COMME DANS UN FILM

L'UTOPIE DISNEYLAND

Texte DICK TOMASOVIC
Le parc d’attractions des studios Disney est souvent considéré comme une sorte de gigantesque produit dérivé, une excroissance mercantile de l’univers enchanteur. Or, Disneyland est peut-être son œuvre cinématographique la plus aboutie et la plus ambitieuse.

« À TOUS CEUX qui pénètrent dans cet endroit enchanté, bienvenue. Disneyland est votre pays. Ici, les anciens revivent les souvenirs plaisants du passé et les jeunes peuvent goûter aux défis et aux promesses du futur. Disneyland est dédié aux idéaux, aux rêves et aux événements indiscutables qui ont créé l’Amérique... avec l’espoir d’être une source de joie et d’inspiration pour le monde entier. » C’est par ces mots, devenus célèbres, que Walt Disney inaugure son premier parc d’attractions le 17 juillet 1955. La genèse de ce projet insensé est bien connue : le producteur ambitionnait depuis longtemps de permettre à ses films de vivre aussi en dehors de la salle de cinéma, au moins depuis le projet d’exposition itinérante de dessins accompagnant la sortie de BLANCHE-NEIGE ET LES SEPT NAÏNS en 1937. Dans les années 1940, Disney, deçu de l’image terne qu’offre la visite de ses studios à ses visiteurs, rêve d’un décorum à la hauteur de l’enchantement que proposent ses œuvres. Dépité d’une part du manque de possibilité de sorties familiales dominicales offertes par la Californie et consterné d’autre part par les parcs d’attractions de la côte Est et leur univers qu’il trouve vulgaire, sordide et moralement indigne, l’idée d’un immense parc thématique à la gloire de son univers devient sa nouvelle obsession. Il y voit aussi une opportunité d’artication.

DANS LA TÊTE DE WALT
Les oranges californiennes ne pousse- ront plus à Anaheim. Désormais, un château de conte de fées, entouré de cinq quartiers hétéroclites, propose aux visiteurs une nouvelle expérience hétérotopique, pour reprendre le célèbre concept foucaldien d’un espace qui concrétiserait une utopie, d’un lieu physique qui hébergerait un imaginaire et qui serait, jusqu’à un certain point, soustrait aux règles sociétales pour poser les siennes. Cinq territoires, donc, où se localisent cinq imaginaires, cinq univers diégétiques : Main Street USA, qui cristallise dans ses façades du début du siècle passé le cliché de la petite ville américaine où Walt Disney a grandi (entre Marceline et Kansas City) et qui est le passage obligé pour pénétrer les autres territoires ; Frontierland, où souffle encore le vent sauvage de la conquête de l’Ouest et où résonnent les exploits des pionniers de l’Amérique ; Adventureland, qui est une invitation, non sans périples, au dépaysement exotique ; Tomorrowland, un territoire visionnaire, qui offre un aperçu du meilleur des mondes à venir ; et enfin, Fantasyclad, situé juste derrière le château de La Belle au bois dormant, où se déploie le monde des contes de fées dans la prolongation des célèbres longs métrages animés des studios Disney. Ce rapide inventaire des lieux permet de constater que si l’exploitation des dessins animés fait bien entendu partie du projet – le château de La Belle au bois dormant est finalement choisi, en lieu et place de celui de Blanche-Neige, pour coïncider avec la sortie du film –, le cœur de celui-ci est ailleurs, dans la création d’un imaginaire singulier et fructifié, tiraillé entre passé et futur, nostalgie et esprit d’innovation, rêves de conquêtes enfantines et idéaux aussi épiques que moraux, celui de Walt Disney lui-même. Un peu comme dans VICE-VERSA 1985 (Pete Docter & Ronnie Del Carmen), le 13e long métrage animé des studios Disney qui donne à voir le quartzier cérébral d’une jeune fille et transforme les fonctions du cerveau en espaces à traverser, chaque partie du parc Disneyland est un morceau de la cervelle de Walt : les souverains de Main Street USA, la construction de l’identité Frontierland, le besoin d’évasion Adventureland, la capacité d’imagination Tomorrowland), l’édification culturelle et morale Fantasyclad. Le tout, fait-il le précis, est relié par un petit train, celui de son hobby – l’homme est passionné par les locomotives à vapeur –, mais aussi plus métaphoriquement, celui de la pensée qui chemine inlassablement entre ces territoires.

LA FABRIQUE DU FACTICE
Non seulement tout est faux à Disneyland, mais tout doit sembler faux. Le toc est tout. C’est le domaine du simulacre. Les murs sont en plastique, les étages des maisons affichent une échelle irréaliste pour fausser les perspectives, même les personnages disneyens sont carnivalesques – la sor- riri Mickey a une taille adulte avec une énorme tête un peu effrayante – quand ils ne sont pas des automates reproduisant à l’infini le même geste fatigué. Car il convient de rappeler au spectateur qu’il n’est pas dans un monde réel et qu’il lui faut en permanence surin- vestir émotionnellement les décors et les situations placés sur son chemin. Il doit prolonger et s’identifier aux récits fragmentaires que lui proposent les accessoires, les personnages costumés et les décors qu’il croise tout au long de son périple. La logique immersive du parc – lieu parfaitement refermé sur lui-même, absence d’horizon en dehors des attractions et des bâtiments du ter- ritoire imaginaire, saturation du regard par des centaines d’ornements détaillés aux mille puissances narratives, conti- nuum sonore, composé de voix et de musiques d’ambiance, diffusé sans relâche grâce aux innombrables haut- parleurs dissimulés dans les parterres de fleurs comme à proximité des poud- belles – ne fonctionne que si le visiteur
en est partie prenante. L’artificialité générale du dispositif lui intime de surjouer l’émerveillement pour mieux entrer dans cette immense production audiovisuelle, riche en stimuli. C’est le tout premier pari du parc : considérer le visiteur comme un spectateur de cinéma. Ou plutôt, grâce à une diabolique malice urbanistique et architecturale, transformer le spectateur assis de cinéma en un spectateur mobile, un spectateur-visitateur qui est toujours en surperception, mais libéré de son état de sous-mobilité, qui peut enfin accomplir son fantasme d’affranchissement à l’écran rectangulaire. Le regard n’est plus assujetti par le cadre. Le cinéma est partout autour du spectateur. Disney, qui, depuis ses premiers dessins animés, a toujours rêvé d’étendre l’espace cinématographique, de restituer un sentiment de profondeur dans l’image – l’invention de la fameuse caméra multiplaine, principal outil de l’esthétique disneyenne –, de plonger le spectateur au cœur du récit – ces innombrables premières séquences qui s’ouvrent sur un livre d’histoire dans lequel il faut littéralement se plonger, théorique explicite de la volonté de pénétration dans un univers diégétique –, trouve enfin le moyen de rendre ultime et palpable cette sensation d’immersion esthétique et narrative. Et sommum de l’ambition, Disney fabrique cette utopie à partir de son propre univers mental. Disneyland est un film d’auteur en 3D.

UN ART DU MOUVEMENT
Mais au-delà du dispositif, comment faire tenir dans une seule expérience des mondes aussi divers ? La réponse passe encore par le cinéma. Il a suffi d’imaginer le parc comme un grand film où se déroulent plusieurs histoires, une expérience que Disney avait déjà produite à plusieurs reprises – à commencer par FANTASIA en 1940. Il s’agit d’emboîter les récits juxtaposés et de les faire défiler selon un artisanat tout particulier de l’assemblage et du déroulement, de l’association et du glissement. Soit les opérations élémentaires du montage et de la mise en scène cinématographique. Disneyland est un endroit où l’on ne peut ni se perdre ni se fatiguer, écrivait Walt Disney, sauf si on le fait vraiment exprès. Chaque couleur, chaque élément de design joue le rôle d’une indication visuelle invitant le visiteur à avancer. En entrant dans le parc, on ne peut que remonter Main Street USA jusqu’au château comme s’il s’agissait d’un sublime travelling descriptif. John Hench, l’un des directeurs artistiques de Disney, ancien animateur, décrivait Walt comme l’inventeur du fondu en croix tridimensionnel : arrivé au bout de Main Street et au pied du château, le spectateur, comme dans un film interactif, doit faire le choix de la prochaine séquence entre les quatre royaumes cardinaux. Mais la sélection de la direction et le passage d’un monde à l’autre ne se font jamais de manière abrupte, les éléments de décor se transforment peu à peu : du béton devient de la pierre taillée, du fer forgé se change en bambou, des zones d’entre-deux font disparaître progressivement des repères diégétiques d’un monde pour laisser peu à peu surgir ceux de l’univers suivant. Disneyland est un lieu de transition permanent. On ne s’y déplace pas, on y glisse d’une atmosphère à une autre.

Cette logique se poursuit bien évidemment dans les attractions, les mini-récits enchâssés dans les séquences plus longues, qui prennent le plus souvent la forme de brèves croisières scéniques à bord de petites nacelles (ferroviaires, nautiques ou automobiles) où le regard est dirigé au gré des lumières, des sons et des actions des animatronics. Aide de ses fameux imaginiers, pour la plupart des animateurs déchaînés des studios pour venir mettre au point ces petits films à visiter, Disney travailla lui-même sur la conception de nombre d’attractions devenues célèbres. Ainsi, il synthétisa sa vision des fleurettes exotiques dans Jungle Cruise (1955), une croisière calquée sur le film AFRICAN QUEEN de John Huston sorti en 1951, il imagina une relecture de son premier long métrage dans Snow White and her Adventures (1955) qui permet au visiteur de revivre le film en empruntant la vision subjective de Blanche-Neige, il donna sa vision de la fraternité universelle dans It’s a Small World (1966), il scénarisait une première version de The Haunted Mansion (qui ne verra finalement le jour qu’en 1969) et créa encore l’univers de Pirates of the Caribbean (1967) juste avant son décès.