

# L'IMAGINAIRE DE LA VILLE CONTEMPORAINE

Propos recueillis par Emmanuelle Lequeux, journaliste

## Comment est née cette exposition ?

Nous avons d'abord envisagé une exposition consacrée au tourisme contemporain, puis nous avons affiné le projet jusqu'à l'idée finale : envisager l'imaginaire de la ville contemporaine telle qu'elle est nourrie par le modèle des parcs de loisirs, des expositions universelles et des foires internationales. Ces mondes clos et parallèles, démultiplication de la réalité dans une esthétique de la copie, du collage ou du kitsch, ont véritablement imprégné les démarches artistiques et architecturales contemporaines, au point de devenir un modèle pour certaines constructions contemporaines.

## Quel moment historique inaugure votre propos ?

1889 est une date clé, celle de la construction de la tour Eiffel, qui montre le bas-

culement des expositions universelles à contenu pédagogique vers des événements à vocation plus spectaculaire. L'Exposition universelle de 1900 est également très importante : elle préfigure la ville pastiche, avec ses pavillons nationaux jouant parfois d'un exotisme facile ou d'une esthétique surannée.

## Les avant-gardes de l'époque étaient fascinées par ces lieux hétéroclites.

## Qu'y trouvaient-elles que ne leur offraient pas les villes réelles ?

Du futurisme au surréalisme, en passant par Dada, les mouvements du début du xx<sup>e</sup> siècle étaient fascinés par ces lieux, dont on peut même dire qu'ils sont l'un des éléments constitutifs de l'avant-garde. Cela participe de leur fascination beaucoup plus générale pour le merveilleux, et pour tout ce qui semblait moderne. Cela

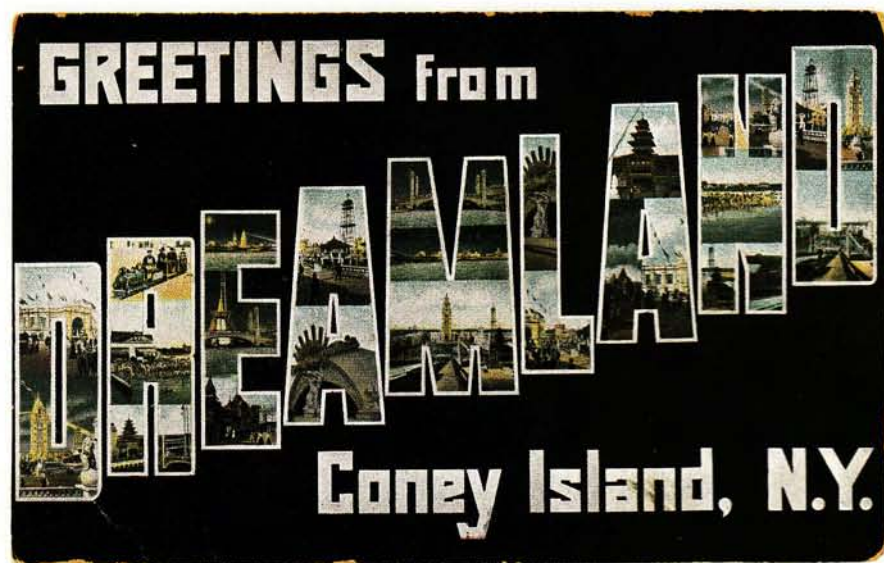
illustre aussi leur projet de bouleverser les hiérarchies culturelles, leur désir très politisé de sortir des cercles élitistes de la bourgeoisie éclairée.

## Un exemple illustre ce goût pour la foire et le merveilleux, c'est *le Rêve de Vénus* réalisé par Dalí pour l'Exposition universelle de New York en 1939.

Cette installation témoigne en effet de cette lune de miel, où art et architecture se mêlent. Elle fait écho à l'exposition surréaliste de 1938, avec son peep-show et son ballet chorégraphique de naïades dans un aquarium. Nous avons retrouvé des inédits de 1939, des diapos qui permettent de voir le spectacle en couleur.

## Les États-Unis sont l'eldorado de ces projets délirants, et notamment New York. C'est d'ailleurs le célèbre parc d'attractions new-yorkais Dreamland qui donne son nom à l'exposition.

Oui, c'est l'un des premiers parcs d'attractions de Coney Island à New York, créé en 1904. Surenchérissant sur le plan technique, il bénéficiait d'une intense activité, jusqu'à ce qu'il brûle en 1911. Il mettait en scène un possible Nuremberg du xv<sup>e</sup> siècle, habité de centaines de figurants lilliputiens, mais aussi un parcours sur les canaux de Venise, une escalade virtuelle dans les Alpes suisses.



Carte postale «Greetings from Dreamland, Coney Island, N.Y.»

Début du xx<sup>e</sup> siècle.

© New York Historical Society.



Le parc d'attractions de Dreamland a d'ailleurs été analysé par l'architecte Rem Koolhaas comme un modèle possible pour les urbanistes.

Oui, il l'a analysé dans *Delirious New York*, un vrai laboratoire d'idées qui a constitué pour nous une source théorique majeure. Il rappelle comment les promoteurs de Dreamland ont également coopéré au développement de Manhattan et, selon lui, le succès de New York comme capitale du *xx<sup>e</sup>* siècle est dû au génie de ses concepteurs, qui consistait à déplacer la mythologie de Dreamland sur la vraie ville de New York. Nous partons de cette notion pour l'extrapoler, en montrant notamment des installations où les buildings deviennent les acteurs de vraies chorégraphies, comme dans les costumes de *Parade* de Picasso ou plus récemment dans les installations de Malachi Farrel.

Mais plus encore qu'à New York, c'est à Las Vegas que s'expriment les plus grands délires architecturaux.

Le livre *Learning from Las Vegas*, écrit en 1972 par Venturi, occupe une place centrale dans votre propos. Quelle est la leçon de Las Vegas ?

Avec ses élèves, Venturi a étudié l'architecture populaire et vernaculaire de Las Vegas, qui est pour lui l'exemple le plus inventif de l'architecture aux États-Unis dans les trente dernières années. Sortant du dogme moderniste, et se réclamant de l'influence du pop art, ce véritable manifeste antimoderne, qui a fait scandale à l'époque, analyse comment l'espace de la ville n'est plus dominé par l'architecture, mais par la signalétique elle-même, comme on le voit sur le *Strip* débordant d'enseignes.

Évoquez-vous aussi l'architecture actuelle de Las Vegas ?

Oui, notamment à travers les photographies de Martin Parr et de Thomas Struth. Nous mêlons ces œuvres à du matériel de promotion de la ville, pour appliquer ce programme de confusion entre les genres, de déhiérarchisation.

Las Vegas avec ses centres commerciaux, ses hôtels et casinos, ses bâtiments thématiques, New York, Paris, Louxor... Ce qui est intéressant, c'est que les architectes étaient là-bas entourés d'équipes de *storytellers* et de gens venus de Disney, qui sont aujourd'hui actifs à Dubaï.

Apparue dans les années 1980, la théorie postmoderniste est comme l'acmé de votre démonstration. C'est elle qui inspirera les délires architecturaux de Dubaï.

La théorie postmoderniste apparaît en 1980 à la Biennale d'architecture de Venise, avec la *Strada novissima* de Frank Gehry, Robert Venturi et Aldo Rossi. Les trois architectes imaginent ensemble au sein de la Corderie une grande rue décor, mêlant tous les styles, et la font construire par les décorateurs de Cinecittà. Dubaï pousse ce mouvement à l'extrême : elle cristallise tous les fantasmes avec ses projets d'îles artificielles, mais aussi de pyramides de Gizeh, de tour Eiffel. Imaginés par un



Allan deSouza, *The Goucort Brothers Stand Between Caesar and the Thief of Baghdad*, 2003, tirage couleur sur aluminium, 40 x 125 cm. Courtesy Allan deSouza, Talwar Gallery New York, New Delhi.

transfuge de Disney, tous ces projets finiront par être réalisés. Les avant-gardes l'ont rêvé, Dubaï l'a fait !

**La figure de Walt Disney est primordiale dans l'exposition.**

Nous nous attachons au Walt Disney visionnaire, celui qui souhaitait réaliser en Floride EPCOT (Experimental Prototype Community of Tomorrow), une ville ultramoderne reproduisant les schémas des expositions universelles de la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, avec des formes futuristes. Son rêve sera finalement actualisé au début des années 1990, quand la firme lance la construction de la ville appelée Celebration, qui bannit toute évolution architecturale après 1940. Certaines utopies deviennent ainsi réalité, comme le Skydome de Dubaï, la Tropical Island de Berlin, ou encore Thames Town dans la banlieue de Shanghai, qui consiste en neuf villes thématiques, dont une petite Weimar, conçu par le fils d'Albert Speer, avec sa statue de Schiller et de Goethe.

**Enfin, la ville devient peu à peu un simple décor...**

Elle devient *stage* et *backstage*, comme le révèlent les nombreux parcs d'attractions qui miniaturisent les merveilles du monde. Pour l'évoquer, nous montrons quelques séquences de cinéma : *The Truman Show* de Peter Weir, *The World* de Jia Zhang Ke, mais aussi *Paracinéma* de Laurent Grasso, tourné à Cinecittà dans le décor de *Gangs of New York* de Martin Scorsese.

**L'exposition se clôt sur une vaste installation de Mike Kelley, inspirée par Kandor, la ville natale de Superman.**

L'artiste californien installe au cœur de l'exposition un bureau de promotion de projets immobiliers où trônent deux architectes. Ils sont chargés de recevoir les propositions des différents fan-clubs de Superman, invités à proposer des images de la capitale de Krypton, qu'un méchant a miniaturisée dans une bouteille. À partir des dessins transmis, les

architectes construisent en continu des maquettes de Kandor, démontrant l'impossibilité pour l'homme de construire une utopie collective.

**En mettant ainsi en scène ces extrêmes de la société du spectacle, voulez-vous poser un regard critique ou euphorique sur eux ?**

Il y a deux expositions en une, l'une euphorique, qui célèbre l'humour, la démesure et l'utopie, et l'autre, imprégnée de Guy Debord, qui nous alerte sur les dérives de la société du spectacle et de l'entertainment.

**Debord n'est donc pas définitivement achevé par votre exposition ?**

Il faut se souvenir que Guy Debord était un camarade du Néerlandais Constant Nieuwenhuys, architecte expérimental qui fondait sa théorie et ses expériences de *New Babylon* sur *Homo ludens*, l'homme qui joue. Et surtout qu'il appréciait aussi Louis II de Bavière !