



L'EXPÉRIENCE DU GRAND-PARC | LE PUY DU FOU

/ type

Photographie urbaine

/ objet

Parc d'attraction

/ plastique temporelle

Observation d'une temporalité recréée

/ date de réalisation

2010

/ lieu de réalisation

Le Puy-du-Fou, Vendée

/ technique

Photographie numérique

Le Grand parc du Puy du fou, en Vendée, propose aux visiteurs une expérience temporelle. Mais le voyage dans l'histoire promu par ce parc à thèmes se transforme bien vite en une exploitation du présent.

A première vue, un paysage de paysages, un monde clos. Par des allées ombragées, vous passez d'une scénette à une autre. Lorsque vous vous égarez, un panneau indique la limite de la visite, et lorsque vous vous fourvoyez, vous arrivez à un grillage vert discret, limite du Grand parc. Rassurez-vous car il y a peu de chance de sortir des itinéraires prévus tant les choses sont bien organisées ici.

Tout commence avant 10h00 où une foule de visiteurs s'accumule sur la place d'un village du début du vingtième siècle, s'abritant du soleil sous une halle métallique, tandis qu'une voix féminine répète en boucle qu'il s'agit d'une visite dans le temps. Les tenues sont bigarrées avec un avantage incontestable au short et à la casquette, preuves s'il en est du caractère oisif et décontracté du lieu. L'attente dans cette aérogare temporelle est trompée par la fréquentation des boutiques de souvenirs. Mais rapidement la plupart des visiteurs est absorbée par la lecture du plan guide du jour remis à l'entrée. Il décrit minutieusement l'organisation de leur journée tel un indicateur des chemins de fer. 10h15 voit la ruée de la foule dans les directions consignées au plan guide. Une quantité notoire de visiteurs s'amasse devant un hangar au décor classique qui renferme une grande salle de spectacle. Ses trois portes seront bientôt des ouvrages d'engouffrement et rapidement son parvis, travaillé en pseudo jardin à la française, sera totalement vide. La halle 1900 s'est également vidée.

Croisant maintenant de rares visiteurs dans les allées, la succession des villages et des paysages vous donnera un instant l'impression d'une déréalisation du monde. Rapidement néanmoins, vous reprendrez vos marques tant la visite vous rappellera des souvenirs de promenades, ceux où enfant, vous suiviez vos parents dans des petits villages historiques, attendant avec impatience l'heure du goûter car déjà peu enclin à la magie des vieilles pierres. L'avantage ici consiste à pouvoir visiter tous les villages touristiques en un seul. A quelques pas les uns des autres, se succèdent une cité médiévale, un village du XVIIIe et un fort de l'an mil, le tout desservi par un petit train comme il se doit. L'impression de déréalisation provient aussi de la musique d'ambiance qui thématise chaque endroit. Avançant dans les sous-bois, un quatuor à cordes vous introduit sur une large pièce d'eau utile à un spectacle son et lumière nocturne. Plus loin l'ambiance médiévale vous fera peut-être entrer dans un village où exercent tanneur, forgeron et boulanger.

Dans le Grand parc, les masses s'amassent, laissant vide un vaste territoire. Partout vous croiserez des tribunes et des amphithéâtres vides.

Perdu dans l'interrogation de cette apparente désertion, vous serez soudain surpris de croiser une procession impressionnante gravissant l'allée principale du parc. Le cordon humain doit bien s'étirer sur plusieurs centaines de mètres. Les visiteurs, encouragés par des animateurs costumés, gravissent comme un seul homme le chemin qui les mènera jusqu'à leur prochain spectacle. Emboitant le pas du cortège, vous arriverez devant une tribune complète tandis qu'une centaine de personnes s'accumulera devant les barrières en rageant de ne pouvoir assister au spectacle. J'étais venu constater l'entrechoquement des temporalités dans des décors d'époques différentes et me voilà confronté à l'inverse : une temporalité unique pour l'ensemble des visiteurs du parc. La frustration des retardataires se comprend mieux puisqu'ils s'en trouvent soudain exclus. Le Grand parc est un produit touristique savant distillant une expérience univoque.

Ce parc à thèmes raconte beaucoup sur la vie contemporaine et son support matériel qu'est la ville. La question n'est pas de savoir si les visiteurs vivent la fiction des lieux qu'ils traversent. Les répliques de villages ne sont pas des formes du passé même si la qualité des constructions laisse penser à un simulacre bien fait. L'actualité du parc se vit dans l'instant dont le plan guide est le métronome. Si vous scrutez bien celui-ci, ce que tous les visiteurs font, vous comprendrez bien vite que chaque scénette historique est couplée avec un spectacle en plein air. Il faut comprendre par là que l'architecture n'est que le prétexte d'une narration à la charge d'un spectacle. Le parc propose d'aller au-delà de la consommation de l'espace comme dans l'expérience touristique du vingtième siècle qui a vu l'affluence de visiteurs dans des lieux pittoresques. Il feint l'historicité par une imagerie efficace : la cité médiévale feint le moyen-âge par deux rues étroites encadrées de maisons de pierres, le fort de l'an mil est clos d'une palissade défensive de rondins, le village XVIIIe organise de solides bâtisses autour d'un lavoir... Mais tout cela n'est que le support pragmatique à des histoires consommées par les visiteurs lors des spectacles. A l'heure dite, présentez-vous devant une tribune et votre expérience individuelle sera remplacée par le spectacle offert au groupe.

Dans les années 1950, Walt Disney invente une discipline architecturale promise à un grand succès : l'immaging. Pour produire une forte expérience chez le visiteur devenu spectateur, l'architecture et la technique sont inféodées à « l'imagination » de l'effet dont l'unique but est de provoquer du spectaculaire dans la perception des lieux. La culture de l'image rendue tridimensionnelle pour les besoins de la déambulation est née. Le dispositif élaboré pour Disneyland fit passer les parcs de l'attraction à la thématisation, chaque thème étant accompagné de son scénario. L'évolution est notoire puisqu'elle éclipse le sensationnel, celui de l'expérience individuelle de l'attraction, par la consommation de masse d'une narration.

Dans le Grand parc, on a postulé l'hypothèse du temps univoque. D'une certaine manière on y peaufine un modèle de ville où l'architecture serait un décor urbain support d'un récit marketé. L'exposition du passé n'est ici qu'un prétexte, le plus grand commun dénominateur pour un projet résolument politique où le spectacle remplace l'expérience. N'oublions pas que le Grand parc est devenu le quatrième parc d'attractions en France en termes de fréquentation, preuve que cela plaît. Accroché à leur plan guide, les visiteurs ont un choix limité malgré la vastitude du site. Et si vous vous écarterez un instant de la foule, vous vous perdrez peut-être dans l'allée des volières où vous découvrirez des rapaces emprisonnés, une métaphore de notre liberté perdue.

