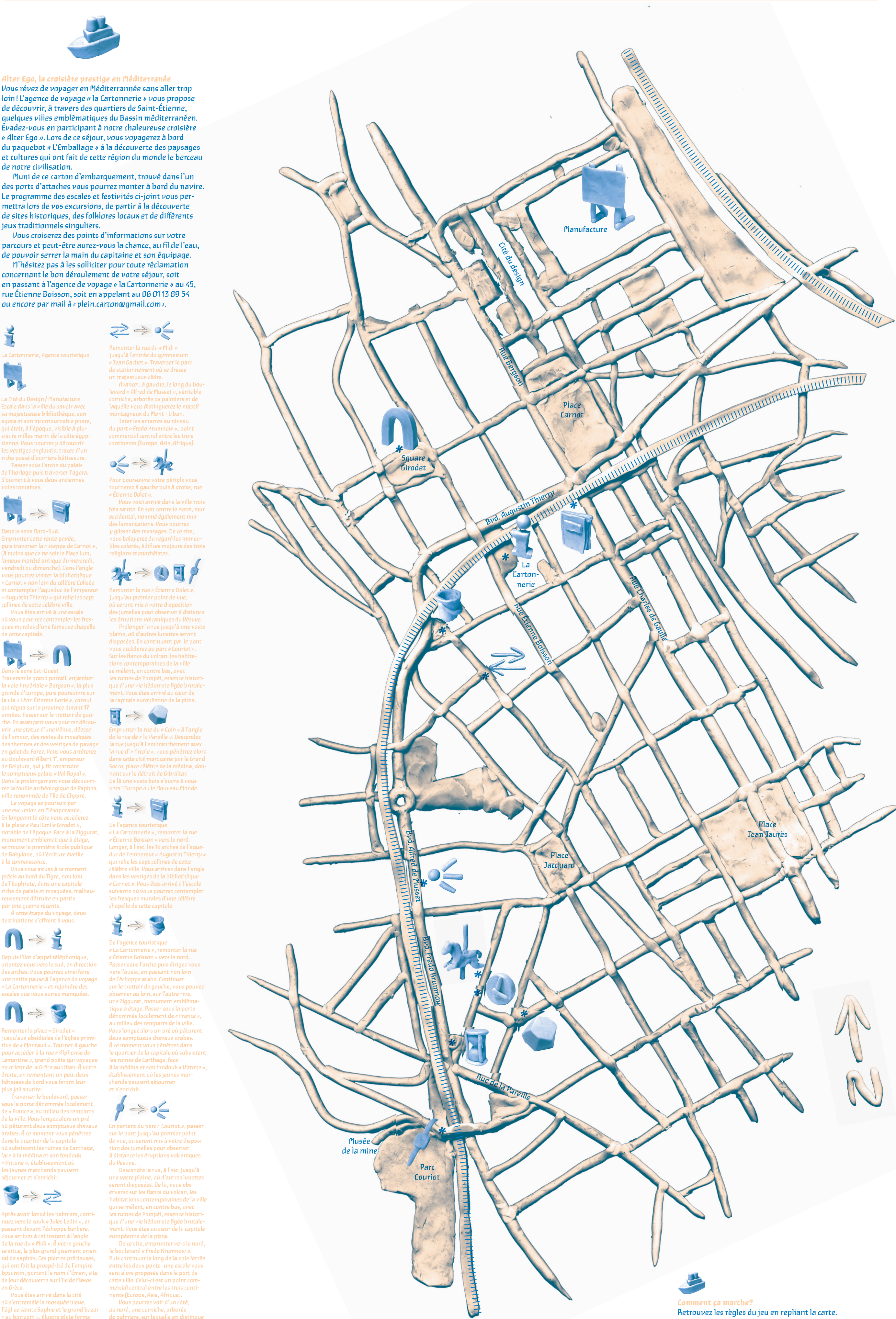


Carte à Modeler du « Parcours de jeu »



Comment ça marche ?
Retrouvez les règles du jeu en repliant la carte.



Parcours de jeu Saint-Étienne 13 au 30 mars 2013

Parcours de jeu

Pour activer les interstices de la ville

Avec Parcours de jeu, la recherche-action de l'association Carton Plein s'étend hors de la Cartonnerie, en proposant des interventions artistiques dans des micros lieux délaissés ou à activer. Exposition à échelle 1 commandée par la Biennale du Design dans le cadre d'Empathicity, ce projet initie une dynamique collective et impulse des circulations, des interactions entre le quartier créatif et le centre-ville. Des designers immergés dans un quartier en mutation créent de nouveaux terrains de jeux temporaires, révélant ainsi le potentiel de ces espaces publics.

Le projet Parcours de jeu est né du croisement entre plusieurs opportunités : une étude commandée par l'Épase, menée dans la ville sur le thème du jeu, la rencontre avec Josyane Franc, commissaire d'exposition à La Biennale, et les récits de voyage Irlandais de Laure Bertoni et Sébastien Philibert.

Ancrages à Saint-Étienne

Laure Bertoni et Sébastien Philibert, à travers une approche sensible, proposent des jeux poétiques qui mettent en valeur des espaces publics intersticiels en révélant l'esprit des lieux et leurs ambiances. Après avoir arpenté l'Irlande et avoir réalisé une série d'objets dédiés aux paysages, ce duo prolonge l'aventure à Saint-Étienne où ils imaginent in situ une série de cinq objets-jeux. Devant la cour d'une école, au sein d'un square à l'abandon, au croisement de deux rues... des installations émergent, directement inspirées du lieu dans lesquelles elles s'inscrivent. Son histoire, ses paysages, ses matérialités, mais aussi les pratiques habitantes existantes ou pressenties sont tour à tour convoqués dans leur travail. Ce sont des objets à jouer au sens large, des pièces uniques, alternatives aux aires de jeux-catalogues, qui s'affranchissent des modèles standards pour inviter enfants et adultes à jouer autrement la ville.

Murs en jeu

Après avoir passé 4 mois à interagir avec les publics de La Cartonnerie, Lola Diard et Juliana Gottila invitent les passants à changer de route en inventant des formats inédits de rencontre et d'échange. Au travers du prisme du jeu, nous interrogeons le statut des murs délaissés. Invisibles, neutres, sans qualité, les murs constituent un décor de la vie urbaine mais pas seulement : ils configurent l'espace qu'ils délimitent. Telle une peau, une enveloppe à la fois réceptive et communicative, la surface murale interagit avec les pratiques. À travers elles, les sphères publiques et privées s'expriment, se rencontrent. C'est pourquoi nous utilisons les murs comme une opportunité d'échange avec les citoyens, une zone de rencontre entre individualités. Que ce soit en affichant, en peignant, en tendant, en amenant du relief, nous habitons les épaisseurs afin de créer des interfaces de nouveaux usages. »

Dans cette approche d'un design in situ, le processus est alors aussi important que les réalisations : ateliers dans les écoles, jeux avec les automobilistes et riverains, performances, observations, discussions... ont jalonné le projet, mettant en lien autour de lui de nombreux acteurs de la ville. Pour découvrir leur démarche : <http://parcoursdejeu.wordpress.com/>

Programmation
Carton Plein propose de découvrir ces expérimentations dans la ville... en jouant ! La conception d'un jeu global et d'une programmation événementielle mettent en mouvement les acteurs de la ville et permettent le partage de nos recherches. Alors tous à vos Cartes à Modeler, tenez-vous à l'affût et suivez la piste ! Bon voyage à Sainté ! Vous trouverez quelques informations complémentaires sur les 6 terrains de jeu des designers et sur le projet Carton Plein à l'arrière de ce dépliant !

Les partenaires
Parcours de jeu :
Empathicity - EPA-SAINT-ÉTIENNE-Saint-Étienne

Viaduc fertile :
EPSE - Ecole Supérieure d'Art et de Design
lacambrehorta

Plus en Jeu :

béal peintures
Matériau - peinture - matériel

La rue Banc :

TE - Bureau
cité du design

Graphisme : Sébastien Dégall

Programme

À la Cartonnerie (et dans la ville*) :

Lundi 18

18h : Inauguration de « Viaduc Fertile » : Construction collective à la Cartonnerie autour d'un apéritif.
19 h : Projections et jeux à la Cartonnerie.

Mardi 19

9-10 h : Réveil du corps / Atelier « corps en jeu ».
10-17 h : * « Viaduc Fertile ». 70 étudiants projettent en construisant échelle 1 le devenir des arches du viaduc.
16h30 : Inauguration de la « Rue Banc », assise collective réalisée par les étudiants du BTS Design de produits du Lycée Honoré d'Urfé.

Mercredi 20

9-10 h : Réveil du corps / Atelier « corps en jeu ».
14-18 h : Après-midi jeux sur le site de la Cartonnerie. Constructions, grands jeux avec la ludothèque Crêt des Ludes et l'Eco-ludothèque de Écile, cartes à modeler, jardinage pour petits ... et grands !

Jeudi 21

9-10 h : Réveil du corps / Atelier « corps en jeu ».
10-17 h : * « Viaduc fertile ». 70 étudiants projettent en construisant échelle 1 le devenir des arches du viaduc.
Soirée France / Belgique
Lieu à définir RDV à la Cartonnerie pour plus d'infos
18 h : * Diffusion du film d'Alissone Perdrix « Charleroi, les enfants jouent », 28 minutes.
19 h : * Pédagogies en jeu ! Partage d'expériences entre l'atelier U2T, le Master espace public, et l'atelier Hors les murs... Pour de nouvelles prises de risque pédagogiques !

Samedi 23

15 h : Inauguration du « Parcours de jeu » et rencontre avec les concepteurs des terrains de jeu.
16h-18h : Après-midi « Jeux de constructions » (jeux de plateaux, jeux de constructions pour concevoir les espaces publics) sur le site de la Cartonnerie.
16h-17 h : Atelier « corps en jeu ».
18h-19 h : Grande soirée « Jeux projetés ». Venez seul ou en équipe en prévoyant des vêtements chauds et confortables.
21 h : Départ de l'inauguration nocturne de « Parcours de jeu » / Prévoir l'heure de balade dans la ville de nuit.

Parcours de jeu

Parcours de jeu s'ouvre le 13 Mars avec la Biennale du Design dans le cadre de l'exposition Empathicity, Making our City Together.

Cette exploration de la ville par le jeu s'appuie sur une résidence de quatre designers qui ont essayé d'activer de micro espaces publics délaissés en associant les usagers. Une croisière imaginaire en Méditerranée vous permet d'aller découvrir ces propositions en jouant ! Le jeu continuera après la Biennale jusqu'à disparition de ces installations in Situ.

Viaduc fertile

Du 16 au 23 Mars se tient le workshop Viaduc Fertile : rencontre entre les écoles d'architecture et d'art et design de Saint-Étienne et de La Lambre Bruxelles pour des expérimentations et constructions échelle 1 autour du Viaduc ferroviaire de Carnot. Ces étudiants vont, pendant une semaine, explorer, se questionner, imaginer, faire des projections sur ce que pourrait devenir le dessous des abords du viaduc... Autant de matière à projets pour penser l'avenir de ces espaces publics voués à être aménagés par l'Établissement Public d'Aménagement Saint-Étienne partenaire du projet.

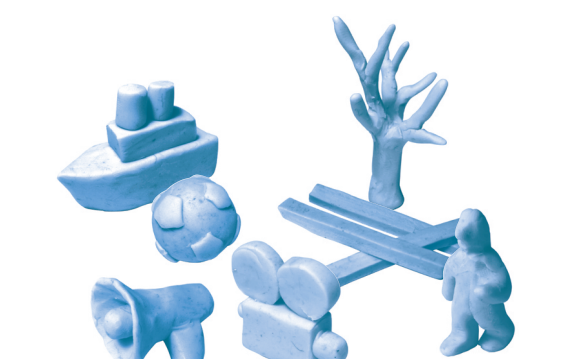
Un Hôtel Éphémère s'est mis en place dans la ville pour accueillir les 53 étudiants Bruxellois chez l'habitant ! Merci à tous leurs hôtes !

En continu

Stéphane Bonjour, artiste peintre tente un dialogue avec ceux qui ont repérés le site comme spot de graffiti. Il met en place un langage hybride à travers une performance continue sur le site en amont et pendant la biennale. Un immense atelier à ciel ouvert pour un peintre contemporain ? Un défi !

Réan Fémine, homme de théâtre et poète de rue se glisse dans le quotidien du quartier en proposant des interventions poétiques, fragiles et drôles...

Écile Laloy, danseuse, invite chaque jour des temps de mise en jeu physique en plein air. Elle s'appuiera sur le soutien ponctuel de Réan Fémine (comédien), Sabine Tarot (yogiste), Alexandre Del Perugia (artiste pédagogique), pour nous mettre en mouvement ! Venez tenter l'expérience !...



Règles du jeu

La Cartonnerie, terrain de jeu

L'association Carton Plein fédère des explorateurs de l'urbain (architectes, sociologues, designers, jardiniers, voisins, artistes et joueurs en tout genre) autour de l'espace public comme espace de rencontres et de partages, propice à de multiples expérimentations. Créée en 2010, elle transforme par épisodes un espace public temporaire de 2000m², la Cartonnerie, en terrain de jeu, et développe une forme de laboratoire de conception des espaces publics... Lieu atypique, dans un quartier en pleine transformation, La Cartonnerie permet d'imaginer de nouvelles manières de faire la ville : créer, se rassembler, échanger, tester, jouer, associer étudiants, usagers, aménagés, voisins, passants... autant de perspectives stimulantes pour un espace public vivant et mouvant !

Le processus d'expérimentations lancés par Carton Plein viennent introduire des perturbations dans le quotidien de la ville, susceptibles d'engager autrement les différents acteurs de l'espace urbain et de faire émerger d'autres formes d'espaces publics... Notre action tente de créer un espace d'échanges et de débats. La Cartonnerie est un lieu de questionnements, à l'image de celles posées dans ce document. Carton Plein poursuivra bientôt sa recherche-action sur le jeu avec « Terrain de Jeu Import / Export ». Cette nouvelle aventure interrogera les cultures du jeu en développant des correspondances à travers le monde.

Règle 1: Un Voyage de prestige

Vous avez entre les mains la Carte à Modeler ! Sur celle-ci, figurent des pictogrammes bleus correspondant à un lieu à visiter. Dans chacun de ces lieux, vous trouverez une énigme composée d'images, associées les unes aux autres, ces images révèlent une destination : une ville méditerranéenne. Si vous arrivez à résoudre l'énigme, indiquez sur la Carte à Modeler la cité découverte.

Lorsque vous aurez complété votre Carte à Modeler : « CARTON PLEIN !!! » Rendez-vous à la Cartonnerie pour raconter votre récit de voyage et boire un verre offert par le Capitaine !

Règle 2: Carte postale

Procurez-vous une carte postale (dans les lieux d'exposition, les commerces, à la Cartonnerie) et racontez votre parcours de jeu tel un récit de voyage (avec vos ressentis, vos impressions, etc.). Après un comité de lecture sous-marin, certains récits seront mis en ligne sur le site <http://lacartonnerie.blogspot.fr/> et affichés en grand sur les murs de la Cartonnerie. Sur cette carte il faut :

- Décrire votre voyage, partager vos anecdotes, rencontres et découvertes... par écrits ou dessins.
- Indiquer bien sûr l'adresse du destinataire : Carton Plein, 45 rue Étienne Boisson
- 42000 Saint-Étienne
- Indiquer vos coordonnées (nom + mail + tél)
pour avoir de nos nouvelles ! Et une petite surprise...

Règle 3: Dérive

Flânez dans la ville et découvrez les installations réalisées par les designers sur le thème du jeu, signalés par les pictogrammes bleus sur la Carte à Modeler.

Indications

Aidez-vous de la Carte à Modeler pour vous repérer facilement et géographiquement, ou grâce aux micros récits qui vous guident d'une installation à l'autre. Au cours de votre périple, vous croiserez peut-être des personnages singuliers, n'hésitez pas à rentrer en contact avec eux et à les associer à votre quête. Testez alors l'accueil mythique des autochtones ! L'Agence de voyage de La Cartonnerie, ses hôtes et ses stewards, vous aideront également à retrouver votre chemin...



Et si la bibliothèque sortait de ses murs ?

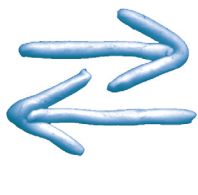
À la bibliothèque Carnot par Murs en jeu



« Dans la bibliothèque les trois jeunes filles que nous avions rencontrées mercredi dernier s'agitent et collent contre la vitre les titres des livres de leurs voisins de lecture. Les personnes âgées, plus discrètes, jettent des regards furtifs au mur qui commence à se remplir de titres énigmatiques, mais aussi de témoignages, de citations, de chansons. En sortant de la bibliothèque, certains lecteurs passent nous parler des livres qu'ils ont le plus aimé. La playlist s'enrichit peu à peu. »

L'activation de ce lieu plusieurs semaines durant a permis de tenter la rencontre entre ceux qui attendent (les voyageurs du train et du bus), les passants et les usagers de la bibliothèque. Les goûts et les couleurs cultivés par chacun se perçoivent au dehors, animant progressivement les abords de cette institution culturelle peu visible.

Merci à la Bibliothèque municipale Carnot, le directeur Marc-André Deshayes pour sa confiance, le personnel de la bibliothèque pour le chef toujours au bon moment, les trois jeunes lectrices pour les lendemains et leur joie de vivre, toutes les personnes rencontrées sur le quai de la gare, à l'arrêt de bus, dans la bibliothèque le nez dans leurs bouquins, et enfin, merci à tous les MJPiens pour les nombreux coups de mains !



Un mur peut-il devenir support d'échanges entre voisins ?

À la rue du Midi par Murs en jeu



« Au coin de la rue, les objets s'accumulent. Le lendemain, plus rien. Qui a bien pu réutiliser le frigo de jeudi ? Et le phare de voiture abandonné lundi dernier serait-il devenu une lampe de chevet ? À la sortie des écoles, dans les boîtes aux lettres, sur les panneaux, les étiquettes jaunes se multiplient. Rendez-vous à l'angle de la Rue du Midi et de la Rue Jules Ledin pour échanger vos objets inutiles, oubliés. »

Les dépôts d'encombrants qui jalonnent la ville témoignent de la circulation des objets... à partir de ces usages déjà présents, cette proposition cherche à tisser les liens entre les nombreux passants et les habitants des échanges, pour faire de ce petit angle encombré « un bon coin » chargé de nouveaux possibles.

Merci à l'association Kopaka, plus particulièrement Florian, toutes les personnes qui nous ont offert café et boissons, les parents du quartier d'ici pour nous avoir prêtés du matériel, le personnel de la bibliothèque pour le chef toujours au bon moment, les trois jeunes lectrices pour les lendemains et leur joie de vivre, toutes les personnes rencontrées sur le quai de la gare, à l'arrêt de bus, dans la bibliothèque le nez dans leurs bouquins, et enfin, merci à tous les MJPiens pour les nombreux coups de mains !



Comment découvrir son quartier sous un autre angle ?

Le long du boulevard Alfred de Musset par Murs en jeu



« D'où venez-vous ? Où allez-vous ? Qu'y a-t-il au bout de la rue ? Connaissez-vous la place d'à côté ? Un coup de klaxon pour oui, deux coups pour non. Des paroles, des mots écrits sur une carte, des dessins sur un bout de papier distribué au cours du trajet Carnot-Le Clapier. Autant d'histoires que de parcours, que de possibilités. »

Depuis le boulevard urbain le centre est peu visible, depuis le train, la ville paraît proche et insaisissable. Les piétons sont nombreux à traverser ou longer l'infrastructure... Les voitures stoppent et repartent, regard braqué sur la route... Comme inviter les passants à sortir de leurs trajectoires ? Comment rendre plus agréables les déplacements ? Comment minimiser l'impact de ces infrastructures de transport qui découpent la ville ?

Merci au Parcours Saint-Joseph, Père Michel pour son attention et son enthousiasme, Catherine Cassoux de la SNCF pour ses bonnes idées, Sandrine de l'entreprise INSGIT pour sa confiance, Val pour son soutien et sa joie de vivre, les habitants pour leur participation au marathon le plus lent de l'histoire, Florian de l'entreprise BÉAL pour sa patience, toutes les personnes rencontrées à pied, à vélo, en train, en voiture, à moto ou en camion...



Comment le seuil de l'école peut-il devenir un espace d'interaction ?

Devant l'école Montaud par Murs en jeu & Ancrages à St. Étienne



« À midi, les enfants sortent, les parents arrivent. Les grilles blanches se peuplent de fourmis grimpanes, de fleurs poussant dans le béton, de princesses faisant du toboggan sur des ressorts géants. Les barreaux se transforment en circuit de voiture, les fenêtres en maison de poupée. Les enfants dessinent, les parents colorient, les jeunes du lycée d'à côté notent des petits mots. À chacun son école idéale. »

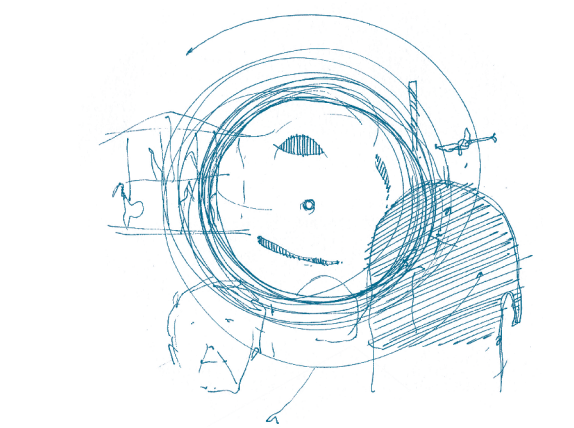
Comment faire du seuil de l'école un véritable espace d'attente, convivial, propice à la rencontre ? Comment faire de cet espace public de transition à la symbolique forte autre chose qu'un trottoir orné de barrières stéréotypées ? Comment repenser cette limite floue et mouvante ?

Merci à l'École Publique Montaud, l'association des parents d'élèves, le directeur de l'école, les maîtresses pour leur accueil, tous les passants croisés sur le seuil de l'école.



Comment faire revivre la mémoire du jeu ?

Dans la rue Étienne Dolet par Ancrages à St. Étienne



« Ils tournaient, ils tournaient... Les chevaux de bois ». Ces anciens petits joueurs des villes nous racontent leurs souvenirs. Leurs chamaileries entre frère et sœur, leurs tours de vélo, leurs jeux d'autrui. On allait où on voulait, on s'amusait dans la rue, on jouait à la balle, des affaires d'enfants. Il n'y avait pas de voiture. Les jeux de corde, de marelle et de billes, leurs constructions. Ils nous plongent dans leur imaginaire, dans leur ville, dans leur vie avant la seconde guerre mondiale.

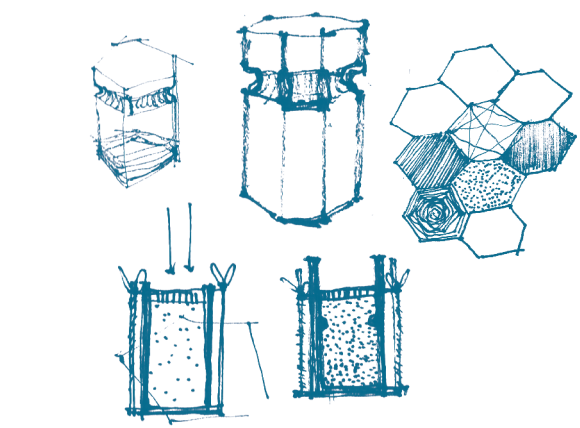
Sur cet espace situé à quelques pas du centre-ville, dénué d'âme et de qualité, nous imaginons un jeu nourri de ces témoignages, qui interroge la façon dont on jouait avant et dont on joue aujourd'hui. Une manière de créer des liens entre la maison de retraite et la ville.

Merci à la Résidence Buisson.



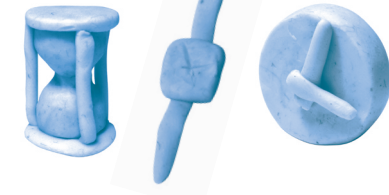
Et si les enfants fabriquaient leurs espaces de jeux ?

Au square Vittone par Ancrages à St. Étienne



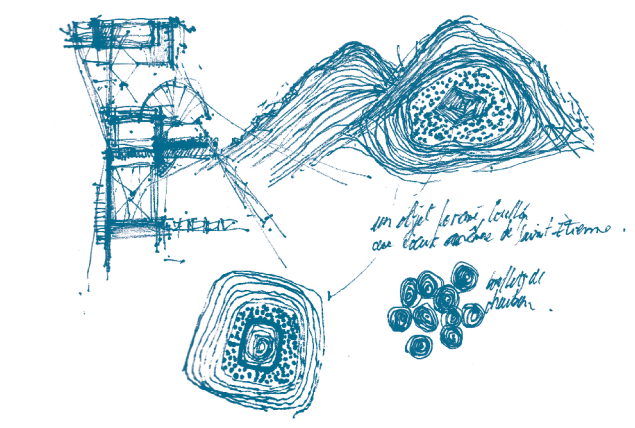
« C'est une piste de danse ! » Des visages curieux, déformés par les barreaux, nous observent peindre le sol humide du square en face de l'école, tirer notre Ambulante, s'asseoir, dessiner. 11h50, 16h50, le lieu s'anime un court instant de cris et de jeux. Ramasser une feuille, collectionner les cailloux, gratter la terre... Sauter du banc au sol, du sol au banc, passer par-dessus la barrière. Le sol, les niveaux, les mondes. Seuls les enfants semblent avoir le droit d'entrer et de rire dans ce square monotone, comme si cet endroit leur était réservé. Les parents les observent sagement de l'autre côté de la barrière. Soudain, plus rien, ce petit monde s'effondre, laissant partir ses joyeux habitants sans les retenir.

Merci aux parents d'élèves et aux enfants de l'école primaire municipale Vittone.



Comment décaler les regards sur la ville ?

À proximité du Puits Couriot dans le quartier Jacquard par Ancrages à St. Étienne



« Comment révéler de manière sensible l'histoire de ce site minier ? La vaste esplanade du Puits Couriot, ces pavés mangés par les mousses, ces vieilles traverses abandonnées, les raccords de goudrons fissurés. Nous résignons sur place quelques après-midis, à l'ombre des imposants crassiers. Un site où nous nous sentons bien, où nous ne nous ennuyons pas, nous prenons le temps. Les passants du pont nous remarquent, nous prenons leur place, observons en contrebas le chevalement, les bâtiments de brique, les barrières de chantier fraîchement posées. Ce point de vue vaut la peine de s'arrêter, de contempler, de penser les temporalités de ce lieu. Les mains s'alignent par cette terre noire, nous nous imaginons assésant, jouant, mineur... Trois objets de métal, coulés dans le sol, sont disposés à travers le quartier, et donnent à regarder non seulement l'histoire de la ville, mais aussi le chantier qu'elle mène en continu. Des jeux de regards, de points de vue, des cadrages sur ce qui a été, ce qui sera et ce qui n'est plus.



Peut-on jouer à la ville comme à la campagne ?

À l'angle de la rue du Coin et de la rue d'Arcole par Ancrages à St. Étienne



« Un bel endroit. Le soleil illuminant cet arbre solitaire que nous observons au fil de l'automne. Nous l'avons vu couvert de feuillage puis l'abandonnant sur le trottoir. Ces feuilles, collées, marquent de leur empreinte le sol, puis sont balayées par le vent. Cet endroit nous rappelle les week-ends en campagne, le Pilat et le Forez, chers aux stéphanois. L'herbe grise des journées froides, les promenades chaleureuses des dimanches après-midi, le plaisir de grimper à l'arbre, de méditer à son pied, de se percher pour observer au loin de magnifiques paysages ; les petits plaisirs, les jeux simples, la solitude heureuse. Nous souhaitons cela ici, sous cet arbre. »

Une pierre, une histoire pour ce lieu. Un conte. Et l'échelle ou la cabane, le bois bien placé qui permet de faire de cet arbre un véritable coin de détente.

Merci au village de la Tourrette (42) pour le don de la pierre !



Le jeu comme manière d'être à la ville ?

Ici et ailleurs Carton Plein

Le jeu peut aussi se présenter comme une manière d'appréhender la ville. Comme un mode exploratoire de ce qui nous entoure et forge notre quotidien, un positionnement permettant de mettre ce quotidien en chantier en le bouleversant. Il peut être le lieu du détournement, qui s'applique à créer dans l'espace public une forme particulière, singulière d'existence.

La ville est un lieu propice à l'expérimentation du quotidien. George Perec nous en a offert un exemple à travers son travail de description de lieux sans qualité particulière. Cette forme d'écriture sous contrainte relève d'une forme de jeu. Ainsi ces protocoles d'observations qui existent dans différentes pratiques, qu'elles soient architecturales, sociologiques, artistiques, sont des sortes de règles, fixées à l'avance, qui rejoignent la notion de jeu. Celui-ci ne peut exister sans règles prédéfinies et sans territoire. Dans cet exemple, le jeu s'apparente à un mode de conception.

Dans les années 60, les Situationnistes ont appelé à une généralisation des études de la ville, de la vie quotidienne, à la création d'un « grand jeu » élargi à la société toute entière qui rend le spectateur actif. Pour eux, la dérive, mode d'exploration de la ville, est plus qu'un moyen pour s'évader du quotidien, c'est un instrument pour le réinventer à travers l'affirmation d'un comportement ludique-construit. Il y a dans leur positionnement esthétique une volonté de réinvestir la ville comme espace de rencontres, de frictions, où le corps s'engage alors de manière intense à travers l'expérience qu'il en fait. À travers cette volonté de changer la vie en changeant la ville, celle-ci devient le lieu d'une transformation révolutionnaire de l'existence, sollicitant la participation des citoyens et la réintégration de la poésie que dans l'ordinaire.

Cette transformation d'un mode d'être à la ville, qui constituerait l'individu en tant que sujet à la fois singulier et collectif, investi d'une force d'action, de création, et d'émancipation, existe, et il ne tient qu'à nous de la percevoir, de l'imaginer, de l'expérimenter.

En 1964, Kracauer disait « la valeur des villes se mesure au nombre de lieux qu'elles réservent à l'improvisation ».



Comment penser le quotidien à la Cartonnerie ?

À la Cartonnerie par Cécilia Colson, Alexandre Baret et Julien Malartre du BTS Design de produit du Lycée Honoré d'Urfé

« La Rue banc » est aussi le résultat d'un travail collaboratif mené durant plus d'une année entre les étudiants de BTS Design de Produits (Lycée Honoré d'Urfé) et de dynamiques partenariales locaux telles que les entreprises la Tolerie Forézienne et la Menuiserie Brunon et l'association Carton Plein.

« Rue banc » appartient donc à ces mobiliers qui expriment, plus qu'un simple dessin, le motif même de son dessein.

Fruit d'échanges avec les habitants, le prototype « Rue banc » est aussi le résultat d'un travail collaboratif mené durant plus d'une année entre les étudiants de BTS Design de Produits (Lycée Honoré d'Urfé) et de dynamiques partenariales locaux telles que les entreprises la Tolerie Forézienne et la Menuiserie Brunon et l'association Carton Plein.

« Rue banc » appartient donc à ces mobiliers qui expriment, plus qu'un simple dessin, le motif même de son dessein.

Merci à tous les partenaires privés et publics engagés dans ce projet, à l'association Carton Plein, à la Tolerie Forézienne, l'entreprise Brunon, la Tolerie Honoré d'Urfé, la ville de St. Étienne, la Cité du Design.



L'expérimentation peut-elle nourrir la conception de l'espace public ?

Autour du viaduc ferroviaire de Montaud avec le Master Espace Public : architecture, design, pratique, l'École d'architecture de Saint-Étienne, l'Unité U27 de l'École d'architecture de La Cambre à Bruxelles

« Un workshop avec 75 étudiants, quelle idée ? Il était une fois une rencontre, une opportunité de lien entre une micro association naissante (nous, Carton Plein) et une grande institution étrangère : l'École d'architecture de La Cambre Horta à Bruxelles, rendu possible par le réseau Human Cities dont est membre la Cité du design. Les Stéphanois s'embarquent dans l'aventure et proposent à leurs hôtes une expérience un peu folle à base d'expérimentations, d'espace public, de scotch et de carton.

Bref, un succès tonitruant, une expérience inoubliable, des étudiants étonnés et ravis, des pédagogues qui se croisent et se bouleversent, des projets prototypés par le gouvernement de Bruxelles... Une fin avec un goût de reviens-y !

Pourquoi ne pas imaginer un match retour à Saint-Étienne ? Le projet Viaduc Fertile était né ! Quelques mois plus tard, après des discussions nombreuses pour convaincre l'École d'architecture de Saint-Étienne, l'équipe, obtient le soutien et les arrêtés municipaux de la ville, nous sommes partis ! Nous mettons en place une correspondance entre les étudiants d'ici et de là-bas : Master Espace Public, Atelier U27 et quelques curieux des écoles d'archi et d'art désireux de se joindre à l'aventure...

Et puis c'est l'arrivée en force de 56 étudiants Bruxellois prêts à jouer le jeu de l'expérimentation au pied des arches du viaduc de Montaud, infrastructure au cœur de futures transformations urbaines. Des morceaux de bois, des sangles, des bâches, donnés par des entreprises locales... de la rue-balise, des gilets jaunes et des casques, les étudiants se confrontent à la ville réelle, aux multiples interactions avec les passants, les voisins, les automobilistes, les commerçants, les râleurs et les enthousiastes... Quelle prise de risque que de commencer à façonner des idées sans plans, papiers et dessins... L'acuité est grande, le réajustement permanent, parce qu'il faut s'adapter, réagir, intégrer la contrainte des matériaux, la météo...

Cette expérimentation permettra-t-elle de nourrir la conception des espaces publics de la ville ?

Merci à tous les partenaires du projet : l'École d'architecture de St. Étienne et le Master Espace Public, l'association des parents d'élèves, le directeur de l'école, les maîtresses pour leur accueil, tous les passants croisés sur le seuil de l'école.

Merci à la Résidence Buisson.

Merci à la Résidence Buisson.



Le terrain de jeu est-il politique ?

En résidence à la cartonnerie, Pauline Scherer / association M'entends tu ?

Par quoi les interventions de Carton Plein dans et sur l'espace public sont-elles animées ? Par quelles valeurs, quelles visions, quels engagements sont-elles suscitées ?

Les enjeux de rencontre, de partage, de création, de fête et de jeu viennent rencontrer le désir d'une fabrique alternative de la Ville, qui se construirait avant tout par les usages, les détournements, les appropriations, les jeux et les libertés de ses habitants. Par ses manières de faire, Carton Plein expérimente un « agir collectif » susceptible de se déployer en divers lieux, divers temps et à différentes échelles, qu'elles soient locales, internationales, citoyennes ou plus institutionnelles. Dans les interstices de la ville et de l'action collective, Carton Plein introduit de l'expérimental qui porte en lui du possible, du peut-être et du devenir. En interagissant en permanence avec son environnement social et spatial, en activant l'espace public, l'association investit la question de la fabrication du « commun », de ce que nous partageons et de ce que nous avons à créer ensemble, et convoque ainsi d'autres manières de « faire politique ».

Pauline Scherer nous pousse à formuler des questions communes dans une démarche de recherche-action. Extrait d'une séance de travail

Comment on crée un terrain de jeu ouvert aux possibles ? Qui sont les joueurs ? À quoi tu joues ? Comment financer-t-on un projet hybride ? La Cartonnerie va-t-elle disparaître ? Comment trouve-t-on des gens pour faire vivre le lieu avec nous ? Comment faire sortir l'université de ses murs ? Peut-on faire cohabiter plein d'usages et de pratiques ? Qui fait croire son chien ici ? Qui veut bien parler l'abandonnement électrique de la Cartonnerie ? Quels rôles pour les fontaines publiques en ville ? Qu'est-ce qu'on fait avec les graffitis ? Peut-on faire du bruit la nuit et jusqu'à quelle heure ? Les nounous du quartier ont-elles des besoins spécifiques ? Comment dynamise-t-on un quartier ? Comment sortir des aménagements standardisés ? Peut-on inventer de nouveaux paysages ? Doit-on changer les règles du jeu ? Quel avenir pour Carton Plein ? Et si on partait en voyage ? Quelles traces on garde de tout ça ?



Comment la rue peut-elle devenir un théâtre ?

Saint-Étienne / Parcours de jeu par Réan Fémine

Où sont les projecteurs et la scène ? Où est l'entrée ? Comment on paye ?... Est-ce gratuit ?

Sans connaître les réponses, Réan Fémine explore le monde des passants, des roulants, et les rues en majorité vides avec juste quelques concentrations, pour afficher quelque chose de beau, engager des amusements, distraire des énigmes idiotes, déplacer un monde.

Et puis, comme pour dire bonjour, monter un spectacle de deux minutes, tel un texte, un sketch... quelque chose que les spectateurs regardent et applaudissent. Réan Fémine est un poète de rue. C'est lui qui avait inscrit à la cartonnerie une phrase de Mohammed Dib, phrase qui avait surmonté les recouvrements de graffeurs anonymes grâce à ses passages répétés. Réan Fémine fait de la rue une scène géante, un terrain de jeu fragile et subtil qui se reconstruit au fil de son imaginaire, des circonstances et des aléas climatiques. Ce qu'il cherche « c'est se faire applaudir », « faire circuler du beau dans la ville », il se revendique de la scène et du spectacle, voilà la démarche dont il présente quelques épisodes dans son blog « Les dérivés de rue ». On y retrouve la trace des expériences, spectacles mais aussi les pérégrinations et réflexions de l'artiste. Réan Fémine est accueilli en résidence à La Cartonnerie, avec beaucoup d'enthousiasme.

Mais nous avons convenu ensemble de nous approprier progressivement en nous retrouvant autour de son animal imaginaire et de ses cartons encombrants qu'il appelle ses papillons. Pour le quartier aux flux variables, il a pensé un dispositif spécial, un carton géant pour intriguer, bousculer, à échelle de la typologie des espaces publics diffus... Peut-être le trouverez-vous sur le chemin ?

Mais nous avons convenu ensemble de nous approprier progressivement en nous retrouvant autour de son animal imaginaire et de ses cartons encombrants qu'il appelle ses papillons. Pour le quartier aux flux variables, il a pensé un dispositif spécial, un carton géant pour intriguer, bousculer, à échelle de la typologie des espaces publics diffus... Peut-être le trouverez-vous sur le chemin ?

Mais nous avons convenu ensemble de nous approprier progressivement en nous retrouvant autour de son animal imaginaire et de ses cartons encombrants qu'il appelle ses papillons. Pour le quartier aux flux variables, il a pensé un dispositif spécial, un carton géant pour intriguer, bousculer, à échelle de la typologie des espaces publics diffus... Peut-être le trouverez-vous sur le chemin ?

Mais nous avons convenu ensemble de nous approprier progressivement en nous retrouvant autour de son animal imaginaire et de ses cartons encombrants qu'il appelle ses papillons. Pour le quartier aux flux variables, il a pensé un dispositif spécial, un carton géant pour intriguer, bousculer, à échelle de la typologie des espaces publics diffus... Peut-être le trouverez-vous sur le chemin ?

Mais nous avons convenu ensemble de nous approprier progressivement en nous retrouvant autour de son animal imaginaire et de ses cartons encombrants qu'il appelle ses papillons. Pour le quartier aux flux variables, il a pensé un dispositif spécial, un carton géant pour intriguer, bousculer, à échelle de la typologie des espaces publics diffus... Peut-être le trouverez-vous sur le chemin ?



Que dit le jeu des villes ?

À Charleroi (Belgique), Oaxaca (Mexique) et Saint-Étienne (France) par Glissone Perdrix

L'aventure a commencé en 2011 à Charleroi (Belgique), où lors d'une résidence de plusieurs semaines, j'ai sillonné la ville à la recherche de ses aires de jeux. La démarche de réalisation est simple, je pars seule avec ma caméra et travaille au gré des rencontres, de lieux et de personnes. Chaque année une résidence dans une ville à travers le monde me permet de poursuivre cette recherche, cette immersion et exploration d'une cité inconnue... Oaxaca (Mexique) en août 2012, Mayotte en 2013 ? Et 2014 au Brésil ?

L'envie dans ce travail au long cours est de réaliser une série de films qui se construiraient comme la possibilité de regarder ces villes, d'en faire un portrait singulier à travers les pratiques de jeux qui s'y déploient ; et ainsi créer des résonances, des renvois, des parallèles, par la mise en perspective que suppose la réalisation d'une série.

« Les enfants jouent, ils sont dans l'agir, ils nous livrent du geste. Dans les aires de jeu, ils pratiquent les formes que l'on a pensé pour eux, les détournent, les adaptent. Parfois dans les marges, nous les suivons à travers leurs lieux secrets et enfances. »

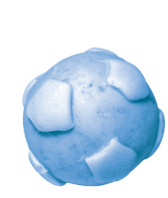
Ce travail d'enfiance sur la mémoire du jeu permet de dessiner en creux le portrait de Charleroi, de son évolution, de ses transformations.

Des enfants jouent, ils sont dans l'agir, ils nous livrent du geste. Dans les aires de jeu, ils pratiquent les formes que l'on a pensé pour eux, les détournent, les adaptent. Parfois dans les marges, nous les suivons à travers leurs lieux secrets et enfances.

Ce film est une rencontre entre une mémoire de l'enfance, de ses lieux emblématiques, avec la réalité contemporaine d'une ville industrielle en mutation. Les espaces dédiés, nouvellement aménagés, côtoient les marges nombreuses propices aux aventures. Les rencontres rythment et façonnent le film. Toujours dans une posture de retrait nous suivons la parole et les enfants jouent.

Ce film est une rencontre entre une mémoire de l'enfance, de ses lieux emblématiques, avec la réalité contemporaine d'une ville industrielle en mutation. Les espaces dédiés, nouvellement aménagés, côtoient les marges nombreuses propices aux aventures. Les rencontres rythment et façonnent le film. Toujours dans une posture de retrait nous suivons la parole et les enfants jouent.

Ce film est une rencontre entre une mémoire de l'enfance, de ses lieux emblématiques, avec la réalité contemporaine d'une ville industrielle en mutation. Les espaces dédiés, nouvellement aménagés, côtoient les marges nombreuses propices aux aventures. Les rencontres rythment et façonnent le film. Toujours dans une posture de retrait nous suivons la parole et les enfants jouent.



Le jeu peut-il mettre en mouvement les foules ?

À La Cartonnerie et ailleurs par Carton Plein

Poser cette question à Saint-Étienne peut sembler paradoxale, quand la ville entière, où elle le veuille ou non vibre chaque soir de match ! Il faut voir ce une fois dans sa vie — le chaudière (pour le stade stéphanois) — même si cela existe aussi ailleurs — une foule de spectateurs, soulevée par la fureur de gagner !

Mais la foule du stade est à l'étroit dans les gradins ! Et quand les spectateurs deviennent joueurs et que le terrain de jeu devient la ville ? Quand il n'y a plus de sélection, de limite d'âge, de performance de haut niveau ? Quelles autres formes de jeux collectifs ?

Pour ceux qui auraient ratés des épisodes (4 pour être précis) Carton Plein a déjà transformé le site en jeu de balle géant, testé la frénésie du géocaching, organisé des tournois de pétanque...

Marcelo Valente est venu nous voir avec des rétroprojecteurs et nous a proposé d'associer ses talents à toutes nos idées folles ! C'est parti ! Jeux d'adresse, de hasard, pierre-feuille-caillo, cadavre exquis... projetés sur les murs et transformés en Grands Jeux. Ces premières tentatives nous ont donné quelques billes pour mettre en place des soirées jeux palpitantes. L'importance du maître du jeu : bien visible, identifié par tous et audible (sifflet, porte-voix...). Si vous cherchez à recruter un maître du jeu veillez à ce qu'il soit souple et rigide à la fois, bienveillant et un tantinet espiègle, qu'il ait de la gouaille tout en inspirant confiance. Important aussi, créer un cadre de jeu !

Je l'espère pas, mais ce n'est pas tant la quantité qui compte, que leur caractère approprié ! Et bien sûr les règles : une partie de la réussite du Grand Jeu réside dans leur clarté. Imaginez-vous en train d'expliquer des règles mal écrites, trop longues, ou pas assez pour être comprises, à une foule en délire ou qui reste à convaincre... Par la dimension collective du jeu de groupe naît une possible transformation des espaces vécus quotidiennement.

Re-activation, Re-création, Ré-appropriation, de nouveaux imaginaires viennent s'y implanter, de nouvelles temporalités se dessinent, des envies aussi ! L'implication, la mise en jeu à la vie à la mort, transforme les habitants de la ville en équipe incongrue, démolie les postures habituelles le temps de la partie.

« Pour l'année 2012... »

« Pour l'année 2012... »

« Pour l'année 2012... »



Comment construire une aventure collective ?

Ici et ailleurs par Carton Plein et toutes ses ramifications

Embarquer dans Carton Plein, c'est partir à l'aventure, monter et ne pas savoir où le vent va nous porter. Cette année, on peut le dire, la navigation n'a pas été de tout repos : dessalage en pleine tempête, manœuvres périlleuses, ronds dans l'eau, de nouveaux matelots à embarquer, d'autres qui renoncent, des patrouilles maritimes aux aguets et prêtes à nous mettre en quarantaine... Mais l'équipage est toujours là ! Môme face à l'adversité, aux nuits courtes voire blanches, il a bordé la voile, écouté les éléments, saisi les matelots fouguesux et gardé le cap ! Heureux aujourd'hui d'arriver à bon port, et de partager avec vous cette nouvelle aventure !

Être co-équipiers est une riche expérience surtout quand il s'agit d'expérimenter dans l'espace public, cet espace aux eaux troubles et remués, entre pouvoir politique et espace de navigation autorisée de manière régulière, occasionnelle, officielle ou officieuse !

Jamais cette traversée n'aurait été possible sans : Marcelle le voisin et sa tentative de dressage du l'ensemble des maîtres-chiens du quartier, Christian pour ses histoires de mobilités et ses coups de main, Felipe, Marcelo le brésilien pour son professionnalisme lumineux, Sara pour le bon terreau qu'elle nous prépare, Laurence pour ses navettes, Messieurs Cid, Longin, Layes, Cizeron, Héruat pour leurs aides techniques, Messieurs Leblanc et Loubet pour leur soutien ! Stéphane et Anne-Sophie pour leur mobilisation au sein de l'Épave, Simon pour son aide bienvenue, Vincent et Caroline pour les échos du quartier et la bonne humeur, Matteo pour sa Carton Cartine, Estelle et Thibault pour la belle dynamique partenariale qu'ils nous ont fait partager, Juliana, Lola, Laure et Sébastien pour leur ténacité malgré les tumultes, les déceptions et les joies...

Lola et Juliana remercient largement les étudiants MJPiens millésime 2012.

Pour Viaduc Fertile : un grand merci à Marie Clément, l'équipe de l'École, Denis et Victor de La Cambre pour la joie et les pommes frites ! L'équipe du Master qui a joué le jeu, tous les étudiants du MIEP (Amélie, Mathieu, Arnaud, Thomas, Melly, Sophie, Gabin, Mawal, Hela, Sébastien et Moez...) et toutes les institutions et les entreprises partenaires...

Un grand merci à Jospiane et à Camille mais aussi à toute l'équipe de la Cité qui nous a soutenu au fil de l'eau !

Un grand merci à Jospiane et à Camille mais aussi à toute l'équipe de la Cité qui nous a soutenu au fil de l'eau !

Un grand merci à Jospiane et à Camille mais aussi à toute l'équipe de la Cité qui nous a soutenu au fil de l'eau !