



L'architecture
des réalités
mises en scène

(re)construire
Disney

Disney, un véritable conte de fées

par Saskia van Stein



En habile magicien, Walt Elias Disney (1901-1966) a façonné des environnements qui permettent de nous évader le temps d'un film. À travers la production de personnages enchanteurs, il a raconté des histoires fantastiques se déroulant dans l'espace protégé de l'écran de cinéma.

Plus tard, ses univers paisibles sont devenus réalité à travers la construction de véritables ensembles architecturaux et de résidences sécurisées. Autant de réalités mises en scène qui mêlent symbolisme et nostalgie, tout en esquissant des scénarios de futurs alternatifs. Le principal moyen d'expression de cet intrépide génie aura été la psyché américaine. En effet, Disney avait compris comment produire une culture nouvelle pour une nation en quête d'identité. En fusionnant nostalgie de la vieille Europe et visions utopiques, Walt Disney crée un nouveau récit. Il innove en matière de technologie et se sert des médias de masse pour produire une culture populaire pour les nouvelles classes moyennes ascendantes. [...]

la construction du personnage

Dans les années 1950, pour construire le premier Disneyland – *l'endroit le plus heureux du monde*¹ – sur le site d'une ancienne orangerie, Walt persuade la société de médias ABC d'investir dans l'achat de 244 hectares de terrain autour d'Anaheim, en Californie. En échange de cet investissement, Walt apparaît dans un programme télévisé hebdomadaire pour raconter des histoires de réalités alternatives et de progrès technologique, tout en informant les téléspectateurs sur l'avancée des travaux de construction de son parc à thème. [...]



Fantasia Resorts, 2018 © Arnau Rovira Vidal

En diffusant ces histoires fantastiques, Walt aiguillonne la curiosité de son futur public: les travaux d'aménagement du parc attirent des visiteurs désireux d'explorer

de nouveaux territoires, pouvant y trouver, en même temps, quelque chose d'étrangement familier. Dans son nouveau parc, tout est mis en scène et orchestré: gestion des files d'attente, traitement des ordures, odeurs, couleurs, lumières, échelles, sons; rien n'est laissé au hasard. Le but ultime est une insouciance expérience de loisir, même si, à bien y regarder, tout est hautement contrôlé et organisé en parcours méticuleusement tracés. [...]

inspirations et inventions

À l'époque des expositions universelles et de l'avènement de la modernité du milieu du xx^e siècle, Walt saisit l'air du temps. La société américaine est à la recherche d'histoires de progrès et, pour répondre à ce besoin, Walt s'inspire de la production culturelle du Vieux continent – l'Europe –, de sa littérature et de son architecture. Disneyland emprunte en effet des éléments aux Jardins de Tivoli, le parc d'attractions ouvert en 1843 à Copenhague qu'il visite en 1951. Son château de *La Belle au bois dormant* ressemble, quant à lui, à celui de Neuschwanstein, construit au xix^e siècle par le roi Louis II de Bavière. [...]

Depuis son stationnement dans l'est de la France en tant qu'ambulancier de la Croix-Rouge à la fin de la première guerre mondiale, Walt Disney recueille ainsi tout au long de sa vie des bribes d'inspiration, des éléments qu'il copie et ré-échantillonne et qui ont donné lieu à un collage de références familières. [...]

collaborations avec l'industrie américaine

Ce mélange d'imagination, de narration et de médias, associé à l'application de nouvelles technologies, le conduit également à collaborer avec la NASA, le Massachusetts Institute of Technology (MIT) et certains piliers de l'industrie américaine, tels que General Motors. Ces associations ouvrent la voie à une production culturelle qui prépare le public à l'avenir capitaliste que ces sociétés leur réservent.



château de *La Belle au bois dormant*, Disneyland, Anaheim, Californie, 1955

La Maison du Futur Monsanto est un exemple de ces créations. Présentée à Disneyland de 1957 à 1967, cette attraction dévoile les différentes manières d'utiliser le plastique dans un foyer du futur. On y trouve des appareils ménagers tels qu'un micro-ondes, un lave-vaisselle et une sonnette dotée d'une caméra, autant de produits devenus, entretemps, des articles ménagers tout à fait ordinaires. Toutes les innovations auxquelles Walt et son équipe ont contribué sont également présentées sous la forme de placements de produits dans les pavillons de l'exposition universelle de 1964 à

New York et, plus tard, à Disneyland, dans le but ultime d'éveiller un désir de consommation chez les visiteurs.

une réalité hypersimplifiée

Cependant, ces inventions ne constituent qu'un côté de la médaille. De l'autre, Disney place la famille nucléaire blanche et son identité spécifique au cœur du rêve américain. De nombreuses histoires de Disney sont des réinterprétations édulcorées de contes de fées bien plus sombres sur le passage à l'âge adulte et sur la transformation du méchant en bon samaritain. La représentation des différents personnages dans les films Disney alimente, involontairement ou pas, les stéréotypes raciaux et renforce les rôles de genre, ce qui, en retour, conduit à la normalisation de la discrimination. Le renforcement de certains rôles et divisions entre les sexes apparaît dès le premier long-métrage d'animation de la société, *Blanche-Neige et les sept nains* (1937). Alors que dans les mêmes années les suffragettes défilaient dans les rues d'Amérique pour obtenir le droit de vote, le personnage de Blanche-Neige est placé derrière les fourneaux. Walt va jusqu'à en

revendiquer la voix : il s'assure que l'actrice Adriana Caselotti (1916-1997) ne puisse plus jamais apparaître – du moins vocalement – dans d'autres productions cinématographiques. [...]

La sous-représentation ou à l'inverse la stéréotypisation des personnes noires ne fait, elle aussi, qu'enraciner les stéréotypes existants. Dans l'un des premiers court-métrages de Disney intitulé *Mickey's Mellerdrammer* (1933), Mickey Mouse arbore un visage noir, reliant ainsi le cinéma d'animation à la tradition des *minstrel shows*². [...] Notre relation à la nature et l'image que nous en avons ont également été altérées par Disney : à travers une représentation fautive, à savoir celle d'une nature vierge et intacte.

Tout cela est assez problématique, car nous sommes informés et influencés par la culture dans laquelle nous vivons et par les histoires que nous partageons. L'unilatéralité des récits et des formes de représentation et d'exclusion dissimule et supprime ainsi la pluralité et la complexité du monde qui nous entoure. Ceci est d'autant plus vrai aujourd'hui, à une époque où la rhétorique de la propagande politique populiste s'appuie sur l'hypersimplification qui, comme chez Disney, déploie l'identification, le symbolisme, la sentimentalité ou une supposée innocence pour faire adhérer les auditeurs à un certain nombre d'idéaux.

Pour parvenir à ce sentiment de «salubrité», un ensemble d'idéaux utopiques a été médiatisé par le biais d'archétypes. En produisant de l'espoir et du réconfort, les usines culturelles de Disney fabriquent simultanément de la nostalgie pour le passé et pour l'avenir. Pour ce faire, une multitude



La Maison du Futur de Monsanto, 1957

éclectique de styles architecturaux tels que des ornements gothiques, des éléments beaux-arts du XIX^e siècle ou des détails néoclassiques sont appropriés, mélangés et mis en scène pour évoquer une atmosphère plutôt qu'un lieu. Dans les univers de Disney, on se retrouve dans un lieu qui n'est ni d'ici ni d'ailleurs. Une copie si souvent reproduite qu'on en a oublié le modèle original. Un mélange qui aboutit à un environnement rassurant.

une expérience immersive

Ce tissage non linéaire entre temps et espace, réel et fiction, intérieur et extérieur, introduit des ambiguïtés déstabilisantes qui sont essentielles pour plonger le public dans une expérience immersive. [...] Disney a d'ailleurs pris une certaine liberté poétique pour construire son sens du réel. Tous les drapeaux américains de ses parcs sont par exemple des faux. En effet, ils sont tous dépourvus d'une étoile ou d'une bande, ce qui leur permet de ne pas être soumis aux réglementations qui s'appliquent à l'hisserie et à l'abaissement des drapeaux nationaux. [...] D'autres techniques visant à fausser ce que nous voyons et percevons comme réel sont mises en œuvre dans les parcs Disney. L'une des plus notoires est la peinture «*go away green*», que l'entreprise a brevetée pour camoufler et cacher ce qui est à la vue de tous; l'idée étant que les visiteurs du parc à thème ne remarqueront pas les objets peints en vert grisâtre, car conçus pour passer inaperçus. [...]

De nombreuses méthodes et techniques visant à dissimuler ou



Serris © Eric Tabuchi - Nelly Monnier

à influencer ce que nous voyons s'inspirent de procédés cinématographiques utilisés dans les films de l'entreprise, tels que le cadrage, le collage, le montage et la perspective forcée. [...] D'autres déclencheurs sensoriels tels que la couleur, le son, la lumière et l'odeur sont utilisés pour influencer davantage les humeurs et les comportements des visiteurs. [...] En participant temporairement à la production d'un imaginaire, les visiteurs suspendent ainsi leurs croyances, ils s'évadent dans des mondes d'émerveillement et d'architectures persuasives, tout en étant subliminalement influencés par les normes et les codes culturels des fictions Disney.

Disney urbaniste

[...] L'ambition de Disney était d'exploiter le succès de son premier parc pour influencer les conditions du monde réel. L'homme d'affaires avait commencé à acheter de vastes terrains à l'extérieur du parc de Anaheim avec l'ambition d'y construire des complexes immobiliers. Son objectif était de «prototyper» les communautés de demain en créant des espaces urbains dynamiques, mais contrôlés, pour

offrir une alternative aux centres-villes ravagés par la criminalité, les autoroutes embouteillées et l'étalement urbain qui dominaient les villes américaines des années 1950 et 1960 [...]. N'est-il pas temps alors de considérer la disneyfication au-delà de sa connotation péjorative? Dire que quelque chose a été «disneyfifié» implique en effet le plus souvent qu'un lieu réel a été dépouillé de son caractère authentique, historique ou parfois même pittoresque. Mais que dit de nous le fait que nos centres-villes deviennent aujourd'hui la toile de fond d'une spéculation, se remplissant de façades lisses et d'espaces «pittoresques»? Et quelle influence cette homogénéisation sociale et culturelle aura-t-elle à long terme?

les nouvelles frontières numériques

La Disney Company a aujourd'hui réalisé ce que Walt tentait de faire, à savoir créer un design total. Avec des investissements croissants dans la construction et la propriété intellectuelle, des centres de villégiature sur presque tous les continents, l'omniprésence de ses marchandises (produites dans des conditions de travail très précaires), la fabrication de jeux, les vacances en croisière et le service de streaming Disney+, l'entreprise a complètement pénétré nos vies et nos foyers. [...] La société est également en train d'acquérir des start-ups technologiques dans des domaines allant de l'ingénierie robotique à la réalité virtuelle, en passant par l'apprentissage automatique, l'intelligence artificielle et l'imagerie générée par ordinateur. [...]

Que pouvons-nous alors apprendre du succès de Walt Disney maintenant qu'il est temps d'imaginer d'autres avènements? Si son succès est dû à sa conviction que l'imagination est le modèle pour la réalité, il est primordial d'en comprendre les codes et les conséquences pour nos sociétés, particulièrement à une époque individualiste, où les *fake news* favorisent la disparition des frontières entre réalité et fiction.



un exemple d'utilisation du Go away green sur un hangar du parc d'Épcot



Extraits de l'article paru dans le numéro 78 de la revue DAMN, printemps 2021.

1. C'est ainsi que le Disneyland de Anaheim s'est autoproclamé dès son ouverture en 1955.
2. Le *minstrel show* (de l'anglais *minstrel*, «ménestrel» en français), était un spectacle américain créé vers la fin des années 1820, où figuraient des acteurs blancs qui se noircissaient le visage (*blackface*) ou des Noirs apparaissant généralement comme ignorants, stupides, superstitieux, joyeux et doués pour la danse et la musique. Ils existèrent jusqu'aux années cinquante, puis disparurent avec la montée de la lutte contre le racisme.

L'architecture des réalités mises en scène (re)construire Disney

exposition
28 04 ➔ 06 10 2024

conférence inaugurale
28 04 2024, 18:30
Saskia van Stein,
commissaire de l'exposition

visites commentées
visite@arcenreve.eu

arc en rêve centre

d'architecture

Entrepôt, 7 rue Ferrère
F-33000 Bordeaux
+33 5 56 52 78 36
info@arcenreve.eu
arcenreve.eu



arc en rêve centre d'architecture mène depuis 1981 un projet de sensibilisation culturelle centré sur la création architecturale contemporaine élargie à la ville, au paysage et aux territoires de l'habité, pour ouvrir le regard sur le monde en mutation. Son programme de référence internationale s'articule autour de la mise en œuvre d'expositions, conférences, débats, éditions, ateliers pour les enfants, séminaires pour adultes, visites de bâtiments, parcours urbains, et des expérimentations sur le terrain de l'aménagement.

Des premiers films d'animation des années 1920 aux derniers blockbusters, des générations de spectateurs ont grandi avec les normes, les valeurs et les modèles issus des histoires de Disney. Créateur d'un empire du divertissement englobant médias, films et parcs à thème, Walt Disney a imaginé des mondes fantastiques où la réalité est scénarisée. Mais que se cache-t-il derrière l'apparente innocence de ses personnages rassurants, et quel type de ville la formule Disney produit-elle ? Si le monde de Disney repose pour beaucoup sur la nostalgie, il est aussi l'incubateur d'innovations cinématographiques majeures, de nouveaux principes d'aménagement du territoire et de recherches technologiques.

L'exposition L'architecture des réalités mises en scène aborde l'héritage de Walt Disney comme un miroir de la société contemporaine et de sa production culturelle, à la fois en termes de construction identitaire et d'architecture.

L'architecture des réalités mises en scène, (re)construire Disney réunit des contributions de théoriciens, d'architectes, d'artistes et d'autres concepteurs tels que Bas van Beek, Oliver Beer, Persijn Broersen & Margit Lukács, Julien Discrit, Sveta Dorosheva, Carlos Diniz, Benjamin Earl, Pete Ho Ching Fung, Frank O. Gehry Associates, Eléa Godefroy, Sam Jacob, Oskar Johanson, Bertrand Lavier, Clara Lezla, Ateliers Jean Nouvel, Christian de Portzamparc, OMA, Aldo Rossi, Arnau Rovira, Venturi Scott Brown, Pilvi Takala, Bernard Tschumi Architectes, Christoph Sillem, Kem Weber.