

Analyse du film du studio d'animation « Illogic Studio » de Théophile Dufresne en 7 séquences



Voici une petite analyse du film de Théophile Dufresne, fondateur du studio d'animation Illogic Studio, réalisé pour Intermarché. Il s'agit d'un film publicitaire d'une durée de **2 minutes 30**, qui dépasse largement le cadre de la simple promotion commerciale. Par la richesse de son dispositif narratif, visuel et symbolique, ce film propose une véritable fable

contemporaine sur la transformation, la transmission et l'apprentissage.

Cette analyse s'inscrit dans un **prisme philosophique**, et plus précisément dans une approche croisant philosophie, psychanalyse et esthétique. Le film sera envisagé comme un récit initiatique mettant en jeu les notions de pulsion, de culture, de narration, de socialisation et d'individuation. Ce qui est en question ici n'est pas seulement l'acte de manger, mais la manière dont l'être humain et, par extension, l'animal anthropomorphisé, transforme sa relation au monde par le récit, la technique et l'élaboration.

Que voit-on dans ce film ?

Dès les premières images, la famille est réunie autour d'un plat évoquant un rôti de porc, tandis que des rires puissants, presque agressifs, envahissent la scène. Ce rapport à la viande « à la carne », associé à une exubérance sonore presque bestiale, donne à voir un monde adulte dominé par une forme de jouissance primaire. La convivialité affichée est traversée par un excès, une saturation, qui laisse peu de place à l'écoute ou à l'attention.

L'oncle s'en détourne subtilement. Sa sensibilité le rend peu attiré par cette matérialité et cette exubérance. Ce léger mouvement de retrait est déjà signifiant : il annonce son basculement vers un autre monde, celui de l'enfance. Son regard se pose sur Lulu, (sans doute son neveu) et il perçoit immédiatement son impatience, sa fatigue, son malaise silencieux. L'enfant est là, mais il n'est pas véritablement présent à la scène collective. Il attend.

L'oncle décide alors de quitter la table, de s'éloigner des siens, pour aller vers le monde de l'enfant. Ce monde de l'enfance est présenté comme un monde distinct, séparé du monde

adulte, un monde à part, régi par d'autres temporalités, d'autres attentes et d'autres formes de relation.

L'enfant, sans doute âgé de sept ou huit ans, est seul. Il attend désespérément ses cadeaux. Il est mis à l'écart de cette scène de convivialité, non par exclusion volontaire, mais par décalage profond. Il ne participe pas à la fête ; il regarde le sapin et n'attend que cela. Il est entièrement tourné vers cette promesse des cadeaux, au point de ne plus percevoir ce qui se joue autour de lui.

Attentif à cet ennui manifeste, l'oncle décide de lui offrir l'un des cadeaux avant la fin du repas. Mais ce geste bienveillant se heurte à une difficulté : l'oncle n'a pas été suffisamment attentif à ce que sa sœur a peut-être pu lui dire auparavant. Le petit garçon a peur des loups. Or, le cadeau qu'il lui offre est une peluche représentant un loup, figure animale immédiatement associée à cette peur.

La réaction de l'enfant est sans ambiguïté : il rejette la peluche. Le loup, dans sa forme première, est une figure de menace. Ce rejet n'est pas seulement celui d'un objet, mais celui d'une image, d'un imaginaire chargé d'angoisse.

Cependant, l'oncle fait preuve d'une grande intelligence relationnelle et d'une réelle sensibilité. Il ne force ni l'objet ni l'enfant. Il met en place un dispositif narratif : il invente une histoire. Un conte qui explique comment les loups sont devenus gentils, comment ils sont passés du statut de créatures méchantes à celui de figures bienveillantes.

Ce détail est visuellement très important. Dans cette première apparition, le loup a les sourcils froncés, le regard hostile, presque agressif. Cette expressivité n'est pas anodine : elle inscrit la peur dans le dessin même du personnage, et prépare en creux sa transformation ultérieure.

À partir de ce moment précis, un basculement s'opère.

Nous passons du cinéma en prise de vue réelle au cinéma d'animation. Au moment où la parole devient récit, où le discours se transforme en conte, l'image change de nature. Le dessin animé apparaît comme le lieu de l'imaginaire.

Nous pénétrons alors, d'une certaine manière, dans le cerveau de l'enfant. Ce que nous voyons à l'écran, ce sont les images qu'il est en train de construire mentalement. Le jeune Lulu devient acteur de la narration : il participe activement à la création des images proposées par le récit de l'oncle.

Ainsi, le film d'animation que nous voyons n'est autre que l'imaginaire même de l'enfant : l'imago, l'image intérieure, l'imaginaire en train de se constituer dans son esprit. À partir de là, l'enfant ne s'ennuie plus. Il devient actif, engagé, pleinement présent dans l'histoire.

C'est dans cet espace imaginaire, ouvert par la narration et habité par les images mentales de l'enfant, que se déploiera l'ensemble du film d'animation, et avec lui la réflexion philosophique que l'analyse des huit séquences permettra de développer.

Analyse du film en huit séquences

Introduction

Le film propose une réflexion sur la transformation morale, sociale et culturelle, explorant les rapports entre pulsion, culture, apprentissage et socialisation.

L'analyse que je propose s'inscrit dans une perspective philosophique et psychanalytique, mobilisant les concepts de :

- **Platon** : la lumière, le Bien, la sortie de la caverne ;
- **Freud** : la pulsion, le principe de plaisir, la sublimation et la métapsychologie ;
- **Winnicott** : l'objet transitionnel et sa fonction dans la socialisation et l'élaboration de l'être ;
- **Vernant** : *Prométhée et les Grecs* : le feu comme « technè », technique maîtrisée, instrument de culture et de civilisation ;
- **Stiegler** : l'individuation, la transformation des pulsions par la culture et la technique.

Chaque séquence du film sera analysée en relation avec ces concepts, afin de montrer comment le film illustre une transition entre nature et culture, pulsion et maîtrise, instinct et civilité.

Séquence 1 : La table familiale et l'isolement de l'enfant

Le film s'ouvre sur une table familiale, où adultes et rires bruyants évoquent la pulsion non maîtrisée. Le plat principal, un rôti de porc, symbolise la matérialité et le plaisir carné, rappelant le principe de plaisir freudien. Freud, dans sa métapsychologie, décrit la pulsion comme une force qui cherche la satisfaction immédiate de ses désirs, sans considération pour l'autre ou pour le temps nécessaire à la culture. Les rires et l'exubérance des adultes incarnent cette pulsion brute, non transformée.

L'enfant, absorbé par l'attente des cadeaux, est isolé. Il n'appartient pas à ce monde des adultes ; il attend un objet extérieur (les cadeaux) qui lui permette de se relier au monde. L'oncle, sensible, quitte la table pour le rejoindre. Ce geste manifeste une attention, un amour pour son neveu : il le reconnaît dans sa singularité fragile et isolée ; il quitte les adultes bruyants pour le retrouver.

Philosophiquement, cette séquence illustre la séparation entre nature et culture. La nature pulsionnelle est représentée par les adultes et la viande ; la culture et l'imaginaire commencent avec l'enfant et son oncle, espace de réflexion et de patience. L'oncle incarne déjà un agent civilisateur, capable de percevoir et d'accompagner l'enfant dans son monde intérieur.

Séquence 2 : Le cadeau et la narration comme médiation

L'oncle offre à l'enfant une peluche-loup, immédiatement rejetée. Pour transformer cette peur, il raconte une histoire où les loups deviennent gentils. La peluche-loup initiale possède, dans le film, des sourcils froncés et un regard légèrement hostile, qui symbolisent l'erreur et la peur qu'elle peut susciter chez l'enfant. Sur le plan freudien, la peur du loup et le rejet de la peluche incarnent la pulsion agressive ou anxieuse. La narration agit comme une sublimation : l'énergie pulsionnelle, plutôt que de se manifester dans la peur ou la violence, est transformée en imaginaire, récit et apprentissage moral.

L'oncle se transforme alors en rhapsode ou poète antique, animant sa parole pour capter l'attention de l'enfant. Subtilement, le passage de la prise de vue réelle à l'animation matérialise l'imaginaire de l'enfant : il devient acteur de la narration.

Sur ce premier plan d'animation, on voit le loup (dos au soleil) et un petit hérisson, seul animal à ne pas avoir fui devant lui. C'est ici que l'on peut mobiliser Platon : le petit hérisson est face à la lumière du soleil (symbole du Bien), tandis que le loup est à contre-jour, apparaissant dans l'ombre, aveuglé par son erreur. Cette scène rappelle la sortie de la caverne : l'enfant, par la narration, est initié progressivement à la lumière du Bien et à la compréhension du monde, tandis que le loup illustre l'ombre de l'ignorance et de la peur.

Le hérisson, quant à lui, incarne la voix de la sagesse ou celle du philosophe qui va guider le loup, le conseiller, dans sa conversion de nature carnivore à végétarienne. Il s'agit ici d'une véritable conversion, au sens strict de changement radical, de métamorphose. Freud est central : le loup incarne la pulsion primaire, le désir de prédation. Le passage à une alimentation végétarienne représente la sublimation : la pulsion est transformée en action constructive et socialisée.

Séquence 3 : L'apprentissage par l'erreur et la persévérance

Le loup progresse, mais maladroitement : il écrase des noisettes avec un rouleau, pêche sans succès et goûte des plats encore imparfaits. Ces scènes comiques illustrent l'importance de la pratique et de la patience dans l'apprentissage.

Le petit hérisson rappelle au loup de maîtriser ses instincts, de ne pas céder à la pulsion immédiate. Lorsqu'il libère le petit écureuil capturé, le loup applique la bienveillance et la réflexion, offrant un exemple concret de sublimation freudienne et de développement moral.

Le feu de la cuisine apparaît comme un symbole prométhéen : selon la mythologie grecque, Prométhée apporte le feu aux hommes, symbole de technè et de maîtrise, mais aussi puissance potentiellement destructrice. Dans le film, le feu est domestiqué, utilisé pour la cuisine et la création, symbolisant la transformation de la puissance brute en culture civilisée.

De la même manière, on voit le loup utiliser ses griffes comme outils, puis un couteau pour couper les légumes. Ce geste illustre le passage de la nature à la technè, de l'instinct à l'apprentissage réfléchi. Le loup commence à intégrer le principe de plaisir différé, retardant la satisfaction immédiate pour atteindre un objectif culturel et social.

Séquence 4 : La maîtrise de la cuisine et la créativité autonome

Le loup relit son livre de cuisine, élabore des plats sophistiqués et utilise le feu de manière domestiquée. Cette maîtrise représente la patience, l'attention et la technè.

Le loup commence à créer ses propres recettes : il devient son propre professeur, illustrant la notion de Stiegler sur l'individuation. Par l'apprentissage et la culture, il transforme ses pulsions et devient autonome, capable de créer et d'innover. La cuisine devient un vecteur de civilité, de réflexion et de maîtrise.

Ce long apprentissage montre l'autonomie du loup. Maladroitement mais de façon autonome, on le voit écrire sa propre recette dans son livre de cuisine. Cette scène illustre parfaitement l'exemple d'une éducation réussie. *Éduquer* (*educere* en latin) signifie : créer soi-même son propre chemin, être en capacité de se conduire vers sa propre voie. Par l'apprentissage de la lecture et par la médiation du livre, le loup est désormais capable d'élaborer sa propre recette, de devenir acteur et créateur de sa cuisine.

Séquence 5 : L'intégration sociale

À la fin, le loup est accepté par la communauté animale. Cette acceptation fait écho à l'analyse de Jean-Pierre Vernant sur Dionysos, l'étranger sacré : Vernant nous rappelle qu'il faut toujours laisser une part et une place à l'autre, à celui qui est différent, à « l'étrange étranger », sinon la violence s'installe, comme dans le mythe de Penthée, décapité par sa mère Agavé.

La communauté végétarienne intègre le loup transformé, reconnaissant son altérité et sa différence, mais aussi sa capacité à se socialiser par l'intermédiaire de la culture, représentée par le plat élaboré qu'il offre.

La scène montre la socialisation et l'acceptation de la différence dans une convivialité bienveillante. Le loup, transformé, est intégré et reconnu socialement, démontrant le pouvoir civilisateur de la culture et de la maîtrise des pulsions.

Séquence 6 : Retour au monde humain et objet transitionnel

C'est la fin du film d'animation : un plan-séquence nous ramène à l'intérieur de la maison des humains. L'oncle termine son récit. L'enfant (Lulu, dont le prénom signifie la lumière) s'est endormi avec le loup-peluche comme objet transitionnel (Winnicott). L'objet, investi de bienveillance et d'amour, permet à l'enfant de développer un rapport sécurisé au monde et de canaliser ses peurs.

La famille adulte, qui écoute l'histoire de l'oncle, est attentive et silencieuse. Cette scène finale illustre la capacité du récit et de la culture à civiliser. La parole narrative et les gestes réfléchis de l'oncle montrent comment la technè et la culture transforment la pulsion en action constructive et sociale.

Séquence 7 : La signification philosophique et éducative

Le slogan final, « On a tous une bonne raison de commencer à mieux manger », dépasse la simple alimentation et renvoie à une transformation morale, sociale et individuelle.

- **Freud** : la pulsion est sublimée par la culture et la technique ;
- **Platon** : le soleil du Bien est atteint, la lumière guide le passage de l'ombre à la compréhension ;
- **Winnicott** : l'objet transitionnel permet à l'enfant de se relier au monde ;
- **Prométhée et le feu** : technè maîtrisée, puissance civilisatrice ;
- **Stiegler** : l'individuation et la capacité à créer sa propre culture.

Les crépitements du feu symbolisent le désir maîtrisé et transformé : un feu civilisé et domestiqué, vecteur d'attention, d'amour et de civilité.

Conclusion Le film de Théophile Dufresne illustre une véritable allégorie de la culture et de la civilité :

- transformation du loup : pulsion → maîtrise → technè → culture ;
- l'enfant : apaisement grâce à l'objet transitionnel et développement moral ;
- les animaux : socialisation et acceptation de l'autre ;
- les références philosophiques et psychanalytiques expliquent comment nature et culture interagissent, et comment la pulsion peut être sublimée par la narration, l'apprentissage et la technè.

Le film propose ainsi une réflexion profonde sur l'éducation, la maîtrise de soi et l'élaboration d'une vie civilisée, où la culture, le feu, la cuisine et l'imaginaire deviennent des instruments de transformation et d'attention. **La beauté du sourire final du loup et l'écho artistique**



Ce sourire résonne avec celui des artistes qui ont participé à ce film pendant près d'un an, dans l'élaboration longue et patiente de centaines, voire de dizaines de milliers de dessins.

Cette équipe a transformé l'effort patient en œuvre d'art, illustrant que la création artistique est aussi un processus d'individuation et de sublimation, où le geste, la technique et la discipline permettent d'accéder à une forme de beauté universelle et partagée, bien plus que dans une production automatisée par l'IA, où l'âme et l'effort humain font défaut.

Bruno Vanancci 12/2025