

## **ANIMAL KINGDOM : L'« INCORPORATION » DU MONDE**

**Monika Kin Gagnon**

Traduit de l'anglais par Colette Tougas

L'une des principales conclusions à laquelle m'a menée ma recherche sur l'univers de Disney est que la représentation raciale ne constitue pas simplement une « catégorie » d'images parmi toutes celles offertes par les produits culturels de Disney; les questions de race et de différence culturelle y sont plutôt des véhicules par lesquels s'instaure la cohérence symbolique de l'univers de Disney. Comme le soutient Fatimah Tobing Rony dans *The Third Eye* (1997), ce n'est certes pas un hasard si le premier long métrage de l'histoire du cinéma et le premier documentaire – en l'occurrence, *Naissance d'une nation* (1915) et *Nanook l'esquimau* (1922) – sont tous les deux des films dont l'histoire et le sujet s'intéressent de près aux questions raciales. Dans le même ordre d'idées, Michael Rogin s'est lui aussi penché sur l'importance que prennent les représentations raciales à quatre moments décisifs de l'histoire du cinéma américain. Dans son livre *Fire and Desire: Mixed Race Movies in the Silent Era* (2001), Jane Gaines met également en relief le rôle paradoxal joué par les relations interraciales dans les premiers films muets. D'une manière semblable, le présent essai défend l'idée qu'une analyse des représentations raciales est non seulement pertinente aujourd'hui, dans un contexte de mondialisation des marchés du divertissement, composés de publics appartenant à diverses communautés culturelles, mais qu'elle s'applique également aux archives culturelles de Disney, à l'intérieur desquelles les signes renvoyant aux différences de race, d'ethnie ou de culture ont instruit, à répétition, l'organisation du sens et des valeurs dans le monde de Disney. Par conséquent, certaines questions s'imposent : Comment la race et la culture sont-elles codées dans cet univers? Comment y établit-on ce qui distingue la culture américaine des autres cultures? Qui habite dans ces espaces imaginaires? Comment les images et les espaces proposés dans les parcs thématiques correspondent-ils à la circulation mondiale actuelle

des biens culturels, et en quoi sont-ils liés à l'impression grandissante que la planète entière se réduit désormais à une entité globale et uniforme?

Cet essai se penchera sur le film au succès monstre de 1994, *Le Roi lion*, et sur la manière dont ses principaux thèmes sont repris au sein d'Animal Kingdom, ce parc d'animaux doublé d'un sanctuaire d'oiseaux qui a ouvert ses portes en 1998. L'incorporation de l'« Afrique » et de l'« Asie » en tant qu'espaces thématiques à l'intérieur du parc a pour effet de dessiner des frontières franches entre les continents, les nations et les familles de races apparentes, donnant ainsi une forme concrète aux vieilles images que l'Occident se fait de l'Orient et de l'Afrique. Mon propos critiquera fortement, d'un point de vue transculturel, les conséquences de cet englobement des continents opéré à Animal Kingdom et se penchera de façon plus globale sur l'incorporation des différences raciales et culturelles dans les multiples composantes de l'empire Disney.

Le contexte « multiculturel » de plusieurs films de Disney durant les années 1990 – outre *Le Roi lion*, il y eut *Aladin* (1993), *Pocahontas* (1995) et *Mulan* (1998) – suggère un tourisme culturel symbolique croissant, dans lequel les cultures et traditions non occidentales sont offertes à la consommation. Ces cultures suivent cependant le modèle américain ou, devrais-je dire, le modèle Disney. Comme l'écrit Alan Nadel :

*Le lieu étranger lui-même devient le médium permettant aux récits culturels américains – projetés vers le monde extérieur en tant que politique étrangère, modes vestimentaires et codes sociaux – de rentrer au pays, bénis par un Autre imaginaire, sous forme de confirmation narcissique. (1997 : 200)*

J'ai l'impression que les appropriations culturelles de ce type ne constituent pas l'impérialisme culturel qu'Ariel Dorfman et Armand Mattelart avaient envisagé en 1971 dans leur critique fondatrice de Disney, *Donald l'imposteur ou l'impérialisme raconté aux enfants*, et qui démontrait comment les idéologies capitalistes américaines étaient exportées à l'étranger, dans le

contexte culturel chilien, au moyen de bandes dessinées. En 2004, l'impérialisme affiche plutôt le désir vorace de Disney de saturer, de consommer et d'incorporer simultanément les autres cultures à son propre royaume – *de dévorer le monde*, comme le décrit si justement Carl Hiaasen dans son livre, *Team Rodent : How Disney Devours the World* (1998).

J'aimerais maintenant présenter brièvement le concept de « synergie » qui est à l'œuvre dans l'économie politique de Disney, puisqu'il établit le modèle des multiples interrelations qui sont consciemment développées à travers le marché Disney<sup>1</sup>. La synergie se rapporte aux importants renvois qui s'effectuent entre les produits. Alors que les films de Disney ont historiquement joué un rôle central dans le succès de la corporation, l'influence culturelle de Disney sur les enfants se fait aujourd'hui dans un labyrinthe de sites et de produits qui se promeuvent mutuellement, qui renvoient les uns aux autres. Les bandes-annonces sur les vidéos Disney annoncent la sortie des prochains films et vidéos, des bandes sonores musicales et narratives, des cd-rom, des jeux électroniques et vidéo, aussi bien que des vacances thématiques pour toute la famille. Des émissions de télévision et des restaurants pour la famille, comme Burger King et McDonald, présentent les personnages et les trames narratives de films en salle ou disponibles sur vidéos. Une cartographie des pratiques de « la synergie Disney » permet d'attirer l'attention sur les croisements entre différentes divisions de Disney : médias, produits auxiliaires et loisirs. Mais ce qu'il faut également reconnaître, c'est le vaste réseau de signes culturels que cette synergie produit et favorise, et dont elle dépend. Que ces signes soient les souris Mickey ou Minnie ou des personnages de film comme *Pocahontas* ou *Tarzan*, ces « fusions » ont clairement des dimensions matérielles et symboliques qui participent à la formation de synergies entre

---

<sup>1</sup> Pour une mise à jour des informations concernant l'empire médiatique de Disney, voir la liste publiée par le Columbia Journalism Review, *Who Owns What*, à <http://www.cjr.org/tools/owners/>. Pour des renseignements et une discussion critique sur le monopole médiatique de Disney, voir le site Internet de Fairness and Accuracy in Reporting (FAIR), en particulier <http://www.fair.org/media-outlets/disney-abc.html>.

personnages fantasmés. Mon but, ici, n'est pas d'aborder l'impact ou les implications de ces fusions ou synergies, mais simplement de tracer certaines de ces relations dans leur rapport à l'univers de Disney, plus spécifiquement dans leur rapport aux questions de race et de représentation. J'en conclus que ces questions trouvent une résonance particulière dans Animal Kingdom de Disney, ce parc animal thématique qu'abrite le Walt Disney World en Floride, quoiqu'elles soient déjà perceptibles de façon plus générale dans le Magic Kingdom de Disney<sup>2</sup>.

Magic Kingdom constitue le parc d'amusement du Disneyland original à Anaheim en Californie (établi en 1955), et il sert de modèle à Tokyo Disneyland et Euro Disneyland à Paris. Il est l'un des nombreux parcs thématiques faisant partie du Walt Disney World en Floride, avec le centre EPCOT (Communauté expérimentale du prototype de demain), les studios de Disney-MGM, trois parcs aquatiques, de même que Animal Kingdom. Magic Kingdom est divisé en huit sections thématiques qui se déploient, comme les rayons d'une roue, à partir du château de la Belle au bois dormant : Adventureland, Frontierland, Fantasyland, Tomorrowland, Mainstreet, U.S.A., New Orleans Square, Critter Country et Mickey's Toontown. Depuis l'ouverture du Disneyland original d'Anaheim en 1955, critiques populaires et théoriciens culturels ont analysé les parcs de différents points de vue, démontrant ainsi la puissante présence culturelle de Disney depuis ses débuts. En 1958, Julien Halevy a commenté ses visites à Disneyland et à Las Vegas pour *The Nation* :

*Comme dans les films de Disney, le monde entier, l'univers et tous les efforts de l'homme pour faire sa propre conquête et celle de la nature ont été réduits à un mélange dégoûtant de formules bon marché conçues pour la vente. (1958 : 511)*

---

<sup>2</sup> Pour une description plus détaillée des contrées et des parcs thématiques, voir Alan Bryman, *Disney and His Worlds*, et Stephen Fjellman, *Vinyl Leaves: Walt Disney World and America*, et, bien sûr, les dépliants touristiques.

De nombreux spécialistes ont également abordé la question de ces parcs à partir de disciplines scientifiques variées. Parmi ceux-ci, mentionnons la démarche sémiologique d'Umberto Eco qui décrit avec humour, dans *Travels in Hyperreality* (1986), le voyage qu'il a choisi de faire de New Orleans à Disneyland à la véritable ville en Louisiane; le point de vue postmoderne de Jean Baudrillard dans *Simulacre et simulations* (1981); celui de la sociologue Sharon Zukin dans *Landscapes of Power : From Detroit to Disney World* (1991) où le monde de Disney devient représentatif de la manière dont les paysages physiques sont étayés par la puissance économique. Il y a également *Inside the Mouse : Work and Play at Disney World* (1995), dans lequel un collectif de chercheurs associé à un photographe, *The Project on Disney*, y va d'une critique incisive de divers aspects du parc, y compris son incitation à la consommation effrénée et les difficiles conditions de travail de ses employés. Digne de mention, il y a le récent *Understanding Disney* (2001) de Janet Wasko, auquel est habilement intégrée sa recherche en cours sur l'économie politique de Disney, tout en tenant compte des méthodologies d'autres études médiatiques. Il est intéressant de noter qu'à l'examen de certains de ces commentaires, Alan Bryman ne dégage qu'une étroite gamme de thèmes analytiques, malgré l'étendue de disciplines dont ils émergent.

*Cette communauté de pensées est intéressante en soi, note-t-il, puisqu'elle signifie que des auteurs œuvrant dans des contextes aussi divers que le marxisme et la sémiologie peuvent en arriver à des conclusions aussi compatibles, sinon pratiquement identiques. Le pouvoir de la « thématization » exerce peut-être une plus forte influence sur les auteurs qu'ils ne le réalisent eux-mêmes ou que nous, les lecteurs, ne le réalisons.* (Bryman, 1995 : 82)

Parmi ces thèmes, ceux qui nous intéressent ici, notamment parce qu'ils occupent une place aussi centrale dans l'univers de Disney, sont les représentations du passé et du futur, ainsi que la problématique postmoderne du fictif et du réel.

L'historien Richard Francaviglia a noté à quel point l'histoire fait partie intégrante du paysage des parcs thématiques de Disney,

soulignant l'importance de ces paysages fabriqués dans la construction de l'image de l'Amérique par elle-même et dans sa quête identitaire à travers la notion de lieu :

*Les conceptions de Disney sont finalement historiques, et ce, en deux sens : Disney et ses concepteurs ont intuitivement, et peut-être consciemment, emprunté aux conceptions classiques dans leur création d'un paysage urbain pour piétons, mais ils leur ont donné une forme vernaculaire et ainsi aidé les Américains à définir qui ils étaient en illustrant où ils avaient été et où ils allaient, métaphoriquement parlant. (1995 : 72)*

Il existe un corpus de commentaires sur Magic Kingdom de Disney qui a déjà largement démontré comment, dans les parcs, la différence raciale est profondément inscrite dans les représentations de l'histoire et de la géographie. Dans *Mass Mediated Culture* (1977), Michael R. Real avance que si Disneyland fait manifestement référence à un espace géographique, il exprime par ailleurs une forte dimension temporelle, c'est-à-dire des relations avec le temps et l'histoire, par les contrastes et les interactions entre les sept secteurs thématiques. Par exemple, Main Street, U.S.A. comporte des implications nationalistes dans la manière de dépeindre le passé en tant que petite ville du Mid-West, puis de présenter dans Tomorrowland un avenir embelli pour la technologie de consommation. Retour romancé de Walt Disney sur sa propre enfance, Main Street, U.S.A. sert de point d'ancrage à l'Amérique, renvoyant à une mythique époque révolue de la classe moyenne blanche « telle qu'elle devait être », en relation avec les constructions imaginaires et fortement idéologiques des histoires et des géographies des autres contrées (*lands*) thématiques.

Les contrées de Frontierland et d'Adventureland sont également imbriquées dans des constructions nationalistes. Frontierland contribue aux récits nationalistes américains dans sa manière d'embellir l'époque de la colonisation, et Adventureland construit un ailleurs exotique qui est un ramassis d'espaces génériques empreints de caractéristiques primitives et de stéréotypes racistes. Ainsi caractérisées, les contrées donnent à

l'Amérique un passé et un présent distinctifs. Louis Marin note, dans *Utopiques : Jeux d'espaces* :

*Il est remarquable, en effet, que les épisodes du « Monde-Frontière » soient essentiellement ceux du voyage de conquête et d'exploitation, depuis les bateaux de Mike Fink et les radeaux de Tom Sawyer jusqu'aux convois muletiers d'exploitation des mines de métaux précieux et aux grands navires à aubes et à vapeur du Mississippi... (1973 : 313)*

En bref, Marin dit que Frontierland est organisé autour de scènes de conquête : conquête du territoire américain, des Amérindiens qui y vivaient et conquête de la nature elle-même.

Pour Real, les représentations faites par Disney de la culture autochtone sont ethnocentriques, en ce sens qu'elles favorisent les points de vue européens par rapport à ceux des Amérindiens dans leur illustration de l'histoire américaine. Mais Real va plus loin en dressant une analogie entre les représentations des peuples autochtones à Frontierland et celles des histoires afro-américaines à New Orleans Square :

*Les mythes du vieux Far West embellissent le traitement barbare des Indiens d'Amérique et des Mexicains américains, tout comme les mythes du Sud d'autrefois, comme New Orleans Square, blanchissent le traitement des esclaves noirs. L'ethnocentrisme des habitants de la « frontier » est maintenu à Frontierland, poursuivant le mandat de la Genèse incitant à « assujettir la Terre », à exploiter personnes et ressources. Les animaux et les plantes mécaniquement reproduits dans Nature's Wonderland, qui fait partie de Frontierland, donnent l'impression d'être l'antithèse de la sensibilité envers la nature que les Amérindiens entretenaient dans la vraie vie. Dans les brochures officielles du parc, Walt Disney lui-même est représenté devant Frontierland, arborant une coiffe amérindienne, avec des tambours indiens derrière lui, mais Frontierland offre peu de preuves que Disney et son parc aient jamais considéré avec sérieux l'expérience amérindienne de l'« ouverture de la "frontier" ». (1977 : 61-62)*

La prolifération d'une végétation abondante à Frontierland et à Adventureland contraste grandement avec l'aspect décidément soigné et artificiel de Toontown ou de Fantasyland. Cet usage d'une nature débridée sert de repoussoir à la culture et à la civilisation représentées par la « frontier », et à sa métaphore de limite : les pionniers américains ont conquis et civilisé le monde sauvage (y compris les peuples autochtones qui y vivaient), comme les Européens ont conquis et apprivoisé d'autres pays exotiques et lointains. Marin écrit :

*Le « Monde-aventure » signifie la distance spatiale de la géographie du monde extérieure à l'Amérique du Nord, monde de la sauvagerie naturelle, champ actuel d'action possible, car l'aventure est aussi une frontière et les primitifs cannibales qui surgissent sur les rives apparaissent comme les mêmes adversaires exploitables que les Indiens de l'autre district, désormais éliminés ou soumis. (1973 : 313)*

Stephen Fjellman dit d'Adventureland qu'elle est la « pièce de résistance géographique de Magic Kingdom »; il s'agit également de « l'histoire du colonialisme et de l'empire en dessins animés » (Fjellman, 1992 : 225). Des déserts d'Aladin à la toile de fond de l'Asie du Sud-Est dans les aventures d'Indiana Jones, de l'île équatoriale non identifiée où se trouve la cabane dans un arbre de la famille suisse Robinson (qui est devenue le théâtre de Tarzan en 1999), Fjellman maintient qu'Adventureland traverse plusieurs paysages du monde qui sont liés dans l'imaginaire américain à des lieux exotiques. La balade en bateau, *Jungle Cruise*, est une attraction centrale caractérisée par une condensation indifférenciée de décors tropicaux : forêts tropicales amazoniennes, jungles de l'Asie du Sud-Est et chutes africaines. Affublés de costumes safari de couleur kaki et de chapeaux pour la brousse, les guides masculins lisent un texte farci de jeux de mots décrivant les environs, pendant qu'ils « conduisent » le bateau sur la rivière avec sa vingtaine de passagers. La végétation abonde, avec sa variété d'arbres et de plantes de partout dans le monde, dont de nombreuses espèces d'orchidées. Fjellman observe qu'en plus de l'horticulture, trois sous-thèmes prédominent : l'insipidité (« le texte est inoffensif [...] avec quelques pointes d'intelligence, sauf

lorsqu'il interagit avec les deux autres sous-thèmes »), le racisme colonial « gentil » et l'animalité. Ces deux derniers, note-t-il, sont reliés :

*À l'exception d'un explorateur blanc fuyant un rhinocéros-robot (et suivi le long d'un mât par quatre Noirs arborant chacun un fez), tous les personnages humains de Jungle Cruise sont des gens de couleur. Certains d'entre eux personnifient une fausse menace pour le visiteur; d'autres sont des idiots incompetents. Ils sont tous des caricatures qui, pour le bénéfice d'un « divertissement normal », pourraient renforcer les notions entretenues par les visiteurs envers toutes les formes que peut prendre l'Autre exotique (et coloré). [...] Les personnages les plus mémorables [...] sont [des animaux] simulés [...] la croisière équivaut à la pratique des Américains bien nantis qui voyagent dans les régions exotiques du monde pour voir, de la façon la plus confortable possible, des animaux plutôt que des gens. (Fjellman, 1992 : 225)*

Si nous considérons que *Magic Kingdom* est « la projection fantastique de l'histoire de la nation américaine » comme le suggère Marin (1973 : 298), *Frontierland* et *Adventureland* expriment des relations tout à fait précises quant aux corps des peuples évoqués, par la production de sites temporels et géographiques imaginaires. *Frontierland* privilégie des notions romancées de la culture de la « frontier » aux dépens des histoires amérindiennes, lesquelles se trouvent plutôt réduites à des codes servant à donner forme à l'identité d'explorateur pionnier du cowboy blanc. *Adventureland* est une caricature réductrice et condensée de l'altérité, dans laquelle les gens de couleur jouent des rôles de soutien pour la végétation et les animaux, qui deviennent les véritables centres d'intérêt de ces environnements.

Parc thématique de Disney, *Animal Kingdom* démontre plus avant le rôle et la cohérence fondamentales de la différence raciale, telle que construite par l'ensemble des personnages de films, de la végétation, des animaux réels et animés, et des « membres de la distribution » ou employés de l'Asie du Sud-Est et d'Afrique du Sud, embauchés dans le cadre d'un programme international d'emploi. *Animal Kingdom* constitue également un exemple probant de la synergie Disney qui circule entre les films, les vidéos

pour la famille et les parcs. Avec la thématization qui s'opère dans Animal Kingdom des cultures et des histoires « africaines » et « asiatiques », on pourrait dire que Magic Kingdom de Disney s'est mondialisé, et c'est ici que nous pouvons constater de façon frappante l'intertextualité et l'inter-référencialité entre ces contrées en tant qu'espaces géographiques abritant divers personnages, récits et thèmes dans l'univers plus large de Disney. En ce sens, je propose le concept de *synergie raciale* comme l'une des principales structures organisationnelles non seulement d'Animal Kingdom, mais également du Walt Disney World lui-même.

Animal Kingdom de Disney a été inauguré en 1998 après une pré-campagne publicitaire, facilement prévisible, dans ses propres médias et dans la presse populaire. Des articles à la une lui ont été consacrés dans deux publications Disney, qui font la promotion de leurs propres produits et qui sont massivement distribués, soit *Disney Magazine* et *Disney Adventures*. Et des commentaires sont parus dans les cahiers de voyage de différents journaux en Amérique du Nord. Une visite d'une heure du parc en compagnie de l'actrice britannique Jane Seymour et de sa famille (tous en costumes safari colonial rétro, à la Banana Republic), a été diffusée lors de l'émission *Wonderful World of Disney* sur ABC, le week-end précédant l'ouverture officielle du parc en avril 1998<sup>3</sup>. Des jouets thématiques étaient disponibles dans les restaurants McDonald des mois à l'avance. Combinés à l'ouverture en novembre 1997 de la comédie musicale *Le Roi lion* sur Broadway, de même qu'à la rénovation très médiatisée du Tomorrowland de Disneyland et la sortie en salles du film *Mulan* en juin 1998, les produits de divertissement Disney ont été fortement mis en évidence dans le domaine public entre novembre 1997 et avril 1998, avec des thèmes mondialistes en expansion dont les motifs principaux étaient la culture africaine et chinoise.

Animal Kingdom se compose de plusieurs contrées thématiques. Lorsqu'on entre par l'« Oasis », des sentiers

---

<sup>3</sup> Émission spéciale sur « Animal Kingdom », diffusée pendant le *Wonderful World of Disney*, sur les réseaux ABC et CBC le 19 avril 1998.

serpentent devant des chutes d'eau et des grottes, des fleurs et des plantes exotiques, dans un lieu habité par des animaux exotiques tels des iguanes et des kangourous arboricoles. En « Afrique », les visiteurs en safari peuvent voir de vrais animaux comme des lions et des éléphants errant librement dans un environnement composé de jungles, de ruisseaux, de chutes, de forêts et d'une vaste savane. L'« Asie » est peuplée d'oiseaux et de tigres exotiques. Et « Dinoland U.S.A. » est un « site de fouilles archéologiques » à ciel ouvert dont la thématique est l'animal préhistorique et qui dispose d'un manège portant le nom de Dinosaur. Dans le parc, *Animal Kingdom* et le *blockbuster* d'animation *Le Roi lion* sont manifestement reliés de plusieurs manières. Ce qui est le plus évident, c'est la thématique de l'« Afrique » et l'accent mis sur les animaux de la jungle comme les lions et les girafes. Il semble que des personnages de films « habitent » le parc (comme on peut le lire dans les outils promotionnels de Disney). L'arbre de la vie, pièce maîtresse du parc, apparaît dans le film sous la forme du baobab dans lequel vit Rafiki, et la dramatique chanson thème sur laquelle débute le film, « The Circle of Life », se reflète également dans les métaphores de la vie en tant que cycle faisant passer normalement de la vie à la mort, et de nouveau à la vie.

L'essence narrative du dessin animé *Le Roi lion* est une relecture de l'histoire du fils prodigue qui revient pour reprendre le royaume auquel il a droit. L'histoire débute et se termine avec la naissance d'un lionceau mâle, d'abord l'héritier Simba puis le petit de celui-ci et de Nala, tous deux oints par Rafiki, chaman du royaume, et présentés aux sujets qui se prosternent par respect. Plus dérangeante que les stéréotypes évidents qui sont à l'œuvre tout au long de l'histoire, la structure thématique directrice confirme l'harmonie soi-disant « naturelle » entre la lignée patriarcale et la hiérarchie parmi les espèces, sous le couvert du cycle de la vie. Simba est constamment en position de recevoir des leçons de vie de la part de son père le roi, de Rafiki et d'autres. Au cœur de celles-ci, la première leçon du cycle de la vie est transmise à Simba par Mufasa à l'aube, au début du film : le père et le fils sont perchés sur une imposante falaise alors qu'ils observent les frontières de leur royaume que le soleil éclaire peu à peu, et Simba apprend son destin de roi et les règles de succession par la

métaphore du cycle de la vie, dans lequel le lion mange l'antilope et l'antilope en retour broute de l'herbe.

Dans l'« Afrique » de Disney, Harambe (qui signifie « se rassembler » en swahili) est une ville de safari fictive imitant celles qui sont construites autour de l'économie des touristes de safari et qui se décrit elle-même comme un amalgame de divers endroits en Afrique, y compris des villes à Zanzibar, au Kenya et en Tanzanie. D'ici, on peut s'embarquer pour un safari au Kilimandjaro, durant lequel il est possible de se rendre soi-même en jeep dans les savanes « africaines » de cinquante hectares et d'observer les centaines d'animaux qui y vivent, dont quinze espèces d'antilope. Il y a des suricates et des phacochères, qui répondent aux noms de « Timon » et de « Pumbaa », personnages dans *Le Roi lion*. À la Planet Watch de Rafiki, des vétérinaires s'occupent des animaux du parc, ayant recours aux plus récentes technologies vétérinaires, et c'est ici que les objectifs de la bienfaitante défense des animaux du parc sont fortement mis en valeur. Enfin, le camp Mickey-Minnie prévoit la perte d'illusion possible devant le spectacle de personnages de Disney se trouvant dans d'autres contrées : « Mettre les personnages en Afrique ou en Asie aurait brisé l'illusion d'être vraiment dans le monde sauvage, dit un Imagineer, nous avons donc décidé de les envoyer en vacances dans les Adirondacks » (Stiepoek et Pippin, 1998 : 34). (Les gorilles qui observent les invités du parc aux Gorilla Falls sembleraient également rompre l'illusion de la même manière bien que, vraisemblablement, Disney ne peut pas contrôler tout le spectre comportemental de ses animaux.) La distribution de Toontown – Mickey, Minnie, Goofy, Pluton et Winnie-the-Pooh – sont présents, ainsi que d'autres personnages de films : Pocahontas divertit le public avec son numéro de dressage d'animaux vivants au Grandmothers's Willow Grove; une troupe d'acrobates, du nom de Tumble Monkeys, propose un divertissement au festival du roi lion; tandis que le spectacle *Tarzan Rocks!* est présenté à Dinoland.

Les animaux constituent le lien visible entre les contrées thématiques d'Animal Kingdom. La faune africaine avec ses lions, ses éléphants, ses girafes et ses zèbres est depuis longtemps une source de fascination ainsi que le point de départ d'innombrables

parcs d'animaux et de zoos. L'exotisme de l'« Oasis » au cœur du parc semble une prolongation de l'Adventureland de Magic Kingdom et de son essence géographique générique, dans laquelle les animaux vivants remplacent les créatures animées de Disneyland et du Walt Disney World. Le village safari est soi-disant « un endroit [...] qui peut se situer n'importe où – en Afrique, en Amérique latine, dans le Sud du Pacifique » (Stiepock et Pippin, 1998 : 34), selon les concepteurs du parc. Dinoland offre un point de vue intéressant et révélateur sur le type d'opérations idéologiques à l'œuvre dans Animal Kingdom, avec son incarnation spatiale d'un voyage à rebours dans le temps, à une époque littéralement primitive, pré-humaine et préhistorique. L'« Asie » a été inaugurée en 2000, ranimant l'Inde coloniale du dix-neuvième siècle, avec des accents de l'Asie du Sud-Est, comme ces drapeaux de prière colorés (typiquement népalais et tibétains), et ces cris de « namasté! » (soit « la lumière en moi salue la lumière en toi ») proférés par les membres de la distribution de Disney sur la scène de Flights of Wonder, une exposition d'oiseaux exotiques. Si les animaux offrent certainement le lien le plus apparent entre les contrées, j'aimerais discuter de quelques opérations et tropes fondamentaux qui sont devenus courants dans les films de Disney.

Dans « Behind the Scenes », éditorial qui accompagnait l'article à la une consacré à Animal Kingdom dans *Disney Magazine*, la directrice de la publication Lisa Stiepock écrit : « Selon Hegel, “Rien de grand en ce monde n'a été accompli sans passion.” Cela vaut également pour les Imagineers qui ont créé Animal Kingdom, le nouveau parc du Walt Disney World » (1998 : 11). Par ailleurs, il est intéressant de se rappeler que, selon Hegel, l'Afrique « habitait non seulement un espace géographique différent, mais aussi une zone temporelle différente, survivant de façon anachronique dans le temps de l'histoire ». La théoricienne post-coloniale Anne McClintock souligne que Hegel a en outre déclaré que l'Afrique « ne fait pas partie de l'Histoire du monde [...] elle n'a aucun mouvement ou développement à montrer » (1995 : 40-41).

Si les observations philosophiques de Hegel sur l’Afrique au XIX<sup>e</sup> siècle peuvent sembler loin de leurs implications contemporaines (bien que la directrice de *Disney Magazine*, Stiepmann, ait certainement trouvé ses idées assez pertinentes pour les appliquer au Royaume animal, mais pour des raisons différentes), McClintock élabore sur les ruminations de Hegel et montre ses liens avec les discours occidentaux ultérieurs qui se sont implicitement construits à partir de sa formulation de l’espace anachronique. Par espace anachronique, McClintock entend la production de l’archaïque « en tant que technologie administrative et régulatrice à la fin de l’ère victorienne » (1995 : 40). Dans ce trope tel qu’elle l’a identifié, certains groupes sociaux – femmes, colonisés et classes ouvrières industrielles – étaient contenus dans un espace défini comme étant « préhistorique, atavique et irrationnel qui, en soi, détonne dans la période historique de la modernité » (McClintock, 1995 : 40). Dans les versions coloniales qui ont émergé pendant l’expansion impériale britannique à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, l’avancée spatiale de l’empire s’est transformée en voyage à rebours dans le temps. Les conséquences pour les peuples colonisés furent que non seulement ils habitèrent un espace géographiquement différent de celui de l’Europe, mais qu’ils furent également soumis à une différence temporelle par rapport à l’histoire européenne. Si les impacts discursifs de ces tropes conceptuels allaient s’avérer nombreux, ils trouvèrent cependant une base solide dans les sciences raciales du XIX<sup>e</sup> siècle et du début du XX<sup>e</sup> siècle.

La notion d’une Chaîne des êtres créés dans l’Europe du XVII<sup>e</sup> siècle a donné lieu à une hiérarchie parmi les êtres créés par Dieu permettant d’organiser le monde naturel et social (McClintock, 1995 : 40). Les êtres humains furent placés au-dessus des animaux, et eux-mêmes classés par race : l’Européen blanc étant l’apogée et l’Africain le plus bas échelon des races humaines (Miles, 1989 : 28-29). Des variations sur cette métaphore persistèrent jusqu’au XIX<sup>e</sup> siècle, le darwinisme social marquant son incorporation dans le discours scientifique. McClintock observe la transition des théories de l’évolution, allant de la Chaîne des êtres à la métaphore de l’arbre :

*Comme le formule [Johannes] Fabian : « L'arbre a toujours été l'une des formes les plus simples pour construire des systèmes de classification basés sur la subsomption et la hiérarchie. » L'arbre offrait l'image ancienne d'une généalogie naturelle du pouvoir [...] le progrès différentiel des races [était] cartographié contre les rameaux évidents de l'arbre. Dans l'arbre du temps, la hiérarchie raciale et le progrès historique devenaient les faits accomplis de la nature. (1995 : 37)*

Avec le baobab comme pièce centrale du parc et sa proche thématisation dans *Le Roi lion*, *Animal Kingdom* semble enraciné de différentes manières dans des théories raciales anciennes qui reposent sur des hiérarchies raciales et des identifications nationales. L'usage de l'arbre comme dispositif d'ancrage dans le paysage évoque à la fois « l'arbre de la vie » et « l'arbre du temps », lesquels confèrent une rationalisation naturelle et cyclique à la représentation des continents et des animaux, et leur soi-disant conservation grâce au parc. Le safari Kilimandjaro fait directement référence aux monts volcaniques de la Tanzanie et aux économies touristiques complexes de pays comme le Kenya qui étaient intimement liées, à leurs débuts, aux idéologies et aux entreprises du colonialisme européen (Ryan 2000). De plus, l'étrange juxtaposition de l'Afrique et de dinosaures préhistoriques produit des constructions temporelles à l'intention des visiteurs, en faisant converger un fantasme contemporain de topographies africaines (la plupart du temps sans présence humaine) et la visualisation de fantasmes archaïques d'un paysage préhistorique. L'inclusion de l'« Afrique » dans *Animal Kingdom* et la préhistoire de *Dinoland* circonscrivent donc des rapports spatiaux et temporels très particuliers, en ce que ces espaces géographiques évoquent simultanément des récits préhistoriques. L'aspect immersif de l'expérience du visiteur s'avère être, paradoxalement, un voyage touristique stationnaire, traversant continents et cultures, pour faire des rencontres pittoresques avec des humains, des animaux et la nature. Si *Pocahontas* et le Frontierland de *Magic Kingdom* représentent la version Disney de la naissance de l'Amérique, *Le Roi lion* et *Animal Kingdom* représentent la nostalgie d'un ordre féodal dans lequel chacun connaissait sa place dans l'économie patriarcale de la succession des rois. La nostalgie de Disney est

étrangement victorienne, remplie en quelque sorte de tropes d'empire, d'empirisme et de hiérarchie raciale. Comme à l'époque coloniale des XVIII<sup>e</sup> et XIX<sup>e</sup> siècles, c'est l'Afrique qui sert à représenter un temps et un lieu primitifs où la nature et le cycle « naturel » de la vie poursuivent leur déroulement.

Euro Disney à Paris et Tokyo Disneyland au Japon constituent des exportations plus évidentes de la culture américaine de Disney au moyen de parcs thématiques. Si ces phénomènes suggèrent plutôt la poursuite d'une exploration de la consommation trans-culturelle, l'importation de l'« Afrique » et de l'« Asie » dans le monde de Disney, comme je l'ai illustré, implique des ensembles d'opérations différents quoique reliés. Elle soulève des questions sur les glissements de sens dans les représentations culturelles raciales qui ont cours dans le contexte de la mondialisation rapide, changeante et croissante des marchés. La puissance culturelle et raciale des infiltrations et des permutations historiques de ces images ne doit pas être sous-estimée. Maintenant que Disneyland est à Tokyo et à Paris, et que l'Afrique et l'Asie sont dans Disney World, la spécificité de leurs lieux d'habitation et de leurs points de référence « d'origine » sera malheureusement de plus en plus difficile à discerner, alors même qu'ils succombent à l'étreinte suffocante de Disney.