



Transatlantica

Revue d'études américaines. American Studies Journal

2 | 2016

Ordinary Chronicles of the End of the World

Thibaut Clément, *Plus vrais que nature. Les parcs Disney ou l'usage de la fiction dans l'espace et le paysage*

Nicolas Labarre



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/transatlantica/8410>

DOI : [10.4000/transatlantica.8410](https://doi.org/10.4000/transatlantica.8410)

ISSN : 1765-2766

Éditeur

AFEA

Référence électronique

Nicolas Labarre, « Thibaut Clément, *Plus vrais que nature. Les parcs Disney ou l'usage de la fiction dans l'espace et le paysage* », *Transatlantica* [En ligne], 2 | 2016, mis en ligne le 14 septembre 2017, consulté le 29 avril 2021. URL : <http://journals.openedition.org/transatlantica/8410> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/transatlantica.8410>

Ce document a été généré automatiquement le 29 avril 2021.



Transatlantica – Revue d'études américaines est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.

Thibaut Clément, *Plus vrais que nature. Les parcs Disney ou l'usage de la fiction dans l'espace et le paysage*

Nicolas Labarre

RÉFÉRENCE

Clément, Thibaut, *Plus vrais que nature. Les parcs Disney ou l'usage de la fiction dans l'espace et le paysage*, Paris : Presses Sorbonne Nouvelle, 2016, 285 pages, 23,50 €, ISBN : 978-2-87854-628-8

- 1 Dans *Plus vrais que nature*, Thibaut Clément propose d'explorer les parcs Disney, espaces de narrations plurielles, élaborées dans un va-et-vient constant entre la direction, les créateurs du parc et les visiteurs. L'objet de cette étude est très circonscrit, puisqu'en dépit de leur indéniable notoriété, seuls six parcs Disney ont été ouverts dans le monde depuis le premier Disneyland, en 1955. Leur importance dans l'imaginaire des Etats-Unis, mais aussi dans la culture populaire contemporaine excède pourtant de loin ces bornes géographiques.
- 2 Ces parcs et la conception du récit qui les traversent inspirent en effet des romans de science-fiction contemporains (Cory Doctorow, *Down and Out in the Magic Kingdom*), la série HBO *Westworld* (une filiation nettement plus marquée que dans le film de 1973), des blockbusters cinématographiques (la franchise *Pirate des Caraïbes*, inspirée de l'attraction éponyme), les jeux vidéo de la série Mario, à partir de *Super Mario World* (Audureau, 2011, 324-330) et plus généralement les formes narratives visant à construire des mondes fictionnels à explorer (Carson, 2000).
- 3 Au-delà de la question de la mondialisation culturelle, dont ils ont souvent été le symbole, ces parcs apparaissent donc comme des prototypes importants de formes narratives ou ludiques contemporaines. La pertinence de l'étude proposée dans *Plus vrais que nature* apparaît dès lors clairement.

- 4 L'ouvrage prend le parti de traiter des parcs non comme des phénomènes sociaux, mais comme des œuvres collectives, résultant du travail des « imachineurs » (*imagineers*), comme les appelle la Walt Disney Company, terme qui contracte « ingénieur » et « imagination ». Clément accorde dès lors une large place non seulement à l'analyse du lieu, mais aux discours produits à son endroit par ses créateurs, que ce soit au sein de documents officiels (guides, manuels, etc.) ou dans des espaces moins contrôlés (interviews rétrospectives, forums, etc.) afin d'« examiner les hypothèses implicites [qu'ils] formulent au sujet de la cognition et des conduites des visiteurs » (18). Dans un second temps, Clément s'intéresse à la façon dont les acteurs du parc – hôtes et visiteurs – vont investir l'espace narratif ainsi créé, en investissant les rôles et fonctions que leur assigne cet environnement, le « script censé réguler leurs interactions » (19). L'ouvrage est donc organisé en deux parties, centrées respectivement sur le parc lui-même, comme environnement et comme ensemble de parcours possibles, puis sur les usages sociaux qu'il invite ou qu'il permet, entre jeu et jeu de rôle.
- 5 Dans la première partie, Clément introduit plusieurs concepts théorisés par les imachineurs eux-mêmes, comme celui de « réalité accrue » (*heightened reality*) qui fait du parc un monde « non tel qu'il est mais tel qu'il devrait être, purifié des accidents et des contingences de l'histoire » (54), un projet nécessairement normatif et empreint de nostalgie, au cœur de la signification politique du lieu. L'ouvrage détaille aussi dans cette première partie la façon dont est construit cet environnement narratif potentiel, conçu moins comme un ensemble de récits que comme un monde fictionnel habité, parcouru d'histoires que les visiteurs ne percevront qu'à l'état de trace, un monde « in medias res » (47) invitant le visiteur à réassembler les fragments dont il dispose. On perçoit bien dans cette description la similitude entre cet environnement et les récits transmédias théorisés par Henry Jenkins, eux aussi conçus sur le principe d'un monde à parcourir, dont le récit maître resterait toujours hors de portée, accessible uniquement par des fragments :
- Most often, transmedia stories are based not on individual characters or specific plots but rather complex fictional worlds which can sustain multiple interrelated characters and their stories. This process of world-building encourages an encyclopedic impulse in both readers and writers. We are drawn to master what can be known about a world which always expands beyond our grasp. (Jenkins, 2007)
- 6 Ce parallélisme n'est pas mentionné dans l'ouvrage (ni Henry Jenkins ni Marie-Laure Ryan ne sont mentionnés dans la bibliographie). Pour autant *Plus vrais que nature* apparaît dans ce domaine comme une contribution importante aux projets actuels d'écriture d'une archéologie des pratiques narratives transmédias (Freeman, 2017 ; Freeman, 2015), que ce soit dans l'élaboration du monde fictionnel ou dans la façon de penser les rôles multiples des spectateurs/visiteurs.
- 7 L'ouvrage rend en effet compte de façon détaillée des mécanismes qui contrôlent ou guident les comportements des visiteurs et leur entrée en fiction. La métaphore opérante dans le parc est en effet celle de l'entrée dans le film (70), à ceci près que le regard du visiteur ne se contrôle pas comme le champ de la caméra. Clément détaille donc les jeux de perspective et les choix géographiques ou techniques qui visent à guider ce « voyage fictionnel » (76), comme le choix de wagonnets dont les sièges profonds bloquent les regards latéraux (134). L'œil du visiteur n'est cependant pas un simple dispositif d'enregistrement, puisque Clément suggère aussi que ce parcours

narratif repose sur un parcours moral (91-117), facteur d'engagement dans la diégèse, mais aussi affirmation idéologique. Les attractions exaltant le monde sauvage (« Animal Kingdom », « Expedition Everest » ou « Frontierland ») célèbrent ainsi la nature au prisme de sa conquête par la technologique, et exaltent en les euphémisant « les valeurs portées par les récits de conquête et de colonisation du territoire » (103). *Plus vrais que nature* détaille aussi la façon dont l'attraction « Pirate des Caraïbes » a fait l'objet de transformations graduelles visant à mettre en conformité sa morale avec les évolutions sociétales, sans cesser pour autant de présenter des significations contradictoires qui invitent le visiteur à une négociation *in situ* des normes sociales dominantes.

- 8 Cette dimension d'appropriation et de négociation est celle qui structure la seconde partie de l'ouvrage, dans laquelle Thibaut Clément s'intéresse au parc comme un espace de jeu, à la fois au sens ludique et au sens théâtral. Le parc apparaît en effet comme un espace propre au « faire comme si », tel que le décrit Roger Caillois ; on pense aussi au « cercle magique » que mentionne Huizinga dans sa définition du jeu, cercle matérialisé par un remblai physique bien réel destiné à occulter le monde extérieur dans le *Magic Kingdom*. Informel, ce jeu dispose pourtant de règles, que les employés se chargent de faire respecter en rabrouant avec plus ou moins de tact les visiteurs qui « rompent le charme » en remettant en question les « critères de vraisemblance qui régissent l'univers fictionnel » (153). Ces règles invitent bien entendu à des détournements, auxquels se livrent à la fois visiteurs et employés, dans un régime qui n'est pas celui du refus du monde fictionnel, mais bien de la « triche » : le tricheur est certes malhonnête, mais il ne cherche en aucun cas à mettre fin au jeu (157). Le détournement des dispositifs de photos sur le vif dans les attractions fait partie de ces « triches », qui violent la règle mais nécessitent bel et bien une connaissance experte des dispositifs et des parcours (158-160).
- 9 Ces jeux donnent aussi lieu à des « performances », le jeu au sens théâtral cette fois, un aspect particulièrement contraint pour les employés du parc, invités à intérioriser les conduites jugées compatibles avec le bon fonctionnement du parc via des textes officiels qu'il est difficile de ne pas trouver glaçants. C'est sans surprise autour de cette question du « jeu » des employés et de leur autonomie que se cristallisent certaines des oppositions les plus nettes entre les employés et leur direction.
- 10 *Plus vrais que nature* s'appuie sur un impressionnant travail de collecte de documents internes et de discours produits par les acteurs du parc eux-mêmes. Ces documents permettent de comprendre à la fois l'ambition du dispositif – justifiant amplement de traiter celui-ci comme une œuvre collective, délibérément signifiante – et les tensions qui le parcourent. La question de l'auctorialité traverse par exemple l'ouvrage : imachineurs, direction du parc, animateurs et fans contribuent en effet tous à l'écriture des récits du parc, provoquant régulièrement des réactions de rejet ou de défiance de la part des autres parties impliquées – là encore, on peut penser à ce qu'écrit Henry Jenkins dans *Convergence Culture* sur les productions de fans (Jenkins, 2006, 131-168). De façon peut-être plus attendue, le parc apparaît aussi comme le lieu de multiples tentatives de contrôle social, s'exerçant à la fois sur les visiteurs et sur les employés, notamment à travers l'injonction de réaliser la « bonne » performance ou les tentatives pour bannir tout discours métatextuel ou ironique (204-206). En liant étroitement cette question du contrôle social aux dimensions ludiques et narratives, Thibaut Clément éclaire cependant cette question politique d'un jour nouveau.

- 11 L'ouvrage n'est cependant pas exempt de quelques reproches. Sur un plan technique, quelques références citées dans le texte sont par exemple absentes de la bibliographie (des entrées sur Kristin Thompson, notamment) et quelques répétitions surgissent de loin en loin. On regrettera aussi un arsenal théorique un peu trop foisonnant – comme cette mention de la notion de « *frames* » (145) empruntée à Gregory Bateson, dont il n'est pas fait usage par la suite – qui surcharge certaines parties de concepts et de guillemets sans bénéfice patent. Enfin, on peut regretter l'absence d'illustrations, en dehors de quelques schémas décrivant le fonctionnement des attractions. Une carte du domaine public de Disneyland aurait sans doute bien servi le propos de la première partie.
- 12 Il s'agit pourtant là de réserves mineures, qui n'enlèvent rien à l'ambition de l'ouvrage ou à son utilité. *Plus vrais que nature* apparaît en effet comme une entreprise novatrice et précise d'exploration d'un lieu narratif prototypique, au plus loin des discours simplificateurs et des discours sur « l'idéaltype de la fin de la culture » (Baudrillard, 1986, 96). Parfois critique, toujours documenté, l'ouvrage de Thibaut Clément parvient à restituer les multiples contradictions du lieu et donne à lire une part de la fascination qu'il peut exercer sur ceux qui y travaillent ou le visitent.

BIBLIOGRAPHIE

AUDUREAU, William, et Florent Georges, *L'Histoire de Mario : 1981-1991, l'ascension d'une icône, entre mythes et réalité*, Triel-sur-Seine, Pix'n love éd., 2011.

BAUDRILLARD, Jean, *Amérique*, Paris, Grasset, 1986.

CARSON, Don, « Environmental Storytelling : Creating Immersive 3D Worlds Using Lessons Learned from the Theme Park Industry », *Gamasutra*, 1er mars 2000, http://www.gamasutra.com/view/feature/131594/environmental_storytelling_.php (page consultée le 13 mars 2017).

FREEMAN, Matthew, *Historicising Transmedia Storytelling : Early Twentieth-Century Transmedia Story Worlds*, New York, Routledge, 2017.

---, « Up, Up and Across : Superman, the Second World War and the Historical Development of Transmedia Storytelling », *Historical Journal of Film, Radio and Television* 35.2, 2015, 215-239.

JENKINS, Henry, *Convergence Culture : Where Old and New Media Collide*, New York, New York University Press, 2006.

---, « Transmedia Storytelling 101 », *Confession of an Aca-fan*, 22 mars 2007. http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html (Page consultée le 3 mars 2017).

AUTEURS

NICOLAS LABARRE

Université Montaigne Bordeaux 3