

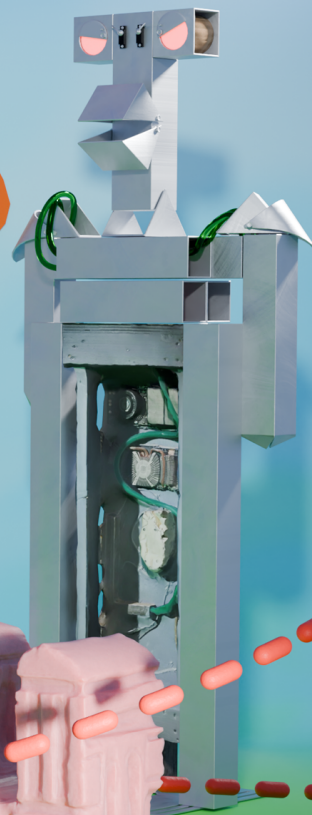
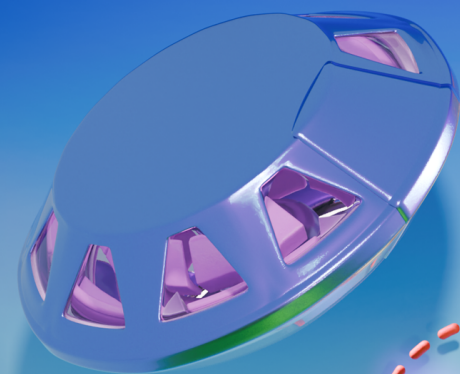
La Fête Verte Laf

EBB



Parc de loisirs
produit par ebb.global

avec les filières professionnelles
du lycée Alfred Nobel de
Clichy-sous-Bois



SOMMAIRE

Présentation de la Fondation	3
Venir en groupe	4
Présentation du projet	5
Note d'intention	
Présentation des parties prenantes	
Neïl Beloufa et ebb.global	9
L'Atelier en résidence	10
Présentation des attractions	11
Pour aller plus loin	21
Histoire des parcs d'attractions	
Le commissariat participatif, une critique institutionnelle ?	
Le musée et le divertissement : frontière ou cohabitation ?	
Bibliographie	30

PRÉSENTATION DE LA FONDATION LAFAYETTE ANTICIPATIONS

Créée à l'initiative du Groupe Galeries Lafayette, la Fondation Lafayette Anticipations est un lieu d'exposition et d'échanges consacré aux arts visuels et vivants. Située au cœur de Paris dans le Marais, Lafayette Anticipations invite à découvrir d'autres manières de voir, sentir et écouter le monde d'aujourd'hui pour mieux imaginer, grâce aux artistes, celui de demain.

Gratuites, les expositions sont à découvrir seul·es, en groupe ou accompagné·es par des médiateur·rices, pour une visite vivante et accessible. Lafayette Anticipations propose également une riche programmation de rencontres, visites et ateliers pour petit·es et grand·es. Les festivals Closer Music et Échelle Humaine sont de grands rendez-vous qui toute l'année font découvrir les tendances les plus inspirantes de la musique et de la danse.

Tous les établissements scolaires et péri-scolaires sont les bienvenus à Lafayette Anticipations, que ce soit pour une visite guidée, une visite-atelier ou un partenariat. Lafayette Anticipations entretient des liens singuliers avec les relais de l'Académie de Créteil et de Versailles pour monter des projets d'éducation artistique et culturelle (EAC) ou organiser des temps de formations ou de présentation de saison dédiés aux enseignant.e.s. Pour favoriser le financement de projet, la Fondation est également présente sur le Pass Culture (part collective et individuelle).

VENIR EN GROUPE

Vous souhaitez venir voir l'exposition ?

Notre équipe de médiation vous propose différents formats de visites et d'ateliers.

Plus d'informations sur notre site Internet ou en écrivant un email à mediation@lafayetteanticipations.com

Vous souhaitez venir en groupe ?

Nous vous invitons à remplir le [formulaire](#) disponible sur l'[espace enseignant](#).

Pour visiter *La Ruée vers l'Or*, nous vous proposons une introduction de 30 minutes pour revenir sur le projet, sa genèse et son fonctionnement. Si le groupe souhaite activer les attractions, le tarif s'élève à 5€ par personnes (gratuité pour les groupes issus du champ social).

En savoir plus sur la programmation ?

Consultez la [page dédiée](#) à l'exposition *La Ruée vers l'or* sur notre site Internet.



ACCÈS

Lafayette Anticipations

9, rue du Plâtre - 75004 Paris
44, rue Sainte-Croix-de-la-Bretonnerie -
75004 Paris

HORAIRES D'OUVERTURE

Tous les jours : 11h– 19h
Nocturne le jeudi : 11h–21h
Fermé le mardi

COMMENT VENIR ?

Métro

Rambuteau : ligne 11
Hôtel de Ville : lignes 1 & 11
Châtelet - Les Halles : lignes 4, 7, 11, 14 & RER A, B & D

Bus

Archives - Rambuteau : 29 & 75
Centre Georges Pompidou : 38, 47, 75
Hôtel de Ville : 67, 69, 76, 96

Parking

31, rue Beaubourg
41-47, rue Rambuteau
4, place Baudoyer

PRÉSENTATION DU PROJET

PRÉSENTATION DU PROJET

NOTE D'INTENTION

En 2018, à l'invitation des Ateliers Médicis, Neïl Beloufa et le studio ebb.global débute une série de workshops en lien avec l'équipe enseignante (Abel Vagba, Olympe Routis et Mourad Kachibal) du lycée polyvalent Alfred Nobel. Au fil des sessions, plusieurs classes participent aux ateliers et l'envie naît de créer un modèle économique qui développe les savoir-faire des élèves et leur propose de nouveaux débouchés professionnels. Ils conçoivent des maquettes, notamment de stades de foot, qui leur donnent l'idée d'imaginer un vaste parc de loisirs destiné à un large public.

À l'occasion des Jeux Olympiques, en 2023, Lafayette Anticipations s'allie à ebb.global et aux Ateliers Médicis pour accompagner les lycéen·nes issu·es des filières MCV (Métiers du Commerce et de la Vente), MELEC (Métiers de l'Électricité et de ses Environnements Connectés) et TAGORA (Terminale Assistance à la Gestion des ORganisations et de leurs Activités) dans la conception et la réalisation d'un projet hors du commun : un parc de loisirs alliant sport et technologie, à l'échelle d'une expérience immersive sur les deux sites.

Leurs visions, sensations d'un monde dérégulé ou idéal, se déploient sous la forme d'un parc de loisirs. Expérience immersive et interactive, *La Ruée vers l'or* plonge au cœur des rêves et des préoccupations de cette jeunesse qui imagine - et crée - de nouvelles pratiques sportives, s'inspirant de parcours sportifs singuliers ou proposant de nouvelles règles du jeu. Résultat d'un travail mené sur plusieurs années par ebb.global, les enseignants et les lycéennes, ce parc de loisirs expérimente et propose de nouvelles manières de produire ou de jouer. Au sein d'un décor qui emprunte les codes de l'industrie du divertissement, se dessinent d'autres perspectives sur la société, ses codes et ses valeurs. *La Ruée vers l'or* se réapproprie ces « machines à rêves » que sont les parcs de loisirs et invite à se laisser divertir par les grands mythes d'aujourd'hui.

Commissariat : Neïl Beloufa, Rebecca Lamarche-Vadel et Clément Postec

Assistante curatrice : Caroline Honorien

PRÉSENTATION DU PROJET

PARTIES PRENANTES

LAFAYETTE ANTICIPATIONS



Créée à l'initiative du Groupe Galeries Lafayette, la Fondation est un lieu d'exposition et d'échanges consacré aux arts visuels et vivants. Située au cœur de Paris dans le Marais, Lafayette Anticipations invite à découvrir d'autres manières de voir, sentir et écouter le monde d'aujourd'hui pour mieux imaginer, grâce aux artistes, celui de demain.

EBB.GLOBAL



ebb.global est un studio créatif décentralisé qui explore de nouvelles approches narratives et l'intégration de nouvelles technologies appliquées aux domaines de la culture. Le studio conçoit et produit des expériences, des stratégies et des outils numériques, mettant en avant l'interactivité, la blockchain, l'intelligence artificielle, les espaces immersifs et la gamification. Piloté par une équipe multidisciplinaire d'artistes, commissaires, chercheurs et de développeurs, ebb.global contribue activement à la création de nouveaux modèles de distribution en adéquation avec les valeurs émergentes de notre société.

PRÉSENTATION DU PROJET

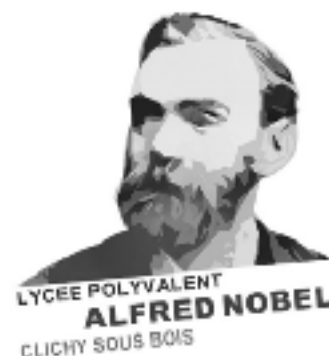
PARTIES PRENANTES

ATELIERS MÉDICIS



Les Ateliers Médicis s'attachent à faire émerger des voix artistiques nouvelles, diverses, et à accompagner des artistes aux langages singuliers et contemporains. Ils accueillent en résidence des artistes de toutes les disciplines et soutiennent la création d'œuvres pensées en lien avec les territoires. Ils favorisent ou organisent la rencontre entre les artistes et les habitants. Situés à Clichy-sous-Bois et Montfermeil dans le département de la Seine-Saint-Denis, ils occupent un bâtiment de préfiguration. Un équipement de grande envergure et d'ambition nationale sera construit à l'horizon 2026, réaffirmant la place de la création artistique dans les banlieues.

LE LYCÉE ALFRED NOBEL



Le lycée Alfred Nobel de Clichy-sous-Bois accueille chaque année des lycéens de filières professionnelles, générales, technologiques et des étudiants de BTS ainsi que d'autres publics (MLDS et GRETA). Placé au centre de la dynamique de la ville de Clichy-sous-Bois, il accueille environ 1300 élèves. La culture de l'établissement est fortement ancrée par des enjeux éducatifs forts : les partenariats avec les entreprises, les universités et les grandes écoles supérieures permettent chaque année à des jeunes d'intégrer des formations ambitieuses. L'une des forces du lycée est la multiplicité des projets pédagogiques tel que *La Ruée vers l'or*.

NEÏL BELOUFA ET EBB.GLOBAL

Neïl Beloufa est un artiste multidisciplinaire franco-algérien. Il a étudié à l'Ecole Nationale Supérieure des Beaux-Arts et à l'école Nationale Supérieure des Arts Décoratifs à Paris ; au California Institute of the Arts, Valencia (USA) ; à Cooper Union, New York et au Fresnoy - Studio national des Arts Contemporain, Tourcoing (France).

Il se décrit comme artiste, réalisateur et producteur. Ses sujets de recherches oscillent entre l'expérimentation, la critique des espaces et systèmes de pouvoirs, ainsi que les paradoxes satiriques. Dans cette ligne directrice, il a impulsé l'idée d'expositions à comportement (*L'ennemi de mon ennemi*, Palais de Tokyo, du 16 février au 13 mai 2018) : au sein de l'exposition, un robot programmé aléatoirement déplaçait les modules exposés, échappant à la volonté de l'artiste, du musée, et du public.

Ce principe d'activation d'oeuvres par l'aléatoire – et par le public – au sein d'un projet culturel s'observe à nouveau dans *La Ruée vers l'or*, en invitant les visiteur·euse·s (également acteur·ice·s du parc de loisirs) à s'approprier chacune des attractions.

En 2021, Neïl Beloufa a co-fondé ebb.global, un studio créatif piloté par une équipe multidisciplinaire d'artistes, commissaires, chercheur·e·x et développeur·e·x. ebb.global explore l'intégration de nouvelles technologies aux domaines de la culture, contribuant activement à la création de nouveaux modèles de distribution en adéquation avec les valeurs émergentes de notre société.



EBB

L'ATELIER EN RÉSIDENCE

Chaque année, Lafayette Anticipations invite un·e artiste en résidence à imaginer un projet dans lequel les élèves (classe de collège ou lycée) contribuent au processus de recherche, de création et de production d'une œuvre à venir. *L'Atelier en résidence* à Lafayette Anticipations est une occasion unique de déployer recherches et idées entre une classe et un·e artiste en résidence et de travailler collaborativement. Pour la saison 2023-2024, ebb.global est l'invité de l'Atelier en résidence de Lafayette Anticipations, en collaboration avec les classes professionnelles du lycée Alfred Nobel de Clichy-sous-Bois.



Production du Robot de *La Ruée vers l'Or* dans les ateliers de Lafayette Anticipations
© Chloé Magdeleine

PRÉSENTATION DES ATTRACTIONS

PRÉSENTATION TECHNIQUE DU PARC D'ATTRACTIONS

Lors de la conception du projet, les lycéen·nes ont imaginés une narration mettant en scène une course-poursuite dans les rues fantasmées de Paris.

En 2024, une flamme a été dérobée lors de son tour de France, alors qu'elle était en route pour Clichy-sous-Bois. Le parc de loisirs *La Ruée vers l'Or* s'ouvre sur un journal télévisé qui reprend cette actualité brûlante, avant d'être interrompu en direct par le Hacker, un être mystérieux qui l'a subtilisée après avoir piraté les systèmes de surveillance des Jeux Olympiques. Celui-ci défie alors le public de retrouver la flamme. Chacun·e a désormais pour mission de partir à sa recherche et de retrouver sa trace dans *La Ruée vers l'Or*, au gré des attractions, des indices récoltés, et de sa rencontre avec différents personnages.

Cette expérience immersive et interactive invite à découvrir et à s'essayer à de nouvelles disciplines sportives, dans un paysage évoluant entre futur post-apocalyptique et références au monde contemporain.

Dans les espaces à Lafayette Anticipations, la course-poursuite se matérialise concrètement par une activation des bornes reliées à chaque attractions, grâce à un QR code. Généré à l'entrée du parc de loisirs contre une compensation monétaire, ce dernier est accompagné d'un livret-jeu. Le QR code est ainsi à scanner sur au moins 9 bornes, sur les 16 existantes — une par attraction : à chaque étape, le·a joueur·euse est invité·e à répondre à un quizz pour récolter plusieurs indices. L'ensemble des indices collectés permettra de trouver le mot de passe à transmettre au Hacker, attraction finale, pour qu'il accepte, enfin, de rendre la flamme, et d'exposer les raisons de son geste.



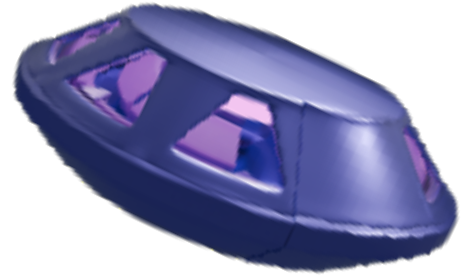
LE JT

Un journal télévisé accueille les joueur·euse·s, dans lequel on apprend qu'un pirate informatique a volé la flamme alors que les Jeux Olympiques sont sur le point de commencer. La grand-messe sportive internationale semble compromise et la panique gagne peu à peu le reste du monde. Le mystérieux Hacker interrompt le journal télévisé et fait connaître ses demandes. Il réclame que les épreuves de course se déroulent sur des tapis roulants pour éviter de nouvelles constructions et ainsi lutter contre la bétonisation excessive, aux effets sociaux et écologiques dévastateurs.

Il demande la mise en place d'une nouvelle technologie dans les stades : les édifices devront devenir rotatifs pour assurer une répartition équitable du placement du public et ainsi transformer ces célébrations sportives en un vrai moment de partage. Quant aux médailles, elles pourront dorénavant récompenser l'exécution la plus lente possible d'une épreuve. Avec ses propositions qui interrogent les valeurs de la société contemporaine, comme la mise en compétition généralisée des individus, le Hacker devient aussitôt la cible d'une enquête mondiale.



Extrait du JT © ebb.global



SPACE TIME

Propriété du Hacker, ce vaisseau intergalactique s'est abîmé sur Terre lors d'un crash en 2098. La planète est alors plongée dans un chaos sans précédent à la suite de conflits dévastateurs qui ont aussi affecté les écosystèmes et la qualité de l'air. L'accident du vaisseau l'a propulsé dans le Paris du futur en 3098, devenue la capitale de Terra Nova. La ville ne ressemble plus à la capitale que l'on connaît, alors qu'on y découvre les traces d'un millénaire de destructions, d'affrontements et de crises écologiques. Les joueur·euse·s peuvent prendre le contrôle du vaisseau abandonné et découvrir ainsi les faces cachées de la ville. Si le chaos s'est répandu, une lueur d'espoir émerge cependant à travers les Jeux Olympiques : plus qu'une compétition sportive, ils sont devenus un symbole universel de paix et de fraternité alors que les médaillé·e·s d'or ont désormais la mission cruciale de restaurer la nature.



Maquette de l'attraction *Space Time* © Chloé Magdelaine

VAISSEAU MABOULE

Jeu d'adresse, cette attraction permet de s'entraîner à conduire le vaisseau spatial du Hacker en évitant différents obstacles : des planètes, des extraterrestres mais aussi des accessoires sportifs comme des ballons. Les joueur·euse·s doivent faire avancer l'engin positionné sur un crochet le long d'une tige en métal afin de parvenir à sa destination, sans toucher la tige. Ce parcours reprend le périple emprunté par le Hacker dans son vaisseau avant qu'il ne soit aspiré par un trou noir et ne tombe dans notre espace-temps ; les joueur·euse·s gagnent lorsqu'ils·elles arrivent à la fin du parcours. Cet entraînement permet de se familiariser avec la recherche d'autres réalités, d'autres mondes et d'autres espaces-temps, dont le vaisseau spatial est l'un des symboles.



Maquette de l'attraction *Vaisseau Maboule* © Chloé Magdelaine

LE TUBE

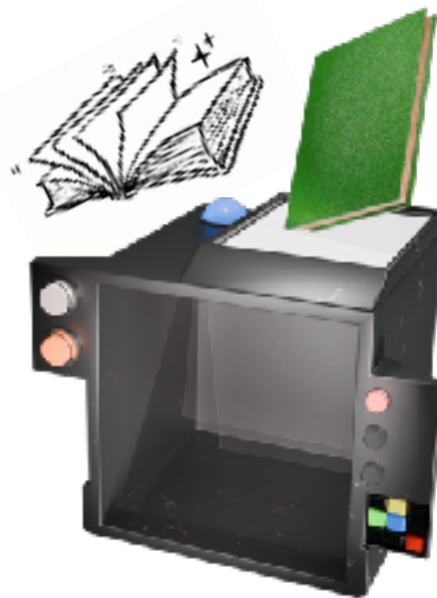
Imaginée comme un passage vers un autre monde, cette installation lumineuse et poétique donne l'impression d'être « enlevé·e ». À échelle humaine, doté de LED et d'effets sonores, le public peut faire l'expérience d'une sensation d'infini grâce aux miroirs positionnés au sol et au plafond, ainsi que celle d'un sentiment d'« ascension ». Passage symbolique, porte vers un au-delà, le Tube Accès Vaisseau permet de se projeter dans un ailleurs.



Maquette de l'attraction *Tube Accès Vaisseau* © Chloé Magdelaine

BIBLIOTHÈQUE HOLOGRAPHIQUE

La Bibliothèque 3D est une boîte dans laquelle on insère des livres « connectés » qui sont projetés sur un écran en hologramme. Six livres sont à la disposition du public : ils constituent une mémoire et un inventaire des êtres humains, avec le défilement de personnages qui sont autant de portraits de l'époque et des individus qui la composent, et une archive des êtres qui forment le tout de notre humanité.



Bibliothèque Holographique © ebb.global



Delta 2 © ebb.global

DELTA 2

Tous les cent ans, les débris d'une météorite touchent la ville d'Ariyuma, que le Hacker a visitée avec son vaisseau, et dont le champ de force se détériore progressivement. Pour y remédier, le docteur Granola a construit un robot automate capable de détruire ces débris et de remplacer le champ de force. Ce personnage de *La Ruée vers l'or* raconte au public sa lutte contre des forces d'une puissance équivalente à deux fois celle de la bombe atomique, et la manière dont il résiste régulièrement aux assauts de la météorite. Ce robot automate qui habite lui aussi dans l'univers partage son point de vue et sa manière de résister à des forces bien plus puissantes que lui.

L'ŒIL OMNISCIENT ET L'ARBRE MONDE

L'Œil omniscient et l'Arbre monde attendent le public à sa sortie du vaisseau en 3098. L'Œil omniscient a un début, mais n'a pas de fin. Il existe depuis très longtemps, personne ne sait d'où il vient ni pourquoi il existe, mais il détient tout le savoir du monde.

Un jour, l'Œil a croisé l'Arbre monde alors que ce dernier était sur le point de mourir. Il l'a sauvé et lui a demandé de devenir son représentant. L'Œil omniscient et l'arbre-monde partagent des histoires. Ce sont des figures de guides qui accueillent le public à l'entrée de la forêt labyrinthe.



Maquette de l'attraction *L'Œil Omniscient et l'Arbre Monde* © Chloé Magdelaine

LA FORÊT



Maquette de l'attraction *La Forêt*
© Chloé Magdelaine

La forêt labyrinthe est un paysage dans lequel on est invité·e à pénétrer. Ce site artificiel a été reconstitué après que des conflits dévastateurs ont détruit les écosystèmes. Il s'agit pour le public de retrouver son chemin à travers une forêt mécanique conçue comme un parc d'entraînement post-apocalyptique.

On peut se prélasser dans cette forêt labyrinthe, courir entre les arbres, y trouver un peu de repos et tenter d'y restaurer son lien avec le monde végétal.

GOLF FOOT

Cette nouvelle discipline sportive inventée par le Hacker allie les sports du golf et du football : il s'agit de se balader la balle au pied dans un paysage de monuments au cœur de la ville de Paris, de Notre-Dame à l'arc de Triomphe, et de gagner des points en marquant des buts au gré de cette promenade. Cette odyssée sportive parmi les symboles les plus prestigieux et historiques de la capitale mélange une version contemporaine et futuriste de la ville.

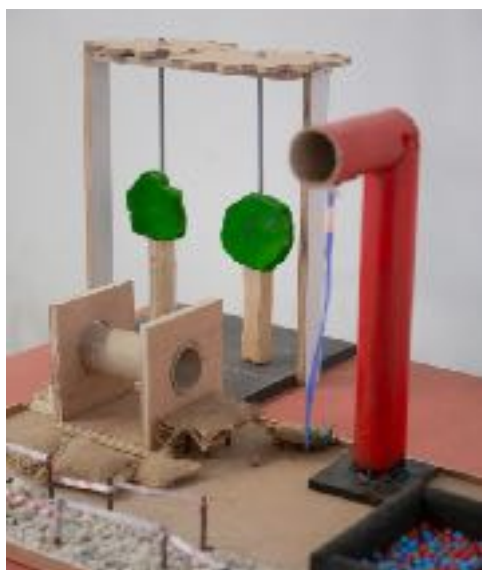
Le Hacker, qui a scanné et reproduit les monuments de Paris, invite le public à en faire l'expérience à la manière du monstre emblématique de cinéma Godzilla dans la ville de Tokyo – en transformant la ville en un terrain de jeu et d'affrontement. Cette odyssée sportive parmi les symboles historiques qui font le prestige de la capitale, transforme ces bâtiments en objets à la portée de tous, avec lesquels interagir.



Maquette de l'attraction *Golf Foot*
© Chloé Magdelaine

BABY NINJA WARRIOR

Présenté uniquement aux Ateliers Médicis



Maquette de l'attraction *Baby Ninja Warrior* © Chloé Magdelaine

Allégorie inspirée par l'histoire de Clichy-sous-Bois, cette installation sportive s'inspire d'une émission de télévision japonaise *Ninja Warrior* et de ses émules à travers le monde. Diffusée chaque été, l'émission suit une centaine de candidat·es à travers un parcours d'obstacles divisé en quatre stage (étapes).

Conçu comme un parc d'entraînement pour "les petits frères", l'attraction propose une épreuve physique et de logique : le visiteur·euse doit retrouver son chemin à travers une forêt mécanique.

LASER QUIZ

Dans cette attraction qui reprend les codes du jeu d'arcades, les joueur·euse·s s'affrontent dans une série de quiz et de mini-jeux diffusés sur un écran en lançant une balle sur les bonnes réponses. Les questions qui apparaissent sont liées à la culture des Jeux olympiques, aux différentes performances et aux sportif·ve·s qui ont marqué son histoire. Les joueur·euse·s peuvent grâce à ce quizz sonder leurs connaissances sur ces personnalités qui les ont nourris et des événements qui les ont marqués.



Maquette de l'attraction *Laser Quizz* © Chloé Magdelaine

DRIBBLING ET LE STADE DE LA FORTUNE

Ces deux maquettes sont des projets de nouvelles expériences sportives proposées par le Hacker. Pensée comme un dispositif démocratique qui empêcherait de placer et de classer les supporter·trice·s dans le stade en fonction de leurs moyens financiers, *La Borne stade en mouvement* est un projet architectural de stade en rotation permanente, de manière à offrir une expérience similaire à chaque supporter·trice et de suivre le match sous toutes ses facettes.

La Borne dribbling est un baby-foot d'un nouveau genre, lui aussi imaginé par le Hacker comme une proposition pour une nouvelle discipline olympique. Équipé d'un dispositif motorisé, ce baby-foot, lui aussi en rotation, réinvente les règles du jeu en incitant à dribbler les autres joueur·euse·s en permanence. Le dribble est une technique qui permet d'éviter au maximum les attaques de l'adversaire.

RODÉO OLYMPIQUE

Dernière attraction de la Ruée vers l'Or, le *Rodéo olympique* reprend l'esthétique du photo-call, lieu dédié à la prise de portraits photo d'invité·e·s de marque ou de célébrités, que l'on retrouve notamment sur les tapis rouges. Entre le manège pour enfants et le jeu d'arcade, cette attraction invite à découvrir le rodéo urbain.

Les joueur·euse·s peuvent prendre place sur une moto animée et y regarder défiler des images de la ville de Clichy-sous-Bois. Née dans les quartiers populaires des États-Unis dans les années 2010, cette pratique consiste à effectuer des roues arrière (ou *wheeling*) sur une moto, un cross ou un quad. Cette attraction immersive permet au joueur·euse de découvrir les sensations physiques et visuelles du rodéo, une pratique que le Hacker propose comme une possible nouvelle discipline olympique.



Maquette de l'attraction *Rodéo Olympique*
© Chloé Magdelaine

LE PIRATE INFORMATIQUE



Maquette du *Pirate Informatique* © Chloé Magdelaine

Dans cette dernière salle, les joueur·euse·s rencontrent finalement le Hacker, qui les attend à l'issue de leur aventure et des différentes épreuves qu'ils·elles ont traversées pour retrouver la flamme. C'est ici qu'on découvre l'épilogue de *La Ruée vers l'or* et que le Hacker révèle qu'il a subtilisé la flamme et piraté les Jeux olympiques pour sensibiliser le monde à la possibilité d'une autre société et d'autres valeurs. Le·la joueur·euse doit activer le Hacker en donnant les indices qu'il·a découverts tout au long des attractions et qui lui permettent de trouver le mot de passe final. Lorsque le public délivre ce précieux sésame, le Hacker rend finalement la flamme, et un concert de célébration commence.

POUR ALLER PLUS LOIN

HISTOIRE DES PARCS D'ATTRACTIONS

Liens avec l'urbanisme et l'art

Le projet de la *Ruée vers l'Or* s'inspire et s'approprie les caractéristiques des parcs d'attractions, où le divertissement et la création du lien social exultent. Cependant, chaque attraction du parc de loisirs est bien considérée comme telle : créées pour être activées par les visiteur·euses, dans (presque !) les mêmes conditions qu'un autre parc d'attractions, c'est le projet dans sa totalité qui fait œuvre, de par sa dimension critique et sociale du système de l'art actuel.

Les codes sociologiques et scénographiques des parcs d'attractions interrogent le rôle de ces derniers dans la construction des systèmes d'expositions. En effet, généralisant l'usage de la copie et du leurre, jouant d'une esthétique de l'accumulation et du collage, manifestant la volonté d'abolir les repères spatiaux et temporels, ces "Dreamlands" ont conditionné l'imaginaire artistique, architectural et urbanistique au XXème siècle et jusqu'à nos jours¹.

Les premières esquisses de parc de loisirs, à l'époque plutôt définies comme foires, naissent dès le Xème siècle en France, où la Foire du Trône s'installe sous l'impulsion de l'Abbaye Saint-Antoine-des-Champs dès 957, avec au programme, diverses activités et vente de pains d'épices. Les foires se propagent en Europe, en Angleterre notamment, et se muent en parc à thèmes en tant que lieu d'amusement avec des loisirs, des aliments, des jeux et des attractions mettant notamment en scène des spectacles de monstres (*freak-show*).

Près d'un demi-siècle plus tard, le Bakken (ou Dyrehavsbakken, *parc aux cerfs de Bakken*), un parc d'attractions situé à Klampenborg, au Danemark, est imaginé et conçu. Il s'agit de l'un des plus vieux parcs au monde toujours en activité. À l'aube des activités de ce dernier, le cadre forestier et ses eaux attirèrent nombre d'habitants, surtout au printemps, suscitant progressivement l'installation de bateleurs et d'attractions. Le lieu fut transformé en vrai parc d'attractions avec manèges, jeux et restaurants par le roi Christian V du Danemark.



La vie de Copenhague au Dyrehavsbakken, dans les années 1800 © Hans Peter Hansen, *De l'ancien Copenhague du roi*, J. Davidsen

¹ BAJAC Quentin et OTTINGER Didier (dir.), *Dreamlands : Des parcs d'attractions aux cités du futur* (cat. exp.), exposition présentée au Centre Pompidou, 5 mai 2010 - 9 août 2010, Paris, éditions Centre national d'art et de culture George Pompidou, 2010, p.4

HISTOIRE DES PARCS D'ATTRACTIONS

En 1810, l'*Oktoberfest*, bien qu'il s'agisse d'un festival de boissons alcoolisées, est le premier événement cochant toutes les caractéristiques modernes du parc d'attractions, à Munich. Fête au caractère familial voulu, une fête foraine, des scènes musicales, et des lieux de restauration sont installés autour des tentes, ce qui fait de l'*Oktoberfest* la plus grande fête foraine au monde. De fait, on y retrouve aussi bien des attractions historiques mais aussi de très modernes – adaptation contemporaine des choix musicaux, des attractions, des défilés, etc.

Lors de l'Exposition universelle de 1873, la grande roue et les premières montagnes russes sont proposées². En 1889, les Expositions universelles changent de nature : historiquement vouées à la pédagogie scientifique, elles se transforment en un vaste espace ludique.

Figure incontournable des parcs d'attractions, c'est aux États-Unis que les montagnes russes prennent leur essor et rencontrent leur public : Sea Lion Park, premier parc américain, ouvre en 1887, avec plus d'un million de personnes était chaque dimanche sur le parc de Coney Island, là où était installé ce dernier. Cinquante ans plus tard, la Grande Dépression de 1929 annonça le déclin de ces parcs aux États-Unis. De 1 500 parcs en 1919, il n'en resta plus que 500 en 1936³.



Coney Island, vers 1935 © Luna Park

Dans un premier temps, la recherche architecturale et la théorie urbanistique rencontrent, puis s'intéressent aux systèmes logistiques et esthétiques des parcs d'attractions. Par exemple, pour ses premiers parcs à thème, la Walt Disney Company développa, au début des années 1950, le concept de *l'imagineering* : succédant à l'art de l'ingénieur, selon lequel la forme épouse la fonction, cette ingénierie de l'imaginaire d'un nouveau genre subordonnait le programme architectural à un récit, une histoire, une fiction. Ces mêmes recettes sont désormais appliquées au développement de villes entières, de Las Vegas à Shanghai ou Dubaï. Une évolution qui témoigne de la porosité grandissante du réel et de la fiction, conduisant à l'envahissement contemporain par le "story telling" sur le modèle anglo-saxon⁴.

² BBAUER Franck et COLTIER Thierry, « La vie au quotidien : Les parcs récréatifs », dans Jacques Bersani, Jean Gall, Hans Schweizer et Michel Lardy, *Universalisa* 1989 : la politique, les connaissances, la culture en 1988, Paris, Encyclopædia Universalis France, 30 mars 1989, p.386

³ *Ibid.*, p.387

⁴ BAJAC Quentin et OTTINGER Didier (dir.), *op. cit.*, p.10

HISTOIRE DES PARCS D'ATTRACTIONS

Plus tard, se transformant en véritable phénomène mondial, le parc d'attraction ou la fête foraine constituent un point de contact, bien qu'éphémère, entre la culture de masse et le milieu artistique.

De ce fait, les parcs d'attractions demeurent des sources d'inspirations et des objets de collaborations avec des artistes. En effet, *Dreamland*, inauguré en 1904 sur l'île de Coney Island, puis un Luna Park à Paris en 1909, attirent un large public comptant des artistes tels que Constantin Brancusi, Fernand Léger ou André Breton. Par l'intérêt que ces derniers y portent, les parcs d'attraction deviennent le lieu d'une interaction entre la culture populaire et le monde artistique.

Le Rêve de Vénus, pensé et conçu par Salvador Dalí en 1939 lors de la Foire Internationale de New York s'érige en illustration de cette cohabitation entre parcs de loisirs et travail d'artistes. Lors de cette exposition universelle, Dalí envisage un projet extravagant plusieurs fois censuré⁵ – l'idée originale étant de représenter la Vénus de Botticelli, avec une tête de poisson – mais défend son projet de réaliser une *funhouse* composée de deux piscines, afin de rencontrer la culture populaire et affaiblir l'élitisme opaque qui régit le monde de l'art.

Anticipant la démarche des artistes pop, il immerge son art dans les eaux du loisir et de la culture de masse, inspirée de l'Art Nouveau, de l'inconscient, de l'érotisme, et des références de la vie quotidienne.



Salvador Dalí, *Le Rêve de Vénus*, 1939 © Openculture

⁵ JONES Josh, *When Salvador Dalí Created a Surrealist Funhouse at New York World's Fair (1939)*, Openculture, 2021, URL : <https://www.openculture.com/2021/06/when-salvador-dali-created-a-surrealist-funhouse-at-new-york-worlds-fair-1939.html>

HISTOIRE DES PARCS D'ATTRACTIONS

Le parc de loisir, dans son essence d'espace de divertissement, a été source d'inspiration également dans l'imaginaire esthétique des architectes et urbanistes. *Fun Palace*, un projet initié par Joan Littlewood (directeur de théâtre) et Cedric Price (architecte) dans les années 1960. défini comme "laboratoire du plaisir", repris de la "société des plaisirs", inspiré du *New Babylon* de l'artiste Constant. L'idée était de construire un bâtiment ouvert à tous·te·s, relié par la technologie à tous les autres de la ville utopique, accessible à celles et ceux qui ne se rendraient pas normalement dans des lieux artistiques.

Cedric Price disait à ce propos : "Nous sommes désormais entrés dans une nouvelle ère du loisir [...]. Un des premiers besoins est de créer dans chaque ville des espaces où l'on puisse apprendre à travailler et à jouer."



Archigram, *Instant City in a field, Long Elevation Part 1*, 1/200e, 1969, Sérigraphie encre sur papier 56.5 x 220 cm (998 01 69) © Philippe Magnon

Le principe du *Fun Palace* a été repris quelques années plus tard, avec le projet *Instant City* (1968), une ville nomade dédiée aux loisirs, transportée par des images numériques. Créée par le groupe d'architectes anglais Archigram, Ils conçoivent ainsi un environnement audiovisuel (mots et images projetés sur des écrans suspendus), associé à des objets mobiles (ballons dirigeables avec tentes suspendues, capsules, mobile homes) et technologiques (grues portiques, raffineries, robots)⁶. Les formes choisies rappellent ainsi celles de l'imaginaire de la fête foraine et du parc d'attraction.

⁶ FILLION Odile et BENAYOUN Maurice, *Architectures parallèles - Instant City - Peter Cook*, 2001, documentaire, 4 min, couleur, production par Canal +, AMC, Z-A, participation CNC, ministère de la Culture et de la Communication (DAPA), Mission 2000

HISTOIRE DES PARCS D'ATTRACTIONS

L'architecte néerlandais Rem Koolhaas (également architecte du bâtiment dans lequel Lafayette Anticipations évolue) pousse la réflexion encore plus loin dans son ouvrage *Delirious New York*, (New-York Délire, 1978). Ce dernier y érige Coney Island et *Dreamlands* comme incubateur du Manhattan moderne, dans son système organisationnel et fonctionnel. En effet, en s'inspirant des dessins de Madelon Vriesendorp illustrant les buildings de Manhattan et incarnant des personnages de théâtre rocambolesques, l'architecte établit des filiations entre le parc *Dreamland* à Coney Island et la ville de New York⁷.

Rem Koolhaas, à l'aide de ces éléments, cherche à démontrer quel rôle à pu jouer le parc de loisirs dans la construction de Manhattan comme un laboratoire d'une nouvelle culture – celle de la congestion – ; une île mythique où se réalise l'inconscient collectif d'un nouveau mode de vie métropolitain, une usine de l'artificiel où naturel et réel ont cessé d'exister⁸.



La ville du Globe Captif © Rem Koolhaas

Décortiquant les codes des parcs de loisirs, de l'esthétique de l'accumulation et du collage, manifestant la volonté d'abolir les repères spatiaux et temporels, l'ouvrage de Rem Koolhaas illustre les relations entre un univers métropolitain mutant et la seule architecture qu'il puisse produire. Il dit aussi que, souvent, l'architecture génère la culture⁹.

Les parcs d'attractions s'intègrent également dans des moments charnières d'expérimentations et de transitions, en tant que source d'inspiration. En effet en 1980, *La Presenza del passato* (The Presence of the Past), première exposition internationale d'architecture de la Biennale de Venise, marque un moment de transition dans l'histoire récente de l'architecture. Avec la *Strada Novissima* de Paolo Portoghesi, une rue intérieure composée de vingt façades construites à taille réelle par les techniciens des studios de cinéma de Cinecittà, les organisateurs de l'exposition signent la fin d'une première phase de développement du postmodernisme. Reprenant les codes du parc d'attractions (reproductions d'environnements à taille réelle, dans le but de divertir), Paolo Portoghesi ne s'est pas caché de ses sources d'inspirations pour créer son pavillon.

⁷ BAJAC Quentin et OTTINGER Didier (dir.), *op. cit.*, p.26

⁸ KOOLHAAS Rem, *New York Délire : un manifeste rétroactif pour Manhattan*, éditions Parenthèses, 1978, rééditions en 2002, 2023

⁹ *Ibid.*

LE COMMISSARIAT PARTICIPATIF

Une critique institutionnelle ?

L'idée du commissariat participatif naît de la volonté de désinstitutionnaliser le rôle du commissaire dans sa position infallible de celui qui possède la légitimité de créer une exposition. Ainsi, ce processus voit le jour dès le XIX^{ème} siècle, d'abord avec l'émergence d'artistes-commissaires, notamment avec l'exemple de Gustave Courbet, le plus célèbre d'entre eux. Ce dernier, et de nombreux artistes, cherchent à organiser eux-mêmes les conditions de monstration de leurs œuvres dans le but de garder une certaine indépendance vis-à-vis des institutions qui les exposent traditionnellement. Ceci avait pour objectif de prévenir l'instrumentalisation de leur travail par ces mêmes institutions, afin de traduire le discours voulu par l'artiste, sans déformations.

Au-delà des artistes eux-mêmes, ce sont les visiteurs qui peuvent être invités à choisir les œuvres qui seront exposées lors d'un projet artistique et culturel. Par exemple, le Frac CAPC - Les Abattoirs, a lancé un sondage au public sur deux mois, avec presque 600 votants en charge de sélectionner 18 œuvres afin de co-construire une exposition. Le Frac Île-de-France, de son côté, a créé le projet *Sors de ta réserve !*, invitant les visiteurs de leur site Internet à choisir quelles œuvres ces derniers souhaitent voir exposer lors de la prochaine exposition de l'institution.

Dans le même esprit, l'exposition *Une collection sentimentale* présentée à la Collection Lambert (Avignon), s'est composée d'œuvres choisies par un groupe volontaire de participants, coordonné par un metteur en scène, Mohammed El Katib. Chacun d'entre eux devait choisir un objet très précieux à soi, pour ensuite le prêter en parlant de sa mémoire sentimentale et émotionnelle. Il développe en effet des projets à la croisée de la performance, de la littérature et du cinéma, devenant lieux de rencontre entre l'art, et celles et ceux qui en sont éloignés ¹⁰.

C'est par ailleurs dans cette dynamique que Mohammed El Katib présente sa pièce *Stadium* (2017) dans le cadre de la *La Ruée vers l'Or*. L'artiste, féru de football – la pièce dure 90 minutes avec mi-temps – fait intervenir des supporters du club sportif de Lens à propos de leurs préoccupations autour de leur environnement ouvrier et du chômage qui s'entremêlent avec un élan d'esprit d'équipe et de solidarité. Le spectacle fait résonner au sein de la Fondation les engagements sociaux qui ont immergé le processus de création du parc de loisirs.



Mohammed El Katib, *Stadium* © Théâtre de la Ville

LE COMMISSARIAT PARTICIPATIF

Une critique institutionnelle ?

Avec *La Ruée vers l'or*, le projet prend une toute autre dimension : les élèves vont plus loin que choisir quelles œuvres seront exposées, puisque ce sont eux qui ont imaginé, conçu et produit les attractions, avec l'aide des différentes parties prenantes.

En filigrane du parc de loisirs se dessine l'évocation de plusieurs thèmes de société contemporains, dotant le projet d'une dimension critique : Quelle société s'impose à nous, qu'est ce qu'elle nous fait croire ? Quels actes de résistances, quels modèles alternatifs inventer en retour ? Comment critiquer le système gravitant autour des métiers et de la production d'art ? Qu'est ce que ce système représente, et surtout, qui ne représente-t-il pas ?

Le parc de loisir, dans son ensemble, donne à voir de façon brute la réalité de la domination de classes sociales supérieures. Les attractions deviennent le réceptacle de la dualité de ces inégalités contemporaines, et le personnage du Hackeur permet de nous interroger sur une possible remise en question des valeurs de la société capitaliste et hiérarchisée actuelle.

Les attractions se positionnent dès lors à deux niveaux qui s'activent mutuellement : celui de jouer le module, et celui lui de lire une critique sous-jacente.

Ainsi, alors que le Golf Foot mêle deux cultures bien éloignées socialement au cœur d'une activité sportive soumise aux valeurs d'équité et de partage, le Robot doit lutter contre plus fort et puissant que lui pour protéger sa ville du futur qui arrive à grandes trombes. Le parc de loisir offre l'expérience du sentiment d'ascension dans le Tube Accès Vaisseau, celui de la connaissance transmise par la Nature par le biais de l'Œil Omniscient et l'Arbre-Monde – sous son regard perçant pouvant faire penser à la recherche de l'omniscience des systèmes de surveillance sur une population. En parallèle, le Voyage pour vaisseau spatial post-apocalyptique permet d'explorer de nouvelles réalités, prenant en contre-pied celles actuelles.

La Forêt Labyrinthe, dans son environnement bucolique, demeure paradoxalement entièrement artificiel, faisant miroiter une fausse douceur, parce qu'il s'est construit sur les ruines laissées après des conflits dévastateurs. La Forêt, et son activation, cherchent alors à reconnecter la société gangrenée au monde végétal brut.

Enfin, le Rodéo Urbain, en proposant de montrer sur une moto, suggère une réappropriation de la ville de Clichy par ses habitants. La pratique très ancrée du *wheeling* (rouler en "roues arrières") dans certains territoires très inégaux est désormais mise sur le devant de la scène avec un *photocall* rappelant ceux dans lesquels les célébrités se pavanent lors de séances de tapis rouge.



MUSÉE ET DIVERTISSEMENT

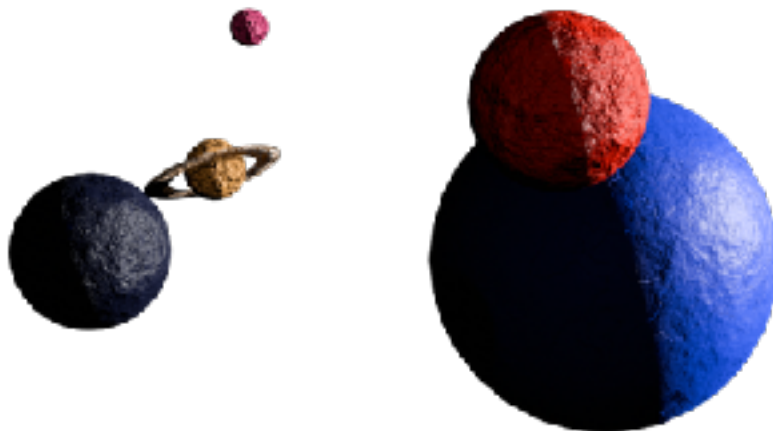
Frontière ou cohabitation ?

« L'art des artistes doit un jour disparaître, entièrement absorbé dans le besoin de fête des hommes : l'artiste retiré à l'écart et exposant ses œuvres aura disparu », Nietzsche

L'enseignant-chercheur Serge Chaumier propose cette citation de Nietzsche pour mettre en relief ce qui pourrait apparaître en premier lieu comme un paradoxe : relier l'art dit classique, celui considéré comme légitime ; et celui dont l'objectif premier est le divertissement. Serge Chaumier explique ainsi que proposer un rapprochement entre le musée et le parc d'attractions semble loin d'être acquis, car tout oppose traditionnellement ces deux formes.

Ce dernier cite cependant François Mairesse, muséologue, qui estime que « le spectaculaire muséal est le courant dominant actuel » : dans cette optique, une cohabitation entre les deux serait une des nouvelles tendances muséographiques, renouvelant les approches classiques que le public s'imaginerait à l'idée d'une exposition. Pour aller plus loin encore, la culture de masse s'attacherait désormais à consommer le musée avançant que la société des loisirs a besoin de recycler les œuvres pour s'en nourrir.

Ainsi, émergent de plus en plus des réflexions issues des *curating studies*, laissant penser l'exposition comme un spectacle, articulé autour des champs artistiques prenant des formes performatives (picturales, littéraires, musicales, chorégraphies...). Ce mouvement cherche à transformer la relation entre les œuvres et leur environnement, mais également celle entre l'espace d'exposition et le public : cela laisse le champ libre pour explorer les questions de décors, de la mise en scène, de la muséographie, et plus globalement tout ce qui prétend briser le quatrième mur.



BIBLIOGRAPHIE

POUR ALLER PLUS LOIN

BAJAC Quentin et OTTINGER Didier (dir.), *Dreamlands : Des parcs d'attractions aux cités du futur* (cat. exp.), exposition présentée au Centre Pompidou, 5 mai 2010 - 9 août 2010, Paris, éditions Centre national d'art et de culture George Pompidou, 2010

CHAUMIER Serge (dir.) Culture & Musées, n°5, *Du musée au parc d'attractions : ambivalence des formes de l'exposition*, 2005

URL : https://www.persee.fr/issue/pumus_1766-2923_2005_num_5_1

CHAUMIER Serge, L'Observatoire, n°51, éditions Observatoire des politiques culturelles, *Musée et Patrimoine. Nouvelles formes de médiation, nouveaux projets*, 2018, p.40-43

DOI : 10.3917/lobs.051.0040

DROUGUET Noémie, *Succès et revers des expositions-spectacles*. Dans : Culture & Musées, n°5, 2005. *Du musée au parc d'attractions : ambivalence des formes de l'exposition* (sous la direction de Serge Chaumier) p. 65-90;

URL : https://www.persee.fr/doc/pumus_1766-2923_2005_num_5_1_1214

JONES Josh, *When Salvador Dalí Created a Surrealist Funhouse at New York World's Fair (1939)*, Openculture, 2021, URL : <https://www.openculture.com/2021/06/when-salvador-dali-created-a-surrealist-funhouse-at-new-york-worlds-fair-1939.html>

KOOLHAAS Rem, *New York Délire : un manifeste rétroactif pour Manhattan*, éditions Parenthèses, 1978, rééditions en 2002, 2023

SZACKA Léa-Catherine, « La Strada Novissima : des façades aux constructions, ou la fin d'une première phase du postmodernisme? », *Matières*, 2014

URL : <https://www.e-periodica.ch/cntmng?pid=mat-001%3A2014%3A11%3A%3A189>