

Table des matières

Remerciements	7
Introduction	9

Partie 1 : La mise en récit de l'espace du parc : procédés et discours des Imachineurs

<i>Chapitre 1</i> L'environnement fictionnel des parcs, un paysage mental	35
Le paysage thématique, ou l'entrée en fiction	36
Le thème, décentrement spatio-temporel et « référence feinte »	37
Le thème, un intertexte fictionnel	41
La <i>backstory</i> ou l'image d'un monde <i>in medias res</i> : le paysage du parc comme espace diégétique	47
L'espace diégétique, un espace en attente de personnages	48
Un « monde palimpseste »	51
L'environnement diégétique : un univers de signes arrangés en un discours	53
Un monde fictionnel « plus vrai que nature » : la « réalité accrue » et l'exemple de Main Street	55
La « réalité accrue » : donner forme à des idées	55
La réalité accrue, un projet normatif : Main Street et Frontierland comme paysages de valeurs	64

Chapitre 2 De l'espace du parc comme parcours narratif	69
Le visiteur, protagoniste d'un récit à la première personne	70
Traversées et <i>travellings</i> : le paysage diégétique, un espace immersif	70
Immersion et « enrôlement »	72
Une fabula <i>a minima</i> : le récit d'un voyage	76
La traversée de la diégèse, un voyage fictionnel	76
Du caractère narratif du voyage fictionnel : transformations et rites de passage	84

Chapitre 3 Du parcours narratif au parcours moral : la mise en récit de l'espace du parc, un projet d'intéressement et d'engagement	91
Animal Kingdom, ou la preuve par l'exemple d'une conciliation possible entre machine et jardin	92
Le thème, un système de valeurs pour susciter l'intérêt du narrataire	92
Un métarécit disneyien : la technique au secours de la nature	95
L'environnement narratif des parcs, l'espace d'une conciliation entre pastoralisme et industrialisme	99
« Disney or not Disney ? » De la clarification graduelle d'une attraction originellement équivoque, <i>Pirates of the Caribbean</i>	104
Un spectacle carnavalesque : ambivalence et polysémie	105
De la clarification graduelle d'une attraction originellement ambiguë : d'un parcours narratif à un parcours moral	111

Partie 2 : Usages sociaux et cognitifs de l'espace narratif du parc

Chapitre 4 L'espace narratif du parc, un « environnement de pensée »	121
L'environnement narratif, le lieu d'une distribution des savoirs	122
L'espace du parc, un alter ego	123
L'environnement du parc, dépositaire de connaissances et de valeurs	126
Parcours assistés : du bon usage d'un « artefact cognitif », l'environnement narratif du parc	130
La mise en récit de l'espace comme « artefact cognitif »	132
Visites assistées du parc	133
Visites assistées des attractions : <i>spiel</i> et procédés d'« inscription »	139

Chapitre 5 L'espace narratif, un cadre de jeu	145
Établir les règles du jeu : de l'usager et de ses « ethnométhodes »	146
L'usager du parc, interprète de la situation et constructeur du « cadre » de jeu	147
Jouer le jeu, un impératif social	153
Détourner les règles : l'usager, braconnier sur les terres du parc	159

Le visiteur, première figure du braconnier	161
L'employé, seconde figure du braconnier	165
Chapitre 6 Jeux de rôles et performances dans l'espace théâtral du parc	175
De la mise en spectacle des émotions chez les visiteurs	177
Des émotions comme performance	178
L'émotion du visiteur, un spectacle	179
Les employés, « travailleurs de l'émotion »	180
La métaphore théâtrale comme outil de management : la Disney University	181
Jeu de surface et jeu profond : des sentiments des employés comme performance	186
Le cas du Polynesian Hotel : l'environnement thématique, une ressource à consulter pour déterminer les conduites à adopter	190
Chapitre 7 Récit, inscription et enrôlement dans le dispositif sociotechnique du parc	197
Le récit en trois actes, un art poétique comme recette industrielle	198
Du récit comme outil de conception	198
Des définitions concurrentes du récit et de son bon usage	200
Jungle Cruise : écrire son <i>spiel</i> ou garder la maîtrise du script	208
Un renouvellement à marche forcée des pratiques narratives	209
Un conflit du travail ouvert : actes de « mutinerie » et de « piraterie » narrative	212
Conclusion	219
Annexes	
Annexe 1 Historique des parcs de la Walt Disney Company	229
Annexe 2 Notices biographiques de quelques Imachineurs	245
Annexe 3 Brève généalogie du département Walt Disney Imagineering	245
Annexe 4 Liste complète des attractions par parc	255
Annexe 5 Historique de la Walt Disney Company	255
Bibliographie	269
Sources primaires	269
Sources secondaires	276
Index	283