir centralisé. Il critique le monopole d'un système politique dominé par une seule personne. Asha, elle, incarne la jeunesse engagée, capable de remettre en question un ordre établi et de défendre ses idéaux face à l'ancienne génération. Ce film se veut avant-gardiste, tant par le choix d'opposer l'antagoniste et l'héroïne, physiquement et mentalement, que par la manière dont il aborde une morale politique sur notre jugement des autres au sein de notre propre société. Disney privilégie ici une morale qui vise à encourager chacun à

croire en ses rêves, quels que soient les jugements extérieurs. La firme adopte une position politique affirmée et choisit, pour la première fois, en représentant une héroïne noire qui sauve son royaume sans l'aide d'un prince charmant. Le fait que l'héroïne affronte et triomphe d'un homme blanc marque un tournant sociétal.

Cependant, ce film reste encore maladroit dans sa manière de représenter certains enjeux et de porter ses messages. Avec *Wish*, Disney espérait relancer ses audiences et insuffler un nouveau souffle à la firme. Malheureusement, en raison d'un manque de communication, le film a été très mal accueilli par le public et s'est révélé être un échec cuisant pour Disney.

Mais *Wish*, *Asha et la bonne étoile* ne fut pas le seul échec de Disney. En effet, comme évoqué précédemment, la firme se lance dans les *live actions*. Les *live actions* consistent à reprendre des classiques Disney, tels que *Pinocchio* ou encore *La Petite Sirène*, mais cette fois-ci tournés en prises de vues réelles, avec de vrais acteurs. Ces films ont donc pour objectif de se rapprocher le plus possible des mœurs actuelles, afin que Disney redore son image et lisse son passé moralisateur.

Par exemple, *Aladdin* a lui aussi eu droit à son adaptation en *live action*. En 2019, Disney décide de réadapter son grand classique de 1992 en version réelle. Comme dans le film original, l'histoire reste la même et se déroule toujours dans la ville fictive d'Agrabah. Aladdin est toujours un voleur au bon cœur, accompagné de son singe Abu. Jasmine, quant à elle, ne veut toujours pas se marier. En revanche, cette fois-ci, elle souhaite devenir sultane, mais son père, le sultan, pense qu'une femme n'a pas les épaules pour gouverner seule un pays. Jafar, toujours conseiller du sultan, veut s'emparer du pouvoir et convoite la lampe magique cachée dans la Caverne aux Merveilles. Comme en 1992, un seul humain peut pénétrer dans la caverne, celui dont l'apparence dissimule la valeur ; Aladdin.

Dans cette version, le Génie devient le narrateur de l'histoire. Il est incarné par un homme noir, interprété par Will Smith. Le récit reste globalement fidèle au dessin animé ; Jafar est vaincu, le Génie retrouve sa liberté et Jasmine épouse Aladdin. En revanche, c'est Jasmine qui devient sultane, et non Aladdin.

Physiquement, Aladdin et Jasmine restent très occidentalisés. Malgré le choix du casting, les deux acteurs ont des traits fins, des lèvres pulpeuses, de grands yeux et un visage très enfantin. En ce qui concerne Jafar, il est beaucoup moins stéréotypé que dans le dessin animé. Il ne maltraite plus autant son animal de compagnie, Lago, mais restera de même une figure de la violence. Certains passages du dessin animé jugés trop violents ont été supprimés ou modifiés. Par exemple, lorsque Jasmine vole de la nourriture au marché pour nourrir de jeunes enfants affamés, le vendeur ne menace plus de lui couper la main, mais lui demande de lui donner son bracelet pour régler sa dette.

Jasmine est beaucoup moins sexualisée, bien que Jafar cherche toujours à obtenir sa main. Cependant, dans le film, il est bien précisé que cette demande a uniquement pour but de légitimer son autorité. Même si, grâce au Génie, Jafar devient sultan, Disney choisit tout de même de conserver cette proposition de mariage entre une jeune fille mineure et un homme d'une quarantaine d'années.

Malgré la volonté de Disney, dans ce *live action*, de donner un tournant plus avant-gardiste, le film connaît un échec total auprès des spectateurs. Un autre *live action*, sorti tout récemment, marque à nouveau la descente aux enfers de Disney : *Blanche-Neige (2025)* signe la fin de l'empire Disney.

En effet, dès l'annonce du casting de *Blanche-Neige*, Disney a été vivement critiqué. Rachel Zegler, une actrice américaine d'origine colombienne et portugaise, est choisie pour interpréter le rôle de Blanche-Neige. Les internautes s'indignent du choix de cette actrice, jugée « pas assez blanche » pour incarner la célèbre princesse. Disney décide tout de même de maintenir son choix, afin de montrer une évolution dans sa représentation de la beauté, longtemps associée à une peau extrêmement claire.

Pendant la production du film, une nouvelle controverse émerge. Disney a initialement choisi des personnes atteintes de nanisme pour jouer les rôles des sept nains. Ce choix est vivement critiqué par certains internautes, qui le jugent discriminant à l'égard des personnes concernées. En réponse à ces critiques, Disney décide finalement de revoir son casting et de représenter les nains en animation 3D.

Avant même sa sortie, *Blanche-Neige* fait déjà l'objet de nombreuses polémiques. Et celles-ci ne s'arrêtent pas là. Durant la tournée promotionnelle du film, les deux actrices principales, Rachel Zegler et Gal Gadot, qui interprète la Reine Sorcière, entrent en conflit, ce qui nuit considérablement à l'image du projet. Ce différend provient du fait que Gal Gadot, actrice américaine d'origine israélienne, a affiché publiquement son soutien à Israël dans le conflit qui l'oppose à la Palestine. L'actrice a d'ailleurs servi dans l'armée israélienne, ce qui explique sa prise de position. De son côté, Rachel Zegler a exprimé son soutien à la Palestine sur ses réseaux sociaux, déclarant ne pas souhaiter être en contact avec Gal Gadot en raison de leurs divergences politiques. Suite à cette révélation, une majorité d'internautes se rangent du côté de Rachel Zegler, allant jusqu'à appeler au *boycott* du film avant même sa sortie. Disney, de son côté, prend position en soutenant Gal Gadot et explique publiquement que le *boycott* serait dû uniquement à Rachel Zegler. Certains pays comme le Koweït ou le Liban ont même décidé d'interdire la sortie du film en raison de la prise de position de Gal Gadot.

Après sa sortie, le film devient l'un des plus grands échecs commerciaux de la firme, avec seulement 145 millions de dollars récoltés dans le monde, pour un budget de production estimé à 270 millions de dollars.

En ce qui concerne le scénario, cette adaptation se veut avant-gardiste, en représentant Blanche-Neige comme une femme indépendante et solitaire. Le prince charmant, quant à lui, devient un voleur, et grâce à Blanche-Neige, il parvient à devenir meilleur. Cependant, même si Disney fait le choix de présenter Blanche-Neige comme une femme autonome, elle ne fait plus seule le ménage : cette fois-ci, les nains l'aident, etc. Certains aspects problématiques restent toutefois présents dans cette nouvelle version.

En effet, l'histoire reste pratiquement identique, et Disney a même conservé la scène du baiser non consenti entre le jeune homme et Blanche-Neige. Après cet acte, Blanche-Neige accepte tout de même de l'épouser. Le fait de représenter, dans une adaptation qui se veut plus actuelle, le baiser qui la libère du sortilège, montre une nouvelle fois la position ambiguë de Disney sur la condition féminine. Malgré le temps qui passe, l'évolution des mœurs et les nombreuses critiques adressées à ce passage, la firme choisit de le conserver. Ce choix montre au spectateur une relation toxique, en banalisant l'emprise qu'un homme peut exercer sur une femme. Ce geste, présenté comme anodin,

participe à la culture du viol, en laissant entendre qu'il est normal d'embrasser une femme pendant son sommeil, sans son consentement. Cette scène constitue une représentation banalisée d'une agression sexuelle, qui contribue à normaliser et instrumentaliser la culture du viol dans notre société.

En 1937, avec la sortie de *Blanche-Neige et les Sept Nains*, Disney connaît une ascension fulgurante. C'est d'ailleurs grâce à ce film que l'empire Disney a pu se construire, dominer pendant des décennies et affirmer son monopole dans le cinéma d'animation. Voir aujourd'hui que l'adaptation *live action* de *Blanche-Neige* marque potentiellement la fin de cet empire souligne à quel point certaines morales doivent évoluer avec leur époque. Même si Disney cherche depuis plusieurs années à reconquérir son public, avec *Blanche-Neige (2025)*, la firme montre une nouvelle fois qu'elle n'est pas prête à évoluer avec son temps. On pourrait même se demander si la fin de Disney ne serait pas une meilleure solution pour préserver la grandeur de ce qu'il a construit, plutôt que de le voir se détruire lui-même.

## Conclusion

Depuis ses débuts avec *Blanche-Neige et les Sept Nains* en 1937, Disney façonne un imaginaire collectif où la beauté et la bonté ne font qu'un. À travers des récits empreints de magie et d'idéaux, le studio construit des standards physiques récurrents qui s'imposent aux spectateurs dès leur plus jeune âge. Les princesses, dotées de traits fins, de peau claire, de grands yeux expressifs et de silhouettes élancées, incarnent une perfection inatteignable. À l'inverse, les antagonistes, souvent plus âgés, aux traits marqués ou aux caractéristiques physiques s'éloignant parfois des canons occidentaux, sont associés à la malveillance et à la laideur.

Loin d'être anodines, ces représentations influencent durablement la perception que les enfants développent sur eux-mêmes et sur autrui. En idéalisant un modèle unique de beauté, Disney contribue à renforcer des normes esthétiques qui traversent les générations. De *Blanche-Neige et les Sept Nains* au *live action* de *Blanche Neige*, on observe certes une volonté artistique d'évolution, notamment en introduisant des héroïnes plus diverses. Pourtant, cette représentation reste empreinte de stéréotypes, valorisant un corps mince et élancé comme idéal absolu de la beauté. Même lorsque le studio tente d'aborder des thématiques plus matures, comme la colonisation avec *Pocahontas, une légende indienne* ou l'émancipation féminine, il demeure prisonnier d'une vision stéréotypée qui gomme les complexités historiques et sociétales. Par exemple, bien qu'Asha, héroïne du film *Wish, Asha et la bonne étoile*, soit une femme noire qui se bat contre un roi blanc, elle reste soumise aux standards physiques dominants; mince, aux traits fins et réguliers.

Cette tendance s'inscrit dans un phénomène plus large : la *Disneylandisation des esprits*. En proposant un monde où la jeunesse, la beauté et la gentillesse sont intrinsèquement liées, Disney façonne une vision édulcorée de la réalité et des relations sociales. Ce prisme enchanté, où les épreuves sont toujours surmontées et où les héroïnes atteignent un bonheur absolu, influence notre rapport au monde. Il entretient l'idée qu'une apparence conforme aux standards dominants garantit la réussite et l'amour, tandis que la vieillesse, l'altérité et la différence sont reléguées aux marges du récit. Cette représentation faussée d'un monde féerique impacte notre perception de la réalité et peut générer des complexes chez les spectateurs qui ne correspondent pas à ces idéaux.

Les relations entre hommes et femmes sont également biaisées, imposant aux jeunes filles une vision idéalisée et parfois erronée du rapport entre les sexes. Dans *Blanche-Neige et les Sept Nains*, l'héroïne est cantonnée à un rôle domestique, satisfaisant les besoins des hommes, restant à la

maison. Dès qu'elle leur désobéit, par naïveté, elle en subit les conséquences mais, elle est tout de même sauvée par un prince. Ce schéma renforce l'idée qu'une femme doit obéir, subvenir aux besoins des hommes et rester innocente pour mériter protection et amour. De plus, ces films instaurent une compétition entre les femmes, la jalousie des antagonistes étant souvent motivée par la beauté et la jeunesse des héroïnes. Ils posent aussi la question du consentement dans les relations amoureuses, notamment avec les nombreux "baisers de réveil" qui ne tiennent pas compte du consentement des héroïnes endormies.

Disney adapte des contes anciens ou s'inspire de récits historiques, mais en les romançant et en les idéalisant à l'extrême. Cette vision édulcorée de la réalité fait espérer aux jeunes spectateurs une vie parfaite, où l'amour et la gentillesse triomphent toujours. De plus, la représentation des antagonistes est également empreinte de stéréotypes et de préjugés. Dans *Aladdin*, Jafar incarne une vision orientaliste et caricaturale de l'homme maghrébin, renforçant des clichés racistes et servant des enjeux politiques sous-jacents. De même, les antagonistes féminines comme la Reine-sorcière de *Blanche-Neige* ou Mère Gothel dans *Raiponce* sont d'abord représentées comme des femmes séduisantes et puissantes avant de finir décrépités, vieillies et vaincues, marquant une nouvelle fois l'opposition entre jeunesse et vertu, vieillesse et disgrâce.

Certes, Disney tente de diversifier ses personnages, montrant ainsi sa volonté d'évoluer avec les mœurs. Disney n'est d'ailleurs pas le seul « fautif » dans la perpétuation de ces stéréotypes ; au contraire, le studio d'animation reflète des idées sociétales en fonction des époques qu'il traverse. Malgré cela, Disney peine à avancer avec son temps et continue à représenter des relations toxiques entre les hommes et les femmes. Entre ses prises de position politiques et le choix persistant d'instrumentaliser la culture du viol, les spectateurs se lassent, et Disney connaît une chute progressive de ses audiences.

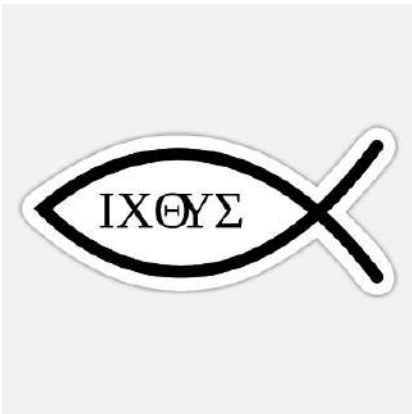
Cette stéréotypation des corps ne se limite pas à l'univers Disney. Elle trouve un écho dans d'autres productions culturelles, notamment avec *Barbie*, qui promeut depuis des décennies une image hyper standardisée du corps féminin. Comme Disney, la célèbre poupée façonne un imaginaire où la beauté est synonyme de perfection physique, où toute diversité corporelle a longtemps été absente. Toutefois, la firme tente aujourd'hui de diversifier ses représentations en proposant des poupées aux morphologies variées, aux cultures différentes et en représentant certains handicaps. Cette évolution

se retrouve également dans le film *Barbie* (2023) réalisé par Greta Gerwig, qui met en avant une héroïne indépendante et capable d'exercer plusieurs métiers sans dépendre d'un homme.

Ainsi, une question demeure : comment l'industrie du divertissement et de la culture peut-elle représenter les femmes de manière plus inclusive, sans perpétuer les stéréotypes patriarcaux persistants ?

## Annexe

### Annexe 1 - Poisson symbolisant Jesus-Christ dans l'art



En grec, mot ΙΧΘΥΣ signifie la phrase « Ἰησοῦς Χριστὸς Θεοῦ Υἱός, Σωτὴρ / Iēsoûs Khristòs Theoû Huiòs Sōtēr », soit en français « Jésus-Christ, Fils de Dieu »

### Annexe 2 - Madonna col Bambino in trono e angeli



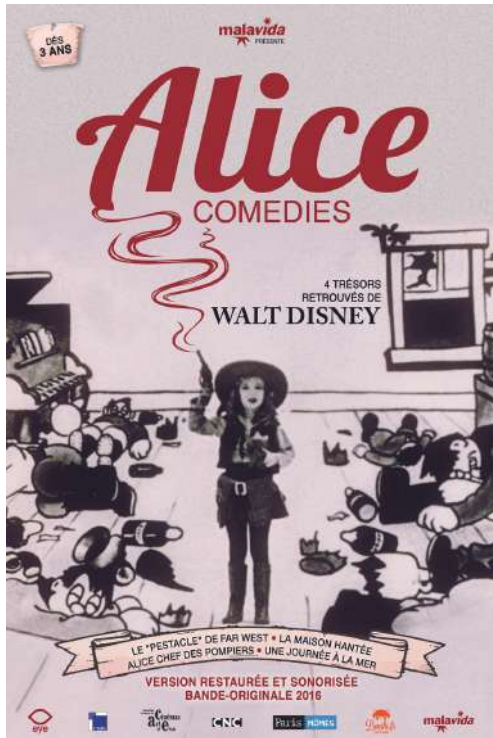
Peintre inconnue

Date : 1285

Dimension : 450 x 290 cm

Musée : Uffizi, Florence

### Annexe 3 - Alice Comedies, Walt Disney, 1923-1927



### Annexe 4 - Première apparition de Mickey Mouse

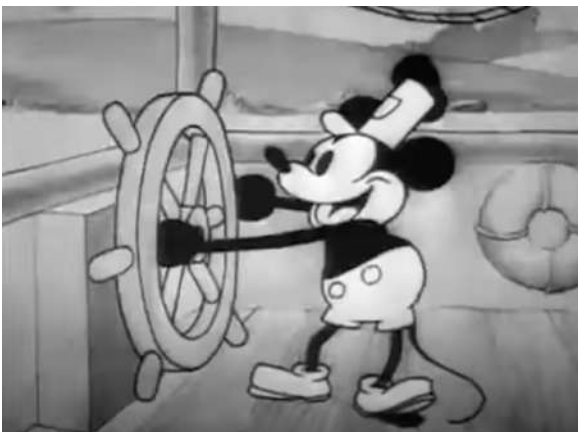


Image issue d'un des court métrage Steamboat Willie des Silly Symphonie produit par Disney entre 1929 et 1939

**Annexe 5 - Affiche original de *Blanche Neige et les Sept Nains* (1937)**



**Annexe 6 - illustration d'Aladdin qui se rend au palais du Sultan**



Illustrée par Raymond de la Neziere pour le conte *Aladin ou la lampe merveilleuse* dans le recueil *Les Mille et Une Nuits*

**Annexe 7 - Affiche du film *Aladdin* (1993)**

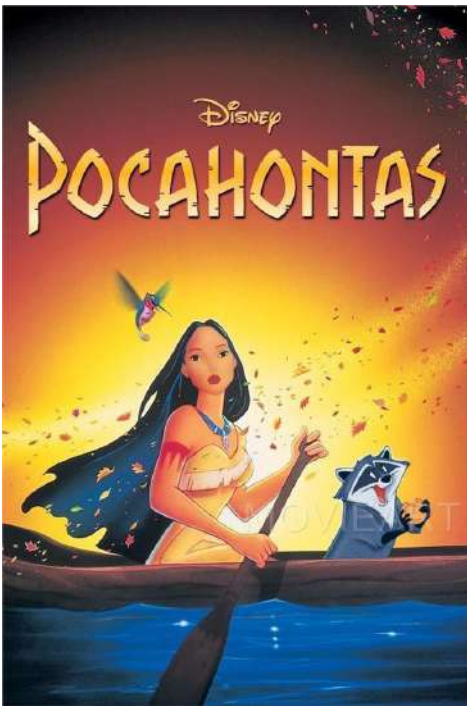


**Annexe 8 - Pocahontas / Rebecca Rolf**



Portrait de Pocahontas, gravé en 1616, lors de son séjour en Angleterre.

Annexe 9 - Affiche du film *Pocahontas, une légende indienne* (1995)



Annexe 10 - Affiche du film *Raiponce* (2010)



Annexe 11 - Affiche du film *Wish, Asha ma bonne étoile* (2023)



Annexe 12 - Affiche du film *Aladdin* (2019)



Annexe 13 - Affiche du film *Blanche Neige* (2025)



## Bibliographie

Type de document	Source du document
Film	<p>David Hand, Ben Sharpsteen, Larry Morey, Wilfred Jackson, Bill Cottrell, Peace Pearce, <i>Blanche neige et les sept nains</i>, État-Unis, Walt Disney, 1938, 1h23</p> <p>Ron Clements, John Musker, <i>Aladdin</i>, État-Unis, Walt Disney, 1993, 1h30</p> <p>Eric Goldberg, Make Gabriel, <i>Pocahontas, un légende indienne</i>, Etat Unis, Walt Disney, 1995, 1h21</p> <p>Nathan Greno, Byron Howard, <i>Raiponce</i>, État-Unis, Walt Disney, 2010, 1h40</p> <p>Guy Ritchie, <i>Aladdin</i>, État-Unis, Walt Disney, 2019, 2h08</p> <p>Fawn Veerasunthorn, Chris Burck, <i>Wish, Asha et la bonne étoile</i>, État-Unis, Walt Disney, 2023, 1h42</p> <p>Marc Webb, <i>Blanche-Neige</i>, Walt Disney, date de sortie prévue le 19 mars 2025.</p>
Livre	<p><i>Aladdin ou la lampe merveilleuse</i>, première apparition XVIIIème siècle, recueil <i>Mille et Une Nuit</i>.</p> <p>Jacob et Wilhelm Grimm, <i>Blanche-Neige</i>, 1812.</p> <p>Jacob et Wilhelm Grimm, <i>Raiponce</i>, 1812.</p>

