

LE *DISNEY REALISM* : ÉTERNEL RETOUR DU BONHEUR ILLUSOIRE

Martine Rouleau

Maître du divertissement familial, Disney manufacture de belles histoires qui s'immiscent dans les rêves et les fantaisies des enfants. Ceux-ci, lorsqu'ils atteindront l'âge adulte, introduiront à leur tour la magie de Disney dans la vie de leurs propres enfants. Comme le souligne Janet Wasko dans son ouvrage *Understanding Disney* :

[...] today, Disney films, comics, books, toys, theme parks and other products are sources of pleasure for many – if not most – young American children, who learn and have reinforced ideas and values that may last a lifetime. Many adults join their children in these forms of leisure, dutifully introducing them to the same stories, characters, values, and ideals, or revisiting these sites on their own, renewing the pleasure and satisfaction experienced as children. (2001 : 2)

Pourtant, la vie d'un individu, entre le moment où il reçoit son premier jouet à l'effigie de Mickey Mouse et le jour où il planifie des vacances au *Magic Kingdom*, pour y célébrer un soixantième anniversaire de mariage, prend rarement la forme d'une ligne droite. Au cours de son existence, l'être humain peut se trouver en situation de rejeter les valeurs et modèles que la société dans laquelle il évolue lui propose, il peut ainsi se trouver en marge des idéaux prônés par la majorité, qui sont au cœur des créations de Disney. Comment l'enfant nourri par les valeurs que véhicule Disney devient-il l'adulte qui perpétue ces modèles au moment des crises et des périodes de marginalité que peut comporter une vie?

L'adolescence, qui compte parmi ces états de marginalité temporaire, semble à prime abord peu susceptible d'occuper une place dans l'univers des films et des parcs d'attraction Disney. Les enfants incitent leurs parents à les amener à Disneyland, ces derniers s'exécutent avec joie... tandis que les adolescents suivent souvent de force. Comment l'univers Disney intègre-t-il l'individu qui cherche à se détacher de la sphère familiale dans ce monde justement créé sur mesure pour la famille? Puisque le rayonnement

de l'univers disneyen se perpétue grâce à la famille, l'adolescent ne peut être ignoré. Après tout, c'est l'adulte de demain qui, au sortir de son état de crise, réintègrera la société pour perpétuer les valeurs qu'elle prône, et les récits mythiques qui l'ont constituée.

En rabattant les complexités du monde à hauteur d'homme et à distance de petit train, l'univers Disney proposerait-il des modèles de dispositif de sortie de crise? En effet, la représentation des hétérotopies de crise, ces « lieux privilégiés, ou sacrés, ou interdits, réservés aux individus qui se trouvent, par rapport à la société et au milieu humain duquel ils vivent, en état de crise » (Foucault, 2001 : 1575) semble être investie de ce rôle bien particulier, notamment dans le cinéma d'animation de Disney. Dans des films comme *Blanche Neige*, *Pinocchio*, *Cendrillon*, *Dumbo*, *Le Roi lion*, *Hercule*, *La Belle et la bête*, *The Little Mermaid* et *Finding Nemo*, des personnages qui vivent un état d'aliénation temporaire deviennent les héros du royaume magique. Les parcs à thème de Disney intègrent-ils également ce dispositif?

Dans cet univers, l'individu peut-il être en crise seulement dans la mesure où la situation se résout en *happy end*? En effet, cette fin heureuse pour le personnage adolescent semble être un gage du passage obligé par une hétérotopie, représentée sous la forme d'un périple initiatique qui lui permet de réintégrer la société, notamment au moyen d'une modification de ses relations à autrui. À la suite du séjour hétérotopique, le personnage pourra adhérer à un modèle social qui est celui de l'adulte. Par cette étude, nous entendons donc mettre en lumière le dispositif de sortie de crise que propose l'univers Disney, la forme que prend ce dispositif dans le cinéma et dans les parcs à thème, et les motivations potentielles qui pourraient pousser Disney à perpétuer de tels modèles.

La crise d'adolescence

Puisque la crise d'adolescence possède des particularités dont tient compte le modèle disneyen, il est important de brièvement définir ce qu'elle est avant d'explorer les manières dont Disney la représente et propose de la résoudre.

Toutes les cultures constatent et marquent la transition entre l'enfance et l'âge adulte. Cependant, les pays développés n'ont admis cette transition en tant qu'étape de la vie qu'à la fin du dix-neuvième siècle et au début du vingtième. En ce qui concerne certains pays en développement, la notion de l'adolescence remonte à tout juste 20 ans. L'Organisation mondiale de la santé (OMS) a défini l'adolescence comme :

- la progression entre l'apparition de caractéristiques sexuelles secondaires (puberté) et la maturité sexuelle et génésique;
- le développement de mécanismes mentaux adultes et d'une identité d'adulte;
- la transition entre une entière dépendance socio-économique et une relative indépendance¹.

L'adolescence est considérée, donc, comme une étape de la vie marquée autant par le changement que la continuité. Bref, il s'agit d'une période de transition entre l'enfance et l'âge adulte. Dans la culture américaine, l'adolescence dure une dizaine d'années, soit des premiers signes de la puberté à la pleine maturité physique. La tranche d'âge sur laquelle portent les statistiques varie de 10-19 ans jusqu'à 15-24 ans, aucune durée n'étant universellement reconnue sur le plan social ou sur le plan biologique. La puberté indique le début biologique de l'adolescence, mais les signes qui marquent son achèvement sont divers et mal définis. Au cours de cette période, les jeunes subissent des changements biologiques, cognitifs, sociaux et émotifs, principalement en ce qui a trait aux relations à autrui. Ces changements s'accompagnent de responsabilités et de privilèges qui ne sont pas tout à fait ceux d'un adulte, mais qui ne sont plus ceux de l'enfant.

Pendant l'adolescence, beaucoup de jeunes adultes vivent des expériences critiques qui redéfinissent leur existence, notamment les premiers rapports sexuels et la première relation amoureuse. Selon Lawrence Steinberg, psychologue spécialiste de la question, de nouvelles relations interpersonnelles avec les pairs prennent une importance grandissante, tandis que la relation entre l'adolescent et

¹ <http://www.who.int/fr/>

sa famille, source de conflits plus fréquents, devient moins centrale dans son existence.

Sur le plan du comportement social, trois phases plus ou moins distinctes peuvent être identifiées. Entre 12 et 15 ans survient la phase d'opposition, qui commence par un effondrement total de tout l'acquis moral et social de la période de latence. C'est un mouvement régressif caractérisé à la fois par l'incapacité à domestiquer les désirs et la recherche du plaisir dans la transgression de l'interdit. On note aussi un mépris de tout ce qui représente l'ordre. L'adolescent y cherche une certaine prise de conscience de soi. Se manifeste ensuite la phase d'affirmation du Moi, qui a habituellement lieu entre 13 et 17 ans. C'est une période de revendication qui s'accompagne d'une demande d'indépendance provoquant bien souvent des conflits entre générations. Finalement, la phase d'insertion permet à l'adolescent entre 16 et 20 ans de s'identifier à l'adulte de façon stable. Il réalise son indépendance affective, et construit son indépendance économique. Cette phase d'insertion est facilitée par le rythme du travail et la relation de couple.

Comment l'univers Disney arrive-t-il à concilier ses visées familiales avec cette tension évolutive entre l'adolescent et son milieu?

Disney et l'adolescence : l'*imagineering* d'un modèle de sortie de crise

Blanche Neige, le premier long métrage d'animation réalisé par Disney, est également celui qui a introduit le modèle de l'hétérotopie comme dispositif de résolution de la crise d'adolescence. Basée sur le célèbre conte des frères Grimm, l'interprétation de Disney n'est pas parfaitement fidèle au conte d'origine; ces variations ne changent pourtant pas l'essence du propos, soit le récit du passage de l'enfance à l'âge adulte pour une jeune princesse. Bruno Bettelheim souligne que

peu de contes de fées réussissent à aider l'auditeur à distinguer entre les phases principales du développement de l'enfance aussi bien que le fait Blanche Neige [...] L'histoire se rapporte essentiellement au conflit oedipien entre la mère et la fille, à l'enfance, et, finalement, à l'adolescence, et insiste sur ce qui

constitue une « bonne enfance » et sur ce qu'il faut pour en sortir.
(Bettelheim, 1976 : 304)

Ainsi, Disney a élaboré, au moyen de son cinéma d'animation, un modèle de sortie de crise intégrant la représentation d'une hétérotopie que nous allons aborder à l'aide de principes empruntés à Michel Foucault. Dans le cadre d'une conférence adressée au Cercle d'études architecturales en 1967, Michel Foucault a introduit le concept d'hétérotopie. Le texte de cette intervention, intitulé « Des espaces autres », propose de considérer les transformations historiques du paradigme de l'espace : à partir de Galilée, au XVII^e siècle, « l'étendue se substitue à la localisation », jusqu'à ce que « l'emplacement se substitue à l'étendue » de nos jours. La formalisation de l'espace contemporain se présente ainsi comme « un ensemble de relations qui définissent des emplacements irréductibles les uns aux autres et absolument non superposables » (Foucault, 2001 : 1574).

Parmi ces emplacements, l'auteur s'intéresse à ceux qui sont en lien avec tous les autres, mais sur un mode bien particulier qui consiste à inverser, suspendre ou neutraliser les rapports qu'ils désignent. Ces espaces contradictoires sont, d'une part, l'utopie qui entretient un rapport d'analogie avec l'espace réel de la société mais demeure sans lieu effectif, et, d'autre part, l'hétérotopie.

La première caractéristique de l'hétérotopie est l'ancrage dont elle bénéficie au sein des sociétés. Dans cette optique, il est important de distinguer deux grands types d'hétérotopies, soit les hétérotopies de crise et les hétérotopies de déviation, dans lesquelles sont confinés les individus dont le comportement est jugé déviant par rapport à la norme. Il s'agit notamment des prisons, des institutions psychiatriques, des maisons de repos. Bien que Foucault associe le premier grand type aux sociétés primitives, force est d'admettre qu'il est encore possible d'en trouver des manifestations, puisque leur raison d'être et leur fonction ne sont en rien désuètes. Certains rituels auxquels elles sont associées ont bel et bien disparu, mais l'hétérotopie de crise occupe encore une place, ne serait-ce que sous forme de représentation associée à certaines périodes de marginalité, notamment l'adolescence.

Le cinéma de Disney illustre bien cette pérennité de l'espace hétérotopique en le représentant fréquemment sous la forme du périple initiatique. Si l'adolescent est décalé par rapport aux normes sociales, cet état est temporaire et le déplacement dans un espace autre n'est pas appelé à durer indéfiniment. Au sein de ces espaces s'opère avant tout une nouvelle forme de socialisation plutôt qu'une rupture vis-à-vis de la société. L'individu temporairement marginalisé apprend à composer avec le social dans cet espace transitoire, ce qui lui permettra éventuellement de réintégrer la société lorsque les aptitudes nécessaires seront acquises.

Ainsi, l'exil de Blanche Neige est déclenché par la menace que l'enfant devenue pubère pose à sa belle-mère jalouse, dont le narcissisme est exposé par la relation qu'elle entretient avec son miroir magique qu'elle consulte tous les jours en ces termes : « Magic Mirror on the Wall, who is the fairest one of all? ». La première scène du film d'animation de Disney ne correspond pas à la structure narrative du conte des frères Grimm. En effet, *Blanche Neige et les sept nains* commence le jour où le miroir oraculaire répond à la reine que sa beauté est surpassée par celle de Blanche Neige : « Famed is thy beauty majesty, but hold, a lovely maid I see. Rags cannot hide her gentle grace, alas, she is more fair than thee². » L'élément déclencheur du périple initiatique que vivra Blanche Neige, dont la position à l'intérieur de la famille est devenue problématique, sert à introduire l'aventure, alors que le conte dont le film d'animation s'inspire commence par la conception de Blanche Neige et la mort subséquente de sa mère. À la suite de l'exposition de cet événement, les deux récits se rejoignent et exposent l'exil de Blanche Neige, emmenée dans le bois par le garde chasse qui a reçu l'ordre de la tuer mais qui l'épargnera. C'est dans cette forêt anonyme qu'elle devra redéfinir ses relations à autrui hors de la situation familiale.

Plus qu'un espace cathartique, ce rite de passage hétérotopique constitue alors une modalité de la socialisation, une manière de

² « Votre beauté est renommée Majesté, mais attendez, je vois une adorable jeune fille. Ses hayons ne cachent pas sa grâce, elle est plus belle que vous. »

réintégrer l'espace social. La pratique du périple initiatique conduit l'individu en « devenir adulte » à penser sa place dans la société. L'inscription dans un de ces univers fournit un support pour l'expérimentation du rapport de soi au social, de soi à autrui et de soi à soi; elle procure une matière symbolique au sein de laquelle chacun se fraye ses propres passages. Ainsi, Blanche Neige commence par interagir avec les animaux anthropomorphisés de la forêt qui la conduisent à la demeure des sept nains. Ces personnages semblent d'abord jouer le rôle d'une famille adoptive susceptible d'apporter un support palliatif lors de cette période de transition, mais ces rôles sont rapidement renversés. Lynne Lundquist et Gary Westfahl relèvent le phénomène en ces termes :

[...] although animals and magical adults first appear in parental roles, the children later assume the parental roles, with the animals and adults recast as their children. In effect, children manage to construct their own families with themselves as parents. The pattern is twice enacted in the first Disney animated film, Snow White and the Seven Dwarfs. When they first appear, the forest animals comfort Snow White as she is sadly crying in the forest; but after she pulls herself together and becomes a little more cheerful, she takes charge of the animals and issues commands as they clean up the dwarfs' cottage. Snow White initially appeals to the dwarfs for protection against the Queen, but then she begins to act like their mother – cooking their meals, scolding them to wash their hands before eating, and kissing them good-bye as they go off to work. (Lundquist et Westfahl, 1999 : 164)

Cette dynamique de renversement des rôles, qui se manifeste aussi bien dans *Blanche Neige et les sept nains* que dans *Pinnocchio*, *Cendrillon*, *Peter Pan* et de nombreux autres films de Disney, met en lumière la fonction socialisante du périple initiatique que les personnages de Disney vivent en hétérotopie de crise : ils apprennent à assumer les responsabilités qui incombent aux adultes.

Bien que le lieu hétérotopique proposé par Disney doit être occupé par l'individu en crise jusqu'à ce qu'il soit prêt à intégrer la société en tant qu'adulte, il ne faut pas oublier que « l'hétérotopie a le pouvoir de juxtaposer en un seul lieu réel, plusieurs

emplacements qui sont eux-mêmes incompatibles » (Foucault, 2001 : 1577). Ainsi, l'espace de la forêt est à la fois un lieu d'exil et d'apprentissage pour Blanche Neige, tandis qu'il s'agit d'un espace de vie et de travail pour les sept nains. Lorsque le garde-chasse lui ordonne de se cacher dans les bois, la forêt prend vie et se peuple de branches griffues et d'animaux dotés de regards menaçants qui cèderont le pas à d'inoffensives créatures, ainsi qu'à un refuge paisible. D'ailleurs, lorsque la belle-mère transformée en sorcière tente d'empoisonner Blanche Neige, et d'échapper aux nains qui la poursuivent, la forêt redevient sombre et menaçante. L'hétérotopie ici représentée juxtapose une nature idyllique et maternelle et une forêt impitoyable où mourra la marâtre sous le regard avide de deux vautours.

D'ailleurs, l'univers du périple initiatique disneyen semble souvent comporter des variations de telles juxtapositions sans qu'il change essentiellement de forme ou de fonction. Il s'agit habituellement d'un espace en marge des lieux socialement circonscrits et qui est parfois associé à la nature. Bref, l'hétérotopie disneyenne est un lieu hors du temps. Comme nous l'avons préalablement mentionné, il est appelé à être temporairement occupé par l'individu en crise et la seule temporalité qui puisse y être perçue semble être celle d'un changement d'état.

Foucault affirme que les hétérotopies sont liées à des découpages du temps et ouvrent par pure symétrie sur des hétérochronies. L'hétérotopie se met à fonctionner à plein lorsque les hommes se trouvent dans une espèce de rupture avec leur temps traditionnel. Le temps que Blanche Neige passe dans la forêt auprès des sept nains semble indéterminé, seuls les repères fondés sur les allées et venues des sept nains, entre la mine de diamant où ils travaillent et la demeure, rythment l'existence de la jeune femme.

Les hétérotopies supposent l'existence d'un système d'ouverture et de fermeture qui « à la fois, les isole et les rend pénétrables. [...] On ne peut y entrer qu'avec une certaine permission et une fois qu'on a accompli un certain nombre de gestes. » (Foucault, 2001 : 1579) La crise est précisément un mode d'entrée dans l'hétérotopie en tant que dispositif de résolution de

conflit pour l'adolescent. Blanche Neige ne peut pas quitter sa forêt sous peine de mort tant qu'elle ne sera pas libérée de la malédiction de sa belle-mère par sa première relation amoureuse et la prise en charge des responsabilités qui incombent aux adultes, selon certaines conventions sociales.

C'est donc la résolution de la crise, conséquence des interactions avec autrui et de la prise en charge des responsabilités d'adulte dans l'hétérotopie, qui permet d'en sortir. Ainsi, ce n'est que lorsque Blanche Neige aura appris à travailler et à en tirer plaisir (siffler en travaillant...), à assumer le rôle de parent et, finalement, à participer en toute responsabilité à ce qui lui arrive qu'elle sera en mesure de réintégrer la société. En accédant à la connaissance et à la sexualité adulte, représentée par l'intimité nouvelle de la relation avec le prince, elle peut quitter l'hétérotopie de crise et rejoindre la société non seulement en tant que femme, mais également à titre de reine.

Enfin, la fonction de l'espace hétérotopique dans sa relation avec l'espace extérieur peut être de deux types. Ainsi, elle peut consister en la création d'un « espace d'illusion qui dénonce comme plus illusoire encore tout l'espace réel, tous les emplacements à l'intérieur desquels la vie humaine est cloisonnée » (Foucault, 2001 : 1580) : c'est l'hétérotopie d'illusion. Si, par contre, l'hétérotopie crée « un autre espace, un autre espace réel, aussi parfait, aussi méticuleux, aussi bien arrangé que le nôtre est désordonné, mal agencé et brouillon » (Foucault, 2001 : 1580), alors elle agira à titre compensatoire. Le dispositif de gestion de crise proposé par les films de Disney est de l'ordre de l'hétérotopie d'illusion. En effet, il permet l'aménagement d'un monde illusoire dans lequel l'adolescent en crise peut se pratiquer à faire face au vrai monde en tant qu'adulte. Ainsi, Blanche Neige a beau s'amuser en travaillant, elle n'en travaille pas moins. Les animaux et les nains ne sont pas ses enfants, mais elle les maternelle tout autant. C'est dans cet espace d'illusion qu'elle joue le rôle de l'adulte qu'elle devient.

***Le Disney Realism* ou l'éternel retour**

Quels intérêts ce modèle de sortie de crise pourrait-il bien servir? Le cinéma de Disney l'utilise, à quelques variations près,

depuis plus de soixante ans, et l'engouement du public ne semble pas fléchir. Janet Wasko propose d'aborder cette question sous l'angle de la production : « To understand the Disney phenomenon, it is crucial to study Disney, the corporation. In other words, to understand Disney's brand of fantasy, we must understand how it is manufactured and marketed and by whom. » (2001 : 28) De nombreuses lectures idéologiques attribuent à Disney des visées plutôt sinistres, notamment une volonté de produire une image de la réalité qui profite aux différents groupes d'influence ainsi qu'aux classes dominantes. Mais, bien que l'idéologie ne soit pas exclue des stratégies déployées par Disney pour séduire son public, il semble essentiel de ne pas perdre de vue que, comme toute corporation, Disney est avant tout une entreprise qui a pour but premier la rentabilité. D'ailleurs, *Blanche Neige et les sept nains*, réalisé en 1937 au coût de 1,5 million \$ (budget extravagant pour l'époque, qui a valu au film le sobriquet de *Disney's Folly*), a accumulé des revenus de 8,5 millions \$ lors de ses trois premiers mois de diffusion en salle, battant de nombreux records d'assistance à travers les États-Unis. C'est d'ailleurs le film qui a établi la formule classique de Disney, servant de modèle jusqu'à nos jours, autant sur le plan du développement narratif et de l'accompagnement musical, que de la création de produits dérivés destinés à la vente. Plus le public de Disney est vaste et fidèle, plus ses revenus sont importants et constants. Par contre, s'il semble réducteur de penser que Disney propose un modèle de sortie de crise dans l'unique but de s'assurer de ne pas perdre son public lorsqu'il quitte l'enfance, il serait toutefois naïf de faire abstraction de l'appât du gain.

Autrement dit, les modèles que Disney propose sont ceux qui attirent les foules dans les salles de cinéma et qui les font affluer aux portes de ses parcs. Retrouve-t-on un tel modèle de sortie de crise dans les microcosmes de Disney, où l'enchantement est créé de toute pièce par des ingénieurs de l'imaginaire? Puisque l'univers des parcs est caractérisé par d'impressionnantes mesures de contrôle, garantes d'une expérience sécuritaire et prévisible, les possibilités de trouver un lieu pour se retirer et y vivre en état de crise semblent limitées. Qu'en est-il, plus spécifiquement, des adolescents? Bien qu'il n'existe pas de lieu spécialement aménagé

pour eux, de nombreux guides et sites Internet publiés afin de planifier une visite à Disneyland ou à Disneyworld consacrent une section sur la manière de planifier leur séjour. Ces conseils et listes de procédures à adopter proposent essentiellement des solutions pour vivre l'expérience Disney sans pour autant adhérer au modèle dominant.

Ainsi, on suggère aux parents de laisser leurs jeunes errer librement tout en gardant contact avec eux au moyen d'émetteurs radio qui peuvent, bien entendu, être loués sur les lieux. Une autre solution consiste à rallier toute la famille aux activités que les adolescents préfèrent. Le témoignage suivant fait état d'une proposition surprenante :

If you're a teenager like me, you love your parents. You love them so much you'll even take a vacation to Disney with them. You're most likely thinking, « This is Disney – there's nothing to do at night. » Allow me to correct you. On certain nights, there's no better place to be than Magic Kingdom after closing time. The fireworks finish and everyone's walking out, except for that small group of coaster-loving, ride-hopping, Haunted Mansion sing-alonging group of Disney fans trying to get every last minute out of their Disney day. They're just the people who were smart enough to do some research before their Disney trips and get some tickets for E-Ride night – a few hours of rides and shows after the park is closed to the general public, exclusive to Walt Disney World Resort guests with a multi-day pass³.

Puisque ces solutions s'inscrivent dans l'univers Disney et sont socialement acceptables, bien qu'en marge de l'idéal proposé, il ne s'agit peut-être pas tout à fait d'hétérotopies de crise, mais bien d'alternatives. Plutôt que des modèles de sortie de crise, on propose des solutions qui visent à intégrer l'individu en marge plutôt qu'à lui permettre de se retirer.

Donc, bien qu'à prime abord les parcs d'attraction de Disney ne semblent pas présenter un modèle de gestion de crise spécifique au passage de l'enfance à l'âge adulte aussi clairement défini que celui proposé par les productions cinématographiques, peut-être

³ <http://allearsnet.com/ae/issue161.htm>

s'agit-il simplement d'aborder la question différemment. Et si l'univers Disney était en soi une hétérotopie de crise pour les adultes? Après tout, ces derniers visitent les parcs de Disney en grand nombre : « It is generally recognized that the theme parks, in particular, were designed not only for children but, to a great extent, for adults [...] In fact the ratio of adults to children who visit the parks is estimated at 4 : 1. » (Wasko, 2001 : 185) Les parcs de Disney pourraient-ils constituer des lieux où tous ceux dont l'idéalisme aurait été déçu par une réalité moins qu'idéale laissent momentanément derrière eux cette société imparfaite?

Sans chercher à réduire l'attrait qu'exercent les parcs Disney auprès des adultes à celui d'un « opium du peuple », diverses lectures contemporaines du phénomène proposent des rapprochements avec l'expérience du pèlerinage.

The idea of visits to Disney worlds as family pilgrimages is a major theme for other park analysts as well and has been discussed both in the sense that the parks have become "sacred centers" that people feel compelled to visit and as rituals in which pilgrims encounter liminal states [...] Park visitors return home not with a new sense of reality, but with a renewed sense of their roots. (Wasko, 2001 : 163)

Bien que la métaphore religieuse soit limitée, une promesse sous-tend l'univers Disney. Une plaque commémorative se trouvant à l'entrée de Disneyland exprime bien la teneur de cette dernière : « To all who come to this happy place : Welcome. Disneyland is your land. Here age relives fond memories of the past... and here youth may savor the challenge and the promise of the future. » Aux visiteurs des parcs de Disney, on annonce le bonheur, l'appartenance, des souvenirs heureux et un futur prometteur.

Passons de l'autre côté du miroir. Pourquoi chercher des hétérotopies dans les parcs de Disney, alors que ces univers constituent en soi des lieux autres? Notre hypothèse est la suivante : les parcs de Disney peuvent être appréhendés comme des hétérotopies de crise dans la mesure où, sur la base de certaines attentes, ils sont investis du pouvoir de conforter les visiteurs adultes en leur offrant l'expérience d'un monde idéalisé qui leur

permet de renouer avec certains idéaux et de la sorte redéfinir leur relation avec le monde extérieur. Cet univers est structuré, propre et organisé comme aucune société ne peut l'être.

Les parcs de Disney, tout comme les films, présentent au reste du monde un reflet familier dans lequel il est pourtant impossible de se reconnaître. Eisenstein exprime en ces termes la relation paradoxale que nous entretenons avec le potentiel réflexif de Disney :

Nous sommes habitués aux animaux par les fables. Les animaux y sont sans agrément. Ils ne mordent pas le lecteur, ne griffent pas, n'aboient pas, ne ruent pas. Mais ils font quelque chose de beaucoup plus désagréable : ils présentent à leur frère aîné – l'homme, un miroir déformant. C'est du moins ce qu'il pense, cet homme frère aîné. En fait, c'est sa propre trogne qui est... de travers. Chez Disney, ils ne dénoncent ni ne blâment personne, et ils ne prêchent « rien ». (1991 : 4)

À propos de la représentation unique du passé que propose Disneyland, un *imagineer* explique : « What we create is a Disney realism, sort of utopian in nature, where we carefully program out all the negative, unwanted elements, and program in the positive elements. » (Wallace, 1996 : 137) En alliant judicieusement un ensemble de valeurs fondamentales à une expérience de consommation prévisible et rassurante, les *imagineers* créent la nostalgie d'un monde qui n'a jamais existé tout en faisant miroiter un futur qui fait écho à ce passé préfabriqué. Le présent est donc évacué de l'expérience pour le visiteur qui est ainsi conforté par le *Disney Realism*.

L'hétérotopie est liée à une hétérochronie qui contribue également à rassurer le visiteur sur l'état du monde : « [...] the suppression of the present has the effect of making the visitors feel better about the world that they currently live in. By presenting rosy pictures of the past and the future, the problems of the present can be played down. » (Bryman, 1995 : 127) L'individu en crise peut oublier la réalité parfois trouble de son existence au profit d'une expérience tout aussi concrète, mais localisée et circonscrite dans une temporalité fictive, sans pour autant que les deux soient totalement disjointes.

Le pouvoir qu'a l'hétérotopie de juxtaposer plusieurs espaces en un seul lieu réel se manifeste ainsi dans les parcs Disney : la réalité de la vie quotidienne et la fantaisie atemporelle, le lieu de consommation débridée et l'émancipation de la société post-capitaliste s'y côtoient. Louis Marin exprime ce chiasme de réalités incarné par Disneyland en tant

qu'utopie saisie par l'idéologie en ce qu'elle est la représentation du rapport imaginaire que la classe dominante de la société américaine entretient avec ses conditions réelles d'existence et plus précisément avec l'histoire réelle des États-unis et avec l'espace extérieur. (Marin, 1973 : 298)

Selon Marin, le visiteur de Disneyland est aliéné puisqu'il ne fait que réaffirmer et légitimer l'idéologie de la classe dominante « comme le récit mythique instaurateur de la société dans laquelle il vit » (1973 : 299).

Bien qu'il nous semble y avoir en effet un rituel de légitimation d'une certaine vision idéologique de la société, s'agit-il vraiment d'une question d'aliénation? Eisenstein, dans un texte d'un enthousiasme débordant, attribue à ce pouvoir qu'exerce l'univers Disney sur les esprits troubles des vertus libératrices :

[...] l'œuvre même de Disney m'apparaît comme cette goutte de joie, ce bref moment de soulagement, cette effleurement furtif des lèvres dans l'enfer social de peines, d'injustices et de souffrances où se trouve dramatiquement enclos le cercle de ses spectateurs américains. (1991)

Ces paroles mettent en lumière le pouvoir libérateur de Disney par rapport à l'aliénation que pourrait imposer les réalités qui lui sont extérieures.

Certes, il y a dans la visite de Disneyland la construction symbolique d'un récit mythique instaurateur de la société dans laquelle le visiteur évolue lorsqu'il est hors des murs du parc. Mais, le mythe étant un récit formulant structurellement la solution d'une contradiction sociale fondamentale, le parc Disney se propose comme une hétérotopie de compensation. Il s'agit bien d'un « espace réel aussi parfait, aussi méticuleux, aussi bien arrangé que le nôtre est désordonné, mal agencé et brouillon » (Foucault, 2001 : 1580). Aux yeux du visiteur, c'est la société qui

peut constituer l'utopie dégénérée en regard de l'univers Disney, cette représentation d'un monde qui n'a jamais dévié de son récit mythique.

Bref, être en contact avec le mythe, qui a le pouvoir de réconcilier les tensions sociales, permet au visiteur de se réconcilier, du moins temporairement, avec les déviations de la société sur lesquelles il n'a en fait que peu de contrôle. Cette expérience constitue un baume posé sur les tensions entre la société et l'individu, un moyen pour celui-ci de sortir de la crise. Sergueï Eisenstein avance que « Disney, c'est une admirable berceuse — *lullaby* — pour les malheureux et les infortunés, les offensés et les dépossédés » (1991).

L'univers Disney ne fait pas simplement office de narcotique, masquant temporairement d'importants symptômes pour mieux permettre à l'idéologie dominante de perdurer malgré les innombrables troubles dont elle est la cause. Il n'est pas davantage un moyen d'échapper définitivement à cette structure. Force est d'admettre qu'aucune de ces propositions réductrices ne décrit adéquatement le rôle que peut jouer Disney dans la société. En fait, Disney, c'est « l'éternel retour du même » (du même *naïf* en chacun de nous), tel que proposé par Nietzsche et réinterprété par Deleuze. Dans *Nietzsche et la philosophie*, Deleuze affirme que

revenir est l'être de ce qui devient [...] Il s'ensuit que l'existence n'a rien de responsable ni même de coupable. La corrélation du multiple et de l'un, du devenir et de l'être forme un jeu. Affirmer le devenir, affirmer l'être du devenir sont les deux temps d'un jeu, qui se composent avec un troisième terme, le joueur, l'artiste ou l'enfant. (1962 : 28)

L'éternel retour représente la forme suprême de l'acquiescement qui se traduit concrètement dans une volonté de revivre ce qui a déjà été vécu, sans l'effet des forces réactives, une manière de substituer la grande pensée de l'affirmation aux doctrines de la négation et de la calomnie de la vie. Car toute vie relevant d'une volonté de puissance ascendante et affirmative, « la volonté de vie », ainsi que d'une volonté de puissance décadente, « la volonté du néant », l'homme rêve sa satisfaction en dehors de l'effort antagoniste, hors de la réalité. La réalité est la nature

propre de la vie, ce qui est contraint de se surmonter soi-même à l'infini. Le réel, c'est le combat, le changement, le devenir, l'opposition et la contradiction. Le devenir est à la fois un écoulement et un combat incessant entre toutes les forces de domination étendant leur règne à l'infini, se surmontant elles-mêmes à l'infini. Mais le devenir, paradoxalement, peut prétendre à l'existence tant qu'il demeure le Même, dans l'Éternel Retour du Même. Le devenir est, en ce sens qu'il revient sur soi, formant le grand cycle de l'Éternel Retour du Même qui libère l'homme de la malédiction du passé. Il permet à la liberté de s'épanouir dans l'adhésion à une nécessité irrationnelle, au destin, dont la volonté de puissance ascendante assume volontiers la charge.

L'image attribuée à l'éternel retour par la lecture qu'en fait Deleuze ne correspond pas à un cercle, mais bien à une roue dont le mouvement centrifuge opère une sélection créatrice rejetant les forces réactives.

Si loin qu'elles aillent et si profond que soit le devenir-réactif des forces, les forces réactives ne reviendront pas. L'homme petit, mesquin, réactif ne reviendra pas. Seule revient l'affirmation, seul revient ce qui peut être affirmé, seule la joie retourne. Tout ce qui peut être nié, tout ce qui est négation, est expulsé par le mouvement même de l'éternel Retour. Nous pouvions craindre que les combinaisons du nihilisme et de la réaction ne reviennent éternellement. L'éternel Retour doit être comparé à une roue; mais le mouvement de la roue est doué d'un pouvoir centrifuge, qui chasse tout le négatif. Parce que l'Être s'affirme du devenir, il expulse de soi tout ce qui contredit l'affirmation, toutes les formes du nihilisme et de la réaction : mauvaise conscience, ressentiment..., on ne les verra qu'une fois. [...] L'éternel Retour est la Répétition; mais c'est la Répétition qui sélectionne, la Répétition qui sauve. (Deleuze, 1962 : 80)

Ainsi, l'univers Disney se propose comme cette répétition qui sélectionne et sauve. Pour les *imagineers*, les visiteurs et les spectateurs de tous âges, le *Disney Realism*, c'est cette force centrifuge sélective qui présente un univers éternellement semblable, mais expurgé de toute négativité. Oui, la répétition de Disney sauve ceux qui se prêtent à son jeu du chaos et de la crise, ne serait-ce que temporairement, en leur permettant de vivre un

moment de pure affirmation dans un univers créé à cet effet. Le réalisme à la sauce Disney, c'est l'assurance qu'il existe un lieu où la quête du bonheur, de l'appartenance, des souvenirs heureux et d'un futur prometteur ne se solde jamais par une désillusion, malgré le prix à payer pour y entrer... et en sortir.