

*Zéropolis*

DU MÊME AUTEUR  
AUX ÉDITIONS ALLIA

*De la décence ordinaire*  
*Lieu commun*  
*La Découverte du quotidien*  
*Le ParK*  
*L'Accumulation primitive de la noirceur*  
*On ne dormira jamais*

BRUCE BÉGOUT

*Zéropolis*



ÉDITIONS ALLIA

16, RUE CHARLEMAGNE, PARIS IV<sup>e</sup>

2018

Las Vegas n'a jamais été rien d'autre que la  
plus grosse ampoule électrique du monde.

J.G. BALLARD

*Hello America*

## PRÉFACE

*À Vincent Puechegud*

Je suis moi-même la Babylone d'où je fuis.

J. DONNE

TOUTE personne qui prévoit d'écrire sur Las Vegas court le grave risque d'apparaître comme le trouble-fête qui, au milieu de la célébration, interrompt les rires et les danses, pour prononcer un discours qui semblera toujours trop insipide en comparaison de l'atmosphère festive. Cependant, pour parer tout de suite ce défaut de la traduction ratée, je pourrais alléguer que mon projet général n'a pas été de célébrer l'événement architectural et social que représente Las Vegas, ni d'en tracer la généalogie. Je n'ai même pas cherché à élever ma prose aux hauteurs démesurées de la fantasmagorie enviro-nnante. Quel est donc le dessein de ce livre ? Ou plutôt : qu'ai-je voulu retenir de cette expérience urbaine ?

Je ne serais pas très loin de la vérité, me semblerait-il, si, à celui qui, d'aventure, me poserait la question de savoir ce que j'ai appris à Las Vegas, je répondais tout simplement : "rien". Par là, non seulement je voudrais dire que la ville ne ressemble elle-même à *rien*, pur chaos urbain, mais je signifierais aussi que je n'y ai *rien* vu que je n'aie déjà

su. C'est que, d'une certaine manière, Las Vegas ne représente pas autre chose que ce qui m'entoure, dès aujourd'hui, en tant que simple *homo urbanus*. Ce constat pourrait paraître étrange, voire erroné. La capitale mondiale du jeu n'est-elle pas aux yeux de tout le monde l'expression de la fantaisie pure et de l'excentricité sans bornes que l'on ne retrouve nulle part ailleurs? Ne constitue-t-elle pas une ville à proprement parler exceptionnelle qui, par sa passion pour la démesure, suscite l'étonnement ou les sarcasmes du monde entier?

À dire la vérité, je crois que devant n'importe quelle nouvelle objection, je persisterai: "Las Vegas n'est rien d'autre que notre horizon urbain." Ce qui s'est mis en place au cœur du désert de Mojave, la surpuissance de l'*entertainment* qui dicte le cours de la vie, l'organisation de la ville en fonction des galeries marchandes et des parcs d'attractions, l'animation permanente qui règne jour et nuit dans les rues et les allées couvertes, l'architecture thématique qui mélange séduction commerciale et imaginaire enfantin, la soumission suave des citadins par un *opium* spectaculaire et télévisuel (puisque les hôtels-casinos de Las Vegas équivalent à la représentation des *shows* télé sous forme tridimensionnelle), nous connaissons déjà tout cela et allons être amenés à le vivre de manière plus habituelle encore. La culture consu-

mériste et ludique qui a transfiguré Las Vegas depuis près de trente ans gagne chaque jour plus de terrain dans notre rapport quotidien à la ville, où que nous vivions: Paris, Le Cap, Tokyo, Sao Paulo, Moscou. Nous sommes tous des habitants de Las Vegas, à quelque distance que nous nous trouvions du sud du Nevada. Son nom n'est plus un fantasme. Elle vit dans nos têtes, s'exprime dans nos gestes ordinaires.

C'est la raison pour laquelle les principaux traits de caractère de Las Vegas, qui porte prosaïquement en ses pseudo-constructions fantastiques la formule de nos vies à venir, modèlent déjà notre environnement urbain. Chacune de nos excursions dans un centre commercial est ainsi l'ombre portée des us et coutumes végasiens. Que Las Vegas ne soit que la destination finale qui nous attend, on en trouvera confirmation également dans la ferveur avec laquelle chaque ville mondiale tente de rénover ses anciens quartiers industriels en y implantant des complexes de loisirs et des galeries marchandes qui cachent à peine leur inspiration. Certes, et il faut rendre cette qualité à sa substance, la cité du jeu fait tout *en plus grand*. Elle se veut énorme et sans limites. La plus ténue de nos expériences quotidiennes reçoit au Nevada une traduction grossie et amplifiée. Mais il ne s'agit là que d'un changement d'échelle, pas de nature.

Quoi qu'en puissent penser les flots de touristes qui inondent la ville à longueur d'année, la logique mercantile et infantile qui conduit d'une main de fer la ville n'est pas extra-ordinaire, mais plutôt hyper-ordinaire. Ce sont nos gestes les plus triviaux qu'elle peint sur une plus grande toile : jouer, manger, consommer, s'amuser.

Voici quelles étaient mes premières intuitions, nées d'un séjour à Las Vegas au milieu des années quatre-vingt-dix. Au cours du temps, elles ont grandi, se sont précisées et ont donné lieu à cette suite de textes courts, comme autant de tableaux urbains arrachés à la ville depuis la fenêtre d'une voiture en marche. Je ne serais pas tout à fait honnête sur mes intentions, si je n'ajoutais cependant une légère rectification à ce que je viens de dire. J'ai vu à Las Vegas quelque chose de tout à fait insolite. Comme je ne l'avais jamais éprouvé auparavant, la ville fait pièce, avec une joyeuse sauvagerie, de tout le *tralala* culturel, social et esthétique qui, d'ordinaire, entoure nos faits et gestes. Que ce soit des institutions (mariage, baptême, etc.) ou des traditions, Las Vegas se moque de tout. Chaque réalité, elle la tourne en dérision. Sans se soucier de l'histoire, elle broie tout événement humain dans un chyme électrochimique et parodique qui ne laisse absolument rien intact. Ce faisant, elle révèle la scène primitive de la

société : l'impossibilité de croire à la vérité de l'autre. Elle fait d'autrui un parfait inconnu, puisque tout ce qui signale sa présence, la culture et la civilisation, est ici proprement ridiculisé. Pour la première fois l'excès se mue en défaut, et la capitale de l'exagération laisse poindre des moments de déficience totale : indigence culturelle, sociale, esthétique. Sous son hémorragie de lumières et de spectacles en tous genres, elle met au jour une vérité cruelle et pourtant nécessaire à affronter si l'on veut pouvoir continuer à vivre : "tout n'est qu'une immense et grotesque farce".

Mais si, par certains côtés, le décor urbain de Las Vegas correspond à une sorte de gigantesque *vanitas* moderne, il nous montre également que ce qui s'y produit a peu de choses à voir néanmoins avec nos anciens carnivals, lorsque le *memento mori* des masques et des costumes possédait encore une fonction critique. Là où la fête annuelle permettait l'inversion des rôles et la transgression des règles, le parc d'attractions urbain de Las Vegas ne fait, de son côté, que reproduire, si ce n'est accentuer, les ségrégations sociales et économiques. La violence anti-sociale de la ville, sa nature sans foi ni loi, qui aurait pu conduire à une posture politique insolite, la première cité anarchiste de l'histoire, s'accomplit en fait en vue d'une fin qui ne manque pas d'être entièrement traditionnelle et conservatrice : *le profit*

*de quelques-uns.* Là encore la prétendue folie de Las Vegas confirme notre réalité, plus qu'elle ne la modifie ou la corrige. Ainsi, tout ce qui a présidé au désir d'écrire sur cette non-ville prend sa source dans l'intuition séminale que ce qui s'y trame ne révèle rien de moins que l'orientation récente de notre civilisation marchande, laquelle joue là sans doute son dernier tour de passe-passe : l'utopie des loisirs et du *fun* permanent. Si j'ai volontairement relevé à Las Vegas, leur lieu natal, ces moments troubles de notre nouvelle expérience urbaine, c'est parce que je suis convaincu que, seules, les ombres soulignent les reliefs et font ressortir les formes.

Antony, le 25 juin 2001

## ZÉROPOLIS <sup>1</sup>

TEL un morceau de comète encore incandescent qui vient de se fracasser au sol, Las Vegas brille au loin dans la nuit du désert de Mojave. Avec ses milliers de lueurs multicolores et saccadées, elle illumine la voûte céleste qui, à comparaison, fait pâle figure. On pourrait croire qu'il s'agit là d'un *Lunapark* géant tombé de l'espace qui, jetant ses derniers feux vers le ciel, chercherait à rejoindre son lieu naturel. Mais cette vision n'est qu'un rêve et les premières vues sont trompeuses. La lumière vive qui nous aveugle à son approche ne provient pas des étoiles, elle sort tout simplement de la centrale nucléaire sise sur le *Hoover dam* qui, jour après jour, alimente la ville en millions de kilowattheures.

Les premières images qu'offre la ville accroissent cette impression violente de fulmination. Comme

1. Par ce terme étymologiquement incorrect de *zéro-polis*, nous avons voulu délibérément marquer l'inanité des récurrents essais des urbanistes, sociologues et philosophes de vouloir définir, par un terme antiquisant, la ville contemporaine, baptisée tour à tour *megalopolis*, *exopolis*, *metapolis*, *post-metropolis*, *peripolis*, etc., mais aussi indiquer par là où se situe l'essence même de l'urbanité à venir qui s'élabore à Las Vegas : la nullité qui fait nombre.

la foudre qui associe chaleur et électricité, Las Vegas détone au sens littéral. Par la fenêtre de la voiture, on y hume cette effluve lourde et oppressante de l'orage qui approche. Dès les mornes faubourgs, les premiers éclairs apparaissent à bonne distance. À mesure que l'on aborde la ville par l'*interstate 15*, les coloris irréels des enseignes lumineuses commencent à serpenter en tous sens dans le ciel. Mais l'on ne s'y sent nullement inquiet. Le danger se situe ailleurs.

Tandis que l'on parcourt à présent le centre ville *de long en large* (l'expression prend ici tout son sens), on se souvient que, dans ses parages immédiats, sur les immenses bases militaires, cachées au fond du désert, ont eu lieu de nombreux essais atomiques qui ont longtemps valu au Nevada l'appellation peu enviable de *Nuclear State*. Toutefois la peur de la Bombe n'a pas toujours été présente. Dans les années cinquante, les casinos mettaient à profit la proximité géographique des essais nucléaires pour en faire le blason de la ville : soirées *atomiques*, coupe de cheveux *atomique* (*atomic hairdo*), cocktails *atomiques*. Ignorant les risques de la radiation nucléaire (le gouvernement fédéral ne les révéla officiellement qu'au début des années soixante), certains hôteliers organisaient même des pique-niques au nord de la ville pour assister *en direct* au spectacle des terribles explosions en forme

de gerbe. En 1953, sur ses brochures, l'*Atomic View Motel* garantissait pour sa part une vue imprenable, de n'importe laquelle de ses chambres, sur le *phénomène*.

Aujourd'hui les dangers de l'irradiation nucléaire sont mieux connus, et cet épisode tragique de l'histoire de la ville semble vouloir être passé sous silence (la plupart des spectateurs ne sont d'ailleurs plus là pour en témoigner). Toutefois les effets secondaires de la Bombe se font encore largement sentir. Presque tout, dans la manière d'être la plus habituelle de la ville, rappelle en effet une déflagration : *explosion* démographique, *boom* économique, ville *champignon*, etc. Las Vegas est née pour briller, fuser, éclater. Ville nucléaire mais sans noyau, où tout, des places de parking aux chambres de motel, des casinos aux centres commerciaux, devient fission et effusion, où la technologie la plus moderne le dispute à l'occupation la plus ancienne : le jeu. Gouffre d'énergie, dévoreuse et rieuse, la cité du jeu s'est donc placée sous le double sceau de l'électricité et de l'atome, de l'onde et du choc.

Pris dans ce maelström énergétique de watts et de hertz, on ne peut plus effleurer une poignée de porte ou un objet métallique sans recevoir aussitôt, en guise de bienvenue, une petite décharge électrique qui vous saisit de manière désagréable.