

Stéphane Degoutin

Blackpool immobile

NOGO VOYAGES
www.nogovoyages.com

Stéphane Degoutin

Blackpool immobile

Notes de voyage immobile
Tower World, Blackpool (Angleterre), 27 mai, 2008.

Mais que fais-je ici ?

Je ne suis pas le seul à me le demander : tous les vacanciers que je croise, lorsqu'ils apprennent que je suis français, me demandent d'un air sincèrement intrigué, pourquoi je suis ici.

A l'hôtel, un homme me dit qu'il vient ici depuis 22 ans ; et pour la quatrième fois cette année. Néanmoins, lui non plus ne semble pas envisager qu'un Français vienne ici.

I ♥ Blackpool

Pour qui n'est pas britannique, Blackpool représente l'endroit le plus étranger et exotique imaginable. Un espace fascinant, fictionnel, mais inscrit dans la réalité : une porte restée ouverte vers un espace, un temps et une logique autres.

Depuis trois jours que je suis à Blackpool, je ne cesse de sillonner la ville, de courir d'un quartier à l'autre, à pied, en tram, en bus..., depuis ses attractions jusqu'au fond de ses banlieues, depuis l'océan jusqu'à l'intérieur des terres, depuis le centre jusqu'aux villes voisines.

Je me laisse emporter par la tentation touristique naïve de tout visiter, de profiter au maximum, de ne rien rater, de chercher à tout comprendre...

Le tourisme implique le mouvement permanent. Très rares sont ceux (Paris Hilton ?) qui peuvent encore se payer le luxe de se déplacer à travers le monde en prenant le temps de s'arrêter lorsqu'ils le souhaitent, sans programme préétabli, comme le faisaient les aristocrates anglais à l'époque du *Grand Tour*.

Pour le commun des mortels, le voyage implique de rentabiliser le temps que l'on a coûteusement soustrait à sa vie professionnelle.

Ville de rides

Le tourisme est la démocratisation massive de l'art de la promenade, d'origine aristocratique.

Or, une fois libérée de sa gangue aristocratique qui lui imposait des règles de bienséance et de maintien du corps, la promenade devient pure jouissance de l'espace : montagnes russes, monorails, *steepchase*, grande roue, tramways... Les *rides* représentent l'hyperbole du déplacement hédoniste.

Foire du Trône habitable

La ville-parc d'attractions est la condensation du voyage. Elle additionne les différences sur le territoire le plus petit et le plus dense possible : quelques pas suffisent à changer d'univers.

Blackpool appelle le mouvement permanent, anarchique, infini et vain, qui culmine dans les parcs d'attractions, où la densité de stimuli est maximale.

Le parc d'attractions est l'inverse de l'immobilité. C'est la raison pour laquelle le voyage immobile – rester sans bouger dans un lieu qui incarne le voyage – y est pertinent.

Voyage-point. Se concentrer sur un seul point, un seul lieu choisi comme site unique du voyage. Le tourisme le plus ordinaire devient alors voyage.

Rester sans bouger dans l'attraction implique un décalage d'usage similaire à celui que je trouvais en pratiquant mon premier voyage immobile, dans la salle d'échanges du RER du Forum des Halles, à Paris, où transitent quotidiennement plusieurs centaines de milliers de passagers. Rester immobile dans un lieu dévolu au mouvement permet le voyage.

A l'opposé d'une vision globale de la ville, Nogo Voyages propose le parti inverse : concentrer l'énergie du voyage en un seul point très précis, très choisi.

Le voyage-point est la condensation d'un voyage.

L'immobilité peut sembler une pratique parfaitement indifférente, l'usage le plus banal que l'on puisse faire d'un lieu public. Elle est pourtant loin d'aller de soi.

L'immobilité ne correspond plus à l'usage d'un lieu public d'échelle métropolitaine. De banale, elle devient inhabituelle, puis marginale.

Il m'a fallu du temps pour trouver le lieu adéquat pour un voyage immobile à Blackpool. La première des conditions à réunir est le choix d'un point d'arrêt pertinent. Cela réclame de la précision : il faut choisir avec une grande finesse le point qui permettra un point de vue différent, un décalage.



L'attraction principale – la tour de Blackpool – m'est finalement apparue, avec évidence, comme l'endroit le plus approprié. J'attaque ainsi la ville-parc d'attractions par son cœur, le point d'attraction maximale. Je m'arrête au point maximal d'énergie touristique.

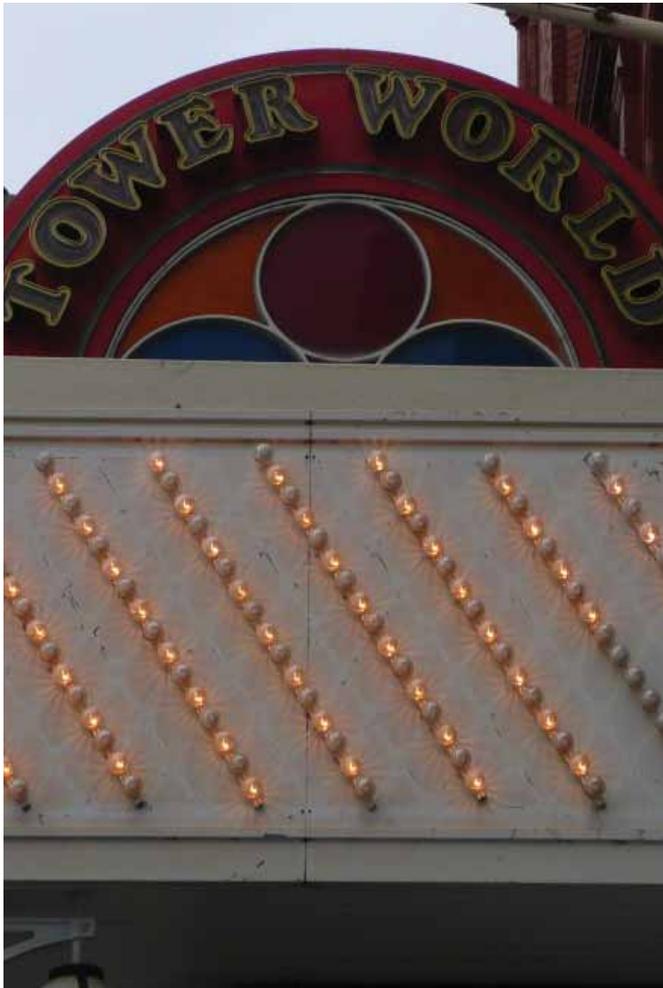
Mon voyage immobile se déroulera dans l'étrange bâtiment en brique qui forme le socle de la tour et contient le parc d'attractions Tower World.

Début du voyage immobile

Mais suis-je vraiment au centre de l'attraction ? En quel point précis se situe la plus forte densité d'attraction de Blackpool ? Il est commode de penser que c'est la tour, mais maintenant que j'y suis, je réalise que ce n'est pas le cas.

La Tour Eiffel (de Paris) est spectaculaire pour le piéton qui s'en approche. La vue d'en bas, en raccourci, ou entre les quatre piliers, est saisissante. Ce n'est pas le cas de la tour de Blackpool : son socle bouche les regards ; et qui y entre pénètre un labyrinthe de couloirs. Plus on s'en approche, plus elle disparaît.

La tour est surtout intéressante vue de l'extérieur. C'est sa position qui est fascinante, en bordure de l'océan, verticalité faisant face à l'horizon infini. Depuis les banlieues, la tour émerge au-dessus des maisons alignées, comme un collage surréaliste. Puisqu'elle est visible de partout, elle diffuse partout l'attraction.



Ici, dans le socle, je suis donc à la fois au centre et en périphérie de l'attraction : dans la bulle vide qui entoure le point focal.

La périphérie de l'attraction : il s'agit justement du territoire d'exploration de Nogo Voyages. Nogo Voyages interroge les passages entre le quotidien et l'attraction, ouvre des portes entre l'attraction et le quotidien.

Le voyage « 14 Bus autour de Paris » étire le quotidien (un trajet en bus en banlieue parisienne) dans le temps : pendant huit heures. Ainsi étirée, le banal devient objet d'interrogation ; il devient l'attraction.

Le Voyage immobile à Tower World étire l'attraction. Comme un tour de magie, l'attraction répétée perd son pouvoir de conviction. C'est pourquoi tout parc d'attractions cherche à faire courir le public d'une attraction à l'autre, pour lui donner une impression de profusion et, surtout, éviter qu'il s'attarde. Car, pour qui s'y attarde, l'attraction étirée dans le temps redevient banale et perd son pouvoir. Il devient alors possible de l'analyser, de la décoder.

Le billet d'entrée à la tour comprend l'accès à toutes les attractions contenues dans le bâtiment. Je passe un peu partout, sans rien visiter vraiment, puis m'assieds sur un banc, dans la grotte artificielle de l'aquarium, près du cirque, au fond du bâtiment. Au plafond, une guirlande lumineuse scintillante, d'un modèle bon marché, du genre que l'on mettrait chez soi autour du sapin. Dans cette pénombre bleue, entouré de poissons, je me sens bien. Il y a certes les cris des enfants qui



sortent du cirque, mais l'indifférence des poissons semble les étouffer.

Je ne décrirai pas en détail ce qui se passe autour de moi. D'une part, parce que cela présente peu d'intérêt (des familles qui regardent des poissons, rapidement, comme en passant, sans leur accorder une attention intense). D'autre part parce que la règle de non description est un principe essentiel du voyage immobile. Pour qui est immobile avec un carnet et un stylo, la description est une manière facile de passer le temps plutôt que de l'analyser¹.

Ce qui se passe autour de soi a finalement peu d'importance dans un voyage immobile. L'essentiel est d'arrêter le temps. C'est un prétexte, une règle du jeu qui force à prendre du temps, dans un emploi du temps toujours trop serré, organisé pour être en activité permanente, ne jamais perdre de temps. Alors que prendre son temps est justement la meilleure manière d'avancer.

Un voyage immobile, c'est un peu comme être coincé dans une maison de campagne où il n'y a qu'un seul magazine à lire : ce magazine unique retient alors toute l'attention. On le lit et le relit, à l'infini, comme s'il recelait les secrets de l'univers. Et, soumis à un tel examen, il se met effectivement à parler – peut-être plus qu'une pile d'excellents livres.

¹ A moins d'être Georges Pérec. Mais l'expérience de la place Saint-Sulpice (*Tentative d'épuisement d'un lieu parisien*) ne me semble pas reproductible..



Il n'y a plus personne dans l'aquarium : je suis maintenant seul avec les poissons. Un air de musique populaire sort à intervalles irréguliers d'une machine à sous située dans la salle d'à-côté.

Pourquoi faire un voyage immobile ici, s'il ne s'y passe rien ? – c'est la question que je me pose à chaque voyage immobile. Or, jusqu'ici, tous les voyages immobiles que j'ai faits ont débouché sur une découverte. Mais il est impossible de savoir à l'avance quelle en sera la nature.

Tower World

Tower World contient un palais pour le peuple : labyrinthe de couloirs et de salles immenses sur sept niveaux. Beaucoup d'espaces n'ont pas de fonction réelle (ce sont de simples dégagements), d'autres sont inoccupés.

Etrangement, le palais semble vide. Il ne manque pourtant pas de contenu : cirque, aquarium, cinéma en 3D, salle de danse, faux dinosaures, restaurant avec vue sur l'océan, machines à sous, exposition historique, bar, sans oublier une galerie consacrée à un artiste de music hall local (Charlie Cairol), et bien sûr la plate-forme d'observation de la tour. Il y a eu autrefois une ménagerie, un village chinois modèle et des boutiques.

Ce parc d'attractions est conçu pour y passer la journée entière sans en sortir. Vue la grande variabilité du climat local, les vacanciers peuvent ainsi profiter d'un lieu intérieur où il est possible de manger, danser, se promener dans les couloirs,



voir des spectacles... Pour un prix d'accès unique, on remplit son temps de loisir avec tout ce qu'on peut.

Bien entendu, rien n'est *class leading* : ce n'est pas le meilleur cirque, l'aquarium est minuscule, les dinosaures ressemblent à de la déco de supermarché etc. : une série d'échantillons de chaque programme.

Une photo pourrait faire illusion, mais dans la réalité, l'idée du « palais » est sans cesse contredite par les matériaux utilisés, les mêmes que dans un hall de gare ou tout autre lieu destiné à un public massif, et qui trahissent la vraie destination du lieu – sans parler des machines à sous omniprésentes ni des hauts-parleurs déversant de la musique criarde dans chaque pièce.

Un palais pour le peuple : c'était le rêve de Fourier. Je me tiens maintenant dans la matérialisation de ce rêve.

Le palais semble véritablement laissé à ses visiteurs. C'est peut-être le seul lieu en Angleterre où je n'ai pas vu de caméras de surveillance. Les galeries d'exposition sont vides de gardiens. Le public est libre d'utiliser les salles comme il lui semble. Il n'est pas nécessaire de consommer pour profiter d'une table de café avec vue sur l'océan, ni de danser pour profiter de la salle de danse. Il est possible de se promener dans l'attraction, comme dans une ville, sans nécessairement participer. L'usage des lieux reste ouvert ; il est laissé en partie à l'initiative du public, contrairement aux parcs d'attractions habituels, où chaque attraction dicte un usage unique et précis.



Tower World représente l'archétype du parc d'attractions « all in a box ». Un seul immeuble-boîte, quasiment dénué d'ouvertures sur l'extérieur, contient toutes sortes d'attractions mélangées sans ordre ni unité, dans un état d'évolution antérieur du parc d'attractions, avant le parc à thème².

Dans *New York Délire*, Koolhaas décrit des parcs d'attractions construits sur des blocs d'immeubles à Manhattan, après la chute de Coney Island, qu'il interprète comme le prototype du gratte-ciel new yorkais.

Contrairement aux *rides* de Pleasure Beach qui se croisent sans cesse, chaque attraction de Tower World reste aveugle aux autres. Chaque espace intérieur est construit de manière autonome, autosuffisante, sans lien avec le reste. Ils sont simplement additionnés dans un ordre quelconque : on pourrait les intervertir sans que cela change quoi que ce soit. La structure en acier de la tour rentre en intersection avec la salle du cirque ; mais il faut être architecte pour le voir – elle est recouverte de stuc et de dorures, pour mimer une salle classique.

On ne sait donc jamais où l'on se trouve dans le bâtiment, ce qui désoriente, mais donne le sentiment de se trouver dans un univers complet, complexe. Labyrinthe tridimensionnel contenu dans une boîte : la même configuration intérieure que les grands magasins parisiens.

² La tour de Blackpool et son parc d'attractions datent de 1894. L'invention du parc à thème est à dater de 1903, avec la création de Luna Park, qui propose à ses visiteurs un voyage sur la lune. On entre dans le parc par un voyage en fusée.



Il serait plus saisissant que les activités se mélangent : au lieu de juxtaposer une salle de danse décevante, une exposition quelconque, des dinosaures peu crédibles et un aquarium trop petit, mettre l'aquarium dans la salle de danse, ou des dinosaures dans l'exposition. Ou les dinosaures dans l'exposition dans l'aquarium dans la salle de bal.

J'observe distraitemment les touristes qui passent.

Ce qui reliait les attractions, à l'époque de la construction, est leur caractère exotique. Ce sont des choses que le public (touristes de la fin du 19e siècle issus des classes populaires) n'avait jamais vues : des fauves, des poissons rares, des salles de palais, une tour de grande hauteur etc.

Condensation en un seul lieu de toute altérité, de tout voyage.

Il incarnait le fantasme que toute la variété, toute la richesse du monde, puisse être contenue en un seul lieu qui se suffirait à lui-même. Qui rendrait donc tout voyage inutile. C'est le fantasme aussi de la métropole : la ville qui contient et condense tout – réuni en un seul point de l'espace.

Si la ville-parc d'attractions est la condensation du voyage, le parc d'attractions-bloc (un parc d'attractions complet contenu dans un seul bâtiment) est la condensation de cette condensation.

Aujourd'hui, ce programme est archaïque : plus aucun élément de Tower World ne constitue pour le public du



jamais vu. Mais le lieu survit, et offre de ce fait une nouvelle attraction : une plongée dans le passé.

Il donne une idée de ce quoi devaient ressembler les parcs d'attraction pendant leur âge d'or. Je suis dans une machine à remonter le temps.

S'il n'était pas surmonté de sa tour, il est probable que le parc d'attractions n'attirerait aucun touriste et aurait fermé depuis longtemps. La tour permet de faire entrer des touristes dans un parc d'attractions anachronique.

La tour permet que soit arrivé jusqu'au 21^e siècle ce lieu anachronique, de conception obsolète, que nous ne connaîtrions sinon que par les descriptions des historiens. Lieu qui ne doit sa survie qu'à sa situation en parasite d'une attraction; comme s'il fallait passer par des champignonnières pour entrer à la Tour Eiffel, ou par un musée de la chaussure pour accéder au Hollywood Sign à L.A.

Attraction parasite, au public captif, Tower World n'a donc pas besoin d'être optimisé. Il reste donc en l'état, insensible au passage du temps.

De manière générale, il semble que ce soit tout Blackpool qui résiste à l'optimisation. La ville mélange des attractions diverses sur un espace sans densité, sans plan global (tant mieux), promenades le long de la mer toujours en chantier, n'ayant toujours pas trouvé leur matérialisation idéale après 200 ans de fréquentation touristique.

Il y a quelque chose de très séduisant dans les attractions rafistolées, les bribes de matériaux, comme une ville en forme de collage, un charme qui dépasse de loin les efforts



surhumains de lissage et modernisation continue d'un parc comme Disneyland.

Il y a quelque chose d'enfantin, une ville où l'on retournerait indéfiniment comme pour retrouver un lieu d'enfance, une ville de plaisirs, dans une ambiance propre à certains contes de fée, Hansel et Gretel (la maison de pain d'épices – Blackpool comme une ville de pain d'épices). La persistance du passé en fait un support à la mémoire des générations.

Voilà peut-être pourquoi il est si difficile à un Anglais de comprendre pourquoi un étranger vient ici, puisqu'il n'a pas de souvenirs à venir y chercher.

J'ai quelques souvenirs tout de même à venir y chercher. Certains sont des souvenirs fictionnels, d'autres découlent d'une expérience : Blackpool telle que je l'ai vue rapidement lors d'un premier voyage, l'an dernier ; Blackpool telle que je l'ai ré-imaginée en regardant le film *Funny Bones* (d'un réalisateur né à Blackpool et y ayant passé son enfance) ; et Coney Island telle que je l'ai imaginée, en lisant sa description par Rem Koolhaas.

Les parcs d'attractions de l'âge d'or de Coney Island ont totalement disparu – et peuvent donc alimenter fantasmes et les superbes surinterprétations koolhaasiennes.

Blackpool au contraire existe encore, sous une forme proche de sa configuration originelle.

Tout Blackpool est archaïque.

Pour beaucoup, cette forme apparaît comme repoussante.



Blackpool, ville inachevée

Blackpool n'est pas un produit fini. Elle est anarchique, désordonnée, fragmentée, inégale incomplète. Il n'y a pas assez d'attractions.

Ce qui fait son charme c'est la multiplication à l'infini des bars, hôtels, boutiques... l'accumulation confuse d'attractions redondantes, inverse du parc à thème global design à la Disney.

Blackpool est improbable, étrange, et à ce titre possède un potentiel métropolitain.

Contrairement au village séculaire, la métropole – comme le parc d'attractions – offre différents mondes parmi lesquels le citoyen peut choisir. Elle lui donne la possibilité de changer de monde.

L'attachement au sol, au lieu, y est moins grand. La métropole offre des lieux interchangeableables, non qu'ils soient tous pareils, mais parce qu'ils sont tous compatibles. Changer de ville, changer de mode de vie... Passer d'un monde à un autre comme on change de chambre d'hôtel. Comme on change d'attraction dans un parc à thème.

Un parc d'attractions, c'est une métropole condensée.

Une métropole, c'est un parc d'attractions étiré.

L'habitant de la métropole pourrait être un touriste permanent dans sa propre ville.

Blackpool reste encore très grande et peu dense. Elle comporte des vides même sur le chemin principal des attractions (entre Central Pier et South Pier), la promenade ne longe que des hôtels pendant un *mile*.

Je propose de lui ajouter d'autres éléments improbables. D'où mon :

Plan d'urbanisme pour Blackpool

More attractions for Blackpool

Puisque la ville tire actuellement son succès de ses bars et clubs, demander à des artistes, publicitaires ou autres *brainstormers* de proposer des dispositifs de rencontre en réseaux, de nouveaux lieux de rencontres, de nouveaux types de love hotels ou clubs échangistes, construire des versions matérielles de Meetic et Facebook : Blackpool deviendrait ainsi la capitale mondiale de l'expérimentation relationnelle et des sexualités alternatives : un parc à thème relationnel. Elever le *one night stand* au rang de pratique artistique.

D'autres attractions pourraient enrichir la gamme : bâtiments historiques importés... Des musées de tout : musée du toboggan, musée des boules disco, musée des souvenirs de Blackpool, musée de Blackpool, musée des trucs nuls, musée du chapeau... Une vraie Tour Eiffel, cette fois-ci, plus grande que l'originale.

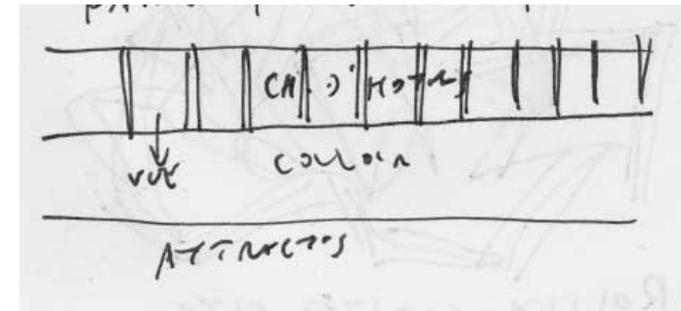
Tower World a un potentiel particulier : Il y a quelque chose de splendide dans la tentative d'enfermer la totalité du monde

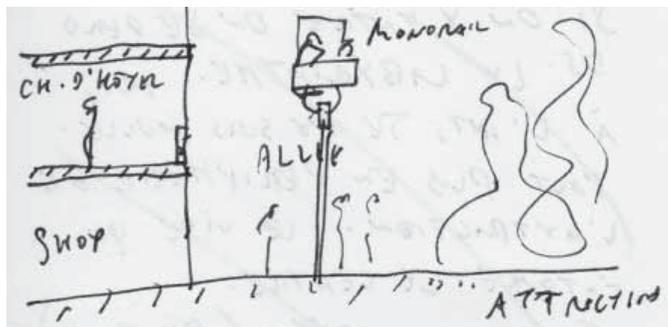
dans une boîte face à l'océan mais sans vue sur l'océan au-dessous du 7e étage. L'isolement intérieur, le repli face à l'infini. Mais la réalité n'est pas à la hauteur de l'idée.

Il manque à ce lieu un hôtel. Rien de tel que les hôtels intégrés dans les attractions : l'habitat temporaire s'accorde parfaitement à l'attraction temporaire (le coup de génie de Las Vegas est d'avoir développé ensemble les deux).

L'hôtel est un monde en soi, qui s'additionne au monde de l'attraction. Il rend l'attraction habitable.

Il est possible de trouver des principes pour faire s'associer les programmes hôtel et attractions de manière encore plus systématique, par exemple :





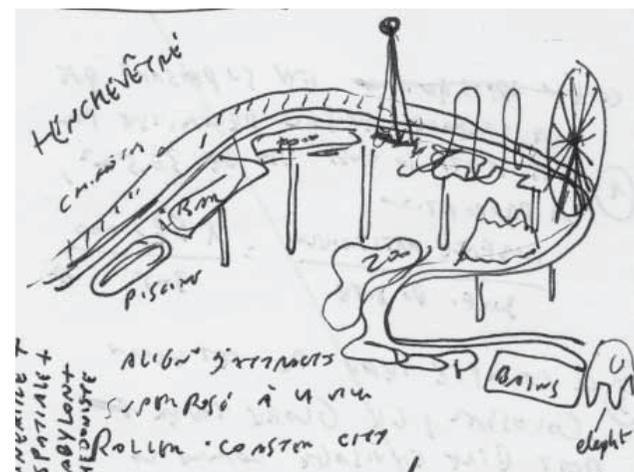
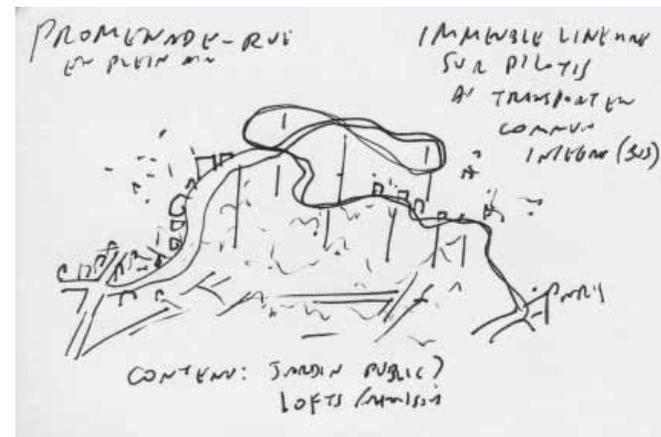
(Croquis réalisés pendant le voyage immobile)

Une rangée continue de chambres d'hôtel, surmontant une rangée de boutiques, fait face à un alignement d'attractions, de part et d'autre d'une allée. Un petit train sur monorail accompagne la rangée infinie de chambres d'hôtel, de boutiques et d'attractions.

L'ensemble forme un ruban continu hôtel-attractions-shopping-transport, une ville-parc d'attractions linéaire qui peut se déployer dans toutes les dimensions de l'espace, comme les montagnes russes de Pleasure Beach, pour former une ville-ride, une Roller Coaster City.

En revenant à l'infini sur elles-mêmes, les courbes du roller coaster génèrent la forme de la ville-mouvement.

Le ruban se promène en l'air. Alignement d'attractions superposé à la ville existante, qu'il complète (marcherait aussi bien à Séoul qu'à Blackpool, Paris...).



Roller coaster city est un mélange de ville linéaire (Arturo Soria y Mata), de ville spatiale (Yona Friedman), de New Babylon (Constant Nieuwenhuis) et d'urbanisme hédoniste (Rem Koolhaas).

Je note une liste de livres indispensables :

Conrads, *Fantastic Architecture*, 1960

Robert Venturi, *Learning from Las Vegas*, 1977

Colin Rowe, *Collage City*, 1978

Rem Koolhaas, *Delirious New York*, 1978

Umberto Eco, *La Guerre du faux*, 1985

Anne-Marie Eyssartel et Bernard Rochette, *Des Mondes inventés : les parcs à thème*, 1992

Bernard Tschumi, *Event Cities: Praxis*, 1995

Nicolas Bourriaud, *Esthétique relationnelle*, 1998

Ces livres contiennent les principes permettant de réinventer l'architecture et l'urbanisme à partir du plaisir, loin de l'ennuyeuse pratique opérationnelle.

Urbanisme d'attractions.

Etrangement, ils n'ont eu quasiment aucune postérité projectuelle. Ce n'est pourtant pas faute d'avoir été lus ; mais sans doute n'a-t-on pas osé voir le potentiel qu'ils recelaient.

Fin

Tower World va bientôt fermer. Plus que 10 minutes.

J'aimerais pourtant bien rester. Je suis pressé par le temps, ce qui est très mauvais pour un voyage immobile, dans lequel le temps est supposé être arrêté.

Il est 20h et le parc ne ferme pas. Personne ne m'a demandé de sortir. Les gardiens passent devant moi sans me voir. Je caresse le fantasme d'être devenu invisible, tellement bien installé que l'on ne me remarque plus. Oublié sur mon banc, je passerais la nuit ici à prendre des notes.

Et puis je sors, soudainement. Cela ne prend qu'une seconde : je croyais être dans une cave, j'étais en fait au rez-de-chaussée, juste à côté de la porte.

Je saute dans un tram qui passe. Depuis la plate-forme supérieure, je jette un regard au bâtiment massif, d'aspect peu engageant, à la composition mal définie, où j'étais pendant tout ce temps, immobile. Bien que j'en sois sorti facilement, le premier mot qui me vient à l'esprit est « prison ».

C'est l'impression qui ressort de son aspect extérieur opaque, qui n'a rien d'attirant, ne dit rien sur ce qu'il contient. C'est une boîte, mais pas une boîte magique comme la Kaaba de la Mecque. Elle ne semble abriter aucun mystère, mais dire au contraire « vous perdrez votre temps à rentrer à l'intérieur ».

Il conserve si bien son secret que même maintenant, je n'arrive pas à mettre en relation ce que j'ai visité à l'intérieur avec cette vue extérieure.

Quelques minutes plus tard, je suis à l'hôtel, de très bonne humeur : j'ai l'impression d'avoir apprivoisé Blackpool.

Légendes des photographies

p.12 : Tour de Blackpool. Tower World est contenu dans le bâtiment en brique rouge qui en forme le socle.

p.14 : Enseigne de Tower World.

p.16 : Aquarium de Tower World.

p.18 : Cirque de Tower World.

p.20 : Entrée de Pleasure Beach, sous le "Big One".

p.22 : Promenade le long de la plage de Blackpool.

p.24 : Centre-ville, Blackpool.

p.26 : Le "Family Bar" de la jetée centrale de Blackpool.

p.28 : Oeuvre d'art le long de la promenade, au sud de Pleasure Beach.

p.30 : L'Arche de Noé de Pleasure Beach.

p.42-43 : Pleasure Beach vue de Squires Gate Ln.

Textes, photographies et schémas

© Stéphane Degoutin 2008.

Merci à Gwenola Wagon et Alex Knapp pour la révision.



