

Coco, l'« enfant du patrimoine » ? Sur la représentation de la fête des morts au Mexique à partir d'un « dessin animé patrimonial »

Charles-Édouard de Suremain

Charles-Édouard de Suremain : Directeur de recherche en anthropologie, UMR 208 PaLoc « Patrimoines Locaux, Environnement & Globalisation », IRD/MNHN, France & CIESAS-CDMX, Mexique, projet JEA ChildHerit (IRD-ColSan), suremain@ird.fr

DOI: [10.25518/2034-8517.3135](https://doi.org/10.25518/2034-8517.3135)

Résumé :

Le patrimoine, à travers le dessin animé *Coco*, semble avoir trouvé un mode d'expression et de transmission inédit, à ce point qu'il apparaît désormais concevable de parler d'un nouveau genre cinématographique, le « dessin animé patrimonial ». Véritable production destinée à la scène globale, combinant créativité, invention et hommage à l'« âme d'un peuple », le film met en avant la « culture mexicaine » perçue par la « culture latino », tout en rappelant les valeurs fondatrices de la Nation mexicaine : la tradition, les ancêtres, la famille... et l'enfant ; au-delà, il reprend les questions universelles relatives à la condition humaine : la vie, la mort. Figure centrale d'une trame narrative à la fois dramatique et humoristique, l'« enfant du patrimoine » reflète les tensions actuelles entre le modèle de l'enfant du droit fortement doté d'agencéité - qui tente de s'affranchir de l'ordre social traditionnel pour une part - et le modèle d'enfant consumériste qui va jusqu'à tenter d'imposer ses choix aux adultes pour l'autre. Le dessin animé patrimonial montre en creux que, pour avoir une chance d'être transmis, le patrimoine ne peut s'appuyer sur un récipiendaire abstrait, un enfant générique, mais qu'il doit s'incarner dans un acteur fait de chair et d'os, avide de biens de consommation culturels, devenu entre-temps expert en patrimoine.

Mots-clés : consommation, dessin animé, Mexique, patrimoine, transmission

Abstract :

Coco, the "child of heritage"? On the representation of Soul's Day from a "patrimonial cartoon". Heritage, though the cartoon *Coco*, seems to have found an unexpected mode of expression and transmission, to the point that it appears probable to speak about a new film category, the "patrimonial cartoon". Real mass production intended to the global audience, combining creativity, creation and homage to the "soul of a people", the film put forward the "Mexican culture" as received by "Latin culture", while reminding of the founder stocks of the Mexican Nation: tradition, ancestors, family... and child; beyond, it takes over the universal questions regarding human condition: life, death. Central figure of a narrative both dramatic and humorous, "the child of heritage" reflects actual tensions between the model of the child endowed of agency - who tries to free himself from traditional social order on the one hand - and, on the other, from the model of consumerist child which goes as far as trying to impose its choices to the adults. The patrimonial cartoon implicitly shows that, to have a chance to be transmitted, heritage can't lean on an abstract recipient, a generic child, but that it should be embodied in an actor made by meat and bone, greedy for consumer cultural goods, who became meanwhile an expert in heritage.

Keywords : cartoon movie, consumption, heritage, Mexico, transmission

Abstracto :

Coco, ¿el “niño del patrimonio”? Acerca de la representación del Día de Muertos en México a partir de una “caricatura patrimonial”. Parece ser que el patrimonio, a través de la caricatura Coco, encontró un modo de expresión y de transmisión sin precedente, hasta el punto que sería concebible hablar de un nuevo género cinematográfico, la “caricatura patrimonial”. Verdadera producción destinada a la escena global, combinando creatividad, invención y homenaje al “alma de un pueblo”, la película pone de relieve la “cultura mexicana” percibida por la “cultura latina”, al recordar los valores fundadoras de la Nación mexicana: la tradición, los ancestros, la familia... y el niño; más allá, retoma las preguntas universales relativas a la condición humana: la vida, la muerte. Figura central de una trama narrativa a la vez dramática y humorística, el “niño del patrimonio” refleja las tensiones actuales entre el modelo del niño del derecho con fuerte agencia que intenta liberarse del orden social tradicional por una parte y el modelo del niño consumidor, que trata de imponer sus elecciones a los adultos por la otra. La caricatura patrimonial muestra en hueco que el patrimonio no puede basarse en un beneficiario abstracto, un niño genérico; al contrario se tiene que encarnar en un actor de carne y hueso, a la vez ávido de bienes de consumo culturales, que se convirtió entretanto en experto del patrimonio.

Palabras clave : caricatura, consumo, México, patrimonio, transmisión

Introduction

À la différence des superproductions habituelles, le dessin animé *Coco*¹ rend hommage aux symboles populaires de la culture mexicaine et, au-delà, à l'« âme d'un peuple » et au patrimoine national. L'action, les personnages, les objets, le récit et surtout la mise en scène dynamique et bigarrée ravivent chez le spectateur une forme d'identité tout à la fois latente, diffuse et en puissance, ne demandant qu'à s'exprimer, et que d'aucuns appellent « la mexicanité »². Au fil des scènes, le spectateur avisé reconnaîtra aisément plusieurs icônes du panthéon des artistes ayant participé à la construction de l'imaginaire de la Nation mexicaine postrévolutionnaire, tels le lutteur « El Santo » (Roberto Guzmán Huerta), le chanteur Jorge Negrete ou encore l'acteur comique Mario Moreno (« Cantinflas »), dont les voix sont reprises, comme en écho, par de célèbres artistes contemporains. Il reconnaîtra également divers monuments architecturaux et lieux d'exception qui font du Mexique l'un des pays les plus visités au monde : pyramides, coupoles en vitrail, cinémas, parcs, villages, palais ou grands magasins...

Le jeune Miguel est au centre de l'intrigue de ce genre cinématographique inédit que j'appellerai le « dessin animé patrimonial ». Il s'agit, autrement dit, d'un film d'animation non exclusivement destiné aux enfants, dont le sens ne se réduit pas au divertissement passager, et qui participe de l'invention et de la production patrimoniale tout en convoquant des questions universelle touchant à l'existence humaine. De fait, le dessin animé ne vise pas à rendre compte de pratiques sociales dans toute leur complexité et variante à l'instar des films ethnographiques. Il recrée davantage ce que Marcel Griaule (1957), l'un des pères fondateurs de l'ethnologie, appelait une « atmosphère », à savoir une ambiance simultanément subtile et émotionnelle qui va bien au-delà d'une contextualisation froide ou d'une toile de fond neutre – pour reprendre un mot du registre cinématographique³. Pour ces raisons au moins, le film s'adresse aussi bien aux enfants qu'aux adultes, chacun y puisant émotions, plaisirs ou enseignements variés.

Loin de vouloir entrer dans les détails d'une discussion sur la notion de patrimoine, il apparaît nécessaire d'en donner une définition opératoire et provisoire visant à clarifier le propos. Le patrimoine est entendu ici comme un processus partant d'une initiative volontaire, portée par des acteurs individuels ou institutionnels, s'attachant à la valorisation d'éléments culturels, tangibles et intangibles, par l'entremise d'un récit et d'une mise en scène en partie imaginaire, en partie inspirée d'éléments culturels anciens ou contemporains qui sont sélectionnés dans une culture pour leur exemplarité et leur significativité. De ce fait, le patrimoine procède toujours de l'invention et ne reflète jamais fidèlement la réalité ; il en implique fatalement la simplification dont il induit concomitamment la transformation⁴.

À partir de la lecture critique du dessin animé *Coco*, je propose de décrypter les rouages qui renforcent la mise en forme d'une véritable « efficacité patrimoniale ». Celle-ci consiste en la mise en scène sophistiquée de personnages, d'objets et de représentations composites venant renforcer un récit à la fois humoristique et dramatique qui s'appuie sur une vision canonique et idéalisée de la culture mexicaine. Je m'arrêterai ensuite sur les réceptions locales du dessin animé comme « production patrimoniale » destinée à un public global, lesquelles mettent en exergue les tensions sociales, culturelles et politiques qui traversent la société mexicaine. Je mettrai enfin l'accent sur la « mise en abyme patrimoniale » en œuvre dans la narration et la mise en scène qui ouvre une réflexion sur le modèle d'« enfant du patrimoine » et le modèle de société promu par le film.

Dessin animé, tradition et « efficacité patrimoniale »

Quoi de plus performant, en termes d'efficacité symbolique, que de mobiliser le *Día de Muertos* (« Fête des morts ») – qui figure depuis 2008 sur la liste représentative du patrimoine culturel immatériel de l'humanité dressé par l'Unesco⁵ – pour rendre compte d'une atmosphère singulière ? Le film s'ouvre d'ailleurs sur un autel domestique, surplombé par les photos des défunts de la famille auxquels il est dédié, autour duquel sont entreposées moult bougies, offrandes alimentaires et florales. Toutes les vieilles lunes s'enchaînent alors pour faire frémir le spectateur ordinaire, qu'il soit mexicain, *latino* ou d'ailleurs, d'une sorte de nostalgie un tantinet satisfaite : les morts, la tradition, la filiation, la mémoire, le savoir-faire, les valeurs ou encore les secrets de famille vont même jusqu'à redonner un peu de fierté à la Nation. Quoi qu'il ne dise jamais explicitement son nom, le patrimoine est omniprésent sous toutes ses formes : matérielles et immatérielles, institutionnalisées et populaires. D'ailleurs, comme pour parachever l'édifice, tous les ingrédients associés au *Día de Muertos* défilent tout au long du film que l'on regarde et que l'on écoute tel une ode aux créations de « l'âme populaire », selon l'expression désormais fameuse de l'Unesco : *papel picado* (papier coloré et découpé), *alebrijes* (figurines imaginaires en papier mâché créées par Pedro Linares dans les années 1930), *altares* (autels domestiques), *pan de muerto* (pain de mort), *xoloitzcuintle* (chien « nu », sans poils, des anciens mexicains qui conduit les vivants vers l'inframonde, le monde des morts⁶), *cempasúchiles* (œillets d'Inde de couleur orange), *calaveras* (crânes sucrés ou non), et bien d'autres encore (squelettes, bougies, sel, eau, tequila, *piñatas*...)⁷.

Nul besoin d'exhortation, la performativité de la mise en scène, de la musique et des aventures humaines et non-humaines, mortelles pourrait-on dire, remplit parfaitement son office patrimonial. Musicien en herbe né dans une famille de savetiers⁸, Miguel, âgé d'une dizaine d'années, se place volontairement en rupture de sa famille – dont il va finir par percer le secret au terme d'un voyage outre-tombe – et en restaurer l'équilibre. Telle une « prescription positive », Miguel, qui incarne par définition l'enfance, révèle le paradoxe selon lequel « l'avenir est un long passé »⁹. Pour ce faire, il s'appuie sur le respect de la « tradition ». À travers sa participation à la fête des morts, il parvient à se jouer des contraintes de l'espace et du temps pour engager le spectateur dans une réflexion à la fois ludique et sérieuse sur le sens de la vie... et de la mort. En forçant légèrement le trait, on pourrait sans doute déceler dans cette course effrénée matière à réfléchir sur les régimes d'historicité, en l'occurrence les spécificités du « temps patrimonial »¹⁰ dont le génie est de sélectionner des ressources culturelles (objets, traditions, croyances...) dans le passé pour les incorporer à une sorte d'éternel présent.

On l'aura compris, l'enfant incarne une double figure : celle de récipiendaire fortuit de la tradition et celle de guide volontaire qui rend possible le « retour des ancêtres »¹¹. Et c'est par l'entremise de ce retour que se transforme le destin de Miguel, lequel était déjà tracé, de manière erronée, par les vivants. Autrement dit, le retour aux sources ne se limite pas à la découverte du monde des morts, le *mictlan*¹² : en redécouvrant la part d'ombre des vivants, il offre la possibilité de modifier le présent et, par voie de conséquence, l'avenir. Une précision s'impose pour une meilleure compréhension de l'intrigue. Chez les parents de Miguel, le secret de famille, la fameuse part d'ombre, se résume à une rupture fondée sur un vieux malentendu : le départ de l'arrière grand-père musicien (le père de Coco à la recherche de succès) interprété par ses proches comme un abandon définitif. Étant lui-même musicien « dans l'âme », Miguel rencontre son aïeul dans l'au-delà. Le premier saura rétablir la vérité en prouvant que le second a été trompé par son meilleur ami devenu une grande vedette de la chanson à ses dépens. Après avoir restauré la réputation de son arrière grand-père, Miguel pourra enfin exercer son art et reprendre le flambeau de son aïeul

qui, lui, retrouvera sa place sur l'autel des morts dont il avait été exclu.

Le détour par le lieu des morts garantit, en quelque sorte, la perpétuation de la vie dont Miguel montre qu'elle est faite de traditions immuables et de transformations. À la condition, cependant, que ces dernières soient « validées » par les premières, lesquelles ne reflètent pas toujours celles qui ont cours durant la vie terrestre ! Au début du film, la tradition familiale impose à ses membres de devenir savetiers. Mais ce legs va à l'encontre de l'épanouissement du jeune Miguel qui a tout simplement hérité du talent musical de son aïeul. En fin de compte, les morts, par l'entremise du courage, de la curiosité et de l'ingéniosité de Miguel, confirment qu'il est possible de détourner la tradition « terrestre », pour autant qu'une tradition encore plus authentique lui soit substituée... Et aussi à condition qu'ils soient honorés, chaque année, à l'occasion de la fête qui leur est dédiée, par la présence de leur photo sur les autels. L'oubli des morts, en somme, reviendrait à la négation de soi-même, de ce que l'on incarne au plus profond, ainsi que des « vraies traditions ». L'oubli des morts entraînerait la disparition, le néant absolu, à l'instar de ce qui menace l'arrière grand-père de Miguel avant que celui-ci ne redore sa mémoire.

Les réceptions locales d'une production patrimoniale globalisée

À la manière d'une mise en abyme, le film est un hymne à la gloire et à la beauté du patrimoine. Comme dans un jeu de miroir, les morts ne rappellent-ils pas aux vivants ce qui les unit, c'est-à-dire le passé, les ancêtres, la tradition, la famille ? Miguel est imprégné de patrimoine dès son plus jeune âge et incarne de ce fait la figure de « l'enfant du patrimoine »¹³. Au-delà, il appartient à une Nation, le Mexique, qui se présente comme patrimonialisée dans ses moindres dimensions, jusque dans l'organisation familiale et sociale de ses habitants : les rôles sont clairement définis, les savoir-faire justement distribués, les traditions toujours respectées. À ce point qu'ordre social et ordre patrimonial finissent par se confondre. Et même si, grâce à son « agencéité », Miguel le bouscule quelque peu, il ne s'en affranchit jamais tout à fait : la tradition, le passage par la mort, la restauration de la mémoire permettent au présent de poursuivre son cours, tout en lui insufflant les vraies valeurs du passé. « Plus ça change moins ça change » disait Alfonse Karr.

Une amie mexicaine qui a longtemps vécu aux États-Unis m'a fait la remarque que *Coco* était plus une « évocation du Mexique à sa source qu'à son embouchure ». L'analogie ne manque pas de vérité tant la mise en scène reste « imagée » à tous les sens du terme. Il va sans dire que le village, la grand-mère ou encore « la tradition » qui sont mis en scène n'évoquent que de très loin ce que l'on peut observer dans les quartiers et les cimetières de la mégapole de Mexico pendant la fête des morts. En raison des temps de déplacement démesurés, par exemple, les membres d'une famille ne se retrouvent quasiment jamais au complet au cimetière pour assister à la veillée, mais s'y succèdent au gré des contraintes. Peut-on pour autant certifier que le film colporte une vision enchantée de la réalité ? La question n'a probablement pas de sens pour les réalisateurs ; elle n'en a probablement pas non plus pour les spectateurs américains qu'ils soient, ou non, américains, petits ou grands. Mais par qui au juste a été fait le film ?

L'un des réalisateurs, Adrián Molina, est d'origine mexicaine et né aux États-Unis. Dans un entretien, celui-ci évoque l'importance de la région du Jalisco dans ses souvenirs d'enfance et la genèse du film¹⁴. Dans le même article, il est fait mention d'un groupe de « conseillers » chicanos¹⁵, composé d'écrivains, de créateurs (Lalo Alcaraz¹⁶) ou encore d'une directrice d'agence spécialisée localisée en Californie (*The Chapultepec Group*¹⁷) dans la promotion commerciale de la culture mexicaine. Dans l'exposition consacrée au tournage du film, à la cinémathèque de la ville de

Mexico, la question du marketing culturel est à peine effleurée¹⁸ même s'il est fait allusion à un travail préparatoire de plusieurs années visant à restituer le plus fidèlement couleurs, visages, vêtements et autres objets locaux tout en en « détournant » certains comme véritables opérateurs cinématographiques (notamment le choix d'une texture brillante pour les couleurs des *alebrijes* ou encore l'accélération progressive du mouvement des squelettes pour les rendre plus humains). À ce point que l'on pourrait sans doute parler d'une véritable quête d'« esthétique patrimoniale », laquelle ne serait ni tout à fait inventée ni complètement recréée. D'une certaine façon, le travail de ces différents « conseillers culturels », à cheval entre les États-Unis et le Mexique, procède de « l'orientalisme immigré » (Hassoun 2016), c'est-à-dire d'une idéalisation culturelle qui ne serait pas le fait d'Américains déconnectés des réalités mexicaines. Il serait au contraire produit et destiné autant aux Nord-Américains qu'à un public « mexicain du Mexique » qu'aux Latinos et Chicanos de la deuxième, voire de la quatrième génération, vivant aux États-Unis.

Photo 1 & 2 : La famille terrestre et céleste de Miguel



Source : Exposition à la Cineteca Nacional de Mexico, Mexico, 3 janvier 2018

© Charles-Édouard de Suremain

À ce titre, *Coco* est bien le résultat d'une forme de « coparticipation » entre des mexicains du Mexique et des mexicains des États-Unis, ce qui va d'ailleurs dans le sens de la co-production de nombreux documentaires ethnographiques actuels¹⁹. D'après Cabaussel (2012), la coparticipation est aussi la marque de fabrique de Pixar, compagnie rachetée ensuite par Disney, puis de DreamWorks Animation. Pixar envisage de renouveler le film d'animation avec le numérique et l'idée que les adultes accompagnant les enfants doivent également y trouver leur compte, découvrant plusieurs sous-textes ou différents niveaux. Jeffrey Katzenberg, l'un des fondateurs de DreamWorks, exprime clairement cette idée : « Pour Pixar : faire des films pour l'enfant qui est en nous » ; « Pour Dreamworks : faire des films pour l'adulte qui est en chaque enfant (cité par Cabaussel 2012 : 33). Par ailleurs, ajoute l'auteur, « Pixar joue dans un registre plus universel, essayant de toucher tout un chacun en misant sur la créativité » (Cabaussel 2012 : 22). Enfin, Pixar se livrerait à un jeu de références sous forme d'hommage à des œuvres qui ont marqué le septième art et un public de connaisseurs. Ce faisant, il s'agirait de « faire revivre des expériences cinématographiques passées » (Cabaussel 2012 : 22). Dans *Coco*, il est clair que c'est tout l'âge d'or du cinéma mexicain (et même de l'histoire des arts, de l'architecture, du graphisme, de la musique...) qui est mis en avant et revisité.

S'il s'adresse au grand public, à un « *global public* » qui s'inscrit dans la scène globale, *Coco* n'en fait pas moins l'objet de réceptions locales, et donc de critiques. Parmi les critiques adressées au film et que j'ai pu recueillir à Mexico, il y a celle de rendre compte d'un Mexique « attardé », « rural », en somme peuplé d'Indiens « toujours enfermés dans leurs traditions ». En écoutant cet avis, un spectateur qui s'est mêlé à la conversation a avancé l'argument qu'il était « normal de penser comme ça quand on était de la capitale et coupé de ses vrais racines ». À l'inverse, un collègue m'a fait part de son étonnement devant l'absence « de la dimension clairement indienne » tout comme de la religion catholique. Mais la question de l'indianité n'est pas pour autant entièrement évacuée du dessin animé. Elle est en fait discrètement présente à travers plusieurs petits détails extrêmement révélateurs sur la façon dont elle est perçue au Mexique. Par exemple, les faciès des différents membres de la famille de Miguel vont en s'éclaircissant avec les générations. Sans être complètement « blanc », Miguel est cependant plus « clair » que son arrière-grand-mère. Cette dernière, par ailleurs, porte une robe brodée typiquement indienne, contrairement à ses descendantes qui sont vêtues à l'occidentale. Dans la même veine, tandis que Coco a les cheveux tressés, à l'indienne, sa fille et sa petite fille les portent respectivement attachés et « libérés ». Il en va sensiblement de même pour l'effacement somme toute très relatif de la religion catholique. Si elle n'est pas explicitement mise en avant, elle reste néanmoins présente dans la mise en scène et les décors (églises, cimetières, fête des morts) ; elle finit par se confondre avec la « religion populaire » et son cortège de croyances et de pratiques ritualisées (offrandes, fleurs, bougies...) qui présentent un fort caractère syncrétique. Ces différents indices tendent à montrer que la « mexicanité » à laquelle renvoie le film renvoie ostensiblement à une société métissée.

Un autre reproche (émanant d'un chauffeur de taxi) est que les inégalités sociales sont reproduites parmi les morts ; que les morts doivent passer « un mur », en fait un portillon où un inspecteur vérifie que leur photo a bien été déposée sur un autel, pour aller rendre visite aux vivants, ce qui est aussi une référence à peine voilée à la politique migratoire américaine. Dans le film, rare sont en effet les références à la pauvreté, à l'exception du « quartier des « oubliés », sorte de ville fantôme où se

réfugient, dans le plus grand dénuement, les morts dont les vivants ne se souviennent plus ou ceux qui sont morts dans des conditions suspectes (comme le père musicien de Coco qui est empoisonné par son compagnon de route). Pour preuve, ils se regroupent dans des cabanes de bois et dorment dans des hamacs, qui rappellent ceux de certaines régions indiennes, signe d'une marginalisation à l'intérieur même du monde des morts. Ce point n'est cependant pas complètement surprenant dans la mesure où, au Mexique, les inégalités sociales sont visibilisées pour la moindre activité, comme s'il s'agissait d'éviter à tout prix que les « riches » et les « pauvres » ne rentrent en contact. Au cinéma, par exemple, le spectateur a le choix entre trois qualités de sièges plus ou moins luxueuses ; il en est de même pour l'entrée dans les parcs d'attraction où il est possible d'acheter plus cher des billets coupes files pour éviter les temps d'attente ; on peut encore mentionner les catégories de transports en bus ou en taxi...

Parmi les avis positifs sur le dessin animé, j'ai entendu dire que : « Le film rend honneur à la culture mexicaine » ; « Il donne vie à la culture au lieu de donner vie à des poupées artificielles [en référence aux différentes versions de *Toy Story*]. » Mais c'est surtout la vigueur de la *cultura latina* aux États-Unis et le pied-de-nez adressé aux élites politiques nord-américaines que les admirateurs du film mettent en avant. L'un des conseillers du film, faut-il le rappeler, n'est-il pas l'un des leaders du mouvement chicano aux États-Unis ? Pourtant, le succès populaire du dessin animé provient-il uniquement de son persiflage implicite ou de la revanche culturelle *latina* dans le contexte des relations pour le moins troubles et tendues entre *El Norte*²⁰ et le Mexique ? Ce serait, me semble-t-il, réduire le patrimoine et sa mise en scène à un rôle instrumental et négliger la puissance émotionnelle et identitaire du « récit patrimonial » que transmet le film.

Du récit au génie patrimonial

Je rejoins sur ce point l'analyse d'Héritier (2013 : 5-6) selon lequel le patrimoine est avant tout une « forme moderne de récit, épique ou tragique » qui parle à la fois de sa propre société et de celle des autres ou encore d'Hassoun (2016) qui évoque le « récit polyphonique » créé par la grande industrie agro-alimentaire industrielle, laquelle met en avant diverses valeurs empruntées à la tradition pour « humaniser » les produits. Le dessin animé patrimonial, genre véritablement inédit, est également doté des trois dimensions du récit énumérées par Héritier : rétrospective, introspective et prospective. La mobilisation d'éléments culturels ou de valeurs héritées du passé permet d'interroger le sens du présent, lequel investit le passé de manière sélective, ce qui induit, de façon plus ou moins explicite, une certaine vision de l'avenir ou un « projet de société ».

Le contexte culturel plus global dans lequel est sorti le dessin animé peut sans doute apporter quelques éléments de réflexion supplémentaires. Depuis les années 1980, la véritable « effervescence patrimoniale » (Juhé-Beaulaton *et al.* eds. 2013) qui semble s'être emparée du monde sous l'égide de l'Unesco n'a pas épargné le Mexique dont les neuf éléments inscrits à l'inventaire du patrimoine culturel immatériel (toutes catégories confondues) en font le second pays d'Amérique latine le plus représenté, à égalité avec la Colombie, juste derrière le Pérou²¹. Sans vouloir rentrer dans les détails du processus (Suremain 2017), l'engouement pour le patrimoine concerne de nombreux secteurs de la société, au premier rang desquels figurent la gastronomie et le tourisme, dont le développement est vigoureusement soutenu par divers décrets, et désormais le monde des arts qui est lui-même pieds et poings liés au secteur de l'industrie culturelle. En 2015, le tournage de la superproduction planétaire *Le Spectre*, plus communément dénommé « James Bond », dans le centre-ville historique et patrimonialisé de Mexico, a enclenché un mouvement dont le film *Coco*

constitue probablement l'une des déclinaisons.

En effet, dans le James Bond, la fête des morts était aussi à l'honneur, dès l'ouverture du film, avec cependant un défilé de squelettes et de mannequins géants entièrement nouveau, jamais vu auparavant et à une tout autre échelle. L'effet recherché était probablement de susciter chez le spectateur à la fois fascination, frayeur et exotisme. Aussi, la création quasiment *ex nihilo* de cet artifice patrimonial s'est doublée d'un anachronisme qui a perturbé pour un temps les habitants de Mexico : le tournage a en effet eu lieu à l'époque de Pâques, fête importante s'il en est et qui se compose elle-même de ses propres cérémonies et processions²². Le plus intéressant, cependant, est que le défilé s'est pérennisé depuis, avec une édition le samedi qui précède la fête des morts. Encadré par l'office du tourisme de la ville, il porte le nom officiel de « Défilé de la fête des morts » et officieusement celui de « Défilé James Bond ». La création ou la fiction patrimoniale, d'une certaine façon, est en deçà des aspirations de l'économie culturelle qui a parfaitement su transmuier en événement ouvertement populaire ce qui était perçu, à l'origine, comme une farce intrusive, voire insultante. Oubliés les rancœurs des passants, les revendications des commerçants et les hauts cris des intellectuels... le génie patrimonial a fait son œuvre ! Et c'est probablement une dynamique du même acabit qui se met en branle avec *Coco*. Le film prolonge un succès commercial en « inventant », selon le bon mot de Hobsbawm & Ranger eds. (1983), une véritable fête de l'identité nationale, provoquant une sorte d'arrêt sur image qui en appellera certainement d'autres.

Photo 2 : Le « défilé James Bond » à Mexico



Source : *Hebdomadaire Milenio*, 29/10/2016, « Le film qui a changé le jour des morts à Mexico »

© <http://www.milenio.com/espectaculos/la-pelicula-que-cambio-el-dia-de-los-muertos-en-mexico>

Une autre facette, et non des moindres, du génie patrimonial est le maniement mesuré de l'humour dont on sait, après Elgozy (1979 : 14) qu'il « (...) fait sourire plus souvent qu'il ne fait rire » en

empruntant à différents registres complémentaires : la dérision, l'ironie, la blague ou encore le comique de situation. Or dans *Coco*, l'humour a d'autant plus d'importance et de poids qu'il met en relief, par un autre jeu de miroir, une dramaturgie fondée sur des questions existentielles : la mort, la tradition, l'obéissance, la transgression... On peut d'ailleurs se demander si l'humour n'est pas cet ingrédient secret qui permet « de prendre » à la potion patrimoniale, lui conférant une dimension universelle. L'humour, autrement dit, favoriserait la réception du film en lui assurant un succès au-delà du périmètre culturel relativement restreint de l'univers culturel latino. L'humour serait, en quelque sorte, le supplément d'âme permettant au film de se positionner sur la scène globale, à condition cependant qu'il ne tombe jamais dans la moquerie ou la raillerie. Il permet en particulier d'aborder des questions universelles et que se posent également les enfants sur la vie et la mort, et la place de cette dernière dans des sociétés (occidentales) où elle en a été évacuée.

Photo 3 : Coco et Miguel dans la rue, quand le patrimoine se fait réalité



Source : Chanteurs de rue, calle Madero, centre de Mexico, 2 juin 2018

© Charles-Édouard de Suremain

Conclusion

Quelle société pour l'enfant devenu un expert en patrimoine ? Que reste-t-il, au bout du compte, de la sympathique innocence de Miguel ? Le dessin animé *Coco*, à l'instar des autres productions culturelles de masse, nous parle à sa façon des représentations, du statut, de la place et du rôle de l'enfant dans la société contemporaine. Production « en contexte » s'il en est, le film reflète bien l'époque, ses tensions, ses contradictions et ses valeurs à travers bon nombre de références, explicites ou implicites, qui donnent à voir le « modèle d'enfance »²³ qui a cours dans la société occidentale et se diffuse à l'échelle internationale à travers les ONG, les organismes internationaux et les gouvernements (Suremain & Bonnet eds. 2014). L'accent est incontestablement mis sur l'autonomie de l'enfant qui prend la parole et mène l'action contre vents et marées : le film souligne à la fois l'importance de l'individualisme, du libre-arbitre et de la liberté comme valeurs-phares, mais aussi celle de l'appartenance familiale et communautaire. De telle sorte que l'enfant Miguel se retrouve à la croisée de deux mondes : celui de la reproduction immuable de l'ordre établi d'un côté et celui de la transformation de l'autre. En effet, à chaque instant du film, est rappelé l'avènement de « l'enfant comme personne », sujet et acteur de droit et de parole, tout droit issu des Droits de l'enfant et des normes universalistes Onusiennes²⁴, mais dans le respect d'un certains nombres de traditions ancestrales. En cela, *Coco* exprime bien le statut ambigu et ambivalent de l'enfant dans de nombreuses sociétés (Razy 2014).

L'enfant du dessin animé incarne-t-il une nouvelle figure des temps moderne ? Si c'est le cas, cette dernière s'avère être très largement mythique et fortement idéalisée. Elle reprend d'ailleurs, presque en boucle, les représentations et les discours institutionnels convenus sur l'enfant du droit qui transparaissent dans l'espace public, à commencer par la publicité et le débat politique. Elle semble aussi se prolonger dans l'espace de moins en moins clos des nouvelles configurations de l'espace domestique et familial. Elle reflète, bien entendu, les débats en cours en psychologie et les postures idéologiques des *Childhood Studies*²⁵... Cette promotion inédite de l'enfant du dessin animé repose clairement sur le postulat d'un enfant universel, soumis à des contraintes différentes, mais doté de richesse et de capacités similaires, où qu'il soit né.

De manière sous-jacente, transparaît également le postulat d'une « culture enfantine de masse » universellement partagée et objet du marché, lequel passe par l'accès aux nouvelles technologies de communication. L'enfant du droit, qui est également un grand consommateur, doit savoir communiquer et pousser les adultes toujours plus loin dans l'innovation en ce domaine. Acheteur impliqué et consommateur critique, l'enfant est un relai essentiel de la culture de consommation, et plus particulièrement de l'industrie culturelle, elle-même friande de patrimoine. En retour, ces nouveaux marchés (l'industrie culturelle et le patrimoine) consolident la vision consumériste de l'enfance, relayée comme on l'a dit par l'espace public et privé. À ce point que la consommation – pour les enfants et par les enfants – semble aller « naturellement » de pair avec l'individualisme, la citoyenneté, l'intégration sociale et la performance érigée en culte sous couvert d'épanouissement ou de « développement personnel ».

Dans *Coco*, la naturalisation du modèle de l'enfant du dessin animé est subtile, car elle passe par l'apprentissage, la conservation, la reproduction et la consommation du patrimoine. Le modèle combine à la fois les exigences universelles de l'enfant du droit et de l'enfant devenu un expert en patrimoine, ces différents pôles se renforçant mutuellement. Au point de promouvoir une figure parfaitement en phase avec l'époque caractérisée par la course en avant à la consommation – comme expression d'un choix libre et autonome – et, paradoxalement à première vue, le retour

aux sources. Ambivalente, la figure de Miguel, est devenu l'enfant du patrimoine. À la fois enfant du droit et grand consommateur de biens culturels, il est exemplaire des attentes des adultes des sociétés occidentales modernes vis-à-vis de l'enfant²⁶.

Bibliographie

ARIEL DE VIDAS A., HÉMOND A. & VAN'T HOOFT A. (eds.) 2014 *Anthropology of Food*, numéro spécial S9 (« Comidas rituales ») : <https://journals.openedition.org/aof/7501>

BONNET D. ROLLET C. & SUREMAIN (DE) Ch.-É. (eds.) 2012 *Modèles d'enfance. Successions, transformations, croisements*. Paris : Éditions des Archives Contemporaines.

BORTOLOTTO C. 2011 *Le patrimoine culturel immatériel. Enjeux d'une nouvelle catégorie*. Paris : Maison des Sciences de l'Homme.

CABAUSSEL C. 2012 *Pixar et DreamWorks : une guerre animée*, Mémoire de Master 1 Arts du spectacle et musique, option cinéma et audiovisuel (dir. D. Robic-Diaz), Université Paul-Valéry Montpellier III.

CAZEMAJOU J. & ROCARD M. (eds.) 1995 « La mexicanité aux États-Unis », *Revue Française d'Études Américaines* 66 (numéro spécial).

DEBAENE V. 2011 *L'Adieu au voyage. L'ethnologie française entre science et littérature*. Paris : Gallimard

GUTIÉRREZ DEL ÁNGEL A. & MEDINA H. (eds.) 2014 *Nuevo Mundo / Mundos Nuevos*, numéro spécial (« Comida ritual y alteridad en sociedades amerindias ») :

<https://journals.openedition.org/nuevomundo/66693?lang=fr>

HASSOUN J.-P. 2016 « Le récit des emballages de la feuille de brick. Industrialisation de la tradition et gastro-gentrification dans le contexte français », *Captures. Figures, théories et pratiques de l'imaginaire* (dossier « Raconter l'aliment ») 1(2) :

<http://revuecaptures.org/article-dune-publication/le-r%C3%A9cit-des-emballages-de-la-feuille-de-brick>

HEINICH N. 2009 *La fabrique du patrimoine. De la cathédrale à la petite cuillère*. Paris : Maison des Sciences de l'Homme.

HÉRITIER S. 2013 « Le patrimoine comme *chronogenèse*. Réflexions sur l'espace et le temps », *Annales de géographie* 689 : 3-23.

HOBBSBAWM E. & RANGER T. (eds.) 1983 *The invention of tradition*. Cambridge : Cambridge University Press.

JAMES A., PROUT A. & JENKS C. 1998 *Theorizing Childhood*. Cambridge : Polity Press.

JUHÉ-BEAULATON D., CORMIER-SALEM M.-C., ROBERT (DE) P. & ROUSSEL B. (eds.) 2013 *Effervescence patrimoniale au Sud. Entre nature et société*. Paris : IRD.

LACROIX J.-M. & CACCIA F. (eds.) 1992 *Métamorphoses d'une utopie. Le pluralisme ethno-culturel en Amérique, un modèle pour l'Europe ?* Paris : Presses Sorbonne Nouvelle.

RAZY É. 2014 « La pratique de l'éthique : de l'anthropologie générale à l'anthropologie de l'enfance et retour », *AnthropoChildren* 4 : <https://popups.uliege.be/2034-8517/index.php?id=2046>

SUREMAIN (DE) Ch.-É. & GALIPAUD J.-C. (eds.) 2015 *Fabric-acteurs de patrimoine. Implication, participation et postures du chercheur dans la patrimonialisation*. La Talbodière : IRD-Éditions de l'Étrave.

SUREMAIN (DE) Ch.-É. 2017 « Cuando la alimentación se hace patrimonio. Rutas gastronómicas, globalización y desarrollo local (México) », *Trace* 72 : 165-181.

SUREMAIN (DE) Ch.-É. & BONNET D. (eds.) 2014 « L'enfant du développement » (numéro spécial), *Autrepart* 72.

WACHTEL N. 1990 *Le retour des ancêtres. Les Indiens Urus de Bolivie, XX^e-XVI^e siècle. Essai d'histoire régressive*. Paris : Gallimard.

Notes

1 Cf. <http://www.vsd.fr/loisirs/cinema-coco-un-dessin-anime-fantastique-23666>

2 Cf. Cazemajou & Rocard eds. (1995).

3 Sur la notion d'atmosphère, cf. Debaene (2011). L'auteur écrit que « la saisie du fait social total suppose [...] une compréhension immanente de la société observée » (2011 : 118).

4 La littérature sur le patrimoine est immense. Pour en savoir plus sur les origines de la notion, cf. Heinich (2009) ; sur les débats controversés autour du patrimoine immatériel, cf. Bortolotto (2011) ; et sur les sciences sociales et les « fabric-acteurs » de patrimoine, cf. Suremain & Galipeau eds. (2015).

5 Cf. la page de l'Unesco sur « Les fêtes indigènes dédiées aux morts » :

6 Il faut noter que le *xoloitzcuintle* a été déclaré « patrimoine culturel et symbole » de la ville de Mexico par le maire, Miguel Ángel Mancera, en 2016 :

7 À propos des nourritures rituelles, en particulier celles réservées aux morts, cf. les numéros spéciaux des revues *Anthropology of Food* (2014) et *Nuevo Mundo / Mundos Nuevos* (2014).

8 Un métier lui-même en perte de vue comme suite aux effets délétères du libre-échange sur les savoir-faire traditionnels.

9 Il s'agit du titre de la chanson du groupe de hip-hop d'inspiration celtique Manau :

10 Avant que ne sorte le film, j'ai organisé une table-ronde pour débattre de ces questions avec historiens, anthropologues et sociologues : « Críticas al tiempo patrimonial », CIESAS-CDMX, 11 octobre 2017 (Mexique).

11 J'emprunte le titre de l'ouvrage de Wachtel (1990).

12 Ce monde est entièrement inédit, même s'il est associé au *mictlán* par les spectateurs avec qui j'ai discuté. « Le *mictlan* représente en effet l'inframonde sous-terrain aztèque ou préhispanique. [Or], dans *Coco*, c'est toujours un monde aérien qui emprunte aux traditions chrétiennes du paradis céleste. Cette représentation est tout droit issue des couches superposées de traduction-tradition vus par le Baroque, les *ars moriendi* et l'imaginaire christianisé » (Aline Hémond, communication personnelle).

13 J'explore plus largement ces questions dans le cadre du projet JEAJ (IRD, Jeunes équipes associées) *ChildHerit* (Enfance et enfants dans la patrimonialisation. Transmission, participation, développement), coordonné par Neyra Alvarado Sólis (El Colegio San Luis Potosi, Mexique) : <https://childherit.hypotheses.org/>

14 Cf. http://www.milenio.com/hey/cine/adrian_molina-coco-familia_mexicana-pixar-pelicula_animada-miguel-mexicanos-milenio_0_971902817.html

15 *Latinos* (latino-américains pas nécessairement mexicains) qui vivent aux États-Unis et défendent un mode de vie et une identité latino-américaine. Sur l'émergence du mouvement chicano, cf. Lacroix & Caccia eds. (1992).

16 Dessinateur de bandes dessinées et de dessins animés fortement engagé politiquement et leader du mouvement chicano aux États-Unis.

17 Cf. <https://www.tcginsights.com/about-us.html>

18 Cf. <http://www.cinetecanacional.net/php/detallePelicula.php?clv=15375>

19 Cf. les films de *Video nas Aldeias* en Amazonie par exemple : http://www.rchav.cl/2013_21_b04_carelli.html (Aline Hémond, communication personnelle).

20 Du nom du film américano-britannique à grand succès, sorti dans les années 1980 sur la longue fuite d'Indiens guatémaltèques, fuyant les exactions locales, vers les États-Unis :

21 Sur les neuf éléments représentatifs :

22 La presse internationale a relayé l'événement, soulignant le manque à gagner des commerçants de rue qui, pendant de longues journées, ont perdu leurs clients en raison de la fermeture de la zone à toute circulation. J'en ai fait l'expérience comme badaud :

23 La notion de « modèle d'enfance » est développée dans l'ouvrage collectif coordonné par Bonnet, Rollet & Suremain eds. (2012).

24 Sur l'enfant Onusien, cf. Suremain & Bonnet eds. (2014).

25 Cf. James, Prout & Jenks (1998).

26 Sur la question de la création d'un « public enfantin » aux États-Unis, cf. le numéro thématique à venir de la revue *Transatlantica* : <https://magasindesenfants.hypotheses.org/6294>