

# 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.

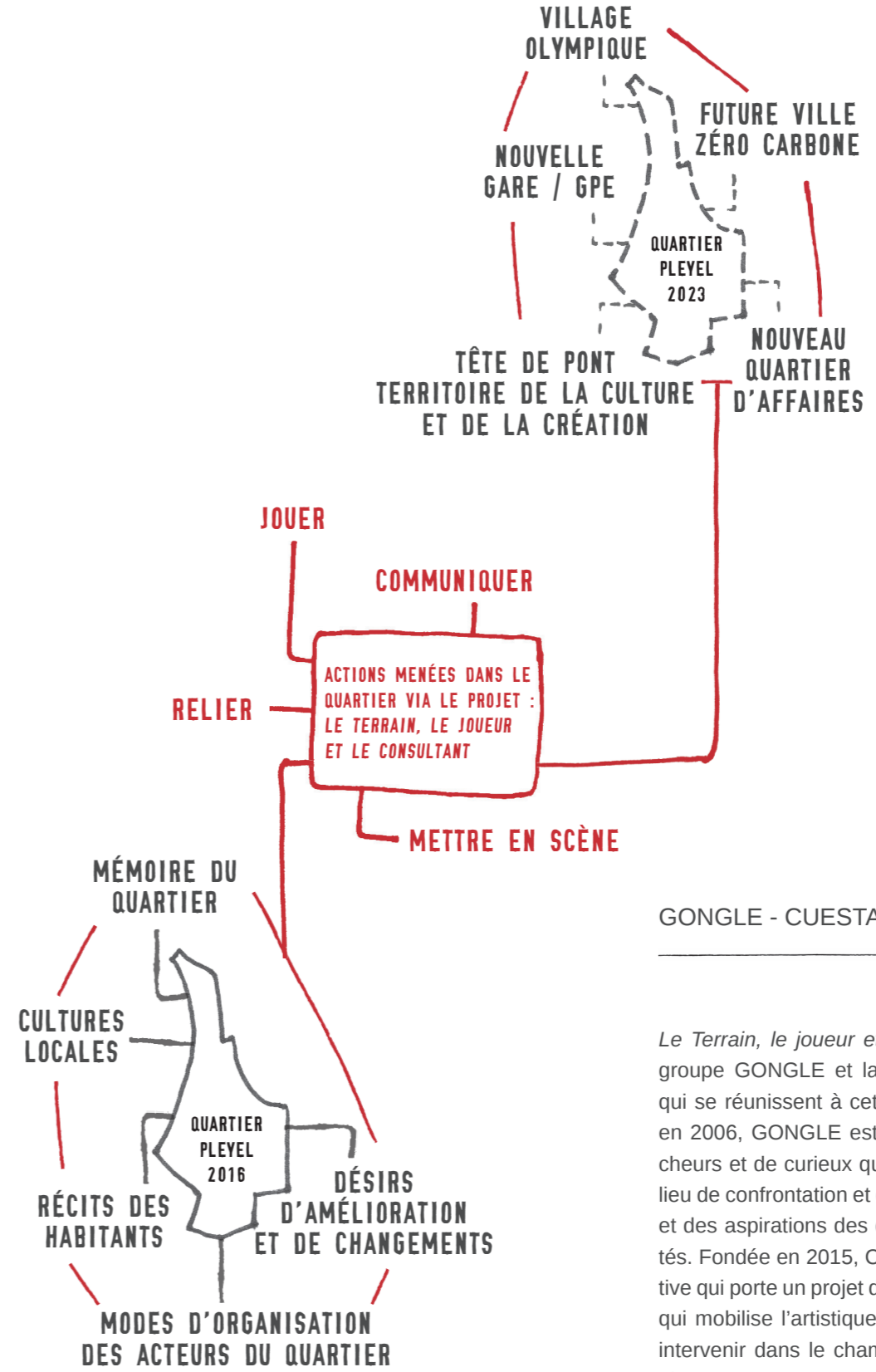
*Le Terrain, le joueur et le consultant c'est à la fois du théâtre documentaire, une expérimentation sociale et théâtrale, des ateliers urbains, des jeux dans l'espace public, la rencontre de l'art et du sport en milieu urbain, un travail d'analyse sensible du quartier.*

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

☐ C#1 PARUTION DES CARTES POSTALES

☐ 6 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

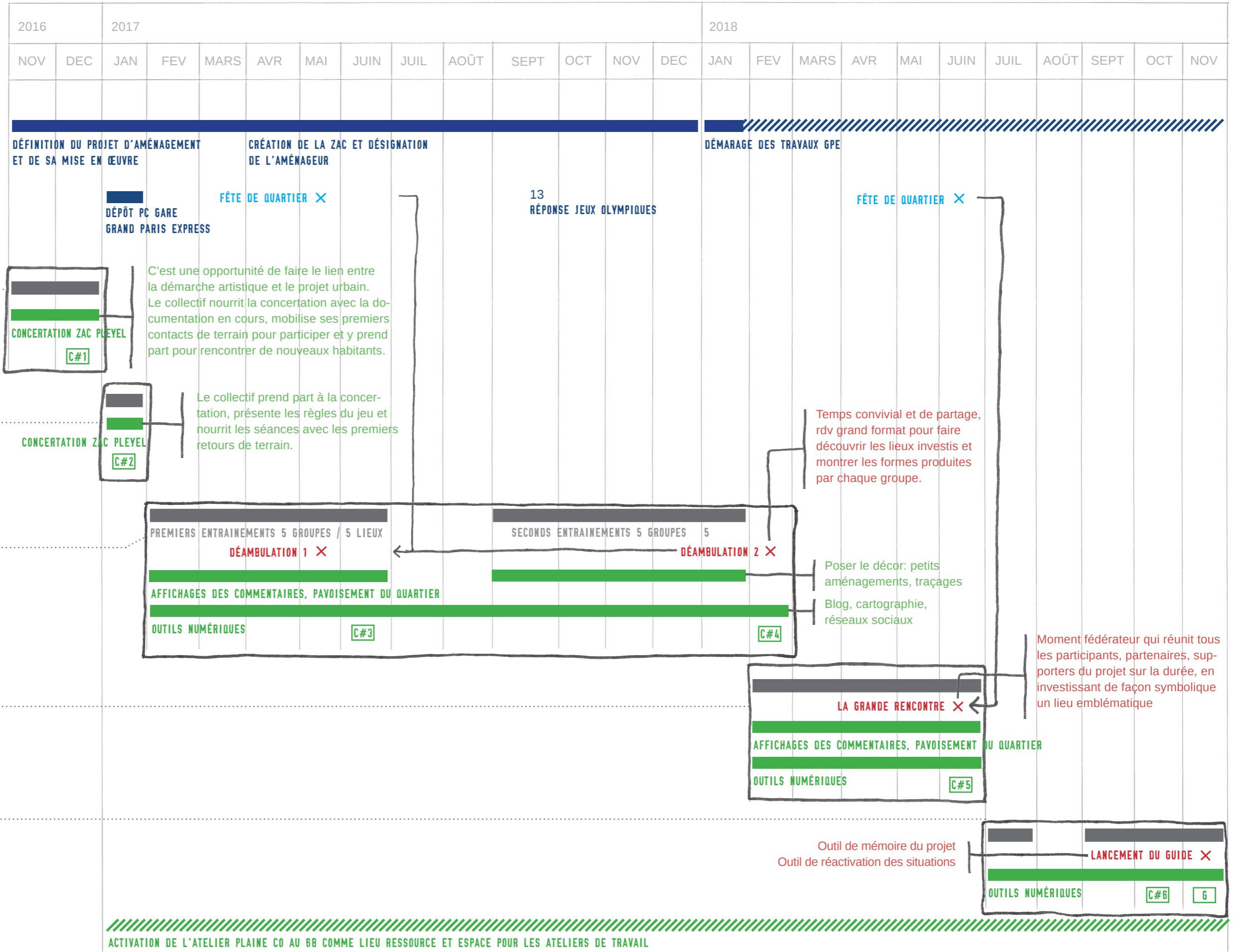
S'entraîner sur les lieux avec les participants, activer les règles du jeu, collaborer à l'écriture et au jeu des commentaires, marquer les lieux d'entraînement, se déployer sur le quartier. Documenter le projet et assurer un suivi régulier avec les partenaires du projet urbain.

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).



/// ACTIVATION DE L'ATELIER PLAINES CO AU 6B COMME LIEU RESSOURCE ET ESPACE POUR LES ATELIERS DE TRAVAIL