

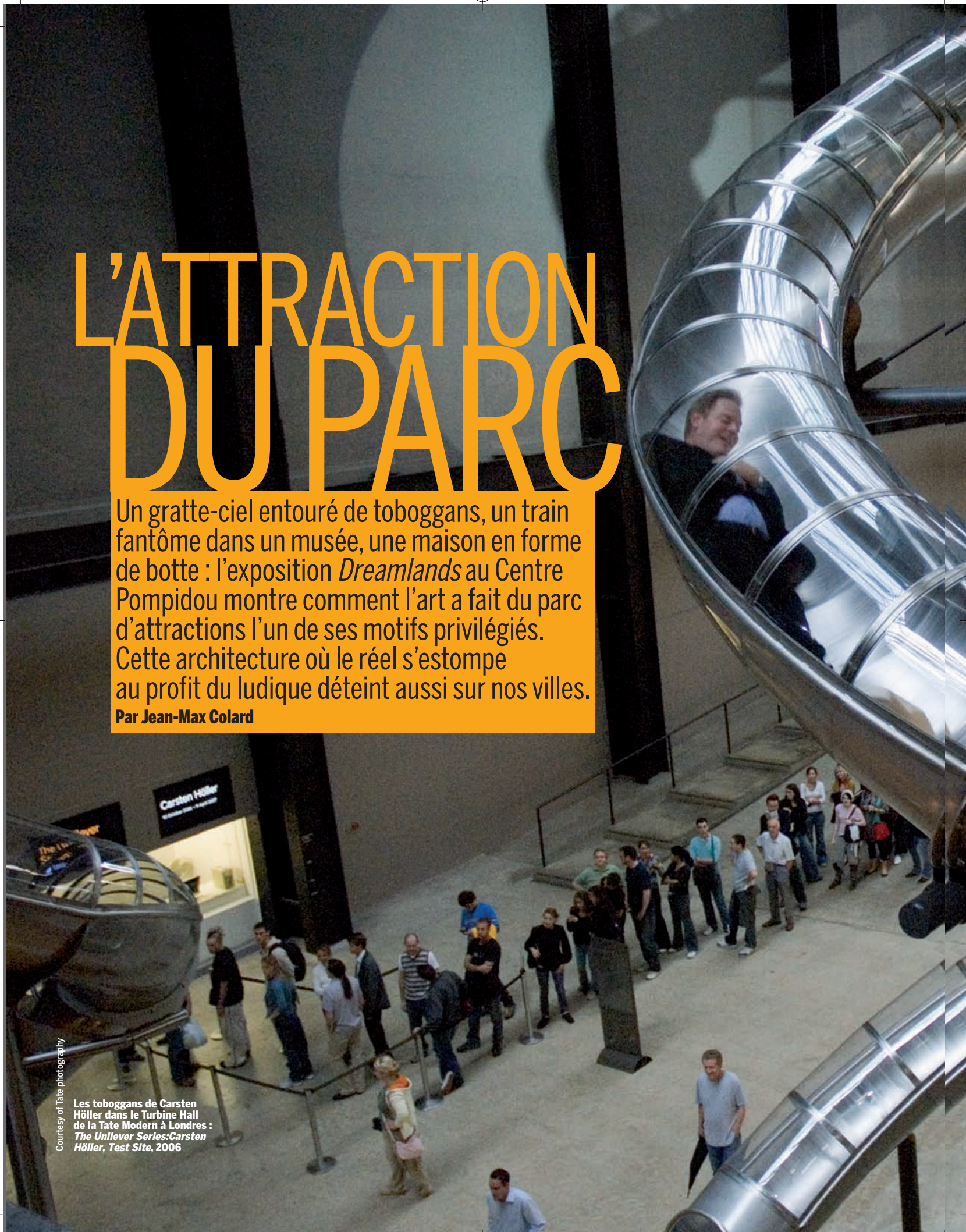
L'ATTRACTION DU PARC

Un gratte-ciel entouré de toboggans, un train fantôme dans un musée, une maison en forme de botte : l'exposition *Dreamlands* au Centre Pompidou montre comment l'art a fait du parc d'attractions l'un de ses motifs privilégiés. Cette architecture où le réel s'estompe au profit du ludique déteint aussi sur nos villes.

Par Jean-Max Colard

Courtesy of Tate photography

Les toboggans de Carsten Höller dans le Turbine Hall de la Tate Modern à Londres : *The Unilever Series: Carsten Höller, Test Site, 2006*



EXPO LES PARCS D'ATTRACTIONS



Après une légère file d'attente, vous montez dans le train fantôme de *The House of Horrors*, la maison des Horreurs, et vous plongez dans le noir. Au milieu des traditionnels squelettes, chauves-souris et autres toiles d'araignée éclairés au

stroboscope, et tandis que Frankenstein vous tend les bras, des visions effrayantes surgissent à la sortie d'un virage : un homme au nez énorme se coupe mécaniquement le doigt à la hache, le mannequin d'une femme mange une crotte de chien, la tête sanguinolente d'un homme gît sur une table.

Vous reconnaissez bientôt dans ces figures diverses les répliques de quelques œuvres majeures de l'art contemporain de ces vingt dernières années, signées de l'artiste californien Paul McCarthy, du sculpteur Bruce Nauman, sans oublier le trashissime Divine, icône du film *Pink Flamingos* de John Waters.

Car vous n'êtes pas dans le manoir fantôme de Disneyland mais au musée d'Art moderne de la Ville de Paris où, en mars dernier, l'artiste américaine Elaine Sturtevant, 80 ans (!), avait installé cette étonnante attraction foraine. A la fois amusée et caustique, jetant un regard acide sur la société contemporaine, cette visite en train fantôme posait encore une drôle de question aux usagers du musée : et si l'art contemporain était entré à son tour dans l'industrie culturelle

et du loisir de masse ? Et s'il n'y avait plus grande différence aujourd'hui entre les musées et les parcs d'attractions ?

Flash-back : vous êtes encore au musée d'Art moderne

de la Ville de Paris, mais en février 2006. L'artiste français Pierre Huyghe a installé son exposition-rétrospective *Celebration Park*. Ici, le regard est très différent, marqué par le rêve et la fascination : l'exposition entière est animée par un désir du parc, ici à peine évoqué, posé comme un projet utopique que présente un pavillon organique conçu par l'architecte François Roche. "Disons que le "parc-village" est le projet auquel je travaille le plus en ce moment", confiait alors Pierre Huyghe.

FASCINATION

Cette attraction du parc, nouvelle terre des fictions et des scénarios imaginaires, Huyghe la partage depuis des années avec nombre d'artistes d'hier et d'aujourd'hui : racontant l'histoire des parcs d'attractions depuis le début du siècle, l'exposition *Dreamlands*



2010 : Sturtevant, *The House of Horrors*, (façade)

du Centre Pompidou nous rappelle en effet que les surréalistes allaient s'égayer dans les fêtes foraines, que Marcel Duchamp emmenait ses amis sur les manèges de Coney Island, allant chercher dans "les champs de foire et les parcs d'attractions les semences, les pièges et les appels du vertige", écrit alors Roger Caillois.

L'exposition de Beaubourg retrace même l'invaisemblable pavillon construit par Salvador Dalí en 1939 pour la Foire internationale de New York : *Le Rêve de Vénus*.

Un palais de l'inconscient et du désir érotique, avec partie sèche et partie humide, ballet aquatique, et le fameux canapé rouge baiser en forme de lèvres inventé par le maître du surréalisme. Dalí protesta contre la censure de sa *Vénus* sur la façade du pavillon par un éloge du grand public : "Le public mérite infiniment mieux que les immondices dont on veut quotidiennement le nourrir. Les masses ont toujours su où réside la véritable poésie."

Les artistes contemporains participent de cette fascination et accompagnent la frénésie montante des parcs d'attractions. Assez fou dans son genre, et scientifique de formation, l'artiste Carsten Höller a ainsi installé en 2006, dans le Turbine Hall de la Tate Modern à Londres, cinq immenses toboggans cylindriques, ultrarapides, qui faisaient la joie des visiteurs : "Je les considère comme des

sculptures à l'intérieur desquelles le spectateur peut voyager."

L'artiste avait d'ailleurs demandé à un bureau d'urbanisme d'étudier la possibilité d'introduire le toboggan comme moyen de transport à Londres. Considérant ces cinq toboggans de la Tate comme un test pour des réalisations futures, il avait imaginé une gratte-ciel dont les parois seraient entièrement formées de toboggans. Ici, le parc d'attractions s'étend à l'échelle de la ville, se propage pour devenir un modèle renouvelé, ludique et utopique de vie urbaine.

De nombreuses œuvres d'art contemporain, ainsi que les salles de cinéma (industrie présente sur les fêtes foraines dès son invention au début du XX^e siècle et aujourd'hui gagnée par la 3D) pourraient nous apparaître comme les attractions d'un gigantesque amusement park.

CONSTRUCTION

Les musées eux-mêmes sont aujourd'hui les véritables bêtes de foire du paysage urbain, à l'image du tout nouveau Centre Pompidou de Metz ou du fameux Guggenheim de Bilbao, construit par l'Américain Frank Gehry, qui a changé à lui tout seul l'économie de cette région postindustrielle de l'Espagne. Sans oublier la ville-mirage de Dubaï, les sons et lumières proposés par les gratte-ciel futuristes de Shanghai ou Tokyo, tandis que Rome et Paris cultivent leur carte postale de ville éternelle ou de ville-musée à

> L'ARTISTE CARSTEN HÖLLER VOULAIT ÉTUDIER LE TOBOGGAN COMME MOYEN DE TRANSPORT À LONDRES.

EXPO LES PARCS D'ATTRACTIONS



© Fondacio Gala-Salvador Dalí, Figueras. Photo Eric Schaal

1939 : Salvador Dalí, *Le Rêve de Vénus* (façade du pavillon de la Foire internationale de New York)

destination des touristes du monde entier : à ce régime, c'est la ville entière qui devient une sorte d'annexe ou d'excroissance de Disneyland.

Attraction universelle. Tout le monde a désormais droit à son parc : Michael Jackson avec Neverland, Elvis avec Graceland, jusqu'aux chrétiens créationnistes, opposés aux conceptions darwiniennes de l'évolution et qui multiplient les Jurassic et autres Noah's Park où ils professent leur idéologie extrémiste, où Adam et Eve côtoient les dinosaures, où les Dix Commandements s'étalent sur une colline entière. A l'inverse, la ville de New York finit de construire sur Governor Island, en face de la statue de la Liberté, un gigantesque eco-parc où les merveilles d'une nature artificielle représentent les seules attractions.

ÉVOLUTION

Extension du domaine de *Dreamlands* : l'exposition du Centre Pompidou retrace un épisode bien connu des spécialistes d'art ou d'architecture : comment les expositions

universelles de la fin du XIX^e siècle et les parcs d'attractions ont profondément influencé l'évolution de la ville moderne. La preuve avec cet étonnant film publicitaire des années 1950 où le créateur de Mickey, monsieur Walt Disney en personne, nous vante, face caméra et à la manière d'un architecte ou d'un promoteur immobilier, sa cité de demain, Epcot, modèle du futur Disney World. On peut également citer l'étonnant manifeste *New York Délire*, publié en 1978 par l'architecte Rem Koolhaas, qui voit le Luna Park établi à Coney Island en 1903 comme le laboratoire de Manhattan, l'embryon fantasmagorique de New York.

Sur un registre encore plus polémique, en 1972, l'architecte Robert Venturi et son épouse Denise Scott Brown produisirent une analyse éclatante de Las Vegas : oasis de débauche construite au cœur du désert

américain, qui reproduit en miniature toutes les villes du monde, où les styles de toutes les époques se mélangent dans un kitsch maximal, Las Vegas est à leurs yeux l'emblème du postmodernisme et le véritable

modèle d'un urbanisme pleinement voué à l'automobile, à la distraction et au loisir. Et un exemple d'architecture exubérante, populaire et multicolore à suivre pour lutter contre la grise uniformité des immeubles modernes : "Disney World est plus proche de ce que les gens veulent vraiment que de ce que les architectes ont pu leur donner."

CONTESTATION

Parallèlement à cette fascination montante, quelques artistes ou penseurs ont critiqué cette dérive spectaculaire, cette victoire du faux et du kitsch sur la réalité vraie du monde. Ainsi le philosophe français ■■■/

> TOUT LE MONDE A SON PARC : MICHAEL JACKSON AVEC NEVERLAND, ELVIS PRESLEY AVEC GRACELAND, LES CRÉATIONNISTES AVEC NOAH'S PARK, OU ADAM ET ÈVE CÔTOIENT LES DINOSAURES.



Pierre Huyghe,
Streamside Day, 2003



Amy O'Neill, *The Old Woman's Shoe, 2009*

Photo Damien Aspe, Printemps de Septembre à Toulouse 2009

Courtesy de l'artiste et galerie Marian Goodman, Paris-New York

est de Berlin, non loin du cimetière soviétique de Treptow, on peut visiter le Spreepark, construit en 1969 et laissé à l'abandon depuis 2001. Une grande roue désaffectée, des manèges gagnés par la végétation, des bâtiments désertés, des caisses éventrées : la nature a repris le dessus dans une ambiance postatomique, post-Tchernobyl.

L'an dernier, dans le centre-ville de Toulouse, l'artiste Amy O'Neill a placé dans la cour de la Drac une sculpture publique, vieille maisonnette en forme de botte, réplique d'une attraction installée dans un amusement park oublié de Pennsylvanie, *The Storybook Forest*, adapté d'un conte pour enfants. Es-

seulé, moisi, cet objet autrefois magique garde quelque chose de la fascination qu'il a pu inspirer à ses jeunes visiteurs. Mais il met aussi en scène un tout autre récit d'anticipation que le kitsch

merveilleux de Disneyland : la ruine du divertissement et de la société du spectacle. ■

➤ **COMME LES PARCS D'ATTRACTIONS, LES EXPOSITIONS UNIVERSELLES DE LA FIN DU XIX^e SIÈCLE ONT PROFONDEMENT INFLUENCÉ L'ÉVOLUTION DE LA VILLE MODERNE.**

Louis Marin décrivait-il en 1973 le monde merveilleux de Disney comme "une utopie dégénérée", tandis que Michel Foucault opposait en tous points le parc d'attractions au musée. "Dans une ville infantile, comment la ville ludique, avatar du Pays des jouets, ne triompherait-elle pas de la ville réelle ?", s'interroge Sophie Basch dans le catalogue de l'exposition *Dreamlands*.

On pourrait encore citer *La Foire aux atrocités*, roman de l'écrivain J.G. Ballard qui imagine une expo montrant ensemble accidents de voitures, icônes pop décédées, films de guerre et autres vidéos de meurtre présidentiel : "Cette exposition annuelle offrait une caractéristique assez inquiétante : l'omniprésence des thèmes du cataclysme mondial."

Tout récemment, le philosophe Bruce Bégout a publié *Le ParK*, son premier roman (lire *Les Inrockuptibles* n° 750). Construit par un milliardaire russe sur une île isolée, le ParK

rassemble en un seul espace toutes les formes possibles de parc : une réserve animale et une fête foraine, un camp de concentration, un cantonnement de réfugiés, un cimetière et une aire de jeux pour enfants, un jardin zoologique et une maison de retraite. Plus qu'un roman, c'est un conte philosophique, métaphore d'un monde devenu parc d'attractions. *Paranoid Park* : pour le bonheur, et pour le pire.

DÉSOLATION

Reste enfin une mélancolie du parc. Nombre d'artistes, de cinéastes, de photographes, ont arpenté les parcs en ruines. Ces luna park désertés ont pris le relais des parcs de ruines du XVIII^e et du XIX^e siècle romantique. Au sud-

Dreamlands – Des parcs d'attractions aux cités du futur Jusqu'au 9 août au Centre Pompidou, Paris IV^e
/// www.centrepompidou.fr

Bibliographie Rem Koolhaas, *New York délire : Un manifeste rétroactif pour Manhattan*, 1978, réédité aux Editions Parenthèses ; Pierre Huyghe, *Celebration Park*, catalogue d'exposition, musée d'Art moderne de la Ville de Paris/ARC, 2006 ; *Dreamlands*, catalogue d'exposition, Centre Pompidou, 2010 ; Bruce Bégout, *Le ParK*, Editions Allia, 2010 ; J. G. Ballard, *La Foire aux atrocités*, 1969, Editions Tristram

EXPO LES PARCS D'ATTRACTIONS

LA FIN DES BACS À SABLE

LES AIRES DE JEUX POUR ENFANTS REPRÉSENTENT-ELLES DES ESPACES DE LIBERTÉ OU DE CONTRÔLE SOCIAL ? UN LIVRE ET DEUX EXPOSITIONS RETRACENT L'HISTOIRE DES ESPACES AÉRÉS.

En octobre 1968, l'urbaniste danois Palle Nielsen quitta le monde de l'art pour l'activisme et s'employa à réaliser des aires de jeux dans les quartiers populaires de Copenhague et de ses environs. Il transforma le Moderna Museet de Stockholm en un terrain d'aventure débridé. L'entrée était gratuite pour les enfants, payante pour les adultes. Cette aire de jeux au nom utopique (*Le Modèle — Un modèle pour une société qualitative*) proposait une vision anti-élitiste de l'art, rapprochant encore l'art et la vie, mais offrait surtout aux vingt mille enfants venus visiter le lieu une gamme élargie de pratiques : construction de cabanes, toboggans, cordes à nœuds, atelier de peinture, jusqu'aux livres batailles de pelochons. Autre ambiance : en 1993, l'artiste allemande Rosemarie Trockel commença un projet de livre, *Playgrounds*, des photographies d'aires de jeux sur lesquelles elle a systématiquement collé au premier plan et sur le côté une figure masculine qui observe les enfants en train de jouer. Image latente, inquiétante par moments, mais surtout reflet du contrôle social qui se joue dans les aires de jeux.

"Espace de liberté ou de contrôle ?" : telle est la question que pose le curateur Vincent Romagny dans le remarquable ouvrage *Anthologie, aires de jeux d'artistes* qui accompagne deux expositions sur le même thème : cet été au Quartier de Quimper et actuellement au centre d'art Micro Onde de Vélizy-Villacoublay. Là-bas, l'artiste Karina Bisch a posé une sculpture publique inspirée par la tour en spirale de Vladimir Tatline (*dessinée en 1919-1920 et jamais construite — ndlr*), sorte de monument soviétique mélangé aux couleurs Fisher-Price. Les aires de jeux sont définitivement des "hétérotopies" au sens où l'entendait Michel Foucault : des "espaces autres", des contre-emplacements mais tout autant soumis au contrôle social et à la norme. Dans un article érudit et captivant, l'universitaire anglais Roy Kozlovski raconte ainsi comment l'Angleterre d'après-guerre a mis à disposition des enfants nombre d'espaces détruits par les bombardements allemands, pour les sortir du vaste cycle de destruction qui a marqué leur première jeunesse, pour leur permettre de participer à leur manière à la reconstruction, mais aussi pour libérer les instincts violents. Parce que le terrain vague, le "joujou du pauvre" comme disait Baudelaire, est en somme plus créatif que des jeux trop déterminés, trop déterministes.

Le livre raconte aussi un chapitre passionnant de l'histoire de l'art et de la ville : comment, notamment à partir de 1945, designers, urbanistes, architectes et artistes se sont employés à sortir des traditionnels bacs à sable et balançoires pour proposer aux enfants des terrains d'aventure. On découvre ainsi les sculptures abstraites et praticables de Pierre Székely dans les années 1960, les origamis en béton du designer japonais Isamu Noguchi, une aire de jeux d'un minimalisme impeccable mais en marbre de Carrare, signée par Enzo Mari à Milan en 1983. On s'intéressera aussi

au rapprochement entre l'art et le jeu, prôné par les surréalistes, soutenu dans les années 1960 par le mouvement Fluxus, avec notamment ce slogan réveur d'Allan Kaprow : "*Partout comme aire de jeux*". On en vient enfin aux réalisations plus ambivalentes, plus critiques des artistes contemporains, à l'image des pièges pour enfants de Carsten Höller : sur le toit de l'Onde à Vélizy-Villacoublay, on aperçoit une balançoire dangereusement perchée dans le vide. Plus mélancoliques, les merveilleux dessins de l'Écossaise Corin Sworn reprennent en noir et blanc des images anciennes d'aires de jeux qui évoquent la nostalgie de l'enfance et d'une liberté

désormais révolue. "*Le terrain d'aventure fut l'une de ces institutions où les enfants étaient transformés en sujets, précisément parce qu'ils se sentaient autonomes et libres dans le jeu*, commente Roy Kozlovsky. (...) Avec le déclin de l'Etat-providence, l'enfance est de plus en plus privatisée et se trouve confrontée à l'obligation des parents de préparer leur enfant à réussir dans un monde concurrentiel. On a confié aux forces du marché la responsabilité de façonner les espaces réels et virtuels dans lesquels s'épanouit l'enfance, si bien que les enfants sont de plus en plus définis comme des consommateurs et non plus comme des citoyens."

JMX

Aires de jeux, contre-emplacements Jusqu'au 4 juillet à Micro Onde, Centre d'art contemporain de L'Onde, 8 bis, avenue Louis-Breguet, à Vélizy-Villacoublay.

Aires de jeux : la police ou les corsaires Du 3 juillet au 24 octobre au Quartier, Centre d'art contemporain, 10, esplanade François-Mitterrand, à Quimper.

Anthologie, aires de jeux d'artistes (Infolio), 24 p., 30 €.



Karina Bisch, *Tatline*, 2010, dans l'exposition *Aires de jeux, contre-emplacements* à Vélizy-Villacoublay

Production Micro Onde, Vélizy-Villacoublay. Photo Sébastien Agnelli