

LA VILLE LUDIQUE



Constance Dworniczek - S10
Laboratoire Des-Equilibre
Soutenance: 18 juin 2020

Directeur de diplôme:
Marc Hymans

Directrice de soutenance:
Dominika Gond

Jury Enseignant ESA:
Marc Le Coeur

Candidate:
Jacques Pochoy

Expert:
Geoffrey Clamour

DESA:
Sophie Beurrier



Avant toute chose, je souhaite remercier toutes les personnes qui ont contribué à ce travail de mémoire-projet.

Merci aux membres de mon jury qui, par leurs divers conseils, m'ont aiguillée, et aidée à préciser les enjeux de recherches, et de mon projet.

Merci à l'ESA et à l'ESTP d'avoir mis en place ce double-diplôme ingénieur/architecte et de m'avoir ainsi permis d'élargir mes connaissances et compétences.

Remerciements.....	3
Introduction.....	8
I Historique des parcs.....	12
1) Les Jardins Spectacles.....	13
a. Jardins.....	13
b. Les foires.....	14
c. Jardins Spectacles.....	16
2) Les fêtes foraines.....	18
3) Les expositions universelles.....	21
4) Les premiers parcs.....	31
II Les parcs: une urbanité.....	34
1) Présentation des parcs.....	35
2) Une organisation urbaine.....	36
a. La desserte.....	36
b. L'identité architecturale.....	37
c. Le zoning.....	40
d. Les services.....	43
e. La circulation interne.....	44

f. La supervision.....	47
3) Une expérience différente.....	48
a. La typologie d'un rêve.....	48
b. La régression infantile.....	54
c. Une expérience adaptable.....	57
d. Les sens.....	61
III L'influence des parcs.....	70
1) La thématisation.....	71
2) Les programmations floues.....	76
3) La ville parc.....	79
IV L'envers du décor.....	82
1) Le parc comme lieu de contrôle.....	83
2) L'envers du décor.....	85
3) L'excitation dissimule les tensions.....	89
4) L'hyper-consumérisme.....	94
V Le projet.....	96
1) Choix du site.....	97
2) Présentation du site.....	98

3) Les objectifs de l'architecte.....	123
4) Les objectifs de l'ingénieur.....	125
a. La réhabilitation.....	125
b. La réhabilitation de la Malterie.....	129
Conclusion.....	142
Bibliographie.....	144

INTRODUCTION

Mon attachement aux parcs d'attractions st apparu dès mon plus jeune âge. L'ambiance, les décors, l'univers différent dans lequel je plongeais et l'excitation qu'ils suscitaient ont fait naître cette affinité que je ressens encore aujourd'hui vis-à-vis de ces endroits si particuliers.

Cette affinité n'est pas simplement apparue lors de mon enfance pour ne rester qu'une composante de ce que je suis. En effet, alors que je devais avoir quatorze ou quinze ans, mon rapport aux parcs a brutalement évolué. Je me revois encore, installée dans l'un des sièges du Silver Star, en train d'être tractée au sommet de l'une des plus hautes attractions d'Europe. Et alors que l'ascension se poursuivait, j'ai pris soudainement conscience de toute la composante technique du parc d'attractions.

Il y avait, évidemment, cette composante technique des attractions

en elles-mêmes. Chacune, dans sa réalisation, exige une rigueur structurelle. Il faut la dessiner, choisir et calculer les structures, évaluer les forces et équipements nécessaires à sa mise en fonctionnement et étudier la valeur des forces qui vont s'exercer sur les visiteurs. C'est cette conception précise qui doit se mettre au service de la recherche de sensations particulières. Celles-ci étant bien souvent non-naturelles – il est bien difficile de trouver, de soi-même, une sensation de chute libre ou d'envol – les attractions doivent être contrôlées, parfaitement étudiées et élaborées, le tout avec le plus grand des sérieux.

Mais je me suis également rendu compte que cette composante technique ne se cantonnait pas à l'évidence de celle de l'attraction. La technique se retrouvait dans l'essence même du parc. Avant d'embarquer dans l'attraction, on passe nécessairement par la file d'attente. La file d'attente n'est pas qu'un cordon avant la zone de dé-

part. C'est une circulation élaborée, et pensée au sein d'un décor. Ce décor lui-même est étudié. Dessiné et mis en place pour répondre au thème de l'attraction, au thème du parc.

Et le parc lui-même, dans sa globalité, est une immense technique. Il est, par nature, totalement artificiel. Chaque accès, chaque circulation, chaque bâtiment, chaque espace vert, chaque élément, est conceptualisé, développé, validé. Et enfin, réalisé. Un parc d'attractions, c'est un véritable brassage de techniques, diverses et variées. En particulier, de techniques urbaines.

En effet, l'organisation d'un parc dans sa globalité n'est pas différente de celle d'une ville. Son dessin et son concept font intervenir des architectes, des urbanistes et des paysagistes. Sa réalisation fait intervenir les ingénieurs. Créer un parc, c'est créer une ville. Une ville fausse qui donne l'illusion du vrai. Et en fin de compte, tout ce travail est

développé pour que les visiteurs s'abandonnent à l'illusion.

Finalement, j'ai choisi de traiter cette question des parcs d'attractions pour mon diplôme, parce que j'ai désormais conscience de l'importance et l'intérêt de l'enjeu qu'ils offrent. Un parc d'attractions est un lieu conçu de manière réfléchi et sérieuse par l'adulte, pour pouvoir nourrir et encourager le rêve candide de l'enfant.

Le parc est l'architecture d'un rêve, une recherche de réponse à notre besoin de divertissement.

Comment son étude peut-elle encourager l'expérimentation et la réflexion sur de nouveaux modèles urbains ?

« La simple analyse des rêves pourrait indiquer, enfin, que l'amusement est le besoin le plus criant et, bien entendu, le plus terrifiant de la nature humaine. »¹

[1] «Les Pieds Nickelés», George Bataille, 1930

HISTORIQUE DES PARCS

Comment les parcs d'attractions, tels que nous les connaissons actuellement, ont-ils créés et se sont développés ? De quelles manifestations urbaines sont-il les descendants ?

1) Les Jardins Spectacles

a. Jardins

On peut considérer l'origine des parcs à la création des premiers jardins. En effet, surtout à partir du 16^e siècle, ces derniers sont des espaces cultivés, presque artificiels dans la façon dont ils sont conçus, et qui se présentent comme des symboles du monde. Jurgis Baltrusaitis² en parle comme le théâtre de paysages fantastiques qui suivent le paysage réel. Dans la culture universelle, le jardin a toujours été associé au Paradis, un lieu d'ordre parfait protégé du désordre de l'extérieur. Les jardins soulèvent donc en premier les objectifs de circulations, de clôtures, d'utilisation de l'espace dans une volonté de dessin d'un lieu idéal.

L'art de dessiner la nature s'accompagne également d'une mise en scène de a promenade. Si l'on a pu implanter des éléments de décors dans cette optique, il convient de remarquer que c'est le jardin lui-même qui finit par

devenir un décor, dans le but de mettre en place les premières architectures de l'illusion et de l'émotion.

C'est le début de ce que Werner Oechslin³ nomme l'architecture de fête, l'architecte devenant un metteur en scène. Ces architectures sont donc des créations artistiques faites de structures temporaires, associées à des effets spéciaux, dans le cadre d'événements publics. La pyrotechnie fait son apparition, ainsi que des machines, toujours dans le but de créer, chez le visiteur, un effet de stupeur et d'émerveillement. L'architecture de fête devient donc le lieu des expérimentations.

On crée ainsi une forme idéal-typique, point de départ des notions de parc à thème. En effet, on met en place une forme se développant dans un espace fermé, proposant un univers à part ayant pour objectif de susciter l'émerveillement au moyen de diverses techniques.

[2][3] « Folies, Tivolis et Attractions », Gilles-Antoine Langlois, 1992

b. Les foires

Les foires ont également eu un impact sur le développement des parcs. Initialement, elles donnaient lieu à des spectacles plutôt populaires, là où les jardins étaient bien plus élitistes. En effet, les foires avaient un objectif commercial, interrégional voire international, et ne s'adressaient donc pas à la noblesse.

Afin d'attirer les populations, les marchands faisaient appel aux forains



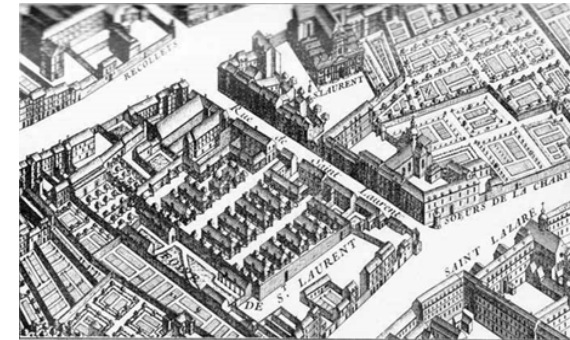
[4]

[4] Foire Saint-Laurent, théâtre bâti au XVIIe siècle

qui pouvaient alors montrer leurs tours et faire leurs spectacles (moniteurs d'animaux, spectacles de marionnettes, funambules, prestidigitateurs...). Ils étaient particulièrement représentés dans deux grandes foires parisiennes: les foires Saint-Laurent (fondée au 12e siècle) et Saint-Germain (fondée au 15e siècle).

La foire Saint-Laurent se déroulait pendant l'été et a attiré énormément de forains jusqu'à la Révolution. Elle a été créée à l'initiative des moines de Saint-Lazare, à proximité de leur couvent, et durait huit jours. En 1181, elle est rachetée par Philippe Auguste qui la transfère aux Halles et en fait une foire permanente, accordant une rente aux moines. Ceux-ci ont tout de même choisi de réorganiser un autre événement, le jour de la Saint-Laurent, accueillant les forains du lever au coucher du soleil. Au départ, cette foire n'est réellement destinée qu'aux Parisiens. Elle se situe sur un terrain vague, entre les routes Saint-Martin et Saint-Denis, et au fur et à mesure

de son importance, la foire est fixée dans un enclos, et les enjeux de voirie et connexions urbaines sont fortement étudiés par les moines.



[5]

On construit des halles, et les moines choisissent à quels marchands les attribuer. Cependant, son intérêt diminue suite au développement de foires plus récentes, et à l'interdiction de l'Opéra Comique, attraction principale de la foire. La foire Saint-Laurent se vide finalement, et les moines vendent l'enclos (1777), réutilisant cependant certains espaces pour faire des jardins.

[5] Implantation Foire Saint-Laurent
[6] Implantation Foire Saint-Germain

La foire Saint-Germain, quant à elle, est sous tutelle de l'abbé de Saint-Germain-des-Prés dès 1483. Elle se développe sur une partie des jardins de l'hôtel de Navarre. Elle débutait au lendemain de la Chandeleur, et s'étendait jusqu'au samedi précédant le dimanche des Rameaux. Les marchands et forains ambulants se partageaient cette période. L'enclos brûla en 1762, et fut reconstruit par l'architecte de la foire Saint-Ovide. Elle cessera définitivement



[6]

en 1789.

Les spectacles auxquels on pouvait assister dans ces foires étaient le plus souvent le théâtre de foire, qui devait faire face à la concurrence du théâtre « protégé » par la royauté. Il finira par laisser la place à des événements plus novateurs, comme la présentation de techniques nouvelles alors que la science évolue (l'électricité et les panoramas). Ces nouvelles manifestations attireront un nouveau public, curieux de découvrir des créations comme le Palais Magique, mélange d'électricité, d'automates et toiles de fond.

Même si les foires ont fini par disparaître, au profit des premiers jardins-spectacles, elles ont permis de conclure que le succès des manifestations festives passe toujours par le respect des traditions foraines et la curiosité de la science.

c. Les jardins spectacles

Les premiers jardins publics payants apparaissent vers la fin du 18^e siècle. Formant de vastes enclos, ils fusionnent des attractions connues alors (celles présentes dans les foires justement) et les jeux pyrotechniques déjà mis en place dans les jardins. Des jardins comme celui de Ruggieri, éloigné des voisins qui pourraient se plaindre du bruit, développent alors leurs propres activités de fêtes, de jeux, devenant de véritables jardins spectacles. Le billet d'entrée permet un accès libre à l'ensemble des attractions alors proposées. Là où la foire restait très urbaine, les jardins spectacles associent la nature à leur programme.

Leur évolution et la diversité de leur offre font émerger de nouveaux entrepreneurs, ceux qui vont justement parier sur le loisir de masse, avec comme seul objectif celui de séduire et impressionner. Il y a un véritable enthousiasme

de la population, au point que ces jardins spectacles, ces premiers parcs de loisirs, deviennent trop nombreux, ce qui va leur porter préjudice et entraîner leur disparition.



[7]

[7] Décor du Saut du Niagara, jardin Ruggieri

2) Les fêtes foraines

Les fêtes foraines, héritières directes d'un art forain qui aura toujours su séduire, comptent parmi les manifestations urbaines actuelles qui ressemblent le plus aux parcs d'attractions. Cependant, contrairement aux parcs, elles ne sont que des événements temporaires et cycliques, qui vont se greffer à la ville, ou dans la ville, et l'espace d'un court moment, changer sa perspective urbaine. Si leur objectif est sensiblement le même, la fête foraine est un moment, là où le parc est un lieu.

Comme les premières foires, elles se présentent comme une accumulation de stands et d'attractions. Elles font toujours étalage de plusieurs techniques, se transformant en exposition de talents et de manèges, et ne se détachant pas de leurs premiers enjeux commerciaux. En effet, comme les foires dont elles sont issues, les fêtes foraines veulent distraire et vendre. Elles proposent des stands de nourriture, de boisson, de bonbons... Le but est d'offrir aux visiteurs tout ce dont

ils ont besoin pour le maintenir au sein de cet environnement. Et il faut que cela soit fait d'une manière esthétique. Il s'agit toujours d'attirer le visiteur, avant d'espérer le maintenir dans les limites de la foire.

Suivant les nouvelles techniques, les fêtes foraines ont toujours été là pour offrir un divertissement adapté aux avancées scientifiques. En effet, elles ont pu s'offrir des carrousels, des stands dédiés à la photographie... dans une vocation pédagogique qui les caractérise.

Les fêtes foraines ont dans ce but participé notamment au développement du cinéma. Celui-ci a fait son apparition le 28 décembre 1895, lors d'une projection privée organisée par les frères Lumières. En parallèle, depuis 1888, Thomas Edison travaille sur son projet de l'image photographique animée, qui aboutira au Kinétographe, la première caméra de l'histoire du cinéma.

Des projections du cinématographe apparaissent dans les fêtes de Lille, de Saint-Nazaire, ou à la Foire du Pain d'Épice (la foire du trône actuelle) suscitant l'intérêt des autres forains. S'il n'est qu'une curiosité scientifique au démarrage, le cinéma devient bientôt un réel divertissement. Cependant, l'incendie du Bazar de la Charité où plusieurs personnes trouvent la mort, va éloigner la classe aristocratique de ce divertisse-



[8] Foire du Trône 2019, Pelouse de Reuilly

ment, et les forains, grâce à leurs projections électriques, continuent d'offrir l'accès au cinéma. Ce sont eux qui ont la main mise sur le cinéma jusqu'en 1907, quand Charles Pathé choisit de privilégier des projections en intérieur.

Dès lors, le cinéma forain décline, et les salles de cinéma se développent, surpassant les offres foraines, limitées encore au muet quand les films parlants apparaissent.

Si le cinéma actuellement n'est donc plus forain, les foires ont cependant contribué à lui donner sa forme actuelle, impactant la ville qui s'est adaptée à de nouveaux bâtiments dans son paysage.

C'est pourquoi l'art forain est qualifié ainsi. Parce que son succès est fort du rassemblement de tous les métiers : ingénieurs, décorateurs, artistes, et leurs expériences ont contribué à forger de nouvelles formes urbaines. Doréna-

vant, les fêtes foraines n'hésitent pas à user de techniques bien plus poussées, bien plus impressionnantes pour s'assurer de la pérennité de leur succès, respectant leur devise : « Toujours plus vite et plus haut, toujours plus fou, toujours plus fort ».

[9]



[9] Cinéma Forain

3) Les expositions universelles

Les jardins ont déterminé une approche spatiale des parcs, les fêtes foraines l'industrie du vertige, mais les expositions universelles, elles, développent les espaces dédiés aux réalisations scientifiques, et artistiques.

En effet, le but des expositions universelles est de servir de vitrine aux industriels, et aux nouvelles prouesses techniques à travers le monde. S'implantant en différentes villes, leur importance provient de leur taille, et de la quantité de pays qu'elles brassent. [10]

La première exposition universelle a lieu en 1851 à Londres, au Crystal Palace, et son succès ouvre la voie à d'autres manifestations. Suivant les diverses évolutions techniques et technologiques, au fil des années, on assiste alors à une accumulation éclectique de genres et à la création de nouveaux monuments qui vont profondément marquer les paysages urbains.

[10] Crystal Palace, Exposition universelle 1851



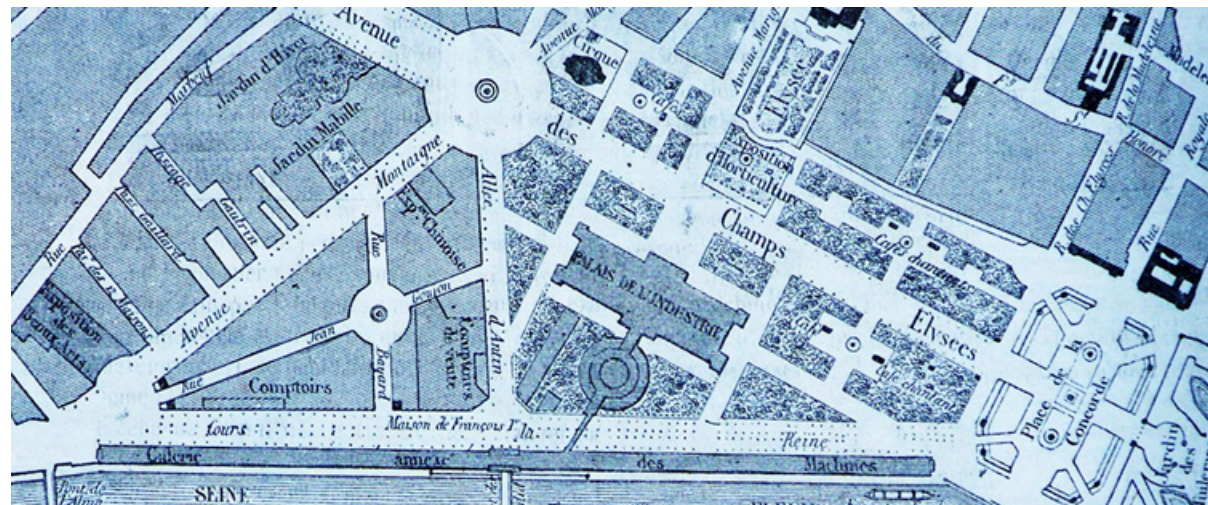
La création du Crystal Palace pour cette exposition londonienne a soulevé également les premières questions de présentation et de circulation autour des éléments exposés. Si le but se voulait éducatif, finalement, il se soustrait à la distraction. On ne veut pas voir les machines industrielles, on s'intéresse plutôt aux produits finis, ainsi qu'à ceux, merveilleux, importés des colonies britanniques. On cherche la beauté, non plus le côté pratique, et c'est cette cir-

culcation entre de « jolis objets » qui va entraîner les premiers enjeux de déambulation, que l'on trouve encore actuellement dans les circulations au sein des musées et des centres commerciaux.

Ces expositions témoignent donc plutôt d'un désir d'inventaire, une volonté de cartographier le monde, voire même de le remodeler, en « faisant tomber les barrières qui ont séparé les

peuples des différentes nations. »¹¹

S'implantant sur de vastes terrains, les expositions universelles ont un impact urbain bien plus considérable que celui des foires. Ce n'est pas une rue, ou une zone de parc, qui se trouver-modifiée. Mais bien l'équivalent de tout un quartier qui va se retrouver en pleine mutation, accueillant des concepts nouveaux dont la mise en place nécessite parfois des surfaces immenses.



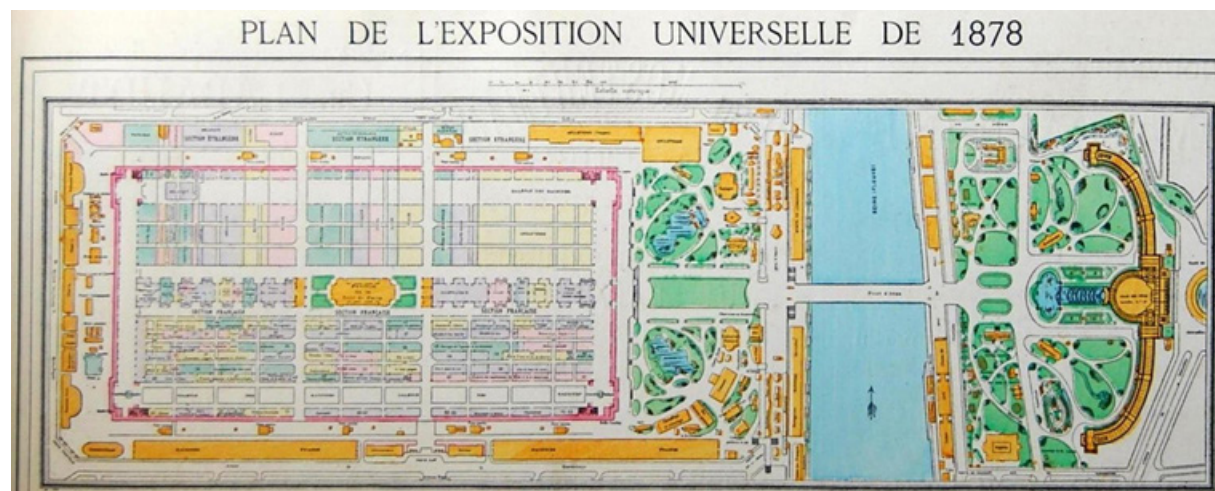
[12]

[11] «A Guide to a Great Exhibition», Richard Cobden
[12] Plan de l'Exposition Universelle de Paris (1855)

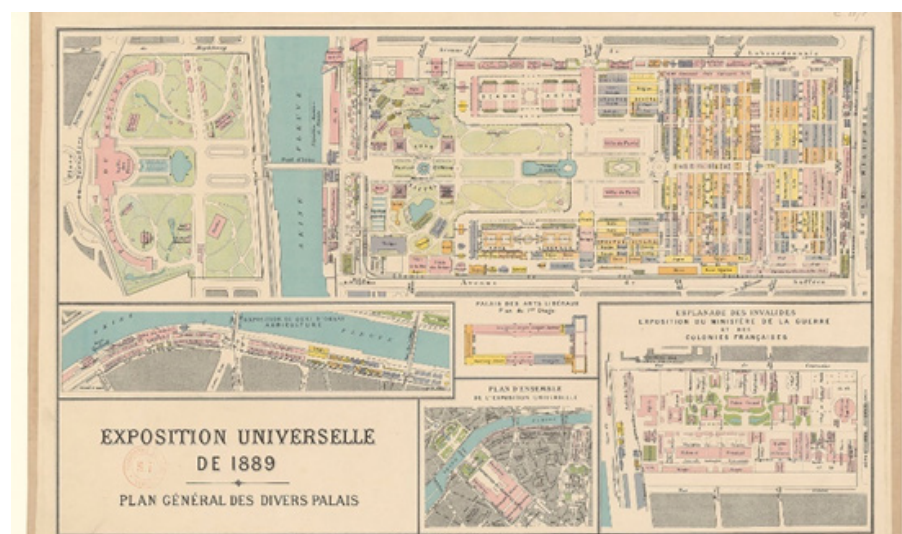


[13]

[13] Plan de l'Exposition Universelle de Paris (1867)



[14]



[15]

[14][15] Plan de l'Exposition Universelle de Paris (1878 et 1889)



[16]

[16] Plan de l'Exposition Universelle de Paris (1900)

On constate qu'hormis celle de 1855, les expositions universelles parisiennes se sont implantées sur les mêmes espaces. Les expositions 1867, 1878 et 1889 ont encouragé le développement urbain de l'actuel Champ-de-Mars et de la colline de Chaillot, tandis que celles de 1900 et 1937 s'étendent jusqu'aux Invalides et au Grand Palais.

Si les expositions universelles et leurs infrastructures avaient pour objectif d'être seulement temporaires, certains éléments ont suffisamment marqué les esprits et le paysage pour être conservés. C'est le cas de la Tour Eiffel, par exemple, qui après avoir suscité de nombreuses curiosités, a risqué le démantèlement en raison d'une baisse de sa fréquentation. Cependant, Gustave Eiffel a justifié son intérêt scientifique pour qu'elle soit maintenue et désormais, plus d'un siècle plus tard, la Tour Eiffel reste un symbole fort et indissociable de la capitale française.

Les expositions ont été également l'occasion de construire des bâtiments qui manquaient à la ville. En effet, la création du Grand Palais, pour l'exposition de 1900, se justifiait par le manque d'espaces d'expositions en intérieur. De plus, sa genèse a réinterrogé les questions urbaines aux alentours. En effet, les Invalides et son esplanade marquaient déjà le paysage parisien

d'un axe fort, vers la Seine, mais il était altéré par la présence du Palais de l'Industrie de 1855. Ce nouveau projet a pris le parti de conserver l'axe créé et de l'étendre sur l'autre rive. On construit le pont Alexandre-III, on détruit le Palais de l'Industrie et on affecte de part et d'autre de la rue, dans l'alignement, les Petit et Grand Palais. C'est la création de l'axe républicain.



[17]

[17] Grand Palais, Exposition Universelle de 1900

Les expositions universelles, dans la découverte du monde qu'elles offrent, vont également faire écho aux principes des parcs « à thèmes ». La création du « Village Suisse » par exemple, reconstitution réalisée en premier lieu pour l'exposition nationale Suisse en 1896, puis recréée en 1900 pour l'exposition universelle de Paris, est le début du concept de quartier thématique au sein d'un ensemble bien plus large. Prévu pour être un manifeste des techniques, arts, architecture et urbanisme helvétiques, ce village, par la copie qu'il est, favorise la découverte d'un autre espace, au sein d'une ville que l'on pensait connaître.

De la même façon, le Quai des Nations pour l'exposition de 1900, enrichit cet attrait qu'a l'être humain pour la découverte de nouvelles architectures, de nouvelles façons de construire. Cette déambulation au sein de paysages que l'on a simplement pu rêver n'est pas différente des premiers enjeux de promenade dans un espace parfait.



[18]



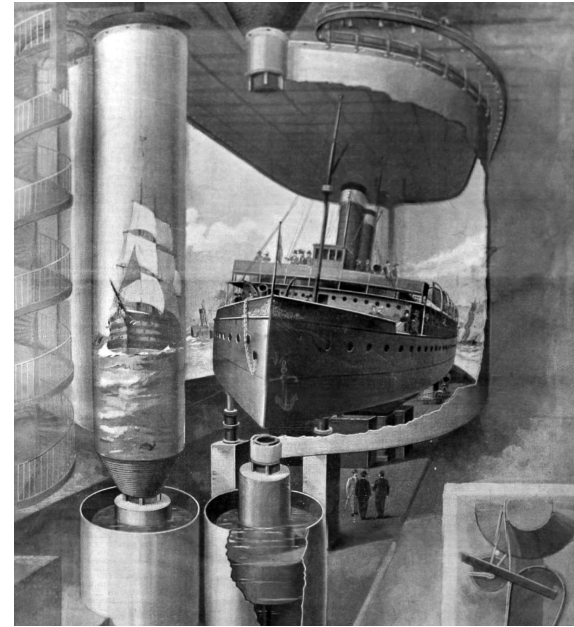
[19]

[18] Village Suisse, Exposition universelle de 1900
[19] Quai des Nations, Exposition universelle de 1900

tement dessiné et mis en scène. C'est l'échelle qui change.

Lors de cette exposition sont également mis en avant des attractions plus techniques. C'est le cas notamment avec la mise en place du Maréorama, le « Globe Céleste » ou le « Panorama Transsibérien ». Ces attractions alliaient les nouveautés technologiques (surtout l'électricité) à des paysages peints, toujours dans cet objectif de faire voyager le visiteur.

[20]



C'est ce besoin de découverte, associé au principe fondamental de valoriser les nouvelles techniques, que vont reprendre les parcs d'attractions qui se présentent comme des univers clos et manifestes d'un collage généralisé.

Cependant le besoin d'exposer

[21]



[20] Présentation du Transsibérien, Exposition universelle de 1900

[21] Maréorama, Exposition universelle de 1900

des cultures internationales s'accompagne d'un revers de médaille qui, aujourd'hui, nous semble totalement intolérable. En effet, si l'Exposition Coloniale Internationale de 1931, au bois de Vincennes, avait pour vocation de présenter aux visiteurs les productions et façons de vivre des territoires colonisés, en marge s'est développé ce que l'on appelle un zoo humain. Des populations, que le public se plaisait à appeler « sauvages », devaient se comporter de manière à répondre à l'imaginaire collectif et erroné.

C'est le cas notamment d'une centaine de Kanaks (Nouvelle Calédonie) qui ont été exhibés au Jardin d'Acclimatation (l'un des plus vieux parcs de loisirs parisiens). Comme l'évoque Didier Daeninckx, auteur du livre « Cannibale » qui dénonce cette exploitation inhumaine : « c'est quelque chose qui dure depuis très longtemps. Dès 1889, on expose déjà des peuplades. C'est une manière de montrer les autres et de fa-

[22] Exhibition des Kanaks, Exposition Coloniale Internationale de 1931

[23] « Cannibale », Didier Daeninckx, 1998



[22]

briquer une image de l'autre. Les gens ne sont pas représentés pour ce qu'ils sont mais de la manière dont on a envie de les voir.»²³

Malgré cela, les expositions universelles, par leurs offres didactiques, ludiques, technologiques et d'évasion, ont toujours eu un franc succès, ce que l'on constate par le nombre toujours grandissant de visiteurs.

4) Les premiers parcs

En ce sens, il n'est pas aberrant de considérer les parcs d'attractions comme des laboratoires de techniques. Si les parcs ont abandonné le côté temporaire des foires en faisant le choix de s'implanter durablement, ils ne renient pas totalement les concepts de fabrication de leurs ancêtres. Les parcs sont toujours des lieux commerciaux, et marketing, offrant une expérience décalée de la vie quotidienne, tout en s'assurant de s'adapter aux nouveaux enjeux techniques et technologiques. La pérennité de ces parcs est soumise à leur adaptabilité, tout comme l'ont été, et le sont toujours, les fêtes foraines.

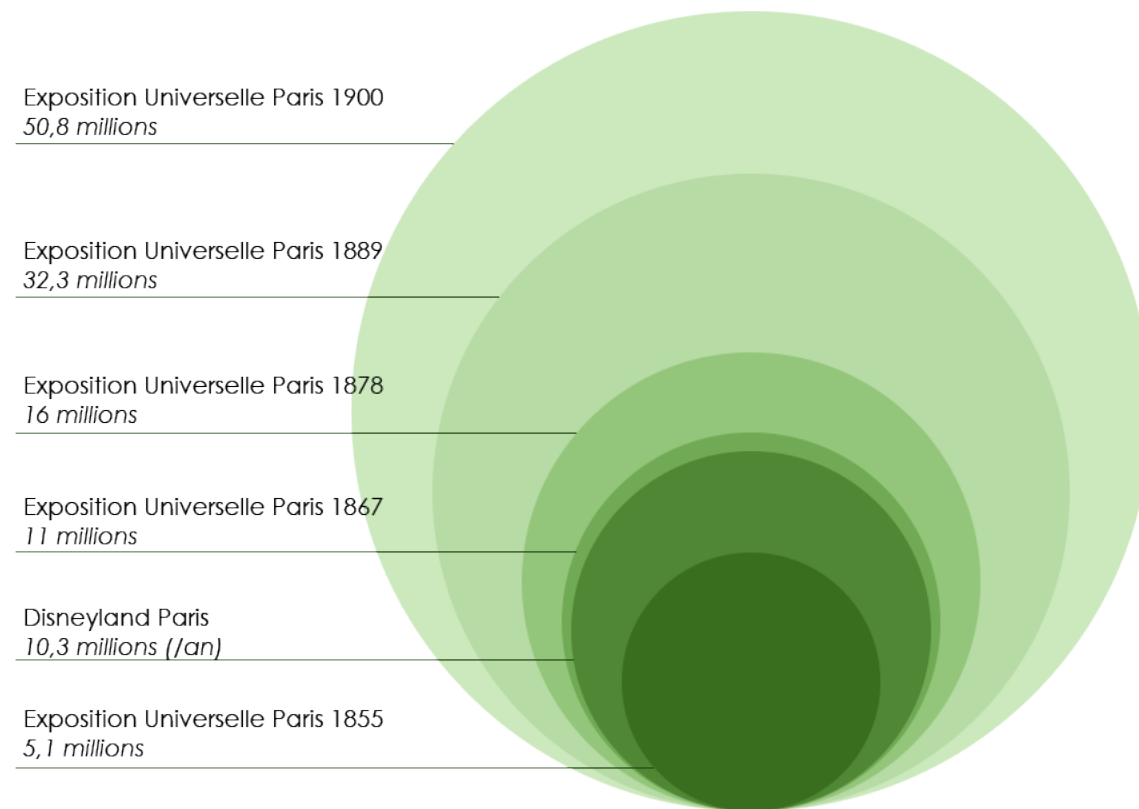
En France, le point de départ des véritables parcs d'attractions est le Luna Park, sur la place de l'actuelle porte Maillot. Après le succès des premières attractions monumentales développées pour les expositions universelles, l'idée de créer de nouveaux parcs enthousiasme. Inspiré par les attractions américaines, et ouvert en 1909, le Luna



[25]

Park propose un Palais des Folies, une Water Chute, un Scenic Railway etc. Paris renoue avec le concept des jardins-spectacles, en l'associant aux nouvelles technologies, comme l'électricité.

Les parcs s'adaptent au progrès, suivant généralement un concept de thématisation qui va faire leur renommée, et leur permettre d'attirer les foules. Ils mettent également en place le concept de frontière, puisque la plupart des parcs se développent en marge des villes. Les limites sont claires,



[24]

[24] Comparatif des fréquentations au cours des Expositions Universelles de Paris

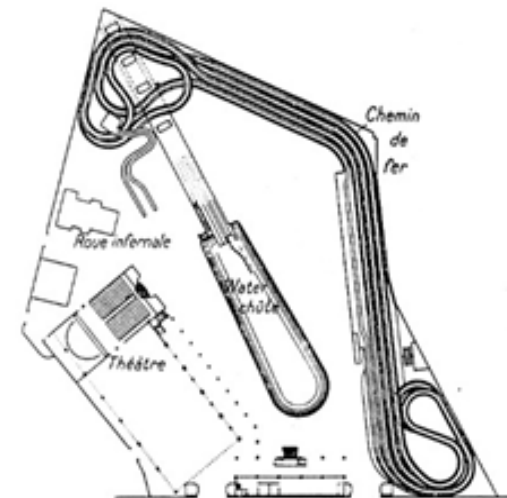
[25] Water Chute au Luna Park de Paris

et le parc se doit de se développer au sein d'un espace parfaitement enclavé.

C'est ainsi que le parc devient un moyen pour le rêve standardisé, un divertissement organisé. Cet espace clos qu'il définit est le théâtre d'une architecture du jeu, une architecture économique, et une architecture du rêve. Il déploie le réel et l'imaginaire, mêlant ces deux aspects pour offrir une expérience unique à ses visiteurs.



[26]



[27]

[26] Implantation Luna Park
[27] Plan d'ensemble Luna Park (1909)

LES PARCS: UNE URBANITE

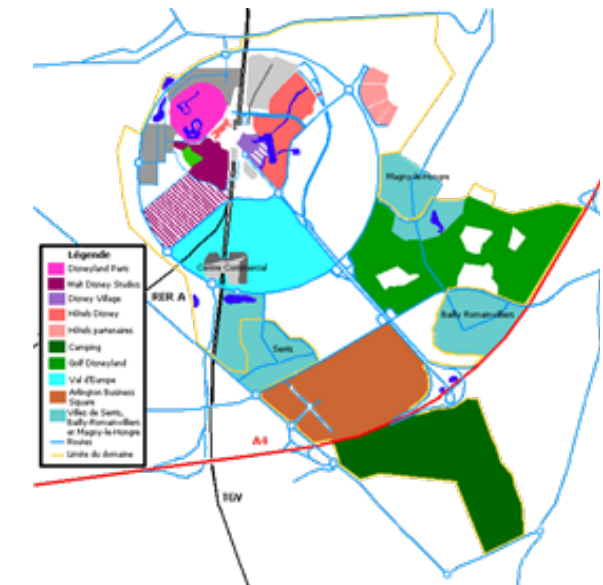
Le fonctionnement interne du parc, comme aboutissement de différentes évolutions urbaines, est fortement lié à l'organisation des villes. Quels sont donc les éléments qui définissent son identité propre ? Dans la suite de cette réflexion, je me baserai principalement sur Disneyland Paris, à Marne-la-Vallée, et Europa Park, en Allemagne.

1) Présentations des parcs

Disneyland Paris, anciennement Euro Disney Resort, est un complexe touristique et urbain créé le 12 avril 1992. Il est constitué de deux parcs, le parc Disneyland original, et le parc Walt Disney Studio, inauguré le 16 mars 2002. Ce complexe s'accompagne de la présence de sept hôtels, d'un golf et du Disney Village, un centre de divertissement. Sont également inclus dans ce complexe des zones résidentielles et le centre commercial Val d'Europe. Disneyland Paris est un énorme pôle dont l'influence va au-delà des limites du parc. Connu mondialement, il est le premier parc européen en termes de fréquentation, d'où mon choix de le citer en référence.

Europa Park est un parc à thèmes, et un complexe de loisirs, situé à Rust, dans le Bade-Wurtemberg, entre Fribourg-en-Brigau en Allemagne et Strasbourg en France. Inauguré le 12 juillet 1975, Europa Park comporte un parc d'attractions, un complexe hôtelier, et

[28] Implantation du complexe Disneyland Paris



[28]

depuis peu, un parc aquatique, Rulantica. Il s'agit du deuxième parc d'attractions le plus visité d'Europe, qui a reçu six fois de suite le titre de meilleur parc d'attractions du monde, titre décerné par le magazine américain *Amusement Today*. Cette distinction en fait également une référence pertinente.

2) Une organisation urbaine

Le développement des parcs en a fait, désormais, des villes à part entière. La surface sur laquelle ils s'implantent, la quantité de visiteurs, le besoin d'offrir des services... tout dans le parc répond aux mêmes enjeux qu'une ville classique.

a. La desserte

Tout d'abord, il convient d'envisager la façon dont est desservi un parc. En effet, pour attirer les foules, il faut que l'accès soit simple, que les moyens de transports soient nombreux. C'est pourquoi la question du lieu est primordiale afin que le parc soit accessible à une population la plus diversifiée possible. Pour ce faire, les parcs avec la plus grande notoriété se retrouvent à proximité de gares TGV, de gares RER (ou équivalent), de métropoles au fort rayonnement, voire aux points de convergence de frontières : Disneyland est, par exemple, lié à la banlieue parisienne, et donc dans la zone d'influence

de la capitale française, directement sur la A4, et Europa Park est presque au point de rencontre de la France, de l'Allemagne, et de la Suisse.

Il convient également de rapprocher les parcs des zones foncières, afin de créer une véritable relation de proximité avec les riverains les plus proches, qui sont donc de potentiels visiteurs. Par exemple, Europa Park est directement accolé à la ville de Rust. En suivant la route qui dessert l'administration, le parking visiteur, les arrêts de bus, on arrive naturellement dans la ville, sans bifurcation ni sortie de voie. Le cas de Disneyland est un peu différent, puisque c'est son implantation originelle qui a enclenché le développement urbain et foncier à ses alentours, créant une nouvelle dynamique au sein de la région.

Néanmoins, ces deux parcs s'inscrivent dans des zones urbaines marquées, et s'ils sont des espaces à part, ils se lient fortement aux villes qui les en-

tourent.

b. L'identité architecturale

Le dessin des parcs, ensuite, suit les mêmes problématiques que le dessin des villes. Il y a de véritables problématiques circulatoires à respecter, des espaces à qualifier, des paysages à créer.

Les parcs, par nature, mettent à l'honneur la circulation piétonne. L'individu doit être guidé dans un espace très large, tout en prenant soin de ne pas l'ennuyer, ni de le fatiguer. Les parcs offrent tous un parking aux visiteurs, les obligeant à laisser leurs voitures derrière eux, pour se préparer à l'expérience pédestre qu'ils vont vivre. Tout ce que le parc offre par la suite doit faire oublier la possible fatigue des visiteurs.

Les espaces sont donc divers et variés, offrent différentes expériences spatiales et favorisent la surprise, la « non-répétitivité » de l'environnement. Les éléments mis en place sont inspirés, voire copiés, d'identités architecturales

existantes, rendant possible l'expérience « des villes » au sein du parc. Par exemple, à Disneyland, les architectures victoriennes typiquement américaines ont la part belle, tandis qu'à Europa Park, consacré à l'Europe, les architectures des divers pays du continent se côtoient.

[29]



Comme toute ville, l'association des matérialités est importante pour forger le paysage du parc. Il est nécessaire d'associer la verdure et les espaces paysagers à des étendues d'eau, et les sculpter également grâce à la présence minérale. Les lieux d'assise, les bancs, les places, sont également nécessaires afin d'offrir la possibilité d'interrompre sa déambulation.

[30]



L'expérience du parc devient une expérience du monde, et en ce sens, le travail dédié au décor est très important.

Dans un questionnaire que j'ai ré-

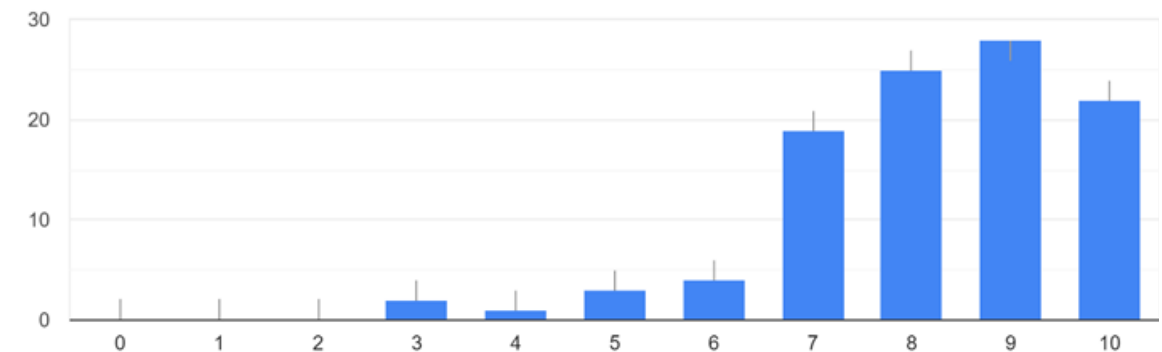
[31]



[29] Main Street USA Disneyland Paris
 [30] Quartier scandinave, Europa Park
 [31] Quartier suisse, Europa Park

alisé afin de mieux cerner les goûts des visiteurs et leur rapport à leur propre expérience du parc, s'est posée la question de l'importance accordée à divers éléments caractéristiques des parcs. En particulier, j'ai pu remarquer que la question du décor a une grande importance.

Durant la journée, quelle importance accordez-vous aux décors ?
 104 réponses



[32]

[32] Résultat d'un questionnaire (104 réponses). Les visiteurs accordent en moyenne une importance de 8,2/10 aux décors.

c. Le zoning

L'usage de quartiers thématiques, avec différentes architectures, est caractéristique des parcs. Ce principe de thèmes va créer le besoin d'un concept de zoning, particulièrement important dans les parcs à thèmes.

Certains parcs, comme Disneyland par exemple, ont un zoning assez systématique. En effet, tous leurs parcs vont suivre le principe d'une rue principale menant à un point central, que surplombe le château Disney, d'où vont ensuite partir les rayons qui vont desservir les zones du parc (ex : Main Street USA à Disneyland Paris que l'on retrouve dans le Magic Kingdom Park d'Orlando).

Dans le cas des parcs Disney, les mêmes quartiers se retrouvent d'un pays à l'autre, à quelques rares exceptions près.

Ce zoning ne se manifeste pas

[33]

[34]



uniquement en plan. En effet, chaque zone a une identité architecturale propre, qui va se retrouver jusque dans le traitement des sols. La cohérence de l'architecture intègre autant les circulations que les décors qui nous entourent. Ce qui soulève également des problèmes de cohérence plus généraux. Si l'on a conscience que l'on va passer par des thèmes différents, les transitions doivent être travaillées. La logique de passage doit sembler naturelle.

[35]

Chaque quartier de Disneyland a une signification. Au nord, le ciel, (ou l'air) correspond à l'imaginaire. Au sud, la terre est notre réalité. A l'ouest, le feu englobe les techniques apprivoisées, le regard vers le futur. Et à l'est, l'eau symbolise la vision d'un passé révolu mais toujours empreint de mysticité. Ce zoning n'est donc pas simplement une séparation arbitraire du parc en différentes parties, mais bien une véritable carte mentale, révélatrice de la recherche d'une expérience dans le

[36]

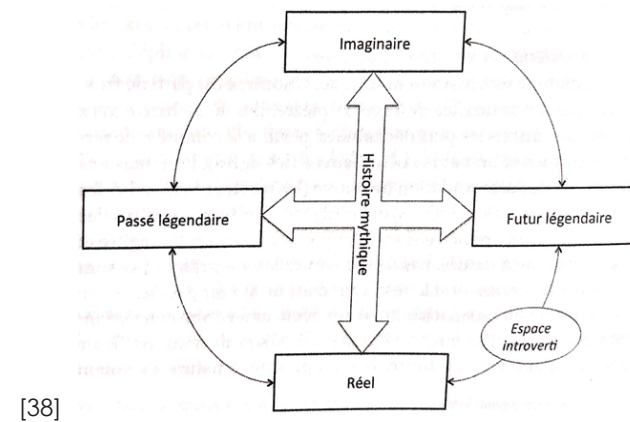
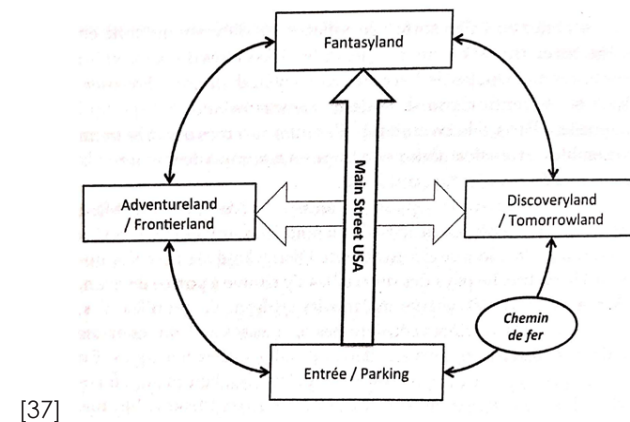
[33] Plan de Disneyland Shanghai

[34] Plan de Disneyland Tokyo

[35] Plan de Disneyland Paris

[36] Plan de Disney World Orlando

temps et l'espace.



[37] Axes d'organisation d'origine de Disneyland, issu des «Fantasmagories du Capital»

[38] Les temporalités imaginaires correspondants, issu des «Fantasmagories du Capital»

d. Les services

Lorsque l'on visite un parc, on sait pertinemment que l'on va y passer la journée. Au moins. C'est pourquoi les parcs doivent fournir des services diversifiés, pourquoi ils ne se contentent pas d'offrir uniquement du divertissement pur. En effet, un visiteur aura faim, il sera fatigué, et aura envie de penser à autre chose qu'à la prochaine attraction qu'il pourra faire.

Les parcs présentent donc une diversité d'offres de restauration, d'achats, de shopping... Tout comme les villes, ils permettent aux visiteurs de profiter d'un environnement urbain, de leur laisser la possibilité de se promener, tout simplement.

Les offres de restauration sont souvent variées : du fast-food au restaurant, les établissements essaient généralement de s'adapter aux quartiers thématiques où ils sont intégrés. Cepen-

dant, d'un parc à l'autre, on voit ordinairement les mêmes offres de nourritures, boissons et bonbons.

En revanche, l'offre commerciale, elle, diffère en général. Les parcs servent de vitrines, pas seulement pour les prouesses techniques, mais également pour diverses enseignes. Si ces lieux de divertissement font la part belle aux souvenirs et aux boutiques à leur effigie, ils peuvent également servir de lieu d'implantation à d'autres marques et boutiques. De cette façon, il est tout à fait possible de trouver, au sein des parcs d'attractions, des boutiques de vêtements, de bijoux, de jouets qui n'ont, à strictement parler, rien à voir avec l'objectif ludique que revêtent les parcs. De cette manière, ils s'assimilent aux rues commerçantes des villes que l'on connaît tous.

e. La circulation interne

Si le moyen de locomotion le plus usité au sein des parcs reste ses propres pieds, les parcs ont à cœur d'offrir d'autres options afin d'améliorer l'expérience de ses visiteurs. Tout comme les villes, parfois, nous n'avons pas nécessairement envie de marcher, nous avons envie de nous déplacer facilement d'un point A à un point B. C'est pourquoi les parcs les plus étendus proposent d'autres possibilités de déplacement.

Le parc original Disneyland Paris est ceinturé, par exemple, par une ligne de train qui permet d'accéder plus rapidement à certains points du périmètre. A Europa Park sont également inclus des trains, se déployant à différents niveaux, qui permettent, en plus d'un accès facilité, une nouvelle perspective sur l'environnement.

Ces possibilités ne doivent pas simple-

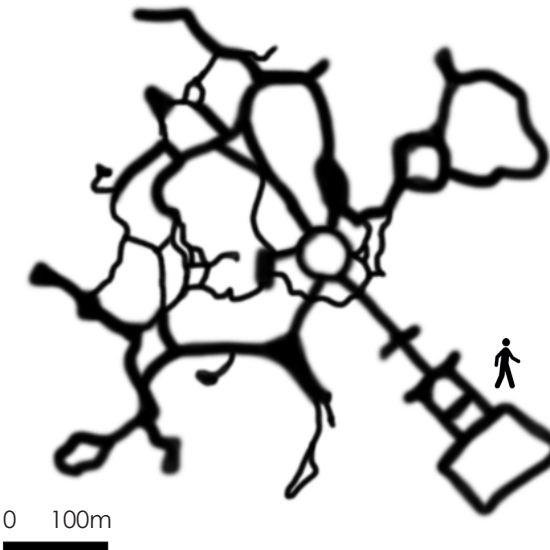
ment être une réponse à un besoin pratique, elles se doivent d'être toujours parfaitement intégrées aux enjeux du parc.



[39] Train Disneyland Paris

[40] EP Express

[41] Train panoramique Europa Park



[42] Profil de la circulation piétonne, Disneyland Paris, issu du plan du parc

[43] Profil de la circulation piétonne, Europa Park, issu du plan du parc



[44] Limite du parc (vert) et tracé interne du train (noir), Disneyland Paris, issu du plan du parc

[45] Limite du parc (vert) et tracé interne du train (noir), Europa Park, issu du plan du parc

f. La supervision

Les parcs, pour fonctionner, obéissent également à une organisation rigoureuse. Ils ont besoin de personnes pour assurer son fonctionnement, veiller à ce que chaque chose marche correctement, un peu comme le maire d'une ville doit s'assurer d'offrir la meilleure qualité de vie à ses habitants.

Si dans le cas d'une ville, les commerces, les restaurants, les divertissements dépendent des propriétaires privés, et que l'organisation urbaine dépend de l'administration, dans le cas d'un parc, les pouvoirs décisionnaires sont centralisés. En effet, c'est l'entreprise propriétaire qui va se charger, au sein de son unité, de déléguer les missions selon les domaines. A Europa Park, on peut trouver les pôles « Attractions », « Gastronomie » ou encore « Evénements ». Tous ces pôles, même s'ils sont indépendants et ont des hiérarchies internes, doivent travailler de concert, et

rendre des comptes à la direction.

C'est cette supervision qui doit également répondre aux problématiques de ressources et de nettoyage, que l'on retrouve également dans les villes.

Tous ces éléments participent à l'identité urbaine du parc, faisant de lui une ville à part entière. Il reste ainsi un organisme vivant, indépendant, qui crée surtout un monde à part.

3) Une expérience différente

Si les villes sont connues pour certaines caractéristiques qui leur offrent une renommée, nationale, voire internationale, ce qui fait l'intérêt de la ville parc, c'est l'expérience particulière qu'elle offre. En effet, la force identitaire des parcs passe par le parcours ludique qu'ils proposent.

Ce parcours ludique est une véritable expérience sensorielle, qui va agir sur plusieurs niveaux concernant les ressentis humains. Comme le présente Bruce Bégout^[46], l'étude des parcs c'est le décryptage d'une carte utopique, d'un paysage féerique. On s'intéresse à l'industrie et l'économie du spectacle.

a. La typologie d'un rêve

La création d'un parc commence par la création d'une zone fermée, aux frontières clairement établies. En effet, le parc est un écran de fumée, le théâtre d'une illusion qui se dissipe à la sortie. Il a une valeur fondamentale-

ment insulaire, nécessitant un vide aux alentours, une distanciation d'avec la vie quotidienne. Géographiquement, on se rend compte très rapidement de son isolement.



[46] Emission France Culture, «Le parc d'attraction, architecture d'un rêve.» 2016

[47] Isolement du Parc Astérix dans l'Oise

[48] Limites claires d'Eurodisney à sa création

Cependant, les enjeux d'insularité nécessitent, comme on a pu le voir précédemment, une desserte claire et efficace. Le réseau autoroutier, en particulier, est là pour capter, et attirer les flux. La signalétique mise en place sur ces axes vise à attirer les automobilistes vers cette île. Et à mesure que l'on s'approche de ce point, la signalétique devient de plus en plus forte : les panneaux indicateurs, puis la reconnaissance de loin des premières attractions et enfin la plongée dans l'univers du parc. Il y a tout un travail sur la façon dont on le découvre.

On suit un cheminement parfaitement élaboré, et chaque étape correspond à un pas de plus vers l'état d'esprit que cherchent à créer les parcs d'attractions. Tout le processus vise à préparer l'expérience du visiteur, à s'assurer qu'il laisse derrière lui toutes les injonctions quotidiennes, jusqu'à ne plus avoir en tête que la perspective du parc et sa réalité. Ce travail en amont



[49]



[50]



[51]

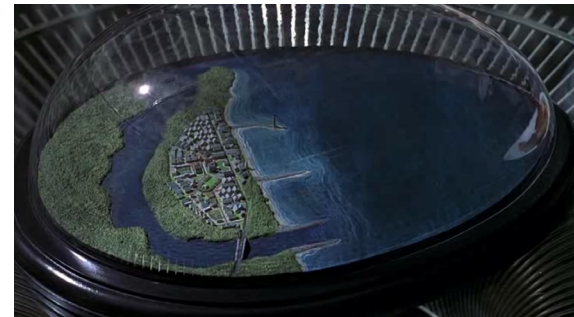
[49][50][51] Signalétique progressive pour conduire au monde de Disneyland Paris

des frontières physiques du parc fait presque office de sas de décontamination : progressivement, chaque individu se prépare à franchir les grilles du parc, et doit se débarrasser de tout état d'esprit parasite qui pourrait polluer son séjour.

Par ce principe de sas de décontamination, en entrant dans le parc, on fait le choix de quitter notre réalité. Ces espaces clôturés favorisent l'imagination, devenant les décors d'une nouvelle vie. On choisit d'édifier un monde préservé du monde, comme peut l'être l'exemple du Truman Show.

L'histoire d'un homme, vrai, authentique, évoluant au sein d'un espace clos qui lui est dédié résonne avec le concept des parcs. Tout est faux, et pourtant, suffisamment authentique pour que Truman Burbank ne soupçonne pas la supercherie. Les autres personnes présentes sont des acteurs, et ce sont elles qui doivent parfaire l'il-

lusion. De la même façon, les employés des parcs d'attractions jouent un rôle. Leur objectif est également de maintenir les visiteurs dans le monde imaginaire qu'ils proposent.



[52]

L'île est « l'archétype de toutes les utopies »⁵³. L'architecture que l'on met en place dans ces cas-là est une architecture de spectacle, de reconstruction, voire de contrefaçon. Elle répond désormais au concept d'imagengineering⁵⁴, l'ingénierie de l'imaginaire.

Cette discipline, inventée en 1950 par Walt Disney, s'inscrit dans un objectif de renouvellement du concept d'archi-

itecture, de paysagisme, de muséographie et de scénographie. Ce n'est plus la technique qui va engendrer un espace, mais bien l'imagination du dessinateur ou du scénariste qui va conditionner la mise en place d'une nouvelle expérience. Chaque nouvelle création a un scénario précis auquel elle obéit. Les techniques viennent par la suite s'adapter afin de faire naître cette création, et l'expérience qu'elle cherche à mettre en place. Ainsi, chaque détail doit toujours être un récit.

Finalement, il est nécessaire que la métaphore de l'île soit respectée pour pouvoir utiliser l'appellation « parc », puisque « l'île reste le symbole d'un anti-monde inclus dans le nôtre. »⁵⁵

Cette métaphore de l'île n'est pas non plus sans rappeler les formes antiques du divertissement, notamment les amphithéâtres. Le Colisée à Rome, par exemple, se présente comme une vaste construction, repliée sur elle-même et

détachée du reste de la ville, au sein de laquelle se retrouvent les gens pour se divertir.



[56]



[57]

[52] Studio du Truman Show

[53] « Des mondes inventés », Anne-Marie Eyssartel & Bernard Rochette, 1992

[54] Notion développée par Walt Disney lors de la création du premier parc Disney

[55] « Des mondes inventés », Anne-Marie Eyssartel & Bernard Rochette, 1992

[56] Colisée, Rome

[57] Arènes de Nîmes

Si la métaphore de l'île impose une organisation extérieure, celle du labyrinthe influence considérablement celle de l'intérieur, en créant ce que l'on appelle une « mobilité contrainte ». [58] Issu de l'art des jardins, le labyrinthe au cœur du parc est une énigme spatiale que l'on donne à déchiffrer au visiteur. Le labyrinthe se présente comme un principe d'analyse des espaces qui proposent un itinéraire à travers le sensible.



Les parcs à thèmes qui sont là pour nous faire visiter différents mondes, différents pays, en tant que séquences individuelles, voire autonomes, nous font prendre conscience que leur espace intérieur se doit simplement d'être parcouru. Le parc exige la mobilité. Et cette mobilité se fait au sein d'un enchevêtrement de « couloirs » connectés les uns aux autres, au sein de ces séquences thématiques. La diversité des signes matériels, sonores, visuels et des activités va produire différents espaces émotionnels, jouant perpétuellement avec ce [60]



[58] File d'attente de la Tour de la Terreur, Walt Disney Studio

[59] Un labyrinthe au coeur du labyrinthe, Disneyland Paris

[60] Enchevêtrement des circulations, Europa Park

qui est vu, et caché. Le labyrinthe au sein du parc obéit à une séduction permanente.

Cette séduction passe aussi par la profusion attractive qu'offre le parc. En offrant trop, on donne envie au visiteur de revenir, c'est pourquoi un parc se bâtit sur une « rythmique des attractions ». Cette rythmique va influencer le flux des visiteurs, dont la maîtrise est une problématique absolue au cours de la journée. Les files d'attente obéissent aux mêmes règles labyrinthiques, faisant de la file même une nouvelle attraction. Les circulations, à n'importe quelle échelle, doivent être parfaitement organisées, afin de dédensifier certains endroits, de reporter l'attention sur d'autres. « Circulez, il y a quelque chose à voir. » est le principe de base de la mise en mouvement des foules.

Le parc est donc un labyrinthe, mais un labyrinthe fluidifié.

Tout cela est fait dans le but de faire du parc l'ultime utopie, de créer un rêve grandiose pour les Hommes.

b. La régression infantile

Entrer dans un parc d'attractions, c'est voyager dans le temps, et dans l'espace. C'est également la possibilité, en s'abandonnant à cet espace enclavé, de laisser tous les soucis du quotidien derrière soi. Ce choix de changement de réalité s'accompagne du principe de suspension de l'incroyance : on accepte, pendant un temps, de croire ce qu'on nous dit dans les livres ou dans les films... Il y a un véritable désir de participer au rêve collectif, en jouant pendant un temps dans cette zone entre croyance et incrédulité.

C'est ce que l'on qualifie de régression infantile^[61].

En rentrant dans un parc, on prend le parti de revenir au stade de notre enfance, qui est, selon Walt Disney, l'âge d'or. Cette période de notre vie, Jean Cocteau, dans son film « *La Belle et la Bête* » la décrit comme l'époque

qui « croit ce qu'on lui raconte et ne le met pas en doute. Elle croit qu'une rose qu'on cueille peut attirer des drames dans une famille. Elle croit que les mains humaines d'une bête qui tue se mettent à fumer et que cette bête en a honte lorsqu'une jeune fille habite sa maison. Elle croit mille autres choses bien naïves. C'est un peu de cette naïveté que je vous demande et, pour nous porter chance à tous, laissez-moi vous dire quatre mots magiques, véritable « *Sésame ouvre-toi de l'enfance* » : Il était une fois... »^[62]

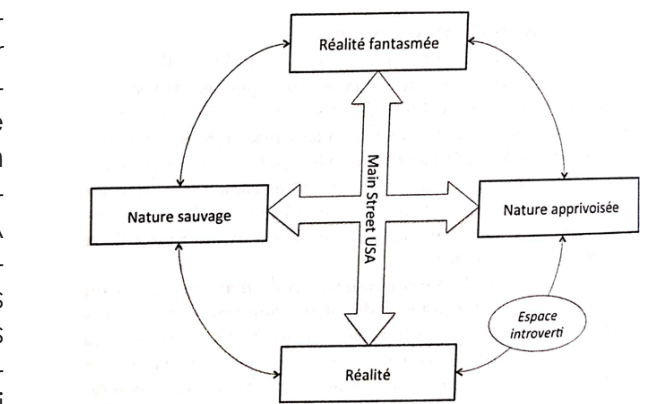
C'est cette formule presque magique qu'emploient également les parcs. Entraînant cette régression, encourageant un état d'esprit plus juvénile, plus innocent, les parcs attirent les foules dans leur univers. Cette condition, pouvant être qualifiée de délivrance mentale, plaît, et rappelle à elle les visiteurs qui vont avoir envie de rechercher à nouveau cette plénitude.

[61] Catalogue de l'exposition Dreamland
[62] Jean Cocteau, « *La Belle et la Bête* », réalisé en 1946

Les parcs Disney, comme évoqué précédemment dans le cas de leur zoning, vont chercher à retrouver le Paradis Perdu. Les quatre zones créées le sont dans ce but : renouer avec le lien de l'enfant au monde. Au nord, l'imagination enfantine issue des contes. A l'ouest, le monde par les yeux de l'adolescent : on replonge dans les étendues sauvages, on découvre la nature et ses paysages, on s'immerge dans les histoires de cow-boys. A l'est, l'enfant qui se projette dans l'avenir, en se confrontant aux nouvelles technologies, en interrogeant son futur. Le principe même de cet univers a conduit à la réalisation du film « *A la Poursuite de Demain* » (*Tomorrowland* en version originale, soit le même que le quartier du parc). Quant à l'allée centrale, elle matérialise le principe des promenades familiales, au sein d'une ville typique.

Le parc, comme ville ludique, devient un rêve de l'enfant. En tant que tel, il s'inscrit dans cette description que

[63] L'interprétation du zoning de Walt Disney, issu des « *Fantasmagories du Capital* »
[64] « *Les villes invisibles* », Italo Calvino, Edition Folio, 2013



[63]

donne Italo Calvino dans son livre « *Les Villes Invisibles* » :

« Il en est des villes comme des rêves : tout ce qui est imaginable peut être rêvé mais le rêve le plus surprenant est un rébus qui dissimule un désir, ou une peur, son contraire. Les villes, comme les rêves, sont faites de désirs et de peurs, même si le fil de leur discours est secret, leurs règles absurdes, leurs perspectives trompeuses ; et toute chose en cache une autre. »^[64]

On peut voir également cette régression infantile comme une fuite des responsabilités d'adulte ou bien un refus de s'y confronter. Cela rappelle Pinocchio et son Ile Enchantée dans le dessin animé éponyme. En effet, on constate qu'il est bien plus simple de renoncer à l'école, l'incarnation de la connaissance, l'évolution, la maturité, pour se complaire dans un cycle perpétuel de débauche, de loisir, et d'inconscience. Cependant, et si cette évasion intellectuelle semble parfaitement libératrice au premier abord, on remarque rapidement qu'à trop se complaire dans cette illusion, elle peut nous être fatale. En effet, et Disney le montre dans son dessin animé, les mauvais garçons, qui préfèrent boire, fumer et s'amuser, finissent transformés en ânes et envoyés dans des mines de sel ou des cirques, forcés à travailler. Si l'Ile Enchantée semble si tentante, les couleurs restent relativement sombres malgré la joie apparente. Et l'ambiance change dramatiquement quand le co-

[65]



cher ordonne de fermer les portes, et que la fête se transforme alors immédiatement en ville fantôme. La fête et le parc deviennent des pièges.

[65] L'Ile Enchantée, Pinocchio, Walt Disney, 1946

c. Une expérience adaptable

On associe très souvent les parcs d'attractions aux enfants, sûrement à cause de la fameuse régression infantile qu'ils offrent. Cependant, la force des parcs réside dans leur adaptabilité, et la façon dont leurs offres peuvent s'adresser à tous types d'individus.

> Les attractions

Pour cela, et de manière assez évidente, l'offre des attractions justement est cruciale. En effet, le succès d'un parc vient de sa faculté à s'adresser à un très large public, en offrant une grande variété d'attractions. Ces attractions vont répondre au besoin de régression infantile, en offrant des univers et des sensations qui s'adaptent aux univers thématiques, mais aussi à leur public. Il est bien plus facile pour tous les membres d'une famille de revenir plusieurs fois dans un même parc s'ils savent que chacun y trouvera son bon-

heur.

Si enfants, nous nous contentons des attractions plus familiales, tranquilles, qui consistent généralement en un simple voyage dans un univers dédié, en grandissant, nous recherchons plus de sensations, plus de frissons. La pérennité, et le succès des parcs, passent donc par leur capacité à offrir des attractions comme le Silver Star ou le Space Mountain, ainsi que des attractions plus accessibles à tous, comme le manège « Flocon de Neige » ou Small World.

> Les autres éléments de divertissement

Si les parcs d'attractions sont connus pour les attractions en tant que telles, leur offre n'est pas limitée aux roller-coaster. Afin de toucher un public bien plus large, puisque tout le monde n'aime pas les attractions à sensations fortes, et que les petites attractions familiales traditionnelles ne suffisent pas



[66]



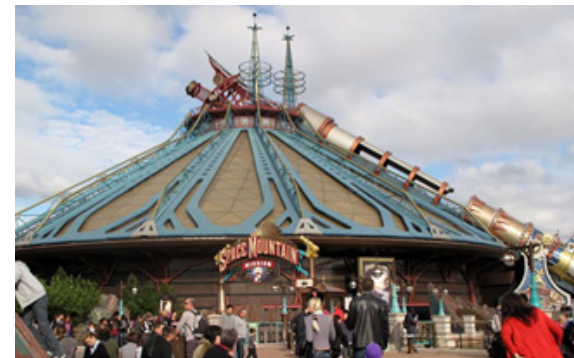
[67]



[68]



[69]



[70]

- [66] Silver Star, Europa Park
- [67] Small World, Disneyland Paris
- [68] Goudurix, Parc Astérix
- [69] Flocon de Neige, Europa Park
- [70] Space Mountain, Disneyland Paris

toujours à amuser, les parcs offrent plus.

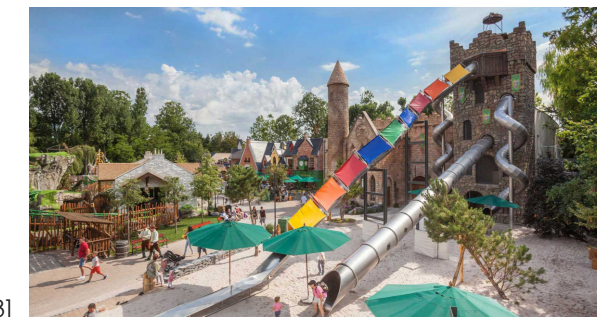
La notion de spectacle est très présente, et chaque année on en découvre de nouveaux. Certaines attractions plongent dans le principe d'immersion et développent de nouveaux concepts techniques. Comme au sein des villes, les parcs offrent aussi des zones de jeux extérieurs. Et ils n'hésitent pas non plus à reprendre les codes des fêtes foraines qui fonctionnent toujours : stands de jeux, grappins...



[71]



[72]



[73]

- [71] Voletarium, Europa Park
- [72] Illuminations Disneyland Paris
- [73] Zone Aventure, Europa Park

> L'élargissement des activités

Les parcs ont compris également que leur pérennité ne dépend pas que de leur adaptabilité envers les familles au sein du parc. En élargissant leurs champs d'action (hôtels, golf, centres commerciaux...) ils créent une nouvelle dynamique, une nouvelle force économique. Désormais, les parcs ne s'adressent pas qu'aux particuliers, et l'offre aux entreprises est aussi importante que celle aux familles. Les complexes sont équipés d'amphithéâtres ou de salles de conférence, et il n'est pas rare de voir des entreprises privatiser les parcs pour des séminaires.

[74]



[75]



[76]



[74] Hôtellerie 5 étoiles, Disneyland Paris
[75] Salle de Conférence, Europa Park
[76] Expérience Team Building, Parc Astérix

d. Les sens

L'expérience du parc est une expérience qui va stimuler tous nos sens.

Le premier, et le plus évident, est la vue. En effet, en établissant le fait qu'entrer dans un parc, c'est changer d'univers, il est crucial que l'environnement et le paysage témoignent de ce nouveau monde. L'expérience architecturale, comme on a pu le dire précédemment, est le point de base pour cela. Le parc va être l'occasion de mettre en place des répliques d'architectures existantes, de recréer des quartiers, jouer avec différents décors... On se balade au milieu de princesses et de peluches géantes, on salue les personnages de notre enfance au pied du château de la Belle au Bois Dormant, on croise des danseurs, des toréadors... Les costumes s'enchaînent, les expressions visuelles ne cessent de se modifier. Notre regard est attiré à chaque coin de rue, chaque croisement. Notre vision est

saturée par les informations, mais cela nous excite plus que cela nous gêne.

En deuxième position vient l'ouïe. Un parc n'est jamais silencieux. Que ce soit le brouhaha de la foule des visiteurs, leurs pas qui résonnent sur le sol, les musiques d'ambiance, les cris des personnes sur les attractions... Le parc est un vacarme permanent. Et tout comme son aspect visuel, auditivement, c'est un patchwork de styles. Si la déambulation nous fait voyager dans l'espace, elle ne peut que s'accompagner d'une bande son, comme pour les films, ce qui va figer autrement notre rapport à cette expérience.

Arrive ensuite l'odorat. Tout comme la madeleine de Proust, le visiteur va identifier le parc à certaines odeurs spécifiques, notamment celles de la nourriture. Comme on a pu le voir, les offres de restauration sont certes nombreuses, mais elles ont tendance à se recouper entre parcs. Il est donc

[77]



[78]



[79]



[77] Personnages Disney

[78] Danseuses espagnoles, Europa Park

[79] Hutte gauloise, Parc Astérix

cohérent que les odeurs de barbe à papa, de friture, de bonbons suscitent, à chaque fois, ce rappel du parc.

L'expérience olfactive est directement liée à l'expérience gustative. Dans cette mesure, lors de sa visite au parc, il est possible de tester divers produits, diverses nourritures. Tout comme on voyageait par la vue, l'ouïe et l'odorat, le goût est un autre facteur qui va jouer sur notre rapport à cette expérience.

Vient enfin le toucher. Les parcs créent un monde rêvé, et au sein de ce monde, il est permis de toucher l'environnement, d'effleurer les décors, de sentir sous ses doigts la façon dont ce spectacle a été conçu. On ne sait pas ce qu'il se cache derrière les murs de bois, mais on se perd dans sa sensation. Le toucher, c'est également les sensations physiques qui s'imposent à nous au cours de la déambulation : le cœur qui bat en croisant Mickey, l'estomac qui

se noue en grimpant sur le Silver Star... Le toucher, ce n'est pas seulement ce qui va être au contact de notre peau, ce sont toutes les sensations qui accompagnent chaque minute de notre séjour dans le parc.

Cependant, pour stimuler nos sens, les enjeux constructifs sont très importants.

Pour la vue, c'est tout le travail de l'architecte et de l'urbaniste qui est mis en jeu. Il faut jouer sur les perspectives, concilier les zones minérales et végétales, travailler les matériaux des décors, des rues. A Disneyland, on constate que les matériaux sont nombreux, mais ce qui est intéressant c'est l'association de matériaux authentiques, et d'éléments factices.

Concernant, les sols, j'ai pu constater une différence de traitement selon la zone, suivant donc le principe de zoning évoqué précédemment.

Dans le parc, on marche sur du pavé, de la pierre ou de larges plaques de béton travaillé. Le matériau est authentique. Cependant, quand on s'intéresse aux bâtiments, on repère plus facilement cette architecture du faux : des colonnes qui ne sont pas en pierre, des murs qui sont supposés rappeler la terre. Cependant, si ce faux se dissimule si bien, c'est parce qu'il est mêlé au vrai. Il n'est rien de plus crédible qu'un mensonge enrobé de vérité. On ne s'arrête donc pas à la contrefaçon parce qu'on croise certains éléments en vrai bois ou en vrai métal, et que le faux imite surtout suffisamment bien le vrai.

Tout cela concourt à recréer des architectures connues (celles des boutiques, des maisons type Far West, fabrication de villes européennes) ainsi qu'à maîtriser la nature.



[80]



[82]



[81]



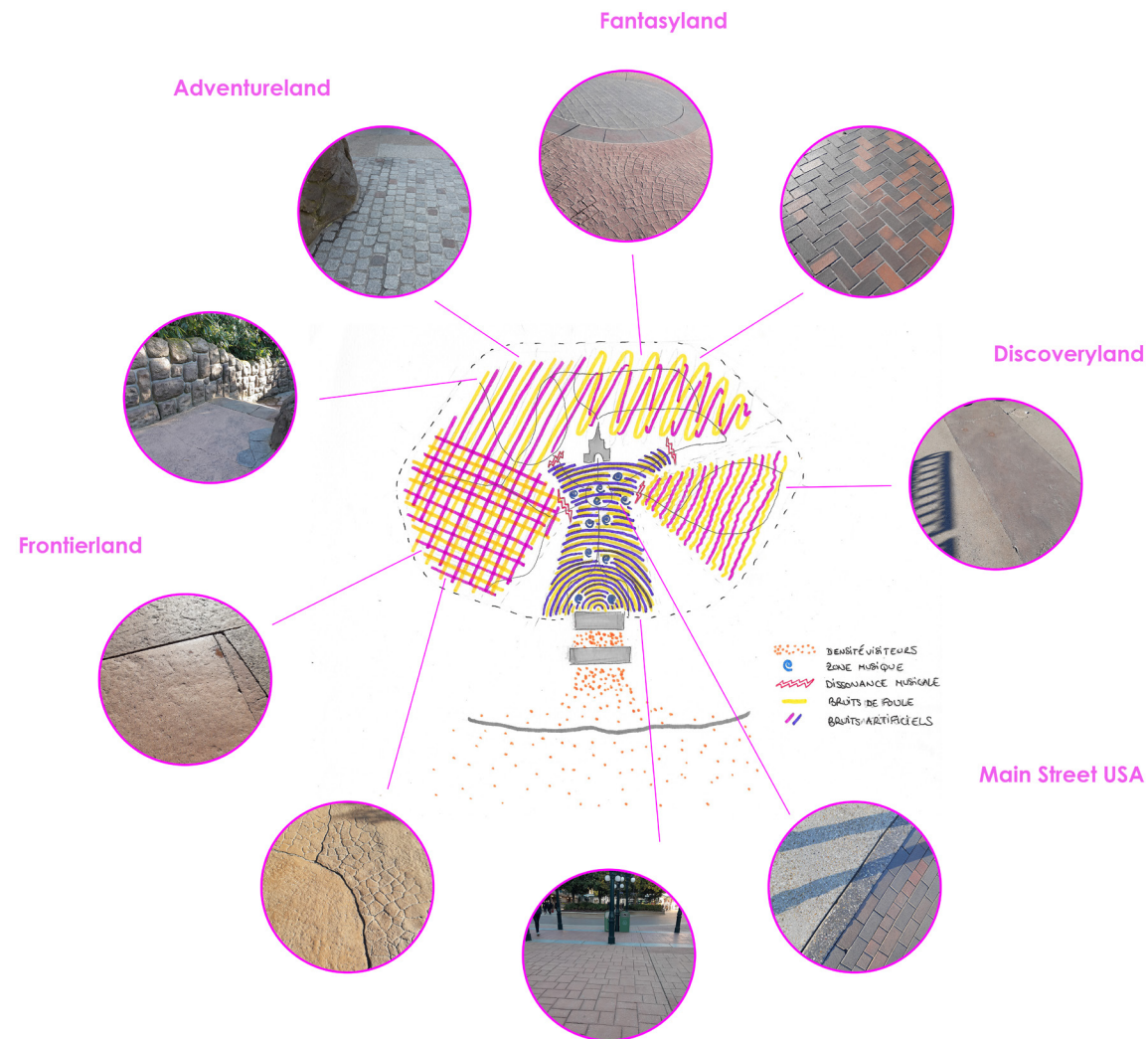
[83]

[80][81] Architecture du faux (effet terre)
 [82][83] Architecture du vrai (métal et bois)
 Photos prises sur site, 06/02/2020

Pour l'ouïe, s'il n'est pas possible de contrôler le bruit fait par la foule, le créateur du parc a la possibilité de maîtriser les sons artificiels. Si l'on n'y prête généralement pas attention, de multiples haut-parleurs sont pourtant habilement dissimulés au sein du parc. Tout comme le zoning architectural, les ambiances sonores s'adaptent aux différents thèmes. Néanmoins, ces ambiances étant générées par des machines et déterminées par leur emplacement, on peut se retrouver dans des zones de conflit sonore. Ce conflit se repère si le visiteur est à l'arrêt, à la frontière entre deux univers. Mais les parcs font tout pour empêcher ce cas de figure, en élaborant des zones propices à l'arrêt au sein-même des zones. Ainsi, le passage d'un quartier à l'autre est toujours dynamique, et on n'a pas le temps d'être gêné par la transition sonore.

Pour les odeurs, c'est l'implantation de différents stands, de différents types de restauration, répartis dans le

parc, qui va modifier le paysage olfactif et attiser les envies des visiteurs. Cependant, un environnement saturé d'odeurs de sucre ou de grillades n'est pas non plus agréable. Il est nécessaire de penser les implantations afin que le visiteur passe par des zones neutres, découvrant les odeurs « paysagères » (environnement eau et végétal) avant de revenir sur les odeurs alimentaires.



[84]

[84] Carte réalisée suite à une visite à Disneyland (06/02/2020), matérialités et sonorités du parc

Tous ces éléments sont là pour construire la réalité de l'irréel et chaque individu vit cette expérience différemment, jusqu'à développer son propre goût et définir quels éléments ont le plus d'importance pour lui.

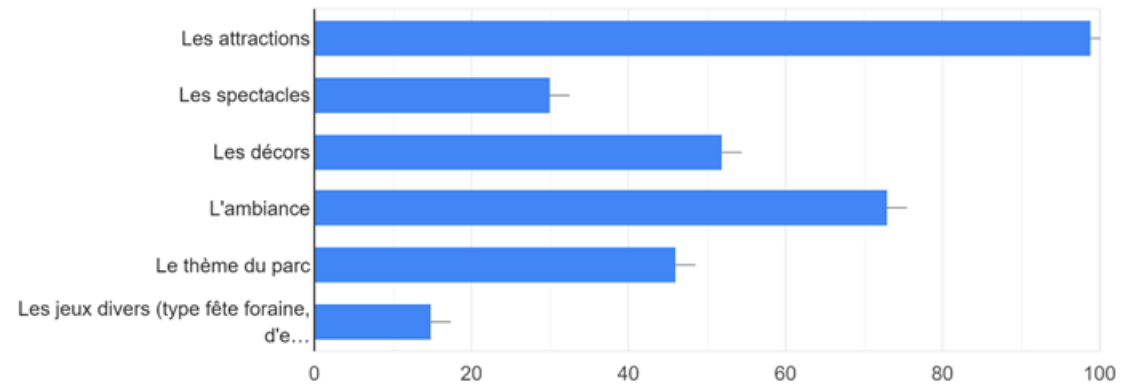
Dans le même questionnaire qu'évoqué précédemment, j'ai voulu savoir quels éléments étaient particulièrement marquants de l'expérience du visiteur. Il a été intéressant de constater que, si les attractions sont en tête, les décors seraient aussi l'un des seuls éléments que certains seraient prêts à conserver.

Finalement, les décors et les éléments d'ambiance qui stimulent nos sens participent à notre expérience, mais ce sont surtout eux qui vont figer notre souvenir, qui vont marquer notre mémoire. Et si notre expérience du monde nous permettait d'apprécier le parc et l'univers qu'il offre, l'expérience du parc va, par la suite, impacter notre

relation au monde. Il y a un lien perpétuel entre ces deux visions, qui finissent par se compléter.

Qu'aimez vous le plus ?

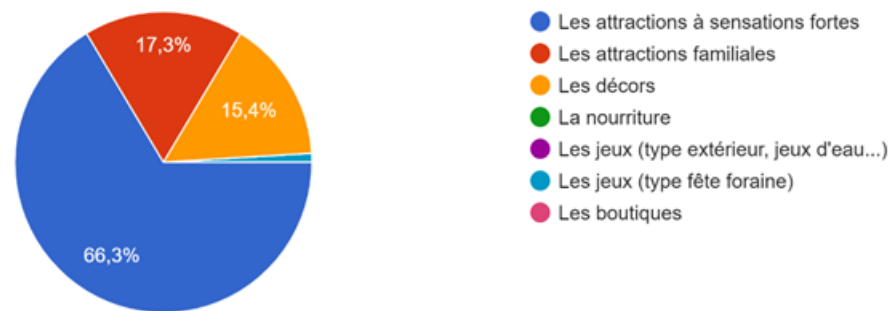
104 réponses



[85]

Si vous ne deviez conserver qu'une seule chose des parcs d'attractions, qu'est-ce que ce serait ?

104 réponses



[86]

[85][86] Résultat d'un questionnaire (104 réponses). 95,2% des interrogés aiment le plus les attractions. Cependant, seuls 83,6% des visiteurs les conserveraient comme seul élément des parcs, les décors prenant la troisième place.

L'INFLUENCE DES PARCS

L'expérience du parc qui impacte notre expérience du monde est la raison pour laquelle les parcs se présentent également comme des laboratoires de pensée urbaine. Comment les parcs ont-ils donc influencé la ville?

1) La thématisation

Les systèmes constructifs et urbains des parcs d'attractions deviendraient des matrices pour d'autres lieux, engendrant notamment des réflexions sur DisneyWorld qui serait un incubateur d'idées. Pierre Chabard s'est en effet intéressé à l'influence qu'a eu la création de Disneyland Paris sur ses environs.

La firme ayant décidé de s'implanter dans le Val d'Europe – un territoire constituant l'aboutissement d'un développement urbain voulu par l'Etat – l'urbanisation effective qui va en découler sera une conséquence directe de la présence du nouveau parc. Le terme Val d'Europe va être conservé, laissant derrière lui l'appellation « Secteur EuroDisney » qui était privilégiée jusqu'alors. Le Val d'Europe devient le nom officiel, médiatique, alors que la firme fait le choix d'annoncer la création d'un nouveau parc (Disney Studio) en parallèle de la volonté de création d'une ville entière, accompagnée d'un centre commercial (90000 m²), de

16000 logements collectifs et individuels, de bureaux (30000m²) et d'un parc d'entreprises (33 hectares). Ce projet s'inscrit dans la lignée des activités urbanistiques de l'entreprise. En effet, Walt Disney était connu pour son ambition de créer la ville parfaite, au point que certains s'interrogent. L'engagement de la Walt Disney Company conduit-il à l'élaboration de la « ville nouvelle », ou bien à la création de la « ville Disney » ?

L'implantation du parc Disneyland Paris est là pour servir de moteur au développement immobilier des alentours, liant loisir, travail, commerce... C'est cet objectif qui a fait d'EuroDisney, pendant trente ans (1987-2017), le développeur principal de cette région, avec un droit de préemption sur une large partie du territoire. L'enjeu était donc de créer une véritable cohérence entre le parc et la ville qui allait se développer autour, en respectant toujours le concept d'imagineering cher à Walt Disney – qui est toujours d'actualité dans

la section Immobilier de l'entreprise – et sans en faire un simple « parc habité ».



[87] Photo Credits: Before © Epafrance / IGN After © Epafrance / Atlas City - Aerodata



[88] Photo Credits: Before © Epafrance / IGN After © Epafrance / Atlas City - Aerodata

[87] Val d'Europe en 1978, epamarne-epafrance.fr
[88] Val d'Europe en 2015, epamarne-epafrance.fr

Dominique Coquet, le directeur général adjoint Développement et Relations Extérieures d'Euro Disney Associés SCA, a toujours soutenu⁸⁹ qu'il ne fallait pas simplement développer « une ville thématisée à la Disney, ce qui aurait été un contresens », en rappelant cependant qu'ils ne pouvaient décemment pas créer « une ville séparée du parc de loisirs par une muraille de Chine. Une synergie doit se créer entre les deux ». Il y a donc nécessairement une fracture entre les éléments suburbains franciliens et le profil qui va se développer dans ce Val d'Europe. En particulier, c'est la thématisation qui va être l'un des éléments principaux d'aménagement.

Cette thématisation est caractérisée par le référencement de différentes architectures, d'étudier leurs codes et les réutiliser, pas nécessairement avec une parfaite exactitude, mais pour les rendre accessible à tous. L'entreprise va réemployer des « topos », des lieux fortement implantés dans la mémoire

[89] «La thématisation du territoire», Pierre Chabard, 2007
[90] Paris, Epcot Center, Floride

collective par les médias, les films, les décors. Par exemple, Epcot Center (Disney World Florida) abrite en son sein une reconstitution de Paris. Si cette reconstitution est, de toute évidence, erronée, il n'en demeure pas moins que les visiteurs vont avoir l'impression d'être dans la capitale française grâce aux éléments forts auxquels tous associent cette ville : la tour Eiffel, les bâtiments haussmanniens... On peut donc considérer cette architecture comme une architecture mimétique.



[90]

La thématisation se poursuit dans la faculté de faire cohabiter différents environnements thématisés, sans que l'on ne se heurte à une véritable confrontation architecturale. Dans le cas des villes nouvelles du Val d'Europe, cette thématisation est là pour offrir des options immobilières variées, tant sur le plan résidentiel, que tertiaire ou commercial. La thématisation devient un outil de « marketing urbain ».



[91]



[92]

[91] Le centre urbain de Val d'Europe qui n'est pas sans rappeler la place Vendôme [92] à Paris

2) Les programmations floues

D'autres éléments qui font l'identité du parc sont récupérés, notamment le concept de parcours ludique. L'enjeu est d'accompagner la déambulation du visiteur, de s'assurer que sa découverte, sa marche au sein d'un lieu est constamment distrayante. Il faut attirer le regard du visiteur, susciter sa curiosité, et maintenir constamment son attention.

Ce concept a été repris, tout d'abord, par les musées. Sachant que le parc a toujours eu une valeur d'exposant, par les façades fausses qu'il présente et son imaginaire culturel, cette accapitation du concept n'est pas étonnante. Il y a donc désormais ce besoin de rendre divertissant le lien à la culture. Tout comme pour les parcs, les spectateurs de l'art contemporain deviennent des témoins d'une expérience spatiale, appréhendant les deux enjeux de stations et de déambulation. On rêve ainsi d'autres espaces d'art, on souhaite échapper aux visions tradi-

tionnelles. C'est pourquoi les artistes ont investi l'imaginaire de l'exposition en lui donnant cette dimension du parc. Les institutions culturelles deviennent des lieux de divertissement. De cette manière, la découverte de l'histoire ou de l'art devient beaucoup plus attirante.

Les musées ne sont pas les seuls concernés. Les centres commerciaux, notamment, suivent également ce schéma en faisant de leur intérieur, des musées, et des parcs. On constate que ces trois grands types d'équipements se rapprochent finalement, floutant les limites de leurs programmes propres.

Pour atteindre cet objectif de parcours ludique, musées et centres commerciaux obéissent aux mêmes quatre grands principes :

- attirer les visiteurs, transformer cet équipement en point de repère
- guider les visiteurs
- développer un concept qui servira de fil rouge

- lui attribuer une attraction centrale

L'aspect extérieur de ces lieux les aide à se distinguer. Comme pour les parcs, leur identité urbaine doit s'éloigner de la norme. Ainsi, par leur taille, leur forme, leur lumière, ils deviennent des points de repère. Leur architecture extérieure peut être celle du faux, de la thématisation justement. En usant de répliques, en jouant avec l'existant, en questionnant leur authenticité architecturale, ces équipements attirent l'attention.

Cette étape est nécessaire pour inviter le visiteur à laisser la ville derrière lui et franchir la frontière de l'équipement. Cependant, et une fois que cela est fait, il est nécessaire de créer la dynamique du visiteur au sein du lieu, de le faire bouger. C'est l'initiation de ce mouvement, cet encouragement de la curiosité qui va pousser le visiteur à se perdre, voire se laisser guider par un fil

rouge dont il n'a pas conscience.

Afin de faire cela, il est également nécessaire que la structure interne de l'équipement permette la mise en place rapide d'une carte cognitive. En effet, c'est une condition absolument nécessaire pour que le visiteur se sente à l'aise, qu'il assimile cet endroit à une maison en dehors de la maison. Pour ce faire, les équipements de divertissement vont reproduire les schémas des villes, principalement européennes, marquées par la présence d'un axe principal et d'axes secondaires, dont les croisements deviennent des lieux de concentration de population. Quel que soit le type d'équipement, il y aura toujours nécessairement un lieu de convergence.

L'usage d'un « axe de suspens »⁹³ participe également à la mise en place du mouvement au sein du lieu. Un élément en fond va attirer le regard, et d'autres selon l'axe vont maintenir

[93] DETAIL, Architecture commerciale SERIE 2011

l'attention du visiteur. Le regard passe donc perpétuellement de l'un à l'autre, du premier plan à l'arrière-plan, rendant impossible toute résistance à l'attraction de l'endroit.

Le cas du Mall of America, par exemple, est intéressant dans la mesure où il se présente comme un véritable négatif de Disneyland. Si chez Disney, les attractions entourent le point central consacré à la marchandise, pour le Mall of America, ce sont les marchandises qui entourent le parc d'attractions central. Ce centre commercial obéit toujours au principe de divertissement, comme l'indiquait le slogan « There is a place for fun in your life » sur ses prospectus. Dans la lignée des autres galeries marchandes, il a pour vocation d'être une nouvelle ville aux portes de la ville, s'assurant que « rien n'interfère avec la liberté du consommateur de ne pas être ennuyé et de s'amuser. »⁹⁴



[95]



[96]



[97]

[94] «Fantasmagories du Capital», Marc Berdet, 2013

[95] Shipyard ride, Musée Titanic, Belfast (Irlande), association musée/attractions

[96] Mall of America, Bloomington, Minnesota (Etats Unis), association attractions/centre commercial

[97] Carroussel du Louvre, Musée du Louvre, Paris (France), association centre commercial/musée

3) La ville parc

L'influence des parcs peut même aller plus loin qu'une simple thématisation de ville, ou les enjeux de parcours ludiques au sein de musées ou centres commerciaux. En effet, ce besoin de divertissement, de loisir, associé au concept de parc mène à la création de ce que l'on peut appeler des « villes parcs ».

L'exemple le plus flagrant est celui de Las Vegas⁹⁸. Cette ville, comme les parcs traditionnels, juxtapose les références, les styles, et tous les équipements répondent au besoin inhérent de divertissement. Las Vegas est connue pour être une accumulation d'hôtels, plus luxueux les uns que les autres, de casinos, de boîtes de nuits... Tout y est dédié au loisir, associant une large mixité programmatique simplement pour répondre à l'envie de s'amuser.

Las Vegas est un lieu de publicité. On ne vend pas une architecture, on vend les programmes qu'elles abritent,

principalement les casinos. Et la circulation des visiteurs à l'intérieur s'oriente toujours vers le jeu. On remarque également que tout est pensé pour leur faire perdre la notion de temps et d'espace, que ce soit sur l'organisation du bâtiment, les lumières, la création de lieux clôturés. Il y a une emprise inconsciente qui se fait sur les usagers. La mise en place perpétuelle de patios dans ces complexes est l'oasis nécessaire à l'équilibre psychologique, mais celui-ci reste une libération temporaire, et contrôlée.

Las Vegas est également caractérisée par une accumulation de styles. Les casinos ne sont plus uniquement des casinos, ils sont des hôtels, des restaurants, des boîtes de nuit, des salles de conférence... Les conséquences en sont les mixités architecturales, et comme pour les parcs, il convient d'harmoniser des styles, des thèmes qui semblent si différents à première vue.

Las Vegas se présente aussi

[98] «L'enseignement de Las Vegas», Venturi, Scoot Brown et Izenour, 1972

comme une accumulation de symboles, au détriment de l'espace. En effet, les bâtiments sont dissimulés derrière les signes, et le décor que l'on crée est plus important que ce qui se cache derrière.

Ces typologies de ville, avec les accumulations presque excessives avec lesquelles elles vont de pair, entraînent des proportions gigantesques. Toujours dans cette idée de divertissement, de ville ludique, se développent des villes comme Dubaï, qui se présente comme un nouveau Las Vegas. Issue du désert, créée pour le loisir, la consommation et l'oisiveté, on y bascule dans la démesure.

On est quasiment confronté à un nouveau type d'hybris humain.



[99]



[100]

[99] Las Vegas
[100] Hotel Atlantis, Dubaï

L'ENVERS DU DECOR

Si au sein du parc, on se retrouve dans un monde vraisemblablement idyllique, l'imaginaire dissimule parfois de dures réalités. Quelles sont donc les limites du parc d'attractions?

1) Le parc comme lieu de contrôle

Historiquement, le divertissement populaire a pu conduire à des débâcles, et des désordres. C'est pourquoi, avec l'évolution du divertissement, est également apparu le besoin de le contrôler, et notamment de contrôler les populations. Inscrire le divertissement dans un espace limité et aux frontières franches donne ce pouvoir sur les populations. Implicitement, c'est une façon de contenir les passions : on va faire le choix de permettre aux passions de s'exprimer, mais en définissant dans quelle mesure elles peuvent le faire.

Cela a pu soulever des interrogations. Est-ce que ce besoin de maîtriser les passions ne pourrait pas dévier au point de les nier, tout simplement ? Les parcs ont été même comparés à des camps de concentration¹⁰¹ dans l'idée du contrôle mental qu'ils exercent, dans la façon dont ceux-ci nient les énergies au point de les exterminer. Il y a une véritable recherche de canalisation des puissances humaines, une volonté

de discipline dans le parc qui s'inscrit comme une nouvelle hétérotropie.

Ce contrôle des personnes devient une expérimentation sociale, un « parkage »¹⁰² des individus, faisant donc du parc un laboratoire de recherche de règles qui pourraient s'appliquer même en dehors de cette zone. En effet, certains considèrent que la vie ne pourrait réellement se développer que dans un lieu clos, et que l'Homme lui-même ne pourrait se perfectionner que dans des espaces définis qu'il maîtrise.

En tant que lieu contrôlé, et de contrôle implicite des individus, les parcs offrent également un fort sentiment de protection. Aujourd'hui, c'est ce sentiment qui favorise davantage leur succès. En effet, avec la montée d'une sensation générale d'insécurité et de danger, savoir que l'on se rend dans des lieux aux frontières définies et protégées aide à l'abandon de soi. C'est pourquoi la sécurité n'est pas prise à la légère. En

[101] [102] «Le Park», Bruce Bégout, 2010

2016, par exemple, il n'a pas fallu longtemps pour interpellier un homme armé à proximité de Disneyland Paris et le livrer à la justice.

Pourtant, pour que cette sécurité fonctionne, celle-ci ne doit pas se limiter aux frontières du parc. Toute la zone est sous perpétuelle observation. Pour reprendre l'exemple du Truman Show, celui-ci fonctionne parce que de très nombreuses caméras sont présentes, surveillant et immortalisant chacun des mouvements de Truman. Cette surveillance permanente va permettre l'adaptation des acteurs et figurants, et donc de conserver un total contrôle sur la supercherie mise en place.

Dans ce cas, sans réellement en avoir conscience, on abandonne une partie de notre liberté au profit de notre sécurité.

Le parc exerce également un gommage identitaire sur ses visiteurs.

En effet, une fois les tickets achetés et ses frontières franchies, on perd toute notion de classe sociale. Si l'expérience des parcs reste une expérience chère, au cœur de ce nouveau monde, on ne sait plus qui est qui. Chacun est au même niveau que son voisin. Et chacun se retrouve prisonnier au sein de cet espace trop plein de réalité. Les parcs vont avoir tendance à remplir les vides, chaque zone est exploitée et optimisée, au point d'asphyxier les visiteurs par la profusion des éléments qui les entourent. Il n'est donc pas étonnant qu'à la fin d'une journée, ces visiteurs soient tout simplement exténués.

2) L'univers des employés

On peut évoquer le décalage entre les visiteurs, et tous ceux qui s'assurent de maintenir la magie de l'univers. Il y a un travail titanesque dans l'ombre afin que l'expérience soit la plus parfaite possible. L'équilibre du rêve ne tient pas à grand-chose. Une attraction défailante, un acteur qui sort de son personnage, un décor abîmé et c'est tout le spectacle mis en place qui peut s'effondrer.

Ceux qui sont les plus impactés par la dualité caractéristique des parcs sont notamment leurs employés. Ceux-ci sont perpétuellement pris entre deux mondes et doivent maintenir au mieux l'illusion que crée le parc. Par exemple, dans le cas de Disneyland, les personnes engagées pour interpréter les personnages célèbres n'ont absolument pas le droit de parler. En effet, dans l'émission « Mon Vieux Pays Natal », on nous explique qu'un Mickey qui parlerait pourrait différer de l'image que se font les enfants, et donc ruiner la magie.

Les employés sont donc soumis à d'énormes enjeux, de grosses pressions pour atteindre un degré de perfection théâtrale, engendrant une réalité sociale connue qui démontre parfois une violence du parc que l'on tient à cacher.

Le streetartist Banksy, au moyen de son parc Dismaland, met l'accent sur la réalité dissimulée des parcs qui vient durement contraster avec l'illusion que l'on veut en conserver. L'utopie qu'est supposée être le parc vire à la dystopie, le rêve devient cauchemar. Adieu joie et innocence, bonjour peine et dépression.

Cependant, il convient de remarquer que cette idée de l'expérience difficile, d'une pénibilité, n'est pas nécessairement ressentie par les employés. En effet, ayant interrogé un ancien intérimaire de Disney, il m'est apparu que son regard sur son expérience au sein de cette entreprise est parfaitement

positif. Il existe donc un décalage entre la vision des théoriciens qui s'imaginent un envers du décor parfaitement insoutenable, et les principaux concernés qui peuvent se satisfaire de leur situation.



[103]



[104]

[103][104] Dismaland, Banksy

L'avis d'un ancien employé

« J'ai une formation en Génie Civil, et je suis actuellement employé comme Dessinateur Projeteur.

Je suis arrivé en France, et j'ai choisi d'être embauché par une boîte d'intérim consacrée à Disneyland Paris. J'y suis resté de 2016 à 2018. Pendant toute cette période, j'ai cumulé mon emploi au sein du parc Disneyland et du travail logistique. Cela m'a permis de retomber sur mes pieds avant de me réorienter sur ma formation de base.

En étant intérimaire chez Disney, j'ai pu expérimenter tous les postes au sein du parc : depuis la plonge en restauration jusqu'à incarner Mickey. Graver les échelons à Disney est plutôt simple, tant que l'on se consacre activement à son travail. De cette expérience chez Disney, j'en retire un souvenir magnifique.

Il y a une très bonne ambiance au sein de l'entreprise, qui fait toujours de son mieux pour s'adapter aux em-

ployés, qui ont également de nombreux avantages. En effet, ils ont des réductions sur les Hôtels Disney, des réductions dans certaines enseignes... Bien évidemment, il leur est également possible d'entrer gratuitement dans le parc, de payer moins cher dans les boutiques du Disney Village, mais aussi d'inviter jusqu'à trois personnes par mois. Chaque année, il y a aussi une soirée spécialement pour les Cast Members - le nom donné aux employés - , soirée au cours de laquelle vient même Catherine Powell, PDG de Disneyland Paris et Managing Director de The Walt Disney Company.

Cependant, c'est vrai que travailler chez Disneyland s'accompagne de contraintes, et que c'est un emploi qui peut être fatigant. En effet, les jours fériés sautent, puisqu'en tant qu'entreprise de service, les parcs sont ouverts quand les visiteurs ont du temps libre. De plus, les affectations horaires peuvent être compliquées, trois équipes se re-

laient au cours de la journée : 5h à 13h, 13h à 21h et l'équipe de nuit. C'est un travail permanent. Dans mon cas, en tant qu'intérimaire, mes affectations pouvaient varier d'une semaine à une autre. Il était possible de travailler sur la plage de 5h à 13h une semaine, puis de 17h à 1h la semaine suivante. Les employés permanents, eux, ont les mêmes affectations.

Heureusement, il y a tout de même une véritable importance de la communication au sein des équipes, et l'accessibilité des managers est essentielle. En effet, une grande proximité se crée entre les Cast Members, les Cast Members XP, le Team Leader, le Team Leader XP et le Manager au sein d'une location. Une location étant une boutique, un restaurant etc. Le tutoiement est de rigueur, et s'il y a le moindre problème, il est possible de le résoudre directement.

Au sein du parc, les visiteurs ne

sont pas simplement des visiteurs. Ce sont des Guests. Des invités. Là-bas, le Guest est totalement roi et il est inconcevable de lui dire non. Dans cet objectif, chaque employé devient un acteur, et ainsi, il est nécessaire de jouer un rôle, de s'imprégner des personnages pour conserver l'illusion. Pour pouvoir incarner Mickey, j'ai eu, par exemple, une journée de formation pour apprendre sa gestuelles, sa signature, etc.

Enfin, pour avoir travaillé là-bas, j'ai désormais une meilleure vision des choses. Je ne crois pas que connaître l'envers du décor supprime la magie que cherchent à créer les parcs. Au contraire, on apprécie davantage le rêve quand on a conscience du travail titanique qu'il représente. »

Sid-Ali BERRABAH
Propos recueillis le 16/10/19

3) L'excitation dissimule les tensions

Le loisir, dans son identité propre, est vecteur de liberté. En effet, si à l'origine, le loisir s'opposait au travail et permettait donc une distanciation du stress qu'il engendrait, désormais, le loisir n'est pas que la fuite de notre activité professionnelle. C'est une recherche active de bonheur, une quête de sensations agréables.

Le parc d'attraction, dans cette mesure, est une organisation rationnelle visant à créer des expériences totalement irrationnelles, génératrices d'excitation. C'est ce jeu de l'imaginaire, ces décors permanents, l'immersion dans un monde totalement différent. Cependant, et par le biais des émotions fortes qui les caractérisent, on peut considérer que les parcs recherchent la violence, d'une certaine façon. S'ils se présentent comme des exutoires, des façons d'expurger les passions humaines, il convient d'admettre qu'il n'y a qu'un pas entre tension et excitation. Qui n'a pas appréhendé une attraction vertigineuse qu'il

ne connaît pas ? Qui n'a pas senti son cœur battre à toute allure avant d'être propulsé à 130 km/h ? La recherche de ces sensations fortes, et de la joie qu'elles peuvent procurer, se fait rarement sans franchir le pas qui mène à la tension, et l'angoisse.

Cette mauvaise expérience, si elle est généralement oubliée une fois que la machine est lancée, peut se prolonger une fois l'attraction terminée. Celle-ci ne nous a pas plu, trop haute, trop rapide, trop violente... Si notre ressenti en sortant de cet endroit est négatif, il impacte notre vision de l'attraction, et peut altérer également notre vision du parc. En effet, il ne faut pas grand-chose pour qu'une expérience soit gâchée.

Ainsi, si le parc cherche à offrir des sensations uniques, s'il nous aide, d'une certaine façon, à rechercher l'extase, il s'accompagne toujours, remarque Jean Max Collard¹⁰⁵, du risque de l'ac-

[105] Emission France Culture, «Le parc d'attraction, architecture d'un rêve.» 2016

cident. Il peut être mental – la crainte qu'une attraction ne nous plaise pas – ou physique. En effet, les attractions, en général, défient les lois physiques pour offrir ces fameuses sensations uniques. Il est alors naturel d'évaluer le danger auquel on se soumet pour cette recherche d'extase. On réalise, en grim pant dans les wagons, que notre survie ne tient pas à grand-chose, et qu'un mauvais calcul, un mauvais réglage, sont suffisants pour mettre un terme définitif à cette expérience.

Il y a donc, implicitement, une sorte de curiosité morbide à expérimenter des attractions. On va frôler la mort, et cela nous attire, parfois bien malgré nous. Cette volonté de côtoyer la violence et la peine, tout en restant spectateur extérieur, va s'inscrire dans ce que Bruce Bégout¹⁰⁶ qualifie de tourisme noir, de tourisme des catastrophes. Lors d'un accident grave ou d'événements désastreux, on a du mal à se retenir de regarder et de s'approcher. Mais c'est

cette confrontation à la possibilité de la mort qui va, paradoxalement, nous faire apprécier d'autant plus le risque que l'on prend.

Ce lien entre mort et attraction a même été poussé à l'extrême, c'est ce qu'on peut constater avec la conception d'une attraction comme l'Euthanasia Coaster. Ces montagnes russes pensées par Julijonas Urbonas ont pour objectif de « prendre la vie de ses usagers de façon humaine »¹⁰⁷. Si la confrontation à la vitesse et à l'accélération de la pesanteur à hauteur de 10g est théoriquement létale pour l'Homme, la perte de conscience que cette expérience engendre inévitablement, par manque d'irrigation sanguine, s'accompagne d'une période d'euphorie.

C'est la mort par l'élégance et l'amusement.

[106] Emission France Culture, «Le parc d'attraction, architecture d'un rêve.» 2016

[107] Julijonas Urbonas, « Death by Rollercoaster », Part of the HUMAN+ exhibition at Science Gallery



[108] Maquette de l'Euthanasia Coaster

Cette curiosité morbide qui nous pousse à nous mettre en danger est aussi celle qui nous pousse à regarder de près ce qui peut nous déplaire. C'était le cas des Freak Show notamment, populaires entre le milieu du 19e et le milieu du 20e siècle.

Souvent implantés en marge de cirques et de carnivals, ces freak shows avaient pour but, dans les limites d'un lieu clos, séparé du monde extérieur, de mettre en avant des individus aux caractéristiques choquantes. C'est la création d'un univers parallèle, différent du commun, dans lequel vont se plonger les spectateurs, souhaitant, et acceptant en toute conscience d'être transportés dans un monde différent, potentiellement effrayant.

C'est une autre confrontation aux mondes irréels et fermés, caractéristiques des parcs d'attractions, mais d'une façon plus violente. Presque perverse puisque si on dévisage les [109]



Freaks avec autant d'attention, c'est parce qu'on est heureux de ne pas être comme eux. On aime se faire peur, et on se satisfait de voir nos angoisses enchaînées derrière des barreaux, ou une vitrine.

La recherche d'un monde « autre » fait alors du merveilleux un imaginaire corrosif.

[109] Schlitzie «Tête d'épingle», personnage rendu célèbre par le film «Freaks», de Tod Browning (1932)

4) L'hyperconsommérisme

Les parcs d'attractions sont un symbole excessivement fort du consumérisme. Comme on a pu l'évoquer précédemment, ils ne sont pas seulement dédiés au divertissement. Ils sont également là pour encourager les visiteurs à acheter, à consommer de la nourriture, des souvenirs, des vêtements...

Ce principe n'est pas nouveau puisque le Palais Royal et ses galeries, lors de son âge d'or (1784-1828), étaient un lieu protégé et de plaisir, « une sorte de Paris dans Paris, un centre de vie, de luxe, d'enivrement. »^[110] Tout était réuni pour encourager la consommation, quelle qu'elle soit.

Dans cette mesure, dans les parcs, il y a un véritable appel à la dépense, et donc une offre variée et nombreuse... Et pour satisfaire les clients, faire des marges économiques intéressantes, le parc agit également comme l'entreprise qu'il est. Il faut dégager des bénéfices, gagner de l'argent... Les parcs

sont des manifestations clairement capitalistes.

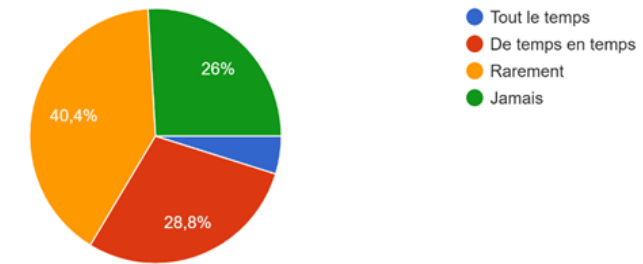
Cela semble paradoxal quand on sait que la naissance d'une civilisation du loisir, donc de l'« Homo Ludens »^[111], s'identifiait comme anticapitaliste. Il fallait s'affranchir des contraintes du travail, se tenir à distance d'une société qui recherchait le profit, à n'importe quel prix. Pourtant, en choisissant de se divertir dans un parc d'attractions, on se soumet à une dualité qui est de fuir le capitalisme, pour accepter finalement que ce capitalisme soit la source de notre loisir et de notre bien-être.

Disneyland, par exemple, dans son organisation spatiale, accorde toute son importance à Main Street USA, et donc à l'enjeu d'achat et des marchandises. Tout le principe est centré sur la vente des produits dérivés.

Cependant, dans le questionnaire que j'ai développé, il est apparu

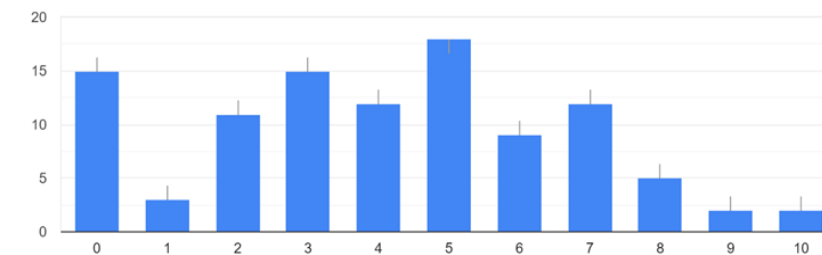
que les visiteurs n'accordent qu'une importance limitée aux magasins et à leur offre. L'aspect hyper consommériste est-il donc nécessaire ?

Achetez-vous généralement dans les boutiques souvenirs ?
104 réponses



[112]

Durant la journée, quelle importance accordez-vous à l'offre des magasins ?
104 réponses



[113]

[112][113] Résultat d'un questionnaire (104 réponses). Concernant leurs habitudes consuméristes, près de deux-tiers des visiteurs achètent rarement ou jamais. Et l'importance accordée en moyenne à l'offre des magasins est de 4,1/10.

[110] « Fantasmagories du Capital », Marc Berdet, 2013

[111] Catalogue de l'exposition Dreamland

LE PROJET

Finallement, ce sont tous ces éléments qui me poussent à vouloir expérimenter un nouveau type de parc. En tant qu'entité individualisée, le parc n'obéit qu'à ses propres règles, et je voudrais réussir à offrir la même expérience au sein même de la ville, qui a toujours été l'élément essentiel à l'offre de divertissement et de loisir.

Comment donc repenser le parc, non plus comme un territoire à part, mais comme faisant partie intégrante de la ville ?

1) Choix du site

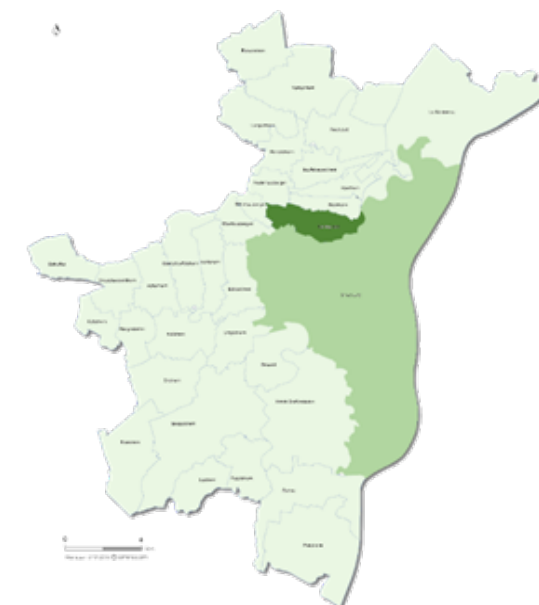
Dans un objectif expérimental de ludification de l'espace urbain, de recherche d'un nouveau modèle, je souhaite m'implanter à proximité de Strasbourg. Le choix de Strasbourg était motivé par ses connexions frontalières, ainsi que son rayonnement. Il n'y a donc pas besoin d'attirer les futurs visiteurs, puisqu'ils seront déjà présents dans cette zone. Mais parce que ce nouveau type de parc nécessitait une surface importante, j'ai choisi l'ancien site de la Malterie Fischer, localisée au sud de Schiltigheim, la banlieue de Strasbourg la plus peuplée.

Le site désaffecté de la Malterie s'inscrit au sein d'une urbanité qui répond à mon envie d'intégrer le projet dans la ville. Entourées par des résidences et bordées par un cimetière, les frontières du site sont intéressantes et créent de nouveaux enjeux urbains.

De plus, la présence de bâtiments classés Monuments Historiques

[114] Emplacement Schiltigheim

soulèvent la question de la réhabilitation, pertinente dans le cadre de mon double diplôme ingénieur/architecte.



[114]

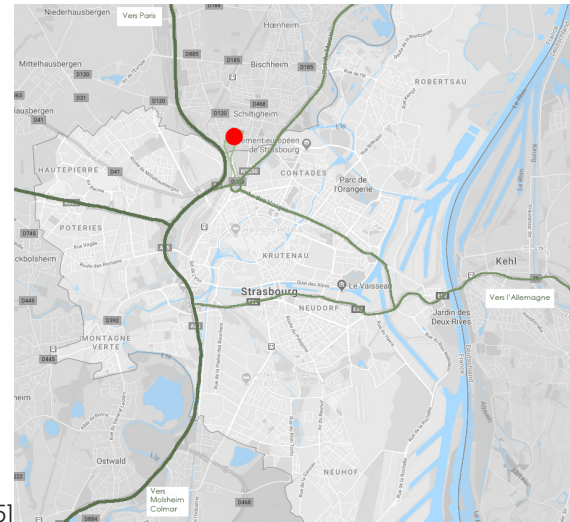
2) Présentation du site

a. Strasbourg

Strasbourg est une métropole à rayonnement international. En tant que capitale européenne, elle est hautement touristique, chargée d'histoire et avec un fort impact culturel. Sa centralité, sa connexion avec les pays frontaliers et son développement en font, selon moi, une ville propice à l'expérimentation par l'attractivité qu'elle offre.

Grâce à sa position, à sa gare et à son aéroport (Entzheim), Strasbourg est d'un accès facile pour les Européens par voiture, train ou avion.

On peut d'ores et déjà remarquer que le site se situe à proximité d'un maillage routier, à la jonction entre autoroute et route nationale.

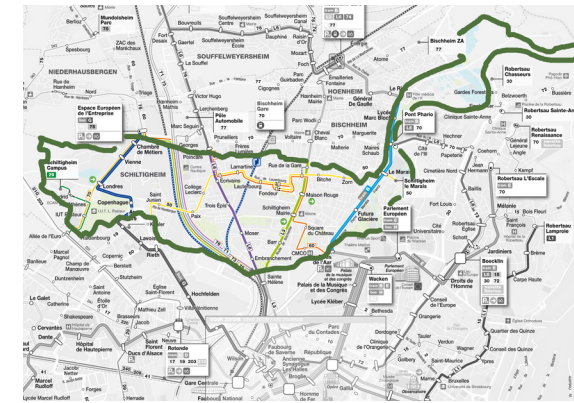


[115]

[115] Desserte routière de Strasbourg, fond de carte issu de Google Map

b. Schiltigheim

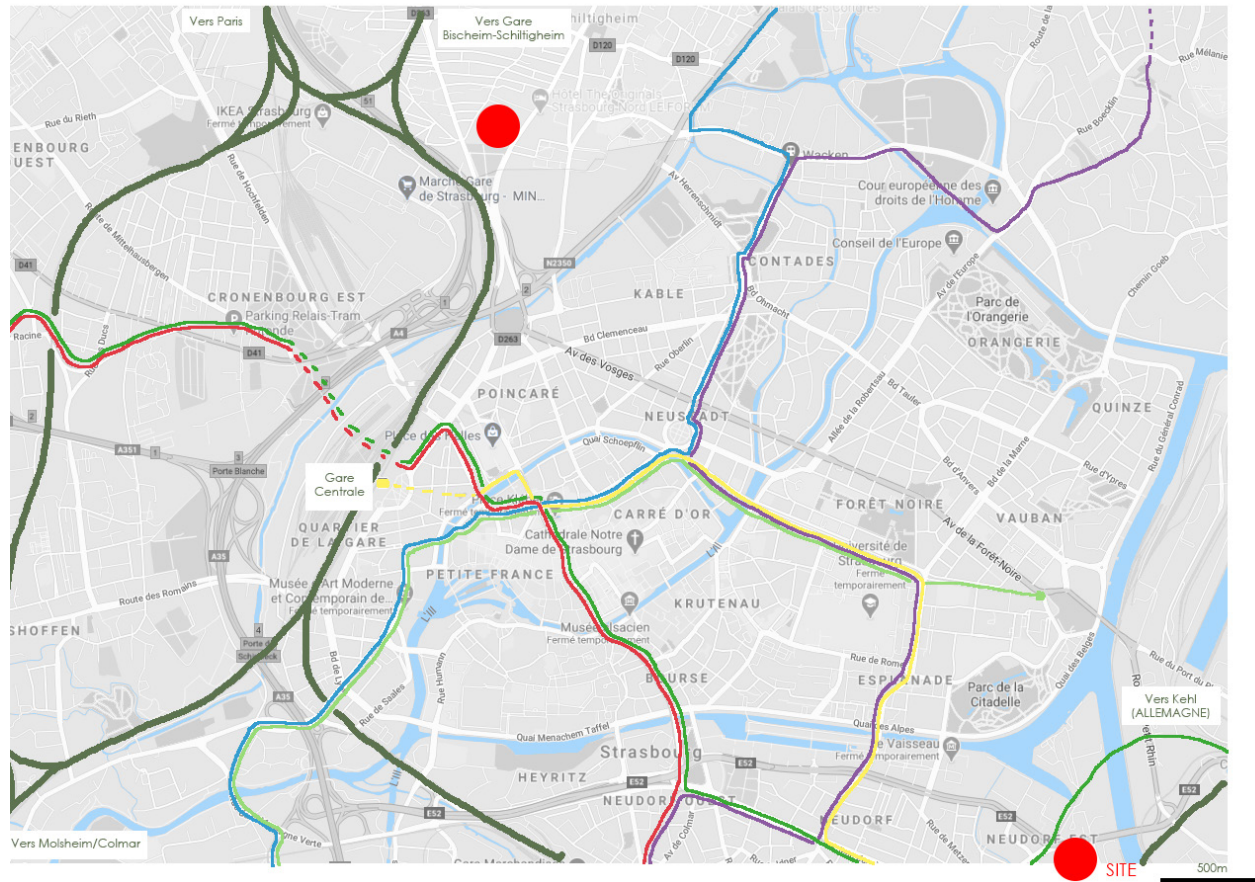
Pour accéder à Schiltigheim depuis Strasbourg en transports en commun, il est possible d'utiliser les moyens ferroviaires ou les lignes de bus.



[116]

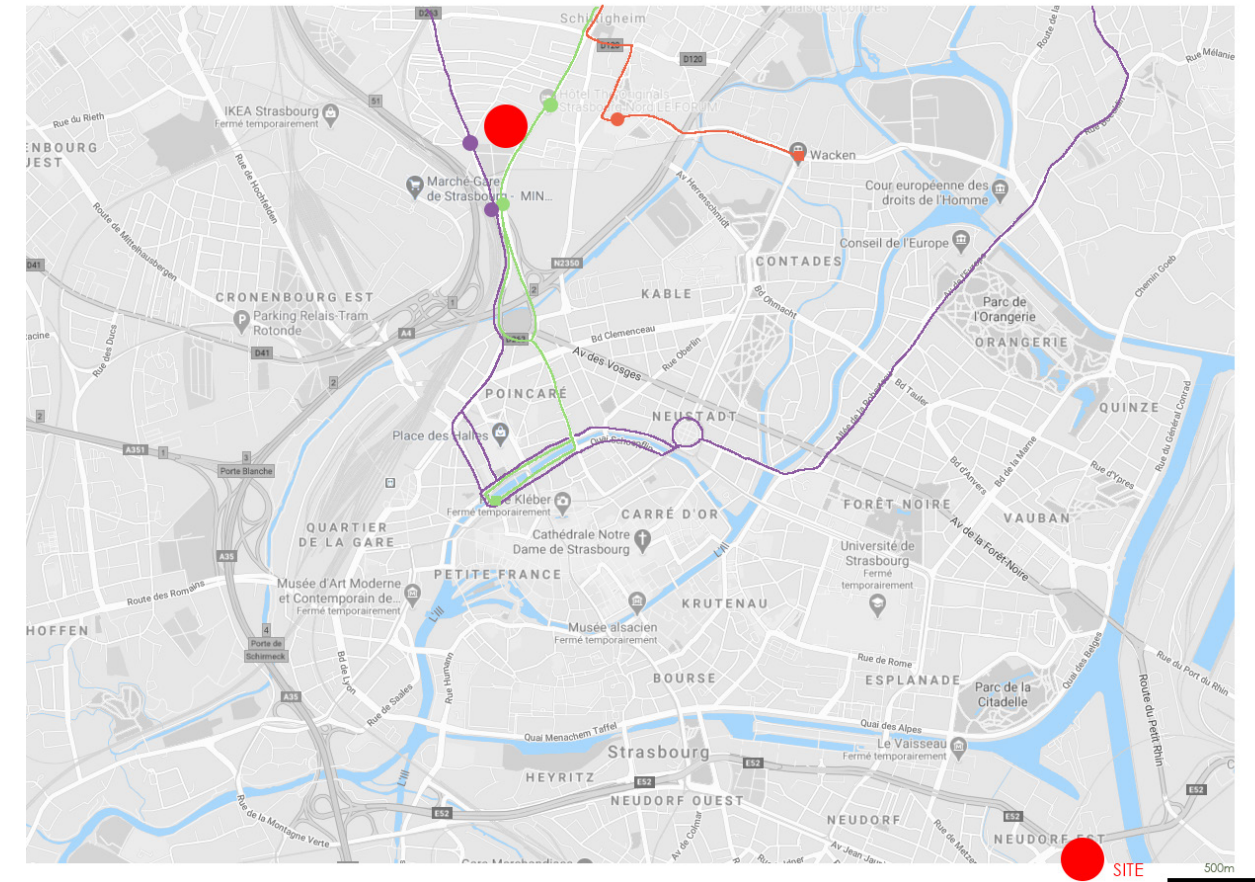
On constate que si Schiltigheim est la banlieue la plus peuplée, les accès ferroviaires sont assez réduits, puisque la seule ligne de tram qui la dessert se déploie à l'est de la ville, et la gare TER (Gare de Bischeim) n'a pas de connexion avec le tram. Cette ligne TER

[116] Desserte en transports de Schiltigheim, carte issue du plan détaillé des transports de l'Eurométropole de Strasbourg



[117]

[117] Maillage ferroviaire de Strasbourg, fond de carte issu de Google Map



[118]

[118] Accès en bus depuis Strasbourg, fond de carte issu de Google Map

> Historique de la ville

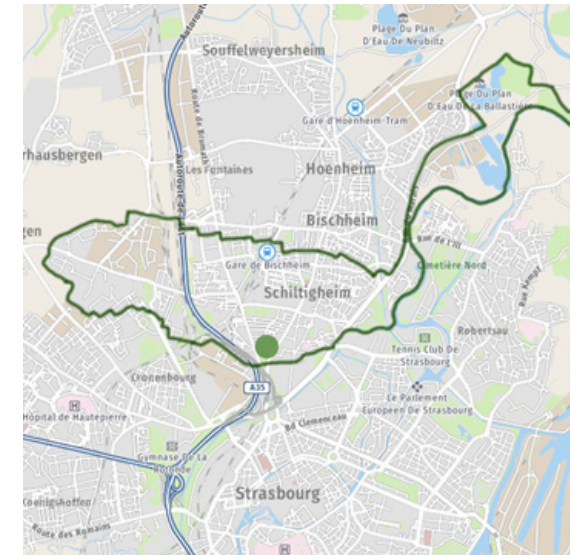
La ville date du IX^e siècle, mais son développement principal survient à partir de 1392, quand les habitants de Adelshoffen, chassés de la banlieue de Strasbourg, arrivent à Schiltigheim.

Schiltigheim est particulièrement connue pour son activité brassicole qui est très ancienne. En effet, les aubergistes brassaient eux-mêmes leurs bières, et les sources remontent jusqu'à fin du XIV^e siècle. Plusieurs brasseries strasbourgeoises s'y implantent dès la fin du XVIII^e siècle (Espérance, Pêcheur (Fischer), Schutzenberg, Perle) à la recherche de plus d'espaces pour la fermentation, qui sera donc de meilleure qualité.

La brasserie Adelshoffen, qui a repris le nom du village disparu, est la seule brasserie créée initialement à Schiltigheim.

Ce sont toutes ces enseignes qui ont fait de la ville la « Cité des Brasseurs », et donc un véritable symbole de l'activité brassicole.

c. Le site



> Historique du site

L'histoire du site commence en 1854, mais le point de départ de la brasserie Fischer remonte à 1821. En effet, c'est cette année qu'est fondée la brasserie de l'Ours Blanc à Strasbourg, et en 1840, elle prend l'appellation « Brasserie Fischer », en hommage à son fondateur Jean-Frédéric Fischer-Garnier. En 1854, les premières caves sont creusées à Schiltigheim, et à partir de ce moment, le site a beaucoup évolué suite aux mutations de son activité.

Cette première période est marquée également par la création du pre-



[119] Schiltigheim et emplacement du site, fond de carte issu de Mappy

[120] Proximité du site aux points d'intérêts environnants, extrait du site «nouveau-quartier-fischer.com»

mier bâtiment de brassage, une salle des machines, une chaufferie et des ateliers jusqu'en 1884, année où la production de Strasbourg est entière transférée à Schiltigheim. La brasserie va continuer à fonctionner ainsi jusqu'en 1903.

De 1903 à 1912, elle étend ses propres équipements, notamment la salle des machines, et rachète diverses brasseries aux alentours, ce qui lui permet de gagner en taille. Elle construit aussi de nouveaux bâtiments, dont la Malterie (1912), qui devient son symbole. En 1922, elle acquiert la brasserie Adelshoffen et lance en 1934, la « Fischer Gold », aujourd'hui la « Fischer Tradition », et le Fischermännle, le fameux bonhomme assis sur son tonneau et buvant une bière, apparaît, devenant son emblème.

L'expansion est stoppée par la Seconde Guerre Mondiale, et les bombardements de 1944 endommagent la brasserie, détruisant presque deux tiers

du site. La brasserie entre dans une période de reconstruction : on remplace les toitures des bâtiments encore debout, on reconstruit les équipements abritant les cuves de gardes et de fermentation, et on construit une nouvelle salle de brassage expérimentale (1959). Cette modernisation a pour but d'encourager le futur développement des bières Fischer, ainsi que d'augmenter les capacités de production et de stockage.

En 1996, Heineken devient actionnaire majoritaire de la brasserie, et en 2000, la brasserie Adelshoffen, désormais fermée, voit sa production transférée sur le site Fischer. Finalement, en 2009, Heineken annonce la fermeture de la brasserie, transférant une partie des outils de production à la brasserie de l'Espérance, plus au nord de la ville, et la production en elle-même est partagée entre cette brasserie et celle du Pélican, à Mons-en-Barœul, au sein de la métropole Lilloise. Seule reste la

marque Fischer.

Jusqu'à récemment, le site de 4,2 hectares était laissé à l'abandon, ainsi que les différents édifices qui y restaient.

> Paysage site

Aux abords du site, à l'est, au nord et à l'ouest se trouvent principalement des bâtiments résidentiels. Au sud se situe le cimetière Sainte-Hélène. En arrière-plan, on peut voir la A35, Strasbourg, les Vosges et la Forêt Noire.

> A conserver

Cinq bâtiments du site sont à conserver, qui sont inscrits Monuments historiques : la Malterie, le Palais Fischer, la salle de brassage, le Fischerstub et la villa Gruber. La haute cheminée également présente sur le site est conservée. Tous ces éléments témoignent de l'histoire passée, et forment une collection d'architectures.



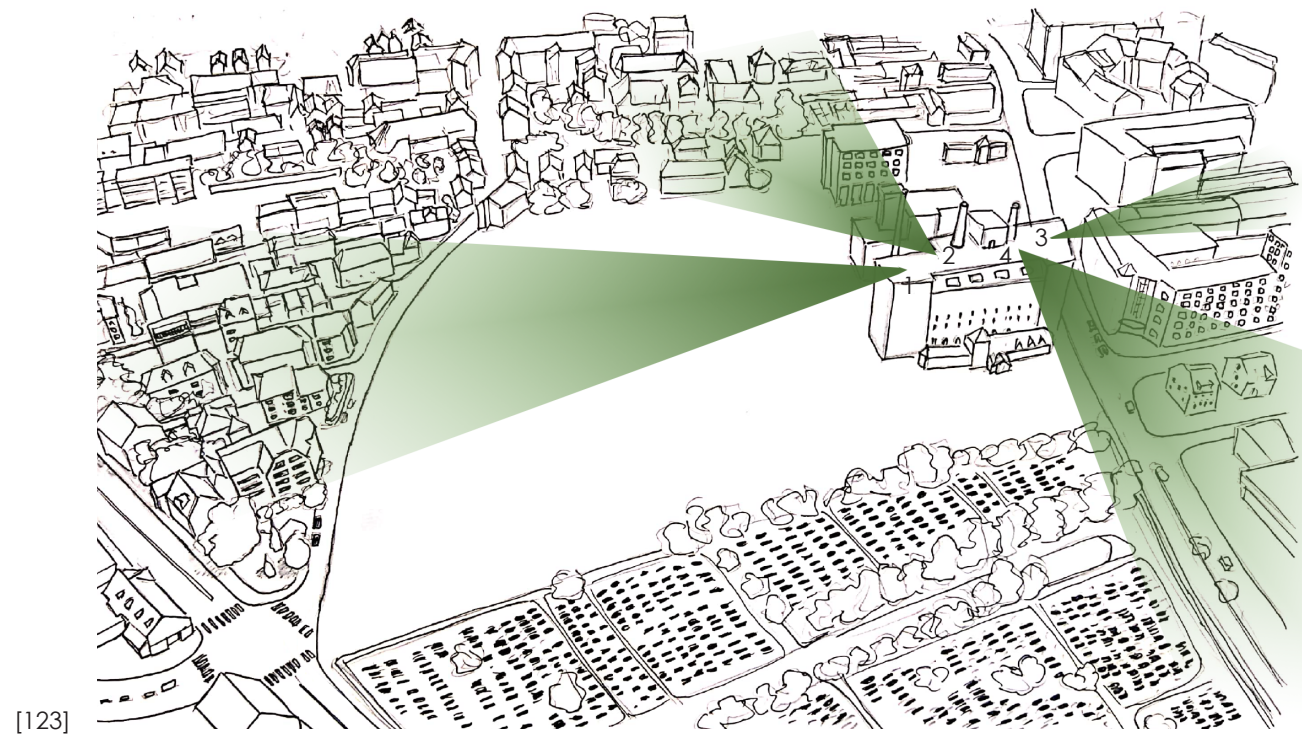
[121]

[121] Ancien site de la Malterie, issu de la notice explicative du dossier «Projet de requalification du site Fischer»



[122]

[122] Bâtiments à conserver, fond de carte issu de Google Map



[123]

[123] Points de vue des perspectives depuis le sommet de la Malterie



1



2



3



4

1. Vue Est : Zone commerciale et industrielle, Vosges en arrière plan
3. Vue Ouest: Strasbourg, Forêt Noire en arrière plan

2. Vue Nord : Quartier résidentiel à la frontière du site, vue sur le reste de Schiltigheim
3. Vue Sud: Cimetière Ste Hélène, A35 en arrière plan



[124]

[124] Photo de la Malterie, visite de site 12/2019

La Malterie

Construite en 1912, elle est le symbole le plus fort de l'activité industrielle et brassicole de Schiltigheim. Etant l'élément le plus haut du site (28m) il en est devenu le plus symbolique également. Il permet une parfaite visibilité sur le site Fischer, que ce soit depuis le vieux Schiltigheim, ou la métropole de Strasbourg.

Son architecture est facilement identifiable, faisant d'elle un facteur important de l'identité du site. Associant vraisemblablement le béton et la brique dans sa structure principale, elle conserve son identité alsacienne par les détails en grès des Vosges autour de ses fenêtres. La plupart sont relativement petites (1,4mx2m/1,4mx1,4m/1,7mx2,1m) car la fonction brassicole ne nécessitait par énormément de lumière. La disposition de ces fenêtres laisse également deviner où se situaient les silos (façades aveugles).

Au rez-de-chaussée en revanche, les ouvertures sont plus larges, car c'est là qu'étaient accueillis les visiteurs.

Ce bâtiment marque également l'entrée de la ville depuis sa création.



[125]

[125] Photo du Palais Fischer, visite de site 12/2019

Palais Fischer

Datant de 1884, il est représentatif de l'activité brassicole du site à son démarrage jusqu'en 1959. C'est le premier édifice consacré au brassage de la bière, et il appartient aux équipements ayant forgé l'identité du site,

Son identité architecturale est très proche de celle de la Malterie : la même couleur de façade, toitures plates, détails en grès des Vosges. Les ouvertures du rez-de-chaussée sont pareillement en plein cintre. Cependant, cette forme se retrouve sur l'ensemble du bâtiment, contrairement à la Malterie dont les ouvertures donnent plus l'illusion du rectangle dans les étages.

Sa particularité architecturale provient des jeux de niveaux et d'espace que l'on peut deviner sur la photo, mais également du vitrail qu'il arbore sur la façade ouest et qui représente le Fischermännle. Cette façade est re-

[126] Façade sur Route de Bischwiller

marquable à l'échelle de la rue.



[126]



[127]

[127] Photo de la salle de brassage, visite de site 12/2019

Salle de brassage

C'est la salle de brassage expérimentale (1959) qui démontrait la volonté de la marque Fischer de s'inscrire dans une nouvelle dynamique de modernité lors de la reconstruction du site. Son architecture marque un renouveau.

Ses dimensions globales sont de 32mx20m au sol, et de 22m en hauteur.

Son architecture tranche sur le site. En effet, alors que les façades des autres bâtiments sont en plein sur toute la hauteur, cette façade donne un effet de construction sur pilotis, et donc de s'élever vis à vis du sol. Contrairement à la Malterie et au Palais, cette salle s'ouvre plus facilement vers l'extérieur. Les poteaux de béton en rez-de-chaussée (entraxe 5m environ) permettent une double lecture de la façade, avec cette double identité de façade pleine et vide. Et les très larges fenêtres ouvertes au sud apportent beaucoup de

lumière.

Elle conserve néanmoins une forte identité industrielle par l'aspect de ses fenêtres, ainsi que des briques sur ses façades.



[128]

[128] La Fischerstübchen

Fischerstübchen

Construite en 1909, c'était un lieu de restauration, mais également un endroit où se trouvaient des bains. Ceux-ci ont disparu, mais l'activité de restauration a été conservée.

Son architecture à colombages est typique de la région, tout comme l'usage du grès des Vosges sur les éléments de façade. Sa toiture en demi-croupe est en tuiles, percée de lucarnes. Le vitrail sur rue représente le Fischermännle. Haute de sept mètres (dix mètres pour la tourelle), elle crée un fort contraste avec la Malterie à laquelle elle est accolée.

Son activité de restauration a engendré des extensions du bâtiment, et donc le mélange d'une architecture typique avec des éléments plus modernes, comme la véranda et les nouvelles fenêtres.

La Fischerstübchen et la Malterie, avec leurs deux architectures si différentes (l'une résidentielle, et l'autre industrielle) marquent le paysage de la ville au moyen de la forte rupture d'échelle qu'elles engendrent.



[129]

[129] Villa Gruber

Villa Gruber

Datant de 1884, son architecture est presque identique à celle de la Fischerstub.

De mêmes dimensions globales, il s'agit d'une autre maison à colombages, avec détails en grès des Vosges sur les façades. Sa toiture en tuiles est aussi en demi-croupe, avec des lucarnes.

Contrairement à la Fischerstub, cependant, elle n'est plus utilisée, donc aucune addition architecturale n'est à repérer.

Il s'agissait d'une dépendance de maison de maître, la maison Ehrhardt – ancien propriétaire –, et disparue depuis plus de cinquante ans. Elle abritait les domestiques jusqu'en 1933, puis fut vendue à un notaire de Schiltigheim. Celui-ci réalisa de nouveaux aménagements pour y installer son étude.



[130]

[130] Photo de la cheminée, visite de site 12/2019

La Cheminée

Haute de 35 mètres environ et datant de 1884, elle fait également partie des marqueurs identitaires forts du site.

Elle est recouverte de petites briques, et enserrée sur sa hauteur par des arceaux en métal.

L'identité globale du site est donc industrielle, et tous les éléments conservés témoignent de l'activité brassicole qui a été si importante pour le dynamisme et l'activité de la ville.

« Le site de la brasserie Fischer est l'un des éléments les plus emblématiques du patrimoine Schilikois, véritable signature de notre ville, sa réhabilitation et sa conversion sont à l'image de notre projet pour Schiltigheim : valoriser le patrimoine pour engager l'avenir.

Rénovation du Palais Fischer, de la villa Gruber, réhabilitation de l'ancienne Malterie, c'est tout un pan de l'histoire brassicole de notre belle cité des brasseurs qui est amené à revivre dans un projet d'envergure qui alliera pôle d'activité de loisirs et de culture, commerces et habitat. Une nouvelle page s'écrit à Schiltigheim.

Nous serons aux côtés de nos partenaires pour accompagner ce pro-

jet signe fort de l'attractivité et la vitalité de notre commune. »^[131]
Danielle Dambach, maire de Schiltigheim.

[131] Danielle Dambach, maire de Schiltigheim, Dossier de presse Nouveau Quartier Fischer, Octobre 2018

3) Les objectifs de l'architecte

L'étude des différents éléments concernant l'identité des parcs d'attraction m'a aidée à poser les premiers concepts que je souhaite développer dans le cadre de cette expérimentation du parc dans la ville.

Tout d'abord, et sans doute le concept le plus important, est de pouvoir reconnecter la ville à l'intervention que je compte faire. Si l'on a pu voir que les parcs fonctionnaient par ce concept d'insularité, et de création claire de frontières, en replaçant le parc dans la ville, je veux qu'il soit accessible. Que ce ne soit pas un enclos fermé, mais bien un nouveau quartier de la ville. En ce sens, le fait d'être enclavé au sein d'une zone résidentielle, tout en ayant un point de vue libre du côté du cimetière Saint Hélène, offre des frontières intéressantes pour le développement du concept.

Cependant, le projet ne doit pas qu'être un simple quartier. En effet, je souhaite conserver le concept clé de

thématisation, propre aux parcs d'attractions. De cette manière, ce quartier que je compte créer aura son identité propre, et offrira une cohérence générale, caractéristique des parcs. Le projet saura donc, malgré son intégration à la ville, s'en démarquer.

Il se caractérisera également par son échelle. En effet, l'expérimentation que je mène est aussi intéressante par la taille du site. On est loin des 22 km² de Disneyland Paris, ou des 95 hectares d'Europa Park. Les moins de 5 hectares du site soulèvent la question du micro-parc, et de la façon dont on peut penser les attractions qu'il abrite. Est-ce qu'on a affaire à une miniaturisation de l'échelle d'un parc normal, est-ce que le projet est une grande attraction ? Cette rupture d'échelle entraîne en tous les cas une nouvelle interrogation du statut du parc.

Concernant sa forme, je souhaite mettre le principe de labyrinthe

au cœur de sa conception. Nous avons pu constater que le labyrinthe était une façon de penser la mobilité dans l'espace. De plus, son étymologie latine le définit comme un enclos de bâtiment dont il était difficile de trouver l'issue, et je souhaite que cela se retrouve dans le projet. L'usage du cercle dans la création de ce labyrinthe me semble important. Dans sa description figurative, il est là pour enserrer et enfermer, créant un parallèle avec la notion de frontière nécessaire aux parcs. De plus, la notion de « labyrinthe » dans les églises, en tant que dallage, offre également cette vision circulaire. Les autres axes qui dessineront le labyrinthe seront issus de la ville, toujours dans ce principe de reconnexion. Ce labyrinthe permettra de participer ainsi à l'identité de ce futur quartier.

Enfin, la diversité des programmes que l'on retrouve dans les parcs, et qui participent donc à l'expérience, sera également une des questions aux-

quelles je compte répondre. Quelle sera l'offre de divertissement du projet, quels autres programmes trouvera-t-on, et à qui s'adresseront ces différents éléments.

Tout cela dans un objectif de redonner une nouvelle image à la ville. Tout comme les différentes évolutions qui ont guidé aux parcs ont engendré des mutations de la ville, et tout comme les parcs d'attractions ont également influencé la conception des villes, je souhaite que ce projet offre une nouvelle perspective urbaine. Je souhaite pouvoir créer la symbiose de deux éléments qui sont, actuellement, souvent indépendants l'un de l'autre.

4) Les objectifs de l'ingénieur

a. La réhabilitation

Le choix de l'ancien site de la Malterie Fischer nécessite de s'intéresser aux enjeux de réhabilitation.

Il convient d'abord de rappeler qu'une réhabilitation est très différente d'une rénovation. Nous avons tendance à considérer ces deux termes comme synonymes, puisque ces deux options visent à améliorer le bâtiment. Cependant, la réhabilitation se distingue par la conservation du bien. L'inscription des cinq éléments du site aux Monuments historiques implique donc le respect de leur architecture et de leur structure, d'où le besoin de réhabilitation.

En particulier, cette réhabilitation répondra à des objectifs de réaffectation. En effet, les bâtiments conservés étaient à usage brassicole. L'enjeu du projet de ce diplôme est de convertir ce site en quartier ludique, et donc de créer une nouvelle destination à cha-

cun des éléments classés. De cette façon, l'intérieur sera totalement repensé, et modernisé, tout en conservant toujours l'identité extérieure.

En effet, les éléments du site ont une forte histoire, un grand impact culturel, et restent des éléments majeurs du profil urbain de Schiltigheim. Si la destination va nécessairement changer, leur symbolique doit être conservée.

Afin de réaliser une réhabilitation, il est absolument primordial d'avoir une connaissance la plus précise possible sur l'ouvrage sur lequel on souhaite intervenir.

La première démarche est celle de l'observation. Cette étape va permettre de repérer des éléments architecturaux caractéristiques de la période de construction (critère historique), et donc d'émettre des premières hypothèses sur l'identité (critère architectural) et les performances du bâtiment. De ces

hypothèses proviennent les potentiels matériaux utilisés, les modes constructifs mis en place, et donc les désordres susceptibles d'apparaître (critère technique). L'emplacement géographique va également orienter le diagnostic des bâtiments.

On peut considérer qu'il existe trois grandes catégories de construction :

- Celles en bois et pierre d'avant 1850
- Celles en bois, pierre et profilé métalliques de type I, entre 1850 et 1900
- Celles en pierre, profilés métalliques, briques et béton, entre 1900 et 1930

Au-delà des années 30, les constructions sont en béton armé associé à la pierre ou la brique, et aujourd'hui, presque exclusivement en béton armé.

Quand cette étape est réalisée, on peut ensuite étudier les méthodes

d'intervention adaptées.

Une fois les hypothèses posées, il est absolument nécessaire de réaliser divers essais dans le bâtiment. Ces essais peuvent être destructifs ou non. Les deux sont nécessaires afin d'avoir une vue d'ensemble de la structure.

Essai non destructif :

Il s'agit de réaliser une échographie du bâtiment, en évaluant l'état de ses structures, leur localisation, pour détecter les pathologies présentes ou naissantes. Souvent justifiés par des limites techniques et économiques, les sondages non destructifs sont basés sur des techniques géophysiques et bénéficient, pour la plupart, d'une mise en œuvre légère et rapide.

Quelques exemples d'essais non destructifs :

- La caméra thermique infrarouge :

On recherche les rayonnement émis par l'environnement, afin d'évaluer la température des éléments. Cette caméra permet de détecter plus facilement les structures dissimulées, ainsi que de repérer les désordres d'humidité silencieux.

- Essai au scléromètre : Il permet d'estimer la résistance du béton, des pierres, des briques et des mortiers.

- Ferroskan : Il rend possible le repérage des armatures acier dans la structure, et d'estimer leurs enrobages. Cet outil repose sur la perturbation d'un champ électromagnétique à proximité d'un acier.

- Géoradar : Il permet d'observer à travers les parois ou le sol, jusqu'à 50 cm de profondeur. Il rend repérable le ferrailage des bétons et les défauts du matériau dans les éléments structurels. Dans le cas du sol, il en évalue sa compacité, et met en avant les cavités entre le terre-plein, et le sol maçonnés. On utilise également cet outil pour évaluer précisément les épaisseurs de voiles ou planchers.

Essai destructif :

Comme son nom l'indique, on va toucher à la structure du bâtiment, en « détruisant » une petite zone pour pouvoir l'étudier.

Quelques exemples d'essais destructifs :

- Le sondage : Ils permettent une qualification de la structure impossible par essai non destructif. Que ce soit par piochage au burineur ou carottage, ils restent ponctuels, mais n'en sont pas moins nécessaires pour préciser le diagnostic structurel (plancher hourdis ou dalle alvéolée, voile béton ou mur en parpaing...)

- Prélèvement de matériaux : Dans un objectif d'analyse en laboratoire, ces prélèvements peuvent être des découpages de matériaux, des carottages...

Ces sondages vont confirmer ou infirmer les hypothèses issues de l'obser-

vation, vérifier si les principes constructifs supposés sont bien mis en œuvre, et permettre de voir si le bâtiment a été modifié ou non au cours de son existence.

Dans le cas de la structure de la Malterie, ce sont principalement les sondages qui vont être mis en place.

Cette réhabilitation a également pour objectif d'être une réhabilitation écologique. En effet, l'intervention est là pour mettre aux normes les bâtiments et améliorer leurs performances énergétiques.

Étant un ancien site industriel, l'assainissement des sols est nécessaire afin de pouvoir accueillir du public. De la même façon, les diagnostics au plomb et à l'amiante doivent être menés afin de respecter les normes sanitaires.

Accueillant du public, il faut aussi s'assurer du respect des nouvelles normes thermiques. Actuellement, la RT

2012 est en application, mais elle va laisser la place à la RT 2020. Le but était déjà de créer des bâtiments à énergie positive (BEPOS), qui produiraient donc plus d'énergie (chaleur et électricité) qu'ils n'en consomment. La RT 2020 encouragerait l'amélioration des performances actuelles, et donc la généralisation des BEPOS. Cette RT 2020 miserait encore davantage sur les énergies renouvelables, dans la lignée de la RT 2012 qui demandait déjà l'utilisation d'au moins une énergie renouvelable (panneaux photovoltaïques, capteurs solaires, raccordement à des réseaux de chaleurs alimentés par énergies renouvelables à au moins 50%).

Si les enjeux de consommation et création d'énergie sont plus facilement mis en place dans les constructions neuves, pouvoir transformer d'anciens bâtiments en BEPOS est un défi caractéristique d'un siècle porté sur l'optimisation des ressources et de l'énergie.

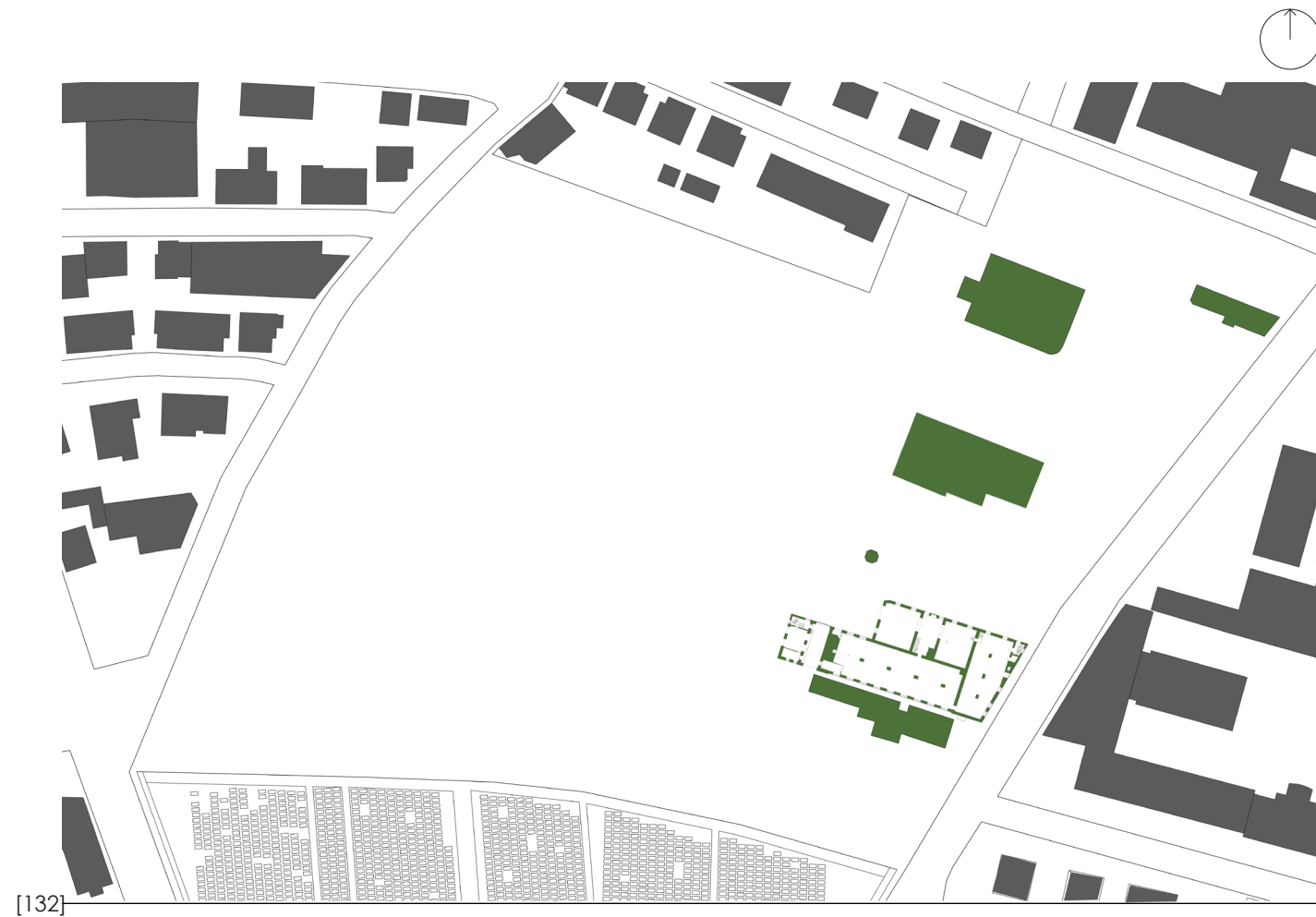
Dans cet objectif, la réhabilitation des bâtiments passera nécessairement aussi par des problématiques de réemploi des matériaux présents. En effet, le changement de destination de l'ouvrage va impacter l'organisation interne, et rendre obsolète certains éléments. La question de ce qui peut être conservé, modifié et réutilisé, est cruciale. C'est pourquoi la problématique de la réhabilitation passera nécessairement par l'analyse des cycles de vie des matériaux.

Cette réhabilitation, dans l'identité du projet global, doit s'inscrire dans la durée.

b. La réhabilitation de la Malterie

Cependant, l'enjeu principal du projet sera de la réhabilitation structurelle, et nécessite donc un diagnostic de la Malterie, qui sera l'élément sur lequel je compte travailler.

Le projet officiel de réhabilitation du site a déjà été validé (incluant des logements, des équipements de loisirs et une école) et le chantier a déjà été entamé. J'ai pu entrer sur la zone du chantier, et visiter l'ancien bâtiment de la Malterie. Ses dimensions (60mx25mx30m) sont réellement imposantes, cela confirme bien son statut de signal du site. C'est pour cette raison que je veux que les enjeux de réhabilitation de mon projet soient concentrés sur ce bâtiment, pour revaloriser son identité.



[132]

[132] Etat du site pour le projet, Malterie en bas à droite

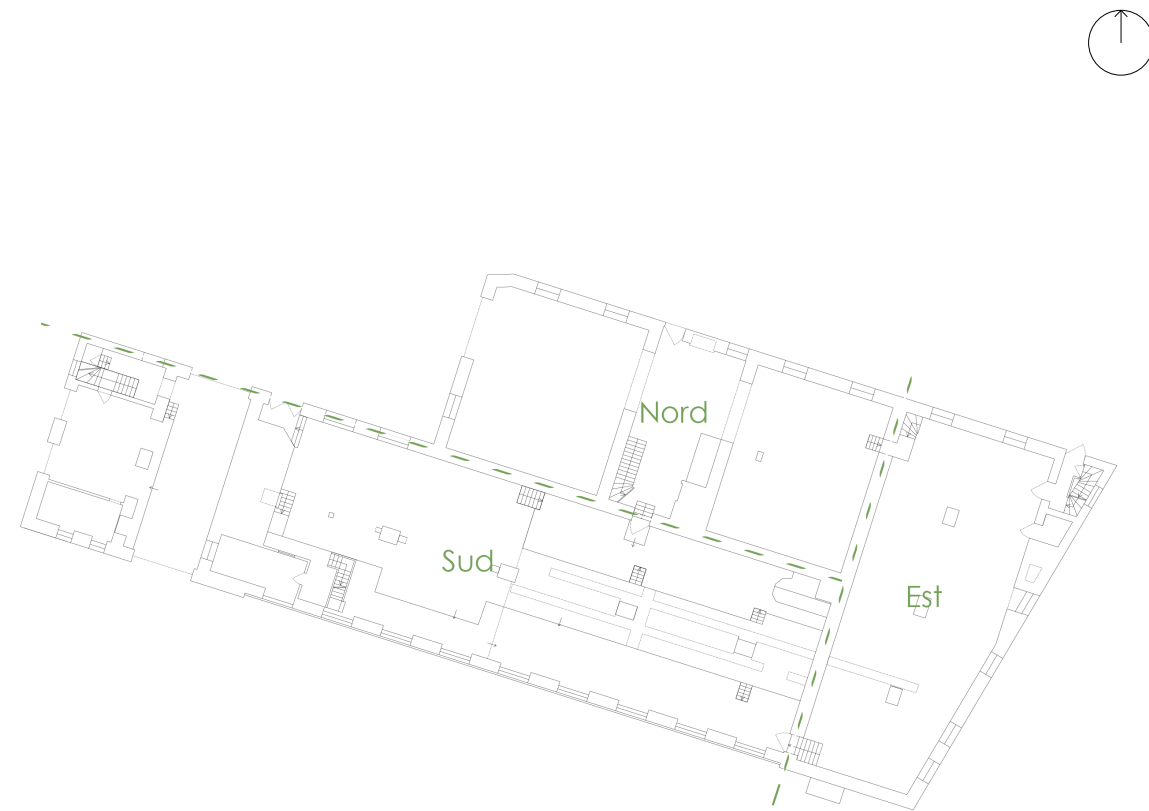
La première chose qui m'a frappée lors de la visite, c'est la multiplicité des niveaux. En effet, structurellement, la malterie peut être séparée en trois entités.

La zone à l'Est (218 m²) accueille uniquement les silos et se déploie sur les 30 mètres de haut, sans aucun plancher. La zone nord contient trois niveaux accessibles (100 m²), de hauteurs comprises entre 4 et 12 m, répartis de part et d'autre d'une large zone centrale (63m²) accueillant les escaliers, eux desservant huit niveaux (toiture terrasse incluse). La zone sud, elle, présente actuellement quatre niveaux (560 m²), de hauteurs variant entre 2,8 et 11 m. Les niveaux Nord et les niveaux Sud ne sont pas alignés, mais sont accessibles grâce aux différents paliers de la zone Escalier qui sert de connexion entre tous les éléments.

Dans ces différents niveaux on trouve actuellement :

- les cuves
- les silos
- les zones de séchage
- les anciennes circulations
- d'anciens équipements (tapis roulants, monte-charges)

[133]



[133] Zonage Schématique de la Malterie



STRUCTURE GENERALE

Murs porteurs en béton et/ou briques pleines;

Poteaux vraisemblablement en béton;

Planchers en béton;

Façade Nord : briques extérieures (épaisseur 50cm) et béton intérieur (épaisseur 22 cm);

Façade Sud : briques pleines (épaisseurs 70 cm);

Radier d'épaisseur 30 cm sur remblai sableux rouges (épaisseur 40 cm) et graviers;

Fondations au mur de façade : largeur 165 cm, profondeur de semelle minimum de 110 cm.

(Données issues de sondages réalisés in situ)

[134][135][136] Matérialités de la Malterie, définies par sondage, et visite de site

[134]



[135]



[136]





[137]



R+7

Dalle béton 11 cm
Murs briques épaisseur 40cm et 60cm
Portique béton, entraxe 4m
Poutres secondaires béton, entraxe 2,4m

[137] Photo de salle, issue de la visite de site, 12/2019



[138]



R+3

Dalle béton 11cm
Murs briques pleines épaisseur 80cm
Poteaux bétons (0,9mx0,9mx2,6m), entraxe 8m

[138] Photo de salle, issue de la visite de site, 12/2019



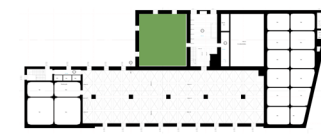
[139]



RDC

Dalle béton 11 cm
Murs briques pleines épaisseur 80cm et 70 cm
Poteaux béton (0,9mx1,2mx3,7m), entraxe 8m

[139] Photo de salle, issue de la visite de site, 12/2019



R+3

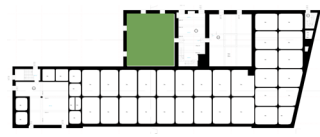
Dalle béton 10 cm
Briques pleines épaisseur 85 cm
Haut de la photo: profilé IPN 280, entraxe 100cm

[140] Photo de salle, issue de la visite de site, 12/2019

[140]



[141]



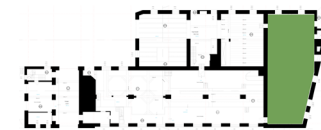
R+6

Dimensions 10mx11m
 Dôme en béton (épaisseur 12 cm) et paille/argile (épaisseur 8 cm) + armatures en fer de diamètre: 14 mm horizontal/8 mm vertical

[141] Photo de salle, issue de la visite de site, 12/2019



[142]



RDC

Dalle béton 11cm
 Murs briques pleines épaisseur 80cm
 Poteaux bétons (1,1mx0,8mx2,9m et 1,3mx0,8mx2,9m), entraxe 6m

[142] Photo de salle, issue de la visite de site, 12/2019

L'objectif de cette réhabilitation serait de faire de cette Malterie le support d'une montagne russe.

Le diagnostic du bâtiment va permettre de travailler les nouveaux enjeux structurels du projet qui seront les suivants :

- Evaluer comment le tracé d'une future attraction va impacter le dessin de la Malterie, et quelles solutions trouver pour ne pas compromettre la structure existante;
- Comment envisager les sujets de soutien de cette attraction;
- S'interroger aussi sur la façon dont la structure nécessaire à la stabilité de la future attraction peut participer également à la stabilité de la Malterie;
- Comment les impératifs techniques d'une telle attraction s'adapteront à l'espace;
- Réfléchir à la réutilisation potentielle des éléments qui ne seront plus nécessaires.

CONCLUSION

Le loisir a toujours eu une place prépondérante chez l'Homme, et son évolution a toujours été caractéristique d'une évolution de société, et de ses besoins. Les parcs d'attractions, en particulier, sont le modèle actuel d'une mutation de lieux depuis le 16eme siècle. Les objectifs de divertissement restent les mêmes, mais la forme change.

Cette forme est caractérisée par de multiples codes et usages, participant à la création d'une mise en scène entraînant le visiteur. Ce sont ces codes et usages qui vont également être repris par la ville et d'autres programmes urbains. Les expérimentations au sein du parc engendrent donc de nouvelles réflexions sur l'urbanisme.

Cependant, les mutations qui caractérisent les parcs les ont conduits à s'émanciper, et donc à se développer en dehors de la ville. C'est ce repli sur soi qui me semble questionnable, quand on sait que c'est la ville elle-même qui

a toujours cherché à offrir les moyens de se divertir à ses habitants.

Le projet que je veux développer est une recherche dans ce sens, une reconnexion entre le parc d'attractions, entièrement dédié au divertissement, et la ville. Je veux pouvoir offrir l'expérience du parc, tout en repensant la façon dont ce concept va impacter la ville, et donc redessiner le paysage urbain.

Finalement, je souhaite que ce projet puisse encourager de nouvelles expérimentations dans le dessin et la conceptualisation de quartiers.

BIBLIOGRAPHIE

LIVRES ET ARTICLES

«*L'Enseignement de Las Vegas*» - Venturi, Scoot Brown et Izenour - Editions MIT Press, 1972

«*Folies, Tivolis et Attractions*» - Gilles-Antoine Langlois - Délégation à l'Action Artistique de la ville de Paris, 1991

«*Des mondes inventés*» - Anne-Marie Eyssartel & Bernard Rochette - Editions de la Villette, 1992

«*Divertissement et loisirs dans les sociétés urbaines à l'époque moderne et contemporaine.*»- Robert Beck & Anna Madoeuf - Editeur Presses Universitaires François-Rabelais, 2005

«*La thématization du territoire : planification et maîtrise d'ouvrage privée à Val d'Europe (1987-2005)*» - Pierre Chabard, extrait des «Cahiers thématiques, n°6» - Edités par Philippe Louguet, Corinne Tiry et Frank Vermandel, 2006

«*Catalogue Exposition Dreamlands*» - Centre Pompidou, 2010

«*DETAIL, Architecture commerciale*» - Detail, SERIE 2011

«*Les villes invisibles*» - Italo Calvino - Editions Gallimard, 2013

«*Fantasmagories du Capital*» - Marc Berdet - Editions La Decouverte, 2013

EMISSIONS, DOCUMENTAIRES, DOSSIERS DE PRESSE

«*Disneyland, mon vieux pays natal.*» - Film documentaire, Arnaud des Pallières - Production Les Films d'ici, 2001

«*Le parc d'attractions, l'architecture d'un rêve.*» - Emission France Culture, 2016

«*Projet de requalification du site Fischer.*» - Sous la direction de Strasbourg, Eurométropole - Juillet 2016

«*Dossier de presse Nouveau Quartier Fischer*» - Altarea Cogedim - 18 octobre 2018