

**Zeitschrift:** Das Werk : Architektur und Kunst = L'oeuvre : architecture et art  
**Band:** 62 (1975)  
**Heft:** 8: Schauspiel und Architektur = Le spectacle et l'architecture

**Artikel:** Learning from Walt Disney : urbanisme et bande dessinée =  
Urbanismus und Comic-Strips  
**Autor:** Brino, Giovanni  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-47857>

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

### **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

### **Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

**Download PDF:** 16.03.2025

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**

Giovanni Brino

# Learning from Walt Disney

## Urbanisme et bande dessinée

Il est certain que la *bande dessinée* (b.d.) constitue l'une des formes les plus efficaces de communication visuelle. Mais elle reste cependant l'une des moins utilisées par la culture urbanistique et architecturale, notamment pour analyser la physionomie de la ville moderne.

Le critique Leonardo Benevolo, dans sa récente publication d'un choix d'essais<sup>1</sup>, y fait discrètement allusion, sans pourtant approfondir le potentiel inhérent à cet extraordinaire moyen de communication de masse, qui est né (du reste comme le cinéma et l'automobile) en même temps que la ville moderne, et se trouve ainsi particulièrement apte à illustrer la légende moderne de l'homme occidental.

On explique difficilement ce désintéressement de la critique architecturale et urbanistique, si l'on pense aux nombreuses analyses littéraires, sociologiques et même politiques dont la b.d. a été l'objet récemment.

Toutefois, je ne chercherai pas à établir un rapport théorique entre ce type de littérature et l'urbanisme moderne, rapport largement démontré par les analyses sociologiques et politiques même (sur lesquelles je reviendrai). J'utiliserai la b.d. comme simple outil d'exploration.

### Le cas de Los Angeles

Cet article se sert d'une b.d. particulière, celle de Donald par Walt Disney, afin de rendre visible l'image d'une ville qui se prête bien à ce genre d'exercice à la fois amusant et scientifique: il s'agit de la ville de Los Angeles.

Giovanni Brino: né à Oulx (Turin) en 1936, diplômé en architecture en 1960 à l'Ecole Polytechnique de Turin.

En 1972-1973, il a été boursier du fonds Fulbright à Los Angeles, auprès de l'Université de Californie, pour effectuer une recherche consacrée à «la culture post-urbaine». Il donne actuellement un cours à la Faculté d'Architecture de Turin, où il enseigne depuis 1970, cours consacré à la ville capitaliste.

Cet exercice, qui pourrait faire «tiquer» la culture académique, propose au contraire une démarche légitime du point de vue culturel et scientifique, similaire à celle d'un Reynier Banham, qui recourt à la littérature de science-fiction de Ray Bradbury et à la revue «Playboy» dans sa magistrale monographie sur Los Angeles<sup>2</sup>, et ceci pour expliquer la physionomie de cette ville; ou encore à celle de Robert Venturi, Denise Scott Brown et S. Izenour qui, dans *Learning From Las Vegas*<sup>3</sup>, ont utilisé les dépliants touristiques et commerciaux publiés par le Bureau du Tourisme et par les boîtes de nuit pour expliquer la physionomie du «Strip» de Las Vegas, qu'il serait d'ailleurs impossible de représenter à l'aide des systèmes statiques de la cartographie traditionnelle.

Une question me paraît essentielle: pourquoi *Los Angeles*, avec sa culture post-industrielle particulière, se prête-t-elle à visualisation dans le cadre de la b.d. de Donald, jusqu'à s'identifier avec facilité, pour ne

pas dire sans aucune équivoque, à la ville de *Donaldville* conçue par Walt Disney?

Los Angeles, on le sait, détient en Hollywood sa matrice culturelle, l'une des plus authentiques et originales de notre époque. C'est Hollywood qui non seulement a influencé directement le développement urbain de Los Angeles, à travers les «studios» dispersés sur le territoire angélien, les habitations des «stars» construites à Beverly Hills ou à Bel Air, les locaux de rendez-vous fameux à l'enseigne *pop* dont l'«architecture de persuasion» a fini par s'appliquer à grande échelle sur tout l'environnement<sup>4</sup>, mais a surtout diffusé, d'abord par la pellicule de celluloid et ensuite par la télévision, l'idéologie petite-bourgeoise de l'Américain moyen: idéologie qui se reflète à la perfection dans la physionomie «post-urbaine» de Los Angeles.

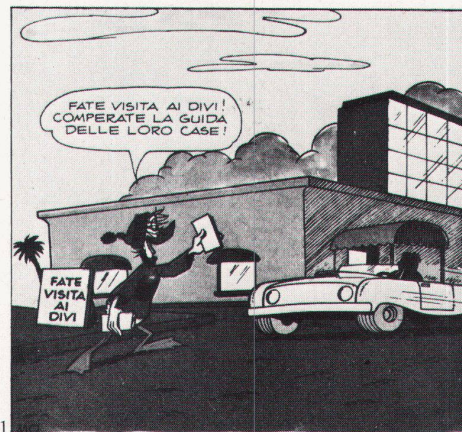
Walt Disney fut l'un des interprètes les plus ingénieux et les plus caractéristiques d'Hollywood, qui, de son studio de Burbank au nord de Downtown Los Angeles, a situé toutes les histoires d'Oncle Donald sur le fond (bien sûr idéalisé) de Los Angeles, ville que la culture architecturale et urbanistique la plus avancée reconnaîtra seulement vers le début des an-

<sup>1</sup> L. Benevolo, «Le avventure della città», Bari, Laterza, 1973, p. XXX-XXXI.

<sup>2</sup> R. Banham, «Los Angeles: The Architecture of Four Ecologies», London, Penguin Books, 1973.

<sup>3</sup> R. Venturi, D. Scott Brown, S. Izenour, «Learning From Las Vegas», Cambridge, Mass., The MIT Press, 1972.

<sup>4</sup> G. Brino, «Pop Architecture» («Gala/International» n. 65, 1974).



1, 2, 3 Souvent les allusions à Los Angeles sont précises comme dans le cas d'Hollywood; lieu habituel d'aventure dans les histoires de Donald Duck.

4 Donaldville, comme Los Angeles, est l'endroit où se

réalise le rêve de l'Américain moyen: le pavillon, la voiture, la piscine.

5 Le genre de vie suburbain pratiqué à Donaldville comme à Los Angeles est un thème qui revient de façon permanente dans les histoires de Donald.

nées 70 comme le prototype urbain de la société capitaliste.

A Walt Disney, il convient d'associer immédiatement son dessinateur (cartoonist) Carl Barks qui est en réalité le véritable créateur de Donald; il en dessine les histoires de 1942 à 1967, devançant la culture officielle de quelques dizaines d'années; il montre Donaldville comme une ville entièrement vouée à la consommation la plus effrénée. Barks lui-même, originaire de l'Oregon sur la côte du Pacifique, a pratiquement toujours vécu aux environs de Los Angeles (d'abord à San Jacinto située à une demi-heure au sud de Downtown Los Angeles, et ensuite à Goleta située à une heure au nord). Barks n'a jamais fait de voyage à l'étranger, de sorte qu'il est tout à fait normal que, comme dessinateur, il ait emprunté à Los Angeles les éléments les plus caractéristiques du paysage urbain de Donaldville et de ses environs.

D'autre part, mon intérêt pour Walt Disney en tant que «philosophe urbain» se justifie par le fait que notre dessinateur non seulement s'est consacré à la b.d., au cinéma d'animation et de «live-action», mais a pratiqué effectivement l'activité d'urbaniste-planificateur pendant presque vingt ans, de 1950 à sa mort.

Comme on le sait, Walt Disney fut en effet l'inventeur des deux expériences les plus singulières de la planification américaine: d'une part *Disneyland*, réalisée en 1955 à Anaheim, à une demi-heure de voiture au sud de Downtown Los Angeles, et surtout *Disney World* à Orlando en Floride. Ces deux expériences (qui sont elles-mêmes des idéalizations du mode de vie angélien) lui ont valu à bon droit une place dans l'histoire de l'architecture et de l'urbanisme moderne, même si certains de nos critiques officiels l'ont systématiquement ignoré ou accusé de «kitsch»<sup>5</sup>.

Il ne faut pas s'étonner que, en son temps, l'écrivain de science-fiction angélien Ray Bradbury ait proposé sérieusement que Walt Disney soit nommé maire de Los Angeles, le seul capable, lui semblait-il,

de résoudre les problèmes complexes de l'urbanisme angélien<sup>6</sup>.

Ayant présenté récemment l'analyse de Disneyland et de Disney World dans la revue *Comunità*<sup>7</sup>, je prierais le lecteur de bien vouloir s'y reporter ainsi qu'à la bibliographie<sup>8</sup>.

**Donaldville: la cité capitaliste**

Je ne chercherai pas à commenter ici la technique de la b.d. et l'idéologie caractéristique de Donald Duck. Il existe en effet sur ces problèmes toute une série d'études récentes de caractère littéraire<sup>9</sup>, sociologique<sup>10</sup> et politique<sup>11</sup>, sans compter tout le matériel documentaire produit par la Walt Disney Productions.

Cette très vaste littérature simplifie la tâche du critique en lui évitant de faire connaître une b.d. devenue populaire autant par son histoire que par sa philosophie. Je me propose de «rendre visible» l'image de Los Angeles à l'aide de l'image idéalisée de Donaldville.

Parmi les images les plus caractéristiques de Donaldville empruntées au gré des diverses aventures de Donald publiées durant ces dernières années, j'ai choisi des illustrations relativement récentes, parce que l'image d'une ville particulière n'émerge qu'à la fin des années soixante.

Le fait qu'à leurs débuts (de 1942 à 1947) les histoires de Donald aient lieu dans un milieu suburbain générique, formé de petites villas avec jardin, typiques de la périphérie de n'importe quelle grande ville américaine et que le cadre d'une ville spécifique ne se précise que par la suite, prouve encore une fois l'analogie entre Donaldville et Los Angeles: en effet la ville s'est développée et transformée graduellement en un milieu «post-urbain» compris comme le dépassement de la dichotomie milieu suburbain/milieu urbain typique des grandes villes de la côte Est des Etats-Unis.

La physionomie «post-urbaine» de Los Angeles ne

devint perceptible qu'à la fin des années 1960, après l'achèvement du réseau des «freeways». Le «centre-ville linéaire» («linear downtown») le long du Wil-

<sup>5</sup> G. Dorfles, *Il kitsch*, Milano, Mazzotta 1968, p. 94 sq. sq.

<sup>6</sup> R. Banham, *op. cit.* p. 83.

<sup>7</sup> G. Brino, *Verso la metropoli post-urbana: Los Angeles* («Comunità» n. 172, 1974, p. 365 sq.

<sup>8</sup> Sur *Disneyland* et *Disney World* il existe une bibliographie étendue. On se limitera à ne citer que les œuvres les plus récentes et les plus importantes pour la lecture de la présente étude:

— Christopher Finch, *The Art of Walt Disney: From Mickey Mouse to the Magic Kingdoms* (avec un essai de Peter Blake sur l'importance de Disneyland et Disney World vu sous le profil architectural et urbaniste).

— Royston Landau, *Mickey Mouse, The Great Dictator (The Disney Game as a Control System)*, («Architectural Design», sept. 1973, p. 591-595).

— Ruth P. Shellborn, *Disneyland, Dream Built in One Year Through Teamwork of Many Artists*, («Landscape Architecture», avr. 1956, p. 121-136).

— Charles W. Moore, *You Have to Pay for the Public Life* («Perspecta» n. 9/10, 1965, p. 57-106).

— «Disneyland/Vacationland», revue quadrimestrielle publiée par la Walt Disney Productions à partir de 1955.

Pour une iconographie sur Disneyland, on renvoie à la production vendue directement par la Walt Disney Productions (sans oublier les dépliants publicitaires):

— «GAF Film: The Official Film on Disneyland.»

— «GAF Pana-Vue: Disneyland 5 slide-sleeves.»

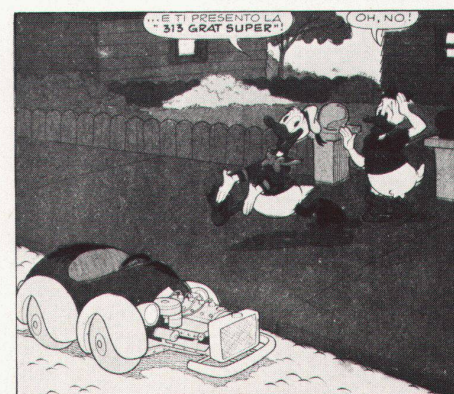
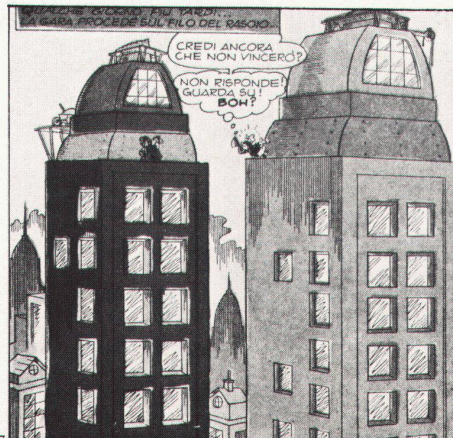
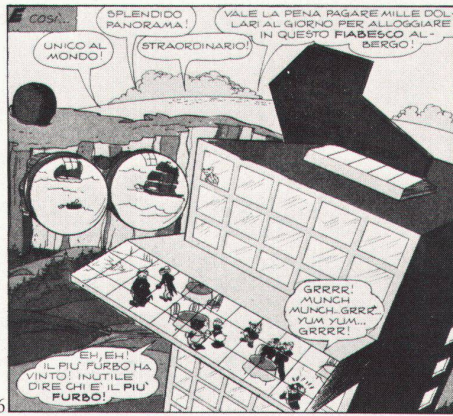
— «GAF Talking View-Master 3 Reel Packet» (21 3-d pictures with sound).

— «GAF View Master: Disneyland 3-reel packets» (21 3-d scenes in each).

<sup>9</sup> D. Buzzati, Préface à: *Vita e dollari di Paperon e Paperoni*, Milano, Mondadori, 1968.

<sup>10</sup> P. Marovelli, E. Paolini, G. Saccomano, *Introduzione a Paperino: La fenomenologia sociale nei fumetti di Carl Barks*, Milano, Sansoni, 1974.

<sup>11</sup> A. Darfman, A. Mattelart, *Come leggere Paperino: Ideologia e politica nel mondo di Disney*, Milano, Feltrinelli, 1972.



6, 7 L'espace représente la matière première de la spéculation foncière qui est l'industrie la plus importante à Los Angeles, comme à Donaldville.  
8, 9 Les déséquilibres sociaux typiques de la société capitaliste (la ségrégation et l'isolement) sont des thèmes communs aux histoires de Donald. La figure représente le ghetto des riches et

celui des pauvres.  
10 L'obsession de la voiture à Los Angeles comme à Donaldville a donné naissance à une nouvelle catégorie urbaine: celle de la «custom car», c'est-à-dire de l'auto personnalisée, comme compensation nécessaire à la standardisation du genre de vie basé sur la consommation et sur le profit.

shire Boulevard devint alors une réalité.

Que nous enseigne Walt Disney de la ville capitaliste? Jusqu'à quel point l'analogie, sinon l'identification absolue de Donaldville et de Los Angeles s'avère-t-elle légitime?

L'identification de Los Angeles avec Donaldville (ou *Duckburg*, dans l'édition originale) n'est pas arbitraire, même si Donaldville est habituellement considérée par les divers spécialistes de Donald comme le symbole générique de la ville américaine ou celui de la ville capitaliste en général.

Dans l'*Introduction à Donald* déjà citée, les auteurs consacrent un chapitre entier à Donaldville («La ville américaine et Donaldville», pages 107 et suivantes), l'identifiant avec une ville-symbole: ils parlent de la «ville-symbole de la société américaine», d'une *ville-Etat* (peut-être à cause de ses dimensions régionales); ils en donnent même la carte sur la base des indices topographiques contenus çà et là dans les différentes histoires.

Prenons quelques indications générales sur la localisation de Donaldville, à la suite de A. Dorfman, A. Mattelart et P. Marovelli, E. Paolini, G. Saccomano, qui ont étudié directement ce problème.

C'est ainsi que Donaldville (comme Los Angeles) est sans aucun doute située sur la côte du Pacifique et plus particulièrement en Californie, comme on peut le déduire de plusieurs histoires et des remarques explicites faites par les personnages eux-mêmes. En outre elle possède un port.

Prenons quelques indications générales sur la localisation de Donaldville, à la suite de A. Dorfman, A. Mattelart et P. Marovelli, E. Paolini, G. Saccomano, qui ont étudié directement ce problème.

**Cité de l'auto**

Donaldville, comme Los Angeles, n'a pas qu'un seul centre, mais se compose d'un ensemble multiforme

de centres qui s'étend de la zone des gratte-ciel du centre-ville jusqu'à la zone résidentielle des petites maisons suburbaines (où Donald lui-même habite au numéro 1313 de la rue du Quack, avec ses supermarchés et ses postes d'essence vieillots).

Donaldville est la synthèse de plusieurs communautés urbaines grandes et petites, éparpillées et créées par l'imagination, exactement comme Los Angeles est la «conurbation» de 60 communautés diverses. L'autre caractère commun aux deux villes se trouve dans la mobilité sur tout un territoire et dans ses dimensions exceptionnelles. Ainsi le recours systématique à l'usage de l'auto, de l'hélicoptère ou de l'avion personnel (dans le cas du riche Oncle Picsou) témoigne de la mobilité caractéristique de l'environnement de Donaldville/Los Angeles: cet usage révèle de façon indirecte une aire territoriale très étendue, comparable uniquement à celle de Los Angeles (ce n'est pas en vain que dans l'*Introduction à Donald*, l'on parle de *ville-Etat*).

L'obsession de l'auto, à Donaldville comme à Los Angeles, a donné lieu à des phénomènes sensationnels comme les *custom cars*, véhicules personnalisés par le do-it-yourself de leur usager. Les autos sont en effet toujours individualisées: celle de Donald est immatriculée 313, symbole d'une fortune proverbiale, celle d'Oncle Picsou porte le symbole graphique du dollar sur le capot, alors que celle de Grand-Mère date d'avant le déluge.

Les «demolition derbies», les «hot-rods», les «dune buggies», l'espace des «drive-in» et des «drive-thru» remplissent les aventures de Donald qui se déroulent au milieu du trafic congestionné, à la recherche de stationnements introuvables, à la merci de contraventions impitoyables et d'accidents autoroutiers. L'usage continu du téléphone, qui transforme Donaldville en une véritable «wired city» (ville-câble téléphonique) est un autre symptôme indirect de l'existence des grandes distances qui séparent les personnages dans les histoires de Donald, exactement

comme à Los Angeles (comme nous avons essayé de le montrer dans un récent article<sup>12</sup>.

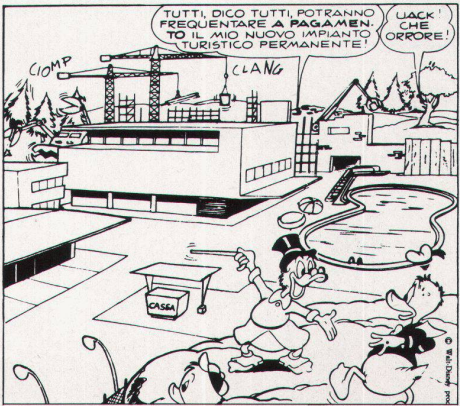
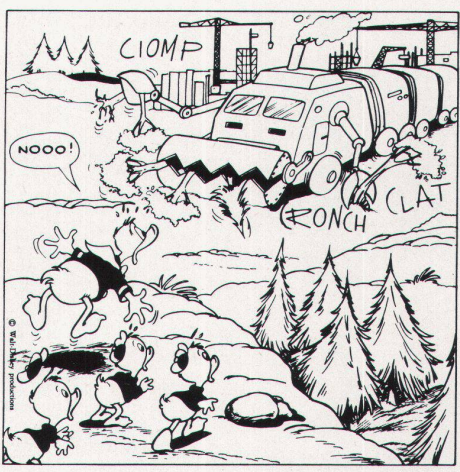
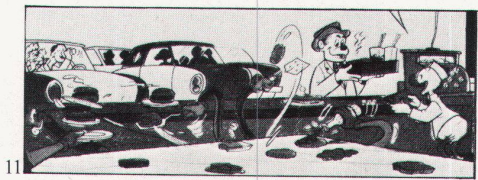
**Les environs de la ville**

En outre, il n'est sûrement pas difficile, à qui connaît l'environnement naturel extraordinaire de Los Angeles, de reconnaître aux environs de Donaldville les sites de «recreational facilities» les plus connus de Los Angeles: ses déserts, ses forêts, ses extraordinaires «ghost-towns» (les villes-fantômes des chercheurs d'or de la seconde moitié du 19e siècle), ses plages, etc. Ainsi, le *Duckburg Desert* n'est autre que le Désert Mohave ou le Désert du Sud-Est; «la Vallée de l'Horreur», située à 100 mètres au-dessous du niveau de la mer, est la Vallée de la Mort (Death Valley), à mi-chemin entre Los Angeles et Las Vegas; la *Forêt Noire*, est le Sequoia National Park, ou l'une des nombreuses forêts aux alentours de Los Angeles; *Cocoa Beach* est sûrement Balboa Beach, plage fameuse à l'extrémité méridionale de Los Angeles; le *Parc des Attractions* où Donald souhaite transporter l'Everest n'est rien d'autre que Disneyland qui abrite justement une fidèle reproduction du Cervin, d'une altitude de quelque cent mètres<sup>13</sup>, *Goldopolis Boom City*, ville-fantôme qu'une société productrice de missiles a l'intention de détruire, est l'une des nombreuses villes-fantômes des environs de Los Angeles, comme Calico, Tropic, etc.; l'incroyable *Cimetière de la Famille Picsou* ressemble beaucoup à cet autre cimetière, aussi incroyable du reste, le Forest Lawn Memorial, rendu célèbre par E. Vaugh dans son livre *The loved one*.

Sous le nom de *Hulahlula* on peut facilement reconnaître Honolulu, tout proche de Los Angeles (bien sûr à vol d'oiseau). *Las Sregas* et ses établissements

<sup>12</sup> G. Brino, «Los Angeles Yellow Pages» («Gala/International», n. 69, 1974).

<sup>13</sup> G. Brino, «Pop Architecture», op. cit.



11, 12 L'usage systématique de la voiture a engendré certains types de structures comme les «drive-in», les «drive-thru» et les «nomadic truchitec-tures», etc., qui sont souvent ridiculisées dans les histoires de Donald Duck.  
13, 14 A l'intérieur d'un système fondé sur la consommation, il n'arrive jamais qu'aucune fonction, même la plus intime, puisse se soustraire à la logique du profit. La Société de crédits de l'Oncle Picsou fonctionne en liaison avec

15 une chapelle nuptiale (Wedding Chapel), elle-même reliée à une chaîne de bureaux et de magasins dont Donald est client et où il fait un tas de dettes pour pouvoir épouser Daisy.  
15, 16 Disney, dans les histoires de Donald, a prévu avec une dizaine d'années d'avance le thème de l'écologie: Donaldville, comme Los Angeles, et surtout comme Disney World, peut être donnée comme l'exemple type de la culture de l'environnement.

de jeu ne peuvent être que Las Vegas, créée en dépendance économique et culturelle directe de Los Angeles; de la même manière le *Port* et les *jetées* de Donaldville sont encore aisément reconnaissables dans la géographie physique et culturelle angélienne.

#### Activités et manifestations

De même, certaines manifestations culturelles et sportives particulièrement extravagantes (comme les «expositions de Gâteaux», les «écoles de danse pour personnes obèses», les «clubs pour cures d'amaigrissement» ou les musées insolites, comme le «Musée des Figures de cire», le «Musée de l'Infamie», etc.) ont une saveur délicieusement hollywoodienne et angélienne. De même que l'aquarium et le zoo se rapportent aux fantastiques équipements de loisir qui ont rendu Los Angeles célèbre dans le monde entier («Marineland», «Lion Country Safari», etc.). Comme Los Angeles, Donaldville est la ville typique du système capitaliste: c'est «une ville dynamique qui ne cesse de se transformer et de se développer dans toutes les directions» – (dit Oncle Picsou avec raison), c'est un engin fabriqué pour accroître la consommation, un piège fait de persuasions continues pour stimuler la superfluité des besoins (le cercle des besoins nécessaires serait trop restreint), où le poste de travail existe en fonction des exigences de consommation et de loisir, et non en fonction de la seule production.

A Donaldville comme du reste à Los Angeles, toutes les activités se situent dans le secteur tertiaire (les 110 mètres et les 31 passe-temps de Donald s'inscrivent tous à l'intérieur de cette sphère tertiaire). Des deux pôles du processus capitaliste, la production et la consommation, Donaldville n'abrite que le second, et notamment certaines activités angéliennes comme l'industrie électronique, aérospatiale et cinématographique.

A Donaldville comme à Los Angeles, tout est sujet

à commercialisation; entre les mains de Donald, chaque élément du territoire devient matière première susceptible d'être transformée en argent; même les rapports humains, la science et l'invention (comme, par exemple, les sottises inventions de Géo Trouvetou).

L'espace, et l'industrie qui l'exploite, c'est-à-dire la spéculation immobilière, est de première importance à Donaldville comme à Los Angeles. Ce thème revient à plusieurs reprises jusqu'à l'obsession dans diverses histoires: il suffit de penser à l'histoire de la destruction de Pleasant Valley pour construire un élevage intensif de poulets du nom d'«Omelet», ou bien à l'idée d'Oncle Picsou de construire des maisons en miniature (pour payer très peu) et de rapetisser ensuite les occupants à l'aide d'un engin inventé par Géo Trouvetou (pour les vendre comme habitations normales), ou à ces dupeurs spécialisés dans la vente de propriétés inexistantes, etc.

Ce n'est pas par hasard que le studio de Disney, au début de sa carrière, donnait sur l'arrière d'une agence immobilière. Les opérations entreprises par Oncle Picsou se règlent à l'échelle multinationale, celles des grandes «Corporations» angéliennes, et le thème du «développement et du sous-développement» se retrouve dans un grand nombre d'histoires. Les auteurs de *Come leggere Paperino* (Pour une lecture de Donald Duck) ont bien vu que le règne de Disney n'est pas celui de la fantaisie, mais de la réalité capitaliste multinationale.

#### Écologie et environnement

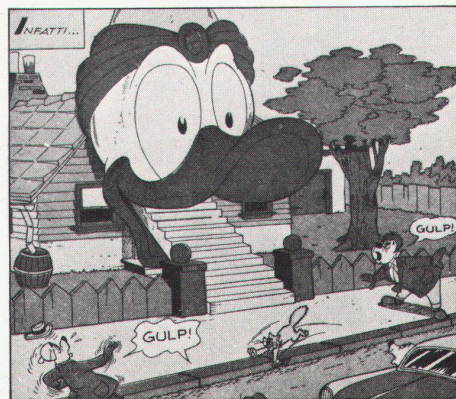
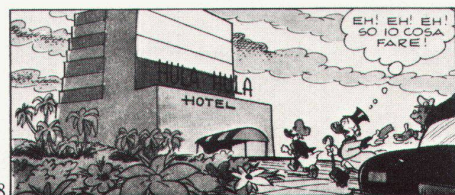
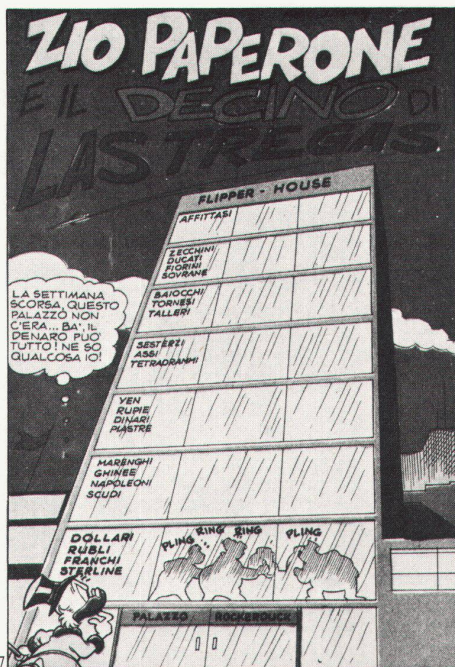
Le thème de l'écologie et de la culture de l'environnement à Donaldville (réalisée à *Disney World* sur le plan urbanistique) constitue peut-être l'analogie la plus étroite avec Los Angeles, dans la mesure où c'est justement de Los Angeles qu'est parti le vaste mouvement écologique qui domine officiellement les années 70 aux États-Unis.

A Donaldville comme d'ailleurs à Los Angeles se manifestent les contradictions typiques de la ville capitaliste, par exemple la séparation entre producteur (qui garde l'anonymat) et consommateur, la ségrégation et la formation de ghettos sociaux comme les ghettos des pauvres: le «village ouvrier», le «village des clochards», le «slum» et même un quartier noir (Watts?), séparés des ghettos des riches, qui possèdent leurs clubs privés, exactement comme à Los Angeles.

D'autre part, comme on l'a vu précédemment, les références topographiques à Los Angeles sont très souvent évidentes: en particulier, le nom d'Hollywood est bien souvent cité, avec ses «villas» appartenant aux stars du cinéma et ses «studios». Il n'est pas difficile de deviner que le *Studio des Frères Barber* est en réalité celui des Frères Warner, de même que l'allusion à la «Pasadena Freeway» est évidente dès que cette artère devient le lieu des accidents de voiture de nos personnages.

Mais la preuve de l'identification de l'environnement construit de Donaldville avec celui de Los Angeles s'établit surtout à l'aide des petits détails de l'équipement urbain qui la caractérisent, comme l'architecture «pop» des édifices-symboles (l'entrepôt de l'Oncle Picsou semblable à un coffre-fort d'acier, ou le kiosque pour la vente de limonades à un citron géant, etc.), l'usage de la peinture murale (street painting), l'espace publicitaire (billboard environnement) des grands panneaux disposés le long des artères commerçantes. Ainsi les enseignes publicitaires qui ont la forme d'un «hot dog», d'un «hamburger» ou d'un cornet de glace, à la dimension de l'édifice dont ils assurent la marque et la publicité, invitent Donald à faire consommation du superflu.

Le symbolisme «pop» qui commande au développement urbain de Donaldville est sans doute le symptôme le plus tangible de la culture de consommation qu'elle représente. Comme à Los Angeles, le décor emprunte à Hollywood les techniques de per-



17, 18, 19 Les environs de Donaldville permettent de l'identifier de façon claire à Los Angeles: «Las Siregas» est évidemment Las Vegas; «Hula Hula» est Honolulu; et «Gold Town» est une des nombreuses villes fantômes

des chercheurs d'or près de Los Angeles. 20 Le symbolisme «pop» qui caractérise Donaldville/Los Angeles est peut-être le symptôme le plus évident de la culture de consommation de la ville capitaliste.

suation typiques du studio cinématographique. Ainsi Disney, par cette emphase symbolique, devance-t-il de plusieurs années le goût de la culture architecturale officielle.

Un découpage opéré dans les b.d. de Donaldville permet de synthétiser l'image multiforme de la ville. Ce découpage iconographique ne diffère pas essentiellement de l'imagerie publicitaire angélienne, photographies publiées par les «Environmental communications»<sup>14</sup>, annuaire du téléphone de Los Angeles («Los Angeles Yellow Pages»). Seul le langage graphique marque une différence. Mais l'image de la

ville contemporaine où nous vivons les contradictions de notre époque reste identique.

Dans la b.d. de Disney, le paysage urbain de Donaldville recourt à une technique réaliste ou mieux, hyperréaliste, la technique des panneaux publicitaires («billboards») géants qui se dressent le long des grandes artères commerçantes de Los Angeles, panneaux produits par la société Forster & Kleister et que le regard capte jusque dans le détail sur la ligne de l'horizon.

A Donaldville rien n'est flou ou laissé au hasard: tout est prévu pour créer une atmosphère, un climat

de persuasion et d'incitation à la consommation sans cesse renouvelée et toujours plus inutile, exactement comme à Los Angeles.

G. B.

<sup>14</sup> G. Brino, «Environmental Communications» («Gala/International»), n. 68, 1974.

N.B. Les illustrations de l'étude de Giovanni Brino sont tirées de l'édition italienne par Mondadori des bandes dessinées de Walt Disney consacrées à Donald Duck.

Giovanni Brino

# Learning from Walt Disney

## Urbanismus und Comic-Strips

Es ist eine Tatsache, dass Comics eine der wirksamsten Formen der visuellen Kommunikation sind. Sie wird jedoch am wenigsten von der Stadtplanungs- und Architekturkultur genutzt, besonders zur Analyse des Erscheinungsbildes der Stadt.

Der Kritiker Leonardo Benevolo hat in seiner kürzlich veröffentlichten Auswahl von Essays<sup>1</sup> diskret darauf hingewiesen, ohne jedoch die Möglichkeiten dieses aussergewöhnlichen Massenkommunikationsmittels zu ergründen, das (wie der Film und das Auto) gleichzeitig mit der modernen Stadt entstanden und sich so besonders zur Illustration der modernen Legende des abendländischen Menschen eignet.

Dieser Artikel bedient sich einer besonderen Comics-Serie, Walt Disneys Donald, um das Bild einer

Stadt zu veranschaulichen, die sich besonders gut zu dieser amüsanten und gleichzeitig wissenschaftlichen Untersuchung eignet: es handelt sich um die Stadt Los Angeles.

Eine Frage scheint mir wesentlich: Warum eignet sich gerade Los Angeles mit seiner besonderen postindustriellen Kultur zur Veranschaulichung in den Donald-Comics, bis es sich mit Leichtigkeit, um nicht zu sagen: unzweifelhaft, mit der Stadt Donaldville, die Walt Disney entworfen hat, identifiziert?

Los Angeles besitzt bekannterweise in Hollywood seine kulturelle Quelle, eine der authentischsten und originellsten unserer Zeit.

Walt Disney war einer der erfinderischsten und bezeichnendsten Interpreten Hollywoods, indem er in seinem Studio in Burbank nördlich von Downtown,

Los Angeles, sämtliche Geschichten des Onkels Donald in den (gewiss idealisierten) Dekor von Los Angeles setzte, einer Stadt, welche die architektonische und städteplanerische Avantgarde erst gegen Anfang der siebziger Jahre als urbanen Prototyp der kapitalistischen Gesellschaft erkannt hat.

Neben Walt Disney ist sofort sein Zeichner (Cartoonist) Carl Barks zu nennen, der tatsächlich der wirkliche Erfinder des Donald ist. Carl Barks zeichnete Donald-Comics von 1942 bis 1967 und ist der offiziellen Kultur um einige zehn Jahre voraus. Er zeigt in Donaldville eine dem hemmungslosesten Konsum frörende Stadt.

Bekanntermassen ist Walt Disney der Erfinder zweier der sonderbarsten amerikanischen Planungsexperimente: *Disneyland*, 1955 in Anaheim gebaut,



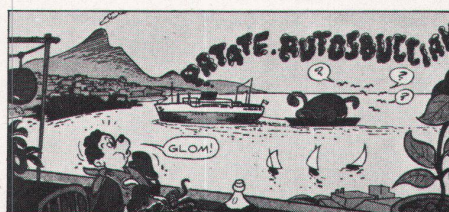
21



22



23



24



25



26



27



28



29



30

21-25 Le monde de Walt Disney n'est pas le monde de la fantaisie mais le monde de la réalité multinationale et la gamme des affaires de l'Oncle Picsou est celle des grandes «Corporations» angéliennes qui possèdent de vastes

intérêts dans le monde entier. 26-30 Les histoires de Donald Duck sont souvent des histoires de trafic congestionné, de recherche inutile de stationnements et de contraventions, aventures quotidiennes de l'Angélin moyen.

eine halbe Autostunde südlich von Downtown, Los Angeles, gelegen, und vor allem *Disney World* in Orlando, Florida. Beide Experimente (die jeweils den Lebensstil von Los Angeles idealisieren) räumen ihm mit Recht einen Platz in der Geschichte moderner Architektur und Stadtplanung ein, selbst wenn einige unserer etablierten Kritiker ihn systematisch ignorierten oder ihn mit der Bezeichnung «Kitsch» abtaten.

Mein Anliegen ist es, das Bild von Los Angeles zu verdeutlichen anhand der idealisierten Darstellung von Donaldville.

Die posturbane Physiognomie Los Angeles' wurde erst am Ende der sechziger Jahre erkennbar, und zwar nach der Fertigstellung des Freeway-Netzes. Das «lineare Stadtzentrum» (linear downtown) längs des Wilshire Boulevard wurde damals Realität.

Die Identifikation von Los Angeles mit Donaldville (Ducksburg in der Originalausgabe) ist nicht willkürlich, selbst wenn Donaldville von den Donald-Experten generell als das Grundsymbol der amerikanischen Stadt oder der kapitalistischen Stadt im allgemeinen angesehen wird.

Donaldville liegt zum Beispiel mit Sicherheit (wie Los Angeles) an der Pazifikküste, genauer gesagt in Kalifornien, eine Folgerung, die man verschiedenen Geschichten und Bemerkungen der Personen selber entnehmen kann. Ausserdem besitzt Donaldville einen Hafen.

Wie Los Angeles hat Donaldville nicht ein einziges Zentrum, sondern besteht aus einer Vielzahl von Zentren, die von der Wolkenkratzerzone des Stadtkerns bis zur Wohnzone der kleinen Vorstadthäuser reichen (wo Donald selber in der Quackstrasse 1313 mit den Supermärkten und den veralteten Tankstellen wohnt).

Donaldville ist die Synthese mehrerer grösserer und kleinerer Agglomerationen, von der Phantasie zerstreut und wiederhergestellt, genau wie Los Angeles eine «Konurbation» aus 60 Kommunen ist. Den

beiden Städten gemein sind die Mobilität auf dem gesamten Territorium und ihre riesigen Ausmasse. So zeugt zum Beispiel die systematische Benützung von Auto, Helikopter und Privatflugzeug (im Falle des reichen Dagobert) von der charakteristischen Mobilität der Umgebung von Los Angeles.

### Die Umgebung der Stadt

Wer die aussergewöhnliche natürliche Umgebung von Los Angeles kennt, dem fällt es nicht schwer, in der Umgebung von Donaldville die bekanntesten Stätten der «recreational facilities» von Los Angeles wiederzuerkennen: seine Wüsten, seine Wälder, seine erstaunlichen «Ghost towns» (Geisterstädte der Goldsucher aus der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts), seine Strände usw. Manche besonders extravagante Kultur- und Sportveranstaltungen («Kuchenausstellungen», «Tanzschulen für Belebte», «Klubs für Abmagerungskuren», sonderbare Museen wie das «Wachfigurenmuseum», das «Museum der Infamie» usw.) haben einen herrlichen Beigeschmack von Hollywood und Los Angeles. Auch das Aquarium und der Zoo beziehen sich auf die phantastischen Freizeiteinrichtungen, die Los Angeles in der ganzen Welt berühmt machten («Marineland», «Lion Country Safari» usw.). Wie Los Angeles ist Donaldville ein Beispiel des kapitalistischen Systems: eine «dynamische Stadt, die sich ständig wandelt und nach allen Richtungen hin entwickelt» (sagt Onkel Dagobert mit Recht), eine Maschine zur Ankerbelugung des Konsums, eine Falle, bestehend aus ständiger Überredung zur Stimulation der überflüssigen Bedürfnisse (der Bereich der notwendigen Bedürfnisse wäre zu eng), wo der Arbeitsplatz von Konsum- und Freizeitforderungen abhängt und nicht mehr allein von der Produktion.

In Donaldville wie in Los Angeles gehören sämtliche Aktivitäten dem tertiären Sektor an (die 110 Meter und 31 Zeitvertreiber Donalds ordnen sich sämt-

lich diesem tertiären Bereich zu). Von den beiden Polen des kapitalistischen Prozesses beinhaltet Donaldville nur den zweiten, und zwar vor allem gewisse typische Aktivitäten von Los Angeles wie Elektronik, Raumfahrt- und Filmindustrie.

In Donaldville wie in Los Angeles wird alles kommerzialisiert; in den Händen Donalds kann sich jeder Teil des Territoriums in Geld verwandeln, sogar die zwischenmenschlichen Beziehungen, die Wissenschaft und die Erfindung.

Der Raum und die ihn ausbeutende Industrie, das heisst die Grundstücksspekulation, spielen die Hauptrolle in Donaldville wie in Los Angeles.

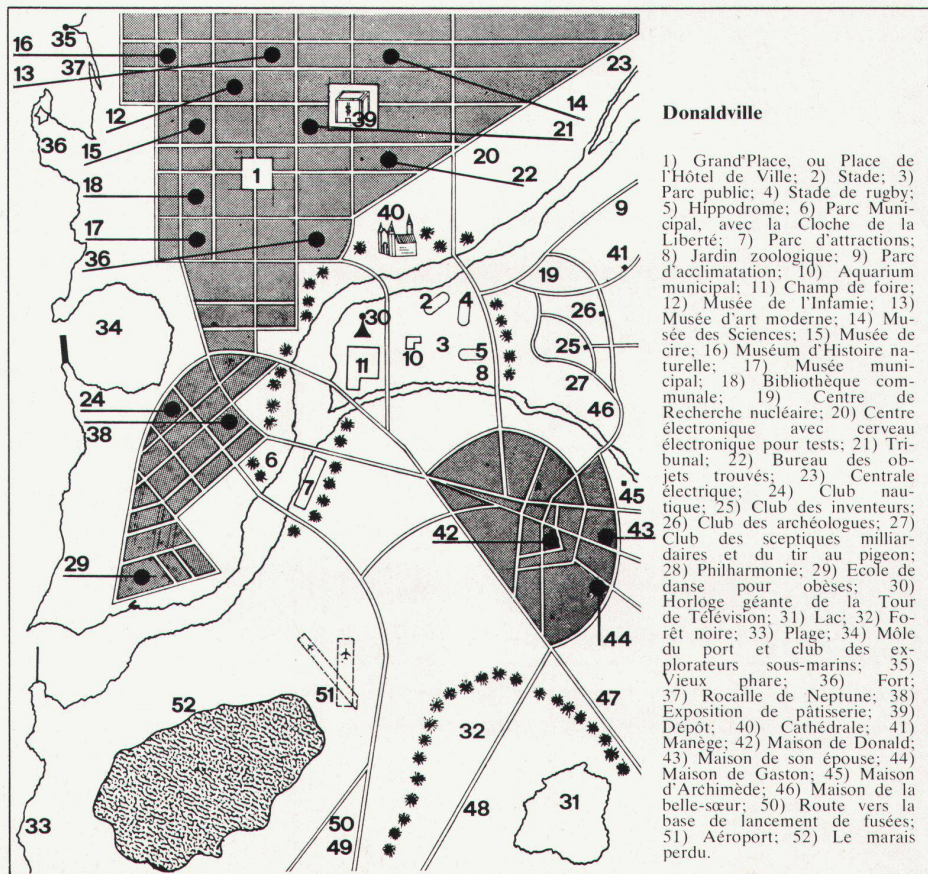
Das Thema von Umweltschutz und Umwelt in Donaldville (in *Disney World* stadtplanerisch verwirklicht) ist die vielleicht engste Analogie zu Los Angeles in der Hinsicht, dass von Los Angeles die grosse Umweltschutzbewegung ausging, welche die siebziger Jahre der USA dominiert.

Der Beweis der Identifikation der gebauten Umwelt von Donaldville und Los Angeles ergibt sich vor allem aus den Details seines städtischen Inventars wie der Pop-Architektur der Symbolbauten (das Geldhaus des Onkels Dagobert gleicht einem Geldschrank, der Limonadenausgang einer Riesenmaschine usw.), der Verwendung von Strassenmalerei (street painting), der Reklameflächen (billboard environment) der grossen Reklametafeln an den Geschäftsstrassen. So fordern haushohe Reklameschilder in Form von «Hot dogs», «Hamburgers» oder Eiswaffeln an dem Gebäude, dessen Marke und Werbung sie vertreten, Donald zum Konsum des Überflüssigen auf.

In Donaldville ist nichts unklar oder dem Zufall überlassen: alles ist geplant, um eine Atmosphäre, ein Klima der Überredung zu schaffen sowie stets erneuerte, immer sinnlosere Konsumlust wie in Los Angeles.

(Traduction: B. Stephanus)

31 Plan de Donaldville basé sur la reconstruction idéale présentée par les auteurs de l'«Introduction à Donald Duck». Même si les auteurs se limitent à identifier Donaldville comme la ville-symbole de la société américaine, l'analogie avec Los Angeles sûrement substantielle sinon formelle apparaît de façon claire. On notera en effet l'environnement multiforme caractéristique du territoire angélien: ses plages de l'Océan Pacifique, le «Port»



et les «jetées», la «Forêt noire», le «Lac», le «Parc des attractions», l'extrême différenciation des quartiers (le quartier résidentiel au tracé sinuex et informel de ses rues contrastant avec celui, rigoureusement orthogonal, du Centre Ville, Downtown), l'«aéroport» et surtout les grands espaces libres qui séparent les diverses fonctions de la ville rendant indispensable l'emploi de l'automobile.