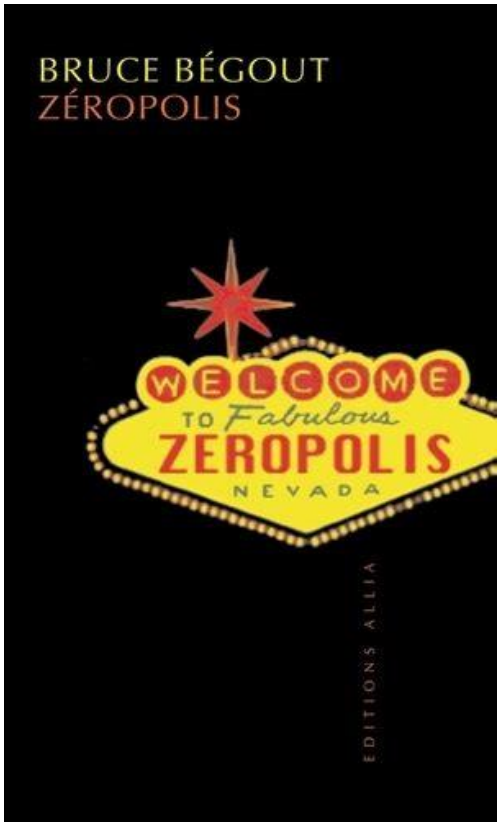
Bruce Bégout, *Zéropolis*, 2018 (2002)



(124 pages - 6,5 €)

« Nous sommes tous des habitants de Las Vegas »

Sommaire

Zéropolis
Offrandes au dieu Fun
Cimetière d'enseignes
Le double visage de l'utopie
La profusion du semblable
L'envers du décor
Urbanité psychotrope
Ghost town
La transfiguration du banal
Fiat lux
Les versions du thème
Du sublime au grotesque
Ouverture et fermeture
AC
Par-delà le beau et le laid
American dream
Googie style
La conjuration du hasard
Monstre urbain ou future normalité ?
Anything goes
Quitter Las Vegas
Vegas Vickie

PRESENTATION GENERALE

RESUME

Las Vegas est au centre de l'ouvrage, en tant qu'objet et sujet. L'auteur, spécialisé sur la phénoménologie d'Husserl et l'urbain mène une étude plutôt sociospatiale de la ville, très axée sur l'architecture au service du jeu.

Le terme de Zéropolis fait référence aux essais (vains selon l'auteur) pour définir la ville contemporaine. Pour lui, s'élabore à Las Vegas l'essence même de l'urbanité à venir : « la nullité qui fait nombre « (p. 15). Il est donc très critique sans chercher à tout expliquer.

Il aborde par une suite de courts chapitres les expériences, les faits de décor et son envers. B. Bégout nous propose de voir, ressentir ce qu'est Las Vegas, dans une déambulation qui va de l'aéroport à l'intérieur des casinos, et en périphérie.

RESSENTI

Le livre se lit rapidement, il est plutôt agréable même si parfois assez technique ou complexe dans les références et le vocabulaire. L'ouvrage donne à voir un fait urbain total et singulier qui nécessite sans doute avec des élèves de recourir à l'image fixe et/ou mobile, réelle et/ou fictionnelle.

PROBLÉMATIQUE CHOISIE

Las Vegas est une ville de jeux d'argent, organisée par et pour le divertissement (*entertainement*, expériences), qui interroge l'objet d'étude « Vivre aujourd'hui : l'humanité, le monde, les sciences et la technique » .

L'ouvrage permet d'aborder principalement les **thèmes suivants** :

- la société du jeu et de l'urbain : socialisation, paysages, économie, architecture
- la dimension rituelle et spectaculaire du jeu, l'expérience du joueur

On se situe bien dans le paradoxe posé par le programme entre liberté et aliénation, autour d'une sorte de théâtre du monde d'aujourd'hui :

« POURQUOI ZÉROPOLIS, ALIAS LAS VEGAS, EST-ELLE UNE SORTE DE THÉÂTRE DU MONDE ?

« COMMENT UN TEL LIEU QUE ZÉROPOLIS PEUT À LA FOIS ÊTRE ESPACE DE LIBERTÉ, D'EXPÉRIMENTATION ET D'ALIÉNATION ? »

Intérêts :
- réflexion scientifique et technique précise, sensitive même
- l'ouvrage nous promène dans la ville, il donne à voir, et appelle l'image. On peut donc mobiliser des ressources géographiques, photographiques, filmiques et artistiques. Même comparer à d'autres villes, de ce type ou non.

Points de vigilance :
- références et vocabulaire parfois complexes, style pas toujours adapté pour des lycéens

Un extrait choisi

P. 48 chapitre « Le double visage de l’utopie »

« Las Vegas associe en somme, avec un talent consommé pour les faux plaisirs, passion et régulation, opulence et normalisation, pays de cocagne et univers totalitaire. » (p. 48)

P. 28 chapitre « Offrandes au dieu fun »

« On ne saurait cependant espérer tirer au clair cette expérience religieuse du profane qui détermine la vie quotidienne de Las Vegas, si l'on ne se livrait à l'occupation la plus exemplaire et la plus sacrée qui caractérise ces lieux : le jeu.

Prenons par exemple l'allée latérale qui nous conduit au Cæsar's Palace, le tout premier des casinos thématiques, construit par Melvin Grossman au début des sixties. Au centre d'un bassin, entouré par une colonnade rose bonbon qui évoque celle de la cathédrale Saint-Pierre de Rome, une réplique en marbre de Carrare de la Victoire de Samothrace crée un unique repère visuel. Sous l'immense porte cochère bleu lagon, un groupe de portiers, pour une fois sobres et appliqués, nous indique le chemin : un long tapis roulant qui nous conduit au centre du bâtiment. Franchir le seuil d'un casino est une expérience sans pareille, conjointement adamique et philistine. On quitte l'univers de strass électrique de la rue pour pénétrer dans un monde nocturne où l'on ne distingue plus rien au premier regard. Perdu dans une nuit caverneuse, on ne perçoit d'abord que le tumulte d'une machinerie inconnue. Pour peu l'on se croirait tombé dans l'antre d'Héphaïstos. Des bruits de ressorts, de boulons qui s'entrechoquent et de pistons que l'on broie vous saisissent. Progressivement, l'obscurité se dissipe avec le chaos sonore et un paysage encore incertain fait de milliers de spots pâles et de caissons polychromes se dessine. Avec un sentiment d'innocuité vis-à-vis de ce qui nous arrive, on se rend compte alors que l'on est immobile au milieu d'un hall immense, au plafond assez bas et faiblement éclairé, où des centaines de corps sont alignés côte à côte sans se voir ni se parler, faisant face à des boîtes de métal colorées où des fruits, des personnages et des images naïves s'animent comme dans une lanterne magique, à mesure que l'on actionne un bras articulé. (…) Mais peu à peu des choses identifiables se signalent à nous... ».