

MULTIMODALITÉ ET HYBRIDITÉ DISCURSIVE DE L'HÉROÏSME DANS LE DESSIN ANIMÉ *EN AVANT* (2020)*

Anton ZAZULEAC

anton.zazuleac@usm.ro

Université « řtefan cel Mare » de Suceava, Roumanie

Abstract: This article aims to explore how heroism is constructed and represented through a complex network of multimodal and discursive strategies in the animated film *Onward* (Pixar, 2020). The research brings to the fore elements specific to the epic tradition and registers marked by intimacy, fragility, and affectivity, characteristic of contemporary sensibilities. From this perspective, heroism is configured as a shared experience, marked by tensions and negotiations between the spectacular and the emotional, as well as between the mythical and the ordinary.

The analytical approach is based on the classification of visual codes proposed by Gambier, which allows highlighting the expressive role of visual effects and corporeality in articulating a heroic imaginary. The animated frame is a privileged terrain in which visual expressiveness and textural details give tangible consistency to the fantastical universe. Multimodal analysis shows that the redistribution of heroism between the two brothers occurs through a constant dialogue between visual and verbal codes. The research shows that the image becomes an active agent of meaning, transforming the narrative experience into a form of hybrid communication. The animated film revisits the theories of classical heroism, but adapts and transforms them into a contemporary, ironic, trivialized setting, where the fantastic is embodied with the real and magic with technology.

The result is a representation of heroism that transcends the paradigm of solitary greatness and is defined by discursive hybridity: epic and confessional, spectacular and fragile. Through this approach, the film offers a reinterpretation of the contemporary heroic imagination, in which affectivity and solidarity become constitutive forces of adventure for both child and adult audiences.

Keywords: multimodality, hybridity, heroism, animation, Pixar, *Onward*.

Introduction

* Note : Ce travail a été soutenu par une subvention du ministère de l'Éducation et de la Recherche, CCCDI – UEFISCDI, numéro de projet PN-IV-PCB-RO-MD-2024-0497, dans le cadre du PNCDI IV.

La communication audiovisuelle active un réseau dense de ressources comprenant divers codes verbaux et non verbaux qui, à leur tour, se reconfigurent pour former un espace multimodal complexe. La typologie proposée par Yves Gambier dans son article *Multimodalité, traduction et traduction audiovisuelle* (2021) présente de manière très détaillée les codes visuels et auditifs qui contribuent à la compréhension de la structure du message (audio)visuel, mais aussi à la manière dont celui-ci peut influencer les étapes de traduction et d'adaptation dans différentes langues. Étant donné que les films et les dessins animés contemporains fonctionnent aujourd'hui comme un objet d'expérimentation discursive et culturelle, il est possible de souligner que, dans cette perspective, « l'héroïsme » en tant que donnée narrative préexistante devient le résultat d'une construction discursive multimodale (et potentiellement multiculturelle). Dans les dessins animés contemporains, la répartition des significations entre le plan sonore et le plan visuel produit une « hybridité » qui rend perméables les frontières entre plusieurs registres de la langue : dans la présente étude, entre le registre mythique (féerique, héroïque) et le registre quotidien (argot des adolescents).

De nos jours, l'animation joue un rôle particulier dans l'éducation, la formation, le développement, la pensée critique, etc. C'est pourquoi les productions du studio *Pixar* constituent un exemple illustratif de la manière dont la fusion entre l'innovation technologique et l'excellence narrative se manifeste dans le cinéma contemporain. Contrairement à d'autres sociétés d'animation ou de cinéma, *Pixar* a consolidé son prestige grâce à une double dimension artistique : d'une part, en exploitant constamment les technologies d'animation numérique les plus avancées¹ et, d'autre part, en développant des structures narratives complexes, centrées sur la profondeur des personnages et l'universalité des émotions. John Lasseter, l'un des fondateurs et créateurs de la société, remarque dans un entretien célèbre que la « règle d'or » d'un film vraiment réussi ne réside pas seulement dans son aspect visuel spectaculaire, mais surtout dans « sa capacité à modeler des personnages émotionnellement complexes »². Cette orientation esthétique et dramaturgique reflète une conception selon laquelle la technologie n'est pas une fin en soi, mais un outil destiné à soutenir l'histoire et à intensifier la dimension affective de l'expérience du spectateur.

En ce sens, les personnages créés par *Pixar* transcendent leur rôle de protagonistes d'histoires animées et deviennent des archétypes de la condition humaine. Grâce à cette profondeur psychologique et émotionnelle, ils entrent dans un processus d'identification et de réflexion qui génère un lien authentique avec l'univers fictif. Cette approche confirme que la véritable valeur du cinéma d'animation ne réside pas dans le spectaculaire visuel, mais dans la manière dont les histoires racontées acquièrent une pertinence pour l'expérience humaine universelle. Le récit *Pixar* s'adresse donc à la fois aux enfants et aux adolescents, ainsi qu'au public adulte, combinant des registres ludiques avec des allusions et des références culturelles et philosophiques, ce qui rend le visionnage des dessins animés attrayant pour un public large et diversifié.

Multimodalité et hybridité discursive

¹ Selon le site officiel de *Pixar* (<https://www.pixar.com/our-story>), le studio est reconnu comme étant la première entreprise à avoir réussi à réaliser un long métrage d'animation entièrement en technologie numérique. En 1995, *Pixar* a lancé *Toy Story*, présenté comme le premier long métrage entièrement créé sur ordinateur. Cette réalisation est également confirmée par des sources externes : *l'Encyclopædia Britannica* (<https://www.britannica.com/money/Pixar-Animation-Studios?utm>) mentionne explicitement que *Toy Story* est « le premier film d'animation entièrement réalisé sur ordinateur », et la publication *EDN* (<https://www.edn.com/1st-computer-animated-feature-film-released-november-22-1995/?utm>) souligne que la première du 22 novembre 1995 a marqué un tournant décisif dans l'histoire du cinéma.

² <https://www.youtube.com/watch?v=yWJ2E7JzKiA> (consulté le 05/09/2025).

L'analyse du discours multimodal dans une perspective audiovisuelle implique de reconnaître que les frontières entre les genres narratifs sont perméables et susceptibles de se reconfigurer en fonction des registres linguistiques impliqués, qu'ils soient culturels, sociaux ou technologiques. Dans une étude consacrée à l'alphabetisation multimodale, Theo van Leeuwen (2017) formule l'une des définitions les plus pertinentes du concept, soulignant que

L'alphabetisation multimodale est donc la capacité d'utiliser et de combiner différents modes sémiotiques de manière appropriée au contexte donné, tant au sens des règles et conventions liées au contexte qui peuvent s'appliquer, qu'au sens des exigences uniques de chaque situation spécifique. (Van Leeuwen, 2017 : 5)

Cette définition, apparemment neutre, prend tout son sens lorsqu'elle est mise en relation avec les productions audiovisuelles, en particulier le cinéma et l'animation, des médias artistiques qui, de par leur nature même, supposent une orchestration multilatérale de codes sémiotiques. C'est pourquoi, dans un tel cadre, la multimodalité ne se réduit pas à la simple coexistence de langages expressifs, elle se transforme plutôt en une matrice d'hybridité discursive, où chaque couche (visuelle, sonore, verbale, gestuelle, etc.) apporte sa contribution non pas de manière isolée, mais en fonction des règles contextuelles et des exigences situationnelles de l'acte communicatif.

La discussion sur la multimodalité implique la capacité d'utiliser et de combiner différents modes sémiotiques d'une manière adaptée au contexte, tant par rapport aux règles et conventions qui peuvent régir la situation que par rapport aux exigences de chaque cadre de communication particulier. Une telle définition ouvre la voie à une réflexion sur la manière dont le langage verbal (auditif) et le langage non verbal (visuel), ainsi que d'autres codes, participent au processus de construction du sens. Dans cette perspective, « la communication multimodale peut avoir un rôle fédérateur, en stimulant, d'une part, la revalorisation des livres par leur interprétation audiovisuelle, et d'autre part, le partage entre les peuples, les générations, les individus » (Manolache, 2022 :36).

Il est révélateur que l'étude des modalités multimodales de génération de sens se soit développée à partir de concepts linguistiques, non pas parce que tous les modes sémiotiques fonctionneraient selon la logique du langage verbal, mais parce que l'analyse et la production de textes multimodaux exigent l'existence d'un cadre commun, de concepts et de méthodes transférables d'un mode à l'autre. Kress et van Leeuwen (2006) ont proposé, dans cette direction, une « grammaire visuelle », inspirée de la linguistique fonctionnaliste de Halliday (1994), dans laquelle la distinction entre les processus statiques et dynamiques est transposée dans un langage applicable à la communication visuelle. Ainsi, si sur le plan verbal, les processus s'expriment par des verbes statiques ou dynamiques, sur le plan visuel, ils sont transmis par l'absence ou la présence du vecteur, cet élément graphique (ou gestuel) qui confère directionnalité et mouvement à l'image. Si, comme l'affirme Van Leeuwen (2017), le cinéma est devenu « la forme d'art multimodale par excellence, en particulier lorsque les "talkies" ont ajouté la parole, la musique et d'autres sons à sa palette » (Van Leeuwen, 2017 : 4), les animations numériques contemporaines illustrent la manière dont cette « grammaire visuelle » est enrichie par les ressources sonores et la performativité de la voix.

Si le passage historique du cinéma muet au cinéma parlant a marqué la consécration définitive du cinéma en tant qu'art multimodal, l'animation numérique contemporaine, représentée de manière exemplaire par les studios *Pixar Animation Studios*, pousse cette logique encore plus loin. Les films *Pixar* construisent des univers narratifs dans lesquels le langage visuel hyper-coloré, la musique calibrée émotionnellement et la performance de la mise en scène donnent naissance à des expériences à la fois esthétiques

et cognitives, qui exigent du spectateur une forme raffinée de littératie multimodale. Il ne s'agit plus seulement de « comprendre » l'histoire, mais de décoder simultanément un réseau de signes qui se confirment ou se complètent mutuellement. L'hybridité discursive de l'animation *Pixar*, outre le fait qu'elle représente des traits stylistiques, représente également une condition structurelle de ces arts. Elle met en évidence la manière dont les produits culturels contemporains naissent à la croisée de la tradition et de l'innovation technologique, ainsi que des conventions partagées et des exigences propres à chaque contexte. En ce sens, la lecture de Van Leeuwen nous invite à comprendre que la multimodalité constitue une forme de médiation culturelle dont les effets articulent à la fois le mode de production et le mode de réception des discours audiovisuels.

L'héroïsme classique et ses transformations dans *En avant*

Le film *En avant*, produit par *Pixar Animation Studios* et sorti par *Walt Disney Pictures* en 2020, s'inscrit dans une généalogie narrative où l'héroïsme est associé à la dimension intime de la réconciliation familiale et de la redécouverte d'un passé absent. Réalisé par Dan Scanlon, écrit en collaboration avec Jason Headley et Keith Bunin, le film se distingue par un mélange original de fantaisie classique et de contexte suburbain contemporain, une « fantaisie urbaine » dans laquelle la mythologie est placée dans un cadre de vie quotidienne et ironique. Selon le site officiel de *Pixar*³, le point de départ de l'histoire a une dimension profondément personnelle : Scanlon lui-même a perdu son père à un jeune âge, et le concept du film a été inspiré par cette expérience, plus précisément par la redécouverte accidentelle d'un fragment audio avec la voix de son père. De cette intimité transposée artistiquement naît l'histoire des frères elfes Ian et Barley Lightfoot, qui reçoivent, pour l'anniversaire de Ian, un bâton magique, une pierre Phoenix et une lettre laissée par leur père, capables de le ramener parmi les vivants pour une seule journée. La tentative ratée de finaliser le sort (qui ne fait apparaître que la moitié inférieure du corps du père) déclenche un voyage initiatique, une véritable « quête » contemporaine, destinée à leur offrir la possibilité d'une réunion et d'une compréhension plus profonde de leur propre relation fraternelle.

La structure classique de la « quête », théorisée par Joseph Campbell dans *Le héros aux mille visages* (2014), s'organise autour d'un scénario archétypal : l'appel à l'aventure, le franchissement du seuil, les épreuves initiatiques et le retour avec le don. Les archétypes qui la composent donnent corps à une dramaturgie universelle de l'héroïsme, comme la montre, sur le plan pratique, le schéma adapté pour les scénaristes par Chris Vogler (*The Writer's Journey Blog*, 2023), qui a proposé une version appliquée, largement utilisée par l'industrie hollywoodienne.

L'histoire des deux frères elfes, Ian et Barley Lightfoot, s'articule autour de cette mission apparemment conventionnelle, la récupération de l'artefact magique, mais son objectif final est plutôt personnel. En ce sens, l'héroïsme est hybride ; il oscille entre le geste extérieur (le voyage initiatique, la confrontation avec des forces fantastiques, le dépassement des obstacles rencontrés) et la transformation intérieure (l'acceptation de la perte, l'acceptation du frère comme substitut paternel, la reconstruction d'une identité). Si, dans la logique mythique du conte traditionnel, le héros sauve la communauté, dans la logique narrative proposée par *Pixar* dans *En avant*, le héros sauve sa propre mémoire, son propre moi. L'univers du film, construit avec minutie sur le plan visuel, illustre subtilement le processus par lequel la magie, autrefois dominante, a été remplacée par le confort et les innovations technologiques. Les créatures mythiques vivent désormais dans une société suburbaine banalisée, avec des « fast-foods » et des rues encombrées, un lieu où la magie a

³ <https://www.pixar.com/> (consulté le 05/09/2025).

été marginalisée et réduite à un spectacle ou à une nostalgie. L'aventure de Ian et Barley consiste donc à redécouvrir un monde disparu, un monde décrit dans les contes classiques.

En avant reprend fidèlement cette structure : l'artefact magique (le bâton et la pierre Phoenix) est présenté comme l'objet de l'appel. Le mentor ne se limite pas à un seul personnage, mais est réparti entre Barley, le frère aîné qui sert de guide intuitif dans l'aventure, et la manticore Corey, qui passe du rôle domestique de gérante de restaurant à celui, plus originel, de gardienne héroïque. Le voyage des frères est marqué par des épreuves successives : la traversée d'espaces liminaires (la taverne de la manticore, le labyrinthe souterrain), la confrontation avec des forces hostiles (la police, le dragon-golet), le sacrifice de l'objet véhicule (Guinevere), qui s'inscrit dans la logique rituelle de l'offrande. En termes campbelliens, ces étapes correspondent à la fois à la recherche de l'objet magique et à la confrontation avec sa propre fragilité.

Si pour Campbell (2014) « l'élixir » apporté à la fin de l'aventure est un cadeau offert à la communauté, Pixar déplace l'accent vers un « élixir » intérieur, affectif. *En avant* reconfigure le mythe : l'enjeu n'est pas le salut du monde, mais la réconciliation avec l'absence paternelle. Cette transition de l'extérieur vers l'intérieur produit une mutation discursive visible : l'héroïsme n'a plus l'ampleur épique des grands mythes, mais s'apprivoise, s'ancrant dans le quotidien suburbain et la dynamique familiale. Alors que l'archétype campbellien insistait sur l'universalité du héros, l'archétype de Pixar propose un héros particulier, peu spectaculaire, défini par l'affect et la solidarité. Les protagonistes ne sont pas des élus providentiels, mais des adolescents ordinaires dans un monde où la magie a été remplacée par la technologie.

Selon la logique de Vogler (2023), le « retour » du héros apporte un cadeau aux autres. Dans *En avant*, ce cadeau n'est pas une relique magique, mais un transfert émotionnel, puisque Ian offre à Barley le privilège de dire adieu à leur père. Ce geste inverse la dynamique classique : le héros ne « se sacrifie » pas pour la communauté, mais cède son propre désir au profit de l'autre. L'héroïsme est ici une sorte d'acte de reconnaissance et de solidarité, un geste profond et intime. Le modèle campbellien est conservé formellement, mais la finalité passe de l'universel au personnel, de l'épique à l'émotionnel. Le dessin animé montre que l'héroïsme moderne n'a plus besoin de sauvetages grandioses, mais de la capacité à offrir à l'autre une place centrale dans sa propre histoire.

***En avant* comme exemple de mutation discursive postmoderne**

La structure multimodale et le langage visuel proposent un espace suburbain peuplé de créatures mythologiques (centaures, manticores, elfes, dragons, etc.), dont l'insertion dans un cadre moderne produit un effet d'hybridité discursive : la magie coexiste avec la technologie, les symboles archaïques se régénèrent dans des contextes quotidiens (stations-service, lycées, restaurants, autoroutes, établissements de restauration rapide « fast food », immeubles banals, etc.). Ce mélange de registres, fantastique et prosaïque, articule un type de registre dans lequel les conventions du genre héroïque-fantastique sont recontextualisées. Le récit est construit sur la structure classique du chemin initiatique, ponctué d'épreuves et d'obstacles, mais l'enjeu réel de l'histoire n'est pas de trouver la pierre ou de terminer le sort, mais de redéfinir la relation entre les deux frères. La révélation que Barley, par son dévouement et sa présence constante, a toujours joué le rôle de père pour Ian donne au film une fin d'une sensibilité particulière, ce que nous montre le fait que Ian renonce à son propre moment de retrouvailles avec son père pour donner à son frère la chance d'un dernier adieu. De cette manière, le film *En avant* transforme le mythe fantastique en une allégorie du passage à l'âge adulte et de l'acceptation. Ce qui

signifie que, d'un point de vue esthétique, le film perpétue la tradition *Pixar* qui consiste à allier innovation technique et exploration des émotions universelles.

L'équipe d'animation a défini un type de magie visuelle adapté au contexte suburbain, différent des représentations canoniques des films fantastiques précédents (voir annexes). Une telle stratégie souligne le contraste entre le banal et l'extraordinaire, entre le « fast-food » et la baguette magique, entre la banalité d'une rue et l'aventure épico-mythologique. En combinant l'ironie du quotidien suburbain avec une sensibilité profondément humaine, *En avant* s'inscrit dans la lignée des productions *Pixar* qui explorent avec maturité des thèmes apparemment impossibles à transposer en animation : la perte, le manque, le besoin d'appartenance. Comme dans d'autres films du studio – *Vice-versa* (2015/2024), *Coco* (2017), *Luca* (2021), *Élémentaire* (2023), etc. – ce qui reste, c'est à la fois l'histoire fantastique et l'émotion transmise par l'entrelacement du langage verbal et non verbal.

La discursivité dans *En avant* réorganise les mécanismes du mythe classique par un subtil renversement du rapport entre l'héroïque et le domestique. La multimodalité du film renforce cette mutation par un jeu de contrastes. Ainsi, dans la logique des théories de Gambier, à travers la classification des codes visuels, l'image cinématographique est proche d'un texte multimodal dans lequel s'entrecroisent différents codes sémiotiques qui génèrent du sens par superposition, contamination et détournement. C'est précisément dans *En avant* que l'on trouve la mutation discursive de l'héroïsme, découplé de la logique de la transcendance et réancré dans la logique de la proximité affective, plus précisément dans l'espace familial. Chaque code visuel a un lien étroit entre ce qui est montré et ce qui est suggéré, peut-être entre la surface du cadre et la profondeur culturelle qui le soutient.

En termes d'esthétique visuelle, cela réalise simultanément deux opérations : garder visible la généalogie mythique de l'image tout en la désacralisant en la plaçant dans un contexte commun. Le résultat de ces opérations est un hybride visuel, une sorte de réalisme magique adapté à l'imaginaire animé, dans lequel le quotidien et le mythique se superposent sans s'annuler mutuellement. Le code iconographique fonctionne comme une ancre culturelle et symbolique. La palette chromatique du film privilégie le violet, le bleu et les nuances dorées, couleurs traditionnellement associées à la magie, au mystère et à la transcendance. Dans les annexes, on observe clairement la magie qui jaillit dans un espace commun avec le magique. Une telle juxtaposition visuelle déstabilise le mythe classique, les couleurs « sacralisantes » qui sont comme des instruments pour exprimer une expérience familiale. Le résultat est un « iconographisme paradoxal » ; nous reconnaissons les traces du mythe, mais nous les voyons déviées vers le registre du banal.

Le code photographique (entendu ici comme indice de vraisemblance et d'effet de réalité) se manifeste à travers l'hyperréalisme des textures numériques. Les reflets du verre, les aspérités de la pierre, la granularité de l'asphalte ou même le tissu des vêtements (en tenant compte du code vestimentaire selon Gambier) confèrent à l'univers animé une densité presque tactile. Il est évident que la surface magique brille avec la même consistance matérielle qu'un objet commun, ce qui donnerait l'impression que le miracle n'est pas « dans un autre monde », mais plutôt infiltré dans le quotidien réel. *Pixar* instrumentalise ce code pour légitimer visuellement l'hybride en soulignant que la magie n'annule pas la réalité, mais la renforce par des détails concrets. Mais c'est précisément là qu'ouvre un champ d'interprétation fertile : le choix de ces détails n'est jamais innocent, mais s'inscrit dans une logique de représentation visuelle que Daniela Häisan (2022) décrit en termes d'interaction entre « texte et image ». Ce ne sont pas tous les moments du récit qui sont transposés visuellement, mais seulement les fragments chargés de tension dramatique ou de vibration atmosphérique, les objets ou les décors qui peuvent coaguler un effet de sens et ancrer l'émotion du spectateur. En même temps, l'image fixe le lieu et le temps, mais elle configure également l'humeur affective, prolonge ou accélère

l'intensité narrative, peut même la détourner, suggérant des anticipations ou révélant à l'avance ce que le mot garde encore en suspens.

C'est d'ailleurs ce que Jan Van Coillie (2008) dénomme l'impossibilité pour l'illustration de rester neutre, tout élément visuel ajoutant, complétant, découplant et orientant. Dans le cas de l'animation *Pixar*, ce « supplément » de l'image ne se limite pas à la concrétisation de l'espace ou des personnages, mais devient un geste d'interprétation en soi, une sorte de lecture visuelle du texte cinématographique. Le style choisi – hyperréaliste, caricatural, minimaliste ou exubérant – imprime au spectateur un certain angle de perception, parfois même une clé herméneutique. C'est pourquoi nous pouvons affirmer que l'image fonctionne comme un médiateur qui comble les vides là où le récit se tait, rend visible ce qui reste implicite, matérialise symboliquement ce qui, autrement, se dissiperait dans l'abstrait.

Le code cinématographique, selon Gambier, est un réalisateur de la perception, une instance qui détermine dans quelle mesure, de quelle manière et à quel rythme le spectateur peut « respirer » le récit. L'alternance entre les plans larges, surtout ceux où l'espace s'ouvre dans une immensité épique et où le chemin se configure comme un mythe initiatique, et les gros plans, où les visages des frères sont surpris dans leur fragilité émotionnelle, construit à la fois un contraste et une véritable dialectique entre le monumental et l'intime. Eran Dinur (2024) observe, dans la même logique, que les effets visuels et la mécanique de la caméra ne sont pas destinés à offrir un « décor spectaculaire », mais à fonctionner comme des extensions du regard du réalisateur, des instruments par lesquels l'émotion est modelée de manière aussi concrète que l'image. Les responsables de la caméra et les monteurs sont, en ce sens, un double paradoxe : l'œil qui expose la grandeur extérieure du chemin (du voyage) et, simultanément, la voix et l'image confiante qui approfondit l'intériorité des personnages.

Les codes kinésiques et proxémiques, selon la classification de Gambier, représentent le niveau auquel la corporeité et l'espace deviennent langage. Les hésitations gestuelles de Ian, tout à fait mineures, presque maladroites, s'opposent à l'exubérance désordonnée de Barley. Les mimiques et les gestes des personnages composent une partition des différences de tempérament, mais aussi de leur complémentarité. La corporeité, comme un texte, et le geste, même le plus infime, écrivent les différences de rôle. Dans les moments de crise, la proximité entre les deux prend une valeur de substitution : là où le père est absent, la proximité physique des frères devient le signe d'une solidarité qui comble cette absence. La dernière scène – l'étreinte finale – cadrée de près et éclairée d'une lumière chaude, est élevée au rang d'apothéose visuelle : il ne s'agit plus d'héroïsme en tant qu'acte individuel, mais d'héroïsme en tant que relation, en tant qu'intimité partagée. Du point de vue de Dinur (2024), de tels découpages transforment les effets visuels et la dynamique de la caméra en véritables « propositions affectives », capables de reconfigurer le rapport entre le regard et l'émotion. Ainsi, la corporeité et l'espace, régulés par ces codes, sont en eux-mêmes des effets visuels, c'est-à-dire précisément cette zone d'interférence où la technique cesse d'être un simple support pour devenir un message.

Conclusions

Dans l'ensemble, l'héroïsme du film *En avant* se manifeste à la fois sous la forme d'une structure claire, linéaire et univoque, et sous la forme d'une structure multimodale. La multimodalité réside dans les relations entre les codes (audio)visuels qui participent à la formation du sens. Selon Gambier, les codes ne sont pas seulement des conventions, mais aussi des mécanismes de signification qui donnent une cohérence au récit, tandis qu'Eran Dinur souligne que les effets visuels ne sont en aucun cas une artificialité spectaculaire, mais des moyens qui forment les émotions et rendent l'intérieur visible. *En avant* confirme en ce sens que l'image ne reste pas neutre, car les plans et la mise en scène s'alternent pour créer une

tension entre l'épopée monumentale et la franchise intime, tandis que la proximité des corps exprime une solidarité qui transforme l'« acte héroïque » traditionnel en un geste relatif.

La magie, représentée par la même matérialité photographique que les objets quotidiens, comme les détails texturés, transforme la surface animée en un espace presque tangible. Ainsi, l'héroïsme dans l'animation postmoderne s'infiltre dans la banalité du présent, réinterprétée à travers des détails visuels qui le rendent reconnaissable et tangible. La multimodalité agit comme une force unificatrice : elle offre aux enfants et aux adultes un horizon d'interprétation commun. Et finalement, l'héroïsme proposé par *En avant* s'avère être un discours hybride, qui combine spectacle et vulnérabilité, fabuleux et quotidien. L'héroïsme proposé par Pixar n'est pas l'apanage du héros solitaire, mais l'expression d'une solidarité partagée, d'une corporéité visuelle qui articule l'affect et lui confère une matérialité.

BIBLIOGRAPHIE

- CAMPBELL, Joseph, (2014), *Le héros aux mille et un visages* [Eroul cu o mie de chipuri], traduit de l'anglais par Mihai Manescu et Gabriela Deniz, Bucarest, Éditions Herald.
- DINUR, Eran, (2024), *The Filmmaker's Guide to Visual Effects. The Art and Techniques of VFX for Directors, Producers, Editors, and Cinematographers*, 2^e éd., New York, Routledge.
- GAMBIER, Yves, (2021), « Multimodalité, traduction et traduction audiovisuelle », dans *Recherches en langue française*, 2(3).
- HĂISAN, Daniela, (2022), “Multimodality in Children’s Books: Synergy of Text and Image in Two 1943 Romanian Editions of Daniel Defoe’s Robinson Crusoe”, dans ANADISS, 33, pp. 17-31.
- JEWITT, Carey, (2009), “An introduction to multimodality”, dans Carey JEWITT (éd.), *The Routledge Handbook of Multimodal Analysis*, Londres, Routledge, pp. 14-27.
- KRESS, Gunther, VAN LEEUWEN, Theo, (2006), *Reading Images: The Grammar of Visual Design*, 2^e éd., Londres, Routledge.
- MANOLACHE, Simona-Aida, (2022), « La communication multimodale à l’appui de la traduction », dans ANADISS, 33, pp. 33-40.
- MARTOLE, Daniela Maria, (2022), “History and Trauma in the Graphic Novel Maus, by Art Spiegelman”, dans ANADISS, 33, pp. 41-45.
- VAN COILLIE, Jan, (2008), “The Translator’s New Clothes: Translating the Dual Audience in Andersen’s The Emperor’s New Clothes”, dans *Meta*, vol. 53, n° 3, pp. 549-568.
- VAN LEEUWEN, Theo, (2017), “Multimodal literacy”, dans *Viden om literacy*, n° 21, Danemark, Nationalt Videncenter for Læsning, pp. 4-11.

Sources en ligne :

- ENCYCLOPAEDIA BRITANNICA, Pixar Animation Studios, https://www.britannica.com/money/Pixar-Animation-Studios?utm_
- EDN, 1st Computer Animated Feature Film Released November 22, 1995, https://www.edn.com/1st-computer-animated-feature-film-released-november-22-1995/?utm_
- LASSETER, John, The golden rules for a great film, according to Mr. Pixar, <https://www.youtube.com/watch?v=yWJ2E7JzKiA>.
- ONWARD, (2020) <https://www.pixar.com/onward>.
- PIXAR, Our Story, <https://www.pixar.com/our-story>.
- VOGLER, Chris, The Writer’s Journey Blog, <https://chrisvogler.wordpress.com>.