





















objets culturels qui les fascinent, se les approprient, les transforment et les détournent, participant en cela d'une « réception créatrice » (Flichy, 2010 : 13).

L'(auto-)appellation de « fan » renvoie notamment à des formes d'engagement spécifiques dans la réception. Loin du cliché du spectateur passif dans sa consommation de la culture (en particulier celle dite « de masse ») et entièrement soumis aux valeurs qu'elle véhicule, les études de réception ont montré que les publics coconstruisent le sens des messages reçus et peuvent *s'engager* dans une relation active avec les œuvres, à différents degrés et selon des modalités variées. Le phénomène, observé pour les pratiques de lecture (Chartier, 1988), concerne par exemple tout autant le cinéma (Odin, 2000) et la télévision (Morley, 1992 ; Le Grignou, 2003), l'existence de fanarts inspirés des films Disney n'ayant en cela rien de surprenant. Les déploiements contemporains des recherches en *fan studies* mettent aussi en exergue le rôle-clé joué par Internet et les nouvelles technologies numériques dans l'élaboration et la circulation de ces créations, bien que l'apparition de telles activités soit antérieure à l'avènement du Net (François, 2013 : 13). Pour le dire comme Henry Jenkins (2013 [2006] : 171), « le web a rendu visibles les compromis cachés qui ont permis à la culture participative et à la culture commerciale de coexister pendant la majeure partie du XX<sup>ème</sup> siècle ».

Les travaux menés sur les pratiques amateurs et faniques en ligne révèlent notamment que l'un des principaux enjeux qui les sous-tend est l'expression identitaire de leurs auteur.es : « créer est », selon David Peyron (2013 : 153), « l'une des manières les plus efficaces d'affirmer son identité ». À l'ère d'Internet, l'identité d'un.e fan, construite *via* sa réception créatrice, peut être présentée aux autres grâce à la diffusion de ses productions dérivées sur des sites, blogs et réseaux sociaux ; les fans sont à la fois générateurs et membres de communautés de récepteurs d'une œuvre ou d'un univers fictionnel (Flichy, 2010 : 31). Sébastien François, dont les recherches sont consacrées aux fanfictions<sup>18</sup>, explique également que « comme toute pratique culturelle, cette activité participe de la présentation de soi de l'individu et à travers elle, les auteurs commencent à interagir avec autrui,

<sup>18</sup> Récits explicitement dérivés d'œuvres culturelles antérieures.

ici leurs lecteurs, même dans le contexte souvent dématérialisé et désynchronisé d'Internet » (François, 2013 : 21). C'est donc non seulement à travers la création d'œuvres dérivées de productions culturelles premières (dont le choix révèle déjà des informations sur les goûts et la sensibilité de leurs fans), mais aussi *via* les échanges et l'inscription des auteur.es/artistes amateur.es dans des réseaux communautaires (Donnat, 2009), qu'a lieu le processus de construction identitaire (Flichy, 2010 : 88). Celui-ci repose donc conjointement sur un « individualisme expressif » (Allard, 2005 ; Peyron, 2013 : 153) et une logique d'appartenance (Besson, 2015 : 291).

Dans ces conditions, les enjeux identitaires de la réappropriation – voire du détournement – d'objets issus de la « culture de masse » sont à mettre en lien avec le sentiment qu'ont les fans de ne pas entièrement se retrouver dans ces productions hégémoniques, en particulier concernant les publics issus de groupes socialement discriminés : femmes et personnes LGBT+ (Quemener, 2017 : 11), mais aussi minorités ethno-raciales, personnes handicapées, etc. Face à une représentation insuffisante ou inadéquate de certaines identités culturelles dans les œuvres d'origine, les publics concernés, loin de les rejeter en bloc, peuvent opérer des lectures négociées ou oppositionnelles (Hall, 1994 [1980]), ou pratiquer ce que Michel de Certeau (1980) nomme le « braconnage culturel »<sup>19</sup>. En découlent des « stratégies re-créatives » élaborées par les fans, qui « mettent en jeu les politiques de la norme », entre autres sur des questions de genre (Le Guern, 2009). Les travaux anglophones, plus marqués par les *studies*, ont depuis longtemps tenu compte de l'articulation entre *fan studies* et *gender studies*. En France, si les recherches de Dominique Pasquier (1999) sur le public adolescent d'*Hélène et les garçons* marquent un jalon incontournable, l'intérêt est plus récent : plusieurs recherches témoignent néanmoins de la dissémination de cette approche croisée, comme celles rassemblées dans l'ouvrage collectif dirigé par Arnaud Alessandrin et Mélanie Bourdaa en 2017. Ces derniers expliquent que « les fans explorent et questionnent les

---

<sup>19</sup> Philippe Le Guern remarque à ce sujet que la notion de « braconnage » bénéficie d'une souplesse plus grande que le modèle de codage/décodage établi par Stuart Hall ; selon lui, « les trois modèles de lecture, dominant, négocié et oppositionnel, figent les attitudes de réception dans des postures extrêmement stabilisées, tandis que, chez de Certeau, le jeu des lectures populaires est beaucoup plus fluide, dynamique. » (Le Guern, 2009).

messages et les idéologies de la culture de masse, à commencer par les enjeux genrés – la façon dont les séries télévisées, les chansons de variété ou bien les *comics* représentent les hommes, les femmes, les LGBT, etc. » (Alessandrin et Bourdaa, 2017 : 16).

Pour autant, il n'est pas simple de déterminer avec certitude si les fanartistes de mon corpus sont bien des « publics concernés », et s'ils sont issus de groupes minoritaires et socialement discriminés. Aborder cette question sous un angle sociologique nécessiterait une étude rigoureuse des indices numériques relatifs à la « présentation de soi » (Goffman, 1996 [1959]). Or, en la matière, une recherche académique sur la pratique du fanart est vouée à se heurter à un écueil de taille. D'autres types de créations dérivées sont majoritairement postés sur des supports numériques spécifiques (par exemple, des sites comme *fanfiction.net* pour les « fanfics »<sup>20</sup>, des plateformes de partage de vidéos comme *Youtube* pour les fanvids), de sorte qu'il est relativement aisé de remonter à leurs sources lorsqu'elles sont mises en circulation. En comparaison, les œuvres de fanart sont présentes sur le Net d'une manière bien plus éclatée et volatile, en raison de l'immédiateté avec laquelle on appréhende leur contenu et de la facilité technique avec laquelle elles peuvent être copiées, stockées puis re-postées ailleurs. Dans ses travaux sur la diffusibilité et l'appropriation des images numériques, André Gunthert explique ainsi que « le ressort fondamental des plates-formes visuelles [...] a été un principe de collectivisation des contenus. De ce principe découle un nouvel état de l'image comme propriété commune, qui a transformé fondamentalement les usages. Aujourd'hui, la véritable valeur d'une image est d'être partageable » (Gunthert, 2009). L'appropriation des contenus visuels, fondée sur l'activité de copie privée, devient selon lui un véritable « fait social » (Gunthert, 2011).

S'il existe des plateformes dédiées à la diffusion d'images qui accueillent de façon privilégiée des dessins et autres photomontages relevant du fanart, par exemple les sites *DeviantArt* ou *Pinterest*, la pratique dont il est question ici n'est nullement circonscrite à ces territoires : ces œuvres graphiques, accompagnées ou non de textes, se répandent conjointement sur des blogs,

<sup>20</sup> Mais aussi des blogs et des forums (François, 2013 : 245).

les réseaux sociaux, et sont même fréquemment relayées par des sites d'information ou de divertissement à l'image de *Buzzfeed*. On touche ici à ce que Laurence Allard (2005) nomme la « syndication de contenus » sur le Net, c'est-à-dire ce « procédé selon lequel l'auteur d'un blog rend disponible tout ou partie de son contenu pour publication sur un autre site web [...] gratuitement. De nombreux blogs sont ainsi construits de l'agrégation de chroniques, messages, publiés par d'autres que soi-même ». En certaines occurrences, cette circulation de fanarts n'omet pas de mentionner, à chaque étape, la source originale du dessin et le nom – ou pseudonyme – de son auteur.<sup>e21</sup>, tandis que quelques artistes prennent pour leur part le soin d'apposer leur pseudonyme ou l'adresse de leur blog directement sur leurs productions, à la manière d'un *copyright*. La tendance est cependant loin d'être généralisée, ce qui peut conduire à une dissolution – au moins partielle – de la notion d'auctorialité appliquée aux fanarts. En conséquence, sans laisser totalement à la marge les informations, certes souvent lacunaires, que j'ai rassemblées sur leurs auteur.es, mon étude ne prétend pas discuter la sociologie des publics à l'origine de ces créations dérivées, ni mesurer systématiquement leur degré d'amour ou de détestation des dessins animés originels.

Partant, la suite de cet article sera centrée sur les œuvres de fanart proprement dites et sur la manière dont elles endossent, *via* des détournements et des réappropriations du matériau de départ, une fonction de remise en question de normes genrées. Je développerai l'analyse de cette portée polémique (Alessandrin et Bourdaa, 2017 : 16), en mobilisant essentiellement des outils issus des SIC et des études audiovisuelles.

---

<sup>21</sup> À titre d'exemple, lors de mes recherches, j'ai pu reconstituer le parcours d'une série d'œuvres représentant les princesses Disney munies de pancartes arborant des slogans féministes inspirés de leurs univers diégétiques respectifs. Ces visuels ont été publiés sur le site de micro-blogging *Tumblr* par un.e utilisateur.ice dont le pseudonyme est « nerd-utopia », qui cite comme source un article du site médiatique *Huffington Post*. En suivant le lien indiqué, l'on découvre que ledit article dérive d'un autre paru dans *Teen Vogue*, qui renvoie vers les comptes *Instagram* et *Society6* de l'auteure des fanarts : Amanda Allen Niday, qui dispose elle-même d'un compte *Tumblr* pour présenter ses créations. Évidemment, il y a fort à parier que « nerd-utopia » n'est pas l'unique internaute à avoir reposté les créations de Niday sur la Toile, sans que cette dernière ait toujours été créditée.

## DÉTOURNER LES PRINCESSES DISNEY POUR QUESTIONNER LES REPRÉSENTATIONS GENRÉES

La première grande tendance qui se dessine dans mon corpus est le recours au fanart en vue de remettre en cause les normes et stéréotypes genrés qui caractérisent, chez Disney, les « dessins animés de princesses » et leurs héroïnes. En dépit de leur popularité durable (qui dépasse largement les contours de l'enfance), les personnages de princesses sont décriés par une frange du public en raison des représentations des rôles féminins qu'ils véhiculent, tandis que les fictions dont elles émanent font l'objet de « critiques féministes profanes » (Breda, 2017 : 99 ; 109). Dès lors, il est légitime de se demander si l'on peut attribuer automatiquement aux auteur.es des productions de mon corpus le nom de « fans ». Appartiennent-ils/elles à une même communauté interprétative ? Se revendiquent-ils/elles du *fandom*<sup>22</sup> des princesses Disney ? Entretiennent-ils/elles un rapport affectif positif avec les œuvres de départ, ou leur engagement est-il plutôt à situer du côté de « réceptions ironiques » (François, 2013 : 62) qui se manifesteraient au sein de « communautés critiques » (Pasquier, 1999 : 204-206) ? Serait-il plus pertinent ici de parler d'« anti-fans » (Hills, 2002) ?

En l'absence d'indices suffisants relatifs à leurs identités et à la manière dont ils et elles se situent par rapport à l'univers Disney, je prendrai le parti de garder les appellations de « fans » et de « fanartistes », voire celle de « fanactivistes »<sup>23</sup>, pour désigner les auteur.es des œuvres ici analysées. Tout d'abord, parce que ces dernières, en tant que créations dérivées, sont qualifiées par défaut de « fanarts » par le public et les médias. Ensuite, parce que le terme « fan » en lui-même est polysémique, doté de définitions multiples (Alessandrin et Bourdaa, 2017 : 15) et recouvre une pluralité de relations engagées à des œuvres. Il n'y a pas, du reste, d'incompatibilité *a priori* entre féminisme et appréciation d'œuvres issues de la « culture de masse », quand bien même cette dernière contribue largement à relayer une idéologie paternaliste (Ang, 1985 : 118).

<sup>22</sup> Le terme *fandom* « permet [...] de désigner de manière condensée l'ensemble des fans d'un même produit médiatique et toute leur production profane à son sujet » (François, 2013 : 22).

<sup>23</sup> La notion de *fan activism* renvoie à ces pratiques militant.es qui naissent et se développent au sein de *fandoms* et à l'aide de ces derniers (Jenkins et Shresthova, 2012).

Quoique « [leurs] représentations du masculin et du féminin connaissent [...] des métamorphoses notables » (Massei, 2015 : 98) entre les princesses de la période « classique » (Blanche-Neige, Cendrillon, Aurore) et des figures plus récentes (Mulan, Raiponce, Mérida notamment), les films d'animation Disney peuvent difficilement passer, encore à l'heure actuelle, pour des parangons de progressisme. De fait, la part des fanarts de princesses qui soulève des questions de genre avec une vocation plus ou moins explicitement militante participe d'une vaste réflexion sur les représentations véhiculées par une industrie culturelle hégémonique, avec la possibilité de nuancer et de prendre en compte les évolutions d'un « univers Disney » souvent perçu comme plus monolithique qu'il ne l'est réellement (Bruno, 2001).

Simon Massei (2015 : 96), lorsqu'il analyse les rôles féminins et masculins dans quelques films d'animation Disney, emploie la métaphore du « mille-feuille » pour expliquer que ces œuvres « [agrègent] plusieurs strates de représentation de genre ». Cette stratification ressort dans l'examen de mon propre corpus, dont une partie a pour vocation de cibler et de dénoncer les défaillances des dessins animés de princesses relatives aux stéréotypes genrés et aux dynamiques relationnelles entre personnages masculins et féminins.

L'un des enjeux de la critique féministe pris en charge par ces créations dérivées concerne la passivité des princesses dans la trame narrative des dessins animés. De ce point de vue, Massei (*Ibid*) rappelle justement que les contes dont sont inspirés les Disney étaient des « instruments de socialisation féminine », mettant en scène des « princesses dociles, irresponsables et promises à de glorieux mariages ». Si de telles représentations ont été transposées dans les films d'animation auxquels ces contes ont donné lieu, notamment les Disney « classiques », bon nombre de fanarts vont mettre en lumière ce défaut d'*agency*<sup>24</sup> féminine pour mieux la critiquer. Une vignette issue de *La Belle au Bois Dormant*<sup>25</sup> va ainsi permettre de dénoncer à la fois la

<sup>24</sup> Soit la « capacité d'agir » ; le terme est parfois traduit par « agentivité » en français (Haicault, 2012).

<sup>25</sup> <http://feministdisney.tumblr.com/post/13301468172/sleeping-beauty-a-rose-with-no-thorns> [consulté le 19 mars 2018].

passivité de la princesse sauvée par son prince et le non-respect par ce dernier du consentement de la jeune femme, qu'il embrasse alors qu'elle est endormie (Fig. 4).



**Fig. 4.**

**Aurore :** OUAH. Excuse-moi, mais *quelle partie* de moi endormie ici toute seule t'a donné à penser que j'étais consentante ?

Cette création, postée sur le blog « Feminist Disney »<sup>26</sup> hébergé sur la plateforme *Tumblr*, s'accompagne d'un long texte qui analyse les représentations et relations entre personnages féminins et masculins de *La Belle au Bois Dormant* à l'aune de valeurs progressistes et égalitaires. L'enjeu d'une telle critique n'est pas simplement de scruter dans les moindres détails le scénario du dessin animé, mais de rappeler à quel point les fictions participent du façonnage des imaginaires collectifs. Certaines « critiques féministes » s'attachent ainsi à dénoncer la romantisation d'agressions sexuelles dans une multitude d'œuvres culturelles ; l'enjeu sous-jacent est la question plus large du consentement sexuel (en premier lieu celui des femmes), prépondérante dans la lutte féministe contemporaine contre le harcèlement, les agressions sexuelles et le viol<sup>27</sup>. Dans le même temps, les analyses critiques qui encadrent les fanarts étudiés s'attaquent aux dynamiques des rapports amoureux asymétriques entre les princesses et

<sup>26</sup> <http://feministdisney.tumblr.com/> [consulté le 19 mars 2018]. Ce blog a été la source la plus féconde pour la constitution de mon corpus.

<sup>27</sup> En attestent, entre autres exemples récents très médiatisés, le mouvement de dénonciation #MeToo (#BalanceTonPorc en France) à l'automne 2017, ou encore les vives réactions féministes suite à la parution dans *Le Monde* du 8 janvier 2018 d'une tribune prônant une « liberté d'importuner » masculine.



leurs « princes » (ou assimilés) dans les dessins animés Disney qui, sauf exception, « ont pour caractéristique commune de retracer la formation d'un couple hétérosexuel et d'édicter, en filigrane, toute une grammaire des rapports de séduction et des comportements sexués » (Massei, 2015 : 95)<sup>28</sup>.

Tandis que ces créations dérivées adressent aux dessins animés « de princesses » des critiques féministes relatives à leur construction narrative et aux dynamiques relationnelles entre personnages masculins et féminins, un autre pan du corpus est centré plus directement sur l'apparence physique des héroïnes. Les partis pris esthétiques des studios constituent une autre « strate » de représentations genrées identifiée par Simon Massei (2015 : 97), qui explique que ces princesses « bénéficient [...] de traits harmonieux et d'une anatomie correspondant peu ou prou aux normes esthétiques dominantes. Leur minceur n'est d'ailleurs pas sans rappeler celle des mannequins de publicité [...] ». Même dans les productions les plus récentes, « les critères de minceur et de beauté continuent de s'imposer à toute prétendante au titre de princesse Disney » (*Ibid* : 98). Or, puisqu'il s'agit précisément de créations graphiques, les fanarts de princesses Disney s'avèrent propices à la mise en lumière d'injonctions genrées relatives aux critères de beauté féminine occidentaux contemporains. Leurs auteur.es ont par exemple bien conscience du fait que les médias et la culture visuelle contribuent à la diffusion et à la perpétuation de normes stéréotypées, qui peuvent revêtir une valeur prescriptive pour les (très jeunes) filles en dépit de l'irréalisme des modèles. Ici encore, ce peut être l'utilisation de photogrammes issus directement des fictions d'origine qui met en exergue les proportions anormales des princesses, tel ce fanart représentant Jasmine (Fig. 5)<sup>29</sup> :

<sup>28</sup> Il est à noter que j'ai dû laisser hors de mon corpus de nombreux fanarts qui endossaient des enjeux *queer* et contribuaient plus explicitement à dénoncer l'hétéronormativité présente dans les Disney. La tendance du *gender swap*, qui consiste à dessiner sous des traits masculins des personnages initialement féminins et inversement, ainsi que les fanarts mettant en scène des baisers entre deux princesses ou deux princes, mériteraient selon moi une étude à part entière.

<sup>29</sup> <https://www.pinterest.co.uk/pin/45458277459070709/> [consulté le 19 mars 2018].



**Fig. 5.**

**Jasmine :** Sais-tu ce qui est plus large que ma taille ? Mon cou ! Et ma tête ! Et mes mains !

Certain.es fanartistes mettent en lumière les mêmes problématiques relatives aux corps féminins chez Disney en allant plus loin : plutôt que l'adjonction de textes sur les images tirées des films d'animation, ces auteur.es opèrent des transformations de l'apparence des princesses directement par le dessin ou des retouches. Dans ces cas précis, le militantisme est parfois moins explicite, mais les détournements visuels du matériau de départ permettent de comprendre que certain.es de leurs créateur.ices interrogent les représentations hégémoniques des figures féminines de Disney. Apparaissent ainsi des séries de fanarts montrant les princesses avec des corps aux proportions dites « normales », voire grosses<sup>30</sup> (Fig. 6<sup>31</sup>).

---

<sup>30</sup> Je fais le choix ici d'employer le terme « grosses » plutôt qu'un euphémisme, car le qualificatif est défendu par les militant.es anti-grossophobie, qui veulent le débarrasser de sa connotation négative.

<sup>31</sup> <https://fr.pinterest.com/pin/108508672251361771/> [consulté le 19 mars 2018].



**Fig. 6.**  
**Des princesses Disney aux morphologies « réalistes ».**

Parfois, de telles œuvres juxtaposent les créations des fanartistes aux visuels officiels de Disney, afin de marquer le contraste et d'accentuer le caractère irréaliste des modèles. C'est notamment le cas de princesses photoshoppées, diffusées sur le site *Buzzfeed*<sup>32</sup> ; si ces créations dérivées ne comportent aucun message direct, l'article, intitulé « Si les princesses Disney avaient des tours de taille réalistes<sup>33</sup> », a pour sous-titre « Des tours de taille plus réalistes pour elles et une plus grande estime de soi pour nous quand nous grandissons<sup>34</sup> ». Ce paratexte réaffirme l'enjeu sous-tendu par ces détournements des princesses Disney : les dessins animés d'origine, en cela qu'ils forment les imaginaires collectifs dès la plus tendre enfance, contribuent à véhiculer une image irréaliste et jugée malsaine de la « féminité parfaite »<sup>35</sup>. De manière similaire, j'ai pu relever quelques fanarts sur lesquels les princesses normalement glabres s'étaient vu ajouter des poils sur les parties du corps qui en comportent normalement : jambes, bras, duvet sur le visage ou

<sup>32</sup>[https://www.buzzfeed.com/lorynbrantz/if-disney-princesses-had-realistic-waistlines?utm\\_term=.udnVbZOA4z#.wxZ8QKVDor](https://www.buzzfeed.com/lorynbrantz/if-disney-princesses-had-realistic-waistlines?utm_term=.udnVbZOA4z#.wxZ8QKVDor) [consulté le 19 mars 2018].

<sup>33</sup> *If Disney princesses had Realistic Waistlines.*

<sup>34</sup> *Healthier waistlines for them and healthier self-esteem for us growing up.*

<sup>35</sup> Paroxysme de ces dénonciations : j'ai relevé deux ou trois fanarts qui constituaient dans le même temps des critiques de la maigreur des princesses et des témoignages selon lesquels leur morphologie aurait provoqué des troubles alimentaires chez de jeunes spectatrices. L'auteur.e d'une création dérivée de *La Petite Sirène* raconte ainsi que sa sœur, longtemps obsédée par la taille fine d'Ariel, est morte suite à des complications de son anorexie (<http://waltdisneyconfessions.tumblr.com/post/153126063170/trigger-warning-anorexia-i-cant-watch-the>)

sourcils touffus<sup>36</sup>. Ceux-ci font écho à une autre injonction pesante à laquelle sont soumises les femmes dans la société contemporaine : l'épilation.

Quoique les différentes pratiques fanartistiques qui viennent d'être recensées aient pour trait commun de dénoncer les représentations genrées véhiculées par les princesses Disney (textes à l'appui ou non), il n'est pas nécessaire d'opérer des lectures oppositionnelles des dessins animés pour se les approprier *via* le fanart dans une perspective militante. Pierre Bruno rappelle en effet que la « culture Disney » véhicule une « idéologie protéiforme » (Bruno, 2001) et des messages qui ont évolué au fil des décennies : ainsi, les princesses récentes seraient plus à même de transmettre des valeurs d'émancipation féminine (Bruno cite alors la guerrière Mulan). Indépendamment de ces évolutions dans le temps, il apparaît que toutes les princesses Disney font l'objet d'une « pluralité de formes d'appropriation », pour reprendre une expression d'Olivier Donnat<sup>37</sup> (2009). De fait, le public en général et les fanartistes en particulier peuvent tout à fait réaliser des lectures négociées des films d'animation mettant en scène ces figures féminines, ou pratiquer le « braconnage » à la de Certeau, en sélectionnant dans les œuvres originelles les traits particuliers qui les séduisent et entrent en adéquation avec leurs valeurs. En témoigne, entre autres exemples, un fanart issu du blog *Walt Disney Confessions*<sup>38</sup> et relayé dans un article de *Buzzfeed* justement intitulé « 23 Fois où les princesses Disney ont été de vraies féministes<sup>39</sup> ». Sur un photogramme d'*Aladdin*, où le héros s'apprête à embrasser la princesse Jasmine, a été ajouté cet encart :

Je suis toujours frustré.e quand je lis des articles « féministes » qui disent que les princesses Disney ne sont pas des personnages forts, surtout ceux qui tournent uniquement autour de l'idée qu'« elles sont faibles parce qu'elles finissent avec un homme ». Techniquement, aucune d'elles n'avait

<sup>36</sup> Voir par exemple une série publiée sur *Buzzfeed* : [https://www.buzzfeed.com/kathryncorvino/disney-princesses-with-body-hair?utm\\_term=.nxbpGZBaWK#.hudEJNqy51](https://www.buzzfeed.com/kathryncorvino/disney-princesses-with-body-hair?utm_term=.nxbpGZBaWK#.hudEJNqy51) [consulté le 19 mars 2018].

<sup>37</sup> Cette pluralité, explique Donnat, est autant autorisée pour les « plus grandes œuvres d'art et de l'esprit » que pour les « produits les plus standards des industries culturelles ».

<sup>38</sup> <http://waltdisneyconfessions.tumblr.com/>

<sup>39</sup> 23 *Times* Disney princesses were actually feminists. [https://www.buzzfeed.com/lizardbl/23-times-disney-princesses-were-actually-feminists-p5jo?utm\\_term=.ne8bjvzyV9#.gnc8KroD9V](https://www.buzzfeed.com/lizardbl/23-times-disney-princesses-were-actually-feminists-p5jo?utm_term=.ne8bjvzyV9#.gnc8KroD9V) [consulté le 19 mars 2018].

BESOIN d'un homme, il se trouve juste qu'elles sont heureuses avec eux.  
Qu'est-ce qu'il y a de mal à tomber amoureuse ?<sup>40</sup>

De tels écrits, qui produisent simultanément une évaluation des personnages Disney et une réponse aux critiques émises par d'autres récepteur.ices, attestent de la polyphonie des commentaires suscités par les dessins animés concernés lorsqu'on les examine à l'aune de critères genrés. Il apparaît que c'est précisément la dimension polémique des lectures et réappropriations plurielles faites d'œuvres culturelles *via* des commentaires et des créations dérivées qui permet de se saisir de l'objet « princesses Disney » pour en faire le vecteur de revendications antisexistes.

Il pouvait sembler paradoxal de prime abord que des créations dérivées des films d'animation Disney prétendent prendre en charge des enjeux militants, se positionner en faveur d'une lutte pour l'égalité femmes/hommes et de l'abolition du patriarcat. Pourtant, les analyses menées dans cette partie ont justement rappelé que des activités faniques ont parfois la capacité d'introduire une distance critique dans la réception d'œuvres et de mettre au jour des résistances culturelles, ici sur l'axe du genre. C'est exactement le rôle qu'a endossé ce premier volet du corpus : révéler qu'une partie des fanartistes qui travaillent le matériau constitué par les « princesses Disney » ont mené, en amont ou en parallèle, des analyses approfondies des œuvres premières, adossées à des lectures oppositionnelles de ces classiques enfantins. Ces discours évaluatifs peuvent être rédigés et offerts complémentaires aux productions dessinées pour contextualiser leur création et développer une réflexion plus pointue. De tels écrits de la réception relèvent alors pleinement de la pratique plus large de « critique féministe profane en ligne » de fictions audiovisuelles (Breda, 2017).

---

<sup>40</sup> *It always frustrates me when I read « feminist » articles saying the Disney princesses aren't strong characters, especially the ones where they all hinge around: 'They're weak because they get a man in the end.' None of them technically NEEDED a man, they just happened to be happy with one. What's so wrong with falling in love?*

## S'APPROPRIER LES PRINCESSES DISNEY POUR RELAYER D'AUTRES DISCOURS MILITANTS

Les œuvres amateurs analysées jusqu'à présent avaient pour point commun d'articuler revendications féministes et évaluations critiques des films d'animation Disney eux-mêmes. Or, une étude globale du corpus révèle que la plupart des représentations dont les princesses font l'objet à travers cette pratique fanique se désolidarisent de leur contexte diégétique. Les messages alors véhiculés prennent une tout autre ampleur, puisque les héroïnes Disney deviennent les porte-voix de causes socio-politiques contemporaines détachées de l'univers des contes de fées.

À nouveau, il peut sembler contradictoire que ces figures émanant d'une industrie culturelle hégémonique et véhiculant un certain nombre de valeurs patriarcales – en dépit de la pluralité de lectures possible – soient choisies comme figures de proue de mouvements d'émancipation féministes. On est alors en présence d'un phénomène d'« excorporation », tel que l'a défini John Fiske (1989 : 11), c'est-à-dire d'un « processus par lequel les personnes subordonnées fabriquent leur propre culture à partir des ressources et des produits fournis par le système dominant, ce qui est central pour la culture populaire<sup>41</sup> ». Le paradoxe devient non seulement compréhensible, mais incontournable : « les contradictions [...] sont si typiques de la culture populaire, où ce à quoi on doit résister est nécessairement présent dans la résistance qu'on y oppose<sup>42</sup> » (*Ibid.* : 4). Dès lors, il n'est pas incohérent que les figures des princesses Disney fassent l'objet de détournements pour contrer les injonctions et oppressions structurelles subies par les femmes dans un système patriarcal. Les stratégies développées dans cette perspective sont plurielles.

Comme dans les cas de critiques féministes, certain.es auteur.es de fanarts vont réemployer des photogrammes auxquels ils ajoutent des phylactères, cette fois-ci pour dispenser de petites « leçons de féminisme ». En certaines occurrences, les dialogues gardent quelques liens avec les univers diégétiques

---

<sup>41</sup> *Excorporation is the process by which the subordinate make their own culture out of the resources and commodities provided by the dominant system, and this is central to popular culture [...].* (Ma traduction.)

<sup>42</sup> *[...] contradictions [...] are so typical of the popular culture, where what is to be resisted is necessarily present in the resistance to it.* (Ma traduction.)

de départ ; ainsi, sur une image tirée de *Cendrillon*<sup>43</sup>, la princesse éponyme et sa marraine tiennent la conversation suivante (Fig. 7) :



**Fig. 7**

**La Fée :** Je sais ce que tu souhaites réellement, et *je* vais exaucer ton vœu !

**Cendrillon :** Vous allez supprimer l'écart salarial entre les hommes et les femmes ?

**La Fée :** Je voulais dire... aller au Bal.

Dans un tel fanart, comme dans d'autres exemples du corpus, la référence au dessin animé de départ permet de mettre en exergue le décalage qui existe entre les attentes genrées créées par les contes et les réalités de la lutte sociopolitique dont la finalité est l'abolition du patriarcat. Le lien avec les œuvres que j'ai analysées *supra* n'est pas rompu, mais cette catégorie particulière de créations dérivées s'éloigne de la critique pure des productions Disney pour inscrire plus directement leurs discours militants dans le contexte social actuel. D'autres images conçues sur le même principe vont pour leur part évacuer entièrement les clin d'œil aux films dont sont issues les princesses. Ce montage représentant Blanche-Neige attristée<sup>44</sup> opère par exemple une recontextualisation de la représentation de la princesse, qui se retrouve « propulsée » en plein XXI<sup>e</sup> siècle (Fig. 8) :

<sup>43</sup> <https://www.pinterest.fr/pin/352758583283389597/> [consulté le 19 mars 2018].

<sup>44</sup> L'auteur.e n'en est pas clairement identifiable, mais on retrouve la création à la fois sur le Tumblr « Feminist Disney » et sur plusieurs comptes Pinterest sans lien avec ce blog. L'image est notamment visible ici : <https://www.pinterest.fr/pin/482307441334631881/> [consulté le 19 mars 2018].



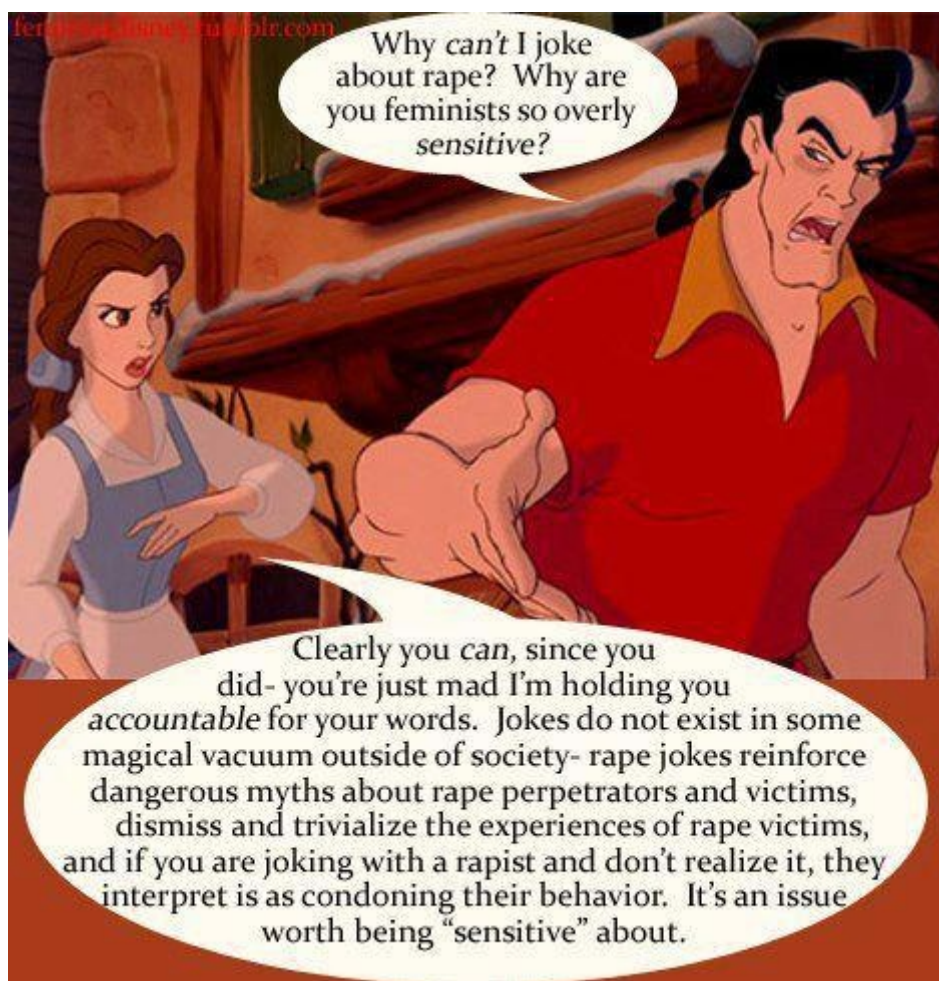
**Fig. 8.**

**Blanche Neige :** Ils n'ont pas arrêté de me dire que je devais être misandre si j'étais féministe. Personne n'a voulu m'écouter quand je disais que les rôles genrés entravent à la fois les hommes *et* les femmes !

Les exemples de ce type sont multiples et constituent, *in fine*, autant de « micro-fanfiction » où dessins et textes sont combinés pour mettre en scène des princesses au militantisme très contemporain, loin des préoccupations stéréotypées que l'on attribue aux jeunes femmes dans un schéma conservateur (coquetterie, attente du prince charmant, etc.). L'univers des contes de fées se révèle propice à la dénonciation du système patriarcal : qu'il y soit fait ou non référence aux scénarios d'origine, les autres personnages y incarnent les hérauts des valeurs « traditionnelles », offrant un fort contraste avec les « princesses féministes ». Les fanarts concernés tendent alors un miroir grossissant aux débats bien réels auxquels prennent part au quotidien des militant.es féministes, tel cet échange entre Belle et Gaston<sup>45</sup>, personnage misogyne et grossier de *La Belle et la Bête* (Fig. 9) :

<sup>45</sup><https://i.pinimg.com/736x/87/3b/a6/873ba6e3490abb8386bd815870be78f3--disney-characters-disney-movies.jpg> [consulté le 19 mars 2018].





**Fig. 9.**

**Gaston :** Pourquoi est-ce que je ne *peux pas* faire des blagues sur le viol ? Pourquoi est-ce que vous, les féministes, vous êtes aussi exagérément *sensibles* ?

**Belle :** Clairement, tu *peux*, puisque tu l'as fait – tu es juste en colère que je te tienne pour *responsable* de tes paroles. Les blagues n'existent pas dans une espèce de vide magique hors de la société – les blagues sur le viol renforcent des mythes dangereux sur les violeurs et leurs victimes, rejettent et banalisent l'expérience des victimes de viol, et si tu ris avec un violeur sans t'en rendre compte, il va interpréter ça comme une absolution son comportement. C'est un problème qui vaut la peine d'être « sensible ».

De cette façon, les fanactivistes exploitent par leurs œuvres le décalage entre univers de dessins animés et préoccupations relatives au système patriarcal contemporain pour relayer leurs propres argumentaires par la bouche des princesses ; dans le même temps, ces auteur.es pointent du doigt les discours adverses, jugés rétrogrades et ridicules.

À ces textes – parfois longs – issus de réflexions militantes structurées, mis dans la bouche des princesses *via* ces nouveaux dialogues, d'autres auteur.es préféreront privilégier de petits slogans. C'est notamment le cas pour les princesses dessinées par l'artiste Amanda Niday, dont les pancartes arborent des messages anti-patriarcaux inspirés des diégèses d'origine : par exemple, « Je ne suis pas un prix à gagner<sup>46</sup> » pour Jasmine (Fig. 10<sup>47</sup>), ou « Comment pouvez-vous ignorer tant de choses ?<sup>48</sup> » pour Pocahontas.



**Fig. 10.**  
**Jasmine, l'une des « princesses militantes » d'Amanda Allen Niday**

S'ils perdent sans doute en profondeur par rapport aux vignettes façon « BD » précédemment analysées, ces visuels gagnent en simplicité et donc en diffusibilité : le nombre de sites d'information et de divertissement qui les ont repris en témoigne (*The Huffington Post*, *Teen Vogue* et *Buzzfeed* peuvent par exemple être recensés).

---

<sup>46</sup> *I am not a prize to be won.*

<sup>47</sup> <https://www.teenvogue.com/gallery/illustrator-amanda-allen-niday-disney-princesses-womens-marchers#4> [consulté le 19 mars 2018].

<sup>48</sup> *How can there be so much that you don't know?*

Comme Amanda Niday, le Syrien « Saint Hoax » a un statut un peu particulier parmi les auteur.es des œuvres rassemblées dans mon corpus. L'une et l'autre sont en effet des artistes professionnels qui se présentent comme tels<sup>49</sup>. Ils trouvent toutefois leur place dans mon étude, puisqu'ils ne travaillent pas pour les studios Disney, mais ont fait le choix de se réapproprier les figures de princesses dans leurs créations, lesquelles se trouvent ensuite diffusées sur le Net<sup>50</sup>.

À la manière les autres fanartistes supposé.es « amateur.es », Saint Hoax réalise divers détournements culturels pour véhiculer des messages socio-politiques, notamment en pastichant des campagnes de sensibilisation. En l'occurrence, ma recherche m'a permis de découvrir des séries d'œuvres dans lesquelles il s'est approprié les princesses Disney afin de dénoncer les violences conjugales (en présentant leurs visages tuméfiés, accompagnés de slogans qui font écho à leurs diégèses d'origine<sup>51</sup>) ou les violences sexuelles envers les enfants (en montrant des princesses embrassées de force par leurs pères fictionnels<sup>52</sup>). D'après les déclarations de l'artiste, les princesses Disney ont été choisies « parce qu'elles appartiennent à un langage visuel qui plaît à [s]on audience<sup>53</sup> ». Dans cette démarche, des figures iconiques de la pop-culture servent de tremplin pour transmettre des messages susceptibles de toucher le plus grand nombre. Un tel parti pris, ici énoncé clairement, confirme qu'il n'est pas paradoxal pour des féministes de se réapproprier des figures normalement stéréotypées et jugées comme les incarnations d'une féminité entièrement soumise au patriarcat : en usant de leur popularité et en ébranlant les symboles qu'elles véhiculent, les fanartistes/fanactivistes souhaitent marquer les esprits en subvertissant le matériau d'origine.

---

<sup>49</sup> Cela ne semble pas être le cas pour les autres créateur.ices de mon corpus : non pas qu'il soit impossible que d'autres artistes professionnel.les se trouvent parmi les auteur.es de fanarts, mais je n'ai simplement pas trouvé d'informations à leur sujet me permettant de les identifier ainsi.

<sup>50</sup> Il est aussi intéressant de relever que Saint Hoax constitue le seul exemple d'artiste de mon corpus clairement identifié comme étant un homme, car en dépit du brouillage autour de l'identité – en particulier de genre – des fanartistes, les indices de présentation de soi donnent à penser que cette pratique est pourtant majoritairement féminine.

<sup>51</sup>[http://www.huffingtonpost.fr/2014/07/11/violences-domestiques-princesses-disney-couple-violence-conjugale\\_n\\_5576730.html](http://www.huffingtonpost.fr/2014/07/11/violences-domestiques-princesses-disney-couple-violence-conjugale_n_5576730.html) [consulté le 19 mars 2018].

<sup>52</sup> <http://www.elle.fr/Societe/News/Des-princesses-Disney-victimes-d-inceste-la-campagne-choc-2717226> [consulté le 19 mars 2018].

<sup>53</sup> *Ibid.*

## CONCLUSION

Cet article avait l'ambition d'examiner la combinaison de deux formes d'« engagement » : engagement d'un public actif dans sa réception de fictions issues de la « culture de masse », et engagement militant. J'ai choisi pour objets d'étude des fanarts, créations dérivées qui, si elles sont avant tout graphiques, doivent être considérées pleinement comme des « pratiques textuelles » – qu'elles s'accompagnent ou non de productions écrites. Ici, les (para-)textes de ces représentations des princesses Disney permettent de les identifier comme des fanarts engagés dont la vocation est de véhiculer des valeurs féministes. Un pan du corpus a ainsi pu être rattaché directement à la pratique plus large de « critique féministe profane en ligne » de fictions (Breda, 2017). Celui-ci comporte des évaluations genrées de films d'animation qui tendent à diffuser des représentations féminines et des schémas narratifs jugés réducteurs et stéréotypés. À travers un phénomène d'excorporation, d'autres fanarts s'éloignent des diégèses de départ et opèrent une réappropriation des princesses Disney pour médier des messages relatifs aux enjeux sociaux du féminisme contemporain. *In fine*, c'est donc un large panel de problématiques liées au système patriarcal (et à la lutte contre celui-ci) qui est pris en charge par les auteur.es « fanactivistes » de ces créations.

L'identité de ces artistes reste toutefois pour l'heure un point aveugle de cette recherche, notamment en raison de la difficulté posée par ce terrain numérique et la dissolution de la notion d'auctorialité au gré de la circulation des œuvres. À ce stade, on peut seulement supposer que certain.es (la majorité ?) d'entre elles/eux appartiennent à des classes socialement dominées sur l'axe du genre, et que leur démarche créatrice vise à opérer un « rééquilibrage » par rapport aux valeurs hégémoniques endossées par une industrie culturelle. Si je me suis trouvée dans la nécessité, dans le cadre de cet article, de me centrer sur des études de contenus, les prolongements logiques d'une telle étude devraient se déployer autour de la question de la présentation de soi des fanartistes, lorsqu'on peut les identifier, ainsi que des choix opérés quant à la diffusion et à la circulation de leurs dessins ou montages, qui suscitent à leur tour des commentaires

polyphoniques de la part des internautes. Ce faisant, il sera peut-être possible de réinvestir la question de l'appellation de « fan », afin de savoir si les auteur.es de ces créations féministes s'insèrent réellement dans le *fandom* des princesses Disney. En parallèle, s'intéresser à la réception des fanarts permettrait de mesurer leur retentissement et d'évaluer leur degré d'efficacité pour diffuser des messages susceptibles de faire évoluer les mentalités.

## BIBLIOGRAPHIE

- ALESSANDRIN Arnaud et Mélanie BOURDAA (2017), « *Fan & gender studies* : introduction. », dans Arnaud ALESSANDRIN et Mélanie BOURDAA (dir.), *Fan Studies, Gender Studies : la rencontre*. Paris : Téraèdre.
- ALLARD Laurence (2005), « Express yourself 2.0. ! Blogs, podcasts, fansubbing, mashups... : de quelques agrégats technoculturels à l'âge de l'expressivisme généralisé », ressource en ligne : [http://culturesexpressives.fr/lib/exe/fetch.php?media=express\\_yourself\\_2.pdf](http://culturesexpressives.fr/lib/exe/fetch.php?media=express_yourself_2.pdf)
- ANG Ien (1985), *Watching Dallas. Soap opera and the melodramatic imagination*. Londres et New York : Methuen.
- BERENI Laure (2012), « Penser la transversalité des mobilisations féministes : l'espace de la cause des femmes », dans Christine BARD (dir.), *Les Féministes de la deuxième vague*, Rennes, Presses universitaires de Rennes.
- BESSON Anne (2015), *Constellations. Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, Paris : Éditions du CNRS.
- BLANDIN Claire (2017), « Présentation. Le Web : de nouvelles pratiques militantes dans l'histoire du féminisme ? », *Réseaux*, n° 201, p. 9-17. Version numérique : <https://www.cairn.info/revue-reseaux-2017-1-page-9.htm>
- BREDA Hélène (2017), « La critique féministe profane en ligne de films et de séries télévisées », *Réseaux*, n° 201, p. 89-114. Version numérique : <https://www.cairn.info/revue-reseaux-2017-1-p-87.htm>
- BRUNO Pierre (2001), « Existe-t-il une culture Disney ? », *Le Français aujourd'hui*, n° 134, p. 109-116.
- CERTEAU de Michel (1980), *L'Invention du quotidien. I. Arts de faire*, Paris : Union générale d'édition.

- CHARTIER Roger (1988), « Textes, imprimés, lectures », dans Martine Poulain (dir.), *Pour une sociologie de la lecture*, Paris, Éditions du Cercle de la librairie, p. 11-28.
- DELPHY Christine (2013 [1998]), *L'Ennemi principal. I. Économie politique du patriarcat*, Paris : Syllepse.
- DONNAT Olivier (2009), « Présentation », *Réseaux*, n° 153, p. 9-16. Version numérique : <https://www.cairn.info/revue-reseaux-2009-1-page-9.htm>
- FISKE John (1989), *Understanding Popular Culture*, Londres et New York : Routledge.
- FLICHY Patrice (2010), *Le Sacre de l'amateur. Sociologie des passions ordinaires à l'ère du numérique*, Paris : Seuil et La République des idées.
- FRANÇOIS Sébastien (2013), « Les Créations dérivées comme modalités de l'engagement des publics médiatiques : le cas des fanfictions sur Internet », thèse de doctorat en Science économiques et sociales sous la direction de Pasquier Dominique, Télécom Paris Tech.
- GOFFMAN Erwing (1996 [1959]), *La Mise en scène de la vie quotidienne. 1. La Présentation de soi*, Paris : Éditions de Minuit.
- GUNTHERT André (2009), « L'image partagée. Comment internet a changé l'économie des images », *Études photographiques*, n° 24, p. 182-209. Version numérique : <https://journals.openedition.org/etudesphotographiques/2832>
- GUNTHERT André (2011), « L'œuvre d'art à l'ère de son appropriabilité numérique », *Les Carnets du BAL*, n° 2, p. 136-149. Version numérique : <http://histoirevisuelle.fr/cv/icones/2191>
- HALL Stuart (1994 [1980]), « Codage/Décodage », *Réseaux*, vol. 12, n° 68, p. 27-39. Version numérique : <https://www.cairn.info/revue-reseaux1-1994-6-p-27.htm>
- HAICAULT Monique (2012). « Autour d'agency. Un nouveau paradigme pour les recherches de Genre », *Rives méditerranéennes*, n° 41, p. 11-24. Version numérique : <https://journals.openedition.org/rives/4105>
- HILLS Matt (2002), *Fan Cultures*, Londres et New York : Routledge.
- JACQUEMART Alban et Viviane ALBENGA (2015), « Pour une approche microsociologique des idées politiques. Les appropriations ordinaires des idées féministes », *Politix*, n° 109, pp. 7-20. Version numérique : <https://www.cairn.info/revue-politix-2015-1-page-7.htm>
- JENKINS Henry (2013 [2006]), *La Culture de la convergence. Des médias au transmédia*, Paris : Armand Colin.

- JENKINS Henry (2012-2013), « La Licorne origami contre-attaque. Réflexions plus poussées sur le transmedia storytelling », *Terminal*, n° 112, p. 11-27. Version numérique : <https://journals.openedition.org/terminal/455>
- JENKINS Henry et Shresthova Sangita (2012), « Up, up, and away! The power and potential of fan activism », *Transformative works and cultures*, n° 10, <https://doi.org/10.3983/twc.2012.0435>
- LE GRIGNOU Brigitte (2003), *Du côté du public. Usages et réceptions de la télévision*, Paris : Économica.
- LE GUERN Philippe (2009), « 'No matter what they do, they can never let you down...' Entre esthétique et politique : sociologie des fans, un bilan critique », *Réseaux*, n° 153, p. 19-54. Version numérique : <https://www.cairn.info/revue-reseaux-2009-1-p-19.htm>
- MASSEI Simon (2015), « Les dessins animés, c'est pas la réalité. Les longs-métrages Disney et leur réception par le jeune public au prisme du genre », *Politiques de communication*, n° 4, p. 93-117. Version numérique : <https://www.cairn.info/revue-politiques-de-communication-2015-1-p-93.htm>
- MORLEY David (1992), *Television Audiences and Cultural Studies*, Londres et New York : Routledge.
- ODIN Roger (2000), « La question du public. Approche sémiopragmatique », *Réseaux*, n° 99, p. 49-72. Version numérique : <https://www.cairn.info/revue-reseaux1-2000-1-p-49.htm>
- PASQUIER Dominique (1999), *La Culture des sentiments. L'expérience télévisuelle des adolescents*, Paris : Éditions de la Maison des Sciences de l'Homme.
- PEYRON David (2013), *Culture Geek*, Limoges : Fyp.
- QUEMENER Nelly (2017), « Édito », dans Arnaud ALESSANDRIN et Mélanie BOURDAA (dir.), *Fan Studies, Gender Studies : la rencontre*, Paris : Téraèdre.
- VALENTI Jessica (2009), *The Purity Myth. How America's Obsession with Virginity Is Hurting Young Women*, Berkeley, CA : Seal Press.