

Les desseins de Disney

John K. Grande

Volume 41, Number 167, Summer 1997

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/53279ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

La Société La Vie des Arts

ISSN

0042-5435 (print)

1923-3183 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Grande, J. K. (1997). Les desseins de Disney. *Vie des Arts*, 41(167), 29–31.

LES DESSEINS DE DISNEY

John K. Grande

Le château de Cendrillon
maquette et dessins.
© Centre Canadien d'Architecture
Photo: Michel Legendre



EXPOSITION

**L'architecture du réconfort: les parcs
thématiques de Disney**

**Centre canadien d'architecture
1920, rue Baile, Montréal
Jusqu'au 28 septembre 1997**

■ Qui aurait jamais songé que l'espace principal d'exposition du Centre canadien d'architecture était structuré comme un parc thématique de Disney? Incroyable, non? Et pourtant, le visiteur entre par une rue principale (comme dans tous les parcs de Disney qu'ils soient à Paris, à Tokyo, à Anaheim ou à Orlando), il passe par un centre autour duquel sont distribués les sous-thèmes du parc, en l'occurrence ceux de l'exposition *L'architecture du réconfort: les parcs thématiques de Disney*.

Évidemment, Karal Ann Marling, commissaire de l'exposition, a tiré parti de la similitude de la distribution des salles du CCA pour transposer, en miniature, un parc de Disney. Ainsi, autour de la Place centrale et au pied de l'inamovible château de conte de fée se répartissent les thèmes chers à Disney: *Frontierland* et *Adventureland* qui illustrent la triple relation humain-nature-culture; puis, *Fantasyland* soutenu par l'imagerie des films de Disney; *Tomorrowland* balisé par les visions futuristes; de plus, une salle est consacrée aux *Simulations* (répliques d'icônes architecturales célèbres que l'on trouve au Centre EPCOT: pour l'Italie, la Place Saint-Marc; pour le Mexique, une pyramide dans la jungle; pour Paris la tour Eiffel); une salle, enfin, sur *l'architecture réelle*, comporte des rendus des hôtels effectivement construits et le projet non réalisé de ville industrielle.

Ces mondes souvent de vraies pierres mais qui simulent le carton pâte à s'y méprendre, sont-ils tournés en dérision au CCA? Pas du tout. Quelle surprise de constater que c'est au visiteur de faire preuve d'esprit critique ou de se laisser fasciner (ou reconforter) par les réalisations disneyennes, ne serait-ce que sous formes de reconstitutions inanimées!

Quelque 350 pièces (plans, dessins, peintures, maquettes des parcs et de leurs attractions, ainsi que de projets non réalisés) ouvrent au visiteur l'envers du décor, les intentions, les méthodes de travail, les stratégies de séduction des concepteurs et des ingénieurs de l'imagination (les imagéieurs). La plupart des pièces sont présentées pour la première fois au public. À cet ensemble, s'ajoutent des photographies originales de Catherine Wagner. Il s'agit de clichés destinés à mettre en scène les formes architecturales (paysages et édifices) des quatre parcs de Disney. Ces images sans personnage ont la froideur d'un monde déserté.

Avec l'exposition *L'architecture du réconfort: les parc thématiques de Disney*, le Centre canadien d'architecture propose à ses visiteurs de faire un tour derrière les écrans de la mythologie hollywoodienne afin d'examiner le monde et les espaces réels conçus, construits et orchestrés par Walt Disney. Les parcs thématiques sont assimilables à de l'architecture phrénologique, en ce cas précis, ils matérialisent les phantasmes d'un cinéaste d'animation devenu célèbre. Les crocodiles de papier-mâché, les arbres et les arbustes miniatures de *Storybook Land*, tout comme les répliques des maisons des Trois petits cochons, sont indubitablement faux, mais justement leur

caractère factice est destiné à nous rassurer, à nous protéger momentanément de la dure réalité. Or cette artificialité déborde les parcs et se prolonge, par exemple, dans les décors familiers des fast-foods. Les enfants en sont conscients, tout autant que les adultes, et l'attraction tient, en majeure partie, à l'idée que tout cela a été conçu uniquement pour nous amuser.

LA NOSTALGIE D'UN PARADIS PERDU

Les défenseurs de Disneyland citent souvent le fait que Disney a créé un monde qui n'existait pas avant qu'il l'ait conçu, et que c'est là, en soi, une innovation suffisante. Certes. Mais pourquoi avoir choisi la fuite dans la consommation plutôt qu'une transformation sociale intelligente de notre environnement et de notre communauté « réels »? J'avoue avoir peu vu les films de Disney dans ma jeunesse. Cependant s'ils sont restés gravés dans ma mémoire c'est qu'ils proposaient une perception singulière de la vie dans la nature ou de la vie urbaine. L'artificialité des dessins animés était attirante justement parce qu'elle se distinguait des artifices communs. Au non-espace du cinéma (lieu de rêve) Disney a souhaité faire correspondre la réalité des non-espaces de ses foires d'amusements « extra-ordinaires » pour captiver le cœur et stimuler l'imagination des enfants américains de l'après-guerre au point de faire naître sur leurs lèvres des sourires de joie. Était-ce là, après la Dépression et après la Guerre, une réponse à la nostalgie d'un paradis oublié ou perdu? Pas tout à fait.

Dès 1939, à l'époque de la Studebaker et du grille-pain électrique, Walt Disney avait déjà imaginé un studio de 51 acres à Burbank, en Californie. Ville idéale, éloignée du milieu industriel environnant, sa configuration aurait été linéaire et rationnelle avec ses axes baptisés Dopey Drive ou Mickey Avenue. Après la Deuxième Guerre Mondiale, Disney visite le *Greenfield Village* de Henry Ford dans le Michigan; le site était composé d'une variété d'édifices historiques comme la maison du chanteur noir Stephen Foster, le laboratoire de Thomas Edison, l'école où le petit mouton de la célèbre comptine suivit Mary, et la ferme où Ford passa sa jeunesse. En 1948, il se rendit à la *Chicago Railroad Fair*, où l'on proposait des « copies » de « pays » ou de villages: le quartier français de la Nouvelle-Orléans, un parc national avec un geyser mécanique, un village indien; un train de foire reliait les attractions. Walt Disney se mit à rêver d'un parc thématique semblable. Mais sa foire à lui allait être pourvue d'un décor magnifique, comme celui du Parc Tivoli de Copenhague, au Danemark. Prudent, il consulta tout de même les directeurs de Coney Island et de la *Philadelphia Toboggan Company* avant d'entamer les travaux d'aménagement.

En 1954, après l'annonce officielle de la construction de Disneyland, le public ignorait tout du projet. Il allait en suivre l'élaboration, semaine après semaine, au cours de l'émission télévisée de Disney: en l'occurrence une longue publicité pour son parc. Lorsque Disneyland ouvrit ses portes le 17 juillet 1955, les cérémonies furent présentées en direct sur le réseau ABC que, belle ironie, la compagnie Disney finit par acquérir en 1985.



Main Street, 600 Block South
Main Street USA, Disneyland, Anaheim, California, 1955
Aquarelle opaque sur diapositive
32 x 77 cm
Walt Disney Imagineering Collection ©Disney



Vue à vol d'oiseau de Disneyland préparée pour susciter d'éventuels investissements, 1953
Disneyland, Anaheim, Californie
Mine de plomb sur papier
109 x 118 cm
Herbert Ryman, illustrateur
Walt Disney Imagineering Collection ©Disney

DES VALEURS DIGNES D'UN MUSÉE

Depuis, le parc thématique originel de Disney a eu ses clones. Leurs détracteurs les fuient; les amateurs s'y engouffrent inconditionnellement avec toute leur famille. Après le second Disneyland (Floride), ont suivi l'Eurodisney au sud de Paris, le Disneyland de Tokyo et le centre Epcot en Floride.

L'évasive direction de Disney, connue aujourd'hui sous le nom de *Imagineering*, a longtemps entretenu une crainte à l'idée d'exposer les secrets de la conception et de l'ingénierie de Disneyland, préférant préserver le mystère afin de surprendre et d'émerveiller le public.

Néanmoins, il reste, comme Marty Sklar, vice-président et directeur principal de la création chez Walt Disney Imagineering, l'a fait remarquer lors du 25^e anniversaire de Walt Disney World, que les parcs thématiques ont rarement été considérés comme des sujets dignes d'être exposés dans les musées traditionnels.

Ainsi revient au CCA le mérite d'avoir le premier réussi à présenter publiquement les plans de ces lieux de rêve.

Disposée à la façon de Disneyland, l'exposition du Centre canadien d'architecture présente les maquettes originales de *Main Street USA* et transpose le plan *hub-and-weenie* de Disneyland dans un décor muséologique. Nouvelle ironie: l'architecture du réconfort se voit donc ainsi consacrée parmi les valeurs appelées à résister au temps. Sont exposés quelque 350 objets recréés à partir des archives de *Walt Disney Imagineering*, maquettes des parcs Disney, des plans et croquis architecturaux futuristes. Le tout forme l'exposition la plus colorée du CCA. La partie la plus intéressante est la section *Fantasyland*, où est examinée l'architecture même des dessins animés. On y

trouve aussi les simulations d'architecture réelle réalisées par Disney: la Place St-Marc à Venise et la Tour Eiffel. «Architecture du monde réel» présente deux hôtels à thème – un contemporain et un polynésien – les seules structures conçues par Disney en collaboration avec un architecte (Welton Becket). Une attention est aussi portée à un projet de Disney jamais concrétisé, connu sous le nom de Projet X, soit le plan d'une vraie ville industrielle destinée à être érigée sur sa propriété de 28000 acres en Floride. Les innovations en matière d'élimination des rebuts et de gestion du trafic urbain que contenaient le Projet X furent appliquées au Magic Kingdom et ailleurs dans les parcs de Walt Disney. Dès 1964, l'écrivain de science-fiction Ray Bradbury défendait les simulacres de jungle et les crocodiles de plastique d'*Adventureland* et insistait sur le fait que Disney avait déjà résolu la plupart des problèmes de Los Angeles avec les innovations de Disneyland. Bradbury fut d'ailleurs ultérieurement consulté par *Imagineering* pour la conception du *Spaceship Earth* de la Géosphère d'EPCOT.



L'architecture du réconfort: les parcs thématiques de Disney est la quatrième exposition de la série *Le Siècle de l'Amérique* que présente le Centre canadien d'architecture. Organisée par Phyllis Lambert, directrice du CCA, cette série propose une observation critique de l'architecture américaine et de ses influences. *Vie des Arts* a rendu compte des trois premières expositions: *Scènes de la vie future: l'architecture européenne et la tentation de l'Amérique, 1893-1960* (No 160); *Frank Lloyd Wright: inventer un paysage américain, 1922-1932* (No 163) et *Frederick Law Olmsted en perspective: photographies de Robert Burley, Lee Friedlander et Geoffrey James* (No 164).

UNE CONFORMITÉ FAMILIÈRE ET DÉRANGEANTE

Le Centre canadien d'architecture présente également une série de photos des différents sites Disney actuels. Il s'agit de clichés pris par Catherine Wagner; pour la plupart, ils sont limités aux seules constructions. L'absence de gens donne à ces images l'allure de... décors de dessins animés. Si ce sont là vraiment des non-espaces, alors ces designs, si soigneusement réglés et réalisés pour incorporer la circulation automobile et le divertissement ont de quoi nous laisser pantois. On ne peut que s'interroger sur la valeur de l'interaction sociale telle que la définit Disney, même fantastique, car il s'en dégage une conformité à la fois familière et dérangement. Ah! Si seulement on pouvait enregistrer les conversations des gens qui entrent, visitent et sortent de ces expériences désincarnées, quelle intéressante étude sociale on aurait là! Et que dire des conversations entre les acteurs qui, chaque jour, se déguisent pour animer les décors de leurs pantomimes!... □

(traduit de l'anglais par Monique Crépault)

Le château de Cendrillon
Fantasyland, Tokyo Disneyland, 1980
Aquarelle, peinture métallique, plume et encre, mine de plomb et crayon de couleur sur bleu monté sur carton
81,8 x 53,4 cm
Miyuki, illustrateur
Walt Disney Imagineering Collection ©Disney