

DYMAXION LAND

CONEY ISLAND

Nous sommes au début du XXe siècle. Les parcs thématiques de Coney Island sont l'exutoire par excellence des prolétaires Manhattanites. Ces parcs divertissent : une ville à l'échelle pour lilliputiens, la plus grande salle de bal au monde, le plus grand dôme au monde, les canaux de Venise, une tour-observatoire haute de 375 pieds... L'insularité de Coney Island offre la possibilité de s'évader du brouhaha de la ville par le biais de parc thématiques complètement inusités. Selon Koolhaas dans *Delirious New York*, la quête des hauteurs, du vertige, la congestion verticale, l'obsession antigravitationnelle seront d'abord abordés dans les manèges dangereux des parcs à thème avant d'informer une architecture post-moderne vertigineuse à Manhattan.

LAS VEGAS

Les premiers casinos sont construits dans les années 50, autour de la fameuse strip. L'isolement de Las Vegas du reste de la civilisation alimente un univers où le luxe, la folie, le sexe et le jeu sont monnaie courante. Robert Venturi et Denise Scott Brown dans *Learning from Las Vegas* analysent cet univers où un langage architectural est né. Ce langage composé de signes et de symboles annonce un changement d'échelle où la vitesse de déplacement est proportionnelle à la dimension du symbole. Ils font l'éloge du laid et de l'ordinaire en tentant de comprendre de cette architecture vernaculaire suburbaine.

DYMAXION LAND

Nous sommes en 2065, un monorail a été (re)construit. Infrastructure de folies, il dessert ces lieux en virevoltant et vrillant à une dizaine de mètres du sol, à la manière d'une montagne russe. Cette distance permet un certain détachement des spectateurs, venus en visiteurs ou simplement en observateurs, ils appréhendent les lieux depuis les wagons du train. Cette machine archigramme n'est pas totalement fonctionnelle. Elle permet le déplacement depuis l'île de Montréal vers l'île Sainte-Hélène, l'île Notre-Dame puis Longueuil, certes, mais ce déplacement n'est pas banal. Ses loops, ses montées et descentes donnent des frissons, bien plus que le simple métro de Montréal ! Au sol, les structures existantes, La Ronde, la biosphère, le casino, le circuit Gilles Villeneuve toutes sont encore présentes. Lieux de divertissement, de dépense et parfois même de controverse, ils restent importants pour la ville qui tend à s'ennuyer.

Et si la logique du parc à thème s'étendait sur les deux îles pour dégager un monde de possibles... un laboratoire d'expérimentations délirant, décomplexé et singulier.



