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

Paris, Presses Sorbonne Nouvelle, 2016, 292 pages

Gilles Brougère

Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/11611>

DOI : 10.4000/questionsdecommunication.11611

ISSN : 2259-8901

Éditeur

Presses universitaires de Lorraine

Édition imprimée

Date de publication : 31 décembre 2017

Pagination : 376-378

ISBN : 9782814305076

ISSN : 1633-5961

Référence électronique

Gilles Brougère, « Thibaut CLÉMENT, *Plus vrais que nature. Les parcs Disney ou l'usage de la fiction dans l'espace et le paysage* », *Questions de communication* [En ligne], 32 | 2017, mis en ligne le 31 décembre 2017, consulté le 05 janvier 2021. URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/11611> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.11611>

Il semble bien que la « diversité » sectorielle possède tout autant ce critère. Les auteurs écrivent que « plus le nombre de goûts s'élève, plus les combinaisons entre genres légitimes et genres populaires se font nombreuses, même s'il est de moins en moins facile d'identifier des hiérarchies culturelles univoques » (p. 121) ; de deux choses l'une, ou bien il y a des genres légitimes et d'autres illégitimes, ou bien il n'est pas facile d'identifier des hiérarchies culturelles. Les deux à la fois relèvent de l'impossible. Cette phrase témoigne assez bien de l'hésitation d'un propos qui soutient la stratification tout en relativisant sa valeur. Sans doute faut-il choisir ou bien raffiner la description. Le chapitre VI montre que l'intérêt des jeunes adultes pour l'ailleurs est significatif (avec par ordre d'intérêt décroissant : les États-Unis, le Canada, l'Australie, l'Espagne, l'Italie...). Les films et internet sont des sources décisives de connaissance des pays qui intéressent. Le sentiment d'appartenance premier est le pays, en l'occurrence la France, puis la ville, la région, le quartier, l'Europe ensuite.

Le goût cosmopolite et les rapports aux contenus sont au cœur de la partie III. Le chapitre VII étudie la réception et affirme que « la lecture [d'une œuvre par le consommateur] en dit moins sur l'œuvre que sur la représentation du monde dans lequel il vit » (p. 196). Est-ce une affirmation où l'œuvre est considérée *a priori* sans particularité objective ou bien le résultat de l'enquête qui montre que la « lecture » prime sur le « texte » ? Quoiqu'il en soit, une telle affirmation fait du cosmopolitisme le produit de la réception et non de l'objet, ce qui n'est pas sans constituer un résultat paradoxal. Bien qu'il ne fasse pas état des nombreux travaux sur les séries télévisées et sur la notion d'effet de réel, le chapitre VII entre dans le vif du contenu étranger du cosmopolitisme qui est décrit à l'aide des catégories de « savoir » et « d'imaginaire » (p. 216). Le contenu du cosmopolitisme ce sont les « codes culturels, les produits culturels et la cuisine » (p. 197). Les œuvres produisent du savoir et des imaginaires. La question de la nature stéréotypée ou correcte de ces représentations n'est pas posée. Elle est redoutable, mais sans doute essentielle à un tel projet.

Les auteurs abordent ensuite les « émotions du monde » (*sic*), émotions saisies *via* notamment les séries télévisées (chapitre VIII). Ils indiquent que les voix originales des acteurs de séries télévisées américaines, leur jeu ainsi que le réalisme de ces séries seraient des caractéristiques cosmopolites. Ne sont-ce pas plus simplement des jugements de goûts (positifs) à l'endroit des séries télévisées ? Le dernier chapitre porte sur la représentation du cosmopolitisme par les interviewés, qui permet de voir la diversité des points de vue : sa

dénonciation comme manifestation capitaliste, comme illusion, comme émancipation ou comme ouverture. Le livre se ferme sur la caractérisation d'un néo-cosmopolitisme, différent et succédant à un « cosmopolitisme des élites » (attaché à la jouissance des œuvres de l'humanité civilisée du début du *xx^e* siècle). Ce néo-cosmopolitisme manifesterait « l'inclusion de l'autre *via* les consommations » (p. 283). Un doute demeure sur la capacité que cet ouvrage aura eu de le montrer.

Hervé Glevarec

Irisso, université Paris Dauphine, F-75016

herve.levarec@dauphine.fr

Thibaut Clément, *Plus vrais que nature. Les parcs Disney ou l'usage de la fiction dans l'espace et le paysage*
Paris, Presses Sorbonne Nouvelle, 2016, 292 pages

L'ouvrage de Thibaut Clément, issu de sa thèse en études du monde anglophone soutenue en 2011, a une véritable originalité dans le contexte francophone, et sans doute au-delà : partir de la culture matérielle, point d'ancrage de ses analyses ; prendre au sérieux le divertissement populaire, regarder du côté de la conception et non seulement de la réception. Il est à noter que la question de la réception, et c'est sans doute une autre originalité mais qui renvoie à des études courantes sur les parcs Disney, concerne non seulement les visiteurs mais aussi les employés qui se trouvent dans un entre-deux, entre concepteurs et administration des parcs d'une part, et visiteurs ou invités selon le terme qui les désigne officiellement d'autre part.

En effet, comme le titre l'indique, il s'agit de s'intéresser à la conception, la réception et la logique sous-jacente des parcs Disney sans pour autant prendre un point de vue critique sur la culture populaire, considérée ici non seulement comme légitime mais également complexe, sophistiquée et méritant que l'on y regarde près. Comme l'auteur le présente au début de l'ouvrage son objectif est d'analyser « les procédés de fabrication des parcs et les discours entourant leur conception » largement « pass[és] sous silence » (p. 17) dans la littérature consacrée à ces mêmes parcs. Le parc est ainsi considéré comme « une œuvre collective » et sa réception est mise en relation avec « les objectifs de ces concepteurs ou "imagineurs" ». Ce dernier terme est la traduction choisie par l'auteur pour « *imagineer* », souvent traduit par « imagineur », terme qui désigne au sein de l'entreprise Disney les personnes chargées de la conception de parcs et qui pour cela doivent associer production d'imaginaire et développement d'outils techniques, de machines qui permettent au public la rencontre avec cet imaginaire matérialisé.

Les premières analyses de l'ouvrage montrent comment l'environnement matériel du parc, le paysage fabriqué qu'il renvoie à la nature, à des univers construits ou imaginaires, produit une fiction dans lequel le visiteur est invité à s'immerger. Les parcs et leurs dépendances (comme les hôtels) sont thématiques, c'est-à-dire qu'ils présentent des éléments (divers accessoires, traces, objets) permettant d'entrer dans une narration. Le livre vaut en grande partie pour cette analyse de la dimension narrative et fictionnelle des univers matériels développés : « Si les paysages imaginés sont dits fictionnels, c'est d'abord parce qu'ils travaillent à dépayser le visiteur et l'obligent à quitter le monde "réel" pour un "ailleurs" (spatial et temporel) purement imaginaire et attaché à des récits canoniques. C'est ensuite parce qu'à un degré minimal, ces paysages sont également narratifs : en prenant l'apparence d'un monde "en cours" ou *in media res*, les paysages des parcs dessinent la trame ou le canevas d'un récit élémentaire et primordial, l'histoire du lieu, ou ce que les Imachineurs désignent comme "un récit de second plan" (*backstory*) » (p. 35). Le visiteur peut ainsi entrer dans la feintise fictionnelle, abandonner son incrédulité pour accepter de lire les différents signes qui lui sont offerts comme la trace d'un univers fictionnel auquel il va participer directement ou à travers les enfants qu'il accompagne.

Ce travail de construction d'une fiction à travers les objets s'appuie sur des principes que l'auteur de ces lignes a également découverts dans le jouet, devenu lui-même de plus en plus narratif et fictionnel. Thibaut Clément souligne la miniaturisation (les étages supérieurs sont de plus en plus réduits et globalement les objets sont représentés à une échelle de 5/8), mais aussi la dimension caricaturale des représentations. Celles-ci, loin d'être une image du réel, sont le plus souvent une représentation d'un monde imaginaire, qu'il s'agisse de récits mis en scène par les studios Disney ou de références plus générales à des univers imaginaires partagés à travers une multitude de films, comme c'est le cas de l'attraction Pirates des Caraïbes dont il est intéressant de noter qu'il est devenu dans un second temps le point de départ d'une série de films Disney à travers une circulation et un recyclage sans fin des contenus de la culture populaire. Cela fait du paysage et du décor des parcs des représentations de représentations, des représentations au second degré qui n'hésitent pas à tordre le réel pour le rendre plus significatif et compréhensible, développant une « esthétique qui s'attache non pas à reproduire fidèlement l'apparence de l'objet imité mais au contraire à la manière d'une caricature, à en grossir délibérément les traits les plus distinctifs » (p. 41). Si le monde est matériel, il ne prétend pas à l'authenticité mais « [l]es objets du paysage des parcs paraissent ainsi s'auto-désigner comme imitations manifestes » (*ibid.*).

Cette réalité est issue d'un travail de conception commenté dans de nombreux textes, conférences, entretiens des « imachineurs », des designers, concepteurs des parcs qui ont la particularité d'avoir transposé au monde du parc la culture du studio qui s'appuie sur le thème, le scénario, le récit, la fiction. Ce que l'auteur désigne comme objectif, et que je serais tenté de considérer comme les intentions que les concepteurs essaient de rendre effectives dans la production du parc, est au cœur de la conception. Il s'agit bien de faire en sorte que les objets, les attractions dans leur logique technique, rendent tangible la *backstory* qui dans un premier temps est un « outil de conception » (p. 197), un moyen pour faire travailler ensemble dans une cohérence d'intentions les différents designers qui s'emploient « à continuer, modifier ou s'approprier le récit original » (p. 197).

Ainsi se développe un script, un cadre fictionnel matérialisé dans lequel le visiteur est invité à s'immerger : « Comme une promesse d'aventures prochaines dont il contiendrait déjà les germes, le paysage imaginé immerge le visiteur dans des univers de fictions canoniques et se présente à lui comme une diégèse qui ne paraît plus qu'attendre l'arrivée imminente d'un protagoniste – le visiteur lui-même – pour faire commencer l'"histoire". C'est ainsi que les paysages exotiques des parcs mettent en scène le visiteur dans son propre rôle de touriste et lui proposent de rejouer le scénario du voyage en pays inconnu » (p. 69).

Si le visiteur est invité à développer une performance en fonction du récit produit pour cela, son niveau de participation reste variable. Il peut entrer dans le rôle et contribuer à la fiction, en particulier en développant les attitudes attendues lors des photographies prises sur le vif à certains moments des attractions et vendues à la fin de celles-ci (après avoir retiré celles qui seraient « inconvenantes »). Il peut se contenter d'un rôle plus passif de spectateur non engagé que l'auteur ne prend peut-être pas assez en compte. Il peut enfin effectuer des détournements, façon de s'approprier le parc en développant une performance éloignée du script.

S'il y a des ressemblances entre parc et jouet, jeu et visite, le spectateur étant invité à jouer le jeu, comme des « imachineurs » ont pu l'écrire, il faut cependant être sensible à une dimension métaphorique du jeu, que l'auteur prend peut-être trop au premier degré. Il montre bien comment le script est contraignant, et si la visite partage avec le jeu la dimension fictionnelle que rappelle une citation de Roger Caillois, elle s'en éloigne par la décision limitée offerte à l'invité : « En ménageant pour lui un rôle dans la traversée fictionnelle, la mise en récit de l'espace s'emploie à conformer les actions du visiteur

à un script préalable, lequel décrit en quelque sorte le bon usage de l'attraction » (p. 138). La géographie du parc guide le parcours narratif. Certes il est plus ouvert que celui d'un film, mais les concepteurs essaient de le cadrer au maximum, d'autant plus que le cinéma est leur référence et que les attractions, fondées le plus souvent sur l'embarquement dans un véhicule qui permet de rencontrer des images et/ou des sensations physiques, sont bien éloignées de la logique décisionnelle du jeu. Reste une liberté d'interprétation et certaines performances qui peuvent donner un sentiment de jouer avec le parc.

Les employés auraient de leur côté un espace de jeu plus important dans la mesure où ils doivent jouer des rôles et des émotions. Mais ils doivent le faire selon un script précis pour aller dans le sens de la narration, leur performance devant permettre au visiteur d'y adhérer et non d'en découvrir la dimension artificielle : « De façon encore plus caractéristique, les employés sont eux tenus par la direction de se considérer comme des personnages de théâtre au service d'un spectacle total, le parc. En assimilant le lieu de travail à une scène de théâtre, et selon des principes vraisemblablement inspirés du *method acting*, la direction demande ainsi aux employés de ressentir sincèrement certaines émotions pour jouer leur rôle de façon convaincante et accomplir leur travail » (p. 174).

Dans ce cadre, le contre-exemple de Jungle Cruise, attraction du parc dans laquelle les accompagnateurs de la croisière avaient développé des performances soulignant la dimension artificielle fabriquée de l'attraction, produit un script alternatif issu de la performance des employés mais qui a conduit au conflit avec une administration qui a tenté, semble-t-il sans y parvenir, de revenir sur cette logique pour que cette attraction rentre dans le rang. Cependant, cet exemple montre que la suspension de l'incrédulité par le visiteur ne l'empêche pas d'avoir conscience du caractère artificiel du monde qu'il parcourt et il peut accepter de participer à la fiction mais tout autant à un discours mettant en évidence qu'il ne s'agit que d'une fiction. Ce contre-exemple renforce l'analyse en montrant comment le parc est bien la construction d'une fiction matérialisée qui demande au visiteur d'y participer au moins *a minima* en acceptant de la parcourir, c'est-à-dire de faire un travail d'interprétation qui a l'originalité d'être lié à un déplacement, un parcours à travers des paysages fabriqués.

Gilles Brougère

Experice, université Paris 13-Sorbonne Paris Cité,
F-93430
brougere@univ-paris13.fr

Jean-Louis COMOLLI, *Daech, le cinéma et la mort*

Lagrasse, Verdier, 2016, 128 pages

Ces dernières années, la propagande diffusée par l'autoproclamée organisation de l'État islamique (Daech) a donné lieu à plusieurs travaux dans des domaines aussi divers que l'anthropologie, la philosophie ou les sciences politiques. Le savoir-faire en matière d'audiovisuel et de communication mis à l'œuvre par l'organisation dans les nombreuses vidéos d'exécutions et de destructions qu'elle partage en ligne suscite des questionnements sur l'image et sa réception. *Daech, le cinéma et la mort* en est une illustration.

Malgré certaines réserves et quelques erreurs factuelles – les bourreaux sont toujours habillés en noir (p. 15), les décapitations sont systématiquement filmées jusqu'au bout (pp. 64-65) –, l'ouvrage a le mérite d'apporter plusieurs éléments qui permettent de mieux cerner le phénomène propagandiste de Daech dans ses relations formelles et philosophiques avec l'Occident. En insistant sur un paradoxe qui veut que Daech, ennemi déclaré de l'Occident, « emploie les mêmes moyens de production que lui, les mêmes formes de réalisation, les mêmes logiques publicitaires, les mêmes chemins d'accès aux écrans » (p. 109), Jean-Louis Comolli identifie ce qui semble être au cœur de la terreur provoquée par l'organisation terroriste : Daech est un ennemi qui nous connaît bien, sa force c'est d'être de notre monde, originaire de notre société.

Dans son essai, l'auteur entend interroger la nature des clips produits par le groupe terroriste en procédant à une analyse de la mort filmée au cinéma et de la mort filmée par Daech. Si, comme le souligne l'ancien rédacteur en chef des *Cahiers du Cinéma*, les images et vidéos produites par Daech « héritent bien des paramètres fondamentaux de la prise de vue cinématographique – cadrer + enregistrer + montrer » (pp. 10-11), leur contenu – des exécutions – et leur mise en forme, appellent plus que jamais à un questionnement sur leurs effets. Ces clips fonctionnent quasi tous sur un mode similaire : « Invoquer le divin, prendre une arme, la pointer, tirer ; prendre un couteau, trancher le cou, etc. » (pp. 36-37). En procédant à une analyse de leurs formes, l'auteur interprète l'utilisation répétée de gros plans qui montrent en détail le supplice des prisonniers, comme un écho au cinéma pornographique. Les effets visuels et sonores – trucages, surimpressions, floutage, etc. – emprunteraient quant à eux au « cinéma d'action » hollywoodien, aux pubs et aux génériques télévisuels. Toutes ces productions seraient construites sur un même « terrain stylistique » (p. 33) et illustreraient parfaitement un cinéma « du choc visuel » (p. 36). Si