

« I HAVE SEEN THE FUTURE » : PROJECTION SUR LA VILLE

Viva Paci

The only way to predict the futur is to invent it.

Thomas Alva Edison

Il y eut un moment, relativement peu connu et peu étudié, au cours duquel Walt Disney bâtit un projet qui l'aurait fait passer *du cinéma à la ville*, où le rêve d'un « magicien » aurait pu devenir le concept d'un urbaniste. Ce projet mobilisait une panoplie spectaculaire de *dispositifs*, tout en proposant une série de *topoi* pour des *représentations* de futur en organisant les tenants et les aboutissants d'un *espace* qui se voulait *autre* et qu'on considèrera ici comme une *hétérotopie*, telle que Michel Foucault la concevait. On présentera un projet, dans les faits jamais réalisé par Walt Disney, nommé « Experimental Prototype Community of Tomorrow », plus connu par son acronyme EPCOT : une ville habitable, à la fine pointe de la technologie et conçue de manière à pouvoir continuellement intégrer des nouveautés technologiques, tout en stimulant leur création.

Attention, EPCOT, le parc thématique qu'on peut visiter aujourd'hui et qui ouvrirait ses portes dans le cœur de *Walt Disney World* en 1982, apparaît comme une sorte d'imposture du projet de Disney. En effet, si on voulait essayer de donner un sens aujourd'hui à l'acronyme « Experimental Prototype Community of Tomorrow » devant ce parc exploitant le thème du *futur technologique*¹, le prototype de communauté expérimentale du futur serait constitué de spectateurs oisifs ayant payé leurs places, affublés de bermuda et un hot-dog à la main, l'air éberlué devant un faux vaisseau spatial, placé par la vraie NASA, sur un terrain de jeu. Mais c'est l'EPCOT original qui nous intéresse ici. À titre de

¹ Aujourd'hui, d'ailleurs, pour le visiteur, il s'agit d'une visite dans le futur du passé : cela fait du parc thématique EPCOT un milieu fortement anachronique, lieu d'archéologie technologique et de *merveilleux instrumental* – dans le sens todorovien de l'expression. (Voir Tzvetan Todorov, *Introduction à la Littérature Fantastique*, Paris : Seuil, 1970.)

rappel, disons que Walt Disney présente en première instance le projet en 1964 à la *WED Enterprises*, et qu'en octobre 1966, il dévoile un film de 24 minutes qu'il a lui-même réalisé et qui constitue la première présentation publique du projet². Il mourra peu après, au mois de décembre de la même année. Après un premier suivi effectué par son frère Roy en février 1967, le projet s'éclipsera pour laisser son nom en 1982 à tout autre chose (soit le parc tel qu'on peut le visiter aujourd'hui).

Dans ce texte, je propose d'inscrire la brève histoire d'EPCOT non pas dans la chaîne des extravagances disneyennes, mais dans une tradition plus *haute*, celle des villes futuribles, celle des études qui donnent une mise en forme urbaine aux promesses (et aux prouesses) de l'avenir. Même si EPCOT n'a jamais été réalisé, le projet ne se laisse pas ranger du côté de la ville *u-topique*, à la Thomas More. On verra ici comment en chevauchant la tradition de la foire et de l'ingénieuse planification technologique/urbaine, EPCOT se donne à notre lecture comme un cas, aussi intéressant que quasi unique, d'hétérotopie (selon la déclinaison des caractéristiques que donne Foucault pour son concept d'hétérotopie, d'espace autre). Ayant cherché parmi les discours sur l'espace (projets d'espaces habitables, projets de villes) qui impliquent aussi une réflexion sur le temps (soit une projection dans le futur), j'ai déterré certains exemples à mettre en tension avec le cas singulier d'EPCOT. Dans l'histoire des planifications urbaines futuristes (histoire riche en images, dont le succès a couvert des champs assez éloignés, entre architecture, urbanisme, *marketing* et science-fiction), nombreux sont les projets spectaculaires (parfois présentés lors de manifestations « grand public ») qui construisent leur mandat et leur succès sur une promesse, celle de mettre en scène une idée du futur. L'un d'entre eux, celui de la ville représentée dans le FUTURAMA³, est particulièrement intéressant à mettre en relation avec EPCOT,

² Le film est disponible sur le site : www.waltopia.com (consulté pour la dernière fois en novembre 2004).

³ Pour un approfondissement du cas du FUTURAMA, voir l'ouvrage collectif *Remembering the Future. The New York World's Fair from 1939 to 1964*, New York, The Queens Museum et Rizzoli International, 1989.

puisque'il en partage au départ certains points : une topographie urbaine dont la banlieue d'habitation est éloignée du cœur de la ville, un centre commercial et administratif, une réflexion fondamentale sur les moyens de transport et les réseaux de communication, un aspect inévitablement ludique de l'expérience et/ou du projet et un même *décor*, les années 1960.

***Play-time* : le futur de la ville entre maquette et jeu (FUTURAMA et EPCOT)**

Le FUTURAMA (une maquette géante de ville ultramoderne) fut créé par le designer Norman Bel Geddes et exposé dans le pavillon General Motors construit par Albet Kahn, à la *New York's World Fair* de 1939. Ce rapprochement permettra de commencer à inscrire EPCOT, et le discours auquel il donne lieu, à l'intérieur de la tradition de l'urbanisme futuriste, communautaire et pragmatiquement conçu pour répondre aux exigences que le *futur* posera – tel qu'on le prévoit. Une de ces intéressantes coïncidences qui poussent à débiter une recherche, c'est que le FUTURAMA montre aux spectateurs de l'Expo 39 (dont le thème général était justement « Building the World of tomorrow ») une ville du futur, conçue et située exactement au milieu des années 1960, et qu'EPCOT, qui se présente comme une ville du futur, sera inventée au milieu des années 60. FUTURAMA était une immense maquette en mouvement de 35 738 pieds carrés, échelle 1 à 1 million, avec 3 millions et demi d'édifices et 50 000 véhicules mobiles⁴. Les visiteurs en parcouraient les aires, transportés sur des fauteuils mouvants, à l'occasion d'un tour qui durait 16 minutes. Une narration en *voix-over* synchronisée au mouvement des fauteuils accueillait les visiteurs en leur souhaitant la bienvenue pour « un vol magique, comme celui d'Aladin, à travers le temps et l'espace⁵ », les familiarisait avec le fonctionnement de la ville du futur, et commentait ici et là : « Étrange? Fantastique?

⁴ Un petit film publicitaire de 1939 du FUTURAMA est disponible en ligne à la page : <http://lists.village.virginia.edu/~abh9h/Real/Audio/39wf/futuramahighres200> (consulté pour la dernière fois en novembre 2004).

⁵ Toute citation du commentaire du film sur le FUTURAMA est transcrite de cette source, avec notre traduction en français.

Incroyable? Rappelez-vous, c'est le monde de 1960! »; après quoi le public, fier et satisfait d'avoir eu le privilège de visiter la métropole de l'avenir, sortait du pavillon de Kahn avec, en souvenir de cet anachronisme, une cocarde qui portait l'inscription « I have seen the futur ». L'idée du pavillon FUTURAMA, aussi connu sous le nom « Highways and Horizons », était de « démontrer de façon spectaculaire que le monde, loin d'être achevé, est à peine commencé; que la construction du futur demande toutes nos énergies et toute notre imagination; et qu'il ouvrira de merveilleuses opportunités pour tous ⁶». Comme projection de ville futurible, FUTURAMA se réalisera en partie, nonobstant le fait qu'au départ il avait été présenté comme une utopie au caractère fortement spectaculaire et ce, dans le cadre d'une foire. D'ailleurs, comme Alferd H. Barr – fondateur du MOMA – l'avait fait remarquer dans le fameux catalogue de 1932, *Modern Architecture*, « Expositions and Exhibitions have perhaps changed the character of American architecture of the last forty years more than any other factor ⁷». FUTURAMA était conçu pour absorber l'impact de la croissance du nombre de véhicules *pro capite* de manière à rendre les communications et les transports faciles et légers entre la banlieue habitée et le centre. La maquette géante proposait un réseau dense d'autoroutes surélevées, à voies multiples, qui reliait en peu de temps et sans congestionner les rues, les banlieues éloignées au centre administratif et de travail de la ville. Le nombre exponentiel de voitures que FUTURAMA projetait fut pleinement atteint dans les années soixante (et même dépassé), et le système routier tel qu'imaginé fait aujourd'hui partie de notre quotidien. Gadget géant conçu dans un but publicitaire et présenté dans une foire (il faut en fait penser que l'énonciateur était bel et bien General Motors qui disait aux

⁶ Autre passage tiré du commentaire du film.

⁷ Alfred Barr débute l'introduction de *Modern Architecture* avec ces propos. (Voir Henry Russel-Hitchcock, Alfred H. Barr, Lewis Mumford, *Modern Architecture. Intenational Exhibition*, New York, MOMA, 1932, cité in Mary Anne Staniszewski, *The power of display : A history of exhibition installations at the Museum of Modern Art*, Cambridge, MIT Press, 2001 [1998].)

Américains : « Achetez une voiture, si vous voulez être en route vers le futur », FUTURAMA a véritablement anticipé ce qu'allait devenir notre environnement urbain (du moins relativement au transport et au trafic : il n'avait pas, par contre, envisagé la question de la pollution).

EPCOT, pour sa part, fut conçu comme un véritable projet de ville à édifier, mais il ne se concrétisera jamais; ironie du sort (!?), il est aujourd'hui une attraction de foire. FUTURAMA, une utopie spectaculaire, naît dans une foire et finit dans la vraie ville du futur; EPCOT, qui n'était pas né en tant qu'utopie spectaculaire, meurt dans une foire sans jamais devenir une ville.

Il existe une abondante documentation concernant l'histoire du FUTURAMA. Ce n'est pas le cas en ce qui concerne le projet EPCOT⁸, à moins d'obtenir une lettre de référence signée de la main de Mickey donnant accès aux *Walt Disney Archives*. Une des seules sources écrites accessibles, à part quelques dossiers de presse des années soixante, est le film de Disney de 1966 et son commentaire informatif, pour ne pas dire publicitaire. Ce qu'on peut reconstituer de la naissance d'EPCOT est que Disney, après le succès des *audio-animatronics*⁹ à la *New York World's Fair* de

⁸ L'oubli est si radical que tous les guides de voyage, tous les articles des publications corporatives d'EPCOT, ainsi que les nombreux articles de « techniciens », *imagineurs*, designers que j'ai recensés ne soulignent pas, et ne semblent même pas remarquer, cette différence foncière entre le projet de Disney et le parc tel qu'il existe aujourd'hui, dont ils parlent. Le discours corporatif de *Disney* souligne par contre le fait que le parc thématique ouvert en 1982 accomplit un vieux désir de Walt.

⁹ Disney participa de façon marquante à la *New York's World Fair* de 1964. Il créa quatre pavillons (Pepsi-Cola, Ford Motor Company, General Electric et le pavillon de l'Illinois), dans lesquels il perfectionna ses *audio-animatronics*, dont Umberto Eco dira : « ce qui compte surtout c'est que ça ne soit pas des hommes et qu'on le sache. Le plaisir de l'imitation, les Anciens le savaient déjà, est l'un de plus inhérents à l'âme humaine, mais ici outre le fait de jouir d'une imitation parfaite, on jouit de la persuasion que l'imitation a rejoint son apogée et que maintenant, la réalité sera toujours inférieure » (1985 : 48).

1964¹⁰ et un achat de 28 000 acres de terre dans le centre-sud de la Floride, peut finalement passer à une étape plus concrète de la planification de son projet chéri : accoucher d'un monde, *Disney World* et, par modestie sans doute, se concentrer d'abord surtout sur une ville, EPCOT.

Le cœur de *Disney World* devait donc être un prototype de communauté expérimentale de l'avenir, *of tomorrow*. Walt Disney veut créer une ville qui s'identifie à une communauté, qui soit conçue de façon à pouvoir intégrer et même stimuler des idées nouvelles, alimentées à leur tour par les nouvelles technologies (et ces nouvelles technologies seraient produites dans EPCOT même). « EPCOT sera une communauté de l'avenir, jamais complètement achevée, et toujours prête à intégrer et tester de nouveaux matériaux et de nouveaux systèmes. EPCOT sera toujours une vitrine de l'univers de l'ingéniosité et de l'imagination de la libre entreprise américaine »¹¹. Plusieurs firmes américaines de technologie s'installeraient à EPCOT et travailleraient dans le bonheur et l'optimisme à l'amélioration de leur communauté. Et puisque EPCOT se présente en tant que *prototype*, les résultats technologiques devraient pouvoir sortir de la communauté pour améliorer éventuellement la planète entière. Sur ce point, on remarque une incohérence dans le projet. Il s'agit ici en effet d'une idée *sui generis* de prototype : si l'ouverture à l'expérimentation est complète et fondamentale, d'un autre côté, ce prototype se manifeste comme une *dead end* (les expérimentations ne sont pas dans un deuxième temps lancées sur le marché). Dans le film de Disney (un des très rares documents de premières mains concernant le projet, je le rappelle), on ne parle jamais directement de la rétroaction (de la diffusion à l'extérieur) éventuellement rendue possible par les compétences stimulées au sein de ce

¹⁰ Dans le cadre de cette exposition de 1964, la General Motors présente un autre pavillon qui abrite un FUTURAMA 1964. Le pavillon avait été conçu cette fois par le studio *Albet Kahn Associates*, et le FUTURAMA par les *designers* du *General Motor styling staff*.

¹¹ Toutes les citations de Disney sont tirées du commentaire du film promotionnel de 1966 sur EPCOT (www.walttopia.com); il s'agit de notre traduction en français.

prototype de communauté expérimentale (alors qu'en lui-même le concept de prototype implique la mise en circulation sur le marché). Pratiquement, la nouveauté technologique créée au sein d'EPCOT ne peut pas en sortir : si cela contredit grandement l'idée même de prototype, cela se trouve en continuité avec l'idée d'univers clos à la Disney. Un prototype serait en effet le premier exemplaire d'un modèle, construit avant sa fabrication en série et sa mise en marché. Dans l'énoncé de son projet, EPCOT est autosuffisant, il génère de la nouveauté et il la redistribue en son sein.

Nonobstant son statut de prototype, EPCOT n'a pas été pensé comme un parc industriel : la caractéristique maîtresse du projet est qu'il s'agit d'une ville. Un espace habitable, selon une planification rigoureuse et fonctionnaliste. La ville présente une topographie circulaire et un découpage radial des voies de communication. Les transports entre la circonférence et le centre se font sur plusieurs niveaux : sous terre, les autos privées peuvent circuler (évidemment des parkings super-équipés permettent aux habitants de laisser leur auto et monter à la surface); l'étage le plus bas permet la circulation de moyens de transport lourds pour la livraison de matériaux, camion et C^{ie}; au niveau de la terre, il y a deux réseaux de véhicules électriques, un monorail haute-vitesse pour relier les cercles éloignés, et un *People Mover* (comme celui déjà construit à *Disneyland* en Californie). Au centre, seuls les piétons peuvent circuler, et ce sans danger puisque le système de véhicules électriques est suspendu au-dessus de leurs têtes. On reconnaît ici la configuration de la banlieue, même de la banlieue actuelle, pour ce qui est du rapport à la marche. Dans le plan de Disney, l'idée de sortir de chez soi à pied n'est même pas concevable. Par contre, imaginez un Goofy habitant d'EPCOT qui pourrait sortir de chez lui et mettre directement le pied sur un *People Mover* qui sillonne, paisiblement sans s'arrêter, les rayons de la carte circulaire de la ville. Goofy finirait d'attacher sa cravate et sauterait sur le monorail haute-vitesse à la première gare croisée sur la voie, pour enfin arriver le plus tôt possible au réjouissant et étincelant poste de travail... Et maintenant, remplacez Goofy par un ingénieur. « Environ 20 000 personnes vivront à EPCOT [...] Ça sera une communauté de travailleurs, avec du travail pour tout

le monde ». Disney rassure son public en affirmant par ailleurs qu'à EPCOT, il n'y aura pas de quartiers pauvres, car on ne les laissera pas se développer. « Et chaque habitant a la responsabilité d'aider à rendre cette communauté une enthousiasmante projection (*bleuprint*) de vie dans le futur [...] », renchérit Disney. En partant de l'extérieur, le premier cercle du plan de la ville est une zone résidentielle à basse densité d'habitation. Le cercle suivant est une zone verte de récréation, suivie d'un autre cercle habitable, cette fois à plus haute densité d'habitation. Le dernier cercle, la zone centrale, est celui du commerce, des affaires et des services – tant culturels que sociaux. Ce centre de la ville est « protégé » des intempéries, baignant dans un climat confortable, abrité sous une cloche de verre.

EPCOT *versus* la tradition des sociétés idéales

Cet emplacement urbain habité, développé par la même communauté qui l'occupe, dont la topographie est constituée de cercles concentriques et dont le centre est couvert par un dôme de verre, ressemble beaucoup aux *cités-jardins de l'avenir* proposées par Ebenezer Howard dans *Garden Cities of To-Morrow*¹², livre

¹² Ebenezer Howard (1898-1965) définit la *citée-jardin* comme un organisme urbain qui vise à réaliser une synthèse de la ville et de la campagne. Howard rassemble ses thèses sociales (proches de celles qui alimentaient l'idée des phalanstères de Fourier) et réalise un idéal puritain (à savoir, par exemple : pas d'alcool dans la cité, et tout le monde travaille!). Plusieurs principes sont à la base du projet d'Howard : nous pouvons pour le moins rappeler le choix de construire des petites cités ne dépassant pas 30 000 habitants; l'installation d'une large ceinture de terrains agricoles (sur 30 000 habitants, 2 000 seraient agriculteurs); l'expansion de la ville qui ne se ferait que par la création de nouvelles petites cités, sous forme de grappes; la propriété municipale du sol; et, en ce qui concerne la topographie de la ville, la constitution d'une série d'anneaux concentriques. Le schéma urbain n'est pas figé comme dans les cités idéales du XVIII^e siècle, il s'agit plutôt d'un organigramme fonctionnel, le plan urbain s'adaptant au contexte du site. Howard fonde en 1903 la *Garden City Pioneer Company* visant à promouvoir et trouver un site où construire les cités-jardins. Le site de Letchworth sera trouvé à 60 km de Londres. En 1905, on y construira la première maison.

publié en 1902. Les cités-jardins sont pensées comme des emplacements qui harmonisent le rapport machine-nature, pour un maximum de 30 000 habitants. Elles sont constituées d'une série d'anneaux concentriques : terres cultivables, usines, habitations, centres de services et communautaires (protégés par un dôme de cristal, une sorte de jardin d'hiver permanent, au climat tempéré). Cette référence n'est toutefois jamais donnée par Disney dans ses explications du projet. J'ai introduit ici ce terme de comparaison avec EPCOT, pour mieux inscrire ce projet à l'intérieur d'une tradition de visions et projections de villes qui ont leur raison d'être dans le futur. Ce type de projet de ville vise à trouver une façon d'adapter l'état des choses lié au progrès à l'homme qui doit l'habiter (adapter la ville au nouveau rapport qui s'instaure entre nature et machine, par exemple, pour Howard, pour que l'homme puisse s'adapter dans la nouvelle ville et l'exploiter; adapter la ville aux nouvelles technologies et au progrès effréné, pour Disney).

La tradition à laquelle on veut rattacher ici EPCOT n'est pas celle des villes utopiques imaginées par des penseurs idéalistes, humanistes, de Platon à Thomas More en passant par Tommaso Campanella, occupés à décrire le juste cadre urbain de leurs sociétés idéales. EPCOT ne fournit pas le cadre d'une société idéale, elle est une ville *prototypale*. EPCOT est plus proche de la tradition qui se crée autour d'une pensée pratique d'architectes, de planificateurs urbains, éventuellement d'économistes, et aussi de marchands (une lignée dans laquelle on peut inscrire Charles Fourier, Ebenezer Howard et Le Corbusier, pour ce qui est des « hautes études » et, pour ce qui est de « l'école populaire », le designer Norman Bel Geddes et le Walt Disney de ce projet-ci), qui inventent la ville et quelquefois la construisent. Dans cette lignée, triomphent diverses nuances de l'idéal collectiviste, sortes d'autogestions qui n'ont par contre strictement rien d'anarchique. Dans le cas d'EPCOT, les hommes seront tellement occupés à créer des machines de fine pointe et à s'adonner à des loisirs, que le concepteur de cette ville à venir ne s'est même pas préoccupé de

Quelques années plus tard, le projet ne sera pas mené à terme à cause du nombre trop restreint de participants.

poser les bases de l'organisation politique, ou tout simplement d'énoncer les modalités de la structure administrative et sociale.

En généralisant un peu, on pourrait faire remarquer que dans les villes utopiques, même si on y postule une société idéale, les hommes sont pratiquement absents des dessins et des discours, ou ils y figurent pour une activité productive et ne sont jamais occupés à leurs activités personnelles, culturelles, politiques – cette idée de l'absence des hommes des constructions utopiques est soutenue aussi par Alain Rabatel dans un article récent sur les *stylèmes* de la pensée utopique (2004)¹³. Les *Utopies* sont ainsi des lieux hors de l'histoire, sans histoire. EPCOT, au contraire, offre un véritable espace pour la vie publique, la culture et le divertissement, explicitement représenté dans les illustrations et les plans de la ville, et la communauté est un partenaire à part entière du progrès continu que la ville doit poursuivre en fonction de son mandat. Si de son côté, pour reprendre un énoncé d'Alain Rabatel, « l'Utopie court perpétuellement le risque de se fossiliser dans une achronie inhumaine [...] » (2004 : 76), EPCOT, quant à lui, est bien ancré dans toutes les temporalités possibles : le passé des acquis technologiques qui permettent de bâtir le projet, le présent de la réalisation du projet et le futur dans lequel tout cela sera pleinement mis en valeur et compris. Mais puisque le projet d'EPCOT n'a pas eu lieu¹⁴, on pourrait être tenté de le ranger simplement du côté de l'utopie. Juste une utopie qui précéderait l'hétérotopie que le parc thématique des années 80 mettra en place. Et c'est justement pour mieux comprendre les caractéristiques d'EPCOT que je propose de laisser tomber l'interprétation qui se contenterait de remarquer que puisque EPCOT n'a pas eu lieu, il est une u-topie. Si le FUTURAMA offrait déjà un terme de comparaison intéressant pour EPCOT (et le FUTURAMA, on l'aura vu, n'est pas une utopie), je tiens à souligner combien le projet d'EPCOT est fortement ancré dans le territoire. Par

¹³ Son propos concerne surtout les textes et les images de *L'Utopie* de Thomas More (1561) et *L'Architecture considérée sous le rapport de l'art, des mœurs et de la législation* de Claude Nicolas Ledoux (1804).

¹⁴ Même si un lieu, un emplacement existait, acheté justement par Walt Disney en 1965, pour y édifier ce projet.

exemple, le lieu, l'emplacement, existent ici bel et bien : on a déjà envie de dire, *exit* le u-topos, le « lieu de nulle part ». EPCOT est « hors de tous les lieux, bien que pourtant [il soit] effectivement [localisable] » (nous reprenons ici un extrait de la définition que Foucault donne de l'hétérotopie [1967 : 47]). Et surtout, il est conçu comme un emplacement *prototypal*, un contexte expérimental, dans lequel on peut exercer une forme systématique de la découverte, grâce à la contribution de la créativité de l'industrie américaine qui s'y est installée. Or, expérimentation et utopie ne vont pas ensemble. L'utopie est une conclusion, un aboutissement. Le laboratoire est un ajustement et un essai continu, non conclu, non satisfaisant, qui pourchasse dans le présent une tendance à la planification et à l'anticipation¹⁵. Si l'utopie de la cité idéale est toujours une configuration conclusive, EPCOT est toujours *in fieri*. Enfin, EPCOT n'est pas le fruit de la vision d'un réformiste insatisfait du *statu quo* des grandes villes, mais plutôt un projet de planificateur. Par contre, pour construire une nécessité sociale à son projet, Walt Disney met de l'avant, dans son discours, de façon assez péremptoire, l'existence d'un véritable « problème de l'emplacement » : « Il n'y a pas de défi plus important – nous dit Disney –, où que ce soit dans le monde, que celui des gens qui trouvent des solutions aux problèmes de leurs villes ». Nombreux sont les propos, comme celui-ci, qui passent sous l'égide du « lieu commun » dans ce film de Disney. Naturellement, tout public américain se reconnaît facilement dans l'idée qu'il y a des problèmes dans les villes et peut donc s'identifier allégrement à ce *défi*. Mais on ne saura jamais précisément si Disney parle ici de la surpopulation, de la pollution,

¹⁵ Une ouverture intéressante à ce propos est celle du projet et de la réalisation de la ville *Arcosanti*, par l'architecte Paolo Soleri, qui est à notre sens un exemple parfait et clair de ce qu'une hétérotopie peut être dans une réalité urbaine. Soleri a fondé au début des années 70 une discipline qui conjugue architecture et écologie, l'arcologie (cf. Paolo Soleri, *Arcologie*, Harvard, MIT Press, 1969). Anticipation et planification sont, selon Soleri, des caractéristiques propres à la pensée humaine et qui justement vont contre une pensée utopiste (cf. Paolo Soleri, *Arcosanti an urban laboratory?*, Santa Monica, VTI Press, 1987, p. 69).

de la pauvreté, de la criminalité ou du trafic... de toute manière, dans le doute, la surveillance et le contrôle résoudront bien tout désordre éventuel à EPCOT.

Hétérotopie et EPCOT : un air de famille

On pourrait tout compte fait avancer ici l'idée selon laquelle le projet d'EPCOT possède tous les traits d'une hétérotopie, même s'il offre un exemple que n'envisage pas Michel Foucault dans son célèbre essai, soit le modèle d'une ville entièrement hétérotopique. Tout d'abord, Foucault fait remarquer que les *espaces autres* sont souvent liés aux *temps autres* : « l'hétérotopie se met à fonctionner à plein lorsque les hommes se trouvent dans une sorte de rupture absolue avec leur temps traditionnel » (1967 : 49), ce qui est tout à fait approprié au cas d'EPCOT qui se donne comme une construction dans le présent qui est constamment aspirée par un futur radical.

Foucault considère également que « les hétérotopies supposent toujours un système d'ouverture et de fermeture qui, à la fois, les isole et les rend pénétrables » (1967 : 49), et son exemple est celui des prisons et des casernes. EPCOT aussi, bien entendu, est sous contrôle maximal : il suffit de penser au contrôle climatique sous le dôme de verre du centre de la ville.

Certains des exemples que propose Foucault sont des espaces régis par une organisation absolument parfaite et qui ont par rapport aux autres espaces une fonction claire. L'« absolument parfait », le lieu strictement réglementé et impeccablement contrôlé, est sans nul doute une des prémisses centrales d'EPCOT. De plus, il s'agit d'une planification urbaine avec une fonction bien précise, celle de combiner une communauté expérimentalement nouvelle, hautement technologisée, tout en se donnant comme une vitrine, une exposition permanente de technologies à l'avenir certain. « Toute chose à EPCOT sera dédiée à la satisfaction et à la joie des gens qui y vivent, y travaillent et s'amuse, et de ceux qui y viendront de partout dans le monde, pour visiter notre vitrine vivante ». EPCOT assumerait alors bizarrement une double configuration pour ce qui est de sa fonction de « vitrine » : EPCOT est une planification urbaine exposée de façon permanente aux possibles visiteurs et aux médias

qui voudraient savoir où en est le progrès technologique de l'Amérique, mais il serait en lui-même un espace définitivement autre, avec des dispositifs et des représentations propres, possédant aussi certaines des caractéristiques de la foire. Foires ou expositions temporaires appartiennent au même paradigme culturel du lieu éphémère et de la nouveauté¹⁶. EPCOT s'inscrit dans ce paradigme de l'exceptionnel, tout en étant permanent, une exposition permanente.

Pour conclure, il serait bien de spécifier qu'EPCOT, tout en étant une planification urbaine, vise un état qui dépasse le modèle de la ville en proposant une symbiose parfaite et une valorisation réciproque de la ville et de la communauté, ce qui en fait un cas absolument emblématique.

À la lumière de ce bref parcours, on a pu voir que le projet initial d'EPCOT se situait à la fois du côté de la ville et de l'hétérotopie, étant une planification de ville et en même temps un emplacement à l'intérieur duquel une communauté restreinte aurait accompli certaines fonctions déterminées, comme celle de donner forme activement et dans son propre présent à « une communauté de demain » qui résoudrait, par exemple, les problèmes de pollution par l'électrification des véhicules, les embouteillages par un système de circulation par étages superposés, qui contrôlerait la température, qui serait constamment et sur tous les points, à la fine pointe de l'efficacité technologique et du respect de l'environnement. Comme cela ne s'est pas accompli dans les faits, on aurait pu qualifier EPCOT d'utopie, une utopie de société

¹⁶ Foire, exposition, vitrine, ces trois modes de présentation des objets évoquent tous une dimension festive. À ce propos, Sigfried Gideon rappelait que « les expositions tirent leur origine des anciennes foires que l'on connaissait depuis des siècles. La première exposition française de 1798 fut essentiellement une fête populaire, et toutes les expositions qui suivirent conservèrent ce caractère de fête » (Sigfried Gideon, *Espace, temps, architecture*, Tome 1, Paris, Denoël/Gonthier, 1978, p. 203-204). Il continue en remarquant que dans la deuxième moitié du XIX^e siècle, les *expos* deviennent les grandes fêtes des Nations, abritant une collusion étrange entre la fonction réelle des édifices (d'administration, de représentation, de laboratoires) et leur valeur festive.

idéale. Mais le survol de quelques-uns des *stylèmes* de discours utopique nous a fait voir comment les caractéristiques centrales d'EPCOT échappent sans cesse au discours utopique. Ce prototype, cette communauté expérimentale, ne pouvait pas s'accomplir ailleurs que dans un *espace* résolument *autre*. C'est à travers l'hétérotopie que le projet non réalisé d'EPCOT doit être pensé, et c'est ainsi qu'a pu être formulé un idéal de la ville du futur, continuellement en train de se faire, au présent.

Dans ce futur qui est le nôtre et qu'EPCOT n'a pas pu habiter, ce projet reste, on l'aura vu, une curiosité que l'histoire n'a pas retenue.