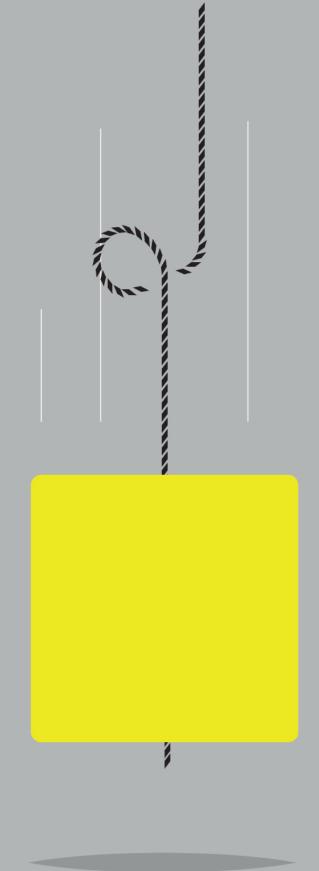
EN
FLA
GRA
NT
DÉLI
RE



JULIEN LANDRY
GUILLAUME LAROUCHE
BRIGITTE MESSIERLEGENDRE
JESSY PAQUETMETHOT

EN FLAGRANT DÉLIRE

Face aux franchissements difficiles que sont fleuves et rivières, l'homo urbanus tente tant bien que mal et depuis des siècles de construire des ponts. Autour de ces ouvrages, des liens stratégiques sont créés, des villes prennent forme. Bac à bord, pont de corde, pont-levis, l'urbain ne cesse de faire preuve d'ingéniosité pour faciliter la traversée et conquérir la frontière de l'autre rive. D'une prouesse à l'autre, il réussit progressivement à conjuguer avec les forces naturelles qu'il veut maîtriser sans partage. Modernité et formules techniques standardisées finissent cependant par induire une facilité.

Bien que certains ponts s'enrichissent, par leur aménagement et le contexte dans lequel ils s'insèrent, d'autres sont d'une platitude désarmante. Au lieu de participer à la lecture du paysage, ils engourdissent davantage la sensibilité du citadin de par l'exacerbation d'une technicité pragmatique.

Au Québec, suite à la vague massive de modernisation du système routier dans les années 1960-70, le pont devient une banalité, un moyen au détriment d'un événement ; il n'est plus qu'un passage imposé au territoire. Réalisés à l'image d'un vulgaire déroulement de bitume, certains ponts urbains se présentent aujourd'hui comme une simple continuité des rues. Le pont Dorchester est d'ailleurs une résultante typique de ces interventions modernes, conçu à des fins pratiques. Surdimensionnement, austérité, et trafic automobile régissent, fonctionnalisent et accélèrent sa traversée. Comment retrouver, dans cette standardisation technique, ce sens perdu de l'aventure et de l'imprévu afin de débanaliser le pont et renouer avec le sens premier, héroïque, de la traversée.

En réponse, LA FLOTTE JAUNE s'immisce dans le «train-train» quotidien des usagers. Elle questionne le potentiel du pont à redevenir un accident catalyseur d'urbanité pour le citadin blasé face à ces infrastructures et aux paysages de franchissement banalisés. Interactive, l'installation interpelle et pique la curiosité du marcheur



Vues aériennes de Québec et des alentours immédiats..., Jules Rochon, 1972, Fonds Ministère des Communications, E10,S44,SS1,D72-108, P E5, Bibliothèque et Archives nationales du Québec

en envahissant le pont d'une ribambelle de cubes jaunes. L'usager se questionne ; peut-il les prendre ou doit-il les éviter, peut-il s'asseoir ou doit-il y construire quelque chose ? L'envie de les balancer par-dessus bord le tiraille, mais peut-il le faire ?

La ville peut être appréhendée en terme d'expériences corporelles, où les sens façonnent l'expérience urbaine en traçant les paysages sensibles du cadre de vie métropolitain. Selon le sociologue Georg Simmel, la ville est un champ d'expériences sensorielles inédites auxquelles les habitants doivent faire face quotidiennement. Le trafic urbain requérant une vigilance quasi instinctive et la technicisation de l'environnement qui engendre des pratiques machinales sont d'autant des expériences qui épuisent et exacerbent le citoyen. La métropole requiert ainsi un surcroît d'attention, une importante capacité d'abstraction où l'intellect est mis en scène afin de contrebalancer la scansion des stimuli. «Ainsi, le type de l'habitant des grandes villes [...] se crée un organe de protection contre le déracinement dont le menacent les courants et les discordances de son milieu extérieur : au lieu de réagir avec sa sensibilité à ce déracinement, il réagit essentiellement avec l'intellect.» (Simmel, 1903) L'homo urbanus est ainsi désensibilisé et blasé par son environnement lorsque ce dernier est surtechnicisé.

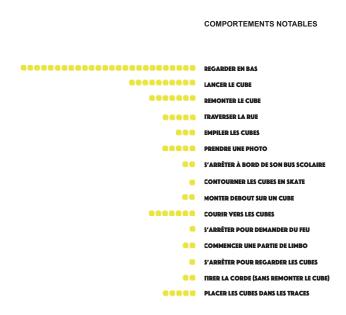
Tandis que la rivière Saint-Charles bénéficie d'une renaturalisation rafraîchissante, le pont Dorchester demeure froid, uniforme et peu convivial. Ses trottoirs surdimensionnés et ses quatre voies véhiculaires en font un vaste espace où il est facile de se sentir coupé de la rivière et où il est peu intuitif de s'arrêter.

Dans son approche ludique, LA FLOTTE JAUNE tente de contrer le blasement vécu par le citadin à l'égard du pont, par la surprise et l'étonnement du jeu. Par ses instabilités et ses imprévus, le jeu a le pouvoir de superposer une dynamique complémentaire à l'ordre, la stabilité et le fonctionnalisme des espaces urbains contemporains. (Julien, 2014) Le jeu est ainsi un moyen d'interagir de manière alternative avec les autres et l'environnement immédiat. Autrement dit, un espace ludique sera investi avec des comportements normalement non permis dans la vie ordinaire et c'est exactement ce que l'intervention

tente de réaliser : dérouter les usagers dans leur traversée quotidienne. Libre, non imposé et séparé de la routine, l'espace ludique a le pouvoir de faire appel à l'énergie primaire qui pousse à jouer, à improviser pour s'amuser. (Caillois, 1967) L'interaction des passants avec LA FLOTTE JAUNE, cet intrus dans le paysage ordinaire, agit comme un médiateur entre le dessus et le dessous du pont. La présence de cubes sur le passage des piétons les pousse à se questionner et pique la curiosité. La myriade de dés suspendus permet de percevoir le lien entre le pont et la rivière d'une toute nouvelle façon. Les enfants, ou les adultes, en entrant en contact avec l'installation, sentent qu'ils sont dans un contexte inhabituel et singulier.

« Y'a de l'action sur notre pont ce matin! » - Guy, sympathique passant Limoulois

La FLOTTE JAUNE est progressive et beaucoup, tant adultes qu'enfants, agissent par mimétisme en se laissant influencer les uns les autres. Chose certaine, l'installation pique la curiosité de tous. Nombreux sont ceux qui prennent le temps de traverser la chaussée, d'un trottoir à l'autre, afin de saisir l'ensemble de l'intervention. Malgré une timidité refoulée, certains s'aventurent à déplacer les cubes, à les circonscrire dans des marquages implantés au sol, à les hisser sur le trottoir et même à les balancer par-dessus bord.





« À la mer Salopion ! » - Garçonnet, enivré par son imagination débordante

Auprès des adultes, séduits par cette valse de cubes en harmonie ondulant au gré du vent, la perception du paysage nouvellement altéré porte davantage à la contemplation qu'à l'action. Les enfants, quant à eux, se démarquent par leur réaction fracassante portant le jeu aux limites du sécuritaire. Faible hauteur du garde-corps, circulation automobile constante, l'ébullition engendrée par la flotte de dés sème la zizanie à un tel point où des mesures de sécurité et une supervision constante soient nécessaires. Chez l'enfant, se méfier de l'eau apparait comme plus instinctif que prendre garde à la voiture en milieu urbain. Au point où, les enfants prenant part au jeu semblaient parfois oublier les voitures passant à toute vitesse derrière eux.

« Lancer des choses du haut d'un pont, c'est l'fun! » - Un travailleur se laissant prendre au jeu

Néanmoins, l'installation révèle l'efficacité en terme de divertissement d'un aménagement tirant profit du paysage qui l'entoure. En toute vraisemblance, le succès de l'installation s'explique du fait qu'elle se situait dans un goulot de circulation relativement achalandé, où écoliers et travailleurs transitent quotidiennement et où il n'est pas usuel de prendre un temps d'arrêt.

Comme un pied de nez au parc balisé, éloigné et destiné strictement au loisir, la FLOTTE JAUNE met en garde contre la ville aseptisée, limitant la libre expression du ludique en l'homme. Peut-on, au nom de la sécurité et de l'ordre public, encadrer ou cesser d'encourager toute forme de dérive non productive au sein même de la ville? Pourtant, l'excitation engendrée par une traversée en Flagrant délire met en évidence le désir d'une ville pour jouer ou encore, la capacité du ludique à superposer une nouvelle couche dynamique et interactive sur l'urbain.

RÉFÉRENCES

BIAU, Daniel. Le pont et la ville : une histoire d'amour planétaire. Paris : Presses des ponts et chaussées, 2012, 289p.

CAILLOIS, Roger. Les jeux et les hommes : le masque et le vertige. Paris : Gallimard, 1967. 378p.

CARDINAL, François. Perdus sans la nature. Québec Amérique, 2010. page 29.

FLORIDA, Richard. The Rise of the Creative Class, éd. Basic Books, New York, 2002.

GEHL, J. Cities for people. Washington: Island Press. 2010.

HUIZINGA, Johan. Homo ludens. Paris : Gallimard, 1988, 340p.

JACKSON, John B. À la découverte du paysage vernaculaire. Arles : Actes sud, 2003. 277p.

JULIEN, Jean-François. Les fissures de l'ordinaire : l'exploration des possibles par la déconstruction ludique du quotidien. Université Laval : Essai de maîtrise, Architecture et urbanisme, 2014. 40p.

NIEUWENHUYS, Constant. New Babylon: art et utopie. Paris: Cercle d'art, 1997, 159p.

SIMMEL, Georg. Über Kunstausstellungen, Unsere Zeit, 1890.

STEVENS, Quentin. The Ludic city: exploring the potential of public spaces. New York, NY: Routledge, 2007. 234p.