

BRUCE BEGOUT, L'HOMME DES FRICHES ET DES ARCHITECTURES INCERTAINES

par Serge Muscat

Bruce Bégout reste dans le paysage intellectuel un auteur à part qui se préoccupe de choses que la plupart des écrivains trouvent insignifiantes. Ainsi il pose son regard sur des friches, des bordures d'autoroutes, des motels, des usines désaffectées pour nous montrer la précarité qui se cache derrière les paillettes, notamment dans les villes américaines. Avec lui les architectures s'écroulent et deviennent friches avant qu'elles ne soient définitivement terminées.

La ville américaine aux lumières tapageuses des néons qui clignotent pour interpeller les passants n'est en fait qu'un ersatz de ville où tout vacille dans la banalité extrême. Partout règne le factice et les faux plafonds, le tout dans un état délabré et produit en grandes séries. Comme

le disait Henry Miller dans l'un de ses romans, pas une seule pierre n'est ajustée avec amour. Tout est de travers et les pavillons souffrent presque tous d'imperfections. D'autre part il existe une culture du nomadisme où les populations laissent tout pour déménager. Il n'y a pas cette sédentarité comme on la trouve en Europe. Ce qui fait que les banlieues pavillonnaires sont faites d'habitations bien souvent délaissées, du moins pour les banlieues les plus pauvres. Bruce Bégout remarque également que le motel est largement diffusé et que de nombreuses personnes vivent dans ces habitations précaires. Lieu de la banalité où tout se ressemble sans la moindre trace d'humanité. Villes sans histoire où tout est fabriqué dans l'urgence et le temporaire. Bien entendu, il y a des monuments qui rappellent que l'Amérique a tout de même une histoire, même si elle est courte. Mais dans l'ensemble beaucoup de choses sont temporaires. Lieu de fluidité des capitaux, les richesses et les faillites se succèdent à des cadences effrénées. Pas de stabilité dans l'empire du carton-pâte. Tout se fait et se défait au rythme des marchés. Aujourd'hui dans un pavillon, demain dans un mobil home. Rien ne dure vraiment. C'est aussi cela le pays de la liberté.

Dans le chapitre intitulé « L'envers du décor » de Zeropolis, l'auteur nous dépeint un univers fait de vapeurs d'essence qui, comme il le dit, « prennent à la gorge ». Toute la population est abrutie et est dans une torpeur « où s'entassent les quelques objets essentiels qui leur font croire que toute existence humaine doit être nécessairement accompagnée. » Nous sommes loin de la machine à rêves que nous proposent les studios de cinéma. La banalité et l'ennui sont au rendez-vous, au milieu d'architectures qui ne durent pas plus de vingt ans. Univers du contreplaqué, tout peut s'effondrer à n'importe quel moment. Friches à perte de vue, c'est à un monde sans âme que nous sommes confrontés. Pays du bricolage et du garage mythique, tout est sans cesse à réparer. Les parcs d'attraction tentent vainement de donner un sens à l'existence, mais dans cette artificialité les individus sentent bien que quelque chose ne va pas.

Cette démesure est sans substance ; Henry Miller s'en était déjà aperçu lorsqu'il habitait New York. Ce monde n'est pas à une taille humaine, tout y est vanité et désir de domination. Dépasser sept étages pour un immeuble est quelque part une chose malsaine. La verticalité dans son principe le plus large dénote une volonté d'asservir. Quant à l'empire

du jeu c'est également l'empire du vice. Peuple de joueurs invétérés sous toutes les déclinaisons, Las Vegas rassemble tout ce qu'il y a de plus sordide dans les méandres de la nature humaine. Ça clignote de partout dans un déluge d'électricité en essayant de faire croire au joueur que la vraie vie est ici. Entreprise de flatterie narcissique, tout est prévu pour convaincre le joueur qu'il est dans le meilleur des mondes. Rien n'est impossible et le hasard sera présent au rendez-vous. Comme l'écrit Bruce Bégout « le ludique a pour but de domestiquer le désir originel et sans objet qui coule dans les veines de chacun. » Jouer jusqu'à en perdre la tête, emporté par les flux des lumières. Tel est le secret des salles de jeux. Dans l'étendue interminable des machines à sous, chacun tente sa chance en étant persuadé de gagner quelque chose. Leurre des salles de jeux où joueurs parient sur l'impossible. Las Vegas avale les clients comme un serpent avale ses proies. Temple du factice et du mirage, les joueurs n'aperçoivent que les pâles reflets d'une réalité déformée. De plus Las Vegas est la plus grande décharge d'enseignes lumineuses. Comme l'écrit J.G. Ballard, « Las Vegas n'a jamais été rien d'autre que la plus grosse ampoule électrique du monde. » Et les joueurs sont attirés comme des papillons de nuit par cette monstrueuse ampoule située dans un désert.

Architecture champignon qui a poussé dans le grand rien, au milieu de nulle part. Comme l'explique Bruce Bégout, tout est rouillé et dénaturé, c'est le règne du bancal et de l'incertain où tout peut s'écrouler à chaque instant. Et les joueurs ne font même plus attention à cette précarité chancelante d'une architecture rafistolée de partout. Rien n'a été prévu pour durer. C'est aussi cela le rêve américain : un amas de planches pour réaliser une maison en bois. Univers peuplé d'habitations de fortune que l'on ne peut même pas qualifier d'architectures comme on parle d'une cité antique à Rome ou à Athènes. Las Vegas n'est qu'un amas de tôles, de boulons et de matière plastique, le tout recouvert d'une peinture écaillée.

Bruce Bégout, dans ses divers écrits, nous dresse enfin un tableau saisissant de cette Amérique dont le cinéma fait rêver le monde occidental tout en nous cachant les réalités de la banalité de la vie quotidienne et de ses turpitudes. Comme Roland Barthes l'avait fait pour la presse people et la mode, Bruce Bégout démonte la mythologie américaine pour nous montrer la face cachée d'un pays à bout de souffle où règne derrière les paillettes des populations en difficulté et une vie dénuée de sens ●

© Serge Muscat – Septembre 2023.