

arc en rêve centre d'architecture bordeaux
exposition 28 03 2024 → 05 01 2025

→ dossier de presse

L'architecture des réalités mises en scène

(re)construire
Disney



dossier de presse

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

exposition du jeudi 28 mars 2024 au dimanche 5 janvier 2025
grande galerie

tous les jours sauf le lundi de 11:00 à 18:00, jusqu'à 20:00 le 2^e mercredi du mois

conférence inaugurale
avec **Saskia van Stein**, commissaire de l'exposition
jeudi 28 mars 2024, 18:30

contact presse
Leonardo Lella
+33 5 56 52 78 36
leonardolella@arcenreve.eu

arc en rêve centre d'architecture bordeaux

François Brouat, président
Fabrizio Gallanti, directeur

arc en rêve centre d'architecture
Entrepôt, 7 rue Ferrère F-33000 Bordeaux
+33 5 56 52 78 36 info@arcenreve.eu
arcenreve.eu    



sommaire

Disney, l'architecture des réalités mises en scène par Saskia van Stein, commissaire de l'exposition	p. 07
Disney, un véritable conte de fées par Saskia van Stein	p. 08
La pomme empoisonnée. Disney aux portes de Paris par Christophe Catsaros	p. 11
sélection de contributions	p. 13
scénographie	p. 16
biographies Saskia van Stein, commissaire de l'exposition Juliette Mirabito, assistante commissaire Irene Stracuzzi, graphiste	p. 19
l'exposition : commissariat arc en rêve centre d'architecture : l'équipe	p. 20
merci	p. 21
documents photographiques à disposition	p. 22
informations pratiques	p. 23



Back to the Future, Mickey Mouse 1989-2012 Disneyland Paris (extrait du dyptique) © Irina Werning

Disney

l'architecture des réalités mises en scène

par **Saskia van Stein** commissaire de l'exposition

Ses personnages sont peut-être rassurants et sans ambiguïté, mais peut-on en dire autant de l'homme qui les a créés ? Quel est l'impact social et culturel de l'héritage de Walt Disney ? L'exposition *L'architecture des réalités mises en scène, (re)construire Disney*, présentée au centre d'architecture arc en rêve du 28 mars au 6 octobre 2024, examine l'influence que les films et la pensée de Walt Disney ont eu sur l'environnement bâti et sur la construction d'une identité.

Les imaginaires de Disney sont, en effet, très vite passés du statut de simples distractions cinématographiques à celui d'influences déterminantes pour la culture pop globale. Le dessinateur, à travers l'empire qu'il a fondé, a obtenu à la fois des louanges – pour ses innovations technologiques et l'apparente simplicité et reconnaissance de ses récits – et une grande notoriété. L'ingéniosité avec laquelle il a su mêler harmonieusement des contes de fées avec la réalité s'accompagne d'une conception convaincante et unilatérale de ce à quoi devraient ressembler les mondes merveilleux qui en résultent, tout comme leurs habitants.

Walter Elias Disney (1901-1966) a créé des mondes fantastiques – à l'écran et dans le monde réel – dans lesquels spectateurs et visiteurs peuvent échapper temporairement à leur réalité quotidienne. Son « monde merveilleux » a pourtant connu des débuts modestes : dans les années 1930 il était constitué principalement de dessins animés et de courts-métrages d'animation. Au cours des décennies suivantes il s'est pourtant transformé en un véritable empire médiatique mondial, notamment à travers la création de longs-métrages, de parcs à thème, de centres de villégiature et de croisières. La mise en scène d'une réalité alternative ne s'est d'ailleurs pas limitée aux environnements de ses films et parcs d'attraction. À chaque étape du développement de l'entreprise, l'image de Walt, et celle de sa Walt Disney Company, ont été attentivement soignées et retravaillées.

Ce récit soigneusement construit – celui d'un génie insouciant, « père de la classe moyenne », dont l'entreprise produit des environnements rassurants pour tout le monde – a pourtant un revers. Avec un mélange de nostalgie, d'utopie, de simplification historique et de mignonnerie, Walt Disney a incité son public à plonger dans un monde où réalité et fiction se confondent. Inspiré par la littérature et l'architecture européennes, le créateur, connu comme l'incarnation et le champion du rêve américain, est en effet à l'origine d'un type de production culturelle très spécifique et simplifiée.

Dans cette exposition, Disney est abordé sous différents angles : du culte de la personnalité entourant Walt Disney aux « héros » problématiques de son œuvre ; des expériences multimédias qui relient films d'animation, parcs d'attractions et émissions télé à l'architecture sans temps ni lieu des banlieues *disneyfiées* ; de la concrétisation d'une utopie avec la création, dans les années 1960, du parc d'Epcot à la manipulation de la vision du monde pour des générations d'enfants. Des créatures souriantes aux plans d'aménagement de Marne-la-Vallée contrôlés par la multinationale américaine, la complexité de l'apprenti sorcier autoproclamé apparaît clairement à travers ces interprétations des interactions constantes entre Disney et le monde extérieur.

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, Christian Boltanski, Persijn Broersen & Margit Lukács, Carlos Diniz, Julien Discret, Sveta Dorosheva, Benjamin Earl, Frank O. Gehry Associates, Élea Godefroy, Pete Ho Ching Fung, Sam Jacob, Oskar Johanson, Bertrand Lavier, Clara Lazla, Ateliers Jean Nouvel, Office for Metropolitan Architecture (OMA), Christian de Portzamparc, Aldo Rossi, Arnau Rovira, Christophe Sillem, Karan Sunil, Pilvi Takala, Bernard Tschumi Architects, Venturi, Scott Brown & Associates, Kem Weber.

Disney, un véritable conte de fées

par Saskia van Stein

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

En habile magicien, Walt Elias Disney (1901-1966) a façonné des environnements qui nous amènent à croire à des évasions temporaires. 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.



Walt Disney, en 1935, sur la place de la Concorde devant l'Hôtel de Crillon

Le principal moyen d'expression de cet intrépide génie aura été la psyché américaine. En effet, Disney avait compris comment produire une nouvelle culture pour une nation en quête d'identité. En fusionnant la nostalgie de la vieille Europe avec des visions utopiques, Walt Disney a créé un nouveau récit. Il a innové en matière de technologie et s'est servi 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. [...] 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 insouciant 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 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.



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

[...]

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.

Disney, un véritable conte de fées par Saskia van Stein (*suite*)

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.



La Maison du Futur de Monsanto, 1957

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. Un autre aspect problématique des films Disney est la falsification de faits historiques, comme la représentation de la « vie heureuse des esclaves » dans la comédie musicale *Mélodie du Sud* (1946). 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.



Fantasia Resorts, 2018 © Arnau Rovira Vidal

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 l'innocence projetée 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 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

Disney, un véritable conte de fées par Saskia van Stein (suite)

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 avec le temps et l'espace, avec le réel et la fiction, avec l'intérieur et l'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 ont été 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. [...]



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

De nombreuses méthodes et techniques visant à dissimuler ou 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 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 en effet 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 « disneyfié » 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 de la 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 environnement global. 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'acquiescer 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 apprendre du succès de Walt Disney maintenant qu'il est temps d'imaginer d'autres futurs ? Son succès est dû à sa conviction que l'imagination est le modèle pour la réalité. À notre époque d'individualisme, de *fake news* et de disparitions des frontières entre réalité et fiction, il est primordial de comprendre ces codes culturels et d'être conscient de ces évolutions sociétales.

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.

La pomme empoisonnée. Disney aux portes de Paris

par Christophe Catsaros

extraits de l'article paru dans le numéro 510 de la revue *artpress*, mai 2023



Marne-la-Vallée, 2018 / © Maxime Lerolle / Reporterre

Il y a d'abord cette image : Jacques Chirac, le visage empreint de cette gaieté un peu idiote qui le caractérisait, reçoit un présent des mains de Michael Eisner, directeur général de la Walt Disney Company. Le celluloid encadré offert au premier ministre représente un autre don : celui de la pomme empoisonnée proposée à Blanche Neige par la sorcière.

Immortalisée en 1987 lors de la signature, cette mise en abîme a longtemps symbolisé le caractère douteux de la transaction. L'État français investissait quatre fois plus que la Walt Disney Company

pour avoir le privilège d'accueillir sur son territoire le vaisseau amiral du divertissement familial américain. Trente ans plus tard, au regard de l'évolution du projet métropolitain parisien et de la prolifération des ensembles néo-traditionalistes en Île-de-France, une autre lecture de cette scène est devenue possible.

[...]

Les années 1980 sont celles de la contre-attaque du camp conservateur. On ne mesure peut-être pas combien l'expansion de l'empire américain et son débarquement en Île-de-France relève d'un acte idéologique. Il s'agit non plus de coloniser la production et l'économie, mais bel et bien l'imaginaire et le quotidien. Les années 1980 incarnent ce moment de l'histoire mondiale où les États-Unis l'emportent sur leurs adversaires en mettant la main sur leurs désirs. *Top Gun* et les publicités *Levi's* ont été aussi déterminants dans la victoire contre le bloc de l'Est que l'installation en Europe des missiles Pershing en 1983. Le débarquement de Disney participe de ces opérations qui ancrent durablement les valeurs étatsuniennes dans l'imaginaire européen. Le patron de Disney n'est plus un simple conteur d'histoires. Il est reçu à Matignon comme un chef d'État. Son parc à thème est l'avant-poste d'où rayonnera son nouveau modèle de développement.

De quoi l'urbanisme d'Eurodisney est-il dès lors le signe ? En 1988, dans un rare élan de créativité, la Walt Disney Company réunit un collège d'architectes pour réfléchir à l'architecture du projet : Michael Graves, Robert Stern, Frank Gehry, Stanley Tigerman, Antoine Grumbach, Robert Venturi et Denise Scott Brown. Certains d'entre eux concevront les hôtels du parc à thème. Le concours alors organisé est un véritable manifeste postmoderne. L'entreprise américaine ne peut pas se loucher sur ce coup. Si elle confie à ses propres équipes de designers l'hôtel qui surplombe l'entrée du parc, elle sollicite aussi plusieurs grands noms de l'architecture étatsunienne et européenne.

La pomme empoisonnée. Disney aux portes de Paris (suite)
par Christophe Catsaros

Certains, comme Hans Hollein, auront même l'audace de penser que cette commande pouvait faire l'objet d'une réponse critique. Hollein a proposé un hôtel en forme de porte-avions, suggérant ainsi que le capitalisme peut parfois s'accorder avec une auto-analyse critique. Gehry, avec sa propre variante de la *main street*, fera de son mieux pour donner une certaine cohérence à la nouvelle colonie américaine. Les projets européens les plus conceptuels (Rem Koolhaas, Aldo Rossi, Jean Nouvel, Christian de Portzamparc) ne seront pas réalisés.

Pour autant, le parc n'est pas dépourvu d'intentions architecturales. Michael Eisner, tout réformateur qu'il se veut, ne trahit pas le concept initial du plan de Walt Disney. On retrouve à Paris le même mélange incongru fait d'imaginaire pionnier américain et d'une Europe fantasmée, sorte de lointain souvenir de celui qui l'a parcourue en tant qu'ambulancier pendant la Première Guerre mondiale. L'Europe déformée par Disney cristallise peut-être également le ressentiment inhérent à la perception américaine du vieux continent. La vision déformée est aussi celle des émigrés qui débarquent à Ellis Island avec l'espoir d'un nouveau monde et le désir inavoué de laisser derrière eux les sociétés dont ils se sont coupés.

L'Œdipe appliqué au territoire : tuer le pays d'origine et s'accoupler avec la terre d'accueil. Rien d'autre, si ce n'est ce désir refoulé, n'explique peut-être la violence avec laquelle les escadrons américains détruisirent des joyaux de l'urbanisme européen dans leur effort légitime pour vaincre le nazisme pendant la Seconde Guerre mondiale. En l'occurrence, c'est aux équipes de Walt Disney et à leur effort de guerre cinématographique que l'on doit le plus virulent des plaidoyers pour les bombardements aériens contre les villes ennemies. Le nouveau monde en veut inconsciemment à l'ancien et ne manque pas une occasion de s'en prendre à sa prétendue supériorité.

Les parcs à thème de Walt Disney refont dès lors la ville comme s'ils l'avaient auparavant rayée de la carte. Ils sont le décor qui naît quand toute forme d'urbanité a été préalablement effacée. Ils rejouent ainsi la conquête de l'Ouest où, après le massacre des indigènes, vient le temps de l'édification. Les colons créent leur ville en bois traversée d'une large rue rectiligne : la *main street*. Plus qu'un campement et pas encore une ville. Là, entre le *saloon*, l'église, le bureau de poste et le commerce général, la vie reprend ses droits. La *main street* de Disneyland est de ces actes d'urbanisme colonial dont on ne mesure pas assez la virulence. Un acte d'acculturation dissimulé dans la joie infantile; un traitement de choc, sous anesthésie générale. Elle n'est pas juste un recommencement sur n'importe quelle ruine. Elle est un recommencement sur le corps tout juste refroidi de l'archétype honni : la ville européenne. [...]

les contributions



Falling Alice
Oliver Beer

Film d'animation reposant sur une citation d'un dessin animé de Walt Disney. Oliver Beer en a extrait les images pour les livrer à la réinterprétation d'enfants de la région niçoise. Une fois remonté, le film livre de façon subliminale et kaléidoscopique la narration traditionnelle du film augmenté de cette complexe perception infantile.

Falling Alice
Oliver Beer
2014

De la série *Reanimation*
Animation pellicule 16 mm - digital, composé de 54 dessins / 2'17
Production : Villa Arson, Nice
Courtesy Galerie Thaddaeus Ropac
© Oliver Beer



Basney
Bas van Beek

Dans les films de Disney tels que *La Belle et la Bête* ou *Alice au pays des merveilles*, les services à thé sont souvent des personnages à part entière. En reconduisant ces objets de contes de fées à leur condition de porcelaines inanimées, le designer Bas van Beek joue avec la distinction entre l'original et la copie, la réalité et la fiction. Alors que dans les films de Disney la magie donne vie à des objets quotidiens, les pièces de van Beek mettent en lumière l'absurdité de ces mêmes objets dans le contexte d'une cuisine ordinaire.

Basney
Bas van Beek
2013



Mastering Bambi
Persijn Broersen & Margit Lukács

Dans *Bambi*, film d'animation de 1942 de Walt Disney, les animaux jouent les premiers rôles. Mais la nature elle-même est au moins aussi importante dans le film, en tant que métaphore de la société humaine. Disney a créé l'un des premiers mondes virtuels pour *Bambi*. Dans sa vision, profondément ancrée dans le romantisme européen, la nature sauvage est menacée par la culture et la technologie. La forêt est présentée comme une source magique, une zone finalement purificatrice, où les animaux coexistent pacifiquement. Broersen et Lukács recréent le monde vierge de Disney, mais le dépouillent de ses habitants harmonieux, les animaux. Ce qui reste est une nature sauvage construite, où la nature devient le miroir de notre propre imagination. La bande sonore est signée Berend Dubbe et Gwendolyn Thomas. Ils ont reconstitué la musique de *Bambi* et édité le son pour exposer les dissonances du film.

Mastering Bambi
Persijn Broersen & Margit Lukács
2011
vidéo / durée 12'32"



The Power of Disney
Sveta Dorosheva

Sveta Dorosheva a réalisé une illustration pour le LA Times sur l'attrait des parcs à thème Disney. L'article est écrit par un accro de Disney et examine les raisons pour lesquelles de nombreuses personnes se rendent continuellement dans les parcs alors qu'il serait moins cher de passer des vacances ailleurs. L'attraction est-elle une échappatoire à

la réalité où tout est faux? L'œuvre d'art de Sveta est une dissection du cerveau magnifiquement détaillée.

The Power of Disney
Sveta Dorosheva
2017
dessin



Never Neverland
Julien Discrit

Vouloir cartographier *Neverland*, le pays imaginaire, apparaît comme une entreprise naturelle mais impossible puisqu'il s'agit précisément de montrer ce que la carte suggère. Du livre de Sir James Matthew Barrie au film de Disney, l'artiste a découvert qu'une minuscule île des Bahamas, Gorda Cay, avait été achetée par Disney et rebaptisée Castaway Cay (île des naufragés) pour accueillir les touristes. C'est donc cette carte que l'artiste a choisi de réaliser, celle d'un espace hybride, d'un « non-lieu » paradisiaque, un support de fictions. Ce véritable paradis sur terre pour les adultes, représente donc l'ultime expression d'une utopie qui nous fascine et nous échappe : *Neverland*.

Never Neverland
Julien Discrit
2015
carte géographique, impression jet d'encre
prêt du FRAC Lorraine



Roller Coaster of Progress
Benjamin Earl

En 1959, Walt Disney a passé sa première commande de montagnes russes en recréant un paysage artificiel de montagne. L'attraction Matterhorn Bobsleds reproduit les paysages

les contributions

du Cervin, une montagne qui chevauche les Alpes suisses et italiennes. Par la suite, 13 zones montagneuses différentes ont été recréées dans les parcs Disney du monde entier. Bien qu'elles soient à l'échelle 1:100, les effets de perspective leur donnent un aspect grandiose. Les montagnes russes sont nées en Russie et sont entrées dans l'industrie des loisirs grâce à l'exploitation minière, qui a introduit l'utilisation de chariots sur rails. L'installation d'Earl est composée d'images d'amateurs. En focalisant l'attention sur le mouvement désorientant des wagons d'une montagne russe, il pose la question suivante : que cherchons-nous en fait en montant sur ces attractions ?

Roller coaster of Progress

Benjamin Earl

2021

vidéo / durée 11'07"



The Magic Kingdom

Élea Godefroy

Élea Godefroy documente les marges, le rôle et l'impact de l'installation du parc d'attraction Disneyland Paris dans l'aménagement d'un bout de territoire de 2230 hectares. Prospérant sur la résignation des agriculteurs, le projet d'aménagement donne à voir un espace imprégné de la matrice Disney, un monde hétérotopique sublimé.

The Magic Kingdom

Élea Godefroy

2021-2022

photographies



REALITY IS FICTIONAL / DISNEYLAND IS REAL Pete Ho Ching Fung

Pete Ho Ching Fung examine comment le monde de Disney se traduit dans le contexte de Hong Kong, où un Disneyland Resort a ouvert en 2005, et de la Chine, où le Shanghai Disney Resort a ouvert en 2016. Il décrit des histoires oubliées, comme celle des travailleurs migrants chinois qui ont construit le chemin de fer transcontinental aux États-Unis. Il rapproche cette histoire oubliée de la censure contemporaine de Winnie l'ourson, en réaction à un même dans lequel le président Xi Jinping est dépeint comme l'ourson du dessin animé. En fin de compte, Ho Ching Fung pose la question suivante : à notre époque post-mondialiste, qui détermine la manière dont la réalité est construite ou appropriée, et qui est réduit au silence.

REALITY IS FICTIONAL/DISNEYLAND IS REAL

Pete Ho Ching Fung, 2021

cartons peints, bois et cartes postales



Empire of Ice Cream Sam Jacob

Conçue entre 2011 et 2019, *Empire of Ice Cream* est une série de feuilles à carreaux méticuleusement remplies qui montrent les vestiges de plans architecturaux rassemblés à partir d'un assortiment de références historiques et contemporaines. Ces éléments sont parfois grandioses et monumentaux, d'autres banals et génériques, mais tous sont convoqués de manière impromptue à partir de la mémoire de Sam Jacob; des segments de temples grecs anciens, des terrains

de football, quelque chose de Meisian, des parties d'une église, des vergers, des fontaines, des couloirs simples, un morceau de Parlement et une pochette de single de Buzzcock en sont quelques exemples.

Empire of Ice Cream

Sam Jacob

2011-2019

dessin



Two to Tango Oskar Johanson

Un monde fantastique et minutieusement élaboré constitue la base de l'ultime paradis de vacances de Disney. L'installation se concentre sur les croisières et l'île privée dans les Caraïbes opérés par Disney. On y découvre les coulisses de toutes les interventions réalisées par Disney pour donner à Castaway Cay une histoire fictive crédible.

De l'intérieur du bateau de croisière à la tour de communication déguisée en palmier, à Castaway Cay, tous les signes de modernité sont soigneusement exclus.

Two to Tango

Oskar Johanson

2021

installation

les contributions



Walt Disney Productions 1947-2022 n°3 Bertrand Lavier

La série des «Walt Disney Productions», inaugurée en 1984 et régulièrement exposée depuis, est composée d'agrandissements par Bertrand Lavier de tableaux abstraits, griffonnés par le dessinateur de Mickey pour une aventure du héros éponyme dans un musée d'art moderne. L'artiste a également réalisé les sculptures imaginées en isolant des éléments de décor, faisant ainsi accéder au statut d'objet d'art ce qui n'était que décor et fiction.

Walt Disney Productions 1947-2022 n°3 Bertrand Lavier 2023

résine polyester
80 x 110 x 50 cm
(BL220)

© Bertrand Lavier, Adagp, Paris, 2024

courtoisie de : Courtesy the artist and Mennour, Paris



Hypnosis of the Stolen Painting Clara Lezla

Croquis, histoires et plans sont les principaux outils dont disposait Walt Disney pour imaginer et créer ses mondes. Dans cette vidéo, Clara Lezla explore les promesses et les images cachées dans ces plans. À partir d'un entretien avec le géographe français Jean-François Staszak, elle présente un florilège de plans comme des «portails» vers d'autres mondes. En utilisant le plan comme un moyen pour rêver et raconter des his-

toires, la vidéo remet en question la notion de simulacre (des «copies» sans originaux réels) comme la composante la plus importante de notre réalité.

Hypnosis of the Stolen Painting Clara Lezla

2021

vidéo / durée 4'11"

sound design : Maarten Brijker



A World Around Disney Christoph Sillem

C'est en utilisant Google Maps et en découvrant un cercle parfait autour du parc Disneyland Paris que le photographe Christoph Sillem s'est interrogé sur l'influence de Disney au-delà de ce périmètre. Ce qu'il y découvre est une sorte de réplique d'un village français d'un siècle indéterminé. Tandis qu'à Disneyland Paris les visiteurs se bousculent, ici les rues sont vides. Propre et discrètement retouché, cet endroit est une combinaison étrange de familier et de bizarre, donnant l'impression d'être dans un autre pays qui prétend être la France, en étant réellement en France.

A world around Disney Christoph Sillem

2012

photographies



Real Snow White Pilvi Takala

L'artiste Pilvi Takala démontre la logique absurde du «vrai personnage de conte de

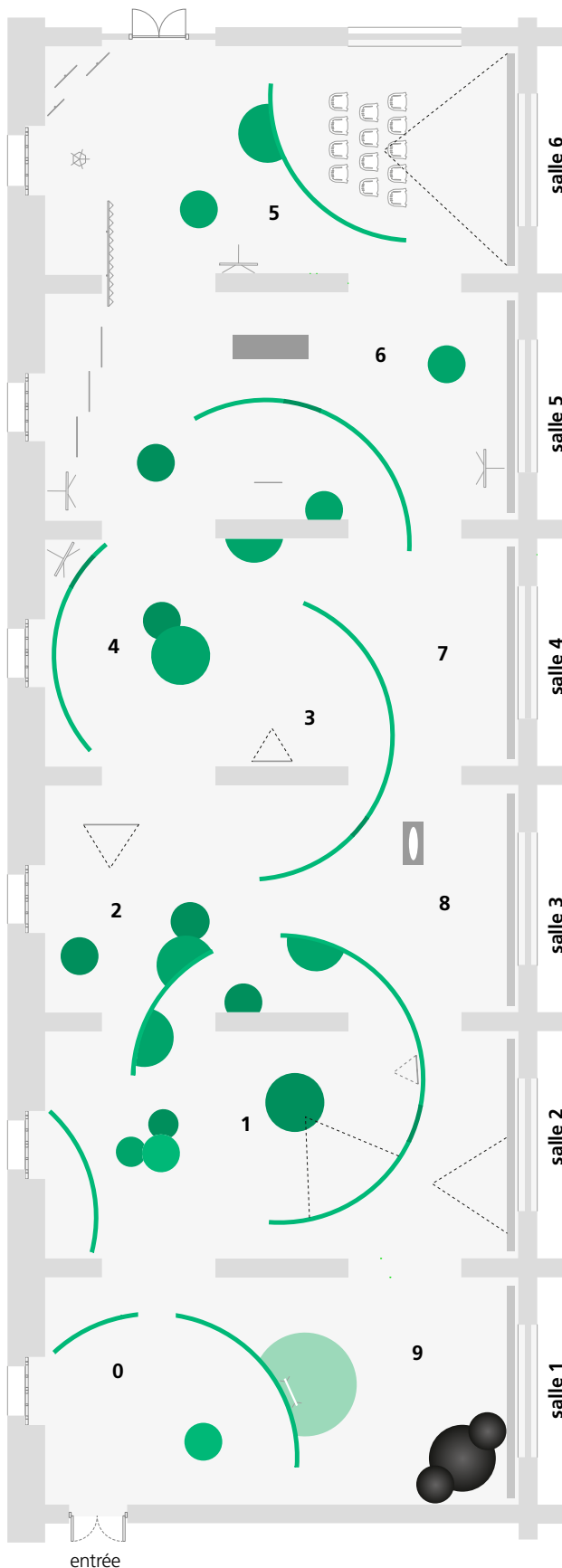
fées». L'extrême sévérité de Disneyland devient évidente lorsqu'un fan déguisé en Blanche-Neige de Disney se voit refuser l'entrée. Un large éventail de costumes Disney est en vente dans le parc, mais ils sont destinés uniquement aux enfants. Les rêves auxquels fait référence le slogan «Les rêves deviennent réalité» ne peuvent être produits que par Disney, et uniquement dans les limites du parc à thème.

Real Snow-White Pilvi Takala

2009

vidéo / durée 09'19

plan de l'exposition



neuf chapitres :

0. L'architecture des réalités mises en scène

– carroussel des illusions

1. Les débuts créatifs**2. Inspiration et appropriation**

– *Basney*, Bas van Beek, 2013

– *Falling Alice*, Oliver Beer, 2014

3. Disney pendant la seconde guerre mondiale**4. De la carte au système**

– *The Real Snow White*, Pilvi Takala, 2009

– *The Power of Disney*, Sveta Dorosheva, 2017

5. La nature cultivée

– *The Roller Coaster of Progress*, Benjamin Earl, 2021

– *Mastering Bambi*, Persijin Broersen & Margit Lukács, 2011

– *REALITY IS FICTIONAL / DISNEYLAND IS REAL*, Pete Ho Ching Fung, 2021-2024

6. L'expansion comme modèle

– *The Magic Kingdom*, Élea Godefroy, 2021

– *Two to Tango*, Oskar Johanson, 2021

– *Never Neverland*, Julien Discrit, 2015

7. Val d'Europe, nouvelle ville

– *A World Around Disney*, Christoph Sillem, 2012

– *Empire of Ice Cream*, Sam Jacob, 2011-2019

8. Des boucles sans fin

– *Walt Disney Productions 1947-2022 n°3*, Bertrand Lavier, 2023

– *Le Club Mickey*, Christian Boltanski, 1990

– *Hypnosis of the Stolen Painting*, Clara Lezla, 2021

9. Les mondes virtuels Disney

– *A Map of Walt Disney Company's World Wide Assets*, Irene Stracuzzi

scénographie

L'exposition se développe sur l'ensemble de la grande galerie, en proposant un parcours non linéaire à travers les thèmes développés dans l'exposition.

Des cimaises courbes et des parcours sinueux altèrent la vision d'enfilade de la galerie, formant un paysage aux différents tons de vert-gris. Cette couleur, appelée *Go Away Green* par Disney, a été mise au point pour occulter les éléments du décor non désirables des parcs à thèmes et quartiers Disney (fond de scènes, mobilier urbain...).

La grande galerie d'arc en rêve se trouve ainsi divisée en neuf sous-espaces retraçant l'histoire de Walt Disney, la construction progressive de l'entreprise d'animation en une multinationale du loisir et du divertissement, son rapport à la militarisation, la mondialisation et ses recherches en urbanisme.





A world around Disney © Christophe Sillem

commissariat

Saskia van Stein

Commissaire de l'exposition, Saskia van Stein dirige actuellement le programme de master *The Critical Inquiry Lab* à la Design Academy d'Eindhoven ainsi que l'International Architecture Biennale Rotterdam (IABR). Elle a été directrice artistique du Bureau Europa, plate-forme d'architecture et de design basée à Maastricht, et conservatrice à l'Institut d'architecture des Pays-Bas (NAi). Sa pratique se caractérise par une approche transdisciplinaire dans laquelle les problèmes sociaux contemporains donnent lieu à des questionnements sur l'analyse, l'imagination et la représentation, et sur la manière dont ceux-ci se manifestent dans l'environnement construit. À partir de son intérêt profond pour le commissariat d'expositions, Saskia van Stein explore les possibilités de différents formats d'exposition et méthodes de production de connaissances, dans lesquels la performativité de la production culturelle joue un rôle central.

Juliette Mirabito

Juliette Mirabito est éditrice et commissaire d'exposition. Envisageant la création contemporaine à travers les prismes de l'héritage et de la performativité, elle mène, seule ou collectivement, divers projets d'exposition, de publication et de performance. Elle travaille actuellement comme curatrice du programme public pour Rib, un espace d'art contemporain à Rotterdam, et est également l'assistante d'édition d'*Errant Journal*, une publication de recherche thématique dédiée aux épistémologies plurielles.

identité graphique

Irene Stracuzzi

La graphiste Irene Stracuzzi vit et travaille à Amsterdam. Elle enseigne à la Design Academy d'Eindhoven, où elle est rattachée au département de master en tant que tutrice en design. Irene Stracuzzi est spécialisée dans la conception graphique, la direction artistique et le design de l'information. Elle travaille aussi bien de manière indépendante qu'en équipe pour des clients dans le domaine artistique et culturel. Dans le cadre de ses recherches, Irene Stracuzzi s'attache à traduire des résultats complexes en formats visuels accessibles, reflétant ainsi sa vision du rôle du design en tant qu'outil critique pour le partage et la propagation des connaissances.

commissariat

Saskia van Stein

commissaire de l'exposition

Juliette Mirabito

assistante commissaire

Irene Stracuzzi

identité graphique

Avec les contributions de :

Bas van Beek, Oliver Beer, Christian Boltanski, Persijn Broersen & Margit Lukács, Carlos Diniz, Julien Discrit, Sveta Dorosheva, Benjamin Earl, Frank O. Gehry Associates, Élea Godefroy, Pete Ho Ching Fung, Sam Jacob, Oskar Johanson, Bertrand Lavier, Clara Lazla, Ateliers Jean Nouvel, Office for Metropolitan Architecture (OMA), Christian de Portzamparc, Aldo Rossi, Arnau Rovira, Christophe Sillem, Karan Sunil, Pilvi Takala, Bernard Tschumi Architects, Venturi, Scott Brown & Associates, Kem Weber.

Une première version de l'exposition

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

a été présentée en 2021 au Nieuwe Instituut de Rotterdam, avec une scénographie de Frédérique Albert-Bordenave.

arc en rêve

centre d'architecture

l'équipe

Fabrizio Gallanti directeur

Adrien Bensignor secrétaire général

édition, communication

Christophe Catsaros

relations publiques, partenariat et mécénat

Anastassia Mathie

équipe curatoriale

Wenwen Cai

Eric Dordan

Leonardo Lella

scénographie

Cyrille Brisou

Denys Zhdanov

atelier graphique

Emmanuelle Maura

Marie Christine Mendy

éducation

Sara Meunier

Flora Stich

administration

Sylvaine Vigneau

médiation culturelle et accueil

Massimo Capano

Hakima Chahid

Claudine Wierstra

stagiaires

Clara Aignan, université Jean-Jaurès, Toulouse

Francesco De Pretto, IUAV Venise

Anthony Dubos, Lisaa Bordeaux

Tristan Turgné, Ensap Bordeaux

collaboration spéciale

Marc Vidal, pour la recherche

collaboration extérieure

Vincent Grama et **François Richard**,

pour la menuiserie

arc en rêve centre d'architecture

MERCI

arc en rêve remercie ses partenaires institutionnels

qui soutiennent son action de sensibilisation culturelle
à l'architecture,

la mairie de Bordeaux,

qui soutient arc en rêve depuis sa création

Bordeaux Métropole,

le ministère de la Culture,

direction de l'Architecture et du Patrimoine

direction régionale des Affaires culturelles Nouvelle-Aquitaine

la région Nouvelle-Aquitaine

merci à nos partenaires privés
qui soutiennent l'action d'arc en rêve

aquitanis

Fonds de dotation Quartus pour l'architecture

unikalo

Nous remercions les artistes, les architectes,

les partenaires et les institutions qui ont

contribué à la réalisation de l'exposition :

Art, Design & Architecture Museum, UCSB, Santa Barbara

Betts Projects, Londres

François Bisch, Lège-Cap-Ferret

Carlos Diniz Archive, Los Angeles

École des beaux-arts de Bordeaux

Éo, toutes architectures, Bègles

Frac Lorraine, Metz

Galerie Mennour, Paris

Les Abattoirs, Musée-Frac Occitanie, Toulouse

Musée des Arts décoratifs et du Design, Bordeaux

Nieuwe Instituut, Rotterdam

Dominique Paini, Paris

The Venturi, Scott Brown Collection, Philadelphie

documents photographiques à disposition

pour télécharger les images : <https://we.tl/t-QETEPDcoJE>



01_ Persijn Broersen & Margit Lukács :
Mastering Bambi, 2010
vidéo
Courtesy d'Akinci



02_ Pilvi Takala :
Real Snow White, 2009
vidéo
Courtesy de Carlos/Ishikawa, Stigter van Doesburg et Helsinki Contemporary.



03_ Fantasia Resorts, 2018
© Arnau Rovira Vidal



04_ Rue des Genêts, Bailly-Romainvilliers (Seine et Marne),
série « A world around Disney »
2009
© Christoph Sillem



05_ Marne-la-Vallée, 2018
© Maxime Lerolle / Reporterre



06_ The Magic Kingdom
© Eléa Godefroy



07_ The Magic Kingdom
© Eléa Godefroy



08_ club Mickey, 1961
collection Ferret d'Avant



09_ Walt Disney, 1935
sur la place de la Concorde, devant
l'Hôtel de Crillon



10_ Serris
© Eric Tabuchi - Nelly Monnier



11_ Coupvray, Disneyland Paris
© Eric Tabuchi - Nelly Monnier



12_ Coupvray Disneyland Paris
© Eric Tabuchi - Nelly Monnier



informations pratiques

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

exposition

du jeudi 28 mars 2024 au dimanche 5 janvier 2025

grande galerie

ouvert du mardi au dimanche de 11:00 – 18:00

nocturne le 2^e mercredi du mois jusqu'à 20:00

visite de presse

jeudi 28 mars 2024 à 14:30

inauguration

jeudi 28 mars 2024 à 18:30

→ conférence inaugurale

avec **Saskia van Stein**, commissaire de l'exposition

→ ouverture de l'exposition

la ville, l'architecture,
le paysage, les territoires
de l'habité, à Bordeaux,
dans sa région, dans le monde,
tous les jours, toute l'année,
avec arc en rêve
centre d'architecture

droit d'entrée Entrepôt

selon les conditions en vigueur

plein tarif : 8,00 €

tarif réduit : 4,50 €

– le premier dimanche du mois
(hors juillet et août) : accès aux
collections et aux expositions gratuit
pour tous.

– conditions de gratuité et réduction
le tarif réduit s'applique
aux demandeurs d'emploi,
aux groupes de plus de 10 personnes
aux étudiants (sur présentation
de leur carte d'étudiant) et aux
porteurs de la Carte Jeune Bordeaux-
Métropole.

accès

tram : ligne B, station CAPC ;

ligne C, station Jardin public.

parkings : Cité mondiale,
Quinconces et Jean-Jaurès

conférences

programmées le jeudi à 18:30

auditorium à l'Entrepôt

(entrée libre, dans la limite
des places disponibles)

éditions

affiches, cartes postales, catalogues

éducation

actions proposées aux écoles

maternelles et élémentaires,

collèges et lycées,

centres sociaux et de loisirs

sur inscription :

education@arcenre.eu

administration

du lundi au vendredi

09:00 – 13:00 / 14:00 – 19:00

relations presse

Leonardo Lella

+33 6 79 04 40 32

leonardolella@arcenre.eu

informations

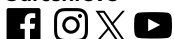
+33 5 56 52 78 36

info@arcenre.eu

arcenre.eu

Suivez #arcenre
sur Facebook, Instagram,
Twitter et YouTube

@arcenre



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 bordeaux



unikalo

FONDS
DE DOTATION
QUARTUS
POUR L'ARCHITECTURE

aquitanis