



Educação e Pesquisa

ISSN: 1517-9702

revedu@usp.br

Universidade de São Paulo

Brasil

Brougère, Gilles

Les parcs d'attractions: jeu - divertissement - éducation

Educação e Pesquisa, vol. 26, núm. 1, junho, 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 mélangent 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  
Avenue J - B Clément  
93430 Villetaneuse – 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**  
**Avenue J - B Clément**  
**93430 Ville neuve – 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 devenus 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 celle du divertissement roi, où développement économique et touristique passe par ces nouvelles industries du loisir, cette mise en spectacle 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 nombre de caractéristiques. Nous pensons tout particulièrement à la fête foraine, mais on peut évoquer les jardins<sup>1</sup> 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 vertige<sup>2</sup> 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, raretés mais aussi premières exploitations de techniques et curiosités scientifiques alimentent le spectacle. Ainsi le cinémay trouva un abri avant de gager son automotisme. Enfin le jeu d'adresse accompagne de telles manifestations sous des formes variées, avec ses lots à gager. 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 de plus en plus des expériences de vertige. L'originalité de la fête foraine n'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, reprenant 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 Disney<sup>3</sup> en développant très largement le spectacle (dont c'est la spécificité de son créateur) au détriment du vertige et surtout du jeu d'adresse. En effet si le vertige a moins de place que 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. A 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 visiteurs, sauf à faire payer ce temps, ce qui est en contradiction avec le contrat d'accès à toutes les attractions une fois la redevance initialisée.

Il résulte de cela une faible part accordée au jeu dans de tels équipements. Nous contestons donc les analyses qui définissent par le ludique 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 paysage 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 subit et on produit 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 réaction 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 caractéristique de la fête foraine tout au moins dans son âge d'or de la fin du XIX<sup>e</sup> 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 spectaculaire. 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.

Si le 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 devient spectacle pour le visiteur. Par ailleurs les attractions sont le support de décorations 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'attractions<sup>5</sup> contemporain c'est moins le thème que l'unité thématique de

4. C'est au XIX<sup>e</sup> 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'applique 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 maximale d'où l'importance du travail sur le détail, et l'échec de parcs qui ne savent pas travailler à ce niveau, plonger 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 géant 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 machinerie du parc. Au contraire, ou tre son aspect épiphémère, la fête foraine traditionnelle est caractérisée par un espace incertain (on ne sait par où finit, où commence un espace fondu dans la ville), non contrôlé ou dont le contrôle n'est pas visible, sans unité, chaque forain 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 nombre de films. Mais il est vrai qu'il a existé massivement 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 le 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 loisir 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 nombreuses routes 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, cet 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 ga bon de plus li bre ment avec un jouet", di sa it Dis ney ( *L'architecture du ré - confort* , 1997). Nous sommes ainsi près de la lo gi que du jouet (Brougère, 1989, 1992, 1995), où l'image prime souvent sur les autres as - pects<sup>7</sup>. Le parc dis po se é ga le ment de la tro i si è - me dimension pour réaliser et crédibiliser ses représentations et utilise l'animation sous la forme, très fré quen te chez Dis ney, des au to ma - tes. Il s'agit de pro du ire des é vo ca ti ons, des sig - ni fi ca ti ons qui entourent le visiteur pour le plonger dans un univers his to ri que ou ima gi na - ire. Mais à la dif fé ren ce du jouet le plus sou vent miniaturisé, les représentations sont à leur tail - le réelle, voire par fois surdimensionnées; et s'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 re pro du c ti on du monde, non de la manipuler. C'est le spectateur qui à tra - vers le spectacle et, surtout le vertige est un jouet manipulé par la machinerie et consen - tant, voire a vi de de cette manipulation.

Les thèmes mis en scène renvoient aux grands traits de l'imaginaire mais aussi à tra - vers la mise en scène du fu tur à l'exaltation des sciences et des tech ni ques. À côté des con tes, de la ma gie et de l'aventure, la sci en ce trou ve ainsi sa place, aussi bien à travers l'évocation de Jules Verne, qu'à tra vers les der ni è res nou - veaux té s de la tech no lo gi e du spec ta cle. Un parc comme EPCOT est ainsi fondé sur la mise en scène des sci en ces et tech ni ques et le Fu tu ros - cope sur la pré sen ta ti on spec ta cu la ire des tech - no lo gi es de l'image (avec de nom bre ux films à contenu scientifique ou technologique). Le parc serait ainsi à rapprocher d'autres équipe - ments com me le mu sée des sci en ces et tech ni - ques. Il semble avoir pour vocation de présenter à un large public des don nées de la sci en ce, les nou veaux té s tech ni ques. Tel éta it le

cas sur un thème réduit du parc Cousteau. Mais on peut se de man der ce qui est ef fec ti - ve ment pré sen té. Plus que le moyen de se re - pè rer dans l'espace des sci en ces et tech ni ques il s'agit de trans for mer celles-ci en spec ta cles, de provoquer enthousiasme et admiration, é ven tu el le ment d'obtenir une ad hé si on à leur sig ni fi ca ti on so ci a le. La sci en ce ou la tech ni - que ne sont que des élé ments cul tu rels par mi d'autres que le parc utilise pour construire son uni vers dis pa ra te : "En dé pit de leur thème af fi ché, le tra it sin gu li er des parcs est de jux - taposer des mondes disparates, au mépris de toute continuité diachronique et de toute continuité synchro ni que... d'où cet te im pres - si on de bouillie culturelle" (Eyssartel et Ro - chette, 1992, p.75).

À bea u coup d'é gards le projet é du ca ti f du parc est difficile à trouver. L'idée qu'il s'agit d'un espace pédagogique est souvent postulée sans que la mo in dre pre u ve puisse en être don née (Lan quar, 1991). Bien peu de mo - yens sont offerts au visiteur pour prolonger son im mer si on à tra vers une ré fle xi on ou des informations complémentaires. Les bouti - ques, au tra vers de mul ti ples gad gets, pro po - sent plutôt d'emporter chez soi une part de l'image qui a ravi le spec ta te ur. Il s'agit là du sou ve nir in dis so ci a ble du tour is me de masse. On cherchera va i ne ment à EPCOT com me au Fu tu ros cope une li bra i rie qui of fri ra it des ou - vra ges de ré fle xi on, en co re mo ins une mé di - athèque comme le font les musées.

Le parc trans for me la sci en ce et la tech - nique en spectacle et propose au visiteur des é mo ti ons, un choc af fec ti f, une ad hé si on ad - mi ra ti ve et non des ou tils d'information ou de ré flexion. On trou ve rait peut-être quel ques cas par ti cu li ers con tra i res, mais la règle s'impose y com pris dans des parcs à pré ten ti on plus é du - ca ti ve com me EPCOT ou le Fu tu ros cope. 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 communion qu'ils penchent. Et si le musée part d'un objectif lui-même éducatif, il peut parfois lui emprunter certaines mises en scène. Reste que la différence de mesure, il n'y a pas lieu de confondre trop vite ces équipements sous prétexte que des mises en scènes peuvent se 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. A 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 fonder dans un parti pris de mise en scène spectaculaire des avancées de la science et de la technique<sup>8</sup>. 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 progrès<sup>9</sup>.

L'architecture, selon le principe repris dans les parcs, devient en elle-même spectacle, image qui doit transmettre des significations au public. Nombre d'expositions resteront célèbres pour leur constitution de villes ou villages exotiques, des bâtiments du passé. Il s'agit là encore 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 évocatrice 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 sacrifier 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 impressionnants. 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'attraitif 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'attraitif 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 invisibilité.

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 Disneyland 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 ce devenir divertissement qui permet d'attirer un large public qui ne vient pas pour rencontrer une culture quelle qu'elle soit, mais pour se divertir. On pourait 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 dotés de significations, sont repris, travaillés pour en faire des produits industriels pour lesquels la finalité (divertissement) l'emporte sur la signification<sup>10</sup>. 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. À cet égard l'impact de la télévision est autrement plus forte 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 Moïse se situait déjà libéralement 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 machinerie: "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 nature là où, bien sûr, il y a une construction artificielle. C'est un lieu d'oubli où tout rappel du monde réel est traqué comme des trucs de l'ambiance. Là encore Disney, avec son attention 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 légiti-mité au divertissement. Au nom de quoi refuser le divertissement aussi sophistiqué soit-il. Il est des illusions plus dangereuses que celles qui n'ont d'autres objectifs que celui de divertir.

**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 'reconnait' parce qu'il en possède la grille de lecture. La télévision en lui délivrant ses contenus et leur syntagmatique 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**

Selon Elias et Dunning (1994) les activités de loisir ont pour fonction de compenser le contrôle des affects et émotions que la société moderne liée au processus de civilisation demande aux individus. Pour ce faire elles proposent des activités mimétiques qui permettent de susciter des émotions venues légitimes. Il perçoit ainsi trois éléments essentiels aux loisirs: "la sociabilité, la mobilité et l'imagination" (p.164). La sphère du loisir de divertissement doit donc proposer aux individus des activités libres, mimétiques, sans danger ni risque (parce qu'elles sont fictives et non réelles), permettant l'excitation et l'expression de l'émotion dans un temps et un espace délimité, compatibles avec l'autocontrôle que requiert notre société. Si Elias n'évoque pas, à ma connaissance, le parc d'attractions mais s'intéresse plus particulièrement au sport, on peut percevoir combien le parc répond de façon précise aux critères d'Elias. Il s'agit bien de produire de l'émotion à travers de la réalisation d'un espace mimétique dans la mesure où l'illusion y est essentielle avec le recours à la troisième dimension qui insère le public dans le monde imaginaire. Les procédés cinématographiques du Futuroscope ont ainsi pour caractéristique dominante de dépasser le côté frontal et distant de l'image du cinéma ordinaire pour faire entrer le spectateur dans l'image avec divers procédés fort efficaces comme le cinéma circulaire, l'Omnimax ou le cinéma dynamique. L'excitation est également prédominante de façon à ce que le public vive des émotions de façon crédible, mais dans un espace qui apparaît comme fictif et donc sans risque. L'illusion est bien le facteur dominant de la construction du divertissement dans la mesure où il permet de produire une excitation et des émotions qui sont, si l'on suit Elias, la justification même du loisir ou du divertissement. A cela on peut ajouter l'importance de la mise en scène de la

sociabilité fondamentale dans les parcs qui veulent des lieux de convivialité même si là encore l'illusion l'emporte sur le réel. Il s'agit bien de communier à travers des émotions communes. Enfin la motricité, même si elle est largement mécanisée, est constitutive d'une telle expérience.

Notre question porte alors sur l'utilisation d'un objet fait pour le divertissement dans un cadre éducatif. Ne nous occupons pas de l'enseignant qui choisit le parc comme lieu de divertissement de fin d'année, il ne devrait pas avoir besoin d'alibi éducatif. Et l'expérience que nous en avons montre que même des étudiants concernés par le domaine et sensés prendre une distance critique s'enfoncent aisément dans le divertissement, l'illusion et le premier degré. Mais sans doute est-ce une expérience incontournable. Il faut sacrifier au plaisir, au divertissement, à l'illusion avant de songer à toute autre utilisation du parc d'attractions. Le spectacle proposé, contrairement à celui qui porte des significations qui en constituent sa fin, n'a d'autre horizon que lui-même et doit proposer au spectateur un univers qui se suffit à lui-même: "La distanciation, qui fonde la relation spectaculaire, disparaît au profit d'une immersion dans le spectacle lui-même où le spectateur participe à la mise en scène. Il se retrouve au cœur de l'espace scénique non seulement par le regard mais par une synesthésie totale avec le spectacle" (Eyssartel et Rochette, 1992, p.79).

Au-delà est-il possible d'utiliser le parc en fonction d'objectifs éducatifs? C'est là qu'il convient d'être vigilant. Certes les parcs proposent des documents pédagogiques, mais il n'est pas dit que pour autant ils aient changé d'objectifs et que tout d'un coup, ils soient devenus des espaces éducatifs. Bien sûr il y a là des contenus culturels riches et variés, mais dont il faut savoir qu'ils sont tous présents sur le même niveau au quel que soit leur origine, mêlant sans les distinguer

l'imaginaire et la vérité historique plus ou moins modifiée, le vrai et le faux, tout cela étant soumis à l'impératif du divertissement et de l'illusion ce qui n'est pas en tant que tel illégitime. On ne peut faire comme si tout d'un coup, on pouvait prendre les mêmes contenus et les considérer comme signifiants d'un point de vue éducatifs. Ils ont été transformés, travaillés pour plaire, séduire, produire de l'émotion, de l'illusion<sup>11</sup>, non comme support de connaissance.

Or l'illusion<sup>12</sup>, la relation émotionnelle à un contenu impliquent un état d'esprit antinomique au projet éducatif. En particulier la fusion interdit la distanciation qui rend possible la réflexion. Il serait illusoire 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 fautive?), rencontrer une émotion qui invite à aller plus loin après, ce que l'on appelle "être sensibilisé".

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'illusion<sup>13</sup>, 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 tâche est-elle plus facile dans le Parc Astérix dont le référent est déjà un jeu sur l'illusion et incorpore le second degré. Tous les parcs sont-ils prêts à accepter 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 contenus et ainsi est-il possible de faire un travail au tour des éléments culturels fournis par le parc sans jamais les prendre au premier degré, passer le nécessaire 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: machinerie en tout genre, gestion des flux de visiteurs, techniques cinématographiques... Il importe de comprendre la machine parc et ensuite 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 démarche reste en core 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 clef 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: Belin, 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. *Le Jouet: revue autrement*. Mutation, n°133, nov. 1992.
- \_\_\_\_\_. *Brinquedo e cultura*. São Paulo: Cortez, 1995.
- CAILLOIS, Roger. *Les jeux et les hommes*. Paris: Gallimard, s.d.
- DUMAZEDIER, Joffre. *Vers une civilisation du loisir*. Paris: Éditions du Seuil, 1962.
- ECO, Umberto. *La guerre du faux*. Paris: Grasset, 1985.
- ELIAS, Norbert; DUNNING, Eric. *Sport et civilisation, la violence maîtrisée*. Paris: Fayard, 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 Disneyland*. 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 DE VILLECHENON, Florence. *Les expositions universelles*. Paris: P.U.F., 1992.
- POSTMAN, Neil. *Se distraire à en mourir*. Paris: Flammarion, 1986.
- REBÉRIOUX, Madeleine. "Les ouvriers 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, parergon 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.

Recebi do em 24.01.2001

Aprova do em 22.03.2001

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