



**Parcs d'attractions : les  
fabriques du faux  
monumental**



## *Parcs d'attractions : les fabriques du faux monumental*

Il est convenu de rappeler que le cinéma est, à ses origines, un spectacle forain. Il n'est donc pas étonnant que nombre de cinéastes trouvent dans les architectures spectaculaires des parcs à thèmes le décor de leurs films.

Le parc est, quant à lui, d'abord une installation « en dur », conçue et organisée pour être plus pérenne que le spectacle forain traditionnel, par essence itinérant. Au XXe siècle, les parcs deviennent la forme dominante des aménagements de loisir. Ce sont des projets d'urbanisme qui se veulent inventifs et performants en matière de planification : tout s'y harmonise mieux que dans n'importe quel environnement urbain réel.

Les parcs s'organisent sur le modèle des villes, mais de façon plus perfectionnée : l'intégration des transports, voiries, services est réglée par ordinateur, à la manière d'un mécanisme. Rien n'est laissé au hasard pour satisfaire les désirs du visiteur au moment opportun (se reporter notamment à l'ouvrage *Des mondes inventés : les parcs à thèmes*<sup>1</sup>).

Le parc est le règne de la variété : il met en scène différents espaces qu'il anime par des rituels de distraction et de jeu. Ces lieux de représentation exigent une vision cinématique du spectateur. C'est un monde où la scénographie est généralisée.

A la différence du cinématographe, le parc juxtapose des séquences d'images sans se soucier de la cohérence ou d'une quelconque intelligibilité d'ensemble, il serait plus proche en cela du flux télévisuel. Les stimuli des touristes sont exacerbés par le télescopage des imaginaires éclectiques. Comme dans un kaléidoscope, les signes et signaux surabondent. Les ornements en tous genre sont accolés dans des trames architecturales décousues, tels les tableaux d'une gigantesque fantaisie féérique.

Les constructions du parc n'ont d'autres justifications que d'être en elle-même un spectacle à part entière. Elles n'ont pas d'autres fonctions que l'ostentation, ne sont pas destinées à être habitées et n'évoquent aucune mémoire particulière. Elles ne conservent en cela du monument - qui traditionnellement rappelle, avertit, porte un message - que la démesure et un esthétisme de façade. L'architecture n'est là que pour susciter de façon superficielle, clinquante, une série de sensations, elle se limite à un décoratif vide de sens.

Le parc effectue diverses torsions de l'espace-temps, entre surdimensionnement et miniaturisation. Des pans d'histoire ou des continents imaginaires se trouvent réduits à quelques indications sommaires dans de saisissants succédanés.

A l'intérieur de son enceinte, le jeu des disproportions et la profusion attractive des animations et éléments décoratifs sont aussi des moyens d'organiser la frustration. « Cette multitude des choses à voir et à faire provoque chez le visiteur une attitude aléatoire que le concepteur doit anticiper, gérer, et utiliser. » note ainsi Anne-Marie Eyssartel<sup>1</sup>.

<sup>1</sup> Eyssartel Anne-Marie, Bernard Rochette et Jean Baudrillard, *Des mondes inventés : les parcs à thèmes*, Paris, les Ed. de la Villette, coll. « Penser l'espace », 1992.

Les parcs se veulent souvent un compendium miniaturisé du monde où l'on peut indifféremment passer d'un continent à l'autre. *The world* de Jia Zhang-ke témoigne du fait que cette vision totalisante est toujours à l'oeuvre dans les parcs à thèmes du 21<sup>e</sup> siècle. La reproduction des monuments emblématiques de la planète y donne le sentiment d'un microcosme à la fois connecté aux circuits de la mondialisation et clos sur lui-même. Mais cette enclave est un lieu d'enfermement où les personnages, bien loin de ces destinations de rêve, s'engluent dans la banalité.

Un saisissement plus inquiet vient sourdre du *Disneyland* d'Arnaud des Pallières, qui prend la forme d'une traversée hallucinatoire et se termine sur la vision d'un parc très littéralement « fantôme », désert. Le *Voyage de Chihiro* de Miyazaki, qui amalgame savamment l'effroi et l'émerveillement, procède au contraire à un remplissage progressif du parc vide. L'espace du parc est une dimension parallèle faite de simulacres bâtis et régit par ses propres règles. La dimension horrifique du parc se retrouve de façon prégnante dans un autre film d'animation japonais, *Paprika* de Satoshi Kon, et avec constance dans les films de Burton.

Enfin, l'imaginaire de certaines villes contemporaines semble lui-même nourri par le modèle des parcs de loisir, comme par un effet miroir. Ce bâti en toc et tapageur inspire les gestes architecturaux actuels en servant de modèles pour divers courants d'avants-gardes. Les parcs d'attraction constituent de ce point de vue une préfiguration de pastiches urbains, comme le sont exemplairement Las Vegas ou Dubaï. Ces cités de faux-semblants redéfinissent l'urbanisme (Cf les travaux de Robert Venturi et Denise Scott Brown <sup>2</sup>) pour s'édifier à l'image de ces mondes clos où s'étale l'esthétique de la copie et du kitsch.

Damien Angelloz-Nicoud

<sup>2</sup> Venturi Robert, Denise Scott Brown et Steven Izenour, *L'enseignement de Las Vegas ou le symbolisme oublié de la forme architecturale*, Bruxelles, Mardaga, 2000.



## FILMOGRAPHIE

BURTON Tim, *Charlie et la chocolaterie*  
BURTON Tim, *Edward aux mains d'argent*  
DES PALLIERES, *Disneyland*  
FELICI Benoit, *Archi faux : Faux monument,  
vrai ville*  
KON Satoshi, *Paprika*  
LYNCH David, *Twin peakds saison 3*  
JIA ZHANG-KE, *The world*  
MIYAZAKI Hayao, *Voyage de Chihiro*  
PORTER Edwin S. *Coney island at night*  
VIDOR King, *La foule*  
WEIR Peter, *The Truman show*

## BIBLIOGRAPHIE

- Augé Marc, *Non-lieux : introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Paris, Éditions du Seuil, 1992.
- Bajac Quentin, Didier Ottinger, et Centre national d'art et de culture Georges Pompidou, *Dreamlands: des parcs d'attractions aux cités du futur*, Paris, France, Ed. du Centre Pompidou, 2010.
- Clément Thibaut, *Plus vrais que nature: les parcs Disney ou l'usage de la fiction dans l'espace et le paysage*, Paris, Presses Sorbonne Nouvelle, 2017.
- Debord Guy, *La société du spectacle*, Paris, Éditions Champ libre, 1983.
- Eyssartel Anne-Marie, Bernard Rochette et Jean Baudrillard, *Des mondes inventés : les parcs à thème*, Paris, les Ed. de la Villette, coll. « Penser l'espace », 1992.
- Gaillard Françoise, « De la raison au canard. Que dit l'architecture monumentale ? », *Les cahiers de médiologie*, vol. 7, n° 1, Gallimard, 1999, p. 247-254.
- Gaillard Françoise, « De la raison du canard », *Les cahiers de médiologie*, n° 7, 1999, p. 247-254.
- Gremaud Rinny, *Un monde en toc*, Paris, Seuil, coll. « Fiction & Cie », 2018.
- Langlois Gilles-Antoine et Marcel Campion, *Jours de fête: de Tivoli à Eurodisneyland*, Paris, Syros-Alternatives, 1992.
- Offensive libertaire et sociale (éd.), *Divertir pour dominer: la culture de masse contre les peuples*, Montreuil, l'Échappée, coll. « Pour en finir avec », 2010.
- Pasquer -Jeanne Julie, *Expérimenter le monument par la fiction : De la médiation en situation aux produits des industries culturelles à destination des enfants*, These de doctorat, Avignon, 2016.
- Sohier Estelle, Alexandre Chollier et Jean-François Staszak, *Simulations du monde: panoramas, parcs à thème et autres dispositifs immersifs*, Genève, Métis Presses, coll. « VuesDensemble », 2019.
- Sztulman Paul et Dork Zabunyan, *Politiques de la distraction*, Dijon Paris, Les Presses du réel ArTeC, coll. « La grande collection ArTeC », 2021.
- Dreamlands: des parcs d'attractions aux cités du futur au Centre Pompidou [édité à l'occasion de l'exposition présentée au Centre Pompidou, Paris, 5 mai 2010 - 9 août 2010]*, Paris, Beaux-Arts éd, 2010.