

## LE « MOTIF » CHEZ DISNEY

### Une réflexion sur la reprise des mythes et des classiques dans l'entreprise disneyenne

**Étienne Paquette**

#### **Avant-propos**

Dans les lignes qui suivent, il sera question des rapports entre le travail de la mémoire, l'expérience du récit et l'entreprise disneyenne de recyclage des œuvres. Voici, reconstituée et débarrassée de son surplus de sens, la logique formelle du texte, l'enchaînement strict de la réflexion.

- *La première interrogation concerne le fonctionnement et la nature de l'acte de mémoire (sur les plans collectifs et individuels).*

La mémoire se produit comme une expérience discursive à la limite du souvenir. Le seuil de la mémoire, le gouffre de l'oubli : il n'y a pas d'entre-deux, de zone mitoyenne, et pourtant, il y a une frontière sans épaisseur à la rencontre de laquelle un travail est effectué. Réactualiser des propositions, répéter des énoncés, recommencer des phrases; reprendre les œuvres du passé, les reformuler, les commenter; parler, écrire, lire, écouter; répéter, recopier et commenter, relire, écouter de nouveau; toutes ces opérations contribuent à la redéfinition constante d'un champ de présence des objets dans le monde. La pratique du discours redessine sans cesse la frontière du domaine de l'oubli aux confins des contrées du souvenir; elle opère quelque chose comme le travail de la mémoire. Celui-ci est motivé par et tient à l'existence d'une forme de mémoire fort singulière, *la mémoire des choses oubliées*, qui pourrait être définie comme la conscience que des choses passent et sont passées.

À la lumière de cette réflexion, l'acte de mémoire apparaît comme un geste de sélection et d'interprétation violent du discours archivé. Dans ce champ spécifique de la mémoire où poussent et repoussent les récits littéraires (telles les moissons saisonnières de la culture), Disney fait sa part pour

l'accomplissement de ce travail mnémonique collectif. Quel est le procédé propre à l'entreprise de mémoire disneyenne? Quelle est la spécificité de son *geste interprétatif*? C'est là la deuxième question qui ordonne la suite de l'analyse et la réflexion.

- *La deuxième interrogation concerne la façon dont Disney accomplit l'acte de mémoire.*

Un regard sur la pratique disneyenne de reprise des classiques permet un développement autour du concept de « motif ». Rétroactivement, le déploiement des deux facettes de ce concept met à jour le fonctionnement de la machine Disney relativement à son travail de mémoire. Il s'agit d'une exploration de la morale disneyenne et des figures qu'elle met en jeu (dont l'entreprise se sert pour replacer les choses dans l'ordre qu'elle préconise).

Or, l'expérience du récit n'est pas indifférente au travail effectué par Disney sur les motifs de l'histoire.

- *La troisième interrogation concerne les conséquences de la méthode mnémonique disneyenne sur l'expérience du récit (ce qui implique un travail d'exploration et de définition de la nature de cette expérience).*

Dans la mesure où l'expérience du récit peut être considérée comme un acte de mémoire vive, c'est-à-dire comme un acte créateur de notre présent, la forme donnée à cette expérience, au simple niveau de l'énonciation brute du récit, détermine (au moins partiellement) une manière d'être et de penser. La diversité des figures du récit et l'ouverture du schéma narratif donnent toutes les chances à l'expérience d'être riche et hautement créatrice. De quelle façon les procédés disneyens de reprise des classiques interviennent-ils dans cette expérience?

Enfin, si j'avais à ajouter quelques mots sur le projet qui était le mien au moment d'écrire ce texte, je dirais qu'il s'est agi de récuser le plaisir attendri que nous prenons devant le recyclage de la culture par Disney. Dans les lignes qui suivent, je me suis donc amusé – c'est le bon mot, je crois – à inverser les procédés de

l'entreprise. Celle-ci ne cesse de soumettre, selon une mécanique assez précise, les grandes figures de notre culture aux schèmes disneyens. Inverser les procédés de Disney, ce serait alors les réinscrire dans le jeu des figures mythiques et littéraires de notre civilisation.

### **Sur la motivation de cette réflexion**

Un livre est rangé dans une bibliothèque. Qu'on l'époussette ou non, c'est un livre mort; l'objet attend sans patience la lumière, hors du temps. Il est sans vie ni utilité jusqu'au jour où on le feuillettera de nouveau. Le récit contenu entre ses pages a peut-être plus de chance, ayant d'autres médias pour le porter. Qui sait s'il n'est pas, à l'instant même, l'objet d'une discussion ou d'une narration; oralité du geste de raconter. Peut-être s'en inspire-t-on pour faire un film, une série télévisée, une bande dessinée; multiplicité des supports du récit. Il faut le dire, le livre, lui, joue l'ironie et se porte à merveille sur les rayons et autres tablettes, il supporte l'inertie sans problème, mieux que l'usage répété qui en écorne les pages.

La mémoire historique d'une société, qu'il s'agisse de littérature, d'événements politiques ou autres, est une mémoire morte si elle ne croise pas le présent dans la lumière d'une conscience. Ainsi le combat pour faire de certaines œuvres des classiques a-t-il ce double et terrible sens : celui de la sélection violente de certains ouvrages parmi le foisonnement incessant des discours, et celui de la constitution, conséquente au sens précédent, d'une mémoire plus ou moins vive (par exemple, les classiques sont lus et célébrés dans les écoles). Bien sûr, rien n'est fixé aussi clairement. C'est dans la pratique de l'archivage que se déposent les strates du passé – de ce qui sera pour les générations futures constitutif du passé. Et c'est dans la pratique même de l'enseignement et de la culture que se construit et se reconstruit une véritable mémoire vive.

Les récits mythologiques, du point de vue de l'histoire des micros événements, peuvent recevoir aujourd'hui le même statut que toute autre histoire qui, dans nos sociétés occidentales, a bénéficié de l'attention de l'institution. Nous pouvons dire, je crois, que depuis nombre d'années, ces récits circulent dans notre

culture sur le même mode et dans des conditions similaires à celles de toute littérature : ils sont donnés comme objets de savoir et de commentaires, ils sont eux-mêmes un discours produit et reproduit en fonction des codes courants de l'édition, et ils sont sujets d'une transmission et d'une répétition selon la logique des institutions littéraire, scolaire et économique. Bref, pour commencer, nous mettrons ici volontairement de côté les conceptions anthropologique, fonctionnaliste, transcendantaliste (basée sur une pensée des archétypes) et structuraliste du mythe, pour le considérer comme un discours qui s'est historicisé et qui fonctionne de nos jours dans le même réseau discursif que les autres objets de la littérature. Mais nous reviendrons plus loin, et à la toute fin, sur le déploiement du récit dans l'expérience vécue, sur la manière dont les cadres sont pliés dans l'expérience.

Pour l'instant, avant d'en arriver au cœur de la problématique que j'aimerais aborder, j'ajouterai, à propos de ce qui vient d'être dit, que je ne cherche pas à éclaircir ou pousser plus avant les recherches autour des notions de mythe, de classique, de conditions de circulation, etc. Il s'agit simplement de donner quelques repères, de s'entendre sur une base commune à partir de laquelle élaborer la réflexion – bien sûr, la base elle-même peut être sujette au questionnement. Tout uniment, j'écarte donc certains problèmes de taille : justement ceux, philosophiques et anthropologiques, qui concernent la définition et le rôle du mythe à différents niveaux de réalité<sup>1</sup>; ceux, esthétiques, sociaux et

---

<sup>1</sup> En fait, dès qu'on regarde les choses d'un point de vue anhistorique, des différences fondamentales apparaissent aussitôt entre le mythe et le classique. L'une d'elles se rapporterait par exemple à leurs conditions d'existence. En tant que discours, le mythe peut et doit être réactualisé (vécu comme une condition de la vie même), alors que le classique doit être préservé sous la forme de l'œuvre achevée et peut être reproduit, répété ou adapté. Enfin, même du point de vue de l'histoire, ce n'est probablement qu'assez récemment, peut-être au cours des trois derniers siècles, et dans nos sociétés occidentales – comme j'ai pris la peine de le préciser – que le mythe a « glissé » progressivement et complètement dans un réseau qui le produit à l'intérieur d'un ensemble de relations s'apparentant à celui qui a rendu possible l'apparition des classiques. Il

politiques, qui s'élaborent à partir de la complexe existence des ouvrages élevés au rang de « classiques » de la littérature (sélection des œuvres en fonction de leur qualité pour la constitution d'une mémoire, séparation de la haute culture et de la culture populaire, contrainte de diffuser institutionnellement certains ouvrages plutôt que d'autres, etc.); et ces problèmes, enfin, qui se dressent avec la pratique même d'écrire et de produire des savoirs, et qui concernent l'attitude à adopter en tant qu'auteur dans le jeu de ces rapports de force.

De tout cela, je ne traiterai pas. Après ce balayage, que reste-t-il? Je me bornerai au constat suivant : certains des récits qui émergent émerveillent, et nous sommes envahis par ce sentiment qu'il faudrait bien qu'ils puissent vivre encore, pour le plus grand bénéfice de ceux à l'oreille desquels ils seront portés. Parmi ces histoires, un certain nombre a reçu de l'institution le titre de classique – il y aurait sûrement des trésors à découvrir hors des sentiers ainsi tracés, mais pour diverses raisons (dont les choix effectués par Disney) les exemples que nous évoquerons s'inscrivent dans cette classification. *Il est donc question de la vie du récit en tant que telle; en tant que le récit est vécu pleinement par des individus par l'entremise de dispositifs qui permettent à cette communication de se réaliser.* Il s'agit plus précisément d'aborder certains aspects de la pratique du récit en rapport avec l'entreprise de recyclage des œuvres de notre culture à laquelle participe activement le géant Disney. Et cela à travers les thèmes de la mémoire, du motif disneyen et de l'expérience du récit.

Le propos se développera en trois temps – comme une valse que je danserais au bras du vieux Walt dans l'objectif fou de l'épuiser en le tenant jusqu'à l'aube, heure à laquelle il s'effacerait dans la lumière du glorieux soleil, comme un vampire de pacotilles – Walt Disney, cela ne s'apparente-t-il pas étrangement à Vlad Dracul : Walt Dracul, Vlad Disney – ç'aurait pu être le titre de cet article.

---

serait ainsi possible de multiplier les niveaux de lecture de la place du mythe dans notre culture.

### Sur la mémoire

Le passage à la frontière entre le souvenir et l'oubli est sans mémoire. Aurions-nous bu cent fois des eaux du Léthé, jamais nous ne saurions avoir tout oublié. À moins qu'à l'instar d'Énée, nous nous en fûmes allés traverser ses eaux, et d'abord celles de l'Achéron et du Cocyte en ce point où elles s'unissent : là où Charon fait dériver sa barque pour une obole de trépassé. Dans le Tartare, les ombres des morts connaissent « dans l'ordre chaque secret », disait Virgile (1965 : 146). Énée le sait, qui est descendu vivant aux Enfers et a retrouvé son père Anchise dans les Champs-Élysées de ce royaume interdit. Avant que son fils ne reparte vers la clarté du soleil, Anchise lui confia que « les âmes, auxquelles d'autres corps sont dus par le destin, boivent à l'onde du fleuve Léthé les eaux quiètes et les longs oublis » (146). Ainsi Énée sait-il avoir déjà fait passer son passé pour renaître sous un jour nouveau, et devoir le faire encore quand viendra le moment, pour son âme oublieuse, de boire afin de noyer sa mémoire une autre fois, à l'occasion d'un autre cycle des temps.

Au fond, nous savons aussi clairement qu'Énée devoir tout oublier, et le faire un peu à chaque instant – jusqu'au dernier souvenir, jusqu'au dernier instant. Mais quant à avoir la mémoire claire de ce que nous avons oublié! Même le fils d'Anchise n'avait pas conscience de ce qui avait été effacé, seulement de ce qui allait l'être.

Le docteur Héraclius Gloss, héros de Maupassant (1993), prétendait avoir retrouvé le fil de ses réincarnations : il se crut pendant un temps détenteur de l'âme de Pythagore lui-même. Les écueils qu'il devait rencontrer et la folie dont il fut frappé illustrent par la fiction et l'absurde les périls réels de la mémoire humaine, les dangers de ces jeux mnémoniques dans lesquels tout homme peut se trouver engagé en revenant sur son passé. La psychanalyse, qui est certes plus qu'un jeu, n'est pas le moindre exemple de ces retours dans lesquels l'esprit est en proie au fantasme<sup>2</sup>. Diverses

---

<sup>2</sup> Si la mort coïncide avec et se superpose finalement à l'oubli, il arrive qu'au fil d'une vie, d'un certain point de vue, nous en vivions plusieurs, des morts. Et alors, bien sûr, seuls certains adeptes de la métempsychose – et peut-être les âmes de Virgile avant qu'elles ne se réincarnent – peuvent

attitudes se conçoivent dans le rapport qu'entretient un individu avec sa mémoire : il peut s'agir de revenir sur son passé pour y mettre de l'ordre, pour découvrir qui l'on est à travers ce qu'on suppose nous avoir constitué; ou d'essayer de tout retenir du présent comme pour éviter un éternel retour des événements passés; ou de tout laisser fuir, fuir sans recours.

Les avenues de réflexion sur la mémoire sont multiples : sens de l'histoire, de l'accumulation des savoirs et de l'archivage paniqué de toute donnée dans nos sociétés; rôle de la mémoire dans la constitution des identités individuelles; fonctionnement de la mémoire sur le plan neurologique; etc. Je m'en tiendrai pour ma part à ce cas particulier, étrange parmi l'étrangeté générale des phénomènes mnémoniques : ce paradoxe fascinant de la mémoire des choses oubliées. Cette idée d'une mémoire de ce qui est déjà un peu passé du côté de l'oubli, de ce qui a été poli comme une pierre par les eaux du Léthé.

Tous nous savons laisser fuir tant de moments, de petits et de grands événements. Tous nous avons en mémoire des situations dont des détails nous échappent et que nous savons ne plus pouvoir rappeler. Nous disons aussi ne pas garder de souvenirs clairs de certaines choses. Sans cesse, des pensées se perdent qui ne reviendront plus. Bref, des choses passent, et l'homme garde le souvenir de leur passage sans se rappeler ce qui est passé; seul le fait d'avoir oublié reste en mémoire. Mais à proprement parler, ce savoir des choses oubliées est impossible concrètement; il n'est possible que par abstraction de toute réalité ou par invention. Car rien ne m'assure que ce dont je prétends ne pas me souvenir s'est réellement passé; de même que ce dont je crois me rappeler ne m'est rendu certain que par un échange avec une mémoire qui est extérieure à mon esprit. Prenons l'exemple simple d'un événement, qu'importe lequel, que vous auriez vécu hier avec beaucoup d'émotion : par exemple votre propre mariage. Hier, vous vous souveniez jusqu'à la manière dont la bague avait glissé

---

prétendre connaître le parcours de leurs vies avant leurs morts et ainsi exposer avec moult détails ces souvenirs, ces images et ces pensées, qu'ils ont un jour laissé couler dans les eaux du Léthé.

au doigt de la mariée. Aujourd'hui, déjà, le souvenir s'efface, déjà une sorte de flou a pris la place – nécessaire au travail de l'imagination. Une photo, peut-être, vous remet en mémoire l'événement. Mais de quoi vous souvenez-vous vraiment? Qu'est-ce qui est de l'ordre de la reconstruction, qui est le fruit de l'imagination? À la fin, au terme d'une vie, s'il n'y avait pas ces éléments extérieurs à la mémoire personnelle pour la fonder et en déterminer les limites, n'y aurait-il pas que la convention pour vous assurer qu'à votre propre mariage, l'anneau fut passé au doigt de la mariée? L'imagination reconfigure sans cesse la mémoire, de telle manière que s'il n'y avait certains repères hors de l'esprit des individus – la convention étant un de ceux-ci –, la pensée serait probablement abandonnée aux délires, livrée aux monstres chaotiques de l'imaginaire.

Sur le plan collectif, plus qu'un état de fait, la mémoire de l'oubli désigne donc une limite au passage de laquelle s'effectue un processus en constante progression et régression : le jeu d'un effondrement et d'une reconstruction de la mémoire qui se produit à la frontière entre le souvenir et l'oubli, par la médiation des objets extérieurs à la pensée des individus. Elle consiste dans cet échange entre des objets de discours, qui pourront être investis et réinvestis de significations diverses et qui constituent une mémoire morte ou latente, et la pensée des individus qui active et réactive certains éléments de cette « banque de données » dans la pratique de la mémoire vive et du discours. Mais il n'y a pas d'un côté des objets et de l'autre de la pensée et des mémoires individuelles : il s'agit d'un réseau de relations enchevêtrées à la surface duquel se constituent les figures du passé et du présent; aucune mémoire n'est fixée autrement que par des stabilisations partielles dans le champ de ces relations (qui peuvent être institutionnelles, politiques, économiques, etc., même si leurs sièges sont souvent aussi ténus, multiples et fluctuants que la pensée même des individus)<sup>3</sup>.

---

<sup>3</sup> Je suis conscient de ce que cette description emprunte à la théorie du discours de Foucault.

À la frontière même de l'oubli, sur laquelle personne ne se tiendra jamais plus d'un instant fugace, se situe aussi la limite de toute mémoire : celle où l'on conçoit que des choses sont oubliées. Mais dès que je nomme cette chose oubliée, dès qu'elle est rappelée à la mémoire vive par la médiation d'une mémoire morte, s'amorce un processus de reconstruction interprétatif; il n'y a pas d'entre deux, il est impossible de se maintenir sur la limite. Ce qui ne se dépose pas en quelque lieu comme une couche sédimentaire sera irrémédiablement perdu hors de toute mémoire. D'autres objets, comme certains récits littéraires, seront au contraire maintenus à la surface du souvenir par des procédés de stabilisation ou de rappel, tels que l'institution d'œuvres dites « classiques » qui seront mises au menu des lectures dans les écoles. Ces récits seront pris dans un processus constant de réinterprétation.

Disney n'est pas étranger à de tels procédés qui instruisent la mémoire collective. J'aimerais questionner le travail de mémoire de Disney du point de vue de la méthode. *Toute méthode de rappel procède d'une violence interprétative; quelle est la violence propre au procédé disneyen?* Dans le vaste champ des phénomènes mnémoniques, éternellement irrigué par le Léthé, quel ouvrage de terrien Disney accomplit-il en labourant le terreau fertile des mémoires?

### **Sur le « motif » chez Disney**

La reprise disneyenne des contes célèbres et des grands récits mythiques et littéraires n'est pas sans rappeler une entreprise d'uniformisation et d'instrumentalisation de la culture qui aurait comme objectif de produire de bons sujets selon un idéal bien précis – c'est du moins ce qui se révèle du point de vue de l'idéologie. Cela épuise-t-il la critique?

Comme il a été longuement suggéré depuis le début de cet exposé, c'est du point de vue du récit que je tenterai de me placer pour produire le commentaire qui suit. Non pas en m'attardant au « texte » et à ce qu'il pourrait me révéler sur la *structure* Disney, mais en mettant en évidence le jeu possible et simple d'un ensemble de motifs – nous reviendrons sur l'emploi de ce terme.

Rappelons-le, le problème concerne le traitement disneyen de l'expérience du récit en tant qu'œuvre de mémoire vive.

En fait, l'analyse de l'ensemble du procès de production des œuvres en question, et de leurs produits et sous-produits dérivés, aboutirait sûrement à un constat semblable à celui de certaines théories critiques à propos de l'industrie culturelle : la culture est brûlée du sceau de la marchandise. À regarder, cependant, exclusivement les mégaproductions de dessins animés qui portent le label Disney, on a du mal à reconnaître le fait d'œuvres produites en série. Du film *Le Roi lion*, de *La Belle et la Bête* ou du *Bossu de Notre-Dame*, on peut ne pas apprécier l'esthétique, mais il faut reconnaître à ces ouvrages une certaine grandeur (dans le déploiement des dessins, dans l'élaboration de certains personnages, etc.) à laquelle ne peut atteindre l'objet manufacturé qui ne transcende jamais la série dans laquelle il s'inscrit – pour s'en convaincre, il n'y a qu'à jeter un œil aux sous-produits de ces mêmes grandes productions d'animation. Pourtant, une étrange *communauté d'esprit* semble unir ces dernières dans une sorte *d'efficacité bienveillante*. D'où vient cette impression?

Je crois qu'il est possible de lui trouver un fondement dans le ou les motif(s) de Disney, c'est-à-dire dans ce qui motive l'entreprise et dans le jeu des figures qui sont répétées d'un récit à l'autre. Là réside d'ailleurs l'intérêt de travailler le concept de « motif » : il intègre à la fois l'idée de ce qui commence le mouvement et de ce qui l'achève ou l'accomplit. Le terme « motif » recoupe aussi bien la figure qui s'inscrit dans la trame du récit que ce qui se trame avant et pour son élaboration. C'est le dessein et, aussi bien, c'est le dessin qui parachève le premier en le concrétisant. Le motif a donc une double fonction : il est ce qui motive à l'action, ce qui précède le récit et en commence le mouvement, et il est la figure ou le jeu de figures qui seront reproduits dans la trame de l'histoire pour être en phase avec la motivation.

Je lance ici une piste de recherche plus que je n'apporte de conclusions définitives. Un survol des œuvres de Disney ne révèle-t-il pas une intolérance à un ensemble de figures ou de cas de figure lorsque celle-ci occupe une fonction particulière dans le

récit? Le héros, par exemple, chez Disney, ne tuera jamais que par mégarde, et toujours celui qui l'a *merité* en posant un geste au moins aussi abject. Aussitôt qu'un cas qui ne correspond pas à ce schème se présente dans une histoire que l'entreprise prévoit ingérer et remâcher, ne s'agit-il pas pour les producteurs de la remplacer par sa doublure disneyenne? Ce qui, par un effet de « domino », entraîne des modifications conséquentes dans l'ensemble du récit. Ce désir motivé de modifier les motifs de la trame est d'abord manifeste dans la réadaptation des grandes œuvres de notre culture, car nous disposons dans ce cas de repères clairs.

Qui a lu *Notre-Dame de Paris* de Hugo ne peut oublier son héros tortueux, nœud de muscles et de bosses, dont l'intelligence confuse effraie autant que la force animale. Quasimodo : le borgne affreux dans l'esprit duquel la beauté lunaire d'Esméralda fera entrer un rai de lumière pâle. Quasimodo qui tuera son maître (son père adoptif) en le jetant du haut de la cathédrale, après que celui-ci ait orchestré la mort de la bohémienne – qui, d'ailleurs, au fil des quelques sept cent pages du livre, posera à peine les yeux sur le bossu, incapable de surmonter son dégoût. Inutile de dire qu'un héros disneyen ne saurait se comporter d'aussi trouble et tragique manière que Quasimodo – ni comme Esméralda d'ailleurs. Si bien que quand Disney voudra reprendre ce classique de la littérature, il substituera au monstre une sorte de clown triste et gentil aux allures de boxer magané, figure aimable et drolatique qui conduira le récit jusqu'à un nouveau terme : l'union d'une Esméralda qui apprécie son ami le bossu, avec le beau cavalier héroïque Phébus – qui n'est qu'un vil trouillard dans le récit de Hugo.

Chez Disney, la mort et la douleur sont réservées aux méchants, et la ligne de clivage entre le bien et le mal ne passe jamais dans le corps d'un même personnage. Au contraire, les personnages des récits sont redistribués d'un côté ou de l'autre de cette ligne de partage, ce qui détermine à l'avance le sort qu'ils subiront au terme de l'histoire. De la même manière que nous l'avons fait pour le *Bossu de Notre-Dame*, nous pourrions analyser le *Hercule* disneyen – je vous laisse imaginer ce qui peut rester des figures ambiguës et riches de la mythologie grecque lorsqu'on leur substitue les modèles manichéens produits par l'entreprise. *La*

*Belle et la Bête* n'échapperait pas à ce découpage. Et si l'on voulait étendre l'étude aux récits de Disney qui ne sont pas des réadaptations d'œuvres étrangères à son univers, il n'y aurait que peu ou pas d'exceptions dans le jeu de cet ensemble de règles.

Le motif de Disney est donc l'équivalent de sa morale. Il est la morale disneyenne et les figures, les dessins, les modèles qui lui correspondent et la mettent en scène. Dans le cas des dessins animés d'importance, la production de Disney semble moins procéder sur le mode de la série<sup>4</sup> que par *remodelage* ou *substitution* et *reconfiguration* : ce qui fait de chaque film une singularité, mais répondant à une même finalité que les autres productions après qu'il soit passé par ce procédé de recodification.

Ces motifs disneyens, s'ils existent tels que je les ai décrits, ne sont pas éternels, comme l'entreprise d'ailleurs. Ils ne sont pas même fixés une fois pour toutes<sup>5</sup>. Mais il n'en demeure pas moins qu'ils semblent être, selon la logique de l'adaptation, la méthode dont use Disney lorsqu'il travaille à raviver les cendres de notre littérature.

L'introduction du « motif disneyen » a pour conséquence la modification de l'expérience du récit en la conduisant vers un terme qui est toujours le même. En fermant le récit en fonction d'une finalité morale qui le précède puisqu'elle est la motivation de la narration, Disney réduit les potentialités de la fiction. Il confine l'expérience du récit entre des murs couverts de miroirs; le jeu auquel s'adonnent les modèles qui y sont reflétés est celui *du pareil au même* : obsession du connu, de la reconnaissance (sociale et économique), de la carte (qui détermine des frontières et une géographie du bonheur). D'autres motifs pourraient en outre être analysés, intégrant la figure du héros. Ainsi Quasimodo, Hercule et Simba ont-ils un rapport à l'exclusion et au destin fort semblable. Chacun doit assumer de suivre le chemin qui lui est tracé par ce

---

<sup>4</sup> La série procède d'un même modèle d'objet, fermé et global, que l'on reproduit en nombre indéfini.

<sup>5</sup> À propos de la possibilité d'une expérience transgressive, certes rare, qui modifie certains cadres à l'intérieur même du projet de Disney, voir le texte d'Alexandre Jacques dans la même publication.

qu'il est « à l'origine », parcours au terme duquel il se re-trouvera lui-même, puisqu'il n'a jamais été autre chose que ce qu'il découvrira; le premier : un monstre gentil, condamné à l'amitié et devant renoncer à l'amour avec bonheur puisqu'il est trop laid; le deuxième : un dieu qui doit regagner l'Olympe; le troisième : un roi qui doit regagner son trône.

Il fait l'affaire de l'entreprise que le *motif disneyen* reste le ressort de son imaginaire patenté, car ainsi elle repasse sur les mémoires en les modelant à l'image de sa propre morale. Lorsqu'ils sont héroïques et fascinants, Disney assagit les monstres qui ne sont plus, dès lors, que monstrueux de décadence, en tant qu'ils sont la trace vide de ce qu'ils furent. Le récit passe au second plan par rapport à quelque chose qui lui est extérieur à l'origine : la morale disneyenne. *Ce pourquoi – c'est la seule raison logique – l'entreprise se permet d'appliquer systématiquement un ensemble de motifs sur la trame de récits auxquels ces mêmes motifs sont au commencement étrangers.*

L'expérience du récit implique en soi un travail de mémoire<sup>6</sup>. Sur la ligne entre la mémoire et l'oubli, le vieux Walt se tient tel Charron au seuil des Enfers : il fait office de passeur. Quand la tête d'un souvenir prêt à ressurgir ne lui revient pas, il lui replace le nez et le force à sourire. C'est le tribut qu'il faut payer pour revenir à la vie dans l'univers de Disney.

### **Sur l'expérience du récit**

C'était le fil le long duquel vibraient nos vies, dans la nuit battante parcourue de cris et de chimères : nos vies fugaces se manifestant le long du fil du récit. L'inquiétude infinie qui tombait

---

<sup>6</sup> Et cela de différentes manières en fonction des cultures. Lyotard (1979) remarquait que, dans le paganisme, le récit est d'un même souffle une expérience ontologique et une expérience de mémoire vive : car les Païens doivent raconter pour « être », leur vie et celle de leurs dieux étant recueillies dans les mythes; car les récits mythologiques doivent être racontés pour exister, n'étant pas déposés sur un support durable. Ainsi le conteur qui rappelle le récit au présent marque-t-il la mesure même du temps qui passe, mesure qui doit être battue sans cesse pour que soit maintenue l'existence des hommes.

depuis les espaces étoilés était recueillie dans quelques paroles. Une voix prégnante, bien réelle, déployait le filet dans lequel tous se recueillaient. Le cercle du campement, la chaleur du feu et la lumière du langage, c'était tout ce dont nous disposions pour détacher nos êtres de l'obscurité. Pour arracher nos corps de pierres à l'existence minérale. Pour constituer nos esprits au-dessus de l'existence alarmée, sans cesse aux aguets dans la vie sauvage et impitoyable.

Aujourd'hui, nous voulons raconter à nouveau. Nous essayons de le faire. Des tentatives pour relancer la pratique du conte ont été faites au nom de la beauté du récit et de l'exaltation qu'il procure. Nous avons aussi évoqué ses racines plongeant dans la nuit immémoriale. Mais notre souffle, peut-être, est trop court. Ou bien les murs des bars où nous racontons sont trop épais, contraignants, lourds de plaisirs sans mystère noyés dans la banalité violente des villes. Nous ne faisons plus assez confiance à la parole vive. Les planchers et les murs de béton étouffent nos voix qui meurent de n'avoir pas un ennemi à leur mesure. Le béton est armé de sa géométrie qui enferme. Il inquiète par un surplus de quiétude qui inhibe et décourage toute action. La voix, elle, est taillée pour affronter les mystères. Les forces inconnues qui réduisent l'homme à l'inquiétude et la terreur. La voix est un outil de vent : elle est à la mesure des feuillages qu'elle fait murmurer, des forêts dont elle tire des sifflements, des lacs qui frémissent quand elle les parcourt. Elle ne craint pas, non plus, les galaxies auxquelles elle dessine des figures comme sur une surface de sable.

Le cinéma est certainement l'art urbain du récit par excellence. Il ne souffre pas de la présence du béton des villes; il profite de lui, prend appui sur son corps. Il découpe dans les polyèdres impénétrables des fenêtres ouvertes sur des fleuves de lumières. Dans la projection scintillante surgissent des figures : des ombres vivantes, des étoiles mortes, des existences anonymes et fuyantes et des visages amicaux; des paysages accueillants et des terres inhospitalières; le passé, le présent, le futur, les temps s'y croisent, s'annulent et se multiplient. Dans le monde grec, le géant Antée venait à bout des passants qu'il provoquait à la bagarre par la force qu'il tirait du contact avec la terre. Chaque fois qu'un adversaire le renversait au sol, il se relevait plus fort qu'avant sa chute. Ainsi le

cinéma tire-t-il une large part de sa puissance de la lourde matérialité des bâtiments par une surprenante *réversion* des forces : il inverse le poids du béton, libérant l'énergie qu'il contient et maîtrise dans la succession des boîtes, dans l'emboîtement des édifices.

Parlant du récit en général, peut-être pouvons-nous dégager deux plans distincts pour comprendre la nature et le rôle de l'expérience à laquelle convie un récit. D'abord : le plan de la transgression « pratique » des limites de l'être qui s'abandonne au mouvement du récit; c'est la dimension de l'*expression*<sup>7</sup>. Ensuite : le plan sur lequel se déploie le double de langage – sur lequel se produit la rencontre des figures représentées et fixées dans le langage; c'est la dimension du *contenu*. Les deux plans se combinent et se complètent pour créer une expérience riche dans laquelle les habitudes et les évidences muettes ou criantes sont ébranlées.

Le récit propose une aventure dans l'espace du double de langage qui ouvre sur une série de rencontres avec des figures réelles ou fantasmagiques. Nous sommes libres, autant que possible, d'apprécier l'existence extraordinaire ou fabuleuse du récit de la manière qui nous plaît le mieux : la relation que nous établissons avec elle n'en demeure pas moins effective. Le double de langage n'est pas le redoublement de soi (en tant qu'individu ou entité psychologique) dans le récit sous la forme d'un personnage qui nous ressemble ou auquel nous sommes identifiés; il consiste plutôt dans le fait de doubler l'ensemble de l'expérience du réel dans l'espace du langage, s'agissant de la création d'un double non pareil dans lequel se libèrent les potentialités de la fiction. C'est sur le fond de cette articulation plus générale que toute une série de rencontres et d'expériences trouvent leur condition de possibilité : identification aux personnages ou au contraire effet de distanciation, attachement à leurs buts, décollage de l'assise du réel

---

<sup>7</sup> Le terme n'est pas employé ici dans le sens courant en linguistique (selon lequel il équivaut plus ou moins au signifiant). Il désigne plutôt le fait nu de l'expression, en tant qu'acte : cette « pression » pour faire sortir une chose d'une autre chose. Ainsi l'homme s'exprime-t-il pour sortir de lui-même.

vers un monde imaginaire, etc. Peut-être pouvons-nous faire la synthèse de ces relations selon les trois axes, très connus, du même, de l'altérité et de l'inconnu. Mais dans le récit, l'expérience du même n'est jamais celle de soi, et la rencontre de l'altérité n'est jamais celle de l'autre individu vivant au côté de moi. Car elles sont expériences du double de langage, chaque fois vécues hors de soi, du point de vue du dehors : ce pour quoi le récit permet une prise de distance réflexive. Sans ce glissement « au dehors », nous n'aurions pas l'occasion de nous transformer par le travail de la pensée; nous serions collés aux parois de l'être.

Si un récit de culture étrangère, pour prendre un exemple facile, me prépare à la rencontre de l'autre et ouvre mon esprit à la différence, n'est-ce pas parce que je vis un instant hors de moi cette différence, ouvrant en moi par un mouvement en retour cet espace où se prépare une transformation au contact d'une autre réalité? Aussi bien, le jeu par lequel nous usons du récit de fiction à la manière d'un miroir qui révèle les grandeurs et les misères de notre existence, ce jeu n'est lui aussi possible qu'à cette condition : que je puisse occuper un instant la place du reflet dans cet espace virtuel du miroir. Si je ne vis pas cette identité comme celle d'un autre, mon regard ne se détache pas de ce « moi » qui l'encadre et le fascine<sup>8</sup>. Celui-ci n'est mis ni en cause ni en question sans ce déplacement de la pensée. Du point de vue du double de langage, l'expérience du récit est une expérience du dehors de l'être.

Reste l'expérience de l'inconnu. Elle est plus complexe, peut-être. Dans tous les cas elle est plus rare, consistant en un décrochage radical qui abandonne la pensée sans repères. Quand les termes mêmes d'identité et d'altérité, de ressemblance et de différence n'ont pas de sens. Ce que serait le fait d'être absolument perdu, sans plus reconnaître ni dedans ni dehors. *2001, L'Odyssée de l'espace* (Kubrick, 1968) : le voyage intersidéral conduit le spectateur au seuil d'une pure extériorité, au-delà duquel les frontières se confondent. Près de Jupiter, l'astronaute Dave

---

<sup>8</sup> Ce pour quoi un excès de réalisme, surtout au cinéma, peut nuire au déplacement de la pensée; l'esprit reste collé sur le réel sans les déclencheurs qui facilitent l'expérience du double.

Bowman sort à la rencontre du monolithe; le premier « pas » qu'un homme effectue dans quelque chose comme l'infini. La caméra glisse hors de tout espace référentiel. Quand les rais de couleur jaillissent, l'expérience atteint à l'indicible : la pensée est engagée dans un événement d'où elle ne pourrait revenir que transformée, fondée sur de nouvelles bases ou ayant découvert de nouvelles catégories du possible. Ainsi l'homme entrerait-il en contact avec le néant ou l'impensé.

Le support du récit modifie l'expérience – agissant principalement au niveau de l'expression. Nous avons développé un peu notre pensée à ce propos, relativement à l'oralité du conte dans le labyrinthe des villes et à l'urbanité du cinéma. Sur ce plan, Disney ne me semble pas jouer de rôle particulier de nos jours; mais il ne cesse d'intervenir dans l'espace du double de langage pour le peupler de ses modèles, toujours les mêmes, dont on pourrait dire – paraphrasant Michel Tournier – qu'ils sont autant de « statues de plâtres », moins que des « mythes morts », des doublures de pacotille qui sont si loin des réalités du vivant qu'elles font de l'expérience du récit un dérapage schizophrénique.

Peut-être faut-il redécouvrir la crainte sauvage et muette qui s'empare de l'être dans les terres inhabitées pour être saisi par la vitalité immense du récit et de la voix qui le porte. L'enfant est souvent en proie à la peur profonde et primitive des voyages en terres inhumaines : il regarde et voit à travers le béton la nuit terrifiante d'avant la construction des villes. Bien sûr, il faut raconter des histoires aux enfants. Mais la réduction opérée par Disney réduit la portée de l'expérience, quand elle est répétée, en l'empêchant de se renouveler, et par une morale normative abusive, elle introduit l'être dans un régime de fous où est imposée avec violence une interprétation du monde dont un régime de figures assure la permanence.

### **Les rejetons de Procuste (conclusion)**

D'une certaine façon, chaque fois qu'un récit est narré, un défi est lancé à tous les autres conteurs : qui dira le mieux cette histoire, qui déploiera les multiples dimensions possibles, qui fera jaillir les images les plus évocatrices. Ainsi Tournier, avec son *Vendredi ou les limbes du Pacifique*, lance-t-il par-delà les temps un défi à

Defoe. Ainsi Kubrick, dans son travail d'adaptation cinématographique de *Shining*, lance-t-il un défi à King. Et inversement. Mais il est des défis qui sont plus loyaux que d'autres.

Dans la mythologie grecque, il est courant de rencontrer sur les chemins de la Grèce antique des bandits de grand chemin qui défiaient les voyageurs. Le géant Antée, que nous avons déjà rencontré dans ces pages, provoquait ses adversaires en duel. Le célèbre Procuste préférait quant à lui les inviter à se reposer dans sa caverne. Là, il les gavait de mets et de vin jusqu'à ce qu'ils s'endorment sur le lit que le monstre, aimable, leur offrait. Pendant le sommeil lourd de ses hôtes, il prenait sereinement ses mesures. Si les pieds du dormeur dépassaient au bout de la couche, Procuste les sectionnait à la hache. Si, au contraire, l'hôte était court sur pattes, il l'attachait et lui étirait le corps jusqu'à ce qu'il atteigne la longueur réglementaire – chaque fois déterminée, bien sûr, par la longueur du lit.

Le lit de Procuste, dispositif de torture incroyable de cruauté, n'est ni plus ni moins que la machine abstraite dont use Disney dans son travail de mémoire. Les grandes œuvres de notre culture passent sur la couche disneyenne et y sont charcutées. Toutefois Disney, qui semble décidément s'inspirer des expérimentateurs les plus fameux de l'histoire, y ajoute une perversion à la manière de Frankenstein ou des premiers chirurgiens plastiques : les membres dont on fait l'ablation sont remplacés par les organes idéaux fabriqués dans l'entreprise.

La motivation de Procuste? Elle n'est pas expliquée; nous pouvons imaginer une sorte de plaisir malsain dont nous trouverions un écho dans le rire du bourreau. La motivation de Disney? Elle n'est pas inscrite au générique; nous pouvons croire au rêve de l'établissement de la communauté idéale dont *Celebration Town* n'est qu'un prototype imparfait. Qui saurait, cependant, le dire? Dieu seul le sait. Mais le diable s'en doute (!)