





# VOYAGE L'IDEE ARCHITECTURE

D'INSTAGRAM AU PARC À THÈME  
S  
UN CONTINUUM

Sous la direction de Mathieu Tremblin et  
Ecole Nationale Supérieure d'architecture  
2025



# GE DANS LUSION TURALE

ME, EN PASSANT PAR LA  
TATION DE SKI VILLAGE,  
DE REPRÉSENTATIONS

Léa Ehret

e Alexandra Pignol-Meckowski  
e de Strasbourg.





# Remerciements

Ce mémoire est le prolongement d'un voyage. Il représente une exploration à la fois géographique, intellectuelle et sensible.

Je tiens à remercier Mathieu Tremblin et Alexandra Pignol-Mroczkowski qui m'ont accompagnée tout au long de ce travail et m'ont encouragée à poursuivre un sujet qui m'a profondément intéressée et dans lequel je me suis pleinement reconnue.

Je souhaite également remercier Anne-Sophie Kehr, pour le temps qu'elle a consacré à répondre à mes questions, pour la précision et la générosité de ses explications, et pour la curiosité qu'elle a su me transmettre.

Enfin, je remercie ma famille et mes amis, sur qui j'ai pu compter tout au long de cette recherche, à la fois pour leurs témoignages, leurs discussions, leur aide précieuse lors des expérimentations, et les photographies qu'ils ont partagées afin d'illustrer mon propos avec justesse.

À toutes et tous, merci d'avoir accompagné ce voyage, entre observation et réflexion, entre réel et fiction.



« *Tout ce que nous construisons finit par nous construire.* »  
Winston Churchill, 1943



# Carnet de route

L'illusion du départ

[avant-propos]

p. 7-9

Entrée dans le décor

[introduction]

p. 10-15

Une histoire de méthode

[méthodologie]

p. 16-20

p. 21-24

**GLOSSAIRE DU PASTICHE**

*Chapitre 1* p. 27-55

*Comprendre l'architecture pastiche*

1. Le pastiche : une notion ambivalente
2. Un dispositif global immersif
3. Las Vegas, archétype de la ville-spectacle pastiche
4. Une expérience mémorielle au-delà du divertissement



## CHAPITRE 2 p. 56-93

### DÉTOUR PAR DES LIEUX DÉDIÉS AU PASTICHE : LES PARCS À THÈME

1. Disney, un modèle fondateur des parcs à thème
2. Un voyage entre réalité et fiction : l'exemple d'Europa Park
3. Le parcours comme mise en scène de l'expérience : détails sensoriels et immersifs

## CHAPITRE 3 p. 94-123

### VERS UNE VILLE PASTICHE : DU DÉCOR DE LOISIR À L'URBANISME DE FICTON

1. Les stations de ski au service du loisir : histoire de l'urbanisation alpine
2. Le pastiche comme levier de projet urbain
3. L'efficacité du pastiche
4. Les limites du pastiche

Retour au réel  
[conclusion] p. 124-131

Bibliographie p. 133-135

Carnet de terrain p. 136-155  
[annexes]





# L'illusion du départ

7

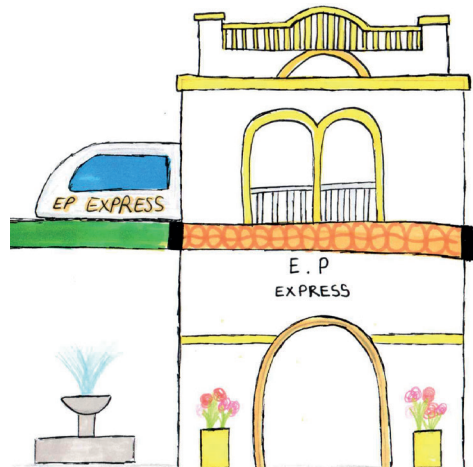
Ayant grandi en Alsace, j'ai eu la chance de me rendre à Europa Park à de nombreuses reprises avec ma famille. Situé à la frontière franco-allemande, le parc propose une exploration fictive du continent européen à travers une série de zones thématiques, chacune dédiée à un pays. L'architecture, les **décors**<sup>1</sup>, la musique, la gastronomie ainsi que les files d'attente sont pensés pour plonger les visiteurs dans des **ambiances** créant l'illusion d'un voyage à travers l'Europe en sollicitant leurs cinq sens.

En mai 2024, lors d'un voyage familial en Andalousie, j'ai vécu une expérience qui a résonné avec mes **souvenirs** du parc. Dès notre arrivée à Cordoue, en traversant le quartier de San Basilio, célèbre pour ses patios fleuris et ses maisons traditionnelles, nous avons eu le sentiment de nous retrouver dans le décor d'Europa Park. L'ambiance, les couleurs, les formes architecturales, mais aussi la manière dont les touristes se pressaient devant les maisons nous ont immédiatement évoqué le quartier espagnol du parc. Ce parallèle inattendu a suscité en moi une réflexion sur la manière dont l'expérience de « fausses architectures » peut

<sup>1</sup> Les mots en gras renvoient au Glossaire du pastiche qui rassemble les notions clés mobilisées dans ce mémoire.



Maman



Morgane



Papa



altérer ou enrichir notre rapport à l'architecture réelle.

Pour prolonger cette prise de conscience, j'ai proposé à ma famille une expérience autour de la **mémoire** architecturale. J'ai demandé à chacun de dessiner de mémoire ses souvenirs de l'architecture andalouse que nous avons observée lors de notre voyage. Ensuite, je leur ai proposé de faire le même exercice, mais en dessinant le souvenir qu'ils avaient du quartier espagnol d'Europa Park. Les dessins ont montré de nombreuses similitudes formelles alors que les deux espaces sont très différents, l'un est ancré dans la réalité historique et l'autre dans une **fiction** thématifiée. Les couleurs jaune, bleu, orange et blanche, les balcons, les fleurs, les menuiseries bois et les toitures plates apparaissent dans les deux cas. On distingue cependant des éléments typiques du parc à thème, comme les rails d'attraction, des plantes surdimensionnées qui appuient la mise en scène du décor. Cette expérience m'a permis de constater que le souvenir des architectures **pastiches** pouvait s'ancrer aussi fortement que celui des architectures réelles, brouillant parfois la frontière entre expérience authentique et représentation stylisée. Peu d'études envisagent le pastiche comme une expérience vécue, capable de brouiller nos repères entre réel et **fiction**.

Ainsi, ce troublant effet de miroir entre la **copie** et l'original a constitué le point de départ de ce mémoire. Pourquoi avons-nous perçu Cordoue comme une version réaliste d'Europa Park, alors que le décor du parc est censé s'en inspirer ? Que dit cette confusion sur notre manière de vivre l'espace, de consommer l'histoire et de fabriquer des souvenirs ? Ces interrogations m'ont conduit à explorer le rôle du pastiche architectural dans les lieux de **loisirs**, à travers des cas d'étude comme Europa Park et Avoriaz afin d'interroger sa valeur esthétique, mais aussi sa puissance à produire des expériences sensibles et mémorielles. Le pastiche n'est ainsi pas seulement une question de style architectural, il interroge notre manière de voyager, de consommer un lieu et de nous en souvenir, surtout à l'heure où les réseaux sociaux transforment nos attentes et nos expériences.





Ouverture de Disneyland, Anaheim, 1955  
©Loomis Dean

# Entrée dans le décor

11

En 1955, l'ouverture de Disneyland à Anaheim signe le début d'une ère où les sociétés contemporaines investissent massivement dans des espaces où le loisir n'est plus seulement une activité mais devient un voyage dans une illusion architecturale. Les centres commerciaux, les parcs à thème, les complexes touristiques, les stations de montagne et les stations balnéaires sont conçus comme des univers maîtrisés, où l'architecture devient un dispositif narratif et émotionnel orientant la circulation, la perception et la mémoire du lieu.

Depuis la seconde moitié du XXe siècle, la société a connu un bouleversement profond dans sa manière d'appréhender le **temps** et l'espace. La période des Trente Glorieuses, caractérisée par une forte croissance économique, a marqué notamment la généralisation des congés payés et l'élévation du niveau de vie et, par conséquent, l'émergence d'une nouvelle organisation du temps : celui du loisir. Le temps libre devient un droit et permet aux populations, notamment des classes moyennes, de s'engager librement dans des activités culturelles, sportives ou touristiques qui participent à leur construction identitaire et à leur qualité de vie. Ce temps du loisir, distinct du temps contraint du travail, devient progressivement un temps socialement valorisé, associé à l'épanouissement personnel, au **bien-être** et à



l'expérience partagée. Le loisir n'est plus seulement une parenthèse récréative, il devient un support d'identité, un terrain d'exploration de soi et du monde, autant qu'un nouvel espace-temps à conquérir et à exploiter pour la société de consommation<sup>2</sup>.

Dans ce contexte, l'architecture au service des activités de loisirs s'adapte. Elle n'est plus uniquement une réponse fonctionnelle ou esthétique, mais un dispositif narratif et sensoriel qui fabrique des ambiances artificielles, met en scène des **parcours** trompeurs et organise l'expérience d'un lieu qui raconte autre chose que ce qu'il est vraiment. Cette architecture, que l'on peut qualifier de pastiche, se distingue par sa capacité à réactiver des formes connues, à condenser des imaginaires culturels et historiques et à les livrer de manière immédiate, parfois caricaturale mais toujours lisible. En pénétrant ces lieux, les visiteurs sont immergés dans des univers où chaque détail participe à la construction d'une illusion. Ces espaces ne sont pas de simples lieux de passage, ce sont des mises en scène qui évoquent des réalités lointaines ou imaginaires et qui cherchent à tromper le visiteur sur sa localisation réelle pour l'emmener dans une autre temporalité, une autre géographie, un autre cadre. Ils mobilisent des imaginaires communs et des repères architecturaux et culturels souvent fondés sur des clichés.

Selon la grille proposée par Philippe Boudon, architecte théoricien français, le pastiche n'est ni une copie, ni une invention, il oscille entre **imitation** et **interprétation**<sup>3</sup>. Il ne cherche pas à tromper mais à provoquer un jeu de reconnaissance, en effet, un coup d'œil suffit pour comprendre que telle coupole blanche renvoie à la Grèce, que tel balcon fleuri évoque l'Espagne ou que telle façade à colombages rappelle l'Alsace.

Ce type d'architecture est également **hors du temps, hors**

2 Virginie Picon-Lefebvre, *La Fabrique du bonheur*, Marseille : Parenthèses, 2019, p. 7-35.

3 Philippe Boudon, « Copie, imitation, interprétation », in *Werk, Bauen + wohnen*, n°12, décembre 1994, p. 4-9

**de l'usage et hors de l'usure.** Elle neutralise l'histoire en figeant une image idéalisée d'un passé supposé et privilégie l'apparence sur la fonction. Les décors ne sont pas conçus pour être habités de manière ordinaire et les traces matérielles du temps sont effacées afin d'entretenir une perfection constante. Ces caractéristiques donnent au pastiche une puissance émotionnelle particulière car il offre aux visiteurs un monde stable, reconnaissable et rassurant.

Ces espaces s'adressent à un temps particulier, le temps du loisir. Ce temps a une valeur mémorielle plus forte que le temps ordinaire car il symbolise la liberté, l'évasion, le bien-être et l'opportunité d'explorer de nouvelles expériences. Au contraire, le temps du travail peut plutôt être perçu comme contraint, productif, et soumis à des exigences extérieures<sup>4</sup>. Ainsi, les souvenirs associés à ces lieux s'impriment durablement car ils sont en rupture avec la routine du quotidien.

Aujourd'hui, cette mémoire est amplifiée par les réseaux sociaux. Les espaces pastiches sont à la fois pensés pour être vécus, mais aussi pour être **photographiés** et partagés. Ils offrent des décors et des points de vue contrôlés afin de créer un monde familier et rassurant, où tout semble déjà connu. Ainsi, la mémoire individuelle se fond dans une mémoire collective standardisée par l'image. L'effet de réalité est ce qui donne le sentiment d'être ailleurs sans l'être vraiment<sup>5</sup>.

La notion de lieu prend une dimension singulière. Selon Marc Augé, un lieu n'est pas seulement une localisation géographique, mais un espace habité, porteur de mémoire et d'identité<sup>6</sup>. Or, dans le cas des architectures pastiches, le lieu se construit comme un espace scénarisé, composé de parcours, de **seuils** et de **détails** sensoriels (sols, sons,

4 Virginie Picon-Lefebvre, op. cit., p. 16-22.

5 Marc Augé, *L'impossible voyage : le tourisme et ses images*, Paris : Rivages, 1997, p. 18-21.

6 Marc Augé, *Non-lieux : introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Paris : Seuil, 1992, p. 42-45

odeurs, textures) qui créent une expérience parfaite, afin d'être ancrée durablement dans la mémoire du visiteur. Il ne recherche donc pas une authenticité historique mais plutôt une authenticité existentielle où ce qui est vécu intensément est vrai.

Cette recherche du **souvenir** parfait fait surgir une tension entre authenticité et **utopie**. L'authenticité renvoie classiquement à la fidélité de l'histoire, d'un territoire, d'une culture. A contrario, l'utopie désigne un monde idéal, lissé, débarrassé de ses aspérités et de ses contradictions<sup>7</sup>. Dans les espaces pastiches, authenticité et utopie se confondent : le visiteur croit retrouver une culture ou un passé, mais il entre en réalité dans un monde lissé et rassurant, où tout est pensé pour être agréable et mémorisable. Le visiteur accepte cette ambiguïté et choisit d'y croire pour vivre une expérience positive.

Ces dispositifs produisent des **émotions** intenses, des souvenirs durables et une impression de **bonheur partagé**, ce qui les rend efficaces. Mais ce succès soulève aussi des questions. Si l'on garde de Cordoue le souvenir d'Europa Park, si une station de ski alpine nous apparaît comme un « village » qui n'a jamais existé, alors que devient notre rapport aux territoires, à la mémoire et au voyage ? Voyage-t-on encore pour découvrir ou seulement pour « avoir vu » une image calibrée ?

Ce mémoire interroge le rôle de l'architecture pastiche dans les espaces de loisirs, non comme un simple style, mais comme un dispositif global agissant sur nos émotions, nos mémoires et notre rapport au lieu.

Comment, à travers leur architecture pastiche, les espaces de loisirs réinventent-ils la notion de lieu et participent à la construction d'une expérience entre authenticité et utopie ?

<sup>7</sup> Thierry Pacquot, *Utopies et utopistes*, Paris : La découverte, 2018, p. 13-22.



## Chapitre 1

La première partie établira un cadre théorique en posant les définitions et les enjeux du pastiche architectural. Il s'agira de montrer l'**ambivalence** entre imitation et création, copie et interprétation, mais aussi d'en explorer les effets sensibles et mémoriels sur les visiteurs. Cette base permettra de comprendre pourquoi le pastiche ne peut pas être réduit à un dispositif stylistique.

## CHAPITRE 2

La deuxième partie se penchera sur les parcs à thème comme laboratoires du pastiche architectural. À travers l'étude de Disneyland et d'Europa Park, on verra comment ces espaces construisent l'**immersion**, d'une part par l'architecture monumentale, et d'autre part par des détails ordinaires qui participent à la cohérence sensorielle et à la force mémorielle de l'expérience.

## CHAPITRE 3

La troisième partie portera sur les stations de ski. Le pastiche n'est plus seulement un décor temporaire mais il devient un outil d'urbanisme. Ces stations fabriquent un imaginaire de « village alpin » idéalisé, figé dans une image rassurante et immédiatement reconnaissable qui questionne notre rapport à l'authenticité et au territoire.

# Une histoire de méthode

La méthodologie adoptée dans ce mémoire repose sur une démarche visuelle qui mêle observation, expérimentation et analyse d'images afin d'explorer la manière dont l'architecture pastiche agit sur la perception et l'expérience du visiteur.

Cette approche s'appuie sur une grille de lecture fondée sur la distinction entre le visible et le discret. Le visible correspond à ce que l'architecture donne immédiatement à voir : formes, matériaux, ambiances, décor. Le discret, au contraire, désigne ce qui se déploie en arrière-plan : les intentions de conceptions, les dispositifs d'immersion, les comportements ou émotions qu'ils suscitent.

Cette dualité entre visible et discret permet de dépasser la simple description pour révéler les mécanismes à l'œuvre derrière l'illusion. Elle invite à observer ce que le décor montre et ce qu'il dissimule pour comprendre comment le pastiche fabrique l'expérience sensible du lieu.

La démarche s'inscrit dans une logique de « carnet de voyage » dans lequel la subjectivité du regard devient un outil d'analyse et de compréhension de l'espace. L'ensemble s'organise autour de quatre axes :

- L'expérimentation et l'observation de terrain
- Les collages analytiques et l'analyse d'images
- La constitution d'un glossaire du pastiche
- Le dispositif graphique et l'écriture visuelle

## Expérimentation et observation de terrain

Le premier axe de recherche s'appuie sur une approche expérimentale et sensible des espaces pastiches, fondée sur l'observation et le retour d'expérience.

Deux types de lieux ont été explorés afin de croiser les approches :

- Europa Park, un parc à thème en Allemagne, dont les décors évoquent un voyage fictif à travers l'Europe.
- Avoriaz, une station de ski de haute montagne dans les Alpes françaises, dont l'identité architecturale est marquée par une imitation stylisée du bâti alpin.

Ces deux sites ont en commun de proposer une immersion sensorielle forte et un détachement du quotidien, mais dans des registres historiques, culturels et géographiques différents.

Les visites ont donné lieu à des observations directes et à une documentation photographique personnelle. J'ai privilégié mes propres photographies afin de garantir la cohérence du regard et une certaine distance critique. Lorsque je n'ai pas pu accéder à certains lieux, j'ai demandé à des amis des clichés complémentaires, en veillant à ce qu'ils soient dépourvus de mise en scène touristique ou publicitaire. Ces images constituent la base documentaire du mémoire.

Afin de croiser les expériences, j'ai été accompagnée sur le terrain par un petit groupe de personnes aux profils variés. Des entretiens semi-directifs ont été menés après les visites, centrés sur trois axes : le parcours architectural, la perception des décors et le ressenti émotionnel. L'objectif était de mettre en lumière à la fois les constantes et les différences sensibles dans la perception de l'architecture pastiche, en observant la manière dont chacun décrit les ambiances, les sensations et les styles rencontrés.

Les entretiens menés avec Victor (VD) et Loïc (LB), deux jeunes actifs de 22 et 24 ans, illustrent plus particulièrement l'expérience de la station depuis le point de vue du vacancier. Leurs récits montrent comment le décor agit sur les usages, les émotions et la perception du lieu, révélant ainsi la puissance immersive du pastiche dans le quotidien du séjour.



Ces expérimentations visent à enrichir une réflexion plus large sur la manière dont l'architecture pastiche agit comme médiateur d'expériences dans le cadre du loisir.

## Collages analytiques et analyse d'images

Le second axe de recherche s'appuie sur une pratique plastique et visuelle qui a évolué au fil du travail. À l'origine, mon intention était de réaliser des collages analytiques à partir d'images tirées des réseaux sociaux. Ces images montrent des visiteurs qui se mettent en scène dans des décors de parcs à thème, souvent de manière à brouiller la distinction entre réalité et fiction. L'objectif de cette méthode est d'explorer les qualités esthétiques, symboliques et perceptives de l'architecture pastiche à travers la manière dont les visiteurs se l'approprient et la représentent.

Chaque collage prend pour point de départ une photographie dans un espace de loisirs postée sur Instagram, enrichie ensuite d'autres vues du lieu qui a inspiré cet espace : photographies institutionnelles, images promotionnelles ou photos personnelles. La juxtaposition de ces sources permet de mettre en évidence la justesse de l'illusion des espaces de pastiche.

Progressivement, cette démarche a évolué vers une analyse d'images plus systématique. Les collages ont servi de socle à une méthode de lecture visuelle fondée sur l'annotation photographique. Les photographies personnelles, annotées dans une logique de carnet de voyage, sont devenues un outil central d'analyse. Elles permettent de repérer les dispositifs architecturaux et décoratifs du pastiche, mais aussi de témoigner d'un rapport direct et sensible au terrain.

Certaines images apparaissent à plusieurs reprises au fil du mémoire. Cette récurrence est volontaire, elle vise à susciter chez le lecteur un léger sentiment de déjà-vu, afin d'illustrer la récurrence et la familiarité propres à l'expérience du

pastiche.

Cette approche graphique et critique cherche à montrer que les images ne sont pas seulement des illustrations, mais des outils de pensée. L'acte de découper, d'assembler, d'annoter ou de juxtaposer des images participe ici à la compréhension de la mise en scène du réel. L'image devient un instrument d'interprétation du pastiche qui montre les liens entre illusion, familiarité et mémoire.

## Glossaire du pastiche

Le troisième axe de la méthodologie consiste en la création d'un glossaire du pastiche. Ce glossaire rassemble les mots utilisés tout au long du mémoire pour qualifier les ambiances, les émotions et les dispositifs propres aux architectures pastiches. Ces termes sont employés avec le sens qui leur est donné dans ce cadre, afin d'assurer la cohérence du vocabulaire et de la lecture du pastiche. Ils forment un langage commun entre illusion, émotion et mémoire, et sont classés selon quatre thématiques correspondant aux grands axes de réflexion du mémoire.

Dans le texte, chaque terme apparaît en gras lors de sa première utilisation, ce qui permet au lecteur de suivre la construction progressive de ce vocabulaire analytique. Ce glossaire ne se limite pas à une liste lexicale mais constitue un prolongement conceptuel de la recherche, en révélant la manière dont les mots participent eux aussi à la fabrique du regard et de la pensée critique sur le pastiche.

## Dispositif graphique et écriture visuelle

Enfin, le quatrième axe de cette méthodologie concerne la mise en forme du mémoire envisagée comme un prolongement de la démarche de recherche. La structure visuelle, la hiérarchie des images, les annotations et le

traitement graphique des pages traduisent la posture adoptée d'une voyageuse-analyste.

Le choix d'une mise en page narrative et graphique, inspirée d'un carnet de voyage, permet de relier texte, image et ressenti dans un même mouvement. Les photographies annotées ponctuent le discours et témoignent de l'expérience directe du terrain. Leur disposition soutient le raisonnement en introduisant des rythmes visuels, des pauses et des correspondances entre les lieux.

Cette approche vise également à ne pas se laisser piéger par les images souvent séduisantes ou trompeuses lorsqu'il s'agit d'architectures de pastiche. L'annotation et la composition graphique permettent de ramener une distance critique à l'image, en la traitant comme un matériau d'analyse plutôt que comme une simple illustration.

Chaque chapitre possède par ailleurs sa propre identité graphique, notamment à travers le choix des polices de titres alors que le corps du texte reste identique tout au long du mémoire. Ce principe d'unité et de variation fait écho à l'expérience du pastiche : comme on change d'univers en franchissant les seuils d'un parc à thème, le lecteur change d'univers en traversant les différentes parties du mémoire.





# GLOSSAIRE DU PASTICHE

Ce glossaire rassemble les mots qui structurent la pensée du pastiche. Ils forment un langage commun entre illusion, émotion et mémoire. Ils sont classés selon quatre thématiques. Dans le texte, ils sont en gras lors de leur première apparition.

## FONDEMENT DU PASTICHE

**PASTICHE** : Création fondée sur la reprise de formes connues, oscillant entre imitation et interprétation.

**COPIE** : Reproduction fidèle d'un modèle, visant la ressemblance exacte.

**IMITATION** : Reprise partielle d'un modèle pour en transposer les signes.

**SIMULACRE** : Représentation qui se substitue au réel, jusqu'à en effacer la source.

**INTERPRETATION** : Transformation libre d'un modèle en une création nouvelle.

**HYPERREALITE** : Monde où la fiction paraît plus crédible et séduisante que le vrai.

**AUTHENTICITE** : Qualité d'un lieu ou d'une expérience perçue comme sincère, qu'elle soit réelle ou simulée.

**UTOPIE** : Monde idéal, harmonieux et sans contradictions.

**FICTION** : Espace narratif où le visiteur accepte de croire à une illusion.

**AMBIVALENCE** : Tension constante entre réel et imaginaire, distance et adhésion.

# FORMES SPATIALES ET DISPOSITIFS

**VISIBLE** : Ce qui se donne à voir dans l'architecture.

**DISCRET** : La part cachée de l'espace qui façonne la perception et l'émotion.

**FACADISME** : Architecture réduite à son image, surface de communication.

**SCENOGRAPHIE** : Mise en scène spatiale des formes, des flux et des émotions.

**DECOR** : Apparence construite pour signifier ou raconter un imaginaire.

**SEUIL** : Passage sensoriel d'un univers à un autre.

**TEMPORALITE** : Temps artificiel et figé d'un monde sans vieillissement.

**PARCOURS** : Scénario spatial guidant la découverte et l'émotion.

**DETAIL** : Élément discret qui crédibilise l'illusion (pavé, banc, odeur, lumière).

**PAYSAGE SCENARISE** : Composition de vues et d'ambiances destinées à provoquer l'émotion.

**CENTRALITE** : Cœur orchestré du monde fictionnel, lieu de sociabilité et de visibilité.

**HORS DU TEMPS / USAGE / USURE** : Suspension de l'histoire, de la fonction et de la dégradation.



# PERCEPTION ET EXPERIENCE

**AMBIANCE** : Ensemble sensoriel formé par les sons, lumières, textures et odeurs d'un lieu.

**IMMERSION** : Engagement total du corps et des sens dans un univers artificiel.

**CORPORALITE** : Implication du corps dans la perception de l'espace.

**EMOTION** : Réponse sensorielle et affective produite par l'espace.

**MEMOIRE** : Trace sensible et durable laissée par une expérience spatiale.

**BIEN-ETRE** : Effet recherché d'un environnement maîtrisé et harmonieux.

**SUSPENSION D'INCREDULITE** : Acceptation consciente du faux pour en vivre la vérité.

**SOUVENIR** : Reconstruction émotionnelle d'un lieu vécu.

**FAMILIARITE** : Reconnaissance immédiate de signes culturels ou architecturaux.

**AUTHENTICITE EXISTENTIELLE** : Ce qui est vrai parce qu'il a été vécu intensément.

# ENJEUX CONTEMPORAINS

**MICROCOSME** : Monde miniature et cohérent où tout fonctionne selon une logique interne.

**MONDE CLOS** : Espace délimité qui suspend la réalité extérieure.

**FICTION URBAINE** : Organisation de la ville selon des logiques narratives et sensibles.

**ENCLAVE LUDIQUE** : Fragment urbain réservé au loisir et à l'évasion.

**URBANISME FICTIONNEL** : Projet de territoire fondé sur l'émotion et l'image.

**VILLE-SPECTACLE** : Espace urbain gouverné par la mise en scène et la visibilité.

## ESPACES DE PASTICHE

**LOISIR** : Temps choisi, libéré des contraintes du quotidien.

**PLAISIR ANTICIPE** : Émotion fabriquée et anticipée par le dispositif spatial.

**AUTHENTICITE SIMULEE** : Reconstitution crédible d'un passé ou d'une culture inventée.

**STANDARDISATION DU BONHEUR** : Uniformisation des émotions dans des lieux calibrés.

**PHOTOGENIE** : Qualité d'un espace pensé pour être vu, partagé et mémorisé.

**SOUVENIR ANTICIPE** : Image projetée avant même l'expérience vécue.

**CONSOMMATION DU LIEU** : Usage de l'espace comme produit d'expérience.

**LUCIDITE** : Conscience du faux sans rupture du plaisir.





# Comprendre l'architecture pastiche

27

Comprendre l'architecture pastiche

Comprendre l'architecture pastiche suppose d'abord de réfléchir à notre rapport à l'image. Dès 1817, à la suite d'un voyage en Italie, Stendhal, écrivain français et figure du romantisme et du réalisme au XIXe siècle, écrit dans son ouvrage *Rome, Naples et Florence* : « J'ai si souvent regardé des vues de Florence que je la connaissais déjà<sup>8</sup> ». À cette époque, les images circulaient essentiellement sous forme de peintures ou de gravures. Cette remarque révèle donc le pouvoir des représentations. Avant même de parcourir une ville, nous pouvons en avoir une impression familière forgée par l'accumulation d'images et de récits.

Deux siècles plus tard, cette expérience s'est amplifiée avec la photographie, le cinéma et les réseaux sociaux, qui orientent notre regard bien avant le voyage. Le touriste ne découvre plus un espace inconnu, il vient confronter ses attentes visuelles au réel<sup>9</sup>. Ainsi, l'expérience sensible se trouve préparée, parfois conditionnée, par une mémoire imaginaire partagée. C'est précisément sur cette mémoire collective que s'appuie l'architecture pastiche. En réactivant

8 Stendhal, *Le syndrome du voyageur* [1817], Paris : Magellan & Cie, 2006, cité par Virginie Picon-Lefebvre *La Fabrique du bonheur*, p.16.

9 Marc Auge, *L'impossible voyage*, p. 10-18.

des formes familières et en condensant des imaginaires culturels ou historiques, elle fabrique des lieux qui semblent déjà connus, alors qu'ils relèvent en réalité d'une fiction. Cette tension entre **authenticité** et illusion constitue le cœur de l'expérience contemporaine des espaces pastiches.

Pour mieux comprendre cette notion, il faut en préciser les origines et les usages.

# LE PASTICHE ARCHITECTURAL

NI COPIE , NI INVENTION PURE

Les 4 grands principes

1-IMITATION



FLEURS

PORTE BLEUE

MUR BLANC

PAVÉS

QUARTIER GREC , EUROPA PARK

LISIBILITÉ IMMÉDIATE GRÂCE AUX CLICHÉS

LE DÉCOR DEVIENT EXPERIENCE VÉCUE

2-IMMERSION

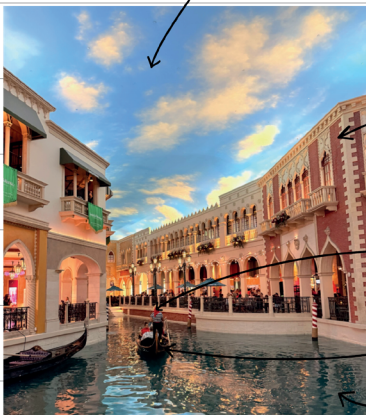


THEATRE DE SHAKESPEARE

VISITEURS EN ATTENTE

THE GLOBE THEATER , EUROPA PARK

3-ILLUSION



FAUX CIEL

STYLE VENITIEN

GONDOLIER

GONDOLE

CANAL

THE VENITIAN , LAS VEGAS

TOUT EST FAUX MAIS CRÉDIBLE

LE SOUVENIR EST MIS EN SCÈNE

4-MÉMOIRE



COULEURS RETRAVAILLÉES

CADRAGE PARFAIT

MISE EN SCÈNE DE SOUVENIR DE VOYAGE

SOURIR

VALISE

HOTEL BELLROCK , EUROPA PARK

Cette fiche montre que le pastiche fonctionne grâce à quatre mécanismes très simples. Il utilise d'abord des éléments immédiatement reconnaissables, comme des couleurs, des textures, des formes, pour que le visiteur identifie tout de suite ce à quoi cela renvoie. Puis il plonge les gens dans un décor parcouru et vécu, qui dépasse la simple image. L'illusion fonctionne parce que tout paraît cohérent, même si rien n'est authentique. Enfin, ces lieux fabriquent des souvenirs d'autant plus forts qu'ils sont conçus comme des images parfaites.

La fiche montre ainsi que le pastiche est efficace parce qu'il est familier, immersif, crédible et mémorable.



## *Le pastiche : une notion ambivalente*

Le terme pastiche prend son origine de l'italien *pasticcio* qui désigne une spécialité culinaire méditerranéenne qui mêle des restes de légumes et de viandes. Dans ce plat, chaque ingrédient reste reconnaissable malgré le mélange. Cette image culinaire illustre l'idée d'hétérogénéité reconnaissable, transposée dans le vocabulaire artistique<sup>10</sup>. En art, le pastiche désigne une création construite à partir d'éléments existants et dont l'origine reste perceptible.

En peinture et en littérature, le pastiche renvoie à une imitation de style utilisée comme exercice ou comme hommage, le peintre reprend les manières d'un maître pour s'entraîner. Le pastiche peut aussi prendre une dimension plus ironique. Dans ses textes, Marcel Proust, s'amusait à imiter les styles de Honoré de Balzac et de Gustave Flaubert afin de révéler la singularité de leur écriture<sup>11</sup>. En architecture, la notion prend une dimension particulière. Le pastiche consiste à reprendre des formes connues pour les mettre en scène dans un autre contexte. L'objectif n'est pas la fidélité historique mais la reconnaissance immédiate<sup>12</sup>. D'un coup d'œil, le visiteur comprend la référence et se laisse entraîner dans le jeu de l'illusion.

Le pastiche architectural repose sur une mise à distance du réel. Le pastiche est hors du temps car il neutralise l'historicité et propose une image idéalisée où l'histoire réelle disparaît. Le pastiche est hors de l'usage car il privilégie le récit et l'apparence plutôt que la fonction. Le décor est conçu pour être vu et non pour être habité. Le pastiche est hors de l'usure. Les traces du temps sont effacées, tout semble ancien mais tout est propre et entretenu.

10 Ingeborg Hoesterey, « Postmodern pastiche : a critical aesthetic », in *The Centennial Review*, vol. 39, n°3, Automne 1995, p. 493-510.

11 Marcel Proust, *Pastiches et mélanges*, Paris : Gallimard, 1919.

12 Philippe Boudon, op. cit.

Cette neutralisation du temps, de l'usage et de l'usure trouve une illustration emblématique dans le château de Disneyland, condensé imaginaire d'un Moyen Âge qui n'a jamais existé<sup>13</sup>. Son esthétique s'inspire directement du château de Neuschwanstein, construit à la fin du XIXe siècle par le roi Louis II de Bavière. Ce château, conçu comme une fiction romantique, transpose les légendes médiévales dans une architecture de rêve proche du décor d'opéra plus que de celui du château fort. En le réinterprétant, Disneyland prolonge cette logique : l'utopie bavaroise devient l'archétype du conte de fées moderne. Le pastiche architectural n'est donc pas un simple artifice stylistique : il produit des effets émotionnels puissants et marque durablement la mémoire du visiteur.

Pour préciser sa place en architecture, il est utile de distinguer le pastiche d'autres notions proches. Philippe Boudon distingue trois notions : la copie, l'imitation et l'interprétation.<sup>14</sup> La copie correspond à une reproduction stricte visant l'exactitude formelle. L'imitation consiste à retenir certaines caractéristiques (couleurs, motifs, formes) et à les transposer dans un autre cadre. L'interprétation va plus loin, elle combine, mélange ou condense plusieurs références, donnant naissance à une nouvelle création. Le pastiche architectural se situe entre imitation et interprétation. Il assume explicitement sa référence sans chercher la fidélité absolue. Il simplifie, stylise ou condense pour rendre la référence lisible. Contrairement à la contrefaçon qui vise à tromper, le pastiche fonctionne sur un principe de reconnaissance. Il invite le visiteur à discerner les signes d'une culture ou d'une époque réinventée<sup>15</sup>.

L'essor du postmodernisme dans les années 1970 à 1980 a donné au pastiche une nouvelle place. Les décennies précédentes étaient marquées par le rejet moderniste de l'ornement, incarné notamment par le Bauhaus de Walter

13 Fiche : « Hors du temps, Hors de l'usage, Hors de l'usure », document de travail, 2025.

14 Philippe Boudon, op. cit.

15 Fiche : « Le pastiche architectural », document de travail, 2025

Gropius, qui prônait une architecture rationnelle et dépourvue de décor. En réaction, les architectes post-modernes, comme Robert Venturi, Denise Scott Brown ou Charles Moore, réintroduisent finalement les signes du passé, mais sous des formes volontairement stylisées, fragmentées ou ironiques.

L'architecture pastiche ne vise plus la reconstitution fidèle d'un modèle. Elle devient un instrument de communication fondé sur la lisibilité et la reconnaissance des symboles architecturaux<sup>16</sup>. Dans cette perspective, il s'apparente à un langage culturel et capable d'articuler des références partagées par le grand public. Sa valeur ne tient pas à sa fidélité historique, mais à sa puissance évocatrice. À la croisée du sérieux et de la parodie, de la culture savante et de la culture populaire, le pastiche exprime une double logique : critique et consommable, distanciée et séduisante<sup>17</sup>. En cela, il rejoint l'esthétique du kitsch, dont il partage la simplicité formelle et l'efficacité affective<sup>18</sup>. Dans le contexte postmoderne, il s'impose ainsi comme une forme d'expression ambivalente où mémoire, héritage et **consommation** se confondent au sein d'un même imaginaire collectif.

L'expérience du pastiche repose donc sur une ambiguïté fondamentale. Le visiteur sait que le décor est artificiel mais accepte de s'y abandonner. Le pastiche joue sur une mémoire collective d'images et de symboles, produisant un sentiment de familiarité rassurant tout en introduisant une forme de dépaysement. Cette ambiguïté entre vrai et faux rejoint ce que Jean Baudrillard nomme « **hyperréalité** » : un monde où la représentation devient plus séduisante que la réalité<sup>19</sup>. Dans les architectures de loisir, cette tension est au cœur de l'expérience, le visiteur sait que tout est artificiel, mais il choisit d'y croire pour le plaisir de l'illusion.

16 Robert Venturi & Denise Scott Brown, *Learning from Las Vegas*, Bruxelles : Mardaga, 2008 (éd. fr.).

17 Ingeborg Hoesterey, op. cit.

18 Abraham Moles, « Qu'est-ce que le kitsch ? », in *Communication & langages*, n°9, 1971, p. 74-87

19 Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation*, Paris : Galilée, p. 25-27.

Cette ambivalence agit à plusieurs niveaux :

- Au niveau visible : le pastiche agit par ses façades, silhouettes ou signes immédiatement identifiables.
- Au niveau discret : l'expérience passe par des détails sensoriels (textures des sols, mobiliers, sons, odeurs) qui participent à l'immersion corporelle. L'expérience du pastiche est donc autant corporelle qu'intellectuelle car elle engage tous les sens.

Enfin, cette illusion n'est pas produite par l'architecture seule. Elle s'appuie aussi sur la mise en scène des comportements, des usages et des récits. L'espace construit devient le support d'un dispositif collectif où l'architecture, les ambiances et les gestes humains participent ensemble à la fabrication de l'expérience<sup>20</sup>.

Le pastiche architectural n'est donc ni copie, ni invention pure. Il se situe entre imitation assumée, transformation créative et mise en scène d'une référence connue. Cette ambivalence explique sa puissance, il est capable de générer immersion, émotions et mémoire. Portée à l'échelle de l'expérience spatiale, cette logique dépasse la simple définition théorique. Elle s'incarne dans des dispositifs immersifs où architecture, ambiances et parcours s'unissent pour scénariser l'illusion.

20 Arnaud des Pallières, Disneyland, mon pays natal, film documentaire, 2001

# HORS DU TEMPS HORS DE L'USAGE HORS DE L'USURE

Le château éternel

## LE FAUX ASSUMÉ

1988 CHATEAU DE DISNEYLAND PARIS



FAUSSE  
FENÊTRE

SURFACE  
LISSE

TOUR FINE



FAUSSE PIERRE DE  
TAILLE

AUCUN USAGE  
RÉEL

## LE VRAI MIS EN SCENE

1886  
CHATEAU DU  
NEUSCHWANSTEIN



CHÂTEAU MUSÉE

CADRE PITTORESQUE

POINT DE VUE SCENARISÉ  
DU MARIENBRÜCKE

ENTRETIEN PERMANENT

ARCHITECTURE  
DECORATIVE

PIERRE RESTAURÉE



## LE VRAI LAISSÉ AU TEMPS

XIII<sup>e</sup> siècle  
CHATEAU DE RATHSAMHAUSEN



VÉGÉTATION  
ENVAHISSANTE

DONJON

PIERRE DE TAILLE

ARCHITECTURE  
DEFENSIVE

MUR EN RUINE



Cette fiche montre comment trois châteaux révèlent différentes manières de représenter le passé. Le château de Disneyland est entièrement fabriqué : il reprend les codes du médiéval sans aucune trace du temps, comme une version idéale. Le château de Neuschwanstein, bien que réel, est tellement restauré qu'il ressemble à un décor patrimonial figé. À l'inverse, le château de Rathsamhausen expose la ruine, le vieillissement et l'usage.

La fiche montre ainsi que le pastiche élimine le temps pour ne garder qu'une image parfaite, tandis que les châteaux historiques oscillent entre restauration idéalisée et traces authentiques.

## *Un dispositif global immersif*

Le pastiche ne se réduit pas à une simple image visuelle. Sa force vient de la manière dont il plonge le visiteur dans une ambiance où sons, odeurs, textures et lumières s'accordent pour fabriquer une illusion cohérente. Comme le souligne Grégoire Chelkoff, architecte chercheur, dans *Expérimenter l'ambiance par l'architecture*, la perception de l'espace est toujours multisensorielle<sup>21</sup>. Le visiteur ne fait pas qu'observer, il est pris dans une expérience corporelle. Cette mobilisation sensorielle ancre l'illusion dans le corps plutôt que dans le seul regard, renforçant ainsi la puissance mémorielle du pastiche.

Le pastiche architectural s'appuie très souvent sur le principe du façadisme. La façade agit comme un décor, elle projette une identité immédiatement reconnaissable. Le visiteur se contente de ce qu'il voit, sans prêter attention à ce qui se trouve derrière. L'intérieur importe peu, la perception de l'extérieur suffit à construire l'illusion. Le **façadisme** repose sur une efficacité visuelle car en un seul regard le décor transmet un imaginaire entier.

Cette logique de façade montre que l'architecture contemporaine fonctionne comme un langage où chaque forme ou couleur devient signe<sup>22</sup>. Dans les espaces pastiches, cette logique est poussée à l'extrême : une coupole blanche et bleu suffit à évoquer la Grèce ou une façade à colombages à rappeler l'Alsace. À Las Vegas, la reproduction de la Tour Eiffel évoque immédiatement Paris, sans contexte historique ni continuité urbaine. La façade encode ainsi un récit complet. Sa force ne réside pas dans l'exactitude historique, mais plutôt dans l'efficacité du signe qui déclenche la reconnaissance et donc l'immersion.

21 Grégoire Chelkoff, « Expérimenter l'ambiance par l'architecture », in *Expérimentation, Ambiance, Architecture*, n°4, 2018.

22 Robert Venturi & Denise Scott Brown, op. cit.

Cependant, le pastiche ne se vit pas seulement dans l'image fixe, il se déploie dans un parcours. L'expérience repose sur une succession de seuils et de transitions qui marquent le passage d'un univers à l'autre. Ces transitions, souvent discrètes, se traduisent par un changement de sol, une variation sonore ou une odeur différente, produisant un trouble sensoriel qui signale le passage d'un univers à l'autre. En analysant les *non-lieux*, Marc Augé a montré que ces parenthèses spatiales structurent l'expérience contemporaine<sup>23</sup>.

À Europa Park, cette logique est particulièrement visible dans la transition entre le quartier français et le quartier suisse. On quitte de grandes places pavées, bordées de façades régulières, de bassins et de cafés animés, pour s'engager dans un réseau de rues plus étroites, bordées de chalets en bois et parcourues d'une légère topographie. Les pavés deviennent plus irréguliers sous les pas, les matériaux se font plus sombres et une odeur de fromage fondu flotte dans l'air. En quelques mètres, le visiteur change d'atmosphère comme s'il avait franchi une frontière. Ce basculement sensoriel participe à l'efficacité de l'illusion grâce à des variations fines et progressives. Il ne repose pas sur la monumentalité mais sur la précision des ambiances. Chaque détail contribue à ancrer le corps dans un monde fictionnel et lui donne l'impression d'un déplacement réel.

Finalement, le pastiche organise l'espace comme un récit. Le visiteur n'avance pas librement dans un décor neutre, il est guidé par des alignements, des obstacles visuels, des ouvertures qui rythment son cheminement. Cette mise en scène transforme le visiteur en acteur d'un récit spatial dont il est aussi le spectateur. Dans *Voyage dans l'hyperréalité*, Umberto Eco, philosophe italien, décrit Disneyland comme un espace où l'illusion est produite par la scénarisation du parcours : attente, révélation, moment fort<sup>24</sup>. On retrouve une logique similaire dans les parcs à thème comme Rulantica,

<sup>23</sup> Marc Augé, *Non-lieux*, p. 67-78.

<sup>24</sup> Umberto Eco, *Voyage dans l'hyperréalité*, Paris : Grasset, 1985, p.13-15.



## **ITALIE** : le décor comme cadre du souvenir

Le collage juxtapose une image prise à Europa Park dans le quartier Italien (Source : Instagram @europapark, 2025) et trois images de la ville de Venise en Italie provenant d'Instagram.



parc aquatique d'Europa Park incarnant un imaginaire nordique et mythologique. Les cheminements sinueux y révèlent l'espace par étapes : un bassin, puis une grotte, puis une attraction, construisant ainsi une mise en scène de l'espace. Ces séquences produisent des moments-forts qui s'impriment dans la mémoire plus durablement que des simples images.

Enfin, le pastiche ne cherche pas à tromper. L'expérience repose sur un jeu assumé entre réel et fiction. Le visiteur sait que l'espace est artificiel mais il choisit de **suspendre son incrédulité** pour se laisser porter par l'illusion. Cette illusion consentie rend l'expérience possible car chacun reconnaît les signes, accepte l'artifice et participe à la fabrication d'une immersion partagée<sup>25</sup>. Par exemple, à Europa Park, celui qui photographie la fausse place italienne sait qu'il n'est pas à Venise mais accepte le décor comme cadre d'un souvenir. Le pastiche n'est pas une supercherie, mais un jeu collectif où la reconnaissance compte plus que l'authenticité.

Peu à peu, le pastiche dépasse le simple dispositif ponctuel pour devenir une véritable esthétique urbaine. À Las Vegas, l'illusion ne repose plus uniquement sur des façades, elle devient la composante de toute la ville. Les enseignes, les lumières, les perspectives forment un décor permanent où chaque pas est une mise en scène. Le pastiche n'est plus un artifice, il compose l'espace urbain.

## *Las Vegas, archétype de la ville-spectacle*

Las Vegas n'est au départ qu'un point d'eau au milieu du désert du Nevada. Fondée en 1905 comme une halte ferroviaire, elle ne possède alors ni richesse naturelle, ni patrimoine. La construction du barrage Hoover dans les années 1930 marque un tournant<sup>26</sup>. L'électricité arrive, les ouvriers affluent et la ville devient un point attractif au cœur du désert. En 1931, la légalisation des jeux d'argent dans l'État du Nevada transforme la ville en un laboratoire du divertissement<sup>27</sup>. Les premiers casinos apparaissent sous forme de modestes salles de jeux éclairées par des néons. Avec l'arrivée de la lumière électrique, la nuit cesse d'être le simple symbole du progrès industriel pour devenir un spectacle associé à l'excès et à l'évasion<sup>28</sup>.

42

Dès les années 1950, les modestes salles de jeux laissent place à de vastes hôtels-casinos. Le *Caesars Palace*, inauguré en 1966, marque une rupture dans l'histoire de Las Vegas<sup>29</sup>. Ce complexe réunit un casino, des chambres d'hôtel, un centre commercial, des salles de spectacle, de nombreux restaurants et bars, une chapelle, des galeries d'art et des piscines. Son architecture, inspirée de la Rome antique, aligne colonnes corinthiennes, statues monumentales et fresques dorées, construisant un imaginaire de grandeur et de luxe<sup>30</sup>. L'histoire y devient décor, et la ville découvre le pouvoir de fabriquer des mondes.

À l'intérieur de ces univers clos, l'organisation urbaine se dissout. Les fonctions se mêlent, les repères disparaissent

<sup>26</sup> Pascale Nédélec, *Dans l'ombre des casinos*, Rennes : Presses universitaires de Rennes, 2020, p. 78-81.

<sup>27</sup> Ibid, p. 83-85

<sup>28</sup> Jean Baudrillard, *Amérique*, Paris : Éditions Grasset, 1986.

<sup>29</sup> Pascale Nédélec, op. cit., p. 94-100.

<sup>30</sup> Robert Venturi & Denise Scott Brown, op. cit.

# LAS VEGAS

DÉSERT DU NEVADA



LE FAUX N'IMITE PLUS, IL REMPLACE

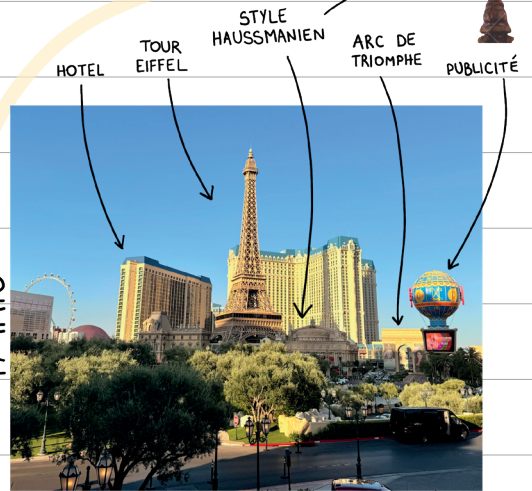
FAUX CIEL



THE VENETIAN - 1997

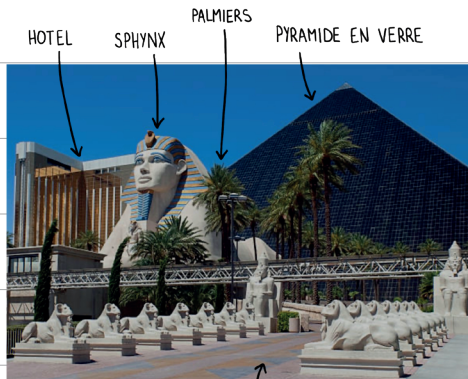
VENISE

ECLAIRAGE PERMANENT  
ABSENCE DE NUIT  
ET  
DE NOTION DU TEMPS



PARIS LAS VEGAS - 1999

PARIS



LUXOR - 1993

ALLÉE MONUMENTALE

VOYAGE DANS UN  
DÉCOR COMMERCIAL

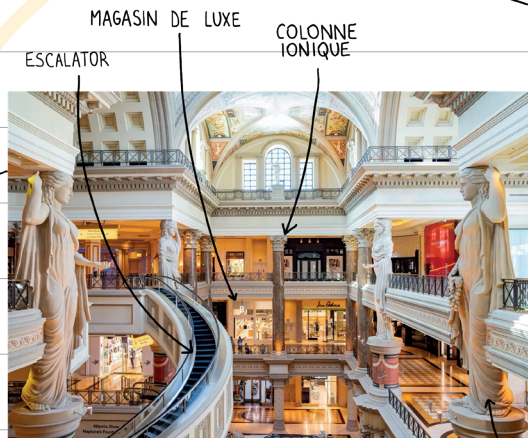
VOYAGE DANS UNE  
AUTRE TEMPORALITÉ



FAÇADE  
=  
SYMBÔLE



ROME ANTIQUE



THE CAESAR PALACE - 1966



LE SPECTACLE DU FAUX



et l'on ne distingue plus la rue du hall, ni le commerce du spectacle. Le *Caesars Palace* incarne cette nouvelle logique où la ville se transforme en décor continu, pensé pour être vécu comme une fiction.

Au fil des décennies, le Strip, l'artère principale de Las Vegas, voit apparaître de nombreux complexes hôteliers spectaculaires similaires au *Caesars Palace*<sup>31</sup>. Le *Luxor* (1993) qui se caractérise par sa pyramide égyptienne ou le *Venetian* (1999) par ses canaux et ses gondoles, transforment la ville en une mosaïque de copies. Paris, Venise, Rome, l'Égypte, New York, tous ces lieux sont simplifiés et reconstruits. Las Vegas devient un laboratoire du pastiche où l'histoire se consomme et où le décor structure la manière même de vivre, de se déplacer et de percevoir la ville<sup>32</sup>. La ville ne se lit plus comme une succession de rues, mais comme une série d'univers clos, juxtaposés tels les pages d'un album d'images.

Jean Baudrillard voit dans Las Vegas l'incarnation la plus extrême de ce qu'il nomme l'« hyperréalité »<sup>33</sup> : un monde où la frontière entre réel et fiction s'efface et où la représentation devient plus crédible que la réalité elle-même. Le simulacre ne cherche pas à dissimuler le vrai, il le remplace. À Las Vegas, la reproduction n'est pas une imitation du monde mais une reconstruction amplifiée. Paris, Venise ou Rome y apparaissent plus lumineuses, plus lisibles, plus propres, que leurs modèles. La copie est plus séduisante que l'original car elle condense tout ce que l'on attend du lieu en une image appropriable par la mémoire. Le visiteur ne recherche pas l'authenticité historique, mais la sensation de voyager sans se déplacer.

Umberto Eco prolonge cette idée dans *Voyage dans l'hyperréalité*. La copie devient « plus vraie que le vrai ». L'illusion séduit parce qu'elle simplifie le monde, gomme les

31 Pascale Nédélec, op. cit., p. 112-119.

32 Hal Foster, *Le retour du réel*, Bruxelles : La lettre volée, 1996.

33 Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation*, op.cit., p. 24-28.



contradictions et efface les traces du temps. Le pastiche ne ment pas, il exagère les symboles d'un patrimoine collectif pour les rendre reconnaissables jusqu'à la caricature<sup>34</sup>. Ainsi, Las Vegas se définit comme une vitrine permanente du faux assumé où le simulacre n'est pas dissimulé mais revendiqué.

Cette logique du simulacre s'incarne dans l'architecture elle-même. À Las Vegas, l'architecture se détache du programme pour devenir un langage visuel. Ce qui importe n'est plus la fonction réelle du bâtiment, mais l'image qu'il communique. La façade agit comme un message adressé au regard du visiteur, condensant en un seul signe tout un imaginaire. L'efficacité du signe prime sur l'usage si bien que le regard devient le principal mode d'habiter. Le passé se vend au présent sous forme d'images séduisantes et identifiables. La tour Eiffel du Paris Las Vegas ou les canaux du *Venetian* ne cherchent pas la fidélité, ils proposent plutôt une version idéale et universellement plaisante, faite pour être consommée.

46

Las Vegas illustre à l'extrême la logique de la ville-spectacle où le divertissement devient un système urbain total. L'espace n'est pas seulement fait pour être vécu, mais aussi pour être vu. L'architecture agit comme un décor au service du regard. Ainsi, la ville devient une stratégie de séduction où l'architecture pastiche dépasse sa fonction récréative pour devenir un outil de captation. Chaque complexe mise sur un décor distinctif et une mise en scène spectaculaire pour retenir le visiteur et prolonger son expérience de consommation. Vincent Vlès, dans *Du moderne au pastiche*, montre que le pastiche peut être compris comme une stratégie de développement territorial et touristique<sup>35</sup>. À Las Vegas, cette logique atteint son point culminant. Le décor devient un instrument d'attractivité et de profit. L'architecture s'y confond avec l'économie de l'expérience, où chaque façade, chaque lumière et chaque parcours participent à la production

34 Umberto Eco, *Voyage dans l'hyperréalité*, op. cit.

35 Vincent Vlès, « Du moderne au pastiche : questions sur l'urbanisme des stations de ski et d'alpinisme », *Mondes du tourisme*, 2010, p. 39-48

du rêve marchand.

Las Vegas représente un cas limite du pastiche qui devient une esthétique urbaine totale. Ce n'est plus un outil ponctuel de mise en scène mais une logique globale appliquée à l'échelle de la ville. À travers cet exemple, on comprend que le pastiche dépasse la simple imitation et devient un dispositif culturel, économique et émotionnel. À cette échelle, l'illusion ne produit plus seulement un émerveillement mais elle façonne des souvenirs. Las Vegas agit autant dans le moment de la fascination que dans la mémoire qu'elle imprime. Le visiteur quitte le Strip avec la sensation d'avoir voyagé et découvert le monde, alors qu'il n'a jamais quitté le désert.

## *Une expérience mémorielle au-delà du divertissement*

Les expériences vécues dans les espaces pastiches s'inscrivent dans un temps particulier, celui du loisir ; un temps choisi et vécu comme une parenthèse de liberté, d'évasion et de plaisir. Héritier des congés payés et des Trente Glorieuses, ce temps libéré du travail se distingue par son intensité émotionnelle, parce qu'il échappe aux contraintes du quotidien. Il est donc vécu plus pleinement et laisse des traces mémorielles plus durables<sup>36</sup>.

Le pastiche amplifie ces émotions positives. Il propose un environnement maîtrisé où tout est conçu pour susciter la joie, l'émerveillement ou la détente. Lumières, sons, textures et couleurs participent à une **scénographie** du bien-être où chaque détail vise à produire un sentiment d'harmonie. Ce plaisir n'est pas spontané, il est fabriqué, minutieusement orchestré, pour garantir la satisfaction du visiteur. Le pastiche s'inscrit ainsi dans une logique de « bonheur programmé<sup>37</sup> », où les émotions sont anticipées, partagées et reproduites collectivement. Le visiteur n'y cherche pas l'authenticité du lieu, mais une expérience d'évasion totale qui crée un souvenir heureux qu'il emportera.

Dans ces espaces, les émotions ne sont jamais laissées au hasard. L'architecture, les lumières, les sons ou les odeurs composent une véritable dramaturgie sensorielle destinée à provoquer l'émerveillement ou la nostalgie<sup>38</sup>. La lumière module les ambiances (chaude et dorée dans un décor méditerranéen, bleutée et fraîche dans un univers nordique), tandis que les textures, les sons ou les parfums prolongent ces impressions. Chaque élément est calibré pour produire

<sup>36</sup> Virginie Picon-Lefebvre, op. cit., p. 7-35.

<sup>37</sup> Ibid, p. 52-55.

<sup>38</sup> Grégoire Chelkoff, op. cit.

# L'HYPERRÉALITÉ

QUAND LE FAUX DEVIENT PLUS VRAI QUE LE VRAI

FAUX CIEL

FACADE IMMACULÉE

VOLET FERMÉ

MUR PATINÉ



VENISE, ITALIE

THE VENETIAN, LAS VEGAS

*L'idéal de carte postale efface la ville vivante*

EAU TURQUOISE  
CONSTANTE

AUCUNE TRACE  
DU TEMPS

EAU TROUBLE

USURE RÉELLE

VEGETATION DENSE

FACADE LISSE

LOGEMENTS

HÉTÉROGENEITÉ DES  
COULEURS

COLMAR, FRANCE  
ALSACE, EUROPA PARK

*L'image touristique devient plus agréable que  
la ville.*



TERRASSE  
SPATIEUSE

FAUX BALCON

FORTE AFLUENCE

TERRASSE  
BOIS NEUF

FAUX CLOCHER

BOIS USÉ

EGLISE



S<sup>T</sup> VERAN, FRANCE  
ARC 1950, FRANCE

*Le village devient produit.*

PIERRE  
ARTIFICIELLE

GRANDE RUE PIETONNE

BOUTIQUE

RUELLE ENNEIGÉE

Cette fiche montre comment le pastiche produit une réalité plus vraie que le réel : plus lisible, plus nette, plus séduisante. L'hyperréalité simplifie et renforce les signes pour créer une version idéalisée du monde, immédiatement reconnaissable. Ici, l'important n'est plus la fidélité, mais l'expérience : le visiteur accepte volontiers cette réalité optimisée parce qu'elle correspond exactement à l'image qu'il voulait vivre.

une émotion lisible et partagée. Ces émotions scénarisées n'en sont pas moins intenses, elles garantissent un bien-être et une impression de « bonheur réussi<sup>39</sup> ». Les espaces pastiches deviennent ainsi de véritables machines à émotions, condensant des atmosphères familières et rassurantes où le plaisir se vit comme une expérience totale.

Le souvenir d'un lieu ne dépend pas seulement de ce que l'on y a fait, mais de l'ambiance dans laquelle il a été vécu. L'architecture pastiche l'a bien compris car les décors, les sons, les textures, les odeurs ou la lumière sont des marqueurs sensoriels qui fixent les expériences en mémoire. Comme l'a montré Maurice Halbwachs, sociologue, la mémoire humaine est toujours située, ancrée dans un cadre spatial et social<sup>40</sup>. Les souvenirs s'attachent à des détails précis comme le bruit des pas sur un sol pavé, une odeur de bois, la lumière dorée d'une façade, qui deviennent des déclencheurs puissants. Dans les espaces pastiches, ces effets sont soigneusement orchestrés, un sol usé artificiellement, une teinte patinée ou un parfum diffusé participent à fabriquer un sentiment de réalité, parfois plus convaincant que l'authentique. Ce codage sensoriel dense rend les lieux pastiches hautement mémorisables. Ce que l'on retient n'est pas leur exactitude historique, mais l'émotion qu'ils condensent à travers une ambiance. Le décor devient alors un récit personnel, un fragment d'espace réinventé par la mémoire.

Cette puissance sensorielle explique pourquoi le pastiche peut produire des souvenirs aussi forts, voire plus persistants, que ceux d'un lieu authentique. Mon propre souvenir en est un exemple, lors d'un voyage en Andalousie, le quartier de San Basilio à Cordoue m'a immédiatement évoqué celui d'Europa Park. Cette confusion, partagée par ma famille, révélait à quel point le souvenir du faux pouvait s'imprimer aussi solidement que celui du vrai. Les dessins réalisés de mémoire montrent des similitudes frappantes comme les

39 Virginie Picon-Lefebvre, op. cit., p. 58-60.

40 Maurice Halbwachs, *La Mémoire collective*, Paris : PUF, 1950, p. 35-37.



façades blanches, les fleurs, les balcons, les menuiseries bois, mais aussi des éléments inventés par le parc, comme les rails d'attraction ou les proportions exagérées. Jean Baudrillard décrit ce phénomène comme celui du simulacre, quand la représentation se substitue au réel dans notre mémoire<sup>41</sup>. L'authenticité ne réside plus dans la fidélité à l'histoire, mais dans l'intensité de l'expérience vécue. On touche ici à une authenticité existentielle où est vrai ce qui a été vécu intensément. Le pastiche ne se contente donc pas de divertir, il fabrique des fictions devenues réelles dans la mémoire.

Pourtant, cette illusion repose sur un équilibre fragile. Elle fonctionne seulement si le visiteur accepte la règle du jeu. Lorsque la mise en scène devient trop visible ou que la logique marchande domine, la magie se brise. Les marchés de Noël en offrent un exemple car leurs chalets imitent l'artisanat montagnard, mais dès que la foule et la consommation l'emportent, l'atmosphère se vide de son charme<sup>42</sup>. Dans ces cas, la mémoire associée est moins positive : le décor n'émeut plus, il décore.

Aujourd'hui, la mémoire ne se construit plus seulement après l'expérience, mais avant même qu'elle n'ait lieu. Les réseaux sociaux diffusent des images qui créent des souvenirs anticipés. Le visiteur cherche à reproduire la photo qu'il a déjà vue. Selon Marc Augé, le tourisme contemporain est conditionné par des représentations préalables, on ne visite plus un lieu pour le découvrir, mais pour confirmer ce que l'on en a déjà vu<sup>43</sup>. Les architectures pastiches s'accordent parfaitement à cette logique car elles sont photogéniques, reconnaissables et pensées pour être partagées. La mémoire individuelle se fond alors dans une mémoire collective standardisée où l'expérience vécue et son image se confondent.

41 Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation*, op. cit., p. 25-27.

42 Philippe Boudon, op. cit.

43 Marc Augé, *L'impossible voyage : le tourisme et ses images*, op. cit., p. 45-49.

Le pastiche agit donc à plusieurs niveaux : il émeut, il marque, il s'imprime. Il agit comme un producteur de mémoire autant que comme un décor de loisir. Les souvenirs qu'il génère sont d'autant plus forts qu'ils s'inscrivent dans un temps choisi et qu'ils associent plaisir, surprise et reconnaissance. Ainsi, l'architecture pastiche dépasse la simple imitation, elle devient un outil narratif et émotionnel qui façonne durablement les visiteurs. Cette puissance mémorielle et immersive trouve son terrain d'expression privilégié dans les parcs à thème, où le pastiche devient le principe fondateur d'un urbanisme fictionnel.

## *Une architecture du loisir et du souvenir*

L'architecture pastiche n'agit pas comme un simple style d'imitation, mais comme un dispositif d'expérience ancré dans un contexte social et temporel particulier : le temps du loisir. Ce cadre, détaché du quotidien, donne au pastiche une valeur émotionnelle et mémorielle forte car il est associé à la liberté, à l'évasion et à la construction de souvenirs. L'architecture pastiche répond à une quête contemporaine du bonheur qui cherche un espace plaisant, rassurant et photogénique, où le visiteur peut vivre des émotions intenses et positives.

En réactivant des formes connues et des symboles partagés, le pastiche construit une illusion assumée, à la fois familière et fictionnelle. Il ne cherche pas à tromper, mais à faire croire le temps d'une expérience. Sa force réside dans la reconnaissance immédiate des signes : une forme, un symbole ou une musique suffisent à évoquer un pays entier. Dans ce jeu de références, l'authenticité historique cède la place à une authenticité existentielle, où est vrai ce qui est vécu intensément. Cette puissance d'évocation interroge néanmoins notre rapport à la vérité et à la mémoire : si le souvenir du faux s'imprime parfois plus durablement que celui du vrai, alors que devient le rôle de la ville réelle comme lieu de mémoire collective ?

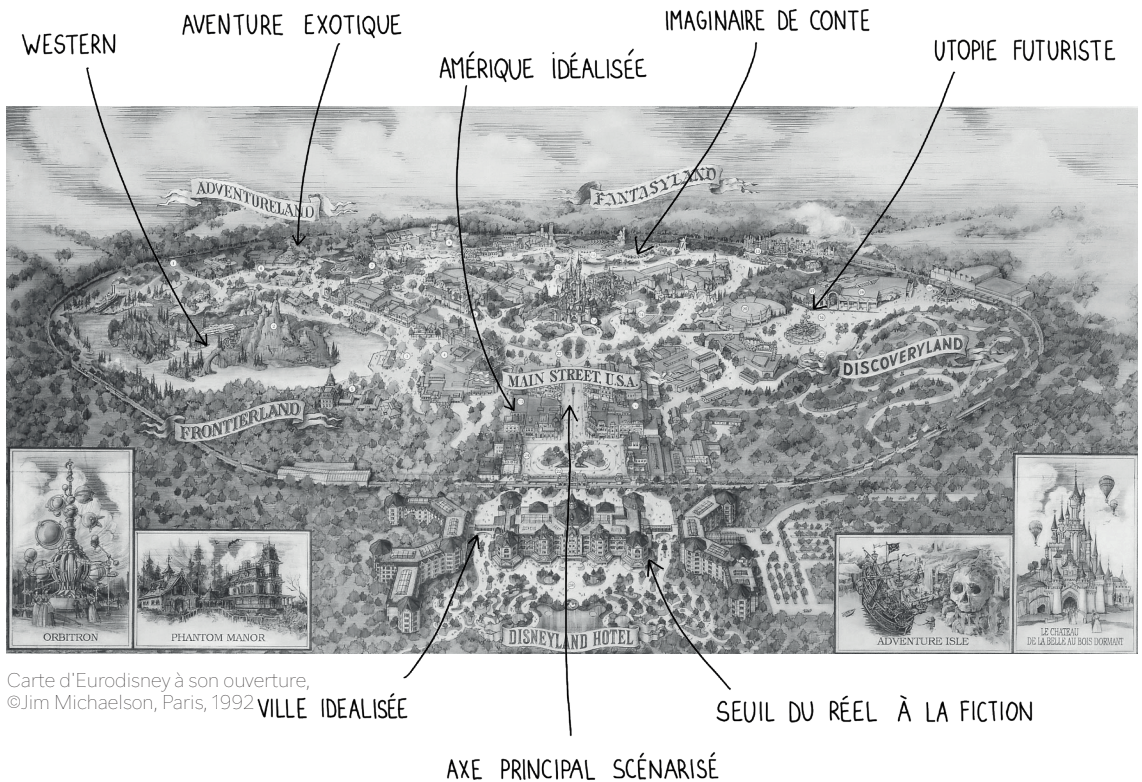
Loin d'être de simples copies esthétiques, les architectures pastiches s'inscrivent dans une logique d'immersion. Elles orchestrent la perception par une scénographie totale : les sons, les textures, la lumière, les parcours et même le comportement des acteurs participent à fabriquer une expérience globale. L'espace devient un récit, la visite devient une séquence et le décor agit comme un outil narratif autant que comme un cadre visuel. Ces dispositifs produisent une mémoire à la fois individuelle et collective qui est nourrie par la reconnaissance culturelle et par des émotions partagées.

Cette logique d'immersion et de scénarisation trouve son aboutissement dans les parcs à thème, où le pastiche n'est plus un motif ponctuel mais un principe fondateur de conception urbaine. Dans ces mondes clos et autonomes, tout est pensé pour prolonger l'illusion où chaque rue, chaque façade, chaque odeur compose un fragment d'un monde parallèle, un voyage dans le loisir. Les parcs à thème portent ainsi le pastiche en transformant le divertissement en une véritable expérience de territoire fictionnel.

La deuxième partie de ce mémoire explorera cette mutation : à travers des exemples comme Disneyland et Europa Park, le pastiche devient un dispositif total où architecture, narration et mémoire s'unissent pour construire le bonheur comme expérience spatiale.

# Disneyland

MICRO-UNIVERS



Carte d'Eurodisney à son ouverture,  
©Jim Michaelson, Paris, 1992



TELLEMENT SYMPATHIQUE!

« L'ENDROIT LE PLUS HEUREUX SUR TERRE »

Publicité pour Disneyland, 1955  
Instagram

# DÉTOUR PAR DES LIEUX DÉDIÉS AU PASTICHE : LES PARCS À THÈME

57

LES PARCS À THÈME

Les parcs à thème constituent des terrains privilégiés d'observation des formes concrètes du pastiche architectural. Ils portent cette logique à son expression la plus complète car ils la transforment en un système urbain conçu pour produire immersion, émotion et souvenir<sup>44</sup>.

Les parcs à thème s'inscrivent dans une longue tradition de lieux de divertissement. Leurs ancêtres les plus anciens sont les foires urbaines. Dès le Moyen Âge, elles combinent commerce, spectacles et attractions afin d'offrir au public une suspension temporaire du quotidien dans un cadre festif<sup>45</sup>.

Au XIXe siècle, les Expositions universelles prolongent et amplifient cette logique. Elles mettent en scène les progrès techniques et industriels dans des architectures éphémères et monumentales, ainsi que des espaces de loisirs<sup>46</sup>. À la même époque, les premiers parcs d'attractions s'ancrent de manière permanente dans les villes rassemblant manèges, spectacles et promenades. Ces espaces populaires incarnent déjà une architecture du loisir conçue pour susciter des émotions

<sup>44</sup>Virginie Picon-Lefebvre, op. cit., p. 41-43.

<sup>45</sup>Thierry Pacquot, op. cit.

<sup>46</sup>Hal Foster, op. cit.



fortes et des souvenirs<sup>47</sup>.

C'est seulement au milieu du XXe siècle que naissent les parcs à thème. Avec l'ouverture de Disneyland en 1955, le manège n'est plus l'élément central, il s'intègre à un récit spatial. L'expérience du visiteur est pensée comme un parcours immersif, où l'architecture, les décors et les ambiances transforment la visite en voyage fictif<sup>48</sup>.

Le pastiche agit dans les parcs à thème à deux niveaux complémentaires<sup>49</sup> :

- Visible, par des façades et des architectures immédiatement lisibles qui activent la reconnaissance et la familiarité.
- Discret, par des détails sensoriels comme les sons, les odeurs, les textures, les lumières, qui enveloppent le corps dans l'illusion.

Les parcs à thème condensent ces deux dimensions et les portent à leur paroxysme en fabriquant des mondes clos et cohérents, où l'immersion devient le principe fondateur de l'expérience. Les parcs à thème transforment le pastiche en microcosme urbain, où la fiction devient une expérience collective et réglée.

Entièrement construits pour produire du plaisir et du souvenir, ces espaces transforment les principes du pastiche en une mise en scène urbaine de l'illusion. Tout y est conçu pour provoquer la reconnaissance et l'émotion maîtrisée : façades, sons, odeurs, textures, parcours, jusqu'aux gestes les plus ordinaires. Le visiteur n'est plus un simple spectateur d'un décor, il devient l'acteur d'une fiction qu'il habite temporairement. Le pastiche devient alors un langage sensoriel et narratif qui est capable de calibrer les perceptions et de fabriquer des souvenirs.

47 Jean Baudrillard, *Amérique*, op. cit.

48 Virginie Picon-Lefebvre, op. cit., p. 45-49.

49 Voir la Méthodologie : distinction « visible / discret ».

Ainsi, cette deuxième partie cherche à comprendre comment cette promesse d'illusion prend forme à travers l'architecture et l'expérience sensible. À travers l'étude de Disneyland, modèle fondateur d'un imaginaire globalisé, et d'Europa Park, adaptation européenne de ce modèle, il s'agira d'analyser comment le pastiche construit des mondes crédibles, où la fiction devient habitable.

Enfin, les expérimentations menées sur le terrain, la visite d'Europa Park et les collages réalisés à partir d'images de réseaux sociaux, permettront d'approcher le pastiche dans sa dimension la plus fine, celle du détail, du geste et de la perception. Ces fragments révèlent que l'illusion n'est pas seulement visuelle ou décorative mais qu'elle s'inscrit dans le corps du visiteur, dans sa manière de se déplacer, de regarder et de ressentir.

Explorer les parcs à thème, c'est donc comprendre comment le pastiche devient un dispositif total, à la fois esthétique, sensoriel et émotionnel : il fabrique du bonheur comme on fabrique une ville.



Main Street USA, Eurodisney  
Site Disneyland Paris



Main Street USA, Eurodisney  
Site Disneyland Paris



# DISNEY, UN MODÈLE FONDATEUR DES PARCS À THÈME

## L'ARCHITECTURE COMME RÉCIT

Le premier exemple emblématique de mise en scène de l'illusion se trouve à Disneyland, ouvert en 1955 à Anaheim, en Californie. Pour la première fois, l'architecture devient un récit à parcourir : les espaces ne sont plus de simples décors, mais des parcours sensibles qui dirigent le regard, éveillent les sens et produisent des émotions.

Les deux niveaux du pastiche, le visible et le discret, s'y articulent avec précision. Les façades évoquent un monde familier, tandis que les détails sensoriels (sons, odeurs, textures, lumières) plongent le visiteur dans une fiction qu'il choisit de croire<sup>50</sup>.

Ce dispositif transforme la visite en un scénario de reconnaissance : le visiteur identifie des formes, mais aussi des valeurs. Main Street USA, la rue principale du parc, s'inspire des petites villes américaines du début du XXe siècle et recompose une nostalgie domestiquée, tandis que le château de la Belle au bois dormant incarne un vieux monde rêvé sous une forme immédiatement reconnaissable<sup>51</sup>. Le plaisir de l'illusion devient ici une expérience architecturale totale où l'espace fabrique l'émotion.

## UNE UTOPIE AMÉRICAINE DES TRENTE GLORIEUSES

Disneyland naît dans le contexte euphorique des Trente Glorieuses. Il incarne l'Amérique prospère et ordonnée de

50 Voir la Méthodologie : distinction « visible / discret ».

51 Carte de Disney, p. 56



Ouverture de Disneyland, Anaheim, 1955  
©Loomis Dean

l'après-guerre, une utopie familiale où le loisir devient un outil d'unité sociale. Par rapport aux parcs populaires comme ceux de Coney Island, vaste ensemble de parcs d'attractions permanents apparus à la fin du XIXe siècle à New York, où le divertissement se confondait avec désordre, vulgarité et foule, Disneyland opère une rupture esthétique et morale<sup>52</sup>. Walt Disney veut offrir un lieu propre et sécurisé, où les familles peuvent se promener ensemble et sans danger.

Le parc transforme le loisir en un rituel social rassurant où le visiteur apprend inconsciemment à se comporter dans un monde ordonné, optimiste et dépourvu de conflit. Le pastiche dépasse la simple imitation formelle, il propose la vision d'une Amérique unifiée par le rêve et la consommation. Umberto Eco parle de ce monde « plus vrai que vrai », où la perfection du simulacre devient plus convaincante que la réalité<sup>53</sup>.

En combinant progrès technique et nostalgie visuelle, Disneyland concilie deux imaginaires : celui d'un avenir maîtrisé et celui d'un passé idéalisé. Cette fusion, typique du pastiche, fait du parc une vitrine de la modernité rassurante : l'innovation y sert la continuité, et le changement s'habille d'histoire.

### L'IMMERSION TOTALE : UN MICROCOSME DU BONHEUR

Walt Disney souhaitait un lieu où parents et enfants partagent la même expérience, un espace capable de réunir les générations dans un imaginaire commun. Pour y parvenir, il crée un **microcosme** fermé et autonome<sup>54</sup>.

La propreté est irréprochable, la sécurité omniprésente, l'alcool et la mendicité interdits. Tout concourt à maintenir l'illusion de perfection : les coulisses demeurent invisibles

52 Virginie Picon-Lefebvre, op. cit., p. 175-182.

53 Umberto Eco, op. cit.

54 Virginie Picon-Lefebvre, op. cit., p. 175-182.



et l'espace orchestre le rythme alterné des surprises et des temps de repos. Situé en périphérie de la ville, le parc forme une ville idéale, coupée du quotidien et entièrement dédiée à la joie : le visiteur ne regarde plus le spectacle, il le traverse. Le corps devient l'instrument principal de l'illusion, chaque mouvement est anticipé par l'architecture<sup>55</sup>. Les perspectives sont soigneusement composées pour encadrer le regard et révéler progressivement les décors à la manière d'un film, et les transitions deviennent des seuils d'immersion, effaçant la notion de temps : passé, présent et futur coexistent dans un même récit spatial.

Le parcours du visiteur est conçu comme une succession d'ambiances progressives, où chaque allée mène d'un univers à l'autre sans rupture. Les perspectives sont soigneusement composées pour encadrer le regard et révéler progressivement les décors à la manière d'un film. Les transitions deviennent des seuils d'immersion, effaçant la notion de temps : le passé, le présent et le futur coexistent dans un même récit spatial.

64

Le pastiche devient ici un dispositif d'immersion totale où chaque détail sensoriel prolonge la fiction. Les architectures emblématiques du parc condensent des imaginaires collectifs simplifiés et immédiatement lisibles. Dans ce modèle, le manège n'est plus le centre de l'expérience, c'est l'espace lui-même qui devient attraction.

## L'ENVERS DU DÉCOR : UNE FABRIQUE SOCIALE ET ÉMOTIONNELLE

Derrière la promesse d'harmonie, Disneyland cache une organisation rigoureuse du travail et des émotions. Les employés du parc incarnent la bienveillance et la disponibilité, leur comportement fait partie intégrante de la mise en scène.

Le film *Disneyland, mon vieux pays natal* d'Arnaud des Pallières (2001) révèle cette tension entre enchantement et

<sup>55</sup> Arnaud des Pallières, op. cit.



ATTACHEMENT AFFECTIF  
AU PASTICHE

ATTENTE

PERSONNAGE DEVIENT DÉCOR

EXCITATION COLLECTIVE

AUTOGRAPHE : EMPORTER LE SOUVENIR

FOULE

PHOTO AVEC MICKEY

EXPERIENCE CORPORELLE

CONFIANCE

MOMENT VÉCU COMME  
AUTHENTIQUE ET PRIVILÉGIÉ



FABRICATION DU BONHEUR

MISE EN SCÈNE PATERNALISTE

ATTACHEMENT

SENTIMENT DE PROTECTION

malaise<sup>56</sup>. Par son montage ironique, il montre un univers séduisant mais traversé d'une étrange artificialité, où même la contestation devient spectacle. Le parc apparaît alors comme une fabrique sociale du bonheur<sup>57</sup>, où le pastiche organise la perception du réel et occulte les conditions de sa production. Le visiteur repart avec le souvenir d'un monde qui n'a jamais existé, mais qu'il croit avoir vécu.

Le parc illustre ainsi le modèle d'un bonheur standardisé : chaque émotion, chaque geste, chaque sourire est anticipé, orchestré, puis reproduit. Le pastiche devient un outil de régulation sociale autant qu'un décor de divertissement. Il enseigne à aimer l'ordre en le rendant désirable.

## UN MODÈLE MONDIAL DU LOISIR SCÉNARISÉ

Disneyland inaugure le modèle du parc à thème moderne : un univers clos, immersif et narratif. L'architecture y devient un outil de fabrication de mondes désirables et vécus comme authentiques. Ce principe s'exporte rapidement : Walt Disney World, Tokyo Disney Resort, Port Aventura ou Europa Park reprennent les mêmes logiques de lisibilité, de cohérence et de maîtrise des parcours. L'héritage de Disneyland ne réside pas seulement dans ses décors, mais dans une manière de penser l'espace comme fiction habitée, capable de transformer le loisir en expérience sensible partagée<sup>58</sup>.

Europa Park transpose cette logique à l'échelle du continent. Disneyland met en scène une mythologie américaine idéalisée, le parc allemand compose plutôt une Europe de carte postale, lisible, harmonieuse, où chaque pays devient décor. Ce modèle s'impose comme un prototype de ville émotionnelle, où la planification des flux, la scénographie et la mise en scène de la mémoire deviennent des outils de

<sup>56</sup> Ibid.

<sup>57</sup> Virginie Picon-Lefebvre, op. cit., p. 175-182.

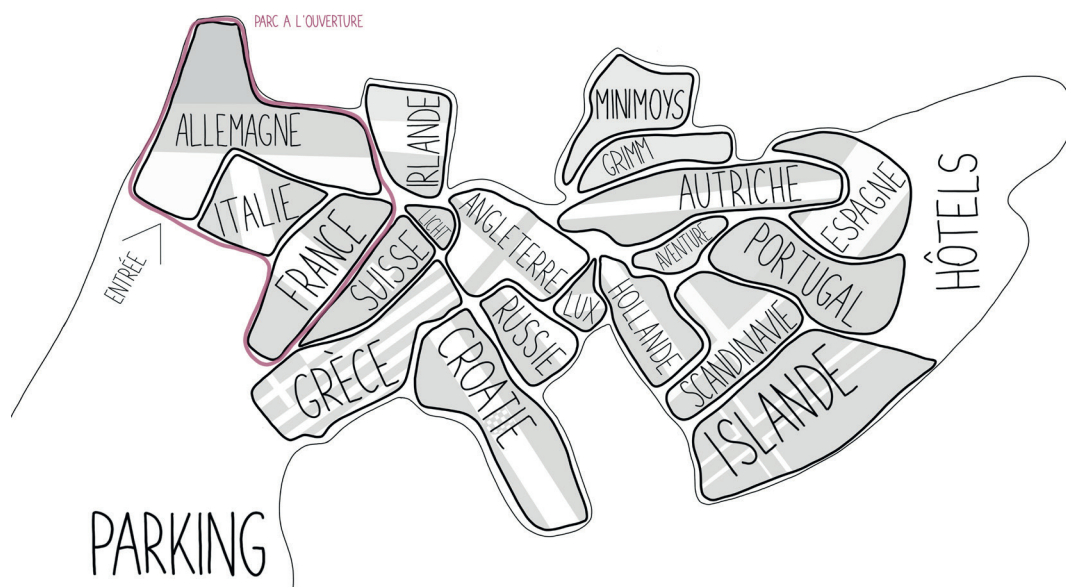
<sup>58</sup> Ibid.

projet à part entière. Dans les deux cas, le principe demeure: faire croire, faire ressentir et inscrire l'expérience dans la mémoire du visiteur. C'est là que réside la véritable puissance du pastiche.





Le train panoramique lors de son premier tour à Europa Park (1975)  
Site d'Europa Park



Carte puzzle d'Europa Park  
Apparition progressive des quartiers thématiques à partir de 1983.

# UN VOYAGE ENTRE RÉALITÉ ET FICTION : L'EXEMPLE D'EUROPA PARK

Europa Park est un exemple idéal pour observer comment le pastiche architectural se manifeste dans les espaces de loisirs. Le parc s'inspire du modèle imaginé par Disneyland mais l'adapte à un imaginaire européen. Il fait voyager le visiteur à travers une Europe carte postale reconnaissable grâce à des signes culturels simples et familiers. L'illusion ne s'inspire plus du rêve américain, mais d'un continent existant où chaque pays devient le décor d'un quartier du parc. Ce passage d'un mythe national à une fiction continentale transforme l'expérience du visiteur car le voyage à travers l'Europe se vit désormais comme une synthèse de **paysages** condensée en une seule journée. À travers ce dispositif, Europa Park ne met pas seulement en scène l'unité culturelle du continent, il la fabrique visuellement. Le parc devient une forme de récit politique où l'Europe se donne à voir comme image avant d'exister comme expérience.

## HISTOIRE ET GÉNÈSE DU PARC

Fondé en 1975 à Rust, dans le sud de l'Allemagne, Europa Park naît comme vitrine commerciale de l'entreprise Mack Rides, spécialisée dans la conception d'attractions. À l'origine, le parc n'a pas de thématique, il s'agit surtout de montrer le savoir-faire technique de l'entreprise, de tester les manèges et d'en démontrer la fiabilité. Dès le début des années 1980, le parc crée ses premiers quartiers nationaux et cesse d'être un espace fonctionnel pour devenir un univers narratif et sensoriel, où la technique s'efface derrière la scénographie<sup>59</sup>.

59 Jürgen Mack, L'histoire d'Europa Park, documentaire, 2023.



Cette transformation répond à une double logique. D'une part, il s'agit de se distinguer de la concurrence, notamment de Disneyland Paris, en affirmant une identité propre. D'autre part, Europa Park cherche à incarner une vision ludique de l'unité culturelle européenne, fondée sur la reconnaissance visuelle de ses symboles. Chaque quartier devient un microcosme national qui condense l'architecture, les couleurs et les ambiances associées à un pays. Cette stratégie repose sur la reconnaissance immédiate. Le visiteur n'a pas besoin d'avoir visité la Grèce, l'Espagne ou la Suisse pour y croire, il lui suffit d'en reconnaître les signes. Contrairement à Disney qui projette des mondes imaginaires, Europa Park prélève des fragments du réel européen et les agence. L'Europe n'est pas inventée, elle est simplifiée et rendue immédiatement lisible.

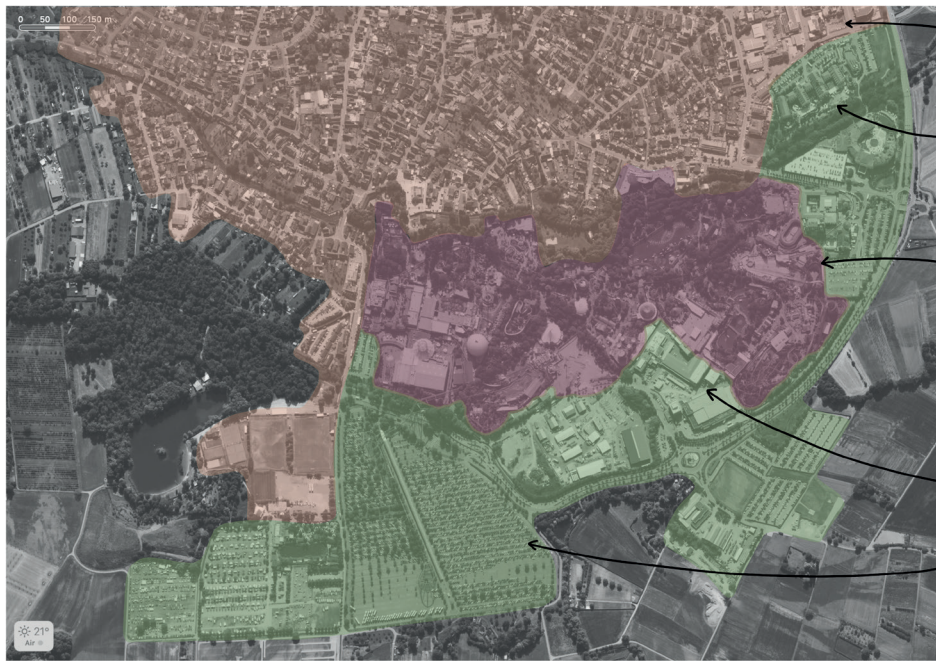
Vu du ciel, Europa Park s'apparente à un ensemble d'entrepôts, de toitures métalliques et d'ossatures d'attractions disposés selon une logique fonctionnelle. Au sol, cette géographie disparaît au profit d'un réseau de ruelles, de places et de façades qui composent une ville miniature. Le parc superpose ainsi deux cartes : la carte invisible de la logistique et la carte visible du décor européen. La première soutient la seconde mais s'efface pour maintenir l'illusion d'un monde continu. Adossé au village de Rust, le parc prolonge les infrastructures jusqu'à en effacer les limites. Peu à peu, la frontière entre la ville habitée et la ville-fiction s'estompe et le réel semble devenir la périphérie du décor<sup>60</sup>.

## ARCHITECTURE ET FAÇADISME COMME SUPPORTS DE L'ILLUSION

Dans les parcs à thème, l'architecture joue un rôle central, elle structure le parcours et communique immédiatement l'identité de chaque univers. Les façades, les matériaux et les détails décoratifs fonctionnent comme des repères narratifs qui permettent au visiteur d'identifier le lieu avant de le

<sup>60</sup> Voir Europa Park vu du ciel, p. 71

# EUROPA PARK VU DU CIEL



VILLAGE RUST

HOTEL

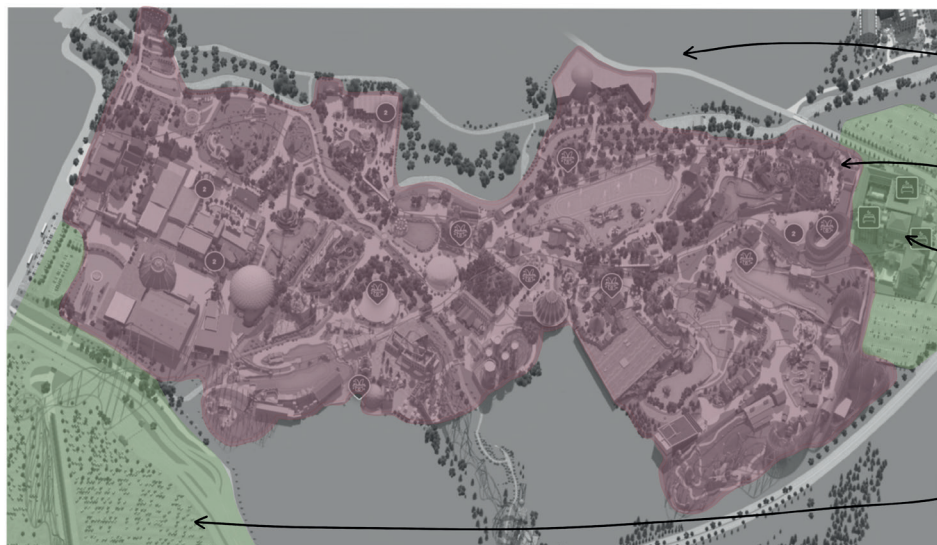
PARC ACCESSIBLE  
AU PUBLIC

ZONE LOGISTIQUE  
DU PARC

COULISSE

PARKING

IMAGE SATELLITE DU PARC ET SES ALENTOURS



PAS DE VILLAGE

PARC ACCESSIBLE  
AU PUBLIC

HOTEL

PARKING

PLAN COMMUNIQUÉ PAR LE PARC

traverser. Chaque quartier condense en quelques éléments l'essence supposée d'un pays : des édifices blancs et bleus pour la Grèce, des grandes places bordées de cafés pour la France ou des chalets en bois pour la Suisse. Cette logique de signes rejoint celle décrite par Venturi et Scott Brown dans *Learning from Las Vegas*, où l'architecture devient un langage visuel destiné à être compris immédiatement<sup>61</sup>.

Cette esthétique de symbole se double d'une recherche de vraisemblance architecturale. Le quartier suisse, inauguré en 1983, reproduit fidèlement les constructions traditionnelles du village valaisan de Grimentz, avec ses façades de bois sombre et de pierre. L'attention portée aux textures, aux assemblages et aux proportions donne au décor une densité matérielle remarquable. Lors de la visite, l'odeur du bois verni, le bruit régulier des sabots diffusé par des haut-parleurs et la fraîcheur de l'air simulée par les brumisateurs participent à cette impression d'authenticité. On y retrouve une ruelle aux dimensions humaines bordée de petits chalets fleuris, décorés d'objets typiques comme des vieux skis ou des cloches à vache. Les matériaux sont mis en œuvre avec un soin pour recréer l'illusion d'une architecture habitée. Les traces du temps (patines, bois vieilli, pierres irrégulières) sont artificielles afin d'imiter les marques de l'usage et du climat. Le pastiche ne se contente pas de citer un style, il fabrique une matérialité crédible.

Au-delà de la façade, le déplacement du visiteur renforce l'illusion. La déambulation s'appuie sur des repères visuels, comme les grands huit, les tours, les façades emblématiques ou les places, ainsi que sur une alternance de resserrements et de dégagements qui rythment la marche. Pourtant, le parcours est minutieusement orchestré : les axes guident le regard, les transitions sonores et lumineuses signalent le passage d'un univers à l'autre et les changements d'échelle entretiennent la curiosité. Le visiteur croit flâner, mais son déplacement a soigneusement été mis en scène. Finalement,

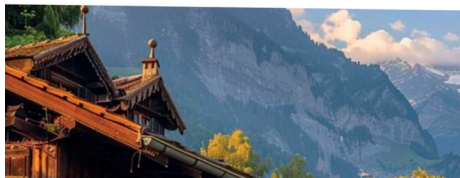
61 Robert Venturi & Denise Scott Brown, op. cit.



**GRECE** : voyage condensé, signes immédiats et photogénie scénarisée

Le collage juxtapose une image prise à Europa Park dans le quartier grec (Source : Instagram @girlmeetsthemepark, 2025) et quatre images de la Grèce trouvées sur Instagram.







**SUISSE** : authenticité fabriquée et matérialité crédible.

Le collage juxtapose une image prise à Europa Park dans le quartier suisse (Source : Instagram @zyciejestdlamnie, 2025) et deux images de villages suisses trouvées sur Instagram.

tout est conçu pour que la fiction paraisse naturelle, pour que le visiteur se laisse porter sans jamais percevoir la mécanique qui l'entoure. L'espace dissimule ses propres artifices en les rendant plaisants et cohérents.

Ce rapport maîtrisé entre réel et artifice témoigne de la force du pastiche. L'illusion ne se veut pas tromperie, mais expérience. Elle repose sur une esthétique du « plus vrai que vrai », telle que la décrit Umberto Eco : une forme de réalisme amplifié qui revendique sa fausseté tout en la rendant désirable<sup>62</sup>. Le parc ne prétend pas être l'Europe, il propose d'y croire le temps du loisir.

## LE PARCOURS ET LA DRAMATURGIE ÉMOTIONNELLE

Le déplacement du visiteur prolonge l'illusion architecturale, il est pensé comme un récit et orchestre les transitions entre les différents univers. Chaque quartier possède son ambiance propre, mais les transitions évitent toute rupture grâce à des changements progressifs de texture au sol, de sons et de lumières. Tout participe à maintenir une continuité fluide et sans heurts.

Ainsi, le visiteur parcourt en quelques heures ce qu'un véritable voyage à travers l'Europe prendrait plusieurs semaines. Ce rythme accéléré produit un sentiment d'intensité où des émotions fortes comme l'émerveillement, la nostalgie et l'excitation, se succèdent sans pause et parfaitement calibrées pour tenir dans la durée d'une journée. Les visiteurs s'arrêtent souvent aux mêmes points de vue pour photographier les façades ou les ponts, fixant le souvenir d'un voyage condensé.

Les collages traduisent visuellement cette condensation du voyage. En juxtaposant des lieux réels et leurs copies pastichées, ils montrent que quelques indices suffisent à évoquer tout un pays. Le parc propose ainsi un rapport au monde typiquement contemporain, les visiteurs souhaitent

<sup>62</sup> Umberto Eco, op. cit.

voir beaucoup, ressentir vite et retenir l'essentiel sous forme d'image<sup>63</sup>. Le pastiche devient un accélérateur de perception et un outil d'efficacité touristique.

Ce dispositif, proche de celui décrit par Eco, produit une « hyperréalité » rassurante<sup>64</sup>. Le visiteur n'est pas seulement plongé dans la fiction, il y croit parce qu'elle est parfaitement maîtrisée, sans faille, sans temps mort et sans imprévu. Le loisir ne libère plus du quotidien, il le reproduit sous une forme paramétrée, embellie et sans surprise.

### LE VISITEUR ENTRE ACTEUR ET SPECTATEUR D'UN BONHEUR SCÉNARISÉ

L'expérience d'Europa Park repose également sur une mise en scène du visiteur lui-même. Le parcours est pensé pour qu'il soit à la fois spectateur et acteur : il traverse des espaces conçus pour susciter la photographie et la mise en scène de soi. Sur le pont du quartier italien, on observe souvent les visiteurs poser dans la même attitude, cadrant la fontaine en arrière-plan : le lieu devient décor, et le corps, un prolongement du dispositif. Les collages réalisés à partir d'images issues d'Instagram illustrent cette dynamique. Les visiteurs posent, sourient, rejouent le rôle du touriste. Ainsi, le décor n'est complet qu'à travers leur présence car le corps devient le dernier acteur du pastiche, il valide l'illusion en l'activant.

Comme l'écrit Virginie Picon-Lefebvre dans *La Fabrique du bonheur*, le parc standardise les émotions en les rendant prévisibles, accessibles et partageables<sup>65</sup>. La mise en scène personnelle par la photographie et le geste prolonge le dispositif spatial : chacun rejoue la fiction et la diffuse. Le bonheur devient un scénario collectif, rejoué à l'infini, jusqu'à se confondre avec la réalité. Le visiteur ne se contente pas de consommer une illusion, il la produit, l'entretient

63 Marc Auge, *L'impossible voyage*, op. cit., p. 57-63.

64 Umberto Eco, op. cit.

65 Virginie Picon-Lefebvre, op. cit., p. 175-182.



**CROATIE** : illusion habitée, façade pastichée et coulisses visibles

Le collage juxtapose une image prise à Europa Park dans le quartier croate (Source : Instagram @kirche\_im\_europa\_park, 2025) et deux photographies personnelles de la ville de Split en Croatie.

et la partage. L'espace pastiche devient ainsi une fabrique d'images sociales.

Pourtant, derrière cette homogénéité apparente, le parc laisse entrevoir une tension entre immersion et **lucidité**. Le collage du quartier croate révèle les coulisses : on y aperçoit la structure métallique du grand huit visible derrière les façades ainsi qu'une proportion trop parfaite des rues, rappelant que la fiction n'a jamais vocation à tromper. Le bruit des rails et le son des cris, perceptible malgré la musique d'ambiance, trahit la mécanique du dispositif et rappelle la présence du réel sous l'illusion. Ces disproportions assumées participent au confort du visiteur, les espaces sont élargis, les perspectives fluides, les places surdimensionnées pour offrir un cadre confortable. Le décor s'ajuste ainsi aux besoins d'un monde idéal où tout est optimisé pour le plaisir. Cet équilibre entre enchantement et conscience fonde la profondeur sensorielle et émotionnelle de l'expérience.

Europa Park condense et prolonge les principes du dispositif immersif hérités de Disneyland. Le niveau visible construit des paysages lisibles, accessibles et émotionnellement efficaces. À travers ses architectures et ses mises en scène, le parc propose une fiction de l'Europe habitable. Mais elle exprime aussi notre manière contemporaine de percevoir le monde par des images rapides, des émotions calibrées et de souvenirs scénarisés. Derrière la perfection maîtrisée, l'expérience révèle la fragilité du réel : l'authenticité n'existe plus que comme image, et la mémoire se fabrique à partir du faux. Le visiteur, acteur de cette illusion, vit une expérience à la fois sincère et artificielle, un voyage entre réalité et fiction où le bonheur est aussi précis que le décor qui le contient.





MARCHER



S'ASSEOIR



MANGER

# LE PARCOURS COMME MISE EN SCÈNE DE L'EXPÉRIENCE : DÉTAILS SENSORIELS ET IMMERSIFS

Les façades et les mises en scène donnent à voir le pastiche, mais ce sont les détails les plus discrets qui en assurent la crédibilité sensible. À Europa Park, chaque élément, même le plus ordinaire comme un pavé, un banc ou un repas, participe à la construction de l'illusion. Ces fragments sont souvent perçus inconsciemment par le visiteur mais prolongent l'unité du décor et ancrent l'expérience dans le corps. Le pastiche agit comme une fiction du quotidien, il ne se contente pas de montrer un monde idéal mais il le fait vivre jusque dans les gestes les plus simples : marcher, s'asseoir, manger.

## LES SOLS : UNE SCÉNOGRAPHIE SILENCIEUSE

Les sols jouent un rôle majeur dans la perception du lieu. Ils ne se limitent pas à une fonction pratique mais deviennent supports du récit, c'est le seul élément avec lequel le visiteur est constamment en contact. À Europa Park, chaque quartier possède un traitement de sol spécifique : pavés irréguliers dans le quartier suisse, dallages clairs dans le quartier grec, pierres lisses et polies dans le quartier croate. Ces variations sont discrètes mais constantes et participent à la construction de l'ambiance. La couleur du sol influe directement sur la lumière du lieu. Par exemple, les teintes claires reflètent le soleil et renforcent la sensation d'éclat dans les zones méditerranéennes, tandis que les pavés sombres créent une atmosphère plus fraîche et dense. Ces nuances visuelles accompagnent la mise en scène architecturale et accentuent l'impression de changement d'univers.

Le son des pas, la texture sous les pieds, les irrégularités du

relief participent à l'expérience immersive. Chaque matériau produit sa propre acoustique et sa propre résistance. Le corps s'ajuste inconsciemment à ces micro-variations et devient l'instrument de la fiction. Marcher sur de la pierre, du bois puis du béton, c'est changer de ressenti. Ces sensations créent une forme d'ancrage physique dans la fiction, car le visiteur ne regarde plus seulement le décor, il le foule. Comme le souligne Grégoire Chelkoff dans *Expérimenter l'ambiance*, l'espace ne se perçoit pas uniquement par la vue, mais à travers une multiplicité de signaux sensoriels<sup>66</sup>. Le sol est un élément discret de la composition de l'ambiance, il relie les mondes entre eux et agit comme un seuil permanent. Chaque variation de texture ou de sonorité marque le passage d'un univers à un autre sans rupture perceptible.

Pourtant, malgré cette diversité de matériaux et de sensations, tous les sols ont un point commun. Ils sont impeccables, lisses, propres et parfaitement entretenus. Aucune fissure, aucune trace d'usure ne vient troubler l'illusion. Cette perfection maîtrisée construit un monde sans défaut, rassurant et contrôlé où la matière la plus ordinaire devient signe d'un idéal.

## LES BANCs : PAUSES SCÉNARISÉES DANS LE TEMPS DU LOISIR

À Europa Park, tout est pensé pour que le visiteur ne ressente jamais le moindre manque. Où qu'il se trouve, il trouvera un banc, un restaurant ou des toilettes. Cette disponibilité constante traduit la logique du parc selon laquelle rien ne doit rompre le confort, ni interrompre le plaisir. Le dispositif veille à ce que chaque besoin soit anticipé. Même les pauses, les attentes ou les moments de repos sont intégrés dans la fiction. Les bancs apparaissent toujours au bon moment : à la sortie d'un manège, face à une vue photogénique, à l'ombre en été.

<sup>66</sup> Grégoire Chelkoff, op. cit.



Scandinavie



Allemagne



Croatie



Suisse



Cette omniprésence du mobilier fait du parc une ville idéale, une version corrigée du réel où la fatigue et la contrainte ont disparu. Dans la ville ordinaire, les bancs sont souvent usés, sales ou déjà occupés. Ils rappellent la précarité de l'espace public, ses usages multiples et imprévisibles. Au contraire, à Europa Park, tout semble neuf, harmonieux et disponible. Cette perfection matérielle participe à l'illusion d'un monde sans usure, sans attente et sans déchet.

La disposition des bancs répond à une logique scénographique. Certains sont placés dans les zones animées, en bord de chemin, pour observer la foule ou attendre ses proches et d'autres sont disposés à l'écart pour permettre au visiteur de s'isoler quelques instants. Ce jeu subtil entre visibilité et retrait traduit une mise en scène du repos. Le temps d'arrêt n'est pas un contretemps, il devient une séquence maîtrisée du récit spatial. Grâce à ce dispositif, le parc absorbe les temps morts comme l'attente d'un manège, la séparation d'un groupe, la fatigue d'un enfant. Le mobilier agit comme un instrument de régulation, il canalise les flux et maintient la fluidité du loisir.

L'apparence des bancs renforce la cohérence des univers : fer forgé dans le quartier français, bois massif dans le quartier suisse. Chaque assise prolonge le décor. Le visiteur ne s'assoit pas simplement pour se reposer, mais pour s'intégrer à la scène. Ainsi, les visiteurs qui s'y installent deviennent acteurs de la fiction car leurs postures, leurs vêtements et leurs attitudes s'accordent au cadre. Le corps au repos fait partie du paysage.

À travers cet objet banal, Europa Park révèle la cohérence extrême de son dispositif. Le banc n'est plus seulement un signe d'hospitalité ou de confort, il devient l'emblème d'un bonheur organisé dans un monde où rien ne manque et où chaque geste, même s'asseoir, participe à une expérience harmonieuse.



Russie



France



Italie



Hollande



## LES RESTAURANTS : PROLONGEMENT SENSORIEL DU BONHEUR IMMERSIF

L'expérience du parc se prolonge jusque dans les restaurants, où le goût et l'odorat complètent la mise en scène sensorielle. Chaque établissement reprend l'ambiance de son quartier. L'architecture, le mobilier, les éclairages, les musiques et les menus participent à la cohérence du décor. Les cuisines diffusent des odeurs « typiques ». Par exemple, on cuisine des pizzas en Italie, de la raclette en Suisse ou des gyros en Grèce. Comme les façades ou les sols, la nourriture participe à la construction d'un univers total.

Le pastiche agit sur la mémoire sensorielle du visiteur qui reconnaît l'odeur des plats sans même les goûter. Cependant, l'exotisme est contrôlé. Partout, on retrouve les mêmes saveurs de base avec les frites, les sodas, les sauces. Même au cœur d'un restaurant espagnol ou grec, la carte reste celle d'un goût universel. On ne cherche pas à reproduire une cuisine locale, mais à proposer une version simplifiée du dépaysement accessible à tous. Ce dépaysement est donc une illusion mesurée car il évoque l'ailleurs sans jamais vraiment y conduire.

L'organisation spatiale du parc renforce cette uniformisation. Contrairement à un centre commercial où l'on choisit librement son repas parmi une multitude d'enseignes, le visiteur d'Europa Park mange le plus souvent là où il se trouve. Le choix dépend moins d'une envie que d'une proximité. On se restaure « dans » le décor que l'on traverse afin de prolonger l'univers que l'on visite. Le repas devient la suite logique du parcours et non une décision personnelle. Cette continuité participe à la cohérence du dispositif : même dans la pause, le parc garde la main sur l'expérience.

Ces images illustrent la **standardisation** du bonheur décrite par Virginie Picon-Lefebvre : même la diversité culturelle



Italie



Alsace



Suisse



France

devient un décor à consommer<sup>67</sup>. À travers le goût et l'odorat, l'illusion s'inscrit dans la mémoire affective et prolonge le plaisir sensoriel.

## LE QUOTIDIEN MIS EN SCÈNE : DU DÉTAIL AU BONHEUR CALIBRÉ

À travers des objets ordinaires comme les sols, les bancs et les restaurants, Europa Park construit une fiction du quotidien. Tout ce qui relève de l'imprévu ou de l'usage dans la ville réelle, devient ici décor et scénographie. Chaque élément banal est intégré à la perfection dans le dispositif, rien ne manque et rien ne déborde. Cette maîtrise absolue du détail donne au visiteur l'impression d'un monde fluide, harmonieux et presque naturel. Mais cette perfection efface toute contrainte et révèle donc la nature artificielle du bonheur qu'elle met en scène.

Le parc imite la ville, mais une ville sans inconfort. Les pavés sont nets, les bancs libres, les repas familiers. Tout semble répondre spontanément aux désirs du visiteur. L'espace anticipe les besoins avant qu'ils ne se formulent. L'expérience urbaine est transformée en une expérience idéale où le réel devient un décor qui anticipe et simplifie les usages. C'est une forme de confort total où la liberté est remplacée par une succession de choix déjà encadrés.

Ces détails discrets sont pourtant les plus puissants. Ils agissent à un niveau sensoriel profond en modulant les gestes et les rythmes du visiteur. Le corps s'ajuste à l'architecture et adopte la cadence du lieu. L'illusion devient presque un réflexe. En observant les visiteurs, on remarque qu'ils marchent à un rythme régulier, s'arrêtent aux mêmes points, prennent les mêmes photos.

Les photographies mettent en lumière cette mécanique du sensible. En isolant les sols, les bancs ou les restaurants,

67 Virginie Picon-Lefebvre, op. cit., p. 175-182.

elles révèlent la minutie du dispositif : chaque fragment est porteur d'une histoire fabriquée, d'une **authenticité simulée**. Ces images, à la fois documentaires et critiques, permettent de lire le parc non plus comme un décor spectaculaire, mais comme une machine à produire des émotions contrôlées. Elles montrent que le bonheur ne résulte pas du hasard de la visite, mais de la précision du cadre.

Ainsi, Europa Park révèle la puissance du niveau discret du pastiche. Il devient une écriture de l'espace. Il compose des gestes, des rythmes et des sensations pour fabriquer une harmonie artificielle, dont la perfection même révèle la distance entre émotion vécue et émotion programmée. En donnant au visiteur la sensation d'un bonheur fluide et maîtrisé, cette harmonie soulève une question : que reste-t-il de la réalité lorsque tout est déjà prévu pour plaire ? À travers la cohérence de ses signes et la douceur de ses ambiances, Europa Park met en scène la promesse paradoxale du pastiche d'offrir une émotion authentique dans un monde entièrement construit pour la produire.

# D'UN DÉCOR CLOS À UN PAYSAGE HABITÉ

À Europa Park comme à Disneyland, le pastiche n'est pas un simple langage décoratif mais un dispositif total, capable de donner au visiteur l'impression de vivre dans un monde cohérent. À travers ses deux niveaux d'action, le visible, constitué des façades, des quartiers et des architectures thématiques, et le discret, soutenu par les sons, les odeurs, les textures, les sols ou les repas, le parc compose un univers où chaque perception devient un outil d'immersion. Le pastiche agit à la fois sur l'œil et sur le corps, sur la reconnaissance culturelle et sur la mémoire sensorielle.

Ce système s'inscrit dans une temporalité propre au loisir, un temps suspendu où tout est organisé pour provoquer des émotions positives. Le visiteur croit vivre une liberté totale, alors que tout est anticipé pour éviter l'imprévu. Le plaisir y est minutieusement orchestré, jusqu'à devenir une véritable méthode de conception. Dans cet univers sans faille, le plaisir devient un produit et l'espace, un outil de bien-être collectif. Ce bonheur fabriqué s'imprime pourtant durablement dans la mémoire, jusqu'à redéfinir ce que chacun perçoit comme authentique : l'illusion vécue intensément finit par valoir pour vrai.

Ainsi, le parc à thème fonctionne comme une ville modèle: propre, fluide, sécurisée, ordonnée. Les gestes les plus simples, comme marcher, s'asseoir, manger, participent à l'écriture d'un récit commun. Il condense les aspirations contemporaines dans un environnement rassurant et photogénique, où le passé est reconstitué et le présent harmonisé. L'architecture devient ici un outil narratif et émotionnel, au croisement du spectacle, de l'urbanisme et de la mémoire collective.

Mais cette perfection soulève un paradoxe : que devient le

réel lorsqu'il ne laisse plus place ni à l'imprévu, ni à l'usure, ni à la durée ? Derrière cette harmonie maîtrisée, Europa Park révèle la fragilité du modèle, un bonheur parfait mais sans surprise, où la croyance et la lucidité coexistent.

Les logiques d'illusion et d'efficacité observées dans les parcs à thème ne s'arrêtent pas à leurs enceintes closes. Elles se prolongent dans les paysages du loisir, où la fiction s'intègre à la vie quotidienne. Les stations de ski en offrent un exemple emblématique : elles déploient, à l'échelle du territoire, les mêmes procédés d'immersion et de pastiche, mais sous une forme plus diffuse et permanente. Le décor n'est plus visité, il est habité ; l'illusion ne se consomme plus, elle se pratique.



1992 - LES 20 ANS DE VAL THORENS



**VAL THORENS**

(3200 ≈) TELEPHERIQUE DE LA CIME DE CARON

Brochure touristique de Val Thorens (Alpes), 1992, Archives de Saint-Martin-de-Belleville  
La fiction d'un village authentique avant même l'arrivée sur site.

# VERS UNE VILLE PASTICHE : DU DÉCOR DE LOISIR À L'URBANISME DE FICTION

95

Dans les années 1980, les brochures touristiques des Alpes françaises vantaient les charmes de « villages de montagne authentiques », illustrés par des chalets de bois, des toitures pentues, des rues piétonnes bordées de commerces et des terrasses ensoleillées<sup>68</sup>. Pourtant, ces images ne montraient pas des villages anciens, mais des stations entièrement construites au cours des décennies précédentes. Le pastiche s'y confond avec un patrimoine véritable, au point que les vacanciers rapportent la mémoire d'un village qui n'a jamais existé<sup>69</sup>.

Contrairement aux parcs à thème, qui concentrent l'illusion dans une expérience brève et scénarisée, les stations de ski proposent une immersion prolongée dans un décor habité. La fiction n'est pas visitée, elle est pratiquée au quotidien : elle structure la durée du séjour, rythme les gestes ordinaires et compose un environnement où le loisir se confond avec la vie.

Les stations alpines prolongent les logiques expérimentées dans les parcs à thème, mais en les déployant à l'échelle d'un

<sup>68</sup> Anne Sophie Kehr, entretien, ENSAS, 2025.

<sup>69</sup> Vincent Vlès, op. cit. p. 39-48.

territoire. Le pastiche ne sert plus seulement à divertir : il devient un outil de projet urbain et territorial. En mobilisant les codes du « village » (pierre, bois, pentes, places, clocher), il fabrique une authenticité construite, pensée pour être habitée et consommée.

Avoriaz occupe une place singulière. Conçue dans les années 1960 comme station intégrée et piétonne, elle affirme une esthétique forte qui brouille modernité, nature et fiction. Son urbanisme scénographique en fait un laboratoire où le pastiche ne copie pas le passé, mais compose un imaginaire.

En produisant des paysages standardisés et faciles à reconnaître, ces stations mettent pourtant en question notre rapport à la mémoire, à l'authenticité et au patrimoine. L'espace du loisir devient un décor habité.

# LES STATIONS DE SKI AU SERVICE DU LOISIR : UNE HISTOIRE DE L'URBANISATION ALPINE

## La montagne comme décor de prestige

Avant d'être un lieu de loisir populaire, la montagne était un lieu d'exception réservé à une clientèle bourgeoise en quête de santé, de contemplation et de prestige. Dès la fin du XIXe siècle, les premières villégiatures alpines s'installent dans les vallées. Hôtels, villas et palaces accueillent une élite européenne fascinée par la pureté du paysage.<sup>70</sup> La montagne devient progressivement un lieu de soin et de ressourcement où l'on vient « rendre l'inaccessible accessible<sup>71</sup> ».

Les Jeux olympiques d'hiver de Chamonix en 1924 marquent une étape décisive : les villages deviennent des lieux de sports et de spectacles. Le bâti traditionnel, jusque-là lié à l'agriculture de montagne, est requalifié comme décor pittoresque du loisir. L'architecture vernaculaire se détache de sa fonction pour devenir le support d'un imaginaire composé de chalets en bois, toitures à pente raide et balcons sculptés qui deviennent les emblèmes d'un village alpin idéalisé<sup>72</sup>. Ces premières formes ne relèvent pas encore du pastiche mais elles préparent déjà le mythe d'une montagne idéalisée qui servira de modèle aux stations à venir.

## La montagne comme terrain d'expérimentation

Durant l'entre-deux-guerres, la pratique du ski se popularise. Avec la loi de 1936 sur les congés payés, une nouvelle clientèle issue des classes moyennes accède au tourisme. La montagne devient un terrain d'expérimentation moderne,

70 Virginie Picon-Lefebvre, op. cit. p. 130-136.

71 Thierry Mercadal, Architecture et stations, documentaire, 2021.

72 Vincent Vlès, op. cit.



on ne vient plus seulement y contempler la nature, mais y pratiquer un sport. C'est à cette époque que naissent les premières stations de ski créées hors des villages, comme l'Alpe d'Huez (1936) ou la Toussuire (1937). Ces stations de deuxième génération sont conçues pour répondre à la demande croissante d'hébergement, elles proposent des infrastructures modernes, standardisées et directement connectées aux pistes afin d'optimiser la pratique du ski et la rentabilité des séjours<sup>73</sup>.

Après la Seconde Guerre mondiale, l'État français lance le Plan Neige (1963), c'est un programme national de modernisation et d'aménagement des montagnes. Il ouvre l'ère d'un urbanisme moderniste et la montagne devient un territoire d'expérimentation. Les stations de troisième génération comme Courchevel ou Les Arcs traduisent cette ambition, elles souhaitent offrir un ski pour tous grâce à une architecture rationalisée et une construction industrialisée. Un même promoteur, un même architecte et un même investisseur conçoivent la station dans son ensemble selon une logique d'efficacité et de rentabilité<sup>74</sup>.

Les stations deviennent des « machines à habiter le loisir<sup>75</sup> ». Fonctionnelles et compactes, elles standardisent les logements, optimisent les circulations et intègrent la pente au projet. Flaine, pensée intégralement par Marcel Brauer dans les années 1960, illustre cette ambition en incarnant une station intégralement pensée en béton brut, édifiée ex nihilo, organisée en terrasses et entièrement skiable, où l'efficacité et la rationalité priment sur toute référence vernaculaire<sup>76</sup>. Aux Arcs 1600 et 1800, Charlotte Perriand, architecte et designer emblématique du XXe siècle, propose une modernité plus sensible. Elle suggère de libérer les plateaux, inscrire les bâtiments dans la pente et offrir à chaque logement une vue

<sup>73</sup> Ibid.

<sup>74</sup> Thierry Mercadal, op. cit.

<sup>75</sup> Expression inspirée de Le Corbusier, *Vers une architecture*, Paris : Crès, 1923.

<sup>76</sup> Thierry Mercadal, op. cit.

## 1<sup>ère</sup> GENERATION : CHAMONIX 1035



MONTAGNE

HOTEL

LOGEMENT PERMANENT

COMMERCE / RESTAURANT

VILLAGE

RUE PIETONNE

Centre ville de Chamonix, 2018, quandpartirpour.fr

## 2<sup>ème</sup> GENERATION : LA TOUSSIURE 1750



EN ALTITUDE

LOGEMENTS  
SAISONNIERS

ARCHITECTURE  
MODERNE

BÉTON

ACCESSIBLE A SKI

COMMERCES

VILLAGE INTÉGRÉ  
AUX PISTES

La Toussuire vue des pistes, 2009, ski-france.com



sur la montagne<sup>77</sup>. Mais cette modernité, malgré sa qualité architecturale, s'éloigne du pittoresque. Le béton remplace le bois et la station s'émancipe du village.

Cette rupture, bien qu'utopique à l'origine, est finalement critiquée. Plusieurs architectes et théoriciens soulignent que l'urbanisme moderniste des stations a « rompu le lien sensible entre la station et son site » et qu'il a réduit la montagne « à un support technique plutôt qu'à un paysage habité<sup>78</sup> ». En cherchant la performance et la rationalisation, le progrès technique a souvent effacé la dimension émotionnelle du paysage alpin.

### *La montagne comme fiction rassurante*

À partir des années 1980, les critiques du béton et la crise du modèle moderniste entraînent un retour à l'authenticité sous la forme d'un néo-régionalisme scénarisé<sup>79</sup>. Le discours change, on ne parle plus de « station intégrée » mais de « village de montagne ». Derrière ce vocabulaire rassurant, les stations poursuivent pourtant les mêmes objectifs économiques mais sous une esthétique transformée. Les nouvelles opérations comme Valmorel ou Arc 1950 revendiquent un retour à l'échelle humaine : rues piétonnes, placettes, façades en bois, cafés et commerces au rez-de-chaussée. Ce microcosme scénarisé recrée la convivialité d'un village. On y trouve une fausse église, des ruelles sinueuses, des chalets d'apparence ancienne, un mobilier rustique et des décors de façade qui évoquent ceux de l'idée du village alpin traditionnel.

Mais cette authenticité est fabriquée. Comme le souligne Anne-Sophie Kehr, architecte et enseignante-chercheuse à l'École nationale supérieure d'architecture de Strasbourg, ces villages sont souvent construits « à plus de 1900 mètres d'altitude, là où aucune communauté permanente n'a jamais

<sup>77</sup> Ibid.

<sup>78</sup> Christian Devillers, *Ville émergente / ville diffuse*, Paris : Éditions de la Villette, 1999.

<sup>79</sup> Vincent Vlès, op. cit.

### 3<sup>ème</sup> GENERATION : FLAINE 1600 MARCEL BREUER 1969



Flaine vue des pistes, 2024, mgm-hotel.com

- COHÉRENCE D'ENSEMBLE
- ARCHITECTURE BRUTALISTE
- LOGEMENTS
- COMMERCES
- ACCESSIBLE A SKI
- PIÉTONNISATION
- INTEGRATION TOPOGRAPHIQUE

### 4<sup>ème</sup> GENERATION : ARC 1950 ELDON BECK 2003



Arc 1950, 2022, arc1950.com

- CHALET
- TOIT EN PENTE
- BOIS
- LOGEMENTS
- ACCESSIBLE A SKI
- COMMERCES
- RUELLE
- IMMERSION AFFECTIVE
- PIERRE



# ARC 1950 : DÉTAILS



- FAÇADES UNIFORMISÉES
- FAUX CLOCHER HABITÉ
- BOUTIQUE
- FAST FOOD
- RUE PIETONNE
- TERRASSE

- LIEN AVEC LA MONTAGNE
- BOIS NEUF
- BÉTON CAMOUFLÉ PAR DES MATERIAUX NOBLES
- COULEURS VIVES
- PITTORESQUE



- FAUSSE CHEMINÉE
- ARDOISE
- TOITURE BRISÉE
- MULTIPLICATION DES BALCONS
- PAREMENT PIERRE DÉCORATIF

Photographies du site des architectes, Neuf Architect(e)s, 2013

vécu<sup>80</sup>». L'illusion d'un patrimoine inventé remplace la continuité historique. Arc 1950, inaugurée en 2003, a été financée par des capitaux étrangers. Conçue ex nihilo à près de 2000 mètres d'altitude, la station s'installe au cœur des pistes dans un décor de pierre et de bois qui évoque un patrimoine alpin mais qui pourrait se trouver sur n'importe quelle montagne<sup>81</sup>. Ce n'est plus une mémoire transmise, mais un produit d'investissement.

Dans ce type de station, le pastiche devient outil de conception et moteur du projet. Il ne s'agit plus seulement de rassurer par des signes familiers, mais de fabriquer un cadre de vie habitable. Les volumes denses, les toitures brisées et les façades rythmées de fenêtres en bois donnent l'illusion d'un ensemble ancien alors que tout y est neuf. La monumentalité du bâti est dissimulée sous du bois, de la pierre et des couleurs qui créent un décor pittoresque. Le vacancier se déplace à ski ou à pied dans un espace fluide et lisible comme s'il se trouvait dans un décor de carte postale. La grande rue centrale du village dessert restaurants et boutiques et traduit ainsi la volonté de recréer un centre-ville dans un environnement où il ne peut exister naturellement.

Arc 1950 montre que l'illusion peut prendre la place de l'histoire. Ces villages « fabriqués à haute altitude<sup>82</sup> » remplacent la continuité historique par une continuité visuelle. Le vacancier reconnaît une image plus qu'un lieu. Le pittoresque devient un langage de conception qui garantit le confort. Le glissement du décor à l'urbanisme montre que le pastiche est devenu une véritable méthode d'aménagement, capable d'orchestrer à la fois les usages et les imaginaires.

Des hôtels aristocratiques du XIXe siècle aux villages pastiches du XXIe, les stations de ski traduisent une évolution profonde du rapport entre architecture, paysage

80 Anne Sophie Kehr, Entretien, ENSAS, 2025.

81 Ibid.

82 Ibid.

et loisir. D'un urbanisme fondé sur la performance et la rationalité, on est passé à un urbanisme scénarisé où le confort, la lisibilité et le pittoresque dominant. Le déficit symbolique des stations modernistes a ouvert la voie à un néo-régionalisme du simulacre, fabriquant des paysages rassurants et immédiatement reconnaissables. Ces stations constituent un terrain d'étude privilégié pour comprendre comment le pastiche dépasse la simple imitation : il devient à la fois levier de projet, outil de requalification territoriale et producteur d'émotions collectives.

# LE PASTICHE COMME LEVIER DE PROJET URBAIN

*Les entretiens menés avec Victor (VD) et Loïc (LB) montrent l'expérience de la station depuis le point de vue du vacancier. Leurs récits permettent d'observer comment la fiction architecturale se traduit dans les gestes et les émotions, et comment l'urbanisme d'Avoriaz transforme le séjour en récit vécu.*

Dans les parcs à thème, le pastiche se manifestait sous forme de décor temporaire, tandis qu'à Avoriaz, il s'incarne dans un cadre de vie complet. Le visible (façades, toitures, silhouettes) compose une image immédiatement lisible du village de montagne, tandis que le discret (parcours, sons, textures, lumières) en assure la cohérence sensible. L'un fabrique la fiction, l'autre la rend habitable.

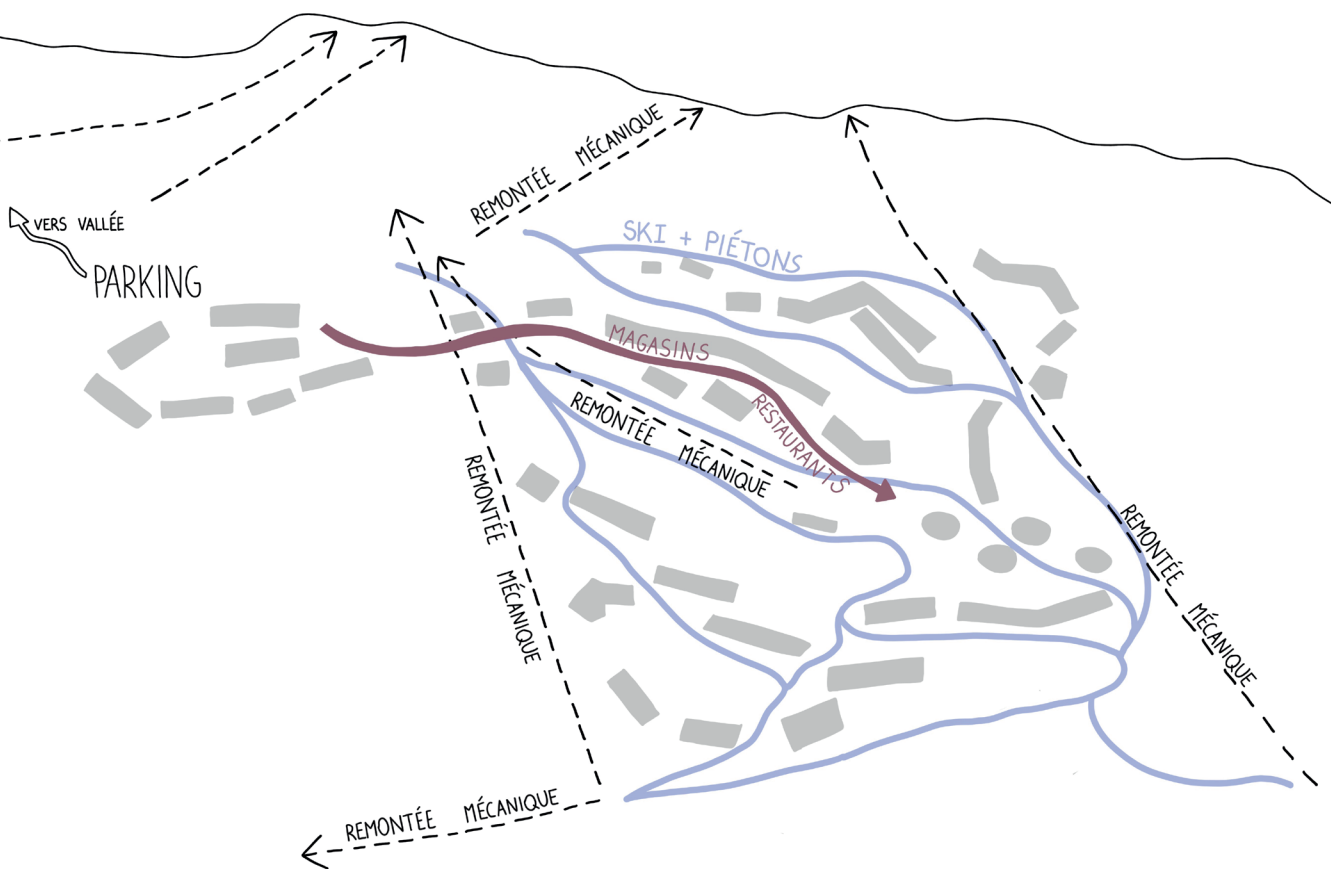
Le pastiche, en devenant environnement habité, dépasse le rôle du décor et devient un outil de composition urbaine. À Avoriaz, l'espace n'est pas seulement vu, il est éprouvé selon une dramaturgie spatiale où architecture, usage et sensation forment un récit cohérent.

La station s'impose comme un monde clos, autonome, où l'on habite autant une expérience qu'un espace. Les entretiens menés après un séjour sur place révèlent comment le décor oriente les comportements et façonne une émotion collective. Le pastiche agit ici comme principe d'organisation du plaisir, de la circulation et de la mémoire.

## La rue comme espace central

À Avoriaz, la vie du séjour s'organise autour d'une grande rue piétonne et skiable qui relie les logements, les commerces, les restaurants et les pistes. Ce fil conducteur rassemble les usages et devient le point de passage obligé. VD explique que « c'est là où je croise le plus de gens que je connais »,





Croquis de la rue principale d'Avoriaz (en rose)

tandis que LB note qu'« on y passe forcément, tout mène là ». Leurs observations révèlent que cette **centralité** n'est pas seulement fonctionnelle, elle agit comme un dispositif de mise en relation.

Cette fluidité, qui paraît naturelle, est en réalité le résultat d'un dessin très maîtrisé. La pente, les lignes de vue, les successions d'activités et les façades toujours visibles guident les trajectoires sans jamais les imposer. Même un visiteur qui découvre la station pour la première fois ne se perd pas. L'urbanisme se fait discret et oriente subtilement les mouvements.

À la différence d'un village alpin né de strates historiques, cette centralité est issue d'une intention. Elle est pensée comme un décor habité où la sociabilité est mise en scène. Anne-Sophie Kehr parle à ce propos de « programmation douce<sup>83</sup> » : une manière d'organiser les comportements sans contrainte explicite. Le promeneur croit errer librement, mais il suit un scénario spatial où chaque séquence (regarder, flâner, consommer, se retrouver) a été intentionnellement placée.

La rue principale devient ainsi le véritable cœur dramaturgique de la station. Elle n'est pas seulement un axe, mais un espace public artificiellement produit pour accueillir les rencontres, les pauses et les circulations. Dans un milieu qui, naturellement, ne génère pas de ville, Avoriaz fabrique une urbanité de toutes pièces : une centralité conçue comme un décor, mais vécue comme une évidence.

### Le décor comme langage architectural

Le niveau visible du pastiche se lit dans le décor d'Avoriaz<sup>84</sup>. L'architecture ne cherche pas à reproduire fidèlement un village de montagne, mais à en restituer l'esprit à travers des

<sup>83</sup> Anne Sophie Kehr, entretien, ENSAS, 2025.

<sup>84</sup> Voir la Méthodologie : distinction « visible / discret ».

signes simplifiés et immédiatement lisibles. Les façades de bois, les tavaillons patinés, les toitures brisées et les volumes irréguliers composent une image cohérente qui renvoie à l'idée du village alpin plus qu'à sa réalité. Ces repères visuels assurent la lisibilité du lieu et offrent aux visiteurs la sécurité d'un décor familier.

Cette familiarité s'accompagne pourtant d'une ambivalence sensible. LB évoque « des blocs de béton camouflés par du bois », soulignant la tension entre authenticité affichée et réalité constructive. VD décrit « un ensemble cohérent mais trop calculé », conscient de la précision presque théâtrale du décor. Le confort perçu s'accompagne d'une légère lucidité sur l'artifice.

Anne-Sophie Kehr parle d'une « authenticité reconstruite<sup>85</sup> », les matériaux naturels deviennent des médiateurs entre modernité technique et imaginaire rural. Le bois ne relève pas seulement d'un choix esthétique, il agit comme une promesse de bien-être et d'harmonie. La façade devient un outil narratif car elle propose une image rassurante de la montagne. Comme à Europa Park, elle fonctionne comme un langage symbolique qui remplace la vérité historique par une vérité émotionnelle.

### Un urbanisme de la sensation

Le niveau discret du pastiche agit quant à lui dans la manière dont le corps traverse et perçoit la station<sup>86</sup>. À Avoriaz, on ne regarde pas seulement le décor mais on l'éprouve. La pente guide les déplacements et oriente le regard vers le paysage. Chaque trajet mêle utilité et plaisir : descendre vers les pistes, traverser le centre animé, s'arrêter sur une terrasse ensoleillée. VD remarque que « tout le monde finit par faire les mêmes trajets, les mêmes pauses », tandis que LB souligne que « le village est construit en descente, tout dirige

85 Anne Sophie Kehr, entretien, ENSAS, 2025.

86 Voir la Méthodologie : distinction « visible / discret ».



TAVAILLONS

TOITURE BRISÉE

VOLUMES IRRÉGULIERS

REPÈRES VISUELS

INTEGRATION TOPOGRAPHIQUE



©Bernard Ligen

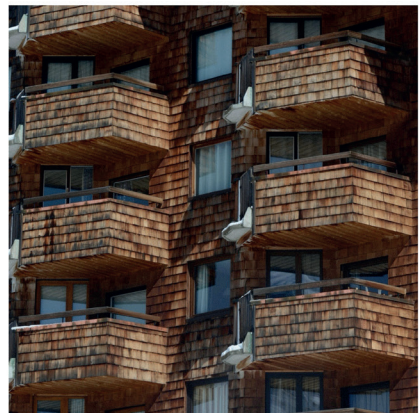
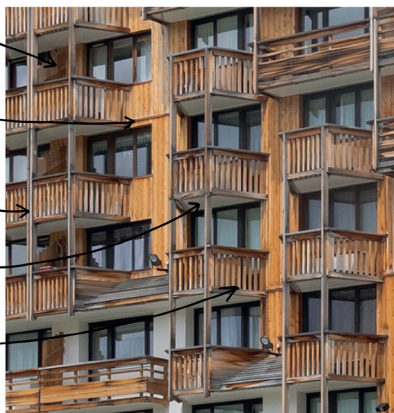
UNIFORMITÉ DU  
MATÉRIAU

FAÇADES BOIS

MULTIPLICATION  
DES BALCONS

BÉTON CAMOUFLER

RYTHME







Avoriaz dans les années 1970 : le traîneau met en scène un voyage dans un village alpin rêvé  
Carte postale, Editions Cellard, Bron - N° E6842



Avoriaz en 2025 : le dispositif folklorique persiste jusqu'à frôler l'absurde quand la neige disparaît



naturellement vers les télésièges ». Le parcours devient une expérience partagée.

Pour rejoindre Avoriaz, on monte en voiture jusqu'à la station, mais on la laisse aussitôt dans un parking situé à l'entrée. On ne la retrouvera qu'au moment du départ. Ce geste simple ouvre la parenthèse d'un monde sans circulation, sans bruit de moteur, le quotidien y semble suspendu. La fiction commence dans cette rupture avec les usages ordinaires. À partir de cet instant, le séjour s'organise dans une continuité fluide, presque détachée des repères du quotidien.

Cette organisation des parcours ne relève pas du hasard. Elle crée une mise en scène du corps dans l'espace, où la pente, les seuils et les ouvertures orchestrent le rythme du séjour. Les belvédères, les terrasses et le front de neige deviennent des lieux de pause scénarisés. Comme le souligne Grégoire Chelkoff, « l'espace s'éprouve avant de se comprendre<sup>87</sup> ». À Avoriaz, cette orchestration du mouvement fait du promeneur un acteur d'un récit spatial réglé pour susciter satisfaction, contemplation et surprise. L'urbanisme devient ici un art de la sensation.

### Du modernisme au folklore : la fiction assumée

À l'origine conçue comme une utopie moderne, Avoriaz s'est peu à peu parée des signes du village rêvé. L'absence totale de voitures dans la station participe à la création d'une scénographie folklorique. Les déplacements se font à pied, à ski ou en traîneau. Ces véhicules traditionnels, tirés par des chevaux, préservent le confort des visiteurs tout en renforçant l'image pittoresque du village. Dans les années 1960, la station avait même introduit des rennes pour accentuer cette atmosphère nordique, mais l'environnement artificiel s'avéra invivable pour les animaux. Cette anecdote illustre la tension constante entre décor et réalité<sup>88</sup>.

<sup>87</sup> Grégoire Chelkoff, op. cit.

<sup>88</sup> Anne Sophie Kehr, entretien, ENSAS, 2025

Dans les rues, les boutiques de souvenirs prolongent cette mise en scène. Elles proposent une multitude d'objets souvenirs, comme des mugs, des cloches, des magnets, des peluches, portant le nom de la station. Pourtant, on retrouve les mêmes produits dans n'importe quelle station de ski, seule l'inscription change. Ces objets traduisent une forme d'uniformisation du souvenir, la montagne devient un motif décoratif parmi d'autres, interchangeable avec le décor des stations balnéaires. La logique rappelle celle des parcs, où la fiction se prolonge dans la consommation.

VD parle d'un « pays du Père Noël » et LB d'un « cadre confortable mais un peu trop parfait ». Leurs propos traduisent ce passage d'une utopie architecturale à une fiction assumée où le décor et la marchandise se mettent au service du confort et de la convivialité.

Avoriaz marque un tournant. Le pastiche cesse d'être une surface d'illusion pour devenir un principe d'organisation du territoire du loisir. À travers la cohérence des formes, la lisibilité des parcours et la mise en scène du paysage, il s'impose comme une méthode d'aménagement.

Le visible y construit des paysages lisibles et rassurants et le discret, des expériences sensibles et partagées. Ensemble, ils forment un dispositif total, où le visiteur devient habitant le temps d'un séjour. Le pastiche ne décore plus la ville, il l'organise.

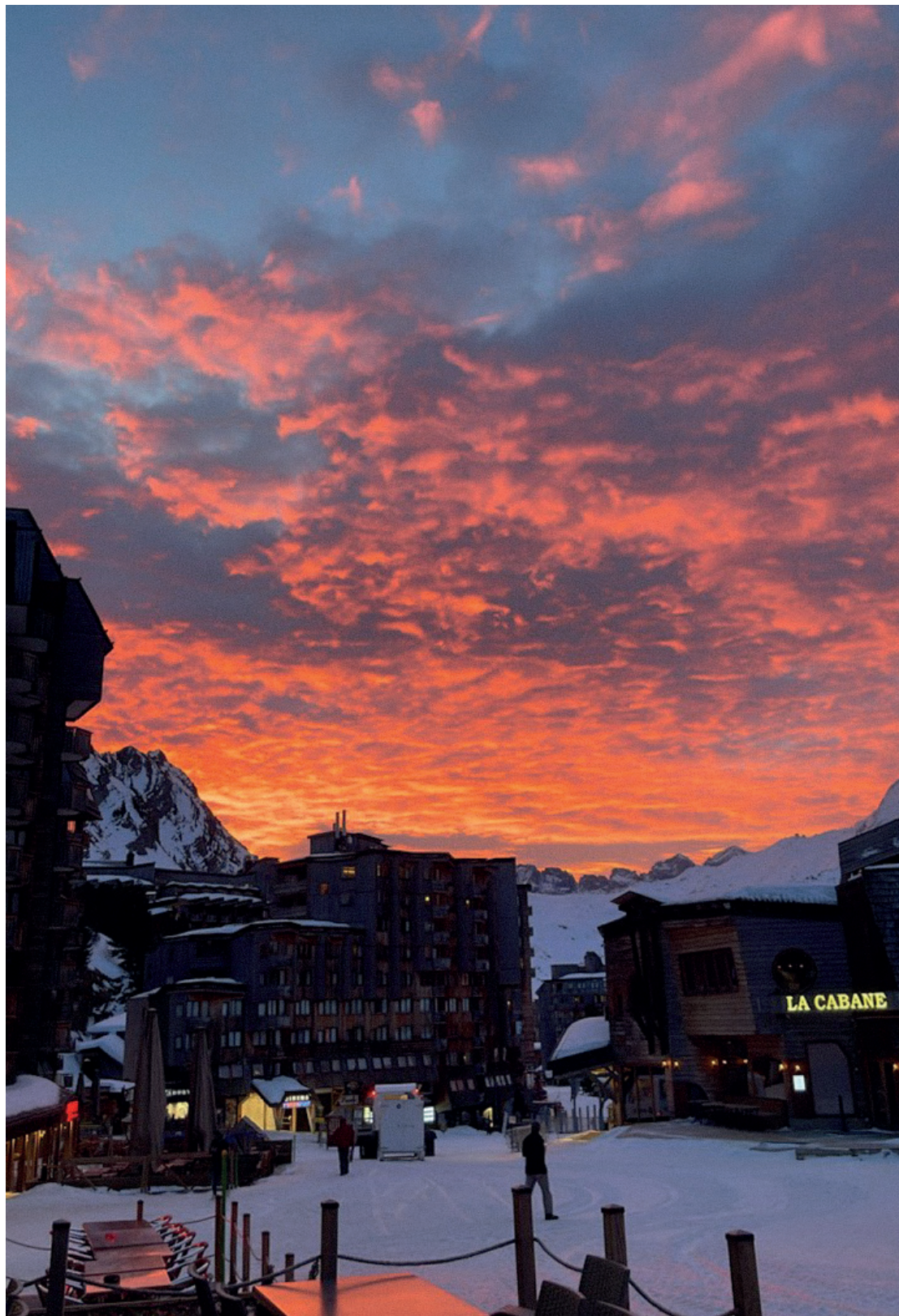
## L'EFFICACITÉ DU PASTICHE

Après avoir observé comment Avoriaz met en scène le mouvement, la centralité et la convivialité, il s'agit de comprendre pourquoi cette fiction convainc et séduit durablement. Son efficacité ne tient pas seulement à l'organisation de l'espace, mais à sa capacité à fabriquer du sens, de la mémoire et du bonheur partagé. À travers sa scénographie, la station fait croire à la possibilité d'un monde parfaitement accordé à ses habitants. Elle condense l'idée d'un village alpin en un décor cohérent, immédiatement lisible, où le visiteur éprouve à la fois le sentiment d'authenticité et la douceur d'une utopie vécue.

À Avoriaz, cette fiction prend la forme d'un monde sans voitures, entièrement piéton et skiable. VD évoque ce sentiment de fluidité : « On se déplace à pied, tout est à portée de main. On passe dans la rue principale, on croise les commerçants qu'on connaît, tout se fait naturellement. » LB souligne la même évidence : « Le village est construit en descente de façon à nous diriger vers le départ des télésièges. » Leur expérience traduit une adhésion corporelle : le corps épouse la topographie, l'espace guide les gestes sans les contraindre. Le rapport au lieu devient instinctif.

Ce confort constitue la première forme d'efficacité du pastiche. À Avoriaz, tout concourt à la fluidité du séjour : l'unité du bois, la logique des parcours, la proximité des commerces, la continuité entre les espaces publics et les pistes. Cette harmonie visuelle et pratique produit un plaisir immédiat, souvent décrit comme une « évidence heureuse ». L'espace ne se contente pas d'être beau, il supprime les frictions du réel : pas de bruit de moteur, pas de circulation, pas de distance. Ce sentiment d'équilibre renforce la crédibilité de l'illusion : on ne cherche pas à y croire, on s'y sent bien.

Mais ce bonheur n'est pas spontané, il est scénarisé.



Avoriaz au coucher de soleil : un moment suspendu



Chaque détail, lumière, texture, parcours, agit comme un instrument du bien-être. L'émotion est anticipée, la surprise domestiquée. Cette planification du plaisir correspond à ce que Virginie Picon-Lefebvre appelle une « fabrique du bonheur » : un environnement qui programme la satisfaction par la répétition de repères rassurants<sup>89</sup>.

Cette recherche de fluidité prolonge celle observée dans les parcs à thème. À Europa Park, les parcours guidaient déjà le visiteur sans qu'il s'en rende compte ; à Avoriaz, la pente et les usages produisent la même sensation. Le corps devient l'outil de la fiction. Dans les deux cas, il évolue dans un espace réglé où la facilité devient une forme de bonheur. Le parc concentrait ce plaisir dans la durée d'une visite ; la station l'étend à celle du séjour, faisant du loisir un cadre d'habitation. Ce glissement du spectaculaire vers le quotidien fait du pastiche un dispositif qui permet d'habiter la fiction.

La familiarité joue un rôle essentiel dans cette efficacité. Les codes du village alpin appartiennent à un répertoire partagé : façades en bois, balcons fleuris, toitures pentues, ruelles enneigées. Même pour ceux qui n'ont jamais connu de véritables villages de montagne, ces formes éveillent une reconnaissance immédiate. VD explique qu'il imagine spontanément une station de ski comme « ce genre de décor : beaucoup de bois, de neige, des terrasses ensoleillées ». LB nuance : « Cela correspond à l'idée que je me fais d'une station de haute montagne, mais pas de l'esprit montagnard. » Leur distinction est révélatrice, ils reconnaissent une image mais pas une culture.

Cette reconnaissance sans expérience rejoint les analyses de Maurice Halbwachs, la mémoire individuelle se construit à partir de cadres collectifs<sup>90</sup>. Ici, c'est le cadre qui fabrique le souvenir. Marc Augé parlerait de « non-lieu <sup>91</sup> » : un espace familier, rassurant, standardisé, mais presque sans histoire.

<sup>89</sup> Virginie Picon-Lefebvre, op. cit.

<sup>90</sup> Maurice Halbwachs, op. cit.

<sup>91</sup> Marc Augé, Non-lieux, op. cit., p73-83.



Umberto Eco y verrait un « hyperréalisme du bonheur <sup>92</sup>», où la copie semble plus parfaite que le réel. Tout est plus propre, plus lisible, plus exactement conforme à l'image que l'on s'en fait.

Le temps du loisir amplifie encore la valeur émotionnelle de ces expériences. VD parle d'un week-end « heureux », « fluide », « sans accroc » ; LB évoque un séjour « avec le sourire jusqu'aux oreilles » et une « déconnexion totale ». Le pastiche fonctionne parce qu'il fabrique les conditions de cette disponibilité affective. L'émotion est sincère, même si son cadre est construit.

Ce bonheur s'inscrit durablement dans la mémoire. Le bruit feutré des pas dans la neige, l'odeur du bois chauffé, la lumière dorée des fins de journée deviennent des marqueurs sensoriels puissants. Même le départ s'inscrit dans ce récit : VD parle d'une sortie « progressive », LB d'un retour « brutal » en retrouvant la voiture. La fiction se referme comme un spectacle, au seuil du réel.

Mais cette réussite révèle aussi un paradoxe. En neutralisant le désordre, elle neutralise la surprise. Le **plaisir anticipé** est limité, car dans un monde où rien ne déborde, où tout fonctionne, il y a peu de choses qui adviennent. L'efficacité du pastiche devient son propre piège car cet espace parfait perd la possibilité de l'émotion imprévue.

L'efficacité du pastiche repose ainsi sur une alchimie entre confort et mémoire, reconnaissance et immersion, fiction et quotidien. Mais en garantissant le plaisir, on y n'apprend plus rien du réel.

92 Umberto Eco, op. cit.

# LES LIMITES DU PASTICHE

Les stations de montagne ont prouvé l'efficacité du pastiche : elles fabriquent du bonheur, du confort, de la mémoire. Mais cette réussite repose sur une logique qui, à force de vouloir tout maîtriser, tend à neutraliser la réalité. Derrière les façades de bois, les parcours fluides et la convivialité scénarisée, se dessine un modèle urbain d'un monde fermé, sélectif et standardisé, où l'illusion devient norme.

## Un microcosme sans dehors

Les stations pastiches sont conçues comme des univers autonomes où chaque besoin est anticipé. Leur perfection visuelle et fonctionnelle donne le sentiment d'un lieu complet, sans dépendance envers l'extérieur. Anne-Sophie Kehr décrit Arc 1950 comme un « village sous cloche<sup>93</sup> », bâti à 2000 mètres d'altitude là où aucun habitat permanent n'a jamais existé. L'impression d'authenticité repose sur une continuité visuelle plutôt qu'historique.

Les entretiens menés confirment cette impression d'isolement confortable. VD parle d'une « bulle » où le temps semble suspendu ; LB évoque un « cadre qui coupe du quotidien ». Tout est à portée de main, et rien ne vient troubler la tranquillité du séjour. Pendant une semaine, il est possible de mener une vie parfaite sans jamais franchir les limites de la station. Supermarchés, restaurants et magasins assurent l'autosuffisance d'un monde clos où la montagne se réduit à un décor de bien-être. Dans ces stations, le réel s'efface au profit d'un présent continu.

Ce sentiment d'autonomie renvoie à une forme de déconnexion du territoire. La station n'est plus un fragment du paysage alpin, mais un monde en soi. La vallée, les routes, les infrastructures disparaissent du champ visuel. La

station devient ce que Marc Augé appelle un « non-lieu <sup>94</sup> » : un espace parfaitement fonctionnel, décontextualisé, sans histoire et sans identité. Le visiteur circule, consomme, photographie, mais ne rencontre rien d'imprévisible. La fiction de l'authenticité se substitue à la découverte du territoire.

La montagne n'existe finalement plus comme territoire, elle devient une image. Le visiteur ne contemple pas un paysage, il consomme une projection de ses propres désirs. L'illusion cesse d'être une parenthèse, elle devient notre manière d'habiter le monde.

### *L'économie invisible du bonheur*

Cette harmonie apparente repose sur une économie cachée. LB souligne la présence de grands blocs « bien entretenus en façade, mais vieillissants à l'arrière ». VD remarque que « la neige est déplacée pour rendre les rues plus jolies ». Ces détails disent beaucoup : le bonheur se construit sur l'effacement de l'effort. Tout est organisé pour que la fiction d'un monde sans contrainte demeure intacte.

Derrière le décor, une main-d'œuvre invisible entretient l'image : saisonniers, techniciens, agents de maintenance, livreurs de nuit. Ce travail est masqué, car il contredirait la promesse d'un séjour fluide. Comme le rappelle Anne-Sophie Kehr, les stations récentes, sont souvent financées par des capitaux étrangers et s'adressent à une clientèle fortunée<sup>95</sup>. L'hospitalité affichée repose sur l'exclusion silencieuse de ceux qui la rendent possible.

Le modèle pastiche entretient ainsi une forme d'urbanité sélective. Le décor est ouvert à tous en apparence, mais son accès suppose des ressources, une mobilité et un temps libre que tout le monde ne possède pas. Le bonheur se mesure ici à

<sup>94</sup> Marc Augé, *Non-lieux*, op. cit.

<sup>95</sup> Anne Sophie Kehr, entretien, ENSAS, 2025.

la capacité d'y participer. L'illusion de communauté masque la réalité d'un monde hiérarchisé.

Cette économie de la perfection s'étend aux ressources. Derrière l'apparente harmonie écologique des façades en bois se cache une forte consommation énergétique : neige artificielle, chauffage, transport des biens, entretien constant. Ce n'est plus la nature qui accueille le visiteur, mais un environnement mis en scène pour confirmer son attente.

### De la station à la ville pastiche : un modèle de société

Le modèle expérimenté dans les stations s'étend aujourd'hui à d'autres territoires comme les villages touristiques, les centres commerciaux à ciel ouvert ou les résidences sécurisées. Partout, on retrouve le même programme : sécurité, fluidité, familiarité. Ces environnements cherchent rassurer plutôt qu'à surprendre. Ils composent une ville du plaisir sans risque, où la sérénité prime sur la rencontre.

Vincent Vlès parle d'un « urbanisme du confort », tout est prévu pour éliminer le désordre, les frictions, les zones d'incertitude<sup>96</sup>. Ces logiques rejoignent celles des *gated communities*. Ces quartiers résidentiels fermés sont des quartiers socialement homogènes et généralement habités par des populations aisées, ils sont clos, leur accès est restreint et sont gardées par un personnel privé<sup>97</sup>. La sécurité et l'ordre visuel deviennent les nouveaux critères du bien-vivre.

Les entretiens le confirment : VD insiste sur « la fluidité parfaite » du séjour, Loïc évoque « une impression d'évidence, comme si tout était déjà à sa place ». Cette aisance devient un mode de gouvernance, il n'y a plus besoin de règles explicites, c'est l'espace lui-même qui régule les comportements. Ce

96 Vincent Vlès, « Du moderne au pastiche. Question sur l'urbanisation des stations de ski et d'alpinisme », in Mondes du tourisme, 2010, p 39-48.

97 Géoconfluences, « Gated communities (communautés résidentielles fermées) », ENS de Lyon, consulté le 5 novembre 2025.

que les parcs à thème avaient expérimenté pour le loisir devient une méthode de gestion pour la ville contemporaine.

Ce glissement traduit une transformation du rapport collectif à l'espace. La ville cesse d'être un lieu de négociation pour devenir un produit calibré, garantissant confort et prévisibilité. Le plaisir y remplace la liberté, la satisfaction, l'inattendu<sup>98</sup>.

### Pour une authenticité située

Face à cette uniformisation, la question n'est pas de rejeter le pastiche, mais de lui redonner prise avec le réel. L'utopie du confort devient stérile lorsqu'elle cesse de se confronter à la complexité du monde<sup>99</sup>. Il ne s'agit pas d'abandonner l'idée d'un cadre agréable, mais d'accepter à nouveau le risque, la lenteur, la surprise.

L'exemple d'Avoriaz dans les années 1960 rappelle qu'un lien au site est possible : architecture inscrite dans la pente, respect du relief, continuité avec le paysage<sup>100</sup>. Cette démarche contextuelle montre qu'un pastiche peut être habité s'il reste attentif au réel. L'authenticité ne réside pas dans la reproduction du passé, mais dans la reconnaissance du présent.

Les entretiens témoignent d'ailleurs d'une forme d'attachement sincère : LB évoque la chaleur d'un repas savoyard, VD parle de la lumière du soir sur les toits enneigés. Ces émotions simples, vécues dans un décor artificiel, rappellent que la fiction n'exclut pas la vérité du ressenti. C'est dans cette tension entre artifice et expérience, que se joue une possible réconciliation entre architecture et vie.

Le pastiche pourrait ainsi devenir un outil d'hospitalité plutôt qu'un instrument de contrôle. En assumant sa part de jeu, il

<sup>98</sup> Marc Augé, *L'impossible voyage*, p. 57-63.

<sup>99</sup> Thierry Pacquot, op. cit.

<sup>100</sup> Anne Sophie Kehr, *Entretien*, ENSAS, 2025.



retrouverait sa force narrative. Loin de disparaître, il pourrait renouer avec ce qui fait la valeur d'un lieu : sa capacité à accueillir le hasard, l'imperfection et le vivant.

# D'UN PAYSAGE RÊVÉ À UN PAYSAGE RÉGLÉ

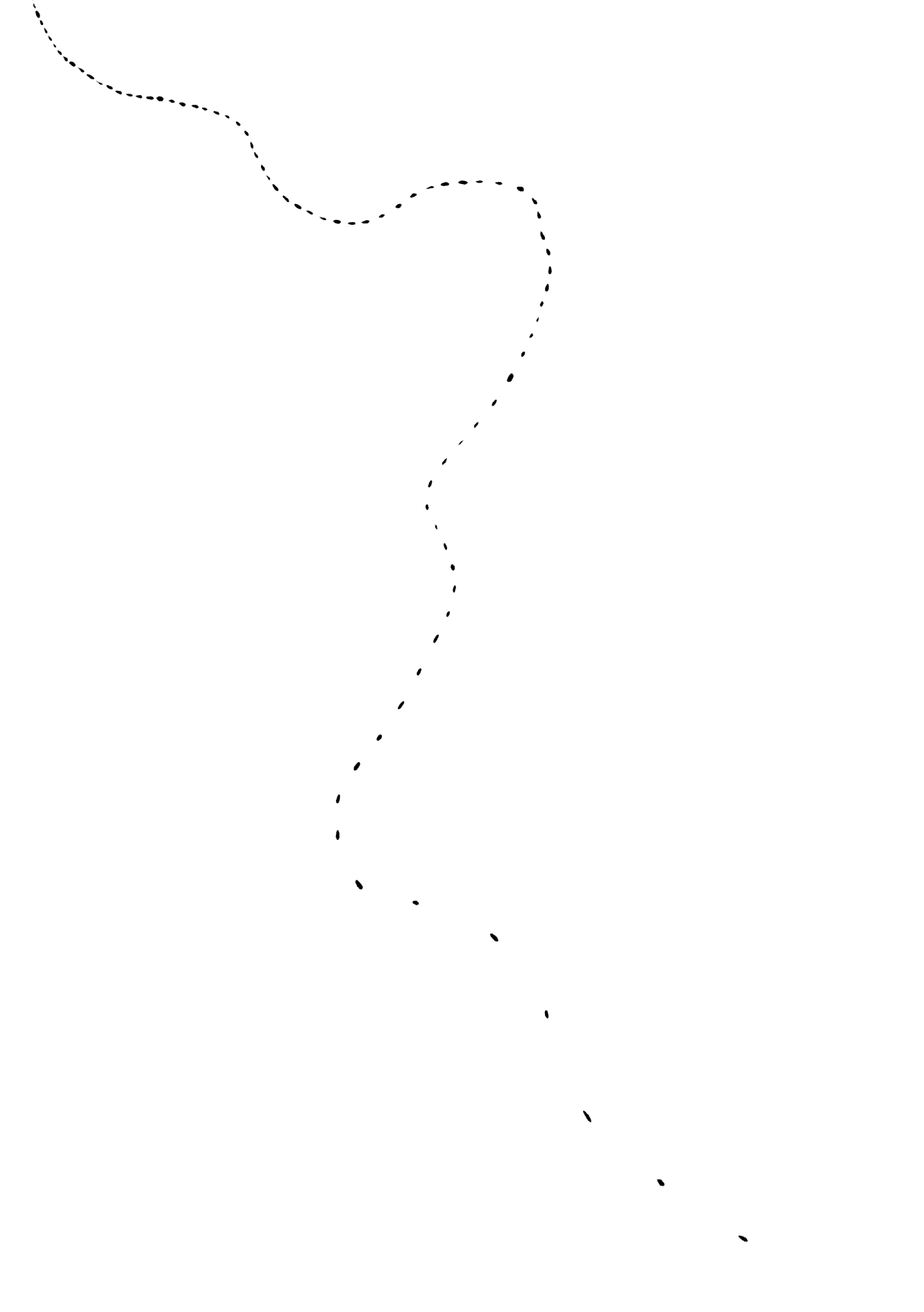
Des parcs à thème aux stations de montagne, le pastiche s'étend et se transforme. Ce qui n'était qu'un décor de spectacle devient un territoire à habiter. À Europa Park, le visiteur traversait une fiction, à Avoriaz, il y vit. Dans ces espaces, l'architecture ne cherche plus seulement à plaire, elle compose un monde cohérent, rassurant, où chaque geste comme marcher, s'asseoir, se reposer, semble s'accorder à l'espace.

Les stations de ski prolongent les logiques du pastiche observées dans les parcs à thème. Le niveau visible, façades narratives, silhouettes pittoresques, toitures en bois, compose l'image d'un village idéal, tandis que le niveau discret, sols, sons, lumières, parcours, mobilier, organise les émotions ordinaires du quotidien. L'illusion n'est plus éphémère, mais elle s'installe dans la durée du séjour et structure la vie du vacancier. Courses, repas, repos ou ski deviennent des moments intégrés à un urbanisme du loisir.

Le pastiche habité fabrique une expérience fluide et rassurante, où tout semble évident. Mais cette efficacité engendre une uniformisation des paysages. Le patrimoine est plus inventé qu'il ne se transmet, et la mémoire se fabrique dans le présent, à travers des matériaux patinés et des façades rustiques qui simulent la trace du temps. L'authenticité n'est plus héritée, elle est construite.

À travers leur architecture pastiche, les stations de ski réinventent la notion de lieu, elles offrent une authenticité vécue plutôt qu'historique, une utopie habitable plutôt qu'un territoire à découvrir. Les stations de ski prolongent ainsi jusqu'à l'habiter les logiques expérimentées dans les parcs à thème. Ce passage du décor au territoire marque le

basculement d'une illusion devenue modèle d'aménagement.  
La ville pastiche n'est plus à venir, elle s'esquisse déjà dans  
ces paysages du loisir.



# Retour au réel

125

Ce mémoire a cherché à comprendre comment, à travers leur architecture pastiche, les espaces de loisir réinventent la notion de lieu et participent à la construction d'une expérience entre authenticité et utopie.

Loin d'être un simple style décoratif, le pastiche est apparu comme un véritable dispositif d'expérience, capable de produire du sensible, de la mémoire et de l'émotion. Il ne s'agit pas seulement de copier, mais de faire croire le temps d'une immersion partagée. En cela, le pastiche agit comme un révélateur du rapport contemporain au monde. Il traduit notre désir collectif d'un réel maîtrisé, harmonieux et lisible, un monde où l'illusion se vit comme vérité.

Du pastiche comme imitation au pastiche comme expérience

La première partie a posé le cadre théorique d'une notion souvent réduite à la copie. Entre imitation et interprétation, le pastiche architectural assume sa référence tout en la transformant. Il réactive des signes familiers pour susciter la reconnaissance et le plaisir du déjà-vu. Mais son efficacité tient moins à la forme qu'à l'expérience qu'il organise.

Comme l'ont montré Philippe Boudon, Jean Baudrillard et



Maurice Halbwachs, le pastiche révèle un rapport singulier au réel : loin de rechercher la fidélité historique, il produit une authenticité vécue, fondée sur l'intensité de l'expérience plutôt que sur la vérité du lieu. Plus qu'une esthétique, il constitue une stratégie d'immersion où sons, lumières, textures et parcours construisent une illusion sensorielle totale. Le souvenir ne se fixe pas sur le vrai, mais sur le vécu qui fonde toute la puissance émotionnelle du pastiche.

#### Les parcs à thème : laboratoire du bonheur scénarisé

Les parcs à thème, et notamment Disneyland et Europa Park, ont permis d'observer cette logique dans sa forme la plus aboutie. Ici, le pastiche ne se contente plus d'évoquer, il orchestre la ville. Le décor y devient un urbanisme de l'émotion. Les façades, les sons, les odeurs, les repas, les circulations, tout concourt à produire une expérience cohérente où l'imprévu est neutralisé. Le visiteur a l'impression d'évoluer librement, mais il suit un parcours minutieusement scénarisé. Le bonheur s'y fabrique comme un produit : tout est anticipé, contrôlé et photogénique.

126

Ces espaces fonctionnent comme des villes modèles, ordonnées, propres et rassurantes, où chaque détail participe à une narration collective. Ils condensent les aspirations contemporaines : sécurité, fluidité, reconnaissance immédiate. Dans ces mondes sans faille, l'utopie du bien-être remplace l'incertitude du réel. Mais derrière la magie, se dessine une question critique : que devient le vrai quand tout est fait pour sembler parfait ? L'illusion vécue intensément finit par valoir pour authentique.

#### Les stations de ski : le pastiche habité

Les stations alpines prolongent cette logique à l'échelle du territoire. Les chalets de bois, les ruelles piétonnes, les clochers enneigés composent un village idéal, familial et intemporel. Comme les parcs, ces lieux orchestrent la vie quotidienne : marcher, skier, se reposer, tout devient geste

intégré à une fiction spatiale.

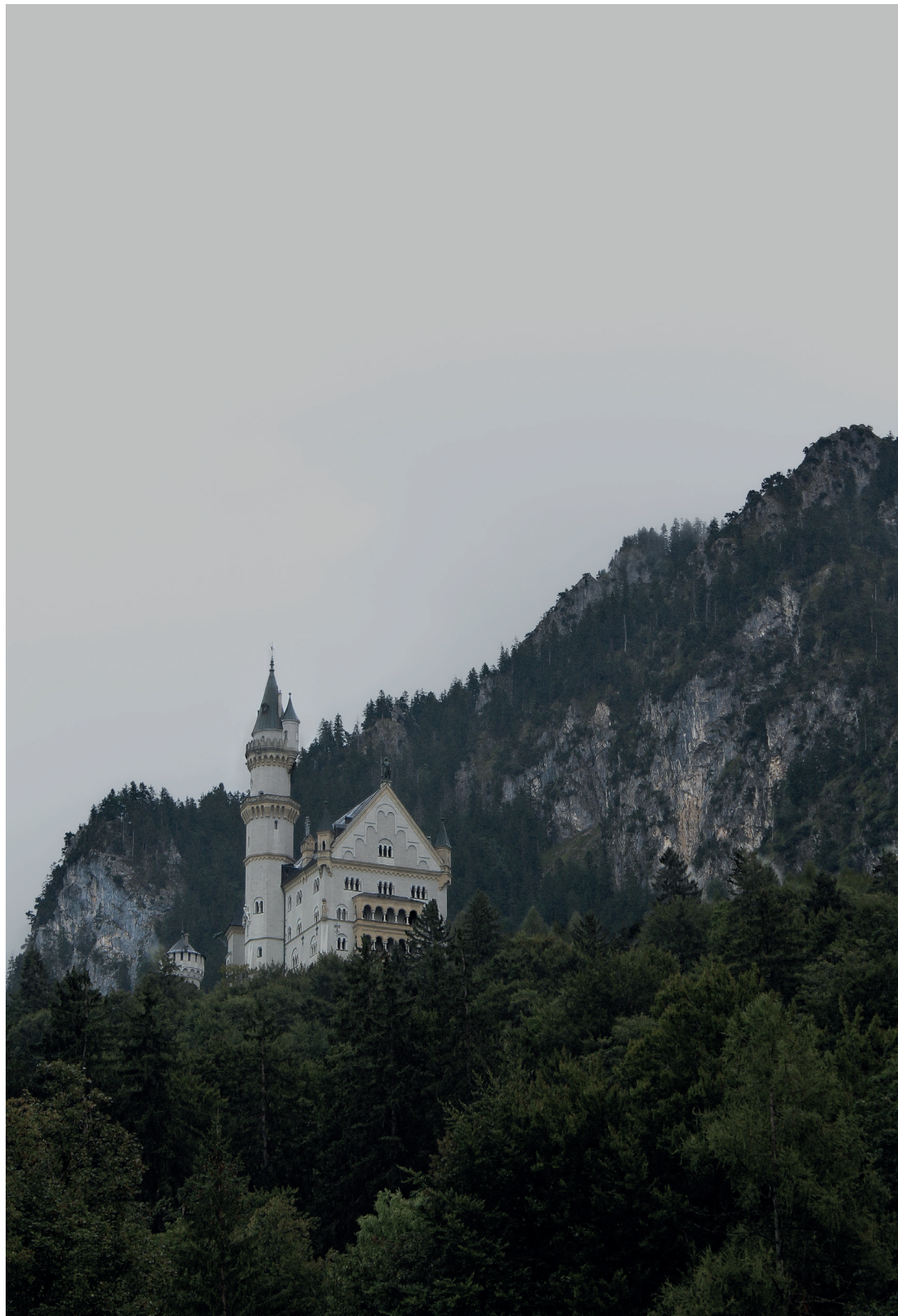
Mais cette efficacité a un prix. À force de vouloir plaire, ces stations fabriquent des paysages standardisés, interchangeables, où l'histoire locale s'efface au profit d'un patrimoine reconstitué. L'authenticité n'est plus héritée, mais elle est produite. L'espace du loisir devient une utopie habitable, un monde fluide où le réel est lissé, domestiqué, mis à distance.

Neuschwanstein : le pastiche devenu fiction

C'est à la lumière de ces constats que la visite du château de Neuschwanstein prend tout son sens. Né du rêve médiéval de Louis II de Bavière et nourri des opéras de Wagner, le château de Neuschwanstein, bâti à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, réinvente un Moyen Âge rêvé. Dès sa construction, il est un pastiche romantique plutôt qu'un monument historique. Aujourd'hui, il est l'un des monuments les plus visités d'Europe, symbole universel du conte, et modèle du château de Disney. Ce monument réel, conçu comme fiction, est désormais vécu comme un décor.

Le parcours du visiteur en témoigne : parkings, boutiques, calèches, files d'attente, vues cadrées. Tout est organisé, orchestré, scénarisé. Le château n'est plus une découverte, mais une image rejouée. L'expérience est calibrée, les émotions standardisées, la photographie presque obligatoire. L'authenticité ressentie ne correspond plus à l'histoire du lieu, mais à une illusion touristique.

À Neuschwanstein, le pastiche s'inverse : ce n'est plus le faux qui imite le vrai, mais le vrai qui se vit comme un faux. Le monument, pourtant authentique, est pris dans un dispositif de représentation qui le transforme en expérience fictionnelle. Le visiteur n'y vient plus pour comprendre, mais pour avoir vu et pour confirmer ce qu'il avait déjà connu. Le château devient ainsi le miroir d'une époque où la mémoire ne se fixe plus sur le lieu, mais sur l'image.



Neuschwanstein, l'image attendue avant l'expérience vécue.

## Le pastiche comme condition contemporaine du voyage

De la fiction rêvée par Louis II au château de Disneyland, des parcs à thème aux stations alpines, le pastiche trace le fil d'un imaginaire commun où l'on cherche à habiter l'illusion. Ces architectures traduisent notre désir de consommer une réalité maîtrisée, dépourvue d'incertitude mais saturée d'émotions. Elles expriment un glissement profond du loisir vers la ville, du décor vers l'habiter, du regard vers la mémoire.

Aujourd'hui, même le voyage semble s'y plier. Nous ne partons plus pour découvrir, mais pour retrouver des images déjà connues. Les lieux ne s'explorent plus, ils se confirment. Le pastiche, devenu structure de perception, façonne la manière dont nous construisons nos souvenirs et nos émotions. Il promet un bonheur immédiat, mais nous éloigne de la complexité du réel.

Neuschwanstein en est le symbole ultime. Le rêve du roi romantique se confond avec le tourisme de masse, et le vrai et le faux fusionnent dans la même émotion. Le château clôt la boucle ouverte par Disneyland, l'utopie d'un homme est devenue le spectacle d'une époque.

En révélant cette mutation, le pastiche nous confronte à une question essentielle : que devient le voyage lorsque la mémoire se fixe sur des images standardisées plutôt que sur des expériences singulières ? À travers le pastiche, c'est tout un rapport au monde qui se dessine en créant une humanité qui se protège du désordre du réel par la fiction d'un bonheur maîtrisé. L'architecture pastiche n'imité plus ; elle produit du réel, compose une mémoire collective et façonne notre manière d'habiter, de ressentir et de croire. Mais ce phénomène dépasse le cadre du tourisme. Dans les villes contemporaines, les mêmes logiques se déploient : quartiers neufs inspirés de villages anciens, centres commerciaux aux allures de rues pittoresques, résidences privées recréant une urbanité idéalisée. Le pastiche devient à la fois modèle d'aménagement et miroir de notre société : il met en scène le

rêve collectif d'une vie sans imprévu, d'un monde familier, ordonné et sans dehors.

En cela, il interroge notre rapport au réel. En cherchant la beauté et l'ordre, nous fabriquons des environnements où la surprise, la lenteur, l'usure et la rencontre s'effacent peu à peu. Le pastiche révèle une tension entre notre besoin d'ancrage, et notre difficulté à accepter la fragilité du monde.

Pourtant, il ne s'agit pas de le condamner. En assumant sa dimension fictionnelle, le pastiche peut redevenir un outil de récit et de lien. Il rappelle que l'architecture ne construit pas seulement des formes, mais aussi des imaginaires partagés, des émotions communes, des fragments de mémoire. Aux architectes revient la responsabilité de transformer cette illusion en ressource de manière à renouveler la lecture du réel.

Le pastiche révèle le paradoxe d'une société qui réinvente le monde pour mieux s'y reconnaître, mais qui, à force de vouloir en maîtriser l'image, en oublie la réalité même.



1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10



# Bibliographie

## Ouvrages

Marc Augé, *L'impossible voyage : le tourisme et ses images*, Paris : Rivage poche, 1997, 187p.

Marc Augé, *Non-lieux : introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Paris : Éditions du Seuil, 1992, 149p.

Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation*, Paris : Edition Galilée, 1981, 235p.

Jean Baudrillard, *Amérique*, Paris : Grasset, 1986.

Christian Devillers, *Ville émergente / ville diffuse*, Paris : Éditions de la Villette, 1999.

Umberto Eco, *Voyage dans l'hyperréalité*, Paris : Grasset, 1985.

Hal Foster, *Le retour du réel*, Bruxelles : La lettre volée, 1996.

Maurice Halbwachs, *La Mémoire collective*, Paris : Presses Universitaires de France, 1950.

Thierry Pacquot, *Utopies et utopistes*, Nouvelle édition Paris : La découverte, 2018.

Virginie Picon-Lefebvre, *La fabrique du bonheur*, Marseille : Parenthèses, 2019, 251p.

Marcel Proust, *Pastiches et mélanges*, Paris : Gallimard, 1919.

Stendhal, *Le syndrome du voyageur* [1817], Paris : Magellan & Cie, 2006.

Robert Venturi & Denise Scott Brown, *L'enseignement de Las Vegas*, Bruxelles : Mardaga, 2008 (édition française), 192p.

## Articles

Philippe Boudon, « Copie, imitation, interprétation », in *Werk, Bauen + wohnen*, n°12, décembre 1994, p. 4-9.

Grégoire Chelkoff, « Expérimenter l'ambiance par l'architecture », in *Expérimentation, Ambiance, Architecture*, n°4, 2018.

Christine Desmoulins, « Façade ou façadisme ? Analyse d'un phénomène », in *D'A d'architectures*, n°91, mars 1999, pp. 24-36.

Laurence Graillot, « Réalités (ou apparences ?) de l'hyperréalité : Une application au cas du tourisme de loisirs », in *Recherche et Applications en Marketing*, n°20, 2005.

Jean-Paul Guay, « Notes sur l'esthétique post-moderne et l'architecture », in *Petite revue de philosophie*, n°9(1), automne 1987, p. 163-174.

Ingeborg Hoesterey, « Postmodern pastiche: a critical aesthetic », in *The Centennial Review*, n°39(3), Automne 1995, p. 493-510.

Nadeije Laneyrie-Dageen, « Copie, faux et original : réflexions sur une construction précaire », in *Raison présente*, n°207, mars 2018, p. 9-23.

Abraham Moles, « Qu'est-ce que le kitsch ? », in *Communication & langages*, n°9, 1971, p. 74-87.

Ruby Steinmetz, « Artification, désartification et réartification dans l'architecture contemporaine », in *Nouvelle revue d'esthétique*, n°24, Février 2019, p. 91-98.

Vincent Vlès, « Du moderne au pastiche. Question sur l'urbanisation des stations de ski et d'alpinisme », in *Mondes du tourisme*, 2010, p. 39-48.

## Travaux universitaires

Pascale Nédelec, *Las Vegas dans l'ombre des casinos*, Chapitre III. Géohistoire de Las Vegas : affirmation d'une aire urbaine multimillionnaire (p. 75-110), Presses universitaires de Rennes, 2017, 272p.

John Alan Snavely, *Pastiche as technique: inside an American palace*, Massachusetts Institute of Technology. Dept. of Architecture, 2008

## Documentaires

Arnaud des Pallières, *Disneyland, mon pays natal*, film documentaire, 2001.

Jürgen Mack, *L'histoire d'Europa Park*, série documentaire, 2023.

Thierry Mercadal, *Architecture et stations*, film documentaire, 2021.

## Ressources numériques

Géoconfluences, « Gated communities (communautés résidentielles fermées) », ENS de Lyon, <https://geoconfluences.ens-lyon.fr/glossaire/gated-community>  
Consulté le 5 novembre 2025.





Strasbourg

Europa Park

Neuschwanstein

Avoriaz

# Carnet de terrain

Ce carnet de voyage rassemble ce que j'ai vu, entendu et ressenti sur les différents terrains : des photographies, des collages et des entretiens. Ces matériaux constituent les observations brutes qui ont servi de point d'appui au travail analytique.

Il s'organise en quatre axes :

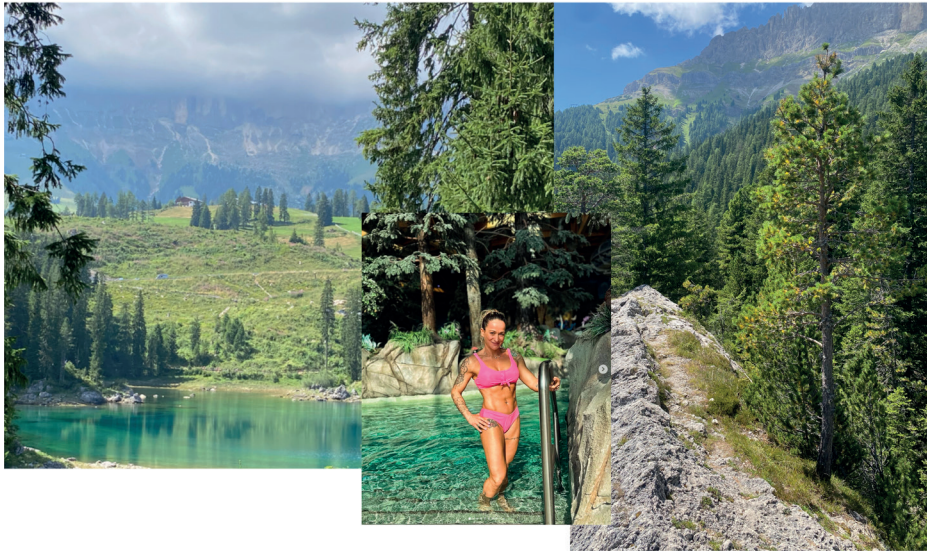
Des **collages analytiques**, réalisés à partir d'images issues des réseaux sociaux pour observer comment les visiteurs se mettent en scène dans les décors des parcs à thème. Chaque collage associe une photographie de visiteur à des vues du décor réel, afin de révéler la manière dont le pastiche construit une illusion cohérente.

Les **entretiens réalisés à Avoriaz**, qui restituent l'expérience du séjour à travers les mots de Victor et Loïc. Leurs récits prolongent les observations de terrain et éclairent la manière dont l'architecture influence les usages, les émotions et les perceptions.

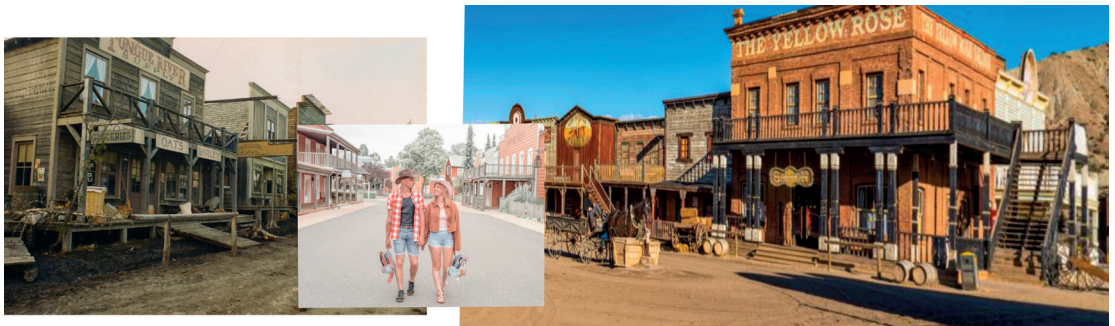
Un **reportage photographique à Europa-Park**, centré sur les sols, les bancs et les restaurants. Photographier ces éléments du quotidien, souvent considérés comme secondaires, permet de révéler la matérialité précise du décor et les détails qui participent à l'immersion.

Un **reportage photographique autour du château de Neuschwanstein**, consacré aux dispositifs touristiques qui structurent l'expérience du site. Les images documentent les parcours, les points de vue aménagés, les mises en scène et les infrastructures qui construisent l'imaginaire romantique du lieu.

# 1 - Collages analytiques



La nature à Rulantica



Le Far West à Disneyland





La Nouvelle Angleterre à Europa Park



L'Alsace à Europa Park



Le Colisée à Europa Park



La Scandinavie à Europa Park





## 2 - Voyage à Avoriaz

Du 11 au 13 avril 2025, je me suis rendue à Avoriaz avec deux amis pour vivre un week-end dans la station du point de vue du vacancier. L'objectif n'était pas de relever des données techniques, mais de laisser chacun décrire librement ses sensations, ses repères et ses impressions face aux ambiances rencontrées. Les entretiens semi-directifs menés après les visites et centrés sur le parcours, les décors et le ressenti émotionnel, m'ont permis d'observer, à travers leurs récits, comment le pastiche influence les usages, les perceptions et les émotions du séjour.

**On retrouve le discours de Loïc (LB) en vert et celui de Victor (VD) en bleu.**

141

### Introduction :

Est-ce que c'était ta première fois à la montagne ?

LOIC : Non, je vais généralement au ski une fois par an.

VICTOR : Non ce n'est pas ma première fois à la montagne, j'ai l'habitude d'y aller 5-6 fois par an. Ma famille avait un restaurant dans la station pendant plusieurs années, j'ai donc eu l'habitude dès petit de m'y rendre régulièrement. Je connais certains commerçants et saisonniers, c'est donc un plaisir pour moi de les voir quelques fois dans l'année.

Qu'est-ce qui t'as donné envie de passer un weekend en montagne ?

LOIC : La montagne est un endroit où je me sens bien, ça me permet de faire une pause dans le travail tout en pratiquant des activités que j'aime.

VICTOR : J'aime aller à la montagne pour me changer les idées, pour faire du ski et décompresser de ma semaine de travail.

### Le trajet

Quel a été le temps de trajet pour se rendre à Avoriaz ?

LOIC : Nous avons mis 4h30 pour nous rendre à Avoriaz.

VICTOR : Nous avons pris 4h30 heures pour se rendre à Avoriaz.

Quel moyen de transport ? Quelles conditions météo ?

LOIC : Nous nous y sommes rendu en voiture, il y avait du soleil la majeure partie du trajet, puis la nuit est tombée, des conditions de trajet idéales.

VICTOR : On s'est rendu à Avoriaz en voiture, le temps était mitigé et il faisait nuit à la fin du trajet. Nous sommes donc arrivés sur place de nuit.

### **Le parcours architectural :**

A quel moment as-tu ressenti l'arrivée dans la station de haute montagne ?

Est-ce que c'était progressif ou brutal ?

LOIC : Pour moi, on commence à ressentir qu'on arrive au ski à partir du moment où on commence à apercevoir les sommets enneigés depuis l'autoroute. Ensuite, on sort de l'autoroute et on commence à monter en altitude, les routes changent, le paysage change, on roule moins vite, il y a de plus en plus de neige. Cette arrivée dans la station se fait donc progressivement et est accompagnée par le paysage.

VICTOR : Le moment où je ressens qu'on arrive dans la station c'est quand le paysage commence à changer, on commence à apercevoir les hautes montagnes, la végétation disparaît, il y a de plus en plus de neige, les températures baissent. Pour moi, c'est plutôt progressif, au fur et à mesure du trajet je ressens de plus en plus que j'arrive car je me rapproche de plus en plus des éléments qui me font penser au ski.

Y a-t-il un bâtiment, un ensemble architectural, un paysage bâti qui marque l'entrée ?

LOIC : L'entrée dans la station est marquée par le paysage bâti propre à la station d'Avoriaz, on se retrouve face à des grands blocs de logements en bois intégrés dans la montagne.

VICTOR : Oui, l'entrée dans la station est marquée par un ensemble de hauts immeubles en bois qui se dresse devant nous au milieu d'une montagne aride et rocheuse sans végétation.

As-tu l'impression d'un contraste entre la vallée et la station ou plutôt d'une continuité ?

LOIC : J'ai l'impression qu'il y a vraiment un contraste entre la vallée et la station. Dans la vallée on retrouve une architecture complètement différente, les villages plus bas sont des villages plus typiques des villages alpins avec une multitude de petits chalets plus dispersés dans la montagne. Au contraire, à Avoriaz on retrouve une concentration de grands immeubles de logements et on ressent que la station a été construite uniquement pour le ski et les loisirs.

VICTOR : J'ai plutôt l'impression d'une continuité, tout se répond plutôt bien, le bois des immeubles avec la montagne, la forêt un peu plus bas et les chalets des villages voisins comme Morzine.

Une fois dans la station, comment t'es-tu déplacé ?

LOIC : Dans la station on s'est complètement déplacé à pied. Nous n'avions pas le choix, il n'y a pas de voiture dans la station et il n'y avait plus assez de neige pour se déplacer complètement à ski.

VICTOR : Dans la station, on se déplace à pied car la station est fermée à la circulation. Il faut se garer dans un parking à l'entrée et se déplacer à pied ou à ski.

Quels lieux traverses-tu le plus souvent ? Y a-t-il des endroits où tu aimes passer ? Pourquoi ?

LOIC : Le lieu que nous avons le plus traversé est la rue principale, elle est au cœur de la station et mène à tous les endroits où nous avons besoin d'aller : notre logement, les pistes de ski, le magasin de ski, les restaurants et bars. C'est une rue agréable à pratiquer car elle est entièrement piétonne et skiable, on voit la montagne, il y a des magasins au rez-de-chaussée des bâtiments.

VICTOR : En tant que piéton, je passe le plus souvent dans la rue principale parce qu'on peut se rendre chez les commerçants, au restaurant, il y a tout dans la rue principale. De plus, c'est là où je croise le plus de gens que je connais car c'est le lieu de vie de la station où tout le monde se retrouve.

As-tu parfois l'impression que l'architecture guide, dirige ou retient ton trajet ?

LOIC : Le village a été construit autour de la rue principale, c'est un espace central où on finit toujours par s'y retrouver. D'autre part, le village est construit en descente de façon à nous diriger en direction du départ des télésièges, on peut ainsi aller partout à ski à partir du moment où on est en haut. On n'a pas besoin de marcher même s'il n'y a pas de voiture, tout est fait pour le parcours du skieur.

Est-ce un trajet dicté par la fonctionnalité (ex : aller skier), par l'habitude, ou par plaisir ?

LOIC : Mes trajets étaient dictés par la fonctionnalité. On a beaucoup suivi Victor qui connaissait bien la station et qui nous a à chaque fois indiqué le chemin le plus pratique.

Est-ce que certaines activités ou certains lieux attirent plus ton attention et influencent ton itinéraire ?

LOIC : Oui, mon itinéraire a été influencé par ce qu'on voulait faire. Par exemple, si on voulait manger, on se dirigeait plutôt vers la zone où se trouvaient les restaurants. En effet, tout est construit pour satisfaire les besoins des vacanciers, on retrouvait par exemple une concentration des restaurants aux bords des pistes qui traversent la station, un peu plus dans le village on retrouvait également des magasins.

Le monde a-t-il une influence sur ton itinéraire ?

LOIC : Oui, j'évite de traverser des endroits où il y a beaucoup de monde même si je dois faire un détour, c'est les vacances, on a le temps.

VICTOR : Oui, s'il y a du monde notamment dans les magasins je ne vais pas aller déranger les commerçants, je vais plutôt les laisser travailler et je repasserais plus tard pour discuter avec eux.

Le dernier jour, à quel moment as-tu senti que l'expérience touchait à sa fin ? Est-ce que c'était progressif ou brutal ?

LOIC : Pour moi, l'expérience a touché à sa fin quand on a rejoint la voiture au parking, en effet, après avoir passé un weekend entier sans la voiture étant donné que la station est entièrement piétonne et que nous n'en avions donc pas besoin, la retrouver et y ranger nos affaires a signifié la fin des vacances. Le départ de la station est plus brutal que l'arrivée au début du séjour.

VICTOR : Pour moi, le séjour prend fin au moment où j'ai rangé toutes mes affaires dans la voiture et qu'on quitte la station.

Comme à l'aller, la sortie de la station est plutôt progressive, au fur et à mesure du trajet je ressens progressivement que je laisse derrière moi la montagne, la neige, etc.

### **Le décor :**

Comment définirais-tu le décor architectural de la station de montagne ?

LOIC : Je décrirais l'architecture de la station d'Avoriaz comme des grands blocs de béton camouflés par du bois afin de tenter de garder un minimum le côté village de montagne mais de façon massive pour l'adapter au grand nombre de touristes.

VICTOR : Je dirais qu'Avoriaz a un style assez unique. Les immeubles en bois s'intègrent bien dans la montagne, même s'ils sont massifs. Ce qui me plaît, c'est que tout semble cohérent : les formes sont irrégulières, les toits suivent la pente, et avec la neige, on a vraiment l'impression que les bâtiments font partie du relief. En revanche, quand on regarde de plus près, on sent que tout est très calculé, très organisé. Ce n'est pas le hasard d'un vrai village, c'est une version mise en scène.

145

Y a-t-il un bâtiment ou un lieu construit qui vous plaît particulièrement ? Pourquoi ?

LOIC : J'ai apprécié passer un moment à la Folie douce car on a pris place sur la grande terrasse d'un petit chalet qui se trouvait un peu à l'écart de tous les grands immeubles. Nous avions une vue dégagée sur les montagnes et les sommets enneigés, il y avait du soleil et une bonne ambiance. Ce lieu m'a particulièrement plu car on retrouvait une ambiance plus chaleureuse et à l'échelle humaine que dans le reste de la station.

VICTOR : J'aime beaucoup les grandes terrasses au centre de la station. On peut y boire un verre au soleil avec vue sur les montagnes, entendre la musique, et voir les skieurs passer juste devant. C'est un endroit très vivant, un peu comme la place du village. J'aime cet endroit parce qu'il résume bien Avoriaz, on s'y sent bien et que on oublie le reste.

À l'inverse, y a-t-il des éléments architecturaux que vous trouvez inconfortables, inadaptés, ou qui dénotent selon vous ?

LOIC : Je trouve que certains blocs d'appartements ne sont pas au service du village, on remarque que le bois n'est pas entretenu, qu'ils sont très hauts et massifs. Pour moi, ce ne sont pas des



éléments qui gardent l'esprit de village de montagne traditionnel.

VICTOR : Certains immeubles me paraissent un peu trop hauts, surtout quand on arrive par le bas de la station. Ça donne une impression de densité qui casse un peu le côté nature. Et le soir, quand les éclairages s'allument, ça peut paraître artificiel, presque urbain. Mais quand on est dedans, on ne s'en rend plus compte, tout est fluide et pratique.

Qu'est ce qui te semble authentique ?

LOIC : A Avoriaz, les éléments qui m'ont semblé authentiques sont les spécialités locales dans les restaurants comme les plats à base de fromage, le génépi.

La sympathie des montagnards est aussi un élément qui rend l'expérience authentique et humaine. Enfin, l'omniprésence du bois sur les bâtiments rappelle l'architecture alpine traditionnelle.

VICTOR : Pour moi, ce qui paraît le plus authentique, ce sont les matériaux. Le bois, la neige, le bruit étouffé quand on marche, tout ça crée une ambiance vraiment montagnarde. Et puis il y a les commerçants : les gens du coin, les serveurs, les artisans, c'est eux qui donnent une vraie chaleur au lieu.

146

Qu'est ce qui te semble artificiel ?

LOIC : Certains éléments dans la station m'ont effectivement semblés artificiels. J'ai été surpris par le taxi chasse neige et qui emmenait les vacanciers d'un point A à un point B dans la station. Ce moyen de transport dénote avec les traîneaux tirés par des chevaux qu'on retrouve un peu partout dans la station, ces derniers donnent plus l'impression d'un petit village montagnard d'époque. La présence des deux moyens de transport pour la même fonction m'a semblé un peu superficiel.

VICTOR : Ce qui me paraît le plus artificiel, c'est la perfection du décor. Tout est propre, sans trace d'usure, les façades sont entretenues. Même la neige est déplacée pour rendre les rues plus jolies. C'est agréable à vivre, mais on sent bien que c'est une version idéalisée de la montagne.

Ressens-tu des transitions architecturales (styles, matériaux, ambiances) en te déplaçant d'un lieu à un autre ?

LOIC : Non, quand on se déplace d'un lieu à un autre tout est identique, les bâtiments se ressemblent, ils ont la même matérialité, juste le vieillissement du bois change.

VICTOR :

Est-ce que l'expérience de la montagne serait la même sans ces aménagements ?

LOIC : Non, les aménagements spécifiques à la station offrent toutes les commodités directement à portée de main, on n'a pas besoin d'utiliser la voiture, ça évite les bouchons et permet une grande facilité de déplacement pour profiter un maximum des vacances.

VICTOR : Oui, un peu. Par exemple, quand on passe de la rue principale vers les zones plus résidentielles, l'ambiance devient plus calme, on entend moins les musiques et les voix. La lumière change aussi, parce qu'on quitte les grandes terrasses ouvertes pour des ruelles plus encaissées. Ce n'est pas une rupture, c'est plus subtil, comme un changement de décor au théâtre.

Est-ce que la représentation architecturale de la station d'Avoriaz correspond à l'idée que tu te fais d'une station de ski de montagne ?

LOIC : La station de ski d'Avoriaz correspond à l'idée que je me fais des stations de haute montagne, on retrouve dans toutes les grosses stations en haute altitudes que je connais le même style architectural, avec des gros bâtiments en béton implantés dans la montagne (exemple : la Plagne, les Arcs). Cependant, la station ne correspond pas à l'idée que je me fais de l'esprit montagnard, qu'on retrouve plus dans les petites et moyennes stations qui s'implante en plus basse altitude et où on retrouve des petits chalets et des restaurants plus authentiques, il n'y a pas de gros blocs.

VICTOR : Non, clairement pas. Ces aménagements créent une facilité de vie qui fait partie du plaisir. Sans eux, il y aurait plus de contraintes, plus de distance entre les activités. Ici, tout est pensé pour qu'on profite sans se poser de questions.

L'architecture te semble-t-elle en harmonie ou en rupture avec le cadre alpin ?

LOIC : La station est un peu en harmonie avec le paysage, lorsqu'on prend du recul, les bâtiments en bois se fondent dans un paysage rocheux, même si on remarque quand même que la montagne a été modifiée pour cet aménagement.

VICTOR : Oui, la terrasse dont je parlais, mais aussi la partie haute, là où on rejoint les pistes. On a une vue très dégagée, le

vent, le silence, et tout d'un coup la station paraît minuscule. C'est un moment que j'aime bien, presque hors du temps.

## Temps du loisir/ Émotions/Ressenti :

Comment t'es-tu senti en arrivant ?

LOIC : En arrivant je me suis senti bien, je sais que j'allais skier le lendemain donc je ne pouvais qu'être positif, j'avais le sourire jusqu'aux oreilles et j'étais tout excité de passer un weekend dans un décor différent que celui de mon quotidien.

VICTOR : Très bien. C'est un endroit que je connais, donc j'ai tout de suite eu ce sentiment de familiarité. C'est comme retrouver un lieu de vacances où tout est déjà prêt, où tu sais comment les choses fonctionnent.

Quels sont les éléments de ce week-end qui en ont fait un bon week-end ?

LOIC : J'ai passé un bon weekend avec mes amis car il y avait de la neige, du soleil, de la bonne nourriture, peu de monde et une organisation fluide.

VICTOR : L'ambiance du groupe, évidemment, mais aussi le fait de pouvoir tout faire à pied. On a une vraie liberté ici : tu sors, tu skies, tu vas boire un verre, tout est à portée de main. Cette fluidité, c'est ça qui rend le séjour agréable.

Quelles sont les émotions que tu as ressenties pendant ce weekend ?

LOIC : J'ai ressenti beaucoup de joie pendant tout le weekend à part le dernier jour quand la météo était très mauvaise mais j'étais quand même très content d'être là avec mes amis.

VICTOR : De la détente surtout, et une forme de bien-être. Mais aussi une impression de déconnexion totale. C'est comme si le temps s'étirait, un peu comme dans une bulle où tout est plus simple.

As-tu pris le temps d'observer ce qui t'entourait ? Pourquoi ?

LOIC : Oui j'ai pris le temps de regarder le paysage qui m'entourait car on n'a pas la chance de se retrouver au cœur de la montagne enneigée dans notre région. En faisant du ski, on a le privilège de se retrouver entouré de paysages impressionnants et face à l'immensité de la nature.

VICTOR : Oui, souvent. J'aime bien observer les gens, voir comment ils se déplacent dans la station. J'ai remarqué qu'on finit tous par faire les mêmes trajets, les mêmes pauses. On dirait que la station nous guide sans qu'on s'en rende compte. C'est assez fascinant.

Comment t'es-tu senti en repartant ?

LOIC : En repartant j'étais triste de partir et de faire la route pour rentrer mais la météo était mauvaise donc je n'avais pas de regret de partir.

VICTOR : Un peu nostalgique, forcément. Mais je n'étais pas triste, plutôt apaisé. Le retour est progressif, on redescend vers la vallée, les bâtiments disparaissent, la neige devient plus rare. On sent que la parenthèse se referme.

### **Comparaison avec des expériences différentes**

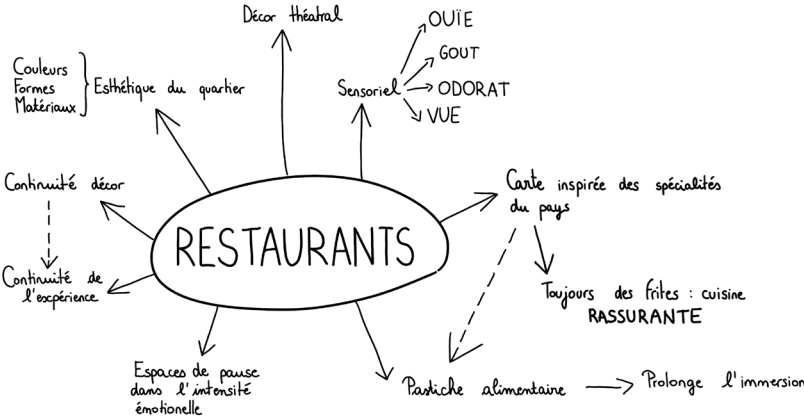
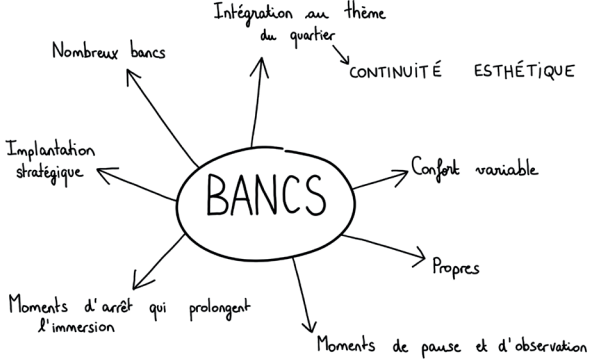
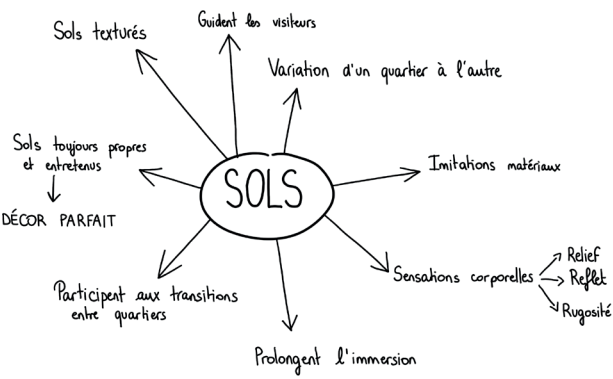
149

Si tu es déjà allé dans d'autres station de montagne, qu'est-ce que tu as préféré, qu'est-ce que tu as moins aimé ?

LOIC : J'ai préféré mon autre expérience à Chatel car contrairement à Avoriaz, le village est composé de petits chalets, on y retrouve des restaurants savoyards plus traditionnels avec des spécialités de la région. J'avais l'impression que cette expérience était plus authentique, le seul inconvénient est qu'il faut prendre la voiture ou les navettes pour se déplacer quel que soit où on veut aller.

# 3 - Voyage à Europa Park

Le 5 août 2025, je me suis rendue à Europa-Park pour documenter les éléments ordinaires qui participent discrètement à l'immersion : sols, bancs, restaurants. Ces observations ont été réalisées en marchant dans le parc, sans grille d'analyse préalable en notant ce qui attirait l'œil et influençait la perception du lieu.





LES SOLS





LES BANCS





# LES RESTAURANTS





# 4 - Voyage au Neuschwanstein

Le 21 août 2025, je me suis rendu au château de Neuschwanstein. Lors de ma visite, j'ai constaté que l'expérience du lieu est largement encadrée par des dispositifs touristiques visibles dès l'arrivée.

Dès l'arrivée, le parcours apparaît entièrement orchestré : un village commercial, des cheminements balisés, des points de vue cadrés et un flux de visiteurs continuellement guidé. La visite intérieure, strictement minutée, laisse peu de place à la contemplation ou à l'imprévu. Les photographies à l'intérieur étant interdites, l'attention se déplace sur les dispositifs extérieurs : belvédères, cheminements, pont du Marienbrücke et zones d'attente. Ce reportage photographique met ainsi en lumière comment un monument authentique se trouve enveloppé par une scénographie touristique qui conditionne le regard, les gestes et le rythme de la visite.



Plan du site





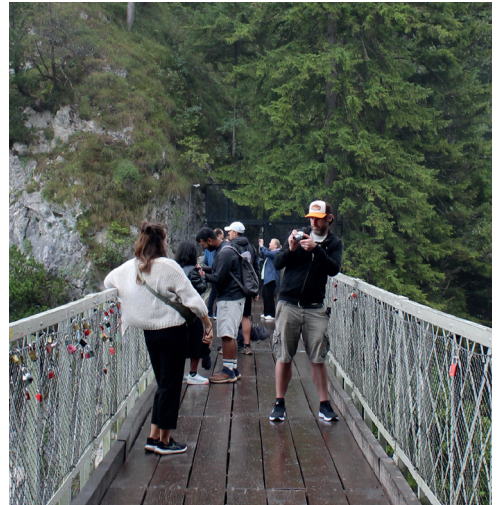
Magasin dans le village d'arrivée



Calèche pour monter au château



Belvédère vue sur le château



Pont sans issu avec vue sur le château



Dispositif de gestion des flux touristiques massifs dans la cour du château









Ce mémoire est né d'un constat troublant : la similitude frappante entre un quartier espagnol réel et son équivalent fictionnel à Europa Park. Ce renversement, où l'original finit par évoquer la copie, interroge la manière dont les espaces de loisirs façonnent nos repères architecturaux, nos souvenirs et notre rapport à l'authenticité. À partir de cette intuition, ce travail propose une analyse du pastiche architectural comme dispositif d'expérience, plutôt que comme simple imitation formelle.

À travers une démarche mêlant observation sensible, analyse visuelle et réflexion théorique, il explore la puissance immersive du pastiche dans les parcs à thème et les stations de ski : une immersion fondée sur la reconnaissance immédiate, la fluidité du parcours et la scénographie des ambiances. Des ruelles fictionnelles d'Europa Park à l'urbanisme scénarisé d'Avoriaz, le pastiche apparaît comme un véritable outil de fabrication du lieu, capable de susciter des émotions intenses, de forger des souvenirs durables et de produire une forme d'authenticité vécue.

Mais cette efficacité révèle aussi ses limites : standardisation des paysages, effacement de l'histoire locale, uniformisation des expériences touristiques. Le pastiche habité recompose un territoire maîtrisé, rassurant et photogénique, où l'illusion tend à remplacer la découverte.

Ce carnet de route invite ainsi à questionner notre manière contemporaine de voyager : que cherchons-nous vraiment dans ces architectures de loisirs ? Un lieu, une image, ou la promesse d'une utopie accessible ?

PASTICHE - IMMERSION  
LOISIRS - FICTION  
MÉMOIRE



