Transatlantica

Revue d'études américaines. American Studies Journal

1 | 2010

American Shakespeare / Comic Books

"Dreamlands. Des parcs d'attraction aux cités du futur" – Expositon du Centre Pompidou (du 20 mai au 8 août 2010)

Barbara Turkiër

Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/transatlantica/4956>

DOI : 10.4000/transatlantica.4956

ISSN : 1765-2766

Éditeur

Association française d'Etudes Américaines (AFEA)

Référence électronique

Barbara Turkiër, « "Dreamlands. Des parcs d'attraction aux cités du futur" – Expositon du Centre Pompidou (du 20 mai au 8 août 2010) », *Transatlantica* [En ligne], 1 | 2010, mis en ligne le 27 septembre 2010, consulté le 10 février 2023. URL : <http://journals.openedition.org/transatlantica/4956> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/transatlantica.4956>

Ce document a été généré automatiquement le 10 février 2023.

Creative Commons - Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International
- CC BY-NC-ND 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

"Dreamlands. Des parcs d'attraction aux cités du futur" – Expositon du Centre Pompidou (du 20 mai au 8 août 2010)

Barbara Turki

- 1 L'exposition conçue par Quentin Bajac et Didier Ottinger, présentée au Centre Pompidou entre le 20 mai et le 8 août 2010, explore le lien entre l'architecture des parcs de loisirs et les développements de la ville moderne et contemporaine. En toile de fond, deux ouvrages centraux sur l'urbanisme américain : *Learning from Las Vegas*, de Denise Scott Brown, Robert Venturi et Steven Izenour, paru en 1972, et *New York Délire* de Rem Koolhaas, publié en 1978. L'exposition réactive les questions soulevées par ces ouvrages dans un contexte d'une évidente actualité, entre la muséification de certains centres historiques et le développement que connaissent des villes telles que Dubaï et Shanghai.
- 2 L'exposition propose un panorama de plus de trois cents œuvres, associant art moderne et contemporain, architecture, cinéma et photographie, et s'étendant des années 1900 à nos jours. On y pénètre par une première salle dans la pénombre, faiblement illuminée par des diaporamas qui présentent les deux scènes originelles de cette architecture des loisirs au tournant du 20^{ème} siècle : Paris et ses expositions universelles d'une part, les parcs de loisirs de Coney Island d'autre part.
- 3 C'est en 1889 que l'exposition universelle sort de la sphère de la pédagogie scientifique pour devenir un vaste espace ludique et marchand. La rivalité technique, le sens du spectacle, l'imitation des architectures vernaculaires (temple khmer, palais italien) dans des espaces dissociés et juxtaposés, l'intégration d'activités commerciales, inaugurent un univers clos sur lui-même transmis, à quelques différences près, aux parcs d'attractions, puis aux villes vouées au tourisme de masse.
- 4 Les concepteurs de Luna Park et de Dreamland à Coney Island inventent des formes architecturales qui nous semblent aujourd'hui étrangement familières : reconstitutions

de pans de villes européennes, montagnes russes et toboggans aquatiques, éléments décoratifs de carton-pâte. Plus surprenants, un village de nains avec son propre service de pompiers, ou la destruction rituelle d'une partie du parc par les flammes, simulée à heure fixe, montrent que le lieu fait appel à un imaginaire ambivalent, hanté par sa propre destruction. Si les parcs veulent offrir aux citadins l'expérience d'un ailleurs absolu — la lune pour le Luna, la vie sous-marine pour Dreamland — ils sont en réalité peuplés de figurants venus des quatre coins des Etats-Unis, abritant une population plutôt mal famée. En 1911, Dreamland brûle réellement cette fois et ses innovations se transportent à Manhattan.

- 5 Des futuristes aux surréalistes, les artistes perçoivent vite le pouvoir fantasmagorique des parcs de loisirs. Les surréalistes fréquentent assidûment la Foire du Trône. Aux Etats-Unis, Joseph Stella peint les lueurs nocturnes de Luna Park. En choisissant ces divertissements de masse comme sujets, ils bousculent les hiérarchies établies et jettent des ponts entre culture de masse et culture des élites.
- 6 Mais c'est à Las Vegas que l'héritage de l'exposition universelle et celui de Coney Island semblent s'unir pour la première fois. Les auteurs de *Learning from Las Vegas* appelaient leurs confrères à faire de l'architecture commerciale et de loisir la référence de l'urbanisme à l'ère de l'automobile. Las Vegas offre une architecture où le bâtiment fonctionne lui-même comme un panneau publicitaire, une vision qui annonce le règne des architectes-stars aux prises avec les enjeux du tourisme mondialisé et sa quête d'éléments de reconnaissance. L'exposition présente un diaporama des photographies prises par Scott-Brown et Venturi dans un Las Vegas qui a aujourd'hui disparu.
- 7 Dans le Las Vegas rénové des années 1990, les hôtels-casinos récemment construits reprennent le principe des îlots géographiques de l'exposition universelle : il y a désormais le Luxor où les voituriers portent une coiffe pharaonique, le Paris dominé par sa tour Eiffel, et le luxueux Venetian qui reconstitue les canaux de Venise. L'idée d'un bâtiment qui soit une ville en soi, doté de multiples fonctions - hôtel, casino, restaurant, salle de spectacle - est aussi centrale au « manhattanisme » selon Koolhaas. Les atours de cette ville de carton-pâte sont illustrés avec une ironie féroce par les œuvres de Martin Parr, d'Olivo Barbieri et d'Hermine Bourgaardier.
- 8 Elles montrent aussi qu'à l'ère de la reproductibilité généralisée, les villes deviennent exportables. Le monument-décor n'est plus que la toile de fond d'un exotisme reconstitué. Le travail d'Edouard Levé et celui de Jordi Bernadó explore le thème des doubles à travers des portraits de villes inconnues aux noms illustres – telles que *Bagdad*, *Pennsylvania* photographiée par Bernadó. Comme inspirée par les décors Hollywoodiens, la ville cède au façadisme. Plusieurs œuvres dévoilent littéralement l'envers du décor : *The Back of Hollywood* d'Edward Ruscha, *A House on a Hill* de Diane Arbus, ou les photographies de Stéphane Couturier qui scrutent les façades d'immeubles en cours de rénovation.
- 9 Certains artistes reconstruisent des paysages urbains à l'aide de matériaux friables, signe d'une vocation à disparaître : les grattes-ciels anthropomorphes, en carton, de Malachi Farrell dans *Nothing Stops a New Yorker* (2005-2010) ou encore la maquette d'une ville aux multiples monuments réalisée en os à ronger pour chien par l'artiste chinois Liu Wei (*Love it! Bite it!*, 2009).
- 10 Une partie de l'exposition est consacrée à l'étonnant projet urbain de Walt Disney, dénommé EPCOT, pour « Experimental Prototype for the City Of Tomorrow ». Dans un film de 1966, Walt Disney présente ce projet aussi visionnaire que totalisant : sous un

dôme qui régule son climat, une ville bâtie de rien, piétonne en surface, s'organise selon un schéma en cercles concentriques. Au-dessous du sol, deux strates de tunnels permettent la circulation automobile. Pour Disney, EPCOT est un *work in progress* qui convoquera le génie industriel américain et servira de préfiguration à la ville du futur. Héritage dérisoire, la circulation en surface se fait par un petit train miniature fonctionnant sans interruption, où l'on reconnaît le transport indigène des parcs Disney.

- 11 1966, c'est aussi l'année de la mort de Walt Disney, et la ville telle qu'il la présente n'est jamais construite. Le projet est néanmoins ravivé en 1982, lorsqu'un parc à thème dédié aux innovations technologiques est ajouté à Disney World en Floride, sous le nom d'EPCOT. Autre signe de cette contamination entre les deux univers, Celebration, une ville construite sous l'égide de la société Disney au début des années 1990, mais dont le modèle est davantage celui de la *Main Street* que d'EPCOT. Ailleurs dans l'exposition, un extrait du *Truman Show* de Peter Weir (1998) montre la reprise cinématographique de cette utopie d'un univers sous cloche, dont Jim Carrey découvre les frontières matérielles.
- 12 Les développements récents de Dubaï, qui achèvent le parcours, paraissent donner carrière aux visions les plus fantasques de l'urbanisme forain du début du 20^{ème} siècle. C'est par exemple le projet de *Dubai World III*, archipel d'îles artificielles qui forme une carte du monde, photographié par Andreas Gursky. Dépassée par la réalité, l'architecture du divertissement née il y a plus d'un siècle n'a pas fini de démontrer son pouvoir visionnaire.

INDEX

Thèmes : Trans'Arts

AUTEUR

BARBARA TURQUIER

Université Paris VII