



Educação e Pesquisa

ISSN: 1517-9702

reveedu@usp.br

Universidade de São Paulo

Brasil

Brougère, Gilles

Les parcs d'attractions: jeu - divertissement - éducation

Educação e Pesquisa, vol. 26, núm. 1, junio, 2000, pp. 11-21

Universidade de São Paulo

São Paulo, Brasil

Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=29826102>

- ▶ Como citar este artigo
- ▶ Número completo
- ▶ Mais artigos
- ▶ Home da revista no Redalyc

 redalyc.org

Sistema de Informação Científica

Rede de Revistas Científicas da América Latina, Caribe , Espanha e Portugal
Projeto acadêmico sem fins lucrativos desenvolvido no âmbito da iniciativa Acesso Aberto

Les parcs d'attractions : jeu - divertissement - éducation

Gilles Brougère
Université Paris-Nord

Résumé

Les parcs d'attractions se sont, dans les années 90, développés en France comme dans l'ensemble du monde. Ils apparaissent comme des lieux de divertissement spécifiques dans la construction d'une illusion basée souvent sur des contenus culturels et/ou scientifiques sophistiqués. D'où la tentation d'y voir de nouveaux lieux d'éducation qui pourraient servir de modèles aux musées. Les expositions universelles sont des lieux qui mèlent volontiers des perspectives pédagogiques avec les procédés des parcs d'attractions.

L'article essaie d'analyser ce qui caractérise ce type de loisir et l'architecture qui lui est liée, proposant de nouveaux objets qui ressemblent à des jouets surdimensionnés tant leur logique est semblable. Il importe en effet d'analyser la logique et le fonctionnement de ces nouveaux supports de loisir, pour comprendre leurs limites comme lieu d'éducation formelle. Celle-ci ne peut se développer que sur la base d'une analyse des parcs, d'une déconstruction de leurs effets.

Mots chefs

Parcs d'attractions – Divertissement – Loisir – Illusion.

Correspondência para:
Gilles Brougère
Ave rue J - B Clément
93430 Villefranche-France
e-mail:
brougere@cybercable.fr

Amusement parks : play-entertainment-education

Gilles Brougère
Université Paris-Nord

Abstract

The amusement parks grew in France, in the nineties, as they did all over the world. They appear as places dedicated to entertainment within the construction of an illusion based frequently on sophisticated cultural and/or scientific contents. Wherefrom comes the temptation of seeing in them new education places that could serve as models to the museums. The universal exhibitions are places that frequently mix pedagogic perspectives with procedures of amusement parks.

The article tries to analyze what characterizes this type of leisure and the architecture related to it, which proposes new objects that resemble oversized toys, since their logic is similar. It is indeed important to analyze the logic and the operation of these new leisure supports, to understand their limits as sites of formal education. This can only happen on the basis of an analysis of parks, of a deconstruction of their effects.

Keywords

Amusement parks – Entertainment – Leisure.

Correspondence:
Gilles Brougère
Ave nue J - B Clément
93430 Villejuif – France
e-mail:
brougere@cybercable.fr

La fin des années 80 et le début des années 90 voient s'ouvrir en France le Futuroscope, le Parc Astérix, Euro Disney devenu depuis Disneyland Paris. Aujourd'hui, face au succès de ces équipements, passés les problèmes rencontrés lors des premières années, de nombreux projets de parc sont en cours d'élaboration, voire de construction. Ces attractions connaissent également de forts développements dans d'autres pays. Cette fin de siècle semble être celui du divertissement, où développement économique et touristique passe par ces nouvelles industries du loisir, cette mise en scène de notre monde. Il faut cependant ne pas se laisser abuser par les discours qui mettent en avant la totale nouveauté de tels lieux qui sont en fait les héritiers d'autres espaces dont ils reprennent nombreux de caractéristiques. Nous pensons tout particulièrement à la fête foraine, mais on peut évoquer les jardins¹ et autres folies à vocation distractive.

La structure du parc d'attractions

Ces lieux semblent combiner trois composantes pour produire un divertissement original: le spectacle, le vertige² et le jeu d'adresse. C'est le vertige qui est le plus communément associé à la fête foraine dont il constitue l'emblème. Aujourd'hui des machines de plus en plus sophistiquées créent des sensations de vertige à ceux qui leur livrent leur corps. Mais le spectacle est également une composante traditionnelle, la base même et une des origines historiques de la fête qui dressait ses tréteaux à côté de la foire. Spectacles extraordinaires, automates, rares mais aussi premières exploitations de techniques et curiosités scientifiques alimentant le spectacle. Ainsi le cinéma maîtrise un abri avant de gagner son autonome. Enfin le jeu d'adresse accompagne de telles manifestations sous des formes variées, avec ses lots à gagner. Le stand de tir en est l'expression contemporaine la plus fréquente. Bien sûr chacune des composantes peut se

développer séparément: le spectacle connaît bien des formes autonomes, le jeu d'adresse connaît un nouvel engouement avec les jeux vidéo, et des sports proposent eux aussi et de plus en plus des expériences de vertige. L'originalité de la fête foraine c'est sans doute l'association étroite de ces trois aspects qui dans certaines attractions tendent à devenir indissociables. Les formes changent et nous retrouvons ces trois composantes dans les parcs d'attractions. Ainsi le parc Astérix associe bien les trois aspects, représentant d'ailleurs directement des thèmes aux fêtes foraines autour d'une présentation dans le style 1900.

C'est sans doute là que se distinguent les parcs Disney³ en développant très largement le spectacle (dont c'est la spécificité de son création) au détriment du vertige et surtout du jeu d'adresse. Effectivement lorsque dans la fête foraine et les parcs qui en dérivent plus ou moins directement, il est présent à travers d'importantes attractions, et semble devoir être développé en France pour répondre aux attentes de la clientèle européenne. En revanche, sous réserve d'inventaire, le jeu d'adresse disparaît ou devient marginal. À EPCOT (Orlando en Floride) on trouve quelques jeux vidéo et à Marne La Vallée (site de Disneyland Paris), le stand de tir est la seule attraction non comprise dans le billet d'entrée. En fait il faut renvoyer ici à la gestion des parcs qui s'appuient sur un prix d'entrée qui donne accès à toutes les attractions. S'il est possible de contrôler le temps de passage sur un spectacle ou un jeu de vertige, le jeu d'adresse peut inciter le joueur à continuer le jeu, en réduisant d'autant

1. Les jardins furent des lieux de divertissement et de spectacles dont les parcs d'attractions, très attentifs à l'aspect paysager du site, gardent le souvenir.

2. Nous reprenons le terme utilisé par Roger Caillois (1967) dans *Les Jeux et les Hommes*, tout en contestant qu'il s'agisse là d'une forme de jeu.

3. Il existe quatre parcs Disney, conçus sur le même modèle (Californie, Floride, Japon et France).

l'accès aux autres visites, sauf à faire payer ce temps, ce qui est en contradiction avec le contrat d'accès à toutes les attractions une fois la rédevalance initialisée.

Il résulte de cela une faible part accordée au jeu dans de tels équipements. Nous contestons donc les analyses qui défendent par le ludique que les parcs (Lanquar, 1991). Elles s'appuient sur une définition vague du terme qui est pris comme un synonyme d'amusement. Le ludique a en grande partie disparu dans le passage de la fête foraine aux parcs d'attractions, le sport capitalisant aujourd'hui une grande partie du ludique adulte. En effet spectacle et vertige impliquent la passivité du visiteur qui est en situation d'être émerveillé ou se coué mais jamais d'agir à la façon du joueur: "Allégorie de la société de consommation, lieu de l'imaginerie absolue, Disneyland est aussi le lieu de la passivité totale" (Eco, 1985, p.73). Ce visiteur n'a pas d'influence sur le déroulement de ce qui se passe. Il suffit et on profite sur lui des émotions. Mais on attend de lui l'obéissance à des injonctions ou des invitations pour être promené, assis, se coué. Sa seule réalité est dans le cri lié au vertige ou le murmure d'admiration face au spectacle surprenant. La parade qui permet d'assister à un défilé traduit bien la situation du visiteur dans le parc. Un parc atypique, disparu pratiquement dès son ouverture (La Planète Magique) avait choisi à partir de thèmes proches des jeux de rôle, des livres dont vous êtes le héros et des jeux vidéo d'aventure, la stratégie interactive, celle du jeu, mais qui semble poser des problèmes techniques dans le cadre d'un parc qui doit maîtriser le flux des visiteurs et gérer leur temps. Le spectateur passif est plus facile à gérer que le joueur.

L'équilibre entre les trois dimensions caractérisant la fête foraine tout au moins dans son âge d'or de la fin du XIX^e siècle, car aujourd'hui elle est marquée par une diminution importante du spectacle concurrencé par l'industrie contemporaine du spectacle. Il n'est pas étonnant alors que celle-ci, à partir de son savoir-faire,

réalise des parcs en réactivant leur tradition du spectacle. On peut aussi percevoir le point commun entre le vertige et le spectacle tel qu'il est conçu dans l'univers forain et peut-être plus encore dans les parcs d'attractions. L'un comme l'autre produit de l'émotion. Le spectacle est construit plus pour ses effets que son contenu en particulier sous les formes cinématographiques nouvelles (3D, Omnimax, etc.) que l'on trouve de façon massive au Futuroscope, en complément dans d'autres parcs d'attractions. Il n'est pas étonnant que se développe avec le cinéma dynamique un mixte entre la machine foraine et le spectacle. Le succès de cet équipement fait qu'aujourd'hui le Futuroscope en compte trois.

S'il spectacle devient lieu d'émotion et de vertige, parallèlement toutes les attractions participent à leur façon du spectacle: le vertige ou l'adresse des autres devenus spectacle pour le visiteur. Parallèlement les attractions sont le support de décositions qui traduisent souvent la mise en scène d'un thème. La dimension thématique, la mise en avant de l'image est un trait traditionnel de ce que l'on appelle aujourd'hui l'art forain. Chacun connaît ces manèges qui évoquent un aspect de la réalité ou de l'imaginaire. Ce qu'apporte le parc d'attractions⁵ contemporain c'est moins le thème que l'unité thématique de

4. C'est au XIX^e siècle, avec l'apparition de nouvelles sources d'énergie, à commencer par la machine à vapeur que les manèges se développent et viennent compléter des fêtes vouées auparavant surtout au spectacle et à l'adresse. Il s'agit du divertissement de l'ère industrielle par excellence: "Dans l'Angleterre des années 1870, le manège est pensé comme contrepoint de la machine agricole et de l'industrialisation" (Robichon, 1983, p. 324).

5. Nous préférons ce terme aux autres. Parc de loisirs est trop général et d'appliquer à d'autres équipements, parcs à thème s'applique difficilement. De plus parc d'attractions semble être utilisé largement, y compris par le grand public. Il met l'accent sur le fait que ces parcs sont constitués du rassemblement d'attractions, qui peuvent être d'ailleurs les mêmes dans différents parcs, voire dans certaines fêtes foraines, parfois à l'habillage superficiel près. L'idée d'attraction renvoie bien au divertissement, à l'amusement ("Amusement parks" en américain), à la séduction de ces lieux. De plus ces parcs se conçoivent comme l'attraction touristique par excellence du lieu où ils s'implantent.

l'ensemble de la fête, unité qui peut couvrir tout (ou presque) le parc (Astérix) ou une partie du parc comme la décomposition chez Disney de l'espace en cinq régions porteuses d'un thème large comme l'aventure ou la conquête de l'Ouest. Il y a là volonté d'une relative unité thématique et une présence de l'image plus importante, plus cohérente, plus spectaculaire. Les thèmes deviennent le fer de lance promotionnel du parc-spectacle. Il s'agit de produire un espace imaginaire crédible dans lequel le visiteur-spectateur est pris. L'illusion doit être maxi mais d'où l'importance du travail sur le détail, et l'échec de parcs qui ne savent pas travailler à ce niveau, plonge leur visiteur dans un univers complètement étranger à la vie quotidienne (Mirapolis, Big Bang Schtroumpf). Le cas du Futuroscope est à part puisque l'ensemble thématique est assez lâche, au tour d'une évocation du futur, chaque spectacle générant son propre système d'illusion.

A ceci va s'attacher un autre aspect qui distingue nettement le parc de la fête foraine, c'est la maîtrise et la délimitation de l'espace du parc: la sécurité, l'isolement (en particulier visuel chez Disney de façon à ce que la vie ordinaire ne pénètre pas sur le parc), le contrôle (discret mais efficace), l'unité, la commercialisation des attractions globalisée par l'achat d'un ticket qui donne droit à l'ensemble. Nous sommes dans un espace totalement maîtrisé où il n'y a rien à craindre. Tout ce qui arrive est contrôlé par la machine du parc. Au contraire, lorsqu'on assiste à l'hémère, la fête foraine traditionnelle est caractérisée par un espace incertain (on ne sait pas où finit, où commence un espace fond dans la ville), non contrôlé ou dont le contrôle n'est pas visible, sans unité, chaque foirain étant responsable de son attraction, où la violence semble pouvoir venir: l'image de la fête foraine est celle d'un lieu d'insécurité potentielle, exploitée par nombreux films. Mais il est vrai qu'il a existé mais seulement jusqu'à la dernière guerre et qu'il existe encore sous la forme de luna-park provisoires

ou permanents des espaces intermédiaires entre les deux équipements. Disney a repris très largement la tradition des Luna Parks et autres Tivoli (Langlois, 1992), mais aujourd'hui certains exploitants n'hésitent pas à plagier les thèmes à succès des parcs Disney. On retrouve d'un lieu à l'autre les mêmes grands classiques (grand-huit, montagnes russes etc.) même si l'habillage varie.

La fermeture du parc, la construction d'un monde imaginaire n'est pas sans analogie avec l'utopie (Marin, 1973). Lieu de nul part, le parc est l'espace du divertissement absolu, parce qu'en opposition avec l'espace social quotidien. Et chez Disney cela s'étend à toute une zone de loisirs qui comprend hôtel et lieux de divertissement qui sont thématiques et ainsi comme sortis hors du monde réel. A cet égard la notion d'architecture de divertissement ("Entertainment Architecture") développée par la société Disney est fort intéressante. Il s'agit d'une architecture figurative qui règne dans le parc à travers la construction d'un décor adapté aux thèmes des attractions, mais également utilisée pour les hôtels dont chacun évoque une ambiance spécifique, comme le New York des années trente, le Far West ou les grands parcs américains. Selon ses initiateurs, il s'agit de "se situer en prolongement de l'expérience offerte aux visiteurs par le parc à thème" (Euro Disney, 1992). Cette architecture de divertissement se développe aujourd'hui au bord de nombreux rives sous forme de commerces divers, de restaurants ou d'hôtels. Messages et signes dominent une architecture qui doit convaincre au premier coup d'œil.

Thèmes et culture du parc

Il en résulte que le parc est la construction d'une image qui devient essentielle; et sans faire pour autant disparaître la fonction, cette image joue un rôle central pour conduire le visiteur dans une ambiance spécifique.

L'univers construit par Disney est semblable à un jouet maîtrisable par le visiteur: "L'imagination va gagner bon de plus librement avec un jouet", disait Disney (*L'architecture du confort*, 1997). Nous sommes ainsi près de la logique du jouet (Brougère, 1989, 1992, 1995), où l'image prime souvent sur les autres aspects⁷. Le parc Disney égale le thème de la troisième dimension pour réaliser et crédibiliser ses représentations et utilise l'animation sous la forme, très fréquente chez Disney, des automates. Il s'agit de produire des évasions, des significations qui entourent le visiteur pour le plonger dans un univers historique ou imaginaire. Mais à la différence du jouet le plus souvent miniaturisé, les représentations sont à leur taille réelle, voire parfois surdimensionnées; et ils sont réduits, ils doivent cependant donner l'impression d'avoir la taille réelle. Cela exclut toute manipulation et en conséquence le jeu qui dérive de la possibilité de manipulation qu'offre le jouet. Il s'agit pour le visiteur d'entrer dans une reproduction du monde, non de le manipuler. C'est le spectateur qui à travers le spectacle et, surtout le vertige est un jouet manipulé par la machinerie et consentant, voire avide de cette manipulation.

Les thèmes mis en scène renvoient aux grands traits de l'imaginaire mais aussi à travers la mise en scène du futur à l'exaltation des sciences et des techniques. À côté des contes, de la magie et de l'aventure, la science trouve ainsi sa place, aussi bien à travers l'évocation de Jules Verne, qu'à travers les dernières nouveautés de la technologie du spectacle. Un parc comme EPCOT est ainsi fondé sur la mise en scène des sciences et techniques et le Futuroscope sur la présentation spectaculaire de technologies de l'image (avec de nombreux films à contenu scientifique ou technologique). Le parc serait ainsi à rapprocher d'autres équipements comme le musée des sciences et techniques. Il semble avoir pour vocation de présenter à un large public des données de la science, les nouveautés techniques. Tel était le

cas sur un thème réduit du parc Cousteau. Mais on peut se demander ce qui est effectivement présent. Plus que le moyen de se répéter dans l'espace des sciences et techniques il s'agit de transformer celles-ci en spectacles, de provoquer enthousiasme et admiration, éventuellement d'obtenir une adhésion à leur signification sociale. La science ou la technique ne sont que des éléments culturels parmi d'autres que le parc utilise pour construire son univers Disney: "En dépit de leur thème affiché, le traité singulier des parcs est de juxtaposer des mondes disparates, au mépris de toute continuité diachronique et de toute continuité synchronique... d'où cette impression de bouillie culturelle" (Eyssartel et Rochette, 1992, p.75).

À beaucoup d'égards le projet éducatif du parc est difficile à trouver. L'idée qu'il s'agit d'un espace pédagogique est souvent postulée sans que la moindre preuve puisse en être donnée (Lanquar, 1991). Bien peu de moyens sont offerts au visiteur pour prolonger son immersion à travers une réflexion ou des informations complémentaires. Les boutiques, au travers de multiples gadgets, proposent plutôt d'emporter chez soi une partie de l'image qui a ravi le spectateur. Il s'agit là du souvenir indissociable du tourisme de masse. On cherchera vainement à EPCOT comme au Futuroscope une librairie qui offrirait des ouvrages de réflexion, en contrepoint une médiathèque comme le font les musées.

Le parc transforme la science et la technique en spectacle et propose au visiteur des émotions, un choc affectif, une adhésion admirative et non des outils d'information ou de réflexion. On trouverait peut-être quelques cas particuliers contrastés, mais la règle s'impose depuis dans des parcs à présent moins éducatifs comme EPCOT ou le Futuroscope. C'est

7. Eyssartel et Rochette (1992, p.49) parlent d'un "monde jouet, à portée de main" et Eco (1985, p.65), "on ne pénètre pas dans une ville mais dans une ville jouet".

vers la communication qu'ils peuvent. Et si le musée part d'un objectif lui-même éducatif, il peut parfois lui emprunter certaines missions en scène. Reste que la différence de mesure, il n'y a pas lieu de confondre trop vite ces équipements sous prétexte que des missions en scènes peuvent poser sur la même technique. L'objectif du parc est le divertissement, en utilisant tous les moyens possibles, y compris ceux qui sont fournis par les sciences et techniques.

C'est sans doute là que l'exposition universelle contemporaine rejoint le parc d'attractions. À l'origine le projet est didactique et proche de celui du musée, en changeant l'orientation des œuvres du passé à celles du présent, voire de l'avenir. Il s'agit de montrer le progrès des arts et techniques. Et si la fête foraine apparaît, c'est en marge de l'exposition officielle, concession aux attentes d'un public qu'il importe de voir se déplacer en masse. Mais le programme officiel montre ce qui est, et suscite l'enthousiasme et l'admiration sur cette base. Ce n'est que progressivement que le forain et la technique vont se faire dans un parti pris de mise en scène spectaculaire des avancées de la science et de la technique⁸. L'espace de l'exposition doit à tout pris emporter l'adhésion du public. Il s'agit d'une communion, parfois complexe, teintée de questionnement (tout au moins à partir de 1967 et de l'exposition de Montréal), dans le progrès⁹.

L'architecture, selon le principe repris dans les parcs, devient en elle-même spectaculaire, image qui doit transmettre des significations au public. Nombre d'expositions resteront célèbres pour leur révolution de villes ou villages exotiques, des bâtiments du passé. Il s'agit là en corde de faire naître une adhésion émotionnelle. Reste que si les moyens sont semblables, les objectifs de l'exposition universelle diffèrent en ce qu'elles sont les moyens pour les États de faire connaître leurs réalisations, leur dynamisme, leurs traditions. L'architecture n'y est pas toujours figurative, elle est toujours

significative d'autre chose que d'elle-même, au moins des compétences architecturales du pays. Nombre de pays ont abandonné l'architecture éclectique des traditions culturelles, au profit d'une architecture contemporaine aux accents futuristes à même de signifier l'engagement du pays dans la modernité. Le pavillon français de Séville 92 a été l'archétype d'une telle démarche qui accepte de sa manière la qualité et la taille des surfaces d'exposition au profit du geste architectural qui devient en lui-même l'essentiel de l'exposition. La France peut exposer du vide si ce vide est mis en scène de façon spectaculaire par les architectes. Ce n'est pas le contenu ou la fonctionnalité du pavillon qui importent mais l'image de la France qu'il propose. Cependant le divertissement n'est pas l'objectif final de l'exposition universelle, c'est un moyen pour faire passer un message plus politique qu'éducatif. En cela il peut apparaître comme un objet noble. La dernière exposition du siècle, Hanovre 2000, si elle accorde une place à quelques attractions, s'engage dans la voie sérieuse de la réflexion sur le monde d'aujourd'hui tout en conservant la tradition des architectures spectaculaires et des spectacles audiovisuels impressionnantes. Le propos

8. Voir à ce sujet François Robichon (1983) qui montre comment, progressivement, l'exposition qui avait au début maintenu la fête foraine en marge, se fond progressivement avec cette dernière: "Enfin Osaka 1970 est une exposition gadget où la technologie architecturale est au service du fantastique et où de nombreux pavillons ne présentent que des attractions... Entre l'attractif et l'attraction, la frontière est ténue. Alors qu'en 1867 les distractions gravitaient autour d'un palais qui représentait l'ordre du monde, un siècle plus tard la structure dorsale d'Osaka est conçue par son architecte comme un espace de fête qui "exerce par lui-même une attraction". L'attractif est devenu la règle, l'attraction s'est banalisée en se généralisant" (p.318). Et plus loin: "Les Expositions universelles sont inséparables de leurs attractions. Si celles-ci ont constitué, à l'origine, un exutoire à des présentations industrielles trop didactiques, en prenant en charge les modes d'exposition et les contenus idéologiques, elles ont transformé l'Utopie en Attraction généralisée" (p.328).

9. "Les Expositions se transforment en une machine de propagande qui séduit plus qu'elle n'informe, faite sur mesure pour un public désireux de consommer un spectacle dans un espace aussi bariolé que dispersé" (Aimone et Olmo, 1993).

pédagogique négocie avec le divertissement, mais affirme une certaine visibilité.

Ce n'est pas le cas du parc d'attractions dont il ne faut jamais oublier que l'objectif final est de distraire, tout le reste n'étant que moyens utilisés en vue de cette fin. En cela il est très proche non seulement de la fête foraine qui n'a d'autre but, mais aussi de la télévision, au moins dans sa version commerciale. Soumis à la logique du divertissement, le visiteur, même s'il a d'autres objectifs, doit comprendre que cela a une incidence sur l'ensemble du parc. Mais c'est aussi là que l'incompréhension apparaît avec les critiques qui le plus souvent se sont concentrées sur Disneyland. Ainsi ce parc a été critiqué en tant que produit culturel marqué par le pays d'origine de ses concepteurs. Or nous croyons qu'il est bon de préciser que Disney land n'a pas d'objectif culturel, mais utilise des éléments culturels à des fins de divertissement. En conséquence les transformations du réel ou des sources imaginaires sont liées à cette diversion qui permet d'attirer un large public qui ne vient pas pour rencontrer une culture quelle qu'elle soit, mais pour se divertir. On pourrait dire à peu près la même chose du cinéma de divertissement, de la télévision ou du jeu. Des éléments culturels, c'est-à-dire des objets destinés à des significations, sont pris, travaillés pour en faire des produits industriels pour lesquels la finalité (divertissement) l'emporte sur la signification¹⁰. S'il y a une critique idéologique à faire c'est moins dans les contenus qui finalement importent peu que dans la valorisation du divertissement comme finalité dernière de notre monde. A cet égard l'impact de la télévision est autrement plus fort que celle des parcs d'attractions (Postman, 1986). Reste que la critique semble porter sur la légitimité même du divertissement anodin (opposé au loisir noble, occasion de s'éduquer). Le divertissement est-il légitime? N'a-t-il pas depuis toujours fait feu de tout bois, c'est-à-dire utilisé de multiples sources culturelles pour nourrir ses scénarios. L'industrie du divertissement est rarement

créatrice; elle utilise les sources disponibles pour les transformer, et Disney a été un maître en la matière, même s'il a eu aussi une phase créatrice. Car si le divertissement utilise des contenus culturels préexistants, il lui arrive d'en créer de nouveaux ou de proposer des combinaisons originales d'éléments antérieurs. N'oublions pas que Molier est né à Dijon et rédigea dans une pratique de divertissement comme nombre de créateurs culturels.

Il importe de prendre ces produits pour ce qu'ils sont. Des instruments de divertissement, qui doivent permettre au visiteur de prendre plaisir à ce qu'il voit et vit. Et il semble que l'illusion est essentielle à cet investissement du visiteur-spectateur. Comme la fiction d'un roman ou d'un film traditionnel, le parc ne montre pas ses coulisses, sa machine: "À la différence des villes, le 'travail' qui assure le fonctionnement des parcs doit rester invisible en tant que travail: il doit se dissimuler, comme dans les couloirs souterrains des parcs Disney, les 'utilidors', ou se déguiser en animation, mieux encore être une animation" (Eyssartel et Rochette, 1992). Il doit donner l'impression d'une naissance à la où, bien sûr, il y a une construction artificielle. C'est un lieu d'oubli où tout rappel du monde réel est traité comme une des trucs de l'ambiance. Là en effet Disney, avec son attente aux plus petits détails, est maître en la matière. En d'autres temps, on aurait parlé d'opium du peuple. Il ne s'agit pas pour nous de refuser sa légimité au divertissement. Au nom de quoi refuse le divertissement aussi historique soit-il. Il est des illusions plus dangereuses que celles qui n'ont d'autres objectifs que de le diviser.

10. Eyssartel et Rochette (1992) soulignent bien la continuité culturelle de la télévision et du parc: "La télévision peut être considérée comme la propédeutique à la pratique du parc. Le parc à thème est la spatialisation d'un monde connu que le visiteur 'reconnaît' parce qu'il en possède la grille de lecture. La télévision en lui délivrant ses contenus et leur syntaxique où la contamination généralisée des genres est la règle, et la coprésence de mondes, en une télétopologie mentale, la quintessence, lui a fourni l'instrumentalité des parcs" (p.75).

Parc, divertissement et projet éducatif

Se lon Eli as et Dun ning (1994) les ac ti vi tés de lo i sir ont pour fonc ti on de com pen ser le con trô le des af fects et émo ti ons que la so cié té moderne liée au processus de civilisation de man de aux in di vi du s. Pour ce faire elles pro po sent des ac tivités mimétiques qui per mettent de sus ci ter des émo ti ons de ve nues légi times. Il perçoit ainsi trois élé ments essentiels aux loisirs: "la so ci a bili té, la mo bili té et l'im agina tion" (p.164). La sphère du lo i sir de di ver tis se ment doit donc pro poser aux individus des ac tivités libres, mimétiques, sans danger ni risque (parce qu'elles sont fictives et non réelles), per mettant l'excitation et l'expression de l'émo ti on dans un temps et un es pa ce dé li mité, compatibles avec l'autocon trôle que re quiert no tre so cié té. Si Elias n'évoque pas, à ma connaissance, le parc d'attractions mais s'inté resse plus particuli èrement au sport, on peut per cevoir combien le parc répond de fa çon pré ci se aux critè res d'Elias. Il s'agit bien de pro duire de l'émo ti on à travers de la réalisation d'un espace mimétique dans la mesure où l'illusion y est essentielle avec le recours à la tro i si è me di men si on qui ins ère le public dans le monde imaginaire. Les procé dés ciné ma to gra phiques du Fu tu ros co pe ont ainsi pour ca rac téristique dominante de dé pas ser le côté fron tal et dis tant de l'image du ci né ma or di na i re pour fa ire en trer le spec ta te ur dans l'image avec di vers procédés fort efficaces comme le cinéma cir cu la i re, l'Omnimax ou le ci né ma dyna mi que. L'excitation est également pré domi nante de fa çon à ce que le pu blic vive des émo ti ons de fa çon cré di ble, mais dans un es pa ce qui ap pa ît com me fic tif et donc sans ris que. L'illusion est bien le fac te ur do mi nant de la cons truc ti on du di ver tis se ment dans la me su re où il per met de pro duire une excitation et des émo ti ons qui sont, si l'on suit Elias, la jus ti fi ca ti on même du loisir ou du divertissement. A cela on peut ajouter l'importance de la mise en scène de la

so ci a bili té fon da men ta le dans les parcs qui se veulent des lieux de convivialité même si là en co re l'illus ion l'emporte sur le réel. Il s'agit bien de communier à travers des émo ti ons communes. Enfin la motri cité, même si elle est largement mécanisée, est constitutive d'une telle expé ri ence.

Notre question porte alors sur l'utilisation d'un ob jet fait pour le di ver tis se ment dans un ca dre édu ca tif. Ne nous oc cu pons pas de l'enseignant qui choisit le parc com me lieu de di ver tis se ment de fin d'année, il ne de vra it pas avo ir be so in d'alibi édu ca tif. Et l'expé ri ence que nous en avons mon tre que même des étu diants concernés par le do maine et sensés prendre une distance critique s'enfoncent aisément dans le divertissement, l'illus ion et le pre mi er de gré. Mais sans dou te est-ce une expé ri ence in con tour na ble. Il faut sacrifier au plaisir, au divertissement, à l'illus ion avant de son ger à tou te au tre utili sa ti on du parc d'attractions. Le spec ta cle pro posé, contrairement à celui qui porte des signifi ca tions qui en constituent sa fin, n'a d'autre ho ri zon que lui-même et doit pro poser au spectateur un univers qui se suffit à lui-même: "La dis tan ci a tion, qui fon de la re lati on spec ta cula i re, dis paraît au profit d'une immersion dans le spectacle lui-même où le spectateur participe à la mise en scène. Il se re trouve au cœur de l'espace scé ni que non se u lement par le regard mais par une syn est hé sie totale avec le spectacle" (Eyssartel et Ro chet te, 1992, p.79).

Au-delà est-il pos si ble d'utiliser le parc en fonction d'ob jectifs édu catifs? C'est là qu'il con vi ent d'être vi gi lant. Cer tes les parcs pro posent des documents pédagogiques, mais il n'est pas dit que pour au tant ils ai ent changé d'ob jectifs et que tout d'un coup, ils soient devenus des espace s édu catifs. Biensûr il y a là des con te nus cul tu rels ri ches et va riés, mais dont il faut savoir qu'ils sont tous pré sen tés sur le même ni ve au quel que soit leur origine, mêlant sans les distinguer

Or l'illusion¹², la relation émotionnelle à un conte nous implique un état d'esprit anti-nomique au projet éducatif. En particulier la fusion interdit la distinction qui rend possible la réflexion. Il sera difficile de penser que la fréquentation du parc en tant que tel permet de d'apprendre quoi que ce soit. Tout au plus peut-on imaginer pêcher ici ou là une information (Est-elle vraie? Est-elle fausse?), rencontrer une émotion qui invite à aller plus loin après, ce que l'on appelle "être sensibilisé à".

D'où la direction que nous proposons: il n'y a pas d'usage éducatif possible du parc d'attractions sans une prise en compte de ce qu'il est, de la façon dont il fonctionne. Il faut casser l'illusion¹³, sortir du cercle de la séduction, mettre sur la table les principes de fonctionnement pour pouvoir utiliser ensuite les éléments culturels disponibles, en ayant toujours à l'esprit qu'ils sont présents en fonction d'objectifs spécifiques qui en transforment le sens. Peut-être la table est-elle plus facile dans le Parc Astérix dont le référent est déjà un jeu sur l'illusion et incarnatoire second degré. Tous les parcs sont-ils prêts à accéder à ce détour par les coulisses, cette déconstruction préalable à un véritable usage éducatif du parc? Rien n'est moins sûr. D'où l'importance de la formation de l'enseignant qui doit disposer des outils pour comprendre, résister les contestants et ainsi est-il possible de faire un travail autour des éléments culturels fournis par le parc sans jamais les prendre au premier degré, pas seulement au moment d'acceptation de l'illusion qui

devient utile en ce qu'elle confère à chacun une expérience qu'il peut analyser dans un second temps.

Pour objectiver ce travail sur le parc, il est important de passer par une connaissance du système technique qui le produit : machines et en tout genre, gestion des flux de visiteurs, techniques cinématographiques... Il importe de comprendre la machine par cet ensemble son produit pour pouvoir utiliser la visite d'un point de vue éducatif. C'est toujours situer le parc comme une machine à divertir, mais après il est sans doute possible d'utiliser l'émotion, l'intérêt des élèves pour une réflexion sur ce qui l'a produit et sur les éléments culturels utilisés pour cela. Bien sûr un tel travail prend des formes différentes selon l'âge des élèves, et la pédagogie d'une telle démarcation se encore à grande partie à inventer. Il nous paraît illusoire d'utiliser les éléments culturels des parcs en oubliant le contexte dans lequel ils s'insèrent et les finalités spécifiques qu'ils portent.

11. "Je pense que, dans ce genre de parc, la disparition de l'incrédulité dépend directement du talent avec lequel l'illusion est créée en toile de fond." Propos de Tony Baxter, vice-président, responsable de la création de Disneyland (*Euro Disney*, 1992, p.68)

12. L'architecte Paul Chémotov, lors d'une présentation publique de son travail pour la rénovation de la Grande Galerie du Muséum d'Histoire Naturelle a pu dire en qualifiant le parti pris de mise en scène muséographique: "L'allusion pas l'illusion" avec comme exemple les singes sur des structures et non de faux arbre, les animaux arctiques sur du verre et non de la fausse glace. Il s'agit d'un refus du faux aux implications pédagogiques et culturelles évidentes. Mais l'objectif du Muséum n'est pas le divertissement, même s'il n'est pas interdit de le fréquenter pour se distraire.

13. A cet égard le Cinémax (cinéma dynamique) du parc de la Villette à Paris était, dans sa première version, tout à fait intéressant: après la séance productrice de l'illusion kinesthésique associée au film, une vitre permettait de voir la machinerie fonctionner pour la séance suivante et donnait donc la clé technique. Mais pour certains il pouvait s'agir là du spectacle supplémentaire d'un monstre métallique en mouvement. Il est vrai que cette salle se situe en relation avec la Cité des sciences et doit donc justifier son existence dans ce contexte où les objectifs éducatifs l'emportent sur les autres.

Références bibliographiques

- LA TOUR Eiffel et l'exposition universelle.* In: RÉUNION DES MUSÉES NATIONAUX, Paris, 1989.
- AIMONE, Linda; OLMO, Carlo. *Les expositions universelles, 1851-1900.* Paris: Bellin, 1993.
- L'ARCHITECTURE du réconfort: les parcs thématiques de Disney.* Montréal: Centre Canadien d'Architecture, 1997.
- BROUGÈRE, Gilles. La représentation de l'habitat dans le jeu et. *Le Jouet: revue autrement. Mutation*, n°133, nov. 1992.
- _____. *Brinquedo e cultura.* São Paulo: Correia, 1995.
- CAILLOIS, Roger. *Les jeux et les hommes.* Paris: Gallimard, s.d.
- DUMAZEDIER, Joffre. *Vers une civilisation du loisir.* Paris: Editions du Seuil, 1962.
- ECO, Umberto. *La guerre du faux.* Paris: Grasset, 1985.
- ELIAS, Norbert; DUNNING, Eric. *Sport et civilisation, la violence maîtrisée.* Paris: Farand, 1994.
- EURO Disney. Connaissance des Arts*, 1992. Numéro spécial.
- EYSSARTEL, Anne-Marie; ROCHETTE, Bernard. *Des mondes inventés: les parcs à thème.* Paris: Éditions de la Villette, 1992.
- LANGLOIS, Gilles-Antoine. *Jours de fête: de Tivoli à Euro Disney land.* Paris: Syros, 1992.
- LANQUAR, Robert. *Les parcs de loisirs.* Paris: P.U.F., 1991.
- MARIN, Louis. *Utopiques, jeux d'espace.* Paris: Éditions de Minuit, 1973.
- ORY, Pascal. *Les expositions universelles de Paris.* Paris, 1982.
- PAYSAGE: parcs urbains et suburbains. Cahiers du C.C.I.*, Paris, 1988.
- PINOT DEVILLE CHENON, Florence. *Les expositions universelles.* Paris: P.U.F., 1992.
- POSTMAN, Neil. *Se distraire à mourir.* Paris: Flammarion, 1986.
- REBÉRIOUX, Madeleine. "Les ouvrages et les expositions universelles de Paris au XIXe siècle" In: *LE LIVRE des expositions universelles, 1851-1989.* Paris: Éditions des arts décoratifs, 1983.
- ROBICHON, François. "L'attraction, parergones des expositions universelles". In: *LE LIVRE des expositions universelles, 1851-1989.* Paris: Éditions des arts décoratifs, 1983.
- SUE, Roger. *Le loisir. 2. ed.* Paris: P.U.F., 1993.

Recebido em 24.01.2001
Aprovado em 22.03.2001

Gilles Brougère é professor da Universidade de Paris-Nord e diretor adjunto do Groupe de Recherche et Etudes Culturelles (GREC). Coordenador do Curso de Especialização em Ciências do Jogo na Universidade de Paris XIII.