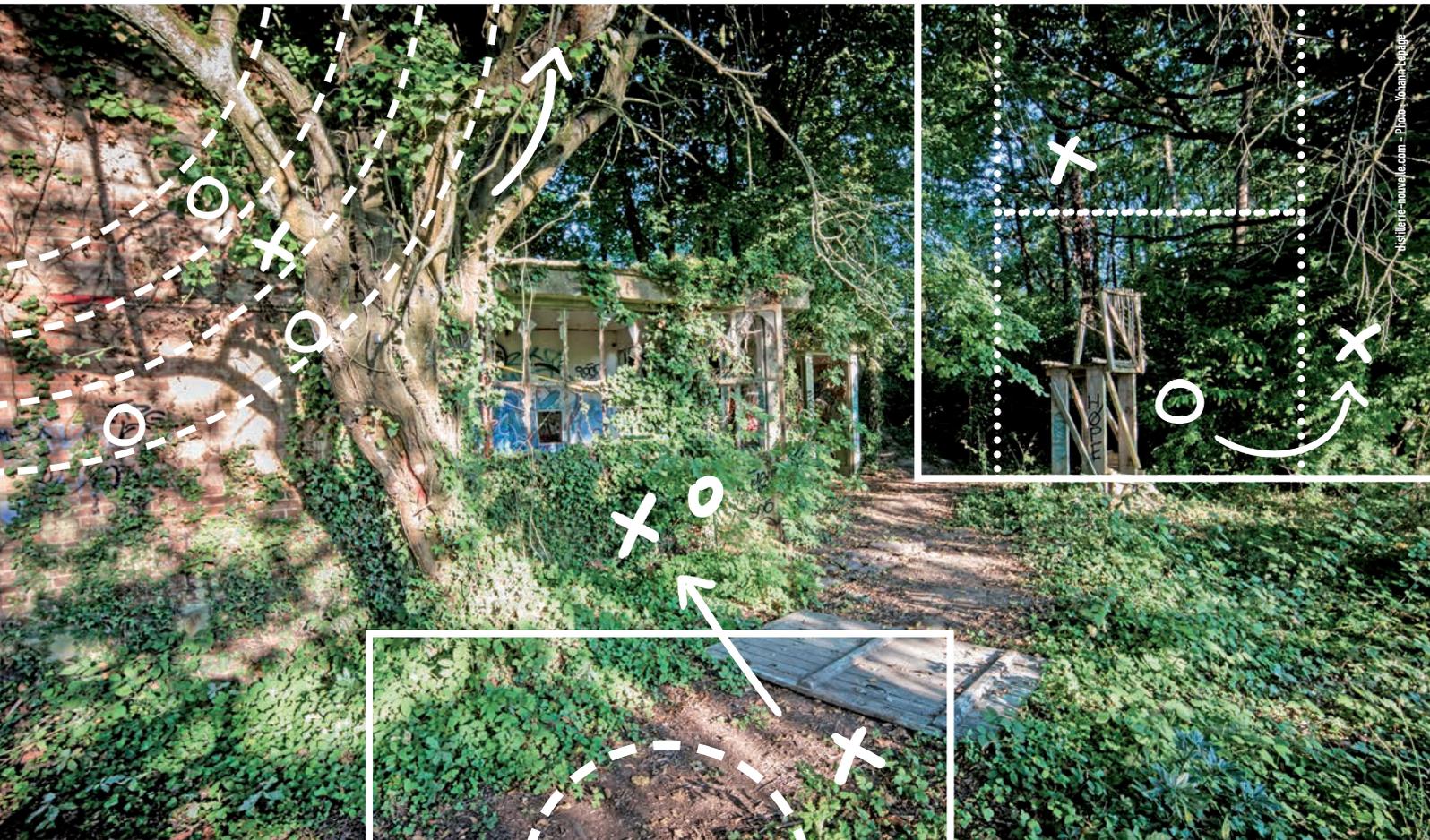




GAGNER DU TERRAIN

JOUER DANS LA FRICHE



visiteur-musee.com - Photo: Valentin Pignat

----- + d'infos sur www.lacourrouze.fr -----



STATION ZEN

digitaleo



DOMITYS



Asso des Cartoucheries

ANTIPODE MJC RENNES



ELECTRONIDE



tempête



UNIVERSITÉ RENNES 2

Courrouz'k'f

l'espace qui équilibre



AIGOUT

CONSEIL DE QUARTIER CLEUNAY-ARSENAL REDON-COURROUZE



PRÉVALAINE PASSIONNÉE



B.M.S.



ASSOCIATION MÉMOIRE ARSENAL-COURROUZE



MUSÉE DE LA DANSE



rennes VIVRE EN INTELLIGENCE

MUSÉE DE LA DANSE

St-Jacques DE LA LANDE

SOMMAIRE

LA DÉMARCHE	<i>p. 5</i>
LES DÉFIS	<i>p. 6-7</i>
LA CARTE DES DÉFIS	<i>p. 8-11</i>
LES POINTS DE VUE	<i>p. 12-15</i>
LES PHOTOS	<i>p. 17-66</i>
ANALYSE DES DÉFIS	<i>p. 68-69</i>
LA CARTE DES PRÉCONISATIONS	<i>p. 70-71</i>
LA SYNTHÈSE GÉNÉRALE	<i>p. 72-73</i>
REMERCIEMENTS	<i>p. 74</i>

LA DÉMARCHE

La Courrouze, est un espace urbain en pleine mue, entre construction urbaine, aménagement d'espaces verts, patrimoine militaire, lieux de friches, futur quartier emblématique de la métropole rennaise. Logements mixtes, commerces avec la construction d'un cœur de quartier, espaces de bureaux, deux stations de métro, des équipements publics (deux écoles, un gymnase) constitueront l'ensemble urbain du quartier. En plus de ces espaces bâtis, la Courrouze est pensée pour être un quartier aéré avec des espaces de respiration à travers la création de petits parcs, de cheminements piétons perdus au milieu de la végétation ... L'enjeu ici est de réfléchir au futur espace public d'envergure métropolitaine de La Courrouze. Cet espace, situé entre la future station de métro, le futur pôle éducatif Simone Veil, la centralité commerciale de La Courrouze, offre la possibilité de penser la nature et la cohabitation en ville. Cet espace sera énormément sollicité par une diversité d'usages dans un avenir proche. C'est pourquoi Territoires & Développement a lancé une démarche de concertation spécifique pour réfléchir à l'aménagement de cet espace.

Gagner du terrain est une démarche artistique et urbaine qui répond à cet enjeu de concertation souhaité par Territoires & Développement. Elle prend la forme de trois ateliers pour mobiliser les acteurs et partenaires et imaginer collectivement des défis d'usages sur cet espace en devenir ; d'un workshop de deux jours au cours desquels les défis sont mis en scène par les participants (habitants du quartier, de la métropole et acteurs) qui peuvent ainsi explorer et découvrir un espace en friche, inconnu des habitants de La Courrouze et plus largement de la métropole ; d'un temps d'évaluation pour rejouer les défis et se poser la question des modalités de leur pérennisation dans le projet d'aménagement.

L'ensemble de la mobilisation se fait à partir du jeu, qui sonne fort dans le nom même de la démarche « Gagner du terrain ».

Ce document de bilan permet de restituer l'ensemble de la réflexion.

Bonne lecture !

La coopérative Cuesta & le collectif Gongle

LES DÉFIS

Les défis consistent à se mettre en scène dans l'espace public de la Courrouze en train de mimer une situation, une action, un jeu préalablement défini en atelier avec les partenaires de la démarche.

Au cours de 3 ateliers menés entre avril et juin 2018, les participants par groupe de trois ou quatre ont imaginé des défis pour la Courrouze dans les 4 catégories suivantes :

- *Détente*
- *Sport*
- *Nature*
- *Culture*

Pour chaque catégorie, les participants ont imaginé un ou plusieurs défis, les accessoires nécessaires pour le mener à bien, les espaces à investir, les participants concernés.

Les participants se prennent eux-mêmes en photo en train de réaliser cette scène à partir de points de vue matérialisés par du mobilier éphémère conçu et réalisé par le collectif Tempête. Des éléments scénographiques (balles, rubans, accessoires variés) tous de couleur rouge sont mis à la disposition des participants pour scénographier leur défi.

Au total 5 points de vue sont matérialisés et répartis dans l'espace.

Ces points de vue invitent eux-mêmes à un certain type d'usages : s'allonger, grimper, traverser...

Il s'agit de points de vue éphémères sur lesquels ont été apposés les photos réalisées par les participants permettant aux visiteurs de s'imaginer l'espace qu'il a sous les yeux avec différents types d'usages.



LA CARTE DES DÉFIS

DÉTENTE

MÉDITER

POINTS DE VUE : 3, 4

FAIRE UNE ASSEMBLÉE POLITIQUE

POINTS DE VUE : 1, 2

BOIRE UN COUP

POINT DE VUE : PAVILLON DE LA
COURROUZE

CUISINER ET MANGER DES BONBONS

POINT DE VUE : 1

INSTALLER UN MANÈGE

POINT DE VUE : 5

CONSTRUIRE AVEC LES ENFANTS
UN TERRAIN D'AVENTURE

POINT DE VUE : 5

CHERCHER MA BELLE-MÈRE

POINTS DE VUE : TOUS

S'ASSEOIR, SE REPOSER

POINTS DE VUE : TOUS

S'ABRITER

POINT DE VUE : 5

PIQUE-NIQUER AU BORD D'UN BASSIN
AMÉNAGÉ

POINT DE VUE : 3

CRÉER UNE ZONE BONJOUR À LA
COURROUZE

POINTS DE VUE : TOUS

SPORT

SE MUSCLER

POINTS DE VUE : 1, 2, 5

FAIRE UNE PARTIE DE PAINT BALL

FORNITE

POINTS DE VUE : 4, 5

ESCALADER

POINT DE VUE : 4

FAIRE DU TRAMPOLINE

POINT DE VUE : 5

FAIRE UN MATCH

POINTS DE VUE : 2, 5

PÊCHER

POINT DE VUE : 4

JOUER À LA PÉTANQUE

POINTS DE VUE : 1, 2

« GAGNER DU TERRAIN »

DÉFIS POUR LE WORKSHOP DU 29 ET DU 30 SEPTEMBRE

NATURE

ÉCOUTER LES SONS DE LA COURROUZE

POINT DE VUE : 3

PATAUGER ET JOUER DANS L'EAU

POINT DE VUE : 3

FAIRE DU PLOGGING

(NETTOYER, PRÉSERVER LE SITE)

POINT DE VUE : AU CHOIX

IDENTIFIER LA VÉGÉTATION

POINT DE VUE : 6

JOUER AUTOUR D'UN FEU DE CAMP

POINT DE VUE : 5

RAMASSER DES CHAMPIGNONS

POINT DE VUE : AU CHOIX

FAIRE DE L'ÉCOPATURAGE

POINT DE VUE : 5

JOUER AVEC LE SABLE

POINT DE VUE : 5

CULTIVER DES JARDINS FAMILIAUX

POINT DE VUE : 5

PLANTER DES ARBRES SUR LE CHEMIN

ENTRE LE MÉTRO ET L'ÉCOLE

POINT DE VUE : 1

CULTURE

FAIRE DES GRAFFITIS EN FAMILLE

POINTS DE VUE : 1, 2, 6

FAIRE DU HIP HOP EN FAMILLE

POINTS DE VUE : 1, 2

DANSER AVEC LA COURROUZE

POINT DE VUE : AU CHOIX

TRANSMETTRE LA MÉMOIRE DE LA COURROUZE

POINTS DE VUE : 1, 4

FAIRE UN SPECTACLE

POINTS DE VUE : 1, 2

LIRE

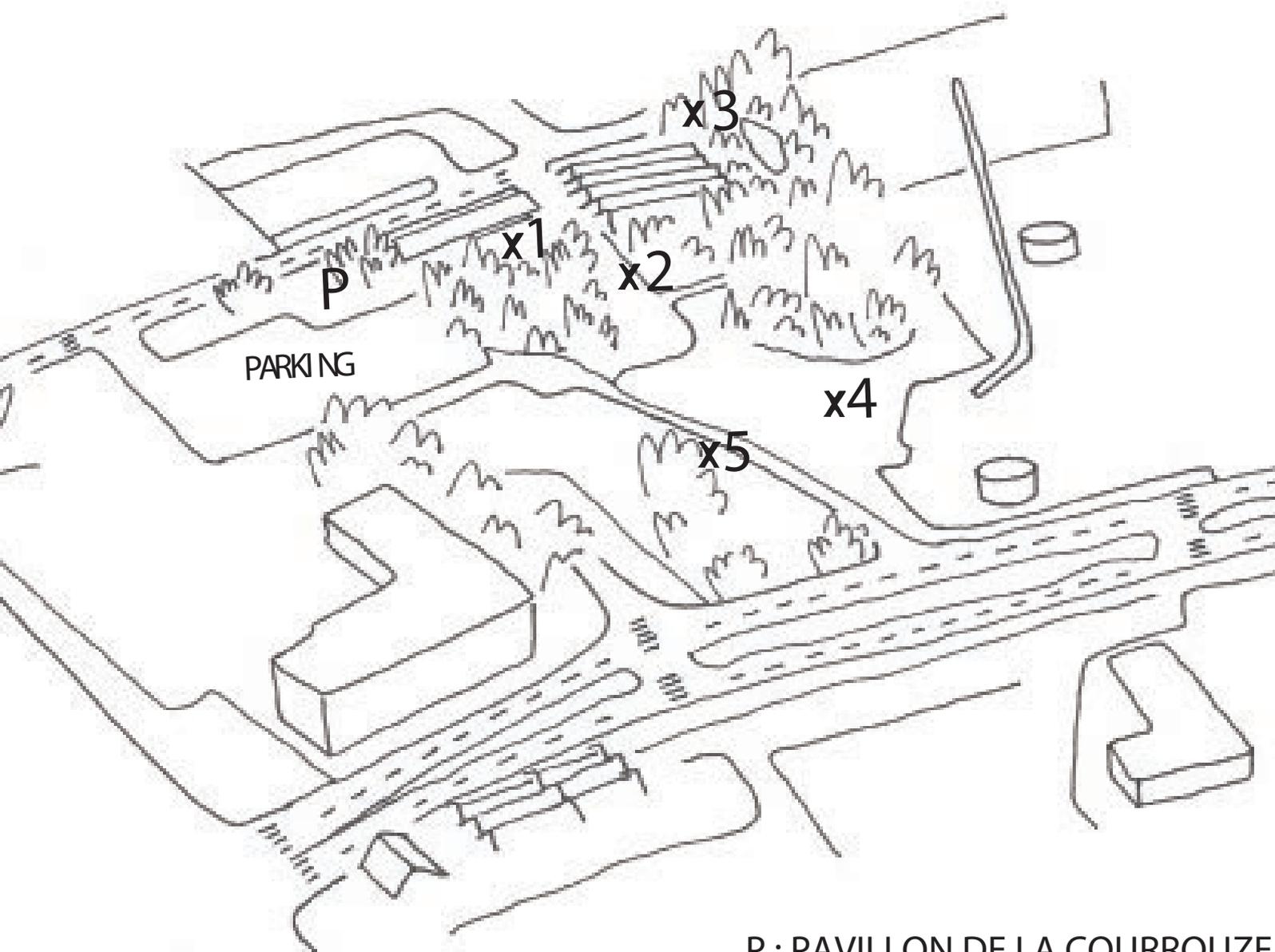
POINTS DE VUE : 1, 4

REGARDER UN FILM EN PLEIN AIR

POINT DE VUE : 2

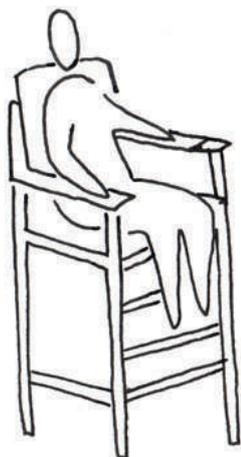
LES POINTS DE VUE

PLAN DU QUARTIER

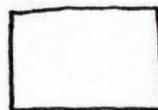


P : PAVILLON DE LA COURROUZE

QUELQUES CONSEILS POUR RÉUSSIR SA PHOTO



SE POSITIONNER SUR
LE POINT DE VUE



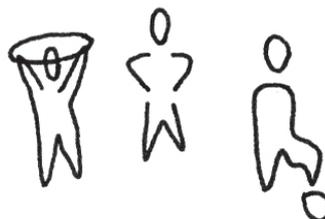
UTILISER LE
FORMAT PAYSAGE



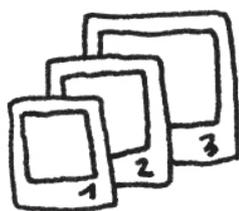
VARIER LES PLANS



S'INTÉGRER AU DÉCOR



VARIER LES POSITIONS



PRENDRE PLUSIEURS PHOTOS
D'UN MÊME DÉFI



DONNER DES DIRECTIONS
AU REGARD

LES POINTS DE VUE









LES PHOTOS



CRÉER UNE ZONE BONJOUR À LA COURROUZE



PLANTER UN ARBRE À LA COURROUZE



FAIRE DU GRAFFITIS EN FAMILLE À LA COURROUZE



FAIRE DES GRAFFITIS EN FAMILLE À LA COURROUZE



JOUER À LA PÉTANQUE À LA COURROUZE



LIRE À LA COURROUZE



PLANTER UN ARBRE À LA COURROUZE



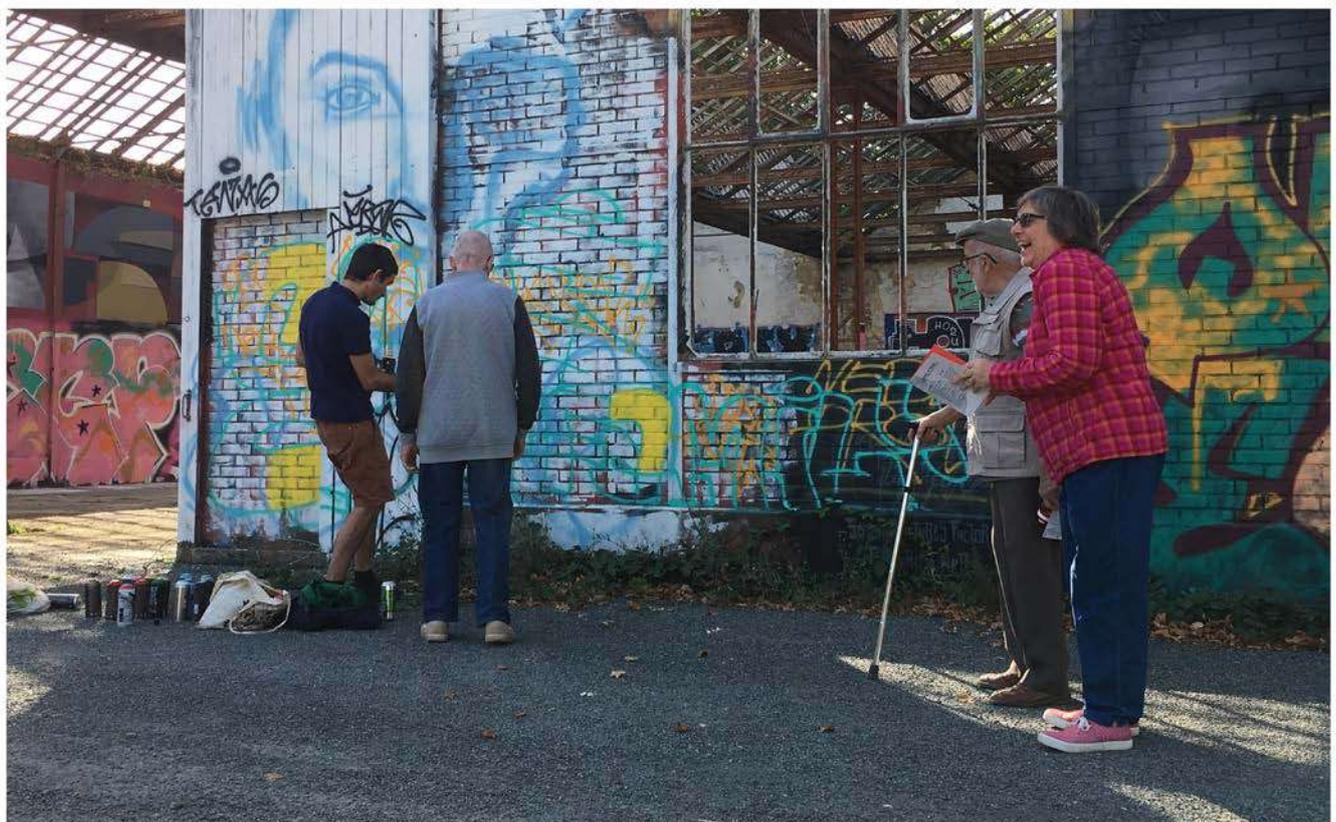
PLANTER DES ARBRES À LA COURROUZE



TRANSMETTRE LA MÉMOIRE DE LA COURROUZE



TRANSMETTRE LA MÉMOIRE DE LA COURROUZE



FAIRE DES GRAFFITIS EN FAMILLE À LA COURROUZE



FAIRE UNE PARTIE DE PAINTBALL FORTNITE À LA COURROUZE



CHERCHER MA BELLE-MÈRE À LA COURROUZE



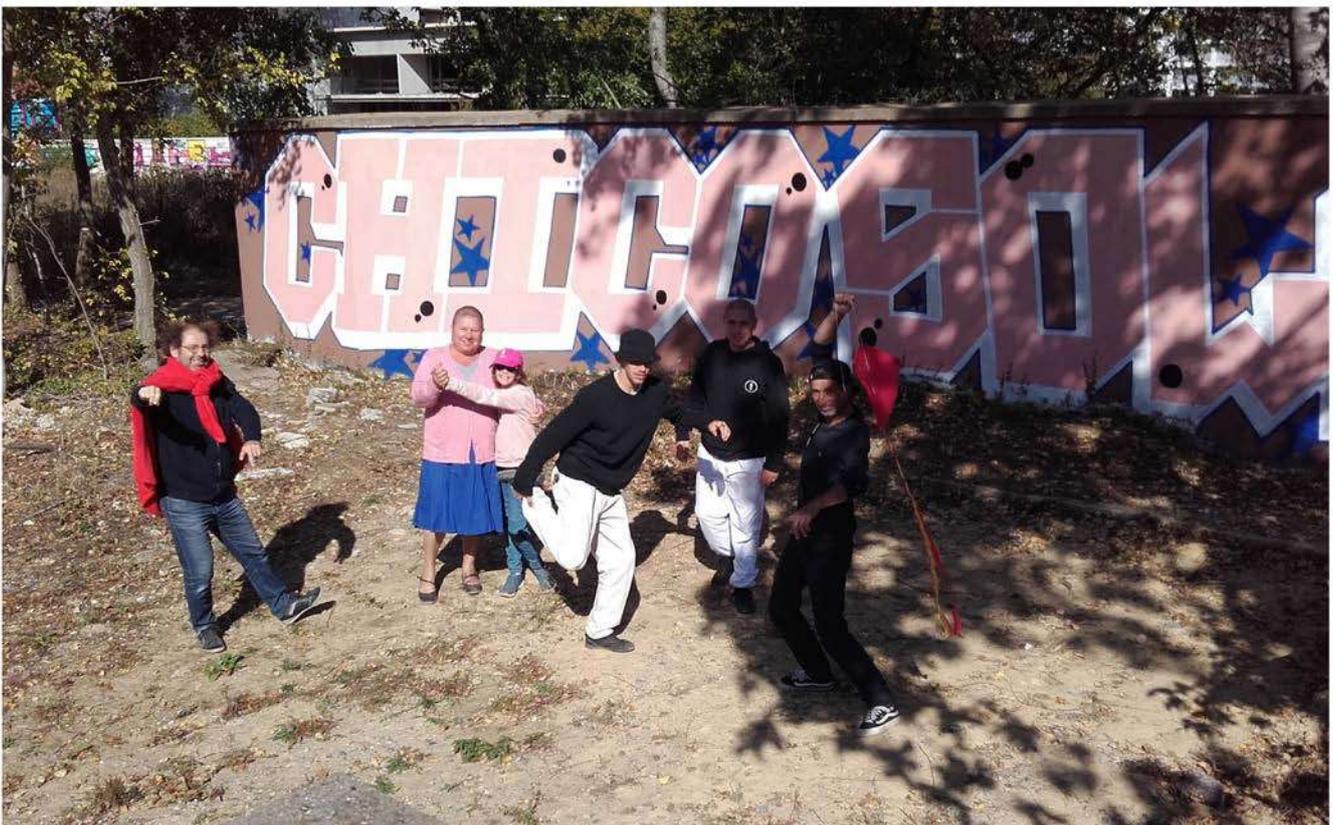
FAIRE DU HIP HOP EN FAMILLE À LA COURROUZE



FAIRE DU HIP HOP EN FAMILLE À LA COURROUZE



DIRE BONJOUR À LA COURROUZE



DANSER AVEC LA COURROUZE



FAIRE DU SKATE À LA COURROUZE



FAIRE UN MATCH À LA COURROUZE



FAIRE UN MEETING POLITIQUE À LA COURROUZE



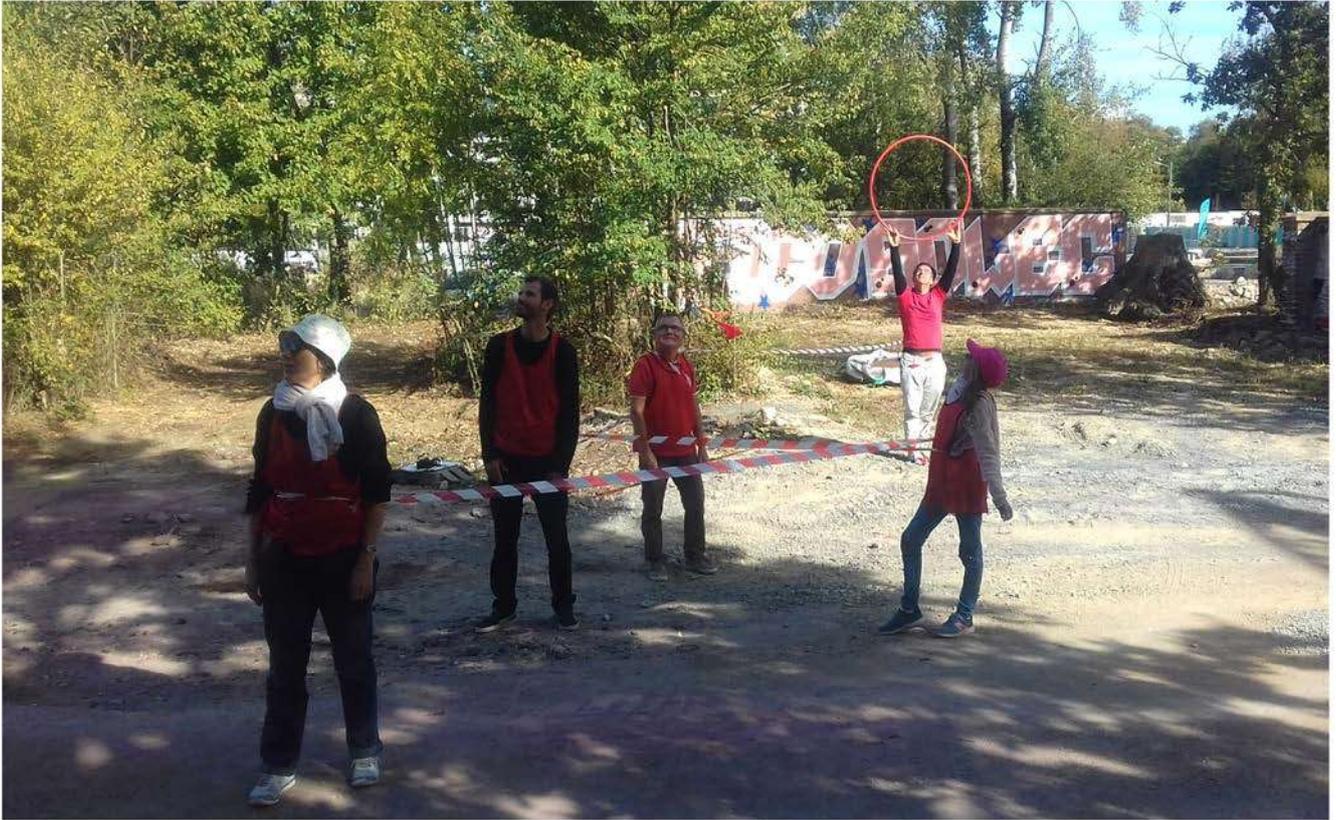
JOUER AUX QUILLES À LA COURROUZE



DANSER À LA COURROUZE



CRÉER UNE ZONE BONJOUR À LA COURROUZE



DANSER À LA COURROUZE



ESCALADER À LA COURROUZE



IDENTIFIER DES ARBRES À LA COURROUZE



BOIRE UN VERRE À LA COURROUZE



ÉCOUTER LES SONS DE LA COURROUZE



FAIRE UN MATCH À LA COURROUZE



ALLER AU CINÉMA À LA COURROUZE



FAIRE UN MATCH À LA COURROUZE



INSTALLER UN MANÈGE À LA COURROUZE



LIRE À LA COURROUZE



PLANTER DES ARBRES À LA COURROUZE



REGARDER UN FILM EN PLEIN AIR À LA COURROUZE



ALLER AU CINÉMA À LA COURROUZE



FAIRE UN MATCH À LA COURROUZE



FAIRE UNE PARTIE DE PAINT BALL FORTNITE A LA COURROUZE



INSTALLER UN MANÈGE À LA COURROUZE



ÉCOUTER LES SONS DE LA COURROUZE



FAIRE UN MATCH À LA COURROUZE



PÊCHER À LA COURROUZE



SE BALANCER À LA COURROUZE



DANSER AVEC LA COURROUZE



LIRE À LA COURROUZE



MÉDITER À LA COURROUZE



PIQUE-NIQUER AU BORD D'UN BASSIN AMÉNAGÉ À LA COURROUZE



PIQUE-NIQUER AVEC UN BARBECUE À LA COURROUZE



TRANSMETTRE LA MÉMOIRE DE LA COURROUZE



MÉDITER À LA COURROUZE



PIQUE-NIQUER À LA COURROUZE



PIQUE-NIQUER AU BORD D'UN BASSIN AMÉNAGÉ À LA COURROUZE



MÉDITER À LA COURROUZE



ESCALADER À LA COURROUZE



ESCALADER À LA COURROUZE



PÊCHER À LA COURROUZE



FAIRE UNE PARTIE DE PAINTBALL FORTNITE À LA COURROUZE



CONSTRUIRE UN PARCOURS SPORTIF À LA COURROUZE



ESCALADER LA COURROUZE



ESCALADER À LA COURROUZE



ESCALADER LA COURROUZE



FAIRE UN SPECTACLE À LA COURROUZE



FAIRE UNE PARTIE DE PAINTBALL FORTNITE À LA COURROUZE



CONSTRUIRE AVEC LES ENFANTS UN TERRAIN D'AVENTURE À LA COURROUZE



ESCALADER À LA COURROUZE



ESCALADER À LA COURROUZE



MÉDITER À LA COURROUZE



FAIRE DE L'ÉCO-PÂTURAGE À LA COURROUZE



FAIRE UN FEU À LA COURROUZE



FAIRE UN MATCH À LA COURROUZE



S'ASSEOIR, SE REPOSER À LA COURROUZE



BOIRE UN COUP À LA COURROUZE



FAIRE UN MATCH À LA COURROUZE



CONSTRUIRE AVEC LES ENFANTS UN TERRAIN D'AVENTURE À LA COURROUZE



FAIRE DU TRAMPOLINE À LA COURROUZE



FAIRE UN ÉCOPATURAGE À LA COURROUZE



FAIRE UN FEU À LA COURROUZE



FAIRE UN FEU DE CAMP À LA COURROUZE



FAIRE UN MATCH À LA COURROUZE



FAIRE UN MATCH À LA COURROUZE



FAIRE UNE PARTIE DE PAINTBALL FORTNITE À LA COURROUZE



FAIRE UNE PARTIE DE PAINTBALL FORTNITE À LA COURROUZE



RAMASSER DES CHAMPIGNONS À LA COURROUZE



SE MUSCLER À LA COURROUZE



FAIRE DU HIP HOP EN FAMILLE À LA COURROUZE



FAIRE DU TRAMPOLINE À LA COURROUZE



FAIRE DU TRAMPOLINE À LA COURROUZE



DANSER À LA COURROUZE



BOIRE UN COUP À LA COURROUZE



FAIRE DU GRAFFITIS EN FAMILLE À LA COURROUZE



PLANTER UN ARBRE À LA COURROUZE



REGARDER UN FILM EN PLEIN AIR



FAIRE UN MATCH À LA COURROUZE



BOIRE UN COUP À LA COURROUZE



PÊCHER À LA COURROUZE



RAMASSER DES CHAMPIGNONS



LIRE À LA COURROUZE



PÊCHER À LA COURROUZE



FAIRE DU CERF-VOLANT À LA COURROUZE



MÉDITER À LA COURROUZE

ANALYSE DES DÉFIS

GAGNER DU TERRAIN

LISTE DES DÉFIS	NOMBRE DE FOIS TOTAL	TERRAIN 1	TERRAIN 2	TERRAIN 3	TERRAIN 4	TERRAIN 5	AUTRES
DÉTENTE							
Méditer	5			3	1		1
Faire une assemblée politique	1	1					
Boire un coup	4		1	1		1	1
Cuisiner et manger des bonbons	0						
Installer un manège	2		2				
Construire avec les enfants un terrain d'aventure	2				1	1	
Chercher ma belle-mère	1				1		
S'asseoir, se reposer	1					1	
Se balancer	1			1			
S'abriter	0						
Pique-niquer au bord d'un bassin aménagé	4			4			
Créer une zone bonjour à la Courrouze	2	1	1				
SPORT							
Se muscler	1					1	
Faire une partie de paintball Fortnite	5	1	1		2	1	
Escalader	7		1		6		
Faire du trampoline	3					3	
Faire un match	9	1	4			4	
Construire un parcours sportif	1				1		
Faire du skate	1	1					
Pêcher	4			2	2		
Jouer à la pétanque / aux quilles	2	2					

LISTE DES DÉFIS	NOMBRE DE FOIS TOTAL	TERRAIN 1	TERRAIN 2	TERRAIN 3	TERRAIN 4	TERRAIN 5	AUTRES
NATURE							
Écouter les sons de la Courrouze	1			1			
Patauger et jouer dans l'eau	0						
Faire du plogging	1		1				
Identifier la végétation	0						
Jouer autour d'un feu de camp	0						
Faire un feu	3					3	
Ramasser des champignons	3				2	1	
Faire de l'écopâturage	2					2	
Jouer avec le sable	0						
Cultiver des jardins familiaux	0						
Planter un arbre à la Courrouze	5	4	1				
CULTURE							
Faire des graffitis en famille	4	3					1
Faire du Hip Hop en famille	1	1					
Danser à la Courrouze	5	2	1	1			1
Transmettre la mémoire de la Courrouze	2	1		1			
Faire un spectacle	1				1		
Lire	4	1	1	2			
Regarder un film en plein air	4	1	3				
Dresser des tigres	1					1	
Faire du cerf volant	1					1	
TOTAL	94	20	18	16	17	19	4

LA CARTE DES PRÉCONISATIONS

La carte des préconisations a été conçue à partir des matériaux du projet « Gagner du terrain » : les photographies réalisées par les participants au workshop du 29/30 septembre et aux séances d'évaluation qui ont suivi, ainsi que les échanges issus de l'atelier bilan N°4 du 28 novembre.

Elle donne tous les ingrédients pour formuler des préconisations en direction de tous ceux qui vont (a)ménager ce quartier : maîtrises d'ouvrage, maîtrises d'œuvre, acteurs économiques, associations, collectifs d'habitants...

Elle recense :

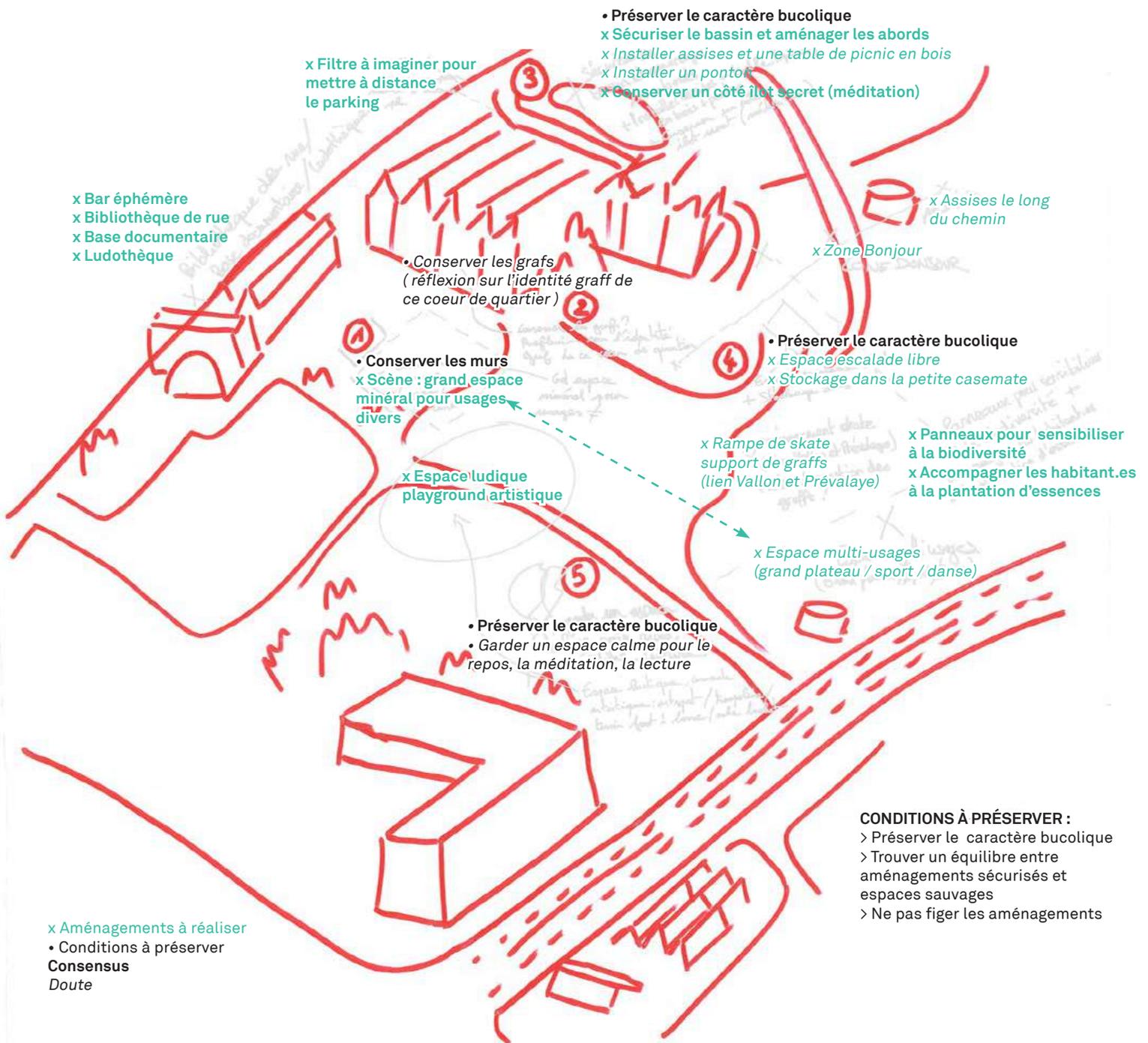
- les conditions à préserver (noir)
- les aménagements & actions à réaliser (vert)

Pour ces deux entrées, elle précise : les éléments qui font consensus auprès des participants (en gras), les différentes options quand les participants n'étaient pas d'accord (en italique).

Le temps long de l'aménagement n'étant pas celui des habitants, c'est demain qu'il faudra avec tous les moyens possibles chercher à mettre en place de premiers aménagements et actions à réaliser peut être à travers des formats préfiguratifs mais qui transformeront vraiment la vie du quartier.

La carte des préconisations est réalisée à l'issue de la démarche elle donne une vision du quartier à un moment T, mais bien sûre elle ne peut que s'enrichir et s'ajuster au cours de la vie du quartier.

Territoires & développement en est le dépositaire, le gardien !



LA SYNTHÈSE GÉNÉRALE

Nous, les concepteurs et producteurs de « Gagner du terrain » présentons ici une synthèse de cette expérimentation au croisement de la concertation, de l'art et de l'aménagement. C'est notre synthèse que nous livrons ici.

SUR LE PLAN DE LA CONCERTATION

Inverser le processus de concertation en partant non pas de l'intérêt général mais des engagements de chacun et penser en agencement, composition de ces engagements pour créer du commun, c'est l'approche que nous avons proposée ici à travers la démarche artistique et urbaine « Gagner du terrain » fondée sur le vecteur du jeu.

Et cela mobilise ! Les partenaires ont répondu parce qu'en tant qu'acteurs installés sur le site ou en tant qu'acteurs de la métropole ils trouvent dans la Courrouze quelque chose à défendre qui fait écho à leur pratique, à leur position : faire du skate librement, se ressourcer dans un espace apaisant, raconter l'histoire de l'Arsenal, créer des espaces de rencontre...

Les habitants ont répondu : ceux de la Courrouze et plus précisément les nouveaux habitants qui ont envie de s'investir dans ce quartier, envie qu'il vive ; les habitants plus anciens étant méfiants voire désillusionnés sur la capacité de Territoires & développement à prendre en compte leur parole. Les habitants de la métropole aussi ont répondu : des promeneurs attrapés sur le vif comme des publics concernés notamment les amateurs de graff, ou encore les étudiants en architecture ou en théâtre.

Le biais du jeu est un puissant vecteur de mobilisation, tout le monde aime jouer. Ce qui est très beau, très fou et très déstabilisant avec le jeu, c'est qu'il est à la fois dans le monde et à l'abri de celui-ci. C'est un espace de repli, de ressourcement et d'entraînement pour faire face à la vie, à sa douceur, comme à son âpreté et ses injustices.

SUR LE PLAN ARTISTIQUE ET CULTUREL

Quelle belle surprise de voir comment les participants du workshop se sont emparés du dispositif participatif ! Quelles belles photographies ressortent de ces défis ! Une esthétique de l'ordinaire qui surfe sur la vague des selfies mais réintroduit la position de l'œil du metteur en scène garant de la composition d'ensemble. Bel exemple d'art participatif, bel exemple d'urbanisme culturel¹.

SUR LE PLAN DE L'AMÉNAGEMENT

D'abord il y a les points de vue qui vont rester, un temps, et qui s'ouvrent à de multiples usages. Les photos installées sur les points de vue invitent à rejouer les scènes passées.

Il y a aussi ce qu'on a appris sur ce qui compte à la Courrouze, ce qu'il faut préserver : les arbres, les vieilles pierres, le sentiment de liberté, les espaces ouverts, non figés, mais aussi les lieux secrets, dérobés au regard font consensus ; les graffs, la friche, les chemins cabossés font plus débat mais reviennent souvent.

Il y a enfin ce qu'on a identifié sur ce qui doit évoluer, bouger, se transformer pour mieux accueillir. Cela passe par de nouveaux aménagements. Certains font consensus comme les commerces (à défaut de premiers commerces ambulants...), les espaces de jeux pour tous (des murs d'escalade ? une tyrolienne géante ? un trampoline ? un terrain de jeux multisports pour faire des matchs !...), les espaces réversibles (des espaces multi-usages pour danser ou faire un meeting politique), les lieux de vie (un bistrot ! une guinguette ... !), les espaces pour accueillir le vivant (de nouveaux arbres ? des moutons ?...), les espaces pour s'installer dans l'espace public (mobiliers urbains, en particulier des bancs et tables de pique. D'autres sont plus en discussion (un espace de libre expression pour les graphes, un jardin partagé...). Le degré d'aménagement n'est pas tranché mais personne ne souhaite d'intervention trop forte qui risquerait de dénaturer les lieux.

Cela passe également par des actions pour rassembler les gens (des rencontres, des activités informelles, des tournois, des spectacles...). Comme caisse de résonance de ces actions potentielles, le site possède un espace formidable et déjà aménagé pour cela le Pavillon de la Courrouze qui doit devenir un espace vivant, ouvert à tous, programmé par chacun, meilleure manière possible pour faire découvrir et aimer un quartier.

La démarche a donc permis d'identifier les aménagements désirés, mais également – et surtout ? – les conditions à mettre en œuvre pour l'aménagement de ce site. La cartographie tracée lors de l'atelier-bilan montre bien comment cette démarche très ludique produit effectivement des axes de réflexion et de préconisation à destination de la maîtrise d'œuvre de la ZAC Courrouze.

La dimension ludique de la démarche a donc à la fois permis d'inclure les participants de manière très large, chacun pouvant s'approprier facilement le dispositif, mais également de nourrir le projet d'aménagement en cours.

¹ Le polau – le pôle arts.urbanisme a mis en place en 2018 avec une vingtaine d'acteurs dont Cuesta une Académie de l'urbanisme culturel pour tenter de définir et de représenter ce que sont ces nouvelles pratiques à la croisée des champs de l'art et de l'aménagement.

REMERCIEMENTS



Nous remercions pour leur investissement, endurance et convivialité : Tout Atout, Jérôme, Breizh Insertion Sport, Erwan et Yassine, No Limit Barz, Alice, Tony, Yoan, Electroni[K], Yvan, Association Mémoire Arsenal Courrouze, Jean-Claude, René, Courrouz'if, Raoul, Association des Cartoucheries, Mathieu et Dominique, Bing Bang Circus, Kelig, Les ami.e.s de la Prévalaye, Armina et Pascal, Cercle Paul Bert, Mickaël, Maison de la Consommation et de l'Environnement, Julien, Antipode Rennes, Ludovic et Karim, Musée de la Danse, Clémence, Théâtre National de Bretagne, Gwenola, Conseil de quartier Cleunay-Arsenal/Redon-La Courrouze, Ludovic, Résidence Domitys, Annie, Yvette, Marie-Annick, Nicole, Marguerite, René, Marcelle, Raymond, Michèle et Yvonne, Bears Skateshop, Bertrand et ses amis skatteurs, La Fabrique Rennes, Peggy, Station Zen, Angelina, MADE Architectes, Mathieu, Laboratoire Espace et Société de l'Université Rennes 2, Guillaume, Collège Cleunay, Claudine et Ronan, Groupe scolaire Antoine de Saint-Exupéry Rennes, Ingrid, Sandra et les étudiants en BTS, Ville de Rennes, Sandrine et Eric, Ville de Saint-Jacques-de-la-Lande, Paola et Rachel, Direction de Quartier Ouest, Johanna, Rennes Métropole, Franck, Territoires et Développement, Marc, Mehdi, Maiwenn, Marion, Anaïs, Déborah, Elen, Chloé, Studio Paola Vigano, Simona, Paola, Tommaso, Charles Dard Paysagiste.

« Gagner du terrain » est une démarche artistique et urbaine portée par l'aménageur de la métropole rennaise Territoires avec la coopérative culturelle Cuesta, le collectif d'artistes et de chercheurs GONGLE, et le collectif Tempête. Elle est construite en collaboration avec la maîtrise d'œuvre de la Courrouze confiée aux urbanistes Bernardo Secchi et Paola Vigano et au paysagiste Charles Dard. Elle s'est déroulée d'avril à décembre 2018.

Rédaction du bilan : Cuesta

Mise en forme : Collectif Tempête