

DISNEYWORLD COMPANY

Al començament dels anys vuitanta, quan la metal·lúrgia lorenesa va entrar en una crisi definitiva, els poders públics van tenir la idea de pal·liar aquesta ensulsiada creant un parc europeu del lleure, un parc temàtic «intel·ligent» destinat a reanimar la regió. Va rebre el nom de Schtroumpfland (País dels Barrufets). El director de la siderúrgia desapareguda va esdevenir amb tota naturalitat el director del parc d'atraccions, i els metal·lúrgics desocupats van ser readmesos com a barrufets en el marc d'aquest nou País dels Barrufets. Dissortadament, quan també el parc va haver de tancar, per raons diverses, les portes, els exmetal·lúrgics convertits en barrufets es van trobar novament sense feina. Trist destí que, després d'haver-los fet víctimes reals del treball, els va convertir en treballadors fantasmes de l'oci, per transformar-los finalment en desocupats de tots dos.

Però el País dels Barrufets només era una miniatura. La Disney té una envergadura ben diferent. Per fer-nos-en una idea, cal saber que Disney «Illimited», després d'haver-se emparat d'una de les més grans cadenes de la televisió americana, està a punt de comprar el carrer 42 de Nova York, la part «calenta» del carrer 42, per fer-ne una zona d'atracció eròtica, sense canviar-hi res o gairebé res: simplement transformant *in situ* un dels llocs més destacats de la pornografia en una sucursal de Disneyworld. Transformar els pornògrafs, les prostitutes, com els metal·lúrgics del País dels Barrufets, en figurants del seu propi món, metamorfosejats en ells mateixos, museïtzats, disneïtzats. ¿Sabeu com va festejar la «victòria» el general Schwarzkopf, estrateg de la guerra del Golf? Amb una festa gegantina a Disneyworld. Digna conclusió a una guerra tan virtual com aquest festeig a la seu de l'imaginari.

Però la Disney va més enllà de l'imaginari. El gran precursor, l'iniciador de la realitat virtual de l'imaginari està avui dia en camí d'emparar-se de tot l'univers real per integrar-lo dins el seu univers de síntesi, sota la forma d'un *reality show* immens, on la mateixa realitat s'ofereix en espectacle, on allò que és real esdevé un parc d'atraccions. Transfusió d'allò que és real com una transfusió de sang —llevat que en aquest cas es tracta d'una transfusió de sang real a l'univers exsangüe del virtual. Després de la prostitució de l'imaginari, heus ací l'al·lucinació d'allò que és real en una versió ideal i simplificada.

Fins i tot estan a punt de reconstituir fil per randa, a Disneyworld (Orlando), el Disneyland de Los Angeles. Com una mena d'atracció històrica de segon nivell, de simulacre elevat a la segona potència. El mateix treball que el de la CNN a la guerra del Golf —prototip de l'esdeveniment que no ha tingut lloc, justament perquè va tenir lloc en temps real, en la instantaneïtat de la CNN. Avui, Disney podria perfectament recuperar la guerra del Golf com a atracció mundial. A Eurodisney, el Nadal l'han celebrat els cors de l'Exèrcit Roig. Tot és possible, tot és reciclable en l'univers polimorf del virtual. S'hi pot comprar tot. No hi ha cap motiu perquè Disney no compri demà mateix el genoma humà, en procés de seqüenciació, per fer-ne una atracció genètica. Criogenitzar a fons tot el planeta, exactament com el mateix Walt Disney es va fer criogenitzar en nitrogen líquid, en espera de no se sap pas quina resurrecció al món real. Sí, però ja no hi ha món real, ni tan sols per a en Disney —si mai es desperta, tindrà la sorpresa més gran de la seva vida—. Mentre espera des del fons del seu nitrogen líquid, continua annexant el món —imaginari i realitat confosos— a l'univers espectral de la realitat virtual, de la qual hem esdevingut tots plegats figurants. La diferència és que nosaltres, quan ens enfundem en la nostra combinació digital o els nostres sensors, o graponegem la nostra consola, entrem en una espectralitat viva, mentre que ell, precursor genial, va entrar en la realitat virtual de la mort.

El Nou Ordre mundial és disneic. Però Disney no està sola en aquesta mena de canibalisme atractiu. Hem pogut veure com Benetton recuperava en les seves campanyes publicitàries l'actualitat del drama humà (sida,

Bòsnia, misèria, *apartheid*) mitjançant transfusió de la realitat en la Nova Figuració mediàtica, allà on la misèria i la commiseració entren en ressonància interactiva. Allò que és virtual adquireix allò que és real de viu en viu i ho vomita tal qual, en *prêt-à-porter*.

Si aquesta operació reïx tan àmpliament sense provocar cap condemna que no sigui moral i suscitant una fascinació universal, vol dir que la realitat, el món, amb tota la seva frenètica activitat de clons, s'ha transformat en una actuació interactiva, en una mena de Lunapark de les ideologies, les tècniques, les obres, el saber, la mort i la mateixa destrucció —tot plegat adequat per ser clonat i ressuscitat en un museu infantil de la Imaginació, en un museu virtual de la Informació—.

Igualment, és inútil cercar virus informàtics, tots estem presos en l'encadenament víric de les xarxes, i el virus és la mateixa informació, un virus encara no transmissible sexualment, però força eficaç per via digital.

Així, Disney només ha d'ajupir-se per recollir la realitat tal com és. «L'espectacular integrat», que en diria Guy Debord. Però ja no estem a la societat de l'espectacle —esdevinguda al seu torn un concepte espectacular—. Ja no és el contagi de l'espectacle el que altera la realitat, sinó que el contagi del virtual esborra l'espectacle. Disneyland encara era espectacle, folklore, amb un efecte de distracció i de distància, mentre que amb Disneyworld i la seva extensió tentacular, es tracta d'una metàstasi generalitzada, d'una clonació del món i del nostre univers mental, però no pas dins l'imaginari, sinó dins d'allò que és víric i allò que és virtual. Ja no som els espectadors alienats i passius, sinó els figurants interactius, els amables figurants liofilitzats d'aquest immens *reality show*. Ja no es tracta de la lògica espectacular de l'alienació, sinó d'una lògica espectral de desencarnació —ja no és una lògica fantàstica de diversió, sinó una lògica corpuscular de transfusió, de transsubstanciació de cadascuna de les nostres cèl·lules—, i per tant d'una empresa de dissuasió radical del món de l'interior i no de l'exterior, com a l'univers, avui gairebé nostàlgic de la realitat capitalista. El figurant de la realitat virtual ja no és actor ni espectador, està fora d'escena, és obscè.

Disney també triomfa en un altre pla. No prou satisfet d'esborrar allò que és real fent-ne una imatge virtual en tres dimensions, però sense profunditat, esborra el temps tot sincronitzant totes les èpoques, totes les cultures en un mateix *travelling*, juxtaposant-les totes en un sol guió. Així inaugura el temps real, puntual, unidimensional, també sense profunditat: ni present, ni passat, ni futur, sinó sincronia immediata de tots els llocs, de tots els temps, en una mateixa virtualitat intemporal. Lapse o col·lapse del temps: pròpiament la quarta dimensió. La d'allò que és virtual, la del temps real, la que, en comptes d'afegir-se a les tres dimensions de l'espai real, les esborra. S'ha dit que dins d'un segle o d'un mil·lenni, els vells *peplums* seran vistos com veritables films romans d'època romana, com veritables documentals de l'Antiguitat, que el museu Paul-Getty de Malibu, pastitx d'una vil·la pompeiana, es confondrà anacrònicament amb una vil·la del segle III a.C. (incloent-hi les obres que conté: Rembrandt, Fra Angelico, tot plegat barrejat en un mateixa destrucció del temps), que la commemoració de la Revolució Francesa a Los Angeles el 1989 es confondrà retrospectivament amb l'esdeveniment real. Disney realitza *de facto* aquest utopia intemporal en produir tots els esdeveniments, passats o futurs, en pantalles simultànies, barrejant inexorablement totes les seqüències —tal com les trobaria, o les trobarà, una civilització que no fos la nostra—. Però ja és la nostra. Ja que com més va més difícil ens resulta imaginar allò que és real, imaginar la Història, la profunditat del temps, l'espai tridimensional —com també era difícil, temps enrere, imaginar a partir del món real l'univers virtual o la quarta dimensió—.

DISNEYWORLD COMPANY

Au début des années 80, quand la métallurgie lorraine entra dans une crise définitive, les pouvoirs publics eurent l'idée de pallier cet effondrement en créant un parc européen de loisirs, parc à thème « intelligent » destiné à rendre un souffle à la région. Il fut appelé Schtroumpfland. Le directeur de la sidérurgie défunte devint tout naturellement directeur du parc d'attractions, et les métallurgistes au chômage furent réembauchés comme « schtroumpfmen » dans le cadre de ce nouveau Schtroumpfland. Hélas, quand le parc lui aussi, pour des raisons diverses, dut fermer ses portes, les ex-métallurgistes devenus des « schtroumpfmen » se retrouvèrent au chômage. Sombre destin qui, après en avoir fait les victimes réelles du travail, en fit les travailleurs fantômes du loisir, pour en faire finalement les chômeurs de l'un et de l'autre.

Mais Schtroumpfland n'était qu'une miniature. L'entreprise Disney est d'une autre envergure. Pour en avoir une idée, il faut savoir que Disney « Ilimited », après s'être annexé une des plus grandes chaînes de télévision américaine, est en passe de racheter la 42^e rue à New York, la partie « chaude » de la 42^e rue, pour en faire une zone d'attraction érotique, sans rien y changer ou presque : simplement transformer sur place, *in situ*, un haut lieu de la pornographie en succursale de Disneyworld. Transformer les pornographes, les prostituées, comme les métallos de Schtroumpfland, en figurants de leur propre monde, métamorphosés à l'identique, muséifiés, *disnéifiés*. Et savez-vous comment le général Schwarzkopf, stratège de la guerre du Golfe, a fêté sa « victoire » ? Par une gigantesque party à Disneyworld. Digne conclusion à cette guerre virtuelle que ces réjouissances dans le haut lieu de l'imaginaire.

Mais l'entreprise Disney va plus loin que l'imaginaire. Le grand précurseur, l'initiateur de la réalité virtuelle de l'imaginaire est en voie de s'emparer aujourd'hui de tout l'univers réel, pour l'intégrer dans son univers de synthèse, sous forme d'un immense *reality show*, où c'est la réalité elle-même qui vient se donner en spectacle, où le réel lui-même devient un parc d'attractions. Transfusion du réel comme une transfusion de sang —sinon qu'ici c'est une transfusion de sang réel dans l'univers exsangue du virtuel—. Après la prostitution de l'imaginaire, voici l'hallucination du réel en version idéale et simplifiée.

On est même en train de reconstituer à l'identique, à Disneyworld (Orlando), le Disneyland de Los Angeles. Comme une sorte d'attraction historique du second niveau, de simulacre à la puissance deux. Même travail que celui de CNN avec la guerre du Golfe —prototype de l'événement qui n'a pas eu lieu, parce qu'ayant eu lieu en temps réel, dans l'instantanéité de CNN—. Aujourd'hui, Disney pourrait fort bien reprendre la guerre du Golfe comme attraction mondiale. A Eurodisney, ce sont les chœurs de l'Armée rouge qui ont célébré Noël. Tout est possible, tout est recyclable dans l'univers polymorphe du virtuel. Tout peut être racheté. On ne voit pas pourquoi Disney ne rachèterait pas demain le génome humain, qu'on est en train de séquencer, pour en faire une attraction génétique. Cryogéniser au fond toute la planète, exactement comme lui-même, Walt Disney, s'est fait cryogéniser dans l'azote liquide, en attendant on ne sait quelle résurrection dans le monde réel. Oui, mais : il n'y a plus de monde réel, et il n'y en aura pas même pour Disney —si un jour il se réveille, il aura la plus grande surprise de sa vie—. En attendant, du fond de son azote liquide, il continue d'annexer le monde —imaginaire et réalité confondus— dans l'univers spectral de la réalité virtuelle, dont nous sommes tous devenus les figurants. La différence est que nous, en enfilant notre combinaison digitale ou nos capteurs, ou en pianotant sur notre console, nous entrons dans la spectralité vivante, alors que lui, génial anticipateur, est entré dans la réalité virtuelle de la mort.

Le Nouvel Ordre mondial est *disnéique*. Mais Disney n'est pas seul dans cette sorte de cannibalisme attractif. On a pu voir Benetton dans ses campagnes publicitaires récupérer toute l'actualité du drame humain —sida, Bosnie, misère, apartheid— par transfusion de la réalité dans la Nouvelle Figuration médiatique, là où la misère et

la commisération entrent en résonance interactive. Le virtuel rachète le réel sur pied et le recrache tel quel, en prêt-à-porter.

Si cette opération peut réussir avec une telle ampleur, sans soulever d'autre réprobation que morale, tout en suscitant une fascination universelle, c'est que la réalité elle-même, le monde lui-même, avec toute son activité frénétique de clones, s'est déjà transformé en une performance interactive, en une espèce de Lunapark des idéologies, des techniques, des œuvres, du savoir, de la mort et de la destruction même —tout cela propre à être cloné et ressuscité dans un musée infantile de l'Imagination, dans un musée virtuel de l'Information—.

De même, il est inutile de chercher des virus informatiques, nous sommes tous pris dans l'enchaînement viral des réseaux, et c'est l'information elle-même qui est le virus, non transmissible encore sexuellement, mais bien plus efficace par voie numérique.

Ainsi, Disney n'a qu'à se baisser pour ramasser la réalité telle qu'elle est. « Spectaculaire intégré », dirait Guy Debord. Mais nous ne sommes plus dans la société du spectacle —devenue elle-même un concept spectaculaire—. Ce n'est plus la contagion du spectacle qui altère la réalité, c'est la contagion du virtuel qui efface le spectacle. Disneyland, c'était encore du spectacle, du folklore, avec un effet de distraction et de distance, alors qu'avec Disneyworld et son extension tentaculaire, on a affaire à une métastase généralisée, à un clonage du monde et de notre univers mental non pas dans l'imaginaire, mais dans le viral et le virtuel. Nous devenons non plus les spectateurs aliénés et passifs mais les figurants interactifs, les gentils figurants lyophilisés de cet immense *reality show*. Il ne s'agit plus de la logique spectaculaire de l'aliénation, mais d'une logique spectrale de désincarnation —non plus d'une logique fantastique de diversion, mais d'une logique corpusculaire de transfusion, de transsubstantiation de chacune de nos cellules—, donc une entreprise de dissuasion radicale du monde de l'intérieur et non plus de l'extérieur, comme dans l'univers aujourd'hui presque nostalgique de la réalité capitaliste. Le figurant de la réalité virtuelle, lui, n'est plus acteur ni spectateur, il est hors scène, il est obsène.

Disney est gagnant sur un autre plan encore. Non content d'effacer le réel en en faisant une image virtuelle à trois dimensions, mais sans profondeur, il efface le temps en synchronisant toutes les époques, toutes les cultures dans le même travelling, en les juxtaposant dans le même scénario. Il inaugure ainsi le temps réel, ponctuel, unidimensionnel, lui-même sans profondeur: ni présent, ni passé, ni futur, mais synchronie immédiate de tous les lieux, de tous les temps, dans la même virtualité intemporelle. Laps ou *collapse* du temps: c'est ça proprement la quatrième dimension. Celle du virtuel, celle du temps réel, celle qui, loin de s'ajouter aux trois dimensions de l'espace réel, les efface toutes. On a pu dire ainsi que, dans un siècle ou dans un millénaire, les péplums antiques seront vus comme de véritables films romains datant de l'époque romaine, comme de véritables documentaires de l'Antiquité, que le musée Paul-Getty à Malibu, pastiche d'une villa pompéienne, sera confondu anachroniquement avec une villa du III^e siècle avant J.-C. —y compris les œuvres qui sont à l'intérieur: Rembrandt, Fra Angelico, tout cela confondu dans le même écrasement du temps—, que la commémoration de la Révolution française à Los Angeles en 1989 sera confondue rétrospectivement avec l'événement réel de la Révolution. Disney réalise de *facto* cette utopie intemporelle en produisant tous les événements, passés ou futurs, sur des écrans simultanés, mixant inexorablement toutes les séquences —telles qu'elles apparaîtraient, ou apparaîtront, à une autre civilisation que la nôtre—. Mais c'est déjà la nôtre. Car il nous est déjà de plus en plus difficile d'imaginer le réel, d'imaginer l'Histoire, la profondeur du temps, l'espace à trois dimensions —tout aussi difficile qu'il l'était jadis, à partir du monde réel, d'imaginer l'univers virtuel ou la quatrième dimension—.