

EXPOSITION
ERRE
VARIATIONS
LABYRINTHIQUES
METROPOLIS

ERRE / METROPOLIS

Le développement urbain, accéléré au cours de l'époque contemporaine et symbole de modernité, offre une image évidente du modèle labyrinthique. La ville tentaculaire et chaotique se développe selon un principe de concentration et de prolifération qui tend vers plus de complexité. Elle crée un nouveau type de topographie, organisé par une suite de chemins, d'embranchements, de carrefours, de situations nouvelles à chaque pas. La ville suscite ainsi de nouvelles approches, de nouvelles pratiques subjectives : cartographies mentales, dérives urbaines, pratiques solitaires... Cette partie présente des photographies, des plans et des documents de performances d'artistes arpenteurs de la ville, mais aussi des peintures et sculptures qui rendent compte de cet urbanisme labyrinthique, de sa complexité et de ses possibles.

SOMMAIRE

1. LES ŒUVRES

1.1 PAUL CITROEN, *METROPOLIS* / FRITZ LANG *METROPOLIS*

1.2 CONSTANT, *NEW BABYLON*

2. LES PISTES PEDAGOGIQUES

2.1 HISTOIRE DES ARTS

2.2 INTERDISCIPLINARITE

1. LES ŒUVRES

1.1 PAUL CITROEN, *METROPOLIS* /FRITZ LANG, *METROPOLIS*

Paul Citroen est un artiste néerlandais né en Allemagne à la fin du XIX^e siècle. Son photomontage *Metropolis* est une de ses œuvres les plus connues. Ce projet est à l'origine une affiche pour une exposition à l'école du Bauhaus, aventure à laquelle il prend part en suivant les leçons de Paul Klee et de Vassily Kandinsky. L'artiste s'est ainsi imaginé « architecte urbaniste » : les bâtiments empruntés à différentes villes (des gratte-ciel, la tour Eiffel, le Capitole, des façades haussmanniennes) reconstituent une ville imaginaire qui mêle passé, présent et avenir. Tout ici est référence à l'ère industrielle : les nouveaux matériaux — la pierre, le béton, l'acier, le verre —, les réseaux de transport en commun, les enseignes, témoins de la société de consommation émergente. La ville, devenue métropole, a pu s'étendre en hauteur et en largeur, les bruits, les mouvements, les lumières s'y mêlent à l'infini. Les personnages semblent perdus dans des perspectives multiples. Le cinéaste Fritz Lang s'est inspiré de cette œuvre, dont il reprend le titre pour réaliser son film en 1927.

Metropolis est une mégapole futuriste au sein de laquelle l'élite vit, dans la lumière, au sommet de gigantesques gratte-ciel. Les ouvriers s'entassent quant à eux dans la ville souterraine, où ils travaillent sur des machines afin de fournir l'énergie pour le fonctionnement de la ville d'en haut. Freder, fils du maître de *Metropolis*, tombe amoureux de Maria, une jeune femme qui prêche l'amour et la paix aux gens d'en bas désireux de se révolter. Rotwang, un savant fou, kidnappe Maria et donne son apparence au robot qu'il a construit pour satisfaire le maître de *Metropolis*, qui croit pouvoir exercer un contrôle sur les ouvriers grâce à ce simulacre. Mais la machine se retourne contre les vœux de son créateur. Le robot incite les ouvriers à faire une révolution et à casser les machines, mais Freder et Maria réussissent ensemble à sauver la cité. Les références à Babel sont omniprésentes, cette organisation sociale se justifiant par la recherche d'une ville paradisiaque pour ses enfants. Joh Fredersen, maître de la ville, du haut de sa « nouvelle tour de Babel », voudrait se mesurer à Dieu en maîtrisant les destins des uns et des autres. À travers la créature inventée par Rotwang, la cité doit créer une nouvelle forme d'humanité parfaite. Mais, sous prétexte d'apporter plus de bonheur et de loisirs à ses concitoyens, elle les a en réalité pliés sous son joug. Le film illustre à son tour les dangers de vouloir se placer en l'égal de Dieu, de le défier par la connaissance, mais aussi la nécessité qu'a l'humanité de se parler, de se comprendre pour réaliser de grands projets.

(Glossaire : urbanisme)



Paul Citroen

Metropolis

1923

Photographie du collage

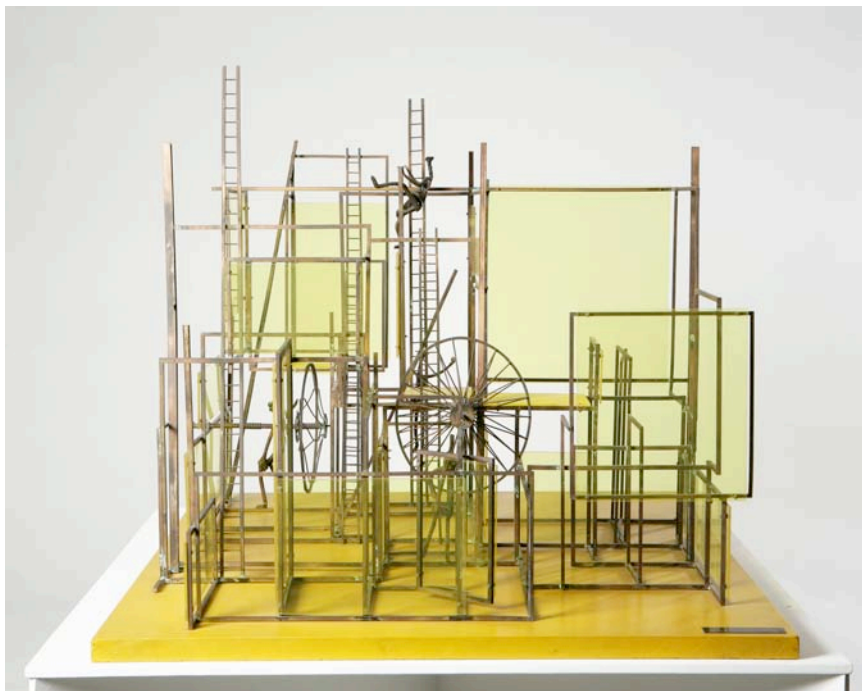
76,5 x 58,5 cm

Prentenkabinet der Rijksuniversiteit, Leiden, the Netherlands

© ADAGP, Paris, 2011

1.2 CONSTANT, *NEW BABYLON*

Constant développe son projet architectural visionnaire *New Babylon* en se nourrissant notamment de sa collaboration avec le groupe des Situationnistes. Dessin, utopisme et activisme sont mêlés. Il conçoit un modèle architectural et urbain dans lequel les habitants se déplacent de site en site au sein d'un réseau sans fin de « secteurs », transformant chaque aspect de l'environnement selon leurs propres désirs. Les murs, les sols, la lumière, les sons, les couleurs, les textures et les odeurs changent sans cesse. La *Nouvelle Babylone* offre une proposition de multiples espaces intérieurs qui s'étendent à l'infini, en réseaux, pour recouvrir la planète. Ces secteurs interconnectés flottent au-dessus du sol sur de grandes colonnes, tandis que le trafic routier bat son plein au-dessous et le trafic aérien au-dessus. Les habitants se déplacent dans les intérieurs labyrinthiques en reconstruisant perpétuellement chaque aspect de l'environnement en changeant la lumière et en reconfigurant les murs mobiles et temporaires. La nécessité de travailler se serait muée en une vie nomade et créative sur le mode du jeu, la société serait libérée de l'aliénation du travail et de la productivité. Le loisir, seule occupation de l'homme, laisserait s'exprimer l'artiste qui sommeille en chacun : la créativité devient alors un moyen d'exister et de s'épanouir. Si l'on pouvait résumer l'utopie de la *New Babylon* en une phrase — qui n'a pas dépassé le stade de la maquette ou du photomontage —, ce serait celle-ci, formulée par son créateur : « Rêve fantaisiste réalisable du point de vue technique, souhaitable du point de vue humain et indispensable du point de vue social. »



Constant
Leiterlabyrinth
1967

Laiton, verre acrylique, bois
72 x 86,5 x 96,6 cm

© ADAGP, Paris 2011 / Photo : Lehbruck Museum, Duisburg, Allemagne

(Glossaire : architecture modulaire, urbanisme)

2. LES PISTES PEDAGOGIQUES

2.1 HISTOIRE DES ARTS

DISCIPLINE : HISTOIRE

Au fil de l'histoire, la ville, par son plan, son organisation et l'image qu'elle inspire en tant que lieu d'égarement et de complexité, rejoint le labyrinthe. Comme le suggère l'œuvre de Paul Citroen, la ville de l'ère industrielle est gigantesque par son développement. Elle paraît tentaculaire, chaotique et n'offre à l'individu qui l'arpente qu'une vue parcellaire. Elle est assimilée dans le cinéma et la littérature à un lieu de perdition, en opposition au monde des campagnes. Cette vision s'oppose à celle de la ville idéale de la Renaissance, une ville utopique, géométrique et rationnelle qui s'inspire des plans des villes romaines, souvent organisés à la manière des camps militaires. La ville médiévale, quant à elle, tant dans le monde chrétien que dans le monde musulman, est fréquemment installée sur les villes antiques existantes. À l'abri derrière ses remparts, elle se caractérise par l'enchevêtrement de ses rues étroites, sombres, mais aussi par un point central où s'exerce, dans un palais, une cathédrale ou une grande mosquée, le pouvoir politique et ou religieux.

En géographie, on peut par exemple considérer Tokyo comme une ville labyrinthique : les croisements et les rues n'ont ni nom ni signalisation. Des quartiers, des autoroutes empilés se suivent juxtaposés. À New York, les avenues ne sont en général nommées que par des numéros. Ces deux villes-monde sont des mégapoles, qui concentrent population et activités, et incarnent des espaces centraux de la mondialisation. Elles posent la question de la place et de la perte de l'identité de l'individu.

Les thèmes de l'urbanisme de manière générale et l'évolution de la construction peuvent aussi être évoquées, ainsi que celui de la conception des villes depuis le Moyen Âge. Le Paris haussmannien, l'orthogonalité des villes américaines, Mexico, São Paulo, les souterrains des villes canadiennes, les échangeurs et axes routiers au Japon, les villes en sous-sol en Chine sont autant d'exemples à exploiter...

DISCIPLINE : LITTÉRATURE

On trouve dans nombre d'œuvres des descriptions de villes, fictives ou réelles, rêvées ou remémorées.

- Ainsi, Paul Auster nous propose, dans «La cité de verre», faisant partie de «La trilogie New-Yorkaise», un roman écrit en 1985, l'histoire entremêlée de plusieurs errances mentales à l'échelle de New York. La ville devient le territoire d'une filature et de l'écriture d'un mystérieux message.
- Baudelaire nous décrit l'activité de la capitale dans ses poèmes en prose (« Le spleen de Paris » : déambulations et description de la ville).
- Stendhal nous invite à découvrir Rome et ses richesses, son patrimoine culturel et architectural (*Promenades dans Rome*).
- Verhaeren nous propose de réfléchir à la désertification des campagnes et à son influence sur le surdéveloppement des villes qui deviennent des mégapoles (*Les Villes tentaculaires*).

- Le Clézio nous invite à suivre ses personnages dans leur parcours initiatique et philosophique à la rencontre de l'autre et du monde, leur errance aussi (*Mondo et autres histoires, Désert*).
- Italo Calvino revisite les découvertes de Marco Polo et instaure un dialogue entre Polo et Genghis Khan (*Les Villes invisibles*).
- Michel Butor, dans *L'Emploi du temps*, propose de suivre le narrateur dans un labyrinthe temporel à travers le dédale des rues de la ville dans lequel il se perd.

DISCIPLINE : ARTS PLASTIQUES

Métropolis de Paul Citroen peut donner lieu à des activités basées sur la pratique kaléidoscopique du photomontage, interrogeant en particulier la pluralité des points de vue d'un site, comparée à sa vision perspectiviste codifiée.

Un travail peut être proposé autour d'une perversion de la signalétique dans la ville ou dans l'établissement scolaire, en élaborant un catalogue de codes visuels urbains « détournés ».

Imaginez un GPS ou un audioguide fou ! L'itinéraire et la visite habituelle seraient mal programmés en modifiant l'ordre, le sens, l'intérêt de la visite. Par exemple, la visite guidée qui mènerait dans les lieux non visités habituellement et délaisserait les salles d'exposition. Ce travail sous forme de dictée sonore perturberait le spectateur : comment réagir ? Doit-on se laisser guider ?

2.2 INTERDISCIPLINARITÉ

Métropolis de Fritz Lang pourrait être un très bon support interdisciplinaire (français, histoire, allemand, arts plastiques), mettant en valeur les notions de labyrinthe « verticalisé », des profondeurs à la surface et de spirale infernale. La question de l'exploration souterraine, parcours souvent labyrinthique, industriel, spéléologique ou anatomique, pourrait être développée.

En lien avec la partie concernant les « cartes subjectives » dans « Labyrinthe mental », une exploration interdisciplinaire semble possible (histoire-géographie, français, arts plastiques) : elle serait fondée sur le parcours et la mémoire poétisée des lieux, mais aussi sur des rencontres qui leur donnent vie.

En arts plastiques, à partir de plans, la « divagation spatiale » pourrait s'appuyer sur une incitation assez précise (recherche systématique de reflets, d'une couleur, d'un type de ligne...), éventuellement associée à une approche de la photographie (cadrage, point de vue). Les plans utilisés (agrandis, démultipliés, juxtaposés, au mur et/ou au sol...) pourraient être les supports de ces parcours personnels, matérialisés par des mots, des couleurs, des photographies, des croquis, des petits objets ramassés, des sons captés.