

## Du chantier « interdit au public » au chantier interactif

Cette communication s'inscrit dans la continuité de travaux de recherche portant sur le rôle de la communication dans une possible réappropriation du chantier urbain par un imaginaire collectif, nourri de création artistique et construit dans un processus participatif / collaboratif, usant des technologies du numérique pour faire lien entre les parties prenantes : élus, responsables institutionnels, entreprises, ouvriers, habitants...(Nicole Denoit, 2010, « Vivre autrement le chantier urbain », *La communication à l'épreuve des mutations économiques, Communication et Organisation*, N°37) Mais, plus généralement, nous avons étudié l'importance de l'imaginaire pour un usage constructif des technologies de la communication numérique aussi bien dans le domaine économique et social qu'artistique. (Nicole Denoit (dir), 2013, *L'imaginaire et la représentation des Nouvelles technologies de communication*, Tours, Presses Universitaires François Rabelais). Par ailleurs, au sein du MICA, des travaux de recherche collectifs sur les temporalités (Alain Bouldoires, Valerie Carayol, 2012, *Discordance des temps-Rythmes, temporalités, urgence à l'ère de la globalisation de la communication*, Bordeaux, MSHA), ont préparé notre intérêt pour ce que représente le chantier dans l'imaginaire collectif, soit un lieu à la temporalité indécise et mouvante. « Contre le présent, il souligne à la fois la présence encore palpable d'un passé perdu et l'imminence incertaine de ce qui peut advenir : la possibilité d'un instant rare, fragile, éphémère, qui échappe à l'arrogance du présent et à l'évidence du déjà là »<sup>1</sup>.

---

1 Marc Augé, 2003, *Le temps en ruines*, Paris, Galilée, p.89

Le chantier est prospectif, tourné vers l'avenir. Il représente le futur en construction et c'est à ce mouvement que le public, dans le projet artistique qui nous intéresse, est invité, par l'incitation d'échanges numériques interactifs, à imaginer, à inventer une voie d'autoroute fictive, utopique répondant au désir des individus – désir qu'il faut faire naître- de pouvoir coopérer, collaborer ( niveaux que nous nous attacherons à distinguer) selon les compétences et le niveau d'engagement de chacun.

Comment le participatif ouvre-t-il ces espaces imaginaires et comment une utopie collaborative peut-elle s'immiscer fructueusement dans un réel qui réunit l'insignifiance de l'autoroute et l'incomplétude du chantier ? Car, si le chantier d'autoroute, lui aussi, annonce un avenir il est une sorte de béance, de non-lieu de imaginaire, un tracé nécessaire, fonctionnel mais qui ne se rattache à rien qui puisse relever de l'émotion, du lien social, de l'attachement territorial. Et pourtant sa présence sur le territoire est forte, essentielle. Pourquoi et comment faire rêver sur, autour de l'autoroute ? Quels usages créatif, artistique, des technologies du numérique peuvent être convoqués pour transformer un rapport au réel pauvre ? Telles sont les questions que se pose l'entreprise Vinci Autoroutes Cofiroute, maître d'œuvre du chantier autoroutier qui nous intéresse, commanditaire du travail du plasticien Florent Lamouroux, invité pendant trois ans à accompagner de propositions artistiques interactives la réalisation de la troisième voie de l'autoroute.

### **L'insignifiance de l'autoroute et l'incomplétude du chantier : qu'en faire ?**

Comment inciter le public à collaborer, à s'investir dans l'imaginaire du chantier ? Trois étapes autorisées par l'interactivité numérique seront observables : jouer, détourner, matérialiser l'utopie.

Le modèle participatif du Web 2.0, dénommé aussi web collaboratif, sort l'utilisateur du statut de simple consommateur pour faire de lui un véritable « générateur de contenus ». « L'utilisateur- créateur est en fait un consommateur qui a retrouvé ses « droits ». Le Web collaboratif est présenté par les entrepreneurs comme une infrastructure, un « dispositif » destiné à servir les utilisateurs et à leur (re)donner le pouvoir » (...) Les dimensions de l'*empowerment* de

l'utilisateur sont multiples mais la plus centrale d'entre elles est certainement la « libre créativité ». Le Web 2.0 serait ainsi un outil au service de la libre créativité des utilisateurs et de leur plaisir » (Philippe Bouquillon, Jacob T, Matthews, *Le Web collaboratif*, p.52).

C'est certainement de ce constat que part la démarche de l'entreprise Vinci Autoroutes-réseau Cofiroute dont le désir est, en transformant l'utilisateur potentiel de l'autoroute en internaute participatif, de le voir s'approprier de manière inventive, créative, la réalité du chantier de construction de cette 3<sup>ème</sup> voie d'autoroute de 6km entre Chambray et Veigné dans la Région Centre (2015-2018). Même si l'on constate que l'interdiction de l'accès à un chantier en cours décuple la curiosité des promeneurs, au mépris ou dans la méconnaissance des dangers d'y circuler, l'entreprise constate qu'il est très difficile, par contre, d'intéresser réellement les populations au chantier de l'autoroute lorsqu'il se décide. « Les gens n'ont pas l'impression que l'autoroute leur appartient. Or nous ne sommes que concessionnaires. Certes, il y a des consultations publiques en amont du chantier mais très peu de personnes y participent. »

Aussi l'entreprise Vinci Autoroutes a-t-elle lancé en 2015 un appel à projets numériques et artistiques pour la mise en œuvre d'ETNA (Espace Temporaire Numérique et Artistique) qui accompagnera pendant 3 ans le chantier de réalisation de cette troisième voie d'autoroute. L'objectif de l'entreprise, à travers ETNA, est de « réinventer un chantier autoroutier en zone urbaine », de créer un chantier expérimental imaginaire, de faire ainsi bouger les frontières entre le réel et le virtuel, de transformer le « chantier interdit au public » en un vaste terrain de jeu virtuel interactif qui permettrait de faire se rapprocher tous les publics : « nos clients, les entreprises du quartier, celles intervenant sur le chantier, les ouvriers, les artistes (...) Une manière de faire co-construire l'autoroute ». Une manière aussi de l'inscrire dans la modernité.

Quel nouveau rapport au réel, quel autre lien entre les habitants introduira l'usage du numérique dans le projet de l'artiste plasticien Florent Lamouroux, retenu par l'entreprise Vinci à l'issue du concours organisé dans la Région Centre en collaboration avec l'association Mode d'emploi qui a acquis une notoriété par l'accompagnement de jeunes artistes diplômés dans leurs premiers projets ? Une des conditions de participation au concours était d'être originaire de la région et/ou d'y avoir fait ses études, manière de convoquer l'attachement au territoire.

## **Jouer, déjouer les codes, détourner la réalité du chantier**

Avec le projet artistique de Florent Lamouroux, il s'agit, à l'écran, de « rejouer » la réalité du chantier de la troisième voie d'autoroute avec un jeu de société sur le modèle des jeux vidéo mais où chaque élément symbolique du chantier sera repris à échelle humaine. L'internaute devra imaginer, construire une quatrième voie d'autoroute selon ses désirs, fictive donc, idéale, utopique, mais à laquelle Florent Lamouroux donnera une existence réelle sur le territoire. Un jeu vidéo qui pourrait évoquer Minecraft et ses modules géométriques mais qui, dans la version imaginée par l'artiste, deviendront réalité sous forme de palettes en bois, celles qui sont partout utilisées pour transporter. Forcément des palettes puisque cette quatrième voie d'autoroute est pensée comme mobile, transportable au gré des humeurs internautes ! Elles constitueront dans des formes les plus inattendues, selon l'imagination des joueurs, les 200 m<sup>2</sup> de cette quatrième voie qui sera ensuite exposée en divers lieux improbables du territoire, lieux que les internautes auront aussi choisis parmi les propositions de l'artiste. Retenons que les élus des municipalités concernées par le chantier de l'autoroute, les directeurs des centres culturels, les conservateurs de musées pressentis (centres d'art, école des Beaux-Arts, monuments historiques... (Des pourparlers sont en cours) devront se faire complices /collaborateurs du projet ETNA. Dans le même temps et parallèlement à cette aventure artistique coopérative et collaborative, on verra en trois ans naître, bien sûr, la troisième voie qui reliera véritablement Chambray et Veigné.

Il s'agit ainsi, par l'imaginaire et l'habileté des joueurs internautes, de soustraire le chantier autoroutier à sa finalité et de le déclarer « terrain mobile », d'en détourner les codes, de faire glisser l'autoroute vers un autre territoire, celui du jeu. Puisqu'il s'agit d'un jeu, le public pourra interagir avec ce « chantier nomade ». On peut penser que le public qui ne participe pas aux enquêtes d'utilité publique, donc aux « choses sérieuses », participera au jeu interactif. La chose publique le concerne peu, il ne croit plus aux enquêtes, à l'utilité des réunions d'information. On constate dans la vie politique en général où l'on se dérange de moins en moins pour voter, une désaffection dans la participation à la vie sociale.

Dans la proposition de Florent Lamouroux, c'est donc sur le mode de l'imaginaire, du jeu en ligne, que l'internaute aura la possibilité d'une réappropriation individuelle et libérée du chantier. Le message est bien « Emparez-vous de la réalité et transformez-la selon vos désirs ». Le nomadisme du chantier imaginaire, associé à

l'injonction, est déjà une forme de liberté, une affirmation qu'il y a toujours une solution pour être ailleurs et l'on vérifiera que le statut d'extra-territorialité du web favorise des comportements créatifs.

Ainsi donc la proposition de l'artiste procède en plusieurs étapes. Tout d'abord une réutilisation de tous les symboles du chantier qui deviennent les éléments de jeu sur la plate-forme et permettent une construction fictive de cette quatrième voie d'autoroute mobile et modulable. Viennent ensuite la réalisation et l'exposition dans la « vraie vie » de la forme de cette quatrième voie de 200 m<sup>2</sup> qui aura été imaginée par les internautes. Ainsi le projet donne la possibilité à chacun de rejouer virtuellement la réalité du chantier avec quelques éléments symboliques qui l'identifient puis de voir projetée, dans le réel, la fiction qu'il aura conçue.

La démarche coopérative procèdera d'une capitalisation par enregistrement de toutes les formes proposées par les internautes pour ces 200 m<sup>2</sup> de palettes qui circuleront sur le territoire au gré des choix de chacun.

## **Un projet coopératif et collaboratif**

Le projet de Florent Lamouroux est à la fois coopératif et collaboratif. Coopératif, en effet, parce que les internautes qui, sur la plate-forme de jeu, proposeront leur construction imaginaire de la 4<sup>ème</sup> voie d'autoroute s'ignorent les uns les autres. La démarche est successive et cumulative. On a pu dire à propos du coopératif que la main gauche ignore ce que fait la main droite mais que les deux concourent à un résultat dont elles sont dépossédées. C'est en effet la perception que l'on peut avoir du projet de Florent Lamouroux.

Avec le collaboratif, c'est tout le monde qui fait tout et s'enrichit mutuellement. Florent Lamouroux insiste sur cet autre aspect du projet qui avancera, évoluera, selon les compétences et les idées que chacun pourra mettre à disposition : les compétences techniques de l'étudiant du GEII feront certainement évoluer la conception de la plate-forme de jeu interactive, la sensibilité esthétique de l'étudiant en art qui infléchira certainement les orientations du projet; le webmaster qui a l'habitude de créer des jeux en ligne, parce qu'il est aussi un artiste, aura sa propre conception ... Il est prévu que les compétences de chacun soient mises à contribution dans ce projet conçu aussi comme collaboratif. Il sera un véritable laboratoire expérimental au service de la mise en place d'un processus participatif / coopératif qui donne à chacun l'occasion d'investir fictivement, virtuellement, la réalité du

chantier, de fabriquer sur une plate-forme de jeu une fiction, une utopie d'autoroute qui sera matériellement inscrite sur le territoire.

Le projet de Florent Lamouroux est ici suivi et analysé en raison du processus interactif qu'il met en place pour libérer l'imaginaire collectif, ouvrir et détourner le chantier de sa finalité, donner une existence réelle à une réalité virtuelle, construire sur une plate-forme de jeu une quatrième voie d'autoroute fictive qui, pourtant, fera advenir dans la réalité territoriale, l' utopie virtuelle née de l'imaginaire et du désir libérés des internautes.

### **L'utopie du web collaboratif**

Est interrogé à la fois ce que l'on a pu nommer « l'utopie du Web collaboratif », mais aussi les effets d'une promesse de matérialisation sur le territoire d'une « utopie d'autoroute » née du Web 2.0, procédant de la participation, on peut même dire de l' « engagement émotionnel » des internautes - sans doute riverains, usagers, physiquement concernés par la proximité de ce chantier d'autoroute « interdit au public » - internautes qui sont appelés à jouer le jeu d'un chantier de construction virtuel, d'une quatrième voie selon leurs désirs, d'un « chantier nomade » aussi puisque, on l'aura compris, cette quatrième voie d'autoroute de 250m de long sera mobile, déplaçable selon les humeurs exprimées sur la plate-forme collaborative! L'accès à la plate-forme de jeu pourra se faire à des points stratégiques du chantier réel, à savoir dans les communes concernées par la construction de la troisième voie de l'autoroute.

### **Le chantier comme source d'inspiration**

L'artiste Florent Lamouroux s'en explique : « L'axe de ma proposition concerne le chantier en lui-même, c'est-à-dire comme objet de réflexion, comme geste artistique et comme matériau propice à la création. Le chantier est un processus de transformation d'une forme en une autre, en un temps donné. Il est donc en mouvement permanent. Ma proposition consiste donc à soustraire le chantier autoroutier de sa finalité et à le déclarer « terrain mobile ». Il s'agira alors de détourner ses codes pour transformer le chantier en autre chose, de le faire glisser vers un autre territoire, en l'occurrence celui du jeu. Ce « territoire nomade » changera donc de forme en plusieurs temps, selon plusieurs données dont l'une est centrale : la notion d'interaction avec le public, comme un clin d'œil au

fameux « chantier interdit au public ». Puisqu'il s'agit d'un jeu, le public pourra interagir avec ce « chantier nomade », via une interface web. Il sera ainsi joueur d'un « jeu de société » dont les règles restent encore à définir » (...) In fine, les éléments constitutifs de ce jeu pourront être exposés une fois les travaux achevés ».

On passera alors de l'utopie d'une quatrième voie d'autoroute virtuelle à la réalité territoriale, puisque les éléments constitutifs de cette quatrième voie seront bien exposés à l'endroit précis - mais changeant - où les internautes auront, parmi une série de propositions, choisi leur installation.

### **L'interactivité numérique : une libération de l'imaginaire**

Ainsi, de l'interactivité numérique est attendue une libération de l'imaginaire, autorisant tous les possibles, faisant naître une utopie d'autoroute collectivement construite, une quatrième voie à laquelle l'artiste, à qui rien n'est impossible, donnera une réalité concrète, une implantation provisoire mais réelle sur le territoire. Par ailleurs, comme l'annonçait Pierre Lévy, les collectivités locales, « collectivités ingénieuses »<sup>2</sup>, qui réunissent des membres habitant la même zone géographique, sont appelées à inventer ensemble.

Cette étonnante aventure, initiée par le projet ETNA, procède non seulement d'un engagement financier important de l'entreprise Cofiroute-Vinci Autoroutes, mais d'une prise de risque assumée par son directeur adjoint Eric Sauner, en charge de la Direction Opérationnelle Tours-Cofiroute -Vinci Autoroutes, d'une confiance aussi dans les effets d'une articulation entre un espace numérique et un espace artistique dans un processus interactif associant les usagers-internautes. Parce que la démarche est totalement décalée par rapport à la réalité concrète du chantier, elle peut inciter l'internaute à détourner les codes du chantier.

### **Une prise de risque pour l'entreprise**

Prise de risque de l'entreprise, certes, et nous suivrons pendant trois ans les effets obtenus relativement aux objectifs qu'elle formule pour justifier le choix de l'artiste Florent Lamouroux. Mais lucidité aussi de l'entreprise sur la force d'innovation par l'imaginaire car « la vraie vertu du numérique n'est pas d'optimiser la production, mais

---

2 Pierre Lévy, *Cyberdémocratie*, Editions Odile Jacob, p.89

d'inventer des offres et des modes de fonctionnement radicalement nouveaux (...) Nous sommes dans une époque où les principaux progrès sont attachés au virtuel, où l'imagination est la reine des facultés (...) Nous ne sommes plus dans une économie de produits mais dans une économie d'usages ou d'expériences. En effet, l'usage des choses a une valeur supérieure à la chose même, tant pour l'individu, le producteur que la société »<sup>3</sup>.

## **L'autoroute, un territoire pauvre**

L'entreprise attend de cette sollicitation artistique et numérique l'appropriation d'un public qui lui reste étranger même s'il est usager de l'autoroute. Marie-Haude Caraës, directrice de l'École des Beaux-arts de Tours, engagée dans le projet ETNA, exprime parfaitement cette relation désincarnée à l'autoroute que redoute l'entreprise dans une crainte de désaffection : « L'expérience de l'autoroute est prise dans cet aller-retour de l'insignifiance absolue et du dévoilement de la vie urbaine, loin de la poésie du banal, de la célébration des petits riens. Neutre, sèche et austère, l'autoroute est un champ de bataille physique et intellectuel, lieu d'une extrême sauvagerie et lieu où s'effondrent l'analyse, les schémas classiques de la pensée. Ainsi, aller sur l'autoroute, c'est faire l'expérience d'une pauvreté vécue qui ne laisse aucune trace dans la mémoire (...) Lieu du mouvement ou lieu-mouvement, l'autoroute est sans âme (...) En dépit de sa présence forte sur le territoire, elle ne peut se réfugier dans une quelconque matérialité. Rabaissée au niveau du sol, elle se contente de peu : une dénomination technique –A 4, A6, A 10 – une sobriété des matériaux et des formes, une absence d'ostentation. Et si l'on ne visite pas l'autoroute, du moins en apprécierait-t-on un séjour ? Si peu. On s'arrête parfois dans une station-service ou une aire de repos, où l'on ne passe guère plus de dix minutes. C'est déjà beaucoup ». Sur l'autoroute, comme le souligne encore Marie-Haude Caraës, « une circulation qui ne rencontre aucune résistance, aucun conflit. Un lieu de déplacement vidé de tout autre sens que sa fonction pure de trajet reliant deux points. Un déplacement canalisé et sécurisé qui évacue les chocs et les dissonances »<sup>4</sup>.

---

<sup>3</sup>La Chronique de Bernard Charlès, « Pour une industrie de l'imaginaire », *Les Echos*, lundi 21 mars 2016

<sup>4</sup> Marie-Haude Caraës, conférence à l'école des Beaux-arts de Tours, mars 2015



Florent Lamouroux, par l'effet de la connexion numérique et du jeu, espère entraîner les populations dans le « délire » d'une utopie qui réinvestit la réalité du chantier pour lui donner d'abord une existence virtuelle puis réelle, mais tout à fait hors normes. La finalité est-elle vraiment pour repenser la chose publique, l'espace public et le chantier sur le territoire ? Le message est bien « Emparez-vous de la réalité et transformez-là selon vos désirs ».

Pendant les quatre semaines du moment participatif des publics via un site web interactif, quelles populations s'approcheront virtuellement du chantier de l'autoroute à travers la proposition de Florent Lamouroux ? La question est essentielle car « Plus il y a de participants actifs, plus les niveaux de participants potentiels qui souhaitent intégrer la communauté sont nombreux »<sup>5</sup>.

Quelle attractivité sera révélée par la participation en ligne au jeu de construction et d'installation de cette quatrième voie fictionnelle ? Qui aura accès à la plate-forme ? Quels participants sont espérés, pressentis ? Verra-t-on une communauté se constituer dans le cadre du projet Lamouroux ? Car il ne suffit pas de créer un espace d'interactivité numérique pour que le public s'en empare.

Il importera aussi de vérifier si « le statut d'extra-territorialité du web favorise des comportements plus créatifs, des relations sociales plus fraternelles, des individus désinhibés » puisque « tel qu'il était entendu par les pionniers, le terme polysémique de « virtuel » était compris, non comme simulacre, mais comme une manière de rendre le réel plus dense et désirable, en un mot plus authentique »<sup>6</sup>.

La perception de la réalité du chantier, de surcroît celle d'une autoroute, à la fois zone d'indifférenciation, d'indifférence et de « sauvagerie », peut-elle devenir acceptable, mieux, désirable pour les usagers, les riverains, tous ceux qui sur un territoire sont en proximité physique et affective, et ceci par des interactions virtuelles, des échanges numériques, une construction utopique, fût-elle artistiquement conçue ?

Certes, on a pu constater que « le thème de l'utopie connaît depuis quelques années une nouvelle jeunesse », que « les signes qui témoignent de ce « printemps des utopies » sont nombreux », que « des artistes, des artisans d'Internet, des acteurs du monde associatif

5 Sébastien Rouquette, 2010, *L'Hypermédia internet*, Ina éditions, p219

6 Dominique Cardon, 2010, *La démocratie internet*, Editions du Seuil

imaginent et expérimentent de nouvelles façons de créer, de travailler en coopération ou d'habiter la ville ». L'utopie ne serait pas qu'un discours, elle serait aussi une pratique. « Aussi banale que puisse paraître cette assertion, elle rompt en réalité avec la conviction, encore dominante, selon laquelle rêver le monde ne serait qu'une affaire discursive. Nous savons maintenant que de nombreuses « utopies réelles », pour employer un oxymore consacré par la sociologie anglo-saxonne, se cachent dans les plis du social ».( *Forum des utopies. Le travail augmenté*. Collection Le Hangar des utopies, EE éditeurs, 2015, p. 15). Il nous appartiendra de voir comment le projet ETNA, en choisissant de soutenir la fabrique d'une utopie numérique interactivement et collectivement construite, sur la proposition de l'artiste Florent Lamouroux, réinvente la réalité du chantier d'autoroute pour la rendre appropriable.

### **Un projet artistique à la fois coopératif et collaboratif**

#### Références :

Philippe Bouquillon, Jacob T, Matthews, *Le web collaboratif*, PUG, 2010

Dominique Cardon, *La démocratie Internet*, Seuil, 2010

Nicole Denoit (dir), *L'imaginaire et la représentation des Nouvelles Technologies de Communication*, Presses Universitaires François Rabelais, 2013

Patrice Flichy, *L'imaginaire d'internet*, la découverte, 2001

Francis Jauréguiberry, Serge Proulx, *Internet, nouvel espace citoyen ?*, L'harmattan, 2003

Pierre Lévy, *Cyberdémocratie*, Odile Jacob, 2002

Serge Proulx, Annabelle Klein (dir), *Connexions. Communication numérique et lien social*, Presses universitaires de Namur, 2012

Sébastien Rouquette, *L'Hypermédia Internet*, INA Editions, 2010

