



“WE’VE ALL BEEN THERE”
QUELQUES FORMES URBAINES UTOPIQUES
DES PARCS DISNEY : MAIN STREET U.S.A., FRONTIERLAND
ET DISCOVERYLAND

THIBAUT CLEMENT

Université Paris-Sorbonne (Paris IV)

Les parcs de la Walt Disney Company se présentent volontiers comme une sorte de pays de cocagne de l’amusement familial, radicalement éloigné du monde ordinaire et des soucis du quotidien. Si l’on en croit son surnom, Disneyland n’est-il pas « le pays plus heureux de la Terre » (*the happiest place on Earth*) ? Surtout, parce qu’ils expriment un ordre « idéal » plutôt que simplement imaginaire, et parce qu’ils se préoccupent donc de représenter le monde non tel qu’il est mais tel qu’il devrait être, les parcs engagent avec eux un « modèle » ou un ordre social nouveau. C’est là leur principal fondement utopique, ainsi que permettront de le voir en particulier trois figurations de la ville en leur sein – Main Street U.S.A., Frontierland et Discoveryland.

Tous les parcs de la Walt Disney Company se présentent comme une variation sur le modèle introduit par le parc Disneyland, le premier parc de la Walt Disney Company, ouvert en 1955 à Anaheim, au sud de Los Angeles : il s’agit d’un espace clos découpé en cinq ou six « contrées » (*lands*) réparties autour d’un « moyeu central » (*hub*), le château de conte de fées. Point de passage obligé à l’entrée du parc, Main Street U.S.A. reconstitue la rue principale d’une petite ville américaine au tournant du XX^e siècle. À la gauche du parc se succèdent Frontierland, la contrée des grands espaces américains, et Adventureland, dédiée à l’exploration des terres lointaines. Derrière le château se trouve Fantasyland, qui rend hommage aux contes de fées qui ont fait la réputation des studios. Enfin, sur la droite s’ouvre Tomorrowland¹, consacrée à la conquête spatiale et au monde de demain.

¹ À Disneyland Paris, Tomorrowland cède la place à Discoveryland, ainsi que nous le verrons un peu plus loin.

Les visiteurs se livrent dans les parcs au plaisir de la déambulation et embarquent dans des attractions couvertes et plongées dans le noir, où l'on contemple des tableaux lumineux. Ces attractions sont soit atmosphériques et lentes (on parle de *dreamers*), soit rapides et brutales (ce sont des *screamers*).

Si l'on dénombre aujourd'hui onze parcs à travers le monde, on se concentrera principalement sur les parcs américains, et en particulier sur le Magic Kingdom, en Floride, qui se veut la version postérieure et mûrie du premier Disneyland, en Californie : édifié seize ans plus tard, riche de l'expérience et des capitaux dégagés par le premier parc, le Magic Kingdom expose avec plus de clarté encore quelques-uns des principes posés dans le parc originel.

Cet article se propose tout particulièrement d'interroger les processus de conception qui ont prévalu lors de la création des parcs et que les employés de la Walt Disney Company désignent sous le nom d'« Imagination » ou *Imagineering*. D'après les « Imachineurs » (*Imagineers*) eux-mêmes, ce qui fait la singularité des espaces des parcs, c'est leur caractère narratif et symbolique, ainsi qu'en témoigne cette description caractéristique de leur métier :

Story is the fundamental building block of everything Walt Disney Imagineering does. Imagineers are, above all, storytellers. The time, place, characters, and plot points that give our work meaning start with the story, which is also the framework that guides all design decisions. [IMAGINEERS : 13]

Le terme même d'« Imagination », cette « rencontre entre imagination créatrice et savoir-faire technique » [WALT DISNEY 1979 : 87] soulève une ambiguïté propre aux discours et aux pratiques utopiques : s'agit-il ici de mettre la science au service de l'imagination, ou bien de réguler l'exercice de l'imagination par la science et la raison ?

C'est ainsi que tant les utopistes que les Imachineurs se livrent à la création d'espaces de fiction selon l'exercice raisonné de l'imagination. Dans un cas comme dans l'autre, il ne s'agit pas d'un exercice de pure fantaisie mais au contraire, en opposant un idéal désiré à la réalité subie, de produire les conditions d'existence d'un nouvel ordre social marqué par l'harmonie.

Par nature polysémique et fragmentaire, la notion d'utopie semble ne pouvoir s'appliquer aux parcs que sous un certain nombre de rapports distincts, voire discontinus. Ce sont tout particulièrement trois aspects des parcs qui en autorisent une lecture utopique. Pour commencer, les parcs sont porteurs d'un modèle urbain réformateur et forment un contrepoint explicite à des villes comme Los Angeles, où Disneyland s'est installé. Les parcs valent également comme mondes inventés : ils déploient des paysages imaginaires, voire des « paysages mentaux » où les valeurs et les souvenirs des visiteurs se donnent à voir sous des espèces tangibles et objectives. Parcs et utopies partagent en dernier lieu une même ambition de changer les hommes en même temps que le paysage : les paysages des parcs sont les dépositaires d'un ordre social harmonieux, où la narration assigne une place et un rôle à chacun.

Le parc, un modèle urbain

Si le parc Disneyland vaut donc comme une utopie, c'est bien d'abord parce qu'il s'est très tôt érigé en modèle urbain, un avatar de la cité idéale dont l'agrément qu'en tirent les visiteurs établirait la preuve de sa conformité aux principes de l'esprit humain. Néanmoins, comment parler du parc comme d'un modèle urbain, alors qu'il n'a vocation qu'à accueillir des visiteurs occasionnels plutôt que des habitants permanents ou des travailleurs ? C'est bien parce qu'à défaut d'être une ville véritable, le parc présente au moins l'*image* d'une ville, qu'on peut en parler comme d'un *modèle* urbain : il s'agit ici d'un idéal-type de la ville qui reste à réaliser. Disneyland serait donc à cet égard exemplaire de l'ambiguïté constitutive et indécidable de l'utopie, quelque part entre « le bon lieu » et « le lieu de nulle part ».

C'est ainsi que le tracé géométrique du parc place Disneyland dans l'héritage immédiat des cités idéales qui l'ont précédé, et tout particulièrement la cité-jardin qu'a imaginée Ebenezer Howard à la fin du XIX^e siècle. Parc et cité-jardin présentent le même tracé radioconcentrique et une même organisation : fermé par une voie de chemin de fer, l'espace circulaire du parc et de la cité-jardin est découpé en plusieurs « pétales » répartis autour d'un édifice majestueux dont l'emplacement marque le centre géométrique de la cité. A la place du « *crystal palace* » originellement prévu par Howard, les parcs présentent un château de conte de fées—le château de Blanche Neige à Disneyland, celui de Cendrillon au Magic Kingdom [MANNHEIM, 2002].

Le parc partage également avec les cités idéales cette insularité caractéristique qui donne au monde créé le visage d'un écosystème parfaitement équilibré et autosuffisant. En se donnant les apparences d'une île, Disneyland se donne ainsi à comprendre littéralement comme une *abstraction* : il s'agit bien, selon les propres mots de Walt Disney, d'échapper au monde réel [DUNLOP : 37], de se prémunir contre le temps présent et contre les conditions matérielles déjà existantes.

Edifiés au beau milieu de terrains vierges et isolés, les parcs travaillent à maintenir à distance le monde alentour : originellement entouré de plantations d'orangers, Disneyland est éloigné d'une soixante de kilomètres de Los Angeles, tandis que Walt Disney World² est placé au fin fond de marais couvrant une surface deux fois égale à l'île de Manhattan. En outre les parcs sont ceints d'un haut talus (*berm*) qui interdit de voir le monde extérieur et dont le tracé d'abord ovoïde, puis circulaire, vaut comme figure symbolique de la perfection géométrique et de la clôture.

Tout comme les autres formes d'utopies (qu'elles soient strictement littéraires ou effectivement « réalisées »), Disneyland se donne à comprendre moins comme simple exercice d'évasion du réel que comme lecture raisonnée et critique d'un monde dont il dessine en creux le portrait. Né devant la dégradation croissante de l'espace urbain américain sous l'influence de l'automobile, le parc s'érige ainsi en contre-modèle à la ville de Los Angeles dont il forme le contrepoint explicite.

À l'étalement urbain et à la disparition des centres urbains et des espaces publics, le parc oppose ainsi des espaces denses et piétonniers, ancrés autour d'un centre de gravité visible de toute part et autour duquel s'organise tous les parcours : le château de conte de fées. Le parc se dote également d'une ceinture inamovible qui limite toute expansion : c'est ainsi qu'à Disneyland, lorsque la place viendra à manquer, les concepteurs seront contraints de creuser le sous-sol pour y loger les nouvelles attractions et infrastructures.

Contre le chaos visuel et à l'indifférenciation des espaces, caractéristique de l'architecture de bord de route, avec sa surenchère de signes publicitaires et ses constructions génériques, le parc propose une esthétique pittoresque

² Walt Disney World est le nom donné au complexe de loisirs édifié par la Walt Disney Company près d'Orlando, en Floride. Il comprend notamment quatre parcs à thème : le Magic Kingdom (1971), Epcot (1982), Disney's Hollywood Studios (1989) et Disney's Animal Kingdom (1998).

dont la cohérence est assurée par les quelques thèmes qui donnent leur identité distincte aux diverses contrées du parc.

Enfin, contre la marginalisation du train devant l'emprise croissante de la route sur le rail, le parc déploie tout un arsenal de transports en commun (tramways, trains à vapeur, bateaux à aubes et même Monorail) qui complètent et libèrent l'espace piétonnier. Les attractions elles-mêmes se présentent comme une variation infinie sur tout ce qui tient lieu de moyen de locomotion, du submersible à la fusée, de la luge au téléphérique.

Le travail de planification urbaine à l'œuvre à Disneyland trouvera son aboutissement avec le développement du projet EPCOT (*Experimental Prototype Community of Tomorrow*), lequel fait en quelque sorte la preuve du ferment utopique originellement contenu dans le premier parc de la compagnie. Développé depuis le début des années soixante jusqu'à la mort de Walt Disney en 1966, ce projet se proposait d'étendre à une ville véritable et fonctionnelle quelques-uns des principes déjà mis en pratique à Disneyland. La ville d'EPCOT devait en reprendre le plan concentrique cerné par la même voie circulaire. Les voies de circulation et les infrastructures publiques devaient être enterrées afin de dégager le maximum de surfaces plantées. La ville devait également loger en son centre un centre d'affaires et de loisirs thématique et, selon les versions, couvert d'un gigantesque dôme géodésique transparent.

Surtout, la planification urbaine devait cette fois-ci céder la place à la planification sociale, les habitants devant se soumettre à des règles extrêmement contraignantes. Il était ainsi prévu que l'intégralité de la population adulte que comptent les 20 000 habitants prévus de la cité y occupe nécessairement un emploi : cette condition, qui aurait contraint chômeurs et retraités à quitter la ville, devait garantir le renouvellement permanent de la population. Occupée uniquement par des locataires, EPCOT ne devait appartenir qu'à la seule Walt Disney Company, de façon à empêcher aussi bien la spéculation foncière que l'exercice du droit de vote, réservé aux seuls propriétaires. Enfin, la ville devait se présenter comme la combinaison inédite d'un parc industriel et d'un gigantesque marché-test, au service de grandes corporations telles qu'IBM, U.S. Steel ou encore Bell, si bien que les produits développés sur place auraient été directement commercialisés et évalués par les habitants eux-mêmes.

Bien que rien ne dise que ce projet fût réalisable, l'État de Floride concèdera une charte privée (le *Reedy Creek Improvement District*) à la Walt Disney

Company pour en permettre l'édification [FOGLESONG : 70-81] — preuve de la fascination et de l'influence que Disney l'urbaniste avait fini par exercer sur ses compatriotes. Avec EPCOT, Walt Disney poussera encore plus loin l'insularité caractéristique de Disneyland, puisqu'il s'est agi d'y créer un marché fermé, où production et consommation seraient directement contigus. La charte privée confère en outre à la compagnie le caractère d'un État dans l'État, puisqu'elle concède à la société certains droits régaliens et l'autorise aussi bien à définir ses propres codes de construction qu'à entretenir sa propre patrouille de pompiers, son propre aéroport ou encore sa propre centrale nucléaire.

Comme beaucoup des utopies qui l'ont précédée, EPCOT présente le visage inquiétant d'une dictature bienveillante incapable de penser le bonheur individuel en dehors de l'ordre collectif. Avec la mort de Walt Disney en 1966, EPCOT ne verra finalement jamais le jour sous sa forme initiale et se trouvera remplacée par un parc à thème sur l'industrie et les technologies d'avenir.

Paysages imaginaires et paysages mentaux : Main Street U.S.A., Frontierland, et Tomorrowland

Si les parcs peuvent se ranger parmi les utopies, ce n'est pas uniquement en raison de leur statut de modèle, mais aussi parce que s'y déploient des paysages imaginaires dépourvus de tout référent externe matériel. C'est ainsi que les concepteurs assurent peupler les parcs de formes idéales qui dévoilent le monde et en révèlent l'essence. Les parcs Disney constitueraient en ce sens non pas simplement des paysages imaginaires, mais bien davantage des paysages mentaux qui se présenteraient au visiteur comme la forme objectivée de ses idées, de ses souvenirs et de ses valeurs.

L'utopie n'est pas un monde de pure fantaisie : elle met au jour une méthode qui régit sa composition ; elle est « exercice mental sur les possibles latéraux », selon l'expression de Raymond Ruyer rapportée par Alexandre Cioranescu dans *L'avenir du passé* [CIORANESCU : 26]. Si la pensée utopique n'est pas seule à créer des mondes (les genres fantastique et merveilleux se livrent eux aussi à la construction de mondes), sa caractéristique est donc de procéder de façon logique, cohérente et réglée—en d'autres termes, l'utopie dessine un monde vraisemblable et « calibré » sur le monde réel, à l'exception notable d'un petit nombre de variables (et c'est bien là ce qui autorise Ruyer à parler bien de « possibles latéraux »). Il s'agit en effet avec

l'utopie de présenter un monde tout à la fois proche et lointain, de rafraîchir en quelque sorte notre regard en rendant à nouveau étrange le familier.

Si les parcs révèlent donc une parenté avec l'utopie, c'est aussi parce qu'à travers l'exercice conjugué de la raison et de l'imagination, ils mettent au jour une même méthode de dérivation ou de re-calibration du réel appelée « réalité accrue » (*heightened reality* ou encore *enhanced reality*). Les Imachineurs prétendent ainsi figurer le monde non tel qu'il est, mais tel qu'il devrait être, « purifié » des accidents et des contingences de l'histoire. En discriminant de la sorte entre traits « essentiels » et traits « accidentels » du monde, les Imachineurs exprimeraient l'essence même des choses qu'ils représentent et en dévoileraient, selon leurs propres mots, « la vérité de l'archétype »³. Selon ce processus, il s'agira non pas de représenter Main Street telle qu'elle est ou a été réellement, mais bien plutôt d'en évoquer une image conforme à nos souvenirs, ainsi qu'en témoigne John Hench, Imachineur « historique » de la maison et principal théoricien de cette pratique:

You take a certain style, and take out the contradictions that have crept in there through people that never understood it or by accident or by some kind of emergency that happened once and found itself being repeated—you leave those things out, purify the style, and it comes back to its old form again. It has its old message.

Main Street, of course, has the Victorian feeling, which is probably one of the great optimistic periods of the world where we thought progress was great and we all knew where we were going. This form reflects that prosperity, that enthusiasm. Walt wanted to reassure people. There's some nostalgia involved, or course, but nostalgia for what? There was never a Main Street like this one. But it reminds you of some things about yourself that you've forgotten about. [HAAS : 18]

À la manière des parfumeurs qui n'obtiennent leurs « essences » qu'après la distillation et la concentration d'extraits végétaux, les Imachineurs prétendent ne pouvoir dévoiler l'archétype des objets du monde qu'en les

³ Cette expression revient à John Hench (1908-2004), vétéran du studio d'animation devenu Imachineur lors de la conception de Disneyland, en 1955 : "Painters do this. You can't paint sunflower without referring to Van Gogh. He expressed a whole truth. Or take Henry the Eighth. We don't even know what he looked like, but we accept Holbein. He owns Henry the Eighth. In much the same way, we own Main Street, because we expressed the archetypal truth about Main Street elsewhere" [DUNLOP : 219].

soumettant à un processus d' « intensification », selon lequel les traits tenus pour essentiels sont dégagés et exagérés.

En termes de paysages urbains, cette méthode de sélection et d'intensification trahit une sensibilité cinématographique directement héritée du savoir-faire du studio et qui réduit la ville à un ensemble de façades pittoresques et de trompe-l'œil : la « réalité accrue » portera ainsi prioritairement sur l'échelle des bâtiments, sur les façades et leur dessin, ou encore sur le chromatisme de la ville. Sauf mention contraire, la démonstration s'appuiera ici principalement sur l'exemple de Main Street U.S.A. dans sa version du Magic Kingdom, en Floride, avec le secours ponctuel de Frontierland et Discoveryland.

À Main Street, la première étape de ce travail de re-calibration porte sur l'échelle des bâtiments, lesquels sont soumis un double mouvement caractéristique de compression et d'étirement. Ainsi, sous l'effet de la perspective forcée, seuls les rez-de-chaussée conservent leur taille réelle, tandis que les étages supérieurs, interdits aux visiteurs, sont d'échelle de plus en plus réduite. S'ajoute à cette compression un mouvement d'étirement, si bien que même réduites en hauteur, les constructions de Main Street restent très étroites et très verticales, ce qui renforce le caractère dense et très urbain de la rue. Ainsi l'Emporium (le grand magasin qui ouvre la rue) voit-il sa faible hauteur compensée par ses colonnes, qui, étirées et affinées au-delà de toute logique structurale, confèrent au bâtiment son allure tout à la fois fragile et rassurante [HAAS : 19].

Grâce à ce jeu sur les échelles, la rue présente une malléabilité, une plasticité directement empruntée au dessin animé et se donne l'apparence d'un « jouet », selon les propres mots de Walt Disney [MARLING : 81]. Or, ainsi que nous l'apprend Lévi-Strauss dans *La Pensée sauvage*, le modèle réduit présente une affinité immédiate avec le sujet connaissant, si bien que « quantitativement diminuée, [la miniature] nous semble qualitativement simplifiée » :

À l'inverse de ce qui se passe quand nous cherchons à connaître un chose ou un être en taille réelle, dans le modèle réduit *la connaissance du tout précède celle des parties*. [...]

[L]e modèle réduit possède un attribut supplémentaire : il est construit, « *man made* », et, qui plus est, « fait à la main ». Il n'est donc pas un simple projection, un homologue passif de l'objet : il constitue une véritable expérience sur l'objet. [...] Autrement dit, la vertu intrinsèque du modèle réduit est qu'il compense la renonciation à des

dimensions sensibles par l'acquisition de dimensions intelligibles
[LEVI-STRAUSS : 38-39].

Plus qu'à une simple réplique, c'est à une véritable « synthèse » que se livre le modéliste : dans les parcs, la réduction d'échelle engagerait donc avec elle un travail sur les structures mêmes de nos idées qu'elle s'attacherait dès lors à rendre visibles et objectives. Sous l'effet de son échelle miniature, Main Street U.S.A. est en quelque sorte préhensible aussi bien pour la main que pour l'esprit.

En vertu de principes d'harmonie et de non-contradiction, la « réalité accrue » s'attache en second lieu à créer de la solidarité entre tous les éléments de la rue. Le principe d'harmonie est garant de l'unité du style et des couleurs. Concernant le chromatisme de la ville, on remarque que les couleurs des édifices sont en harmonie non seulement avec les constructions voisines mais aussi avec leur contenu. C'est ainsi que le magasin de bonbons Candy Palace emprunte aux guimauves et aux dragées ses verts et ses roses tendres, soulignés par des rehauts d'or censés rappeler les bonbons au caramel mou. De la même manière, le magasin de vêtements pour hommes Castle Brothers se pare des bordeaux, marine et gris traditionnellement associés au vestiaire masculin [HENCH : 109-110].

Le principe de non-contradiction, lui, met au jour des règles de cohérence interne : chaque contrée imaginaire doit présenter une unité de temps et lieu, de sorte que tout anachronisme s'en trouve exclu. Main Street présente ainsi le visage cohérent et vraisemblable d'une rue au début du siècle.

C'est également en vertu de ces principes de non-contradiction et d'harmonie que se trouvent ainsi éliminés tous les caractères jugés « accidentels », « fortuits » ou « indésirables » de la rue américaine, tels que la pauvreté et la saleté qui caractérisent pourtant la rue à l'époque. Il s'agit de ne pas troubler le plaisir de l'abandon à l'illusion⁴.

La « réalité accrue » se caractérise dans un troisième temps par le recours au dessin et au cerne : les toitures et les ouvertures sont généralement soulignées par des corniches ou des bandeaux décoratifs, dont les pleins et

⁴ Les clichés d'époque de Marceline, Missouri, la ville d'enfance de Walt Disney qui aurait inspiré Main Street U.S.A., dépeignent ainsi une ville en réalité envahie par la publicité, les déjections animales et les poteaux électriques. Pour un comparatif complet entre Marceline et Main Street U.S.A., voir FRANCAVIGLIA 1981.

les creux sont très exagérés de manière projeter des ombres et dessiner des lignes lisibles, de sorte que les édifices se donnent à lire comme des contours. Il s'agit là autant de façades que de dessins de façades.

Enfin, et il s'agit là de la dernière signature visuelle de Main Street, la rue multiplie les motifs qui codent l'abondance et l'ouverture : les façades sont très largement ornées, les étagères sont toujours pleines, les portes sont grandes ouvertes et les vitrines surbaissées pour permettre aux enfants d'y regarder, de sorte que tout concourt à présenter la rue américaine comme un vaste marché ouvert [HENCH : 56].

À travers ses jeux d'échelles, son chromatisme ou son dessin, Main Street se présente au visiteur comme une régression symbolique dans le monde de l'enfance et travaille explicitement à produire de la nostalgie : Main Street reproduirait ainsi la forme des souvenirs du visiteur, dont elle se veut la forme objectivée et spatialisée. En s'attachant à dégager les archétypes des objets qui composent le monde, les parcs se présentent ainsi comme projection voire comme extension de l'esprit du visiteur: ils ne forment dès lors plus un simple paysage imaginaire mais constituent bien plutôt un paysage mental.

Appliquée aux contrées de Frontierland et de Discoverland, la « réalité accrue » ne semble pas se restreindre à un simple travail de stylisation du paysage mais s'attacher bien davantage à réécrire le cours du passé : à proprement parler, la « réalité accrue » travaille à y faire émerger des paysages non pas tant utopiques qu'uchroniques.

Composée d'une mine, d'une gare ferroviaire, d'un embarcadère et de quelques commerces, Frontierland doit son dessin aux mêmes procédés de « réalité accrue » qu'à Main Street. Néanmoins, la gamme chromatique y est plus éteinte et évoque la terre ; les ornements et les détails sont plus simples, les textures plus marquées. Les bâtiments ne sont plus hauts que de deux étages (contre trois à Main Street) et largement plus étalés, puisqu'il s'agit de montrer qu'ici la terre ne manque pas.

Néanmoins, sous l'effet des principes d'harmonie et de non-contradiction, la « réalité accrue » élimine ce qui fait l'identité singulière de l'Ouest et de son imaginaire, à savoir sa saleté, sa violence et son caractère sauvage. Surtout, on est avec Frontierland en présence non plus d'un pays à conquérir, mais au contraire d'un paysage déjà domestiqué, d'une nature entièrement synthétique et miniaturisée et par là même complètement maîtrisée. De fait,

l'immensité de l'Ouest a tout à fait disparu devant la géographie simplifiée de la contrée, où les rives du Mississippi tutoient le désert de Monument Valley en même temps que les sommets des montagnes Rocheuses⁵.

Discoveryland présente quant à lui un « rétro-futur » *steampunk* fondé sur les promesses de la vapeur et inspiré des visions de Jules Verne et H. G. Wells. L'emblème de cette contrée est Space Mountain, un gigantesque canon d'où est tiré un vaisseau menant droit vers l'espace, conformément au livre de Verne dont l'attraction tirait autrefois son nom⁶.

Propre au parc français, Discoveryland est né devant la difficulté à présenter un futur convaincant et non périssable ainsi que l'obligation imposée par le gouvernement français d'intégrer des éléments culturels distinctement français et européens dans le parc [MARIN, 1973] : le *Nautilus* du capitaine Nemo y mouille quelque part entre le canon à poudre de Space Mountain et la proue d'un gigantesque ballon dirigeable, l'*Hyperion*.

Ce qui frappe à Discoveryland, c'est que même le futur est d'avantage un objet de nostalgie qu'un objet d'espoir. Parce que les causes qui ont donné lieu à ce monde sont placées dans un passé révolu, il semble impossible d'agir sur le cours du présent et de donner forme au futur.

Ainsi que l'illustre de manière emblématique Discoveryland, l'utopie disneyenne semble surtout valoir comme uchronie : il s'agit moins de proposer un monde alternatif que de réécrire le passé. D'abord attachée à produire de la nostalgie plutôt qu'à susciter l'espoir, l'utopie disneyenne se révèle fondamentalement conservatrice.

L'utopie disneyenne est en conséquence fondamentalement conservatrice, car elle travaille d'abord à susciter de la nostalgie plutôt que de l'espoir. C'est probablement en ce sens qu'il faut comprendre l'expression de Louis Marin quand, dans son essai sur Disneyland il présente le parc comme « utopie dégénérée » [MARIN, 1973] : il s'agit là d'une utopie infusée par le « mythe », nourrie par le fantasme d'un « âge d'or » américain largement fantasmé et à tout jamais perdu.

⁵ Respectivement à Rivers of America, Big Thunder Mountain et Country Bear Jamboree.

⁶ Space Mountain : De la Terre à la Lune a depuis été rebaptisé Space Mountain : Mission 2. Les excursions lunaires y ont cédé la place à la visite d'une supernova.

Le paysage utopique, dépositaire d'un ordre social nouveau

En se présentant comme une uchronie, comme la résultante fictive de causes passées, le paysage « imachiné » dévoile un fond narratif implicite. C'est en vertu de cette part narrative que les parcs investissent l'usager d'un rôle et conforment ainsi ses actions, voire ses émotions, à un script. Sous ce rapport, les paysages narratifs des parcs remplissent donc une fonction stratégique : ils visent à rendre prévisibles un certain nombre de comportements chez les usagers du parc, tant parmi les visiteurs que les employés. Les parcs partageraient dès lors avec certaines utopies un même déterminisme, lequel voit dans l'environnement et son contrôle le moyen de réguler les conduites.

Non pas simplement fictifs, mais bien authentiquement narratifs, les paysages des parcs se donnent en effet d'abord à comprendre comme des récits. C'est ainsi que la simple plongée dans un lieu thématique déjà identifié à un univers de fiction suffit ainsi à placer le visiteur dans la position de protagoniste ou de personnage principal d'un récit en cours : les contrées qui forment les différentes sections des parcs sont ainsi porteuses d'un « thème » qui les rattache à un univers fictionnel canonique : Frontierland rend hommage aux westerns et à Davy Crockett, tandis que Main Street U.S.A. reprend l'atmosphère du film *Lady and the Tramp* et que Discoveryland évoque pour sa part les récits de science-fiction de la fin du XIX^e siècle.

L'entrée même dans le parc Disneyland se présente comme un passage symbolique dans l'univers du film, comme une traversée de l'écran qui sépare les spectateurs des acteurs : après avoir franchi les caisses, le visiteur s'engouffre dans un long tunnel obscur tapissé d'affiches de cinéma présentant les attractions comme des films. Au bout du tunnel, accueilli par l'odeur du pop-corn encore fumant, le visiteur débouche non pas sur une salle de cinéma mais sur le parc lui-même. Disneyland (au même titre, d'ailleurs, que les autres parcs de la compagnie) a d'abord été conçu comme un film auquel le visiteur est invité à prendre part :

Disneyland is essentially a movie that allows you to walk right in it and join in the fun. As Imagineer par excellence John Hench was fond of saying in response to recent trends, "Virtual Reality is nothing new... we've been doing that for more than fifty years!" [IMAGINEERS : 6]

C'est ainsi que les paysages exotiques des parcs mettent en scène le visiteur dans son propre rôle de touriste et lui proposent de rejouer le scénario du voyage en pays inconnu, selon une séquence ternaire canonique (la même, d'ailleurs, que dans les récits utopiques), à savoir : départ, progression, retour. C'est son immersion et ses rapports à cet environnement de fiction que les attractions racontent en même temps qu'elles les façonnent, soit sur un mode harmonieux (avec les parcours scéniques lents, du type *It's a small world*), soit sur un mode cahoteux, voire chaotique, avec les attractions à sensations fortes, où le visiteur fait l'expérience du vertige et de la dissolution du soi dans une gigantesque machinerie.

La part narrative des paysages doit donc se lire comme un programme fort qui, en plaçant le visiteur au cœur du récit et en lui attribuant un rôle, soumet l'expérience que ce dernier fait des espaces à un script. Ce ne sont cependant pas simplement un récit ou un rôle dans l'économie narrative des lieux que le paysage « imachiné » s'attache à transmettre, mais également des valeurs, qui sont ici comme autant d'indications scéniques auxquelles se référer pour agir de façon appropriée au contexte et conforme au récit. En d'autres termes, le paysage utopique se présente à l'utilisateur comme une ressource qu'il lui suffit de consulter pour déterminer la conduite à adopter.

C'est ainsi qu'en prétendant faire le tri entre les caractères essentiels et accidentels du monde qui nous entoure, les Imachineurs se livrent finalement à un projet hautement normatif où des valeurs se donnent à voir comme formes tangibles inscrites dans le paysage : en la débarrassant de la sorte de ses accidents, de ses contradictions ou de ses errements, les Imachineurs réécrivent l'histoire et son cours selon un projet rationaliste qui finit par la présenter comme marche linéaire vers le progrès.

Main Street est conçue de telle sorte qu'à mesure que le visiteur remonte la rue, l'éclairage au gaz se voit remplacé par l'éclairage électrique ; à Disneyland Paris, le magasin de cycles au bas de la rue cède la place à un concessionnaire automobile un peu plus haut. Déambuler dans Main Street, c'est donc emprunter la marche sans heurt du progrès technique, porté haut par un capitalisme florissant. On le voit bien, Main Street ne se fait plus simplement la forme objective de nos idées, mais bien plutôt le reflet d'une idéologie naturalisée dans le paysage, ainsi qu'en témoignent les propos des Imachineurs :

Walt wanted Main Street to embody the American spirit. It is a place where people are friendly, hard work is rewarded, and everybody

shares a dream for a better life. This is representative of Walt's heartfelt patriotism and love of his country and is part of the message he always wanted to convey with his work. [IMAGINEERS : 22]

Sous l'influence du régime de « réalité accrue », l'environnement des parcs décrit un paysage de valeurs, au point donc qu'aux yeux des Imachineurs, Main Street « incarne » le génie américain, ici défini comme un mélange de convivialité, d'éthique du travail et d'aspiration à la réussite. Ainsi infusé de valeurs, le paysage « imachiné » faciliterait la prise de décision, puisque la simple consultation de l'environnement semble devoir se substituer à certaines opérations cognitives de délibération, tout particulièrement parmi les employés. Cette idée trouve son illustration la plus éloquente non pas à Main Street U.S.A., Frontierland ou Discoveryland, mais au Polynesian Hotel de Walt Disney World, en Floride.

Là, un tableau de valeurs présentées comme typiquement polynésiennes a été créé en conformité au thème et à l'histoire de l'hôtel : quelques-unes de ces valeurs cardinales, auxquelles l'employé doit se référer dans ses interactions avec le client, comprennent *Aloha* ou l'amour inconditionnel, *Ohana* ou le sens de la famille, ou encore *Mea ho'okipa*, le sens de l'accueil. En établissant un lien explicite entre les attributs physiques du paysage et les comportements attendus, ces tableaux travaillent à présenter l'environnement comme une ressource à laquelle se référer pour déterminer les conduites à suivre⁷.

Parmi l'ensemble des usagers des parcs, c'est tout particulièrement parmi les employés que l'inscription de récits dans le paysage semble devoir restreindre le plus explicitement la palette d'actions et de conduites possibles : c'est bien en vertu du caractère narratif et fictif de l'espace du parc que les employés se trouvent investis d'un rôle auquel ils sont tenus de conformer non pas simplement leurs conduites extérieures mais jusqu'à leurs sentiments personnels. En d'autres termes, les paysages narratifs des

⁷ "Under the leadership of general manager Clyde Min, the cast of the Polynesian [Hotel] undertook the challenge [to create and maintain its own performance culture] by taking cues from the style and theme of the hotel itself to build a new performance culture. They studied the island cultures of the South Pacific and created new connections between traditional island values and the performance culture of the hotel. The result was a new level of service based on ho'okipa, a word that describes Polynesian-style hospitality and the willingness to welcome and entertain guests with unconditional warmth and generosity" [DISNEY INSTITUTE : 92].

parcs instaurent un régime généralisé de fiction qui assimile les comportements et les émotions des employés à une performance.

Ainsi placés dans des univers de fiction, les employés sont tenus par la direction de se considérer comme des personnages de théâtre au service d'un spectacle total, le parc. La dimension narrative du parc est ainsi réinvestie par un vocabulaire et une philosophie du management qui tend à faire passer le travail pour un jeu ou une performance théâtrale : les employés se désignent comme des « membres de la distribution » (*cast-members*) qui évoluent soit « en coulisse », soit « sur scène » (*back stage, on stage*) tandis que leur travail est évalué selon des critères de « spectacle réussi » ou « spectacle raté » (*good show, bad show*) [DISNEY INSTITUTE : 84].

L'influence des paysages narratifs sur les comportements ne se restreint donc pas aux conduites seules visibles mais s'étend au domaine privé des sentiments : en assimilant le lieu de travail à une scène de théâtre, et selon des principes vraisemblablement inspirés du *method acting*, on demande ainsi aux employés de ressentir sincèrement certaines émotions pour accomplir leur travail [CUMMINGS : 43-103]. Le sourire est la plus emblématique de ces « émotions » que l'employé doit s'attacher à produire en toute sincérité, sans la moindre simulation possible⁸.

Il apparaît ainsi que la simple plongée dans les paysages mentaux du parc permettrait aux usagers d'engager un travail sur leurs propres émotions. Parce que le parc se présente à ces mêmes usagers comme projection voire comme extension de leur esprit, se déplacer et agir dans ce paysage mental, c'est donc prendre une part active dans la gestion et l'altération de ses propres états de conscience.

De la même façon, parce qu'il se présente à l'usager comme le dépositaire de ses souvenirs et de ses valeurs, le paysage du parc semble prendre en charge certaines opérations cognitives qui seraient dès lors comme « externalisées » hors de la tête du sujet : le paysage « imachiné » se présenterait ainsi au

⁸ Un manuel daté de 1962 précise : "At Disneyland a pleasant smile is a personality trademark which we use all the time in greeting and directing people. Unfortunately, a smile cannot be painted on, like lipstick. You can't turn it on and off like a water faucet. And, in fact, a 'forced smile'... the 'grin and bear it' type may be worse than none at all. You've got to have an honest smile. It's got to come from within" [WALT DISNEY 1962 : 17].

visiteur comme une « prothèse cognitive » qui, sous couvert de « guider » son expérience, l'assisterait dans certains processus de décision⁹.

Surtout, ces secrètes correspondances entre sujet et paysage dévoilent l'ultime fondement utopique de l'Imagination : convaincus qu'ils peuvent susciter les réponses émotionnelles et comportementales espérées grâce à la thématization et à la narrativisation des espaces, les Imachineurs ont fait leur ce déterminisme, voire ce béhaviorisme utopique, selon lequel la prévisibilité des comportements semble devoir croître avec le contrôle de l'environnement¹⁰.

C'est dans la bouche de Ray Bradbury, ami personnel de Walt Disney, admirateur ardent de Disneyland et plus tard Imachineur lui-même¹¹, que ce déterminisme semble trouver son expression la plus achevée. Si l'écrivain de science-fiction est parfois assimilé à l'utopiste, peut-être ses propos peuvent-ils nous renseigner sur la portée utopique de Disneyland :

In Disneyland [Walt Disney] has proven again that the first function of architecture is to make men over, make them wish to go on living, feed them fresh oxygen, grow them tall, delight their eyes, make them kind. Disneyland liberates men to their better selves. Here the wild brute is gently corralled, not vided and harassed, not tromped on by real-estate operators, nor exhausted by smog and traffic. [BRADBURY : 104]

La vraie vie, à entendre Bradbury, est à Disneyland, non à Los Angeles : ici, les hommes accèdent « à la meilleure part d'eux-mêmes » ; là, ils sont « abrutis par les gaz d'échappement et la circulation ». Tandis que les hommes s'y régénèrent et s'y réforment, le parc substitue au chaos dystopique de Los Angeles un ordre social nouveau et harmonieux. Selon Bradbury, il s'agit donc bien avec Disneyland de changer de paysage pour changer les hommes.

⁹ Ces remarques s'inspirent des théories de la « cognition distribuée », où une tâche cognitive est effectuée conjointement par un sujet, son environnement matériel et/ou sa communauté. Pour une introduction générale, voir NORMAN 1998.

¹⁰ Sur le « béhaviorisme » comme trait caractéristique des utopistes, Alexandre Cioranescu déclare : « Le moyen d'obtenir le bonheur se confond plus ou moins, utopiquement, avec le moyen de modifier l'individu. [...] Le conditionnement est la pierre d'achoppement de toutes les utopies » [CIORANESCU : 241].

¹¹ Il écrira notamment le scénario de Spaceship Earth, l'attraction phare du parc d'EPCOT.

C'est au philosophe allemand Ernst Bloch et à sa propre définition de la notion qu'il revient ici de clore notre parcours en pays d'utopie : Bloch décèle dans l'utopie une fonction essentiellement prophétique, concernée de faire advenir ce qu'il nomme le « pas-encore-là » et chargée de susciter l'espoir en montrant l'arbitraire de nos conditions d'existence [BLOCH : 1976].

La « réalité accrue », à l'inverse, ne se préoccupe que du « déjà-là » et du bien connu : plutôt que d'un départ pour des rivages inconnus, les parcs Disney nous proposent en vérité un mouvement de retour vers un pays familial. Pour autant, ce pays n'a pas d'existence tangible : il s'agit d'abord de donner à voir le paysage que forment les souvenirs et les valeurs des visiteurs. Si l'on peut donc parler de Disneyland comme d'une utopie, c'est bien parce qu'il occupe d'abord l'espace de nos idées.

Bibliographie

BLOCH, Ernst. *Le Principe espérance*. Paris : Gallimard, 1976.

BRADBURY, Ray. "The Machine-Tooled Happyland". *Holiday* (October 1965) : 100-104.

CAUQUELIN, Anne. *L'Invention du paysage*. Paris : Presses Universitaires de France, 2002.

CIORANESCU, Alexandre. *L'avenir du passé : Utopie et littérature*. Paris : Gallimard, 1972.

DUNLOP, Beth. *Building a Dream : The Art of Disney Architecture*. New York: Harry N. Abrams, 1996.

DISNEY INSTITUTE. *Be our Guest : Perfecting the Art of Customer Service*. New York: Disney Editions, 2001.

FOGLESONG, Richard E. *Married to the Mouse : Walt Disney World and Orlando*. New Haven: Yale University Press, 2001.

FRANCAVIGLIA, Richard V. "Main Street U.S.A.: A Comparison/Contrast of Streetscapes in Disneyland and Walt Disney World". *Journal of Popular Culture* 15-1 (Summer 1981) : 141-156.

HAAS, Charlie. "Disneyland is Good for You : Charlie Haas on the Magic Kingdom's Master Manipulator". *New West* (December 4, 1978) : 13-19.

HENCH, John & VAN PELT, Peggy. *Designing Disney : Imagineering and the Art of the Show*. New York: Disney Editions, 2003.

IMAGINEERS (THE). *The Imagineering Field Guide to the Magic Kingdom at Walt Disney World : An Imagineer's-Eye Tour*. New York: Disney Editions, 2005.

LEVI-STRAUSS, Claude. *La Pensée sauvage*. Paris: Plon, 1962.

MANNHEIM, Steve. *Walt Disney and the Quest for Community*. Aldershot: Ashgate, 2002.

MARIN, Louis. « Dégénérescence utopique : Disneyland ». In *Utopiques, jeux d'espaces*. Paris : Éditions de Minuit, 1973.

MARLING, Karal Ann. "Imagineering the Disney Theme Parks". *Designing Disney's Theme Parks : The Architecture of Reassurance*. Paris : Flammarion, 1997, 29-177.

NORMAN, Donald A. *The Psychology of Everyday Things*. New York: Basic Books, 1998.

VAN MAANEN, John & KUNDA, Gideon. " 'Real Feelings' : Emotional expression and organizational culture". In CUMMINGS, L.L. et STAW, Barry M. (eds.) *Research in Organizational Behavior* 11 (1989) : 43-103.

WALT DISNEY PRODUCTIONS. *You're Onstage at Disneyland*. Burbank: Walt Disney Productions, 1962.

WALT DISNEY PRODUCTIONS. *Disneyland : The First Quarter Century*. Burbank: Walt Disney Productions, 1979.