

LE TERRAIN, LE JOUEUR ET LE CONSULTANT

ATELIERS URBAINS



Nov 2016 > Nov 2018

QUARTIER PLEYEL
PLAINE COMMUNE / SAINT-DENIS



GONGLE.FR CUESTA.FR

Achévé d'imprimer à Saint-Denis - Novembre 2016

sur le quartier et constitue un vivier de ressources pour architectes, les urbanistes et les aménageurs qui vont intervenir sur le quartier.

Le Terrain, le joueur et le consultant ouvre ainsi un espace de dialogue entre les dynamiques du quartier, ses aspirations et attentes et un projet d'aménagement ambitieux et stratégique pour la Métropole du Grand Paris, celui du secteur Pleyel St-Denis.

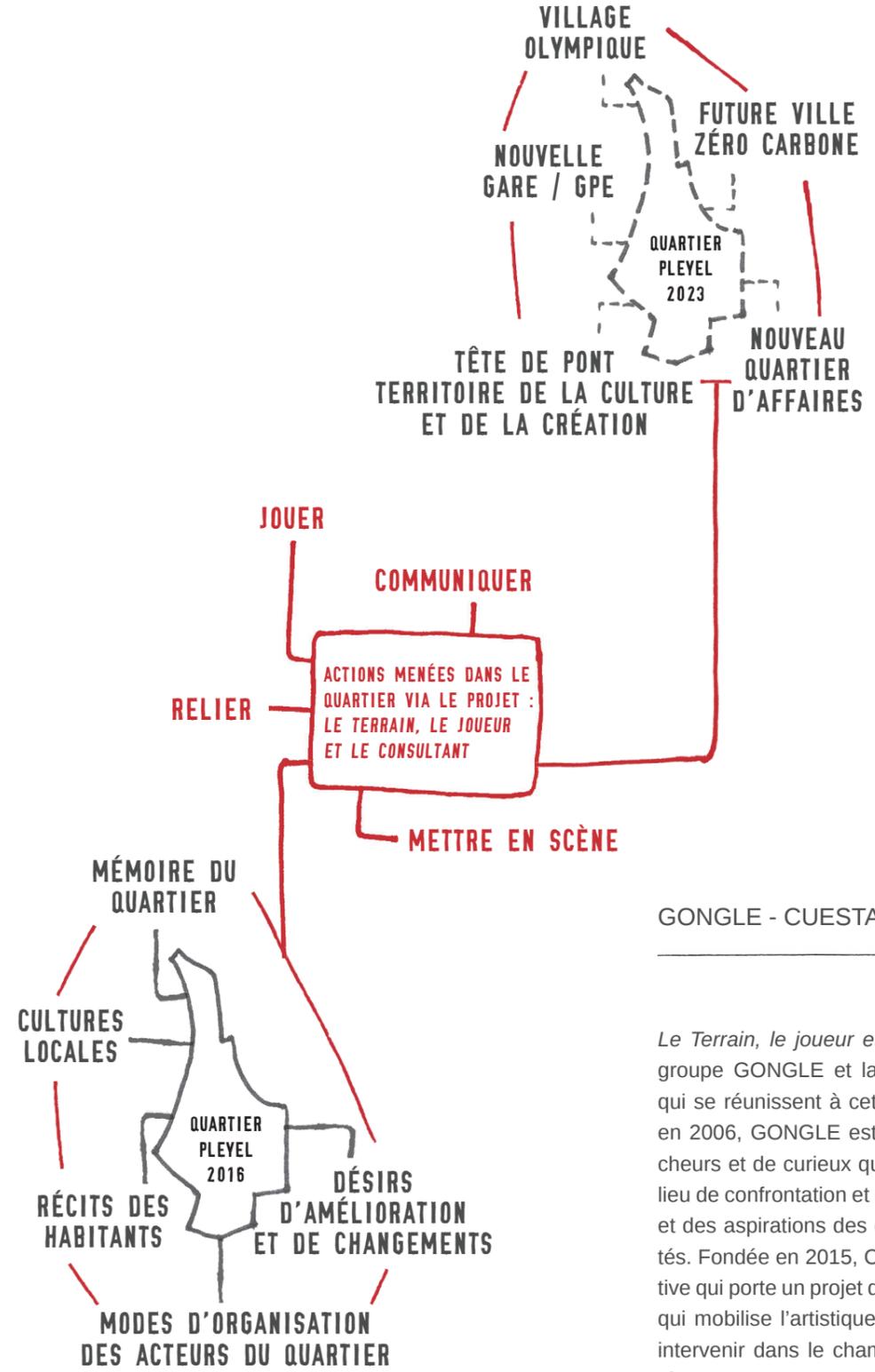
Le Terrain, le joueur et le consultant c'est à la fois du théâtre documentaire, une expérimentation sociale et théâtrale, des ateliers urbains, des jeux dans l'espace public, la rencontre de l'art et du sport en milieu urbain, un travail d'analyse sensible du quartier.

Le Terrain, le joueur et le consultant, mobilise le «jeu» et la voix pour éprouver, saisir et inventer des possibles pour des lieux donnés. Ces espaces se font collective qui, sur la base de l'oralité, va décrire ces environnements, les personnes qui les habitent, leurs activités quotidiennes, retracer des anecdotes du passé, fabuler les usages et activités à venir, mettre en récit le quartier dans toute sa pluralité.

Cette démarche artistique ancrée sur le territoire s'accompagne d'un travail de recherche continu et documenté, qui ouvre un nouvel espace de concertation

TERRAIN COMMUN

FAIRE LE PONT



GONGLE - CUESTA

Le Terrain, le joueur et le consultant est porté par le groupe GONGLE et la coopérative culturelle Cuesta qui se réunissent à cette occasion en collectif. Fondé en 2006, GONGLE est un groupe d'artistes, de chercheurs et de curieux qui cherche à faire du théâtre un lieu de confrontation et de dialogue autour des activités et des aspirations des différents milieux de nos sociétés. Fondée en 2015, Cuesta est une société coopérative qui porte un projet d'innovation sociale et culturelle, qui mobilise l'artistique comme mode opératoire pour intervenir dans le champ des territoires et des sociétés. Ensemble, GONGLE et Cuesta forment un collectif pluridisciplinaire porteur d'un projet artistique territorial pour contribuer, avec les habitants et usagers du quartier Pleyel ainsi que tous ceux qui œuvrent à son développement, à ses transformations urbaines et sociales.

GRANDES DATES DU PROJET URBAIN

ÉVÈNEMENTS DU QUARTIER

ÉTAPES DU PROJET

ACTIONS MENÉES

ÉVÈNEMENTS GRAND FORMAT

ACTIVATION DE L'ATELIER PLAINES CO AU 6B

ACTION DE COMMUNICATION

PARUTION DES CARTES POSTALES

PARUTION DU GUIDE DE JEUX

1/ CONSTITUER L'ÉQUIPE

Être présent sur le quartier, mobiliser les acteurs ressources, rencontrer les habitants et usagers, travailler avec les partenaires du projet urbain (MOA et MOE). Débuter la documentation sensible du quartier.

2/ ÉCRIRE LES RÈGLES DU JEU

Poser les dispositifs de jeux et d'entraînement, déterminer les lieux, tester les premiers échauffements de façon concertée. Créer des opportunités pour rencontrer d'autres publics.

3/ S'ENTRAÎNER SUR LE TERRAIN

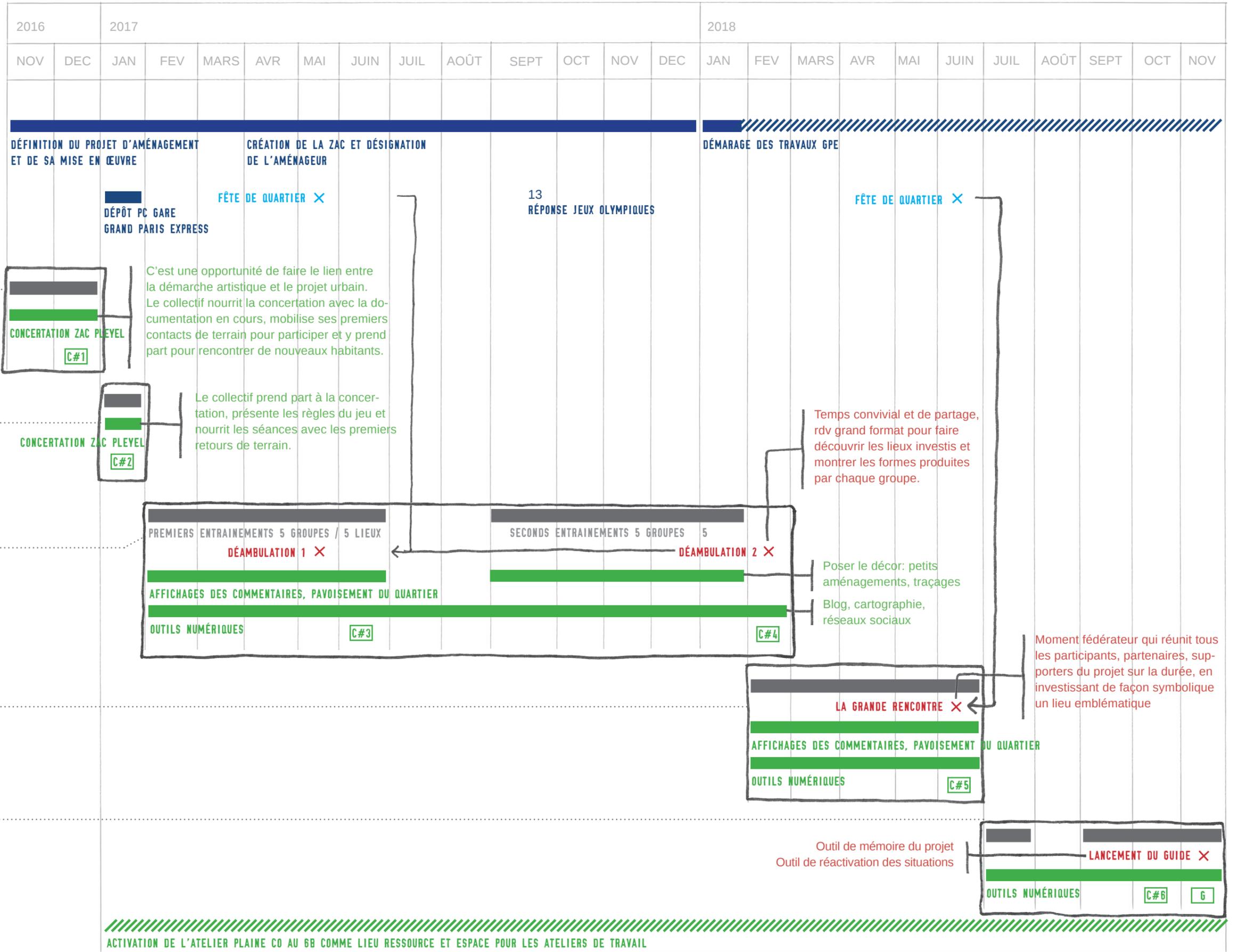
S'entraîner sur les lieux avec les participants, activer les règles du jeu, collaborer à l'écriture et au jeu des commentaires, marquer les lieux d'entraînement, se déployer sur le quartier. Documenter le projet et assurer un suivi régulier avec les partenaires du projet urbain.

4/ LA GRANDE RENCONTRE

Constituer un chœur unique et une forme finale collective, investir un lieu emblématique du futur projet urbain, être visible à l'échelle de tout le quartier.

5/ LA TROISIÈME MI-TEMPS

Analyser collectivement les situations de jeu et les activations de lieux, pour en tirer des conclusions pour le projet urbain. Editer le guide des jeux, organiser son lancement. Remettre la documentation à la maîtrise d'ouvrage (matériaux Atelier 6B).



C'est une opportunité de faire le lien entre la démarche artistique et le projet urbain. Le collectif nourrit la concertation avec la documentation en cours, mobilise ses premiers contacts de terrain pour participer et y prend part pour rencontrer de nouveaux habitants.

Le collectif prend part à la concertation, présente les règles du jeu et nourrit les séances avec les premiers retours de terrain.

Temps convivial et de partage, rdv grand format pour faire découvrir les lieux investis et montrer les formes produites par chaque groupe.

Poser le décor: petits aménagements, traçages
Blog, cartographie, réseaux sociaux

Moment fédérateur qui réunit tous les participants, partenaires, supporters du projet sur la durée, en investissant de façon symbolique un lieu emblématique

Outil de mémoire du projet
Outil de réactivation des situations