



LES RÉCRÉATEURS

DOSSIER
PRÉSENTATION
SEPTEMBRE 2018



LES RÉCRÉATEURS

Suite à des questionnements communs autour de la participation citoyenne d'une part et de la ville récréative de l'autre, nous avons choisi de nous associer sous le pseudonyme des Récréateurs pour mener un projet en binôme au cœur de la ville d'Anzin.

Dans l'objectif de travailler avec des habitants dans la mise en place d'une aire de jeu alternative, nous avons établis et appliqué un processus de création en cinq étapes :

Enquêter - Rencontrer - Déconstruire - Imaginer - Construire

ENQUÊTER

p.4

RENCONTRER

p.6

DÉCONSTRUIRE

p.8

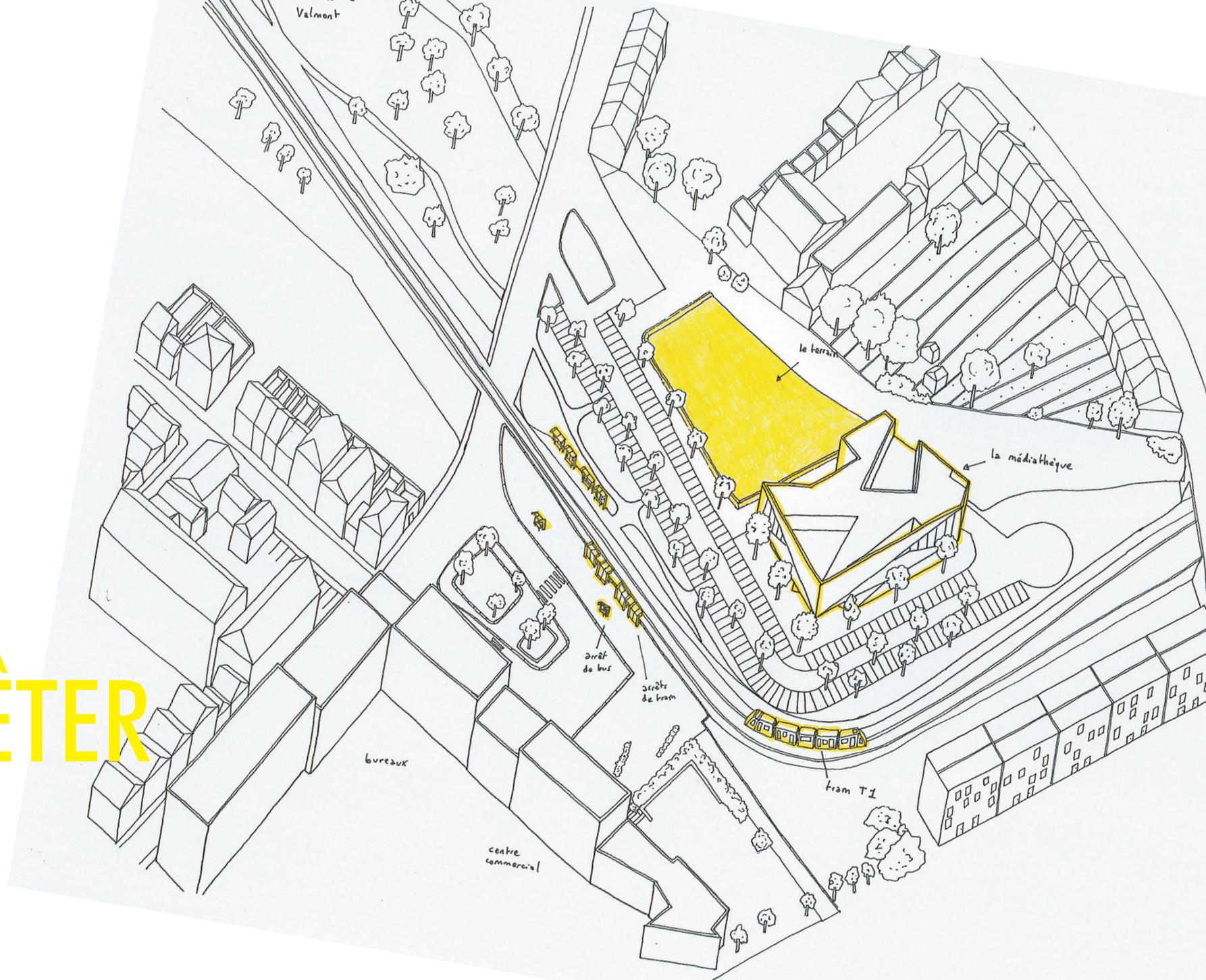
IMAGINER

p.11

CONSTRUIRE

p.13

ENQUÊTER



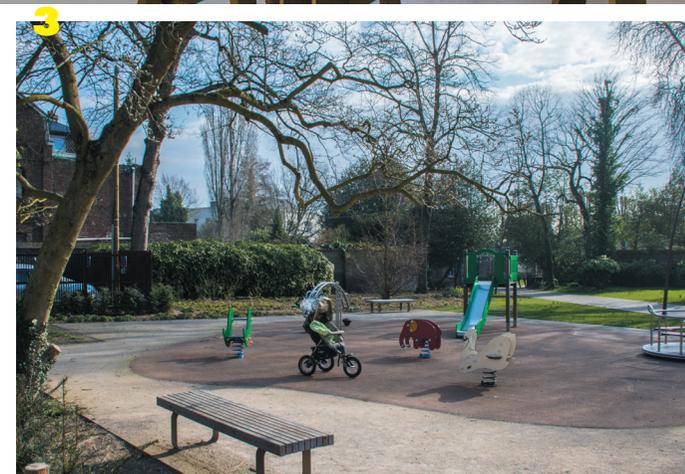
Dans notre démarche, il est incontournable de réaliser un état des lieux du terrain sur lequel on projette d'implanter un projet.

La parcelle choisie est située en plein cœur de ville, à quelques mètres d'un pôle d'échange, qui dessert de nombreuses villes du Valenciennois. Ce terrain de 1700m² se trouve à la croisée de flux importants de familles et d'enfants de par sa juxtaposition à la médiathèque, jeune et dynamique.

Monter un projet participatif d'aire de jeu alternative sur un terrain précis nous a incité à nous rapprocher de structures organisant le territoire. Nous avons ainsi prolongé l'enquête dans la recherche de partenaires.

C'est en cherchant le bon interlocuteur, capable de nous mettre en relation avec des habitants, que nous avons identifié un fragment de ce gigantesque réseau d'acteurs qui régissent le fonctionnement de la ville, tel que le comité de quartier, l'adjointe déléguée à la politique éducative, familiale et au handicap, la chargée de mission politique de la ville,...

- page titre** isométrie du site
- 1 mur Enquêter (plan d'Anzin, photographies, isométrie, acteurs, carte sensible, maquette de site)
 - 2 l'une des aires de jeux du centre-ville d'Anzin
 - 3 la seconde aire de jeux du centre-ville d'Anzin



RENCONTRER



On ne parle pas de la même façon à un collègue designer, qu'au directeur des services à la population, à un agriculteur urbain ou encore aux habitants, car chacun dispose d'un langage spécifique. Ainsi, pour nous présenter, pour parler des enjeux du design social et pour expliquer notre projet, nous avons créé des outils essentiellement visuels, qui au fil des rendez-vous on fini par constituer un kit de médiation qui comprend un jeu pour nous présenter en tant que Récréateurs, un fanzine qui explique notre démarche, des images de projets de référence, des représentations géographiques du terrain d'implantation et des croquis explicatifs.

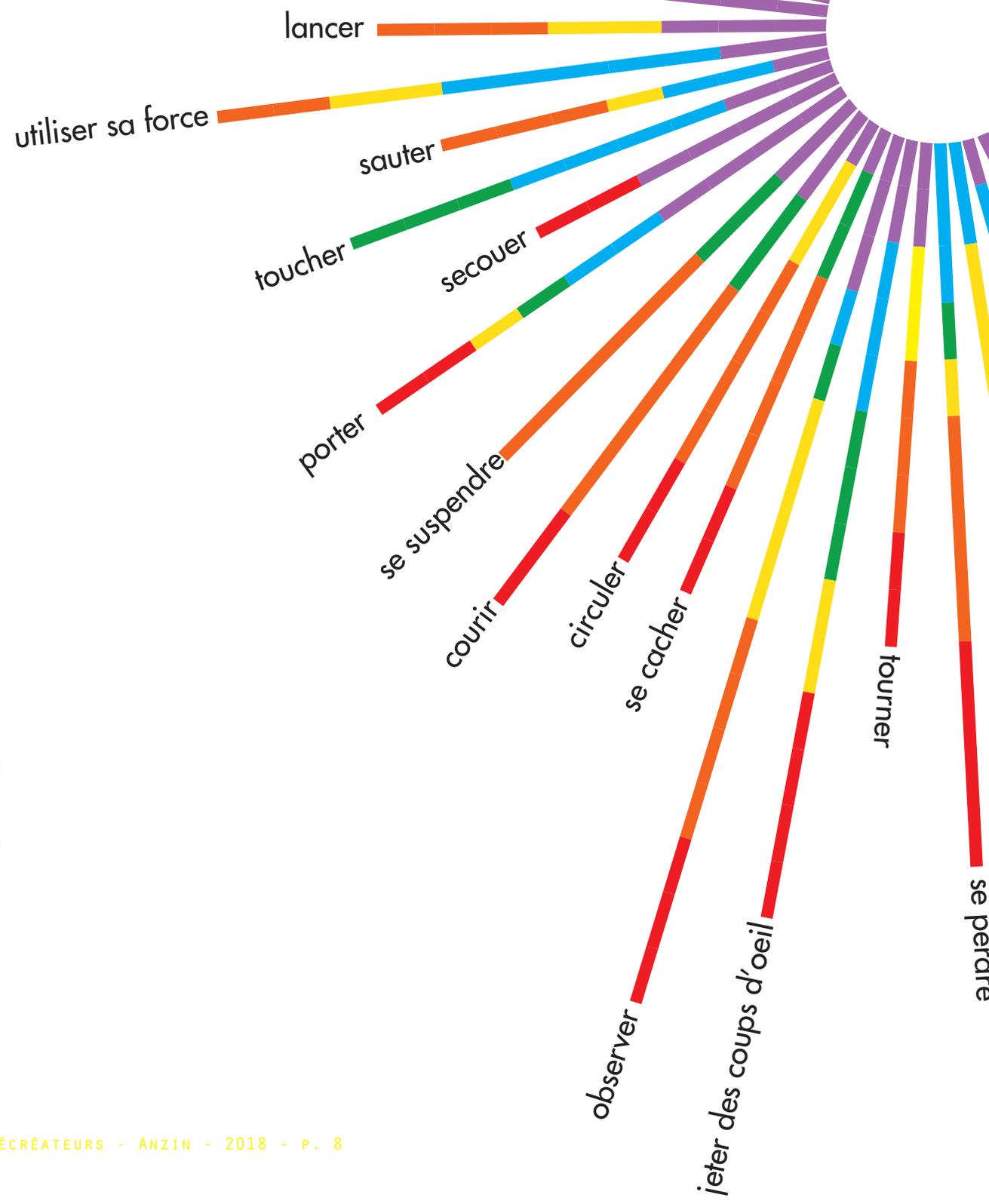
Poursuivant nos rencontres d'acteurs du territoire, nous avons fait le choix de nous rattacher à un projet d'agriculture urbaine afin de rencontrer et d'échanger avec des habitants.

Pour permettre aux habitants d'exprimer leurs idées lors d'un temps fort, le 18 mai 2018, devant la médiathèque d'Anzin, nous avons imaginé un jeu de construction avec des volumes simples qui se combinent pour former des bacs de potager.

- page titre** atelier agriculture urbaine
- 1** moyens de communication des récréateurs
- 2** kit de construction, atelier agriculture urbaine
- 3** affiche de l'atelier "Penser l'aire de jeu par le jeu"



DÉCONSTRUIRE



Le problème des aires de jeux classiques ne viendrait-il pas du panel trop limité des actions qu'elles proposent ?

Partant de cette idée qui fait débat dans l'ouvrage "La Ville Récréative" de Thierry Paquot et de références telles qu'Aldo Van Eyck et E.B Mero, nous avons recensé et quantifié des actions importantes dans le développement d'un enfant, que nous avons ensuite eu l'occasion de réorganiser avec l'aide d'une psychomotricienne.

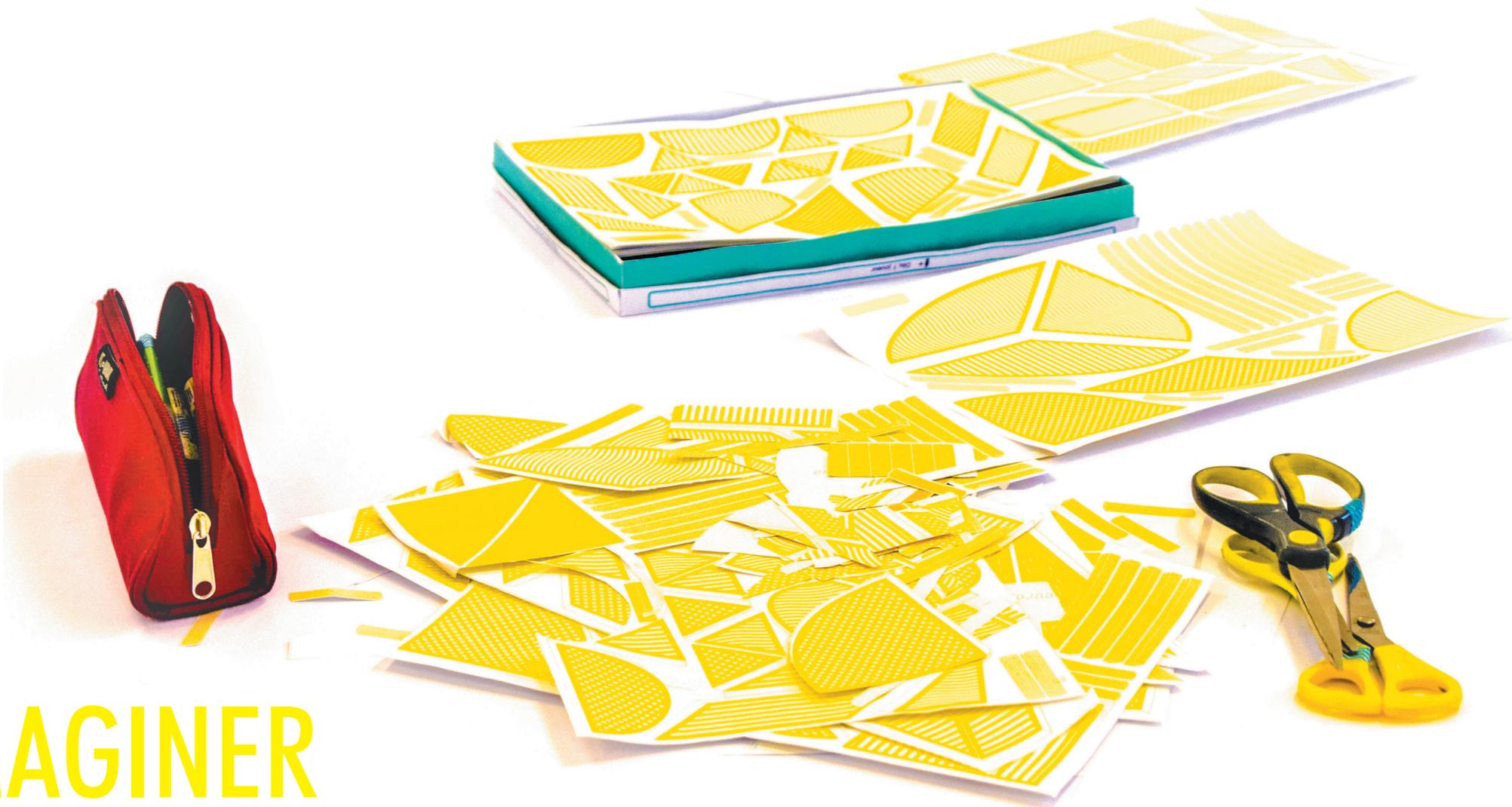
Nous avons choisis de créer un jeu pour parler avec les participants car cela permet une frivolité, une déhierarchicalisation. Empruntant des mécanismes du jeu Citadelles, le jeu a pour but de construire des programmes d'aires de jeu et de permettre à chacun de s'exprimer sur les affinités qu'il entretient avec les actions choisies.

page titre graphe des actions

- 1 jeu " Les Récréateurs passent à l'action" lors de l'atelier "Penser l'aire de jeu par le jeu"
- 2 boîtes des jeux " Les Récréateurs passent à l'action" et "les Récréateurs mettent des formes"
- 3 contenu de la boîte de jeux " Les Récréateurs passent à l'action"



IMAGINER

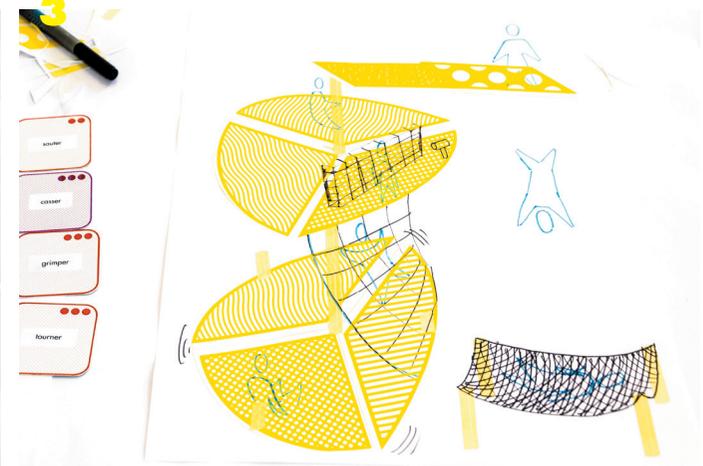


Comment des actions comme se suspendre, courir, se cacher... impliquent-elles la matérialisation d'un espace de jeu ? Dans un processus de participation, l'enjeu est non seulement de partager la question avec les habitants, mais d'autant plus de leur donner les moyens d'y répondre.

Pour cela nous avons imprimé sur des planches autocollantes, des surfaces tramées que les participants étaient amenés à associer, dissocier, superposer, découper etc, pour construire sur feuille, l'espace qu'ils imaginaient. Un peu à la manière de Tamponville, ce jeu graphique créé par l'illustrateur Aurélien Débat, offrant la possibilité de créer des paysages industriels fantasmagoriques en tampons.

Alors que les participants composent leurs espaces, en jouant au jeu "Les Récréateurs mettent des formes", le rôle du designer est de les accompagner dans leur réflexion autour de l'espace de jeu et dans la façon de représenter.

- page titre** jeu "les Récréateurs mettent des formes"
- 1** atelier "Penser l'aire de jeu par le jeu"
 - 2** discussion autour des productions de l'atelier "Penser l'aire de jeu par le jeu"
 - 3** productions de l'atelier "Penser l'aire de jeu par le jeu"

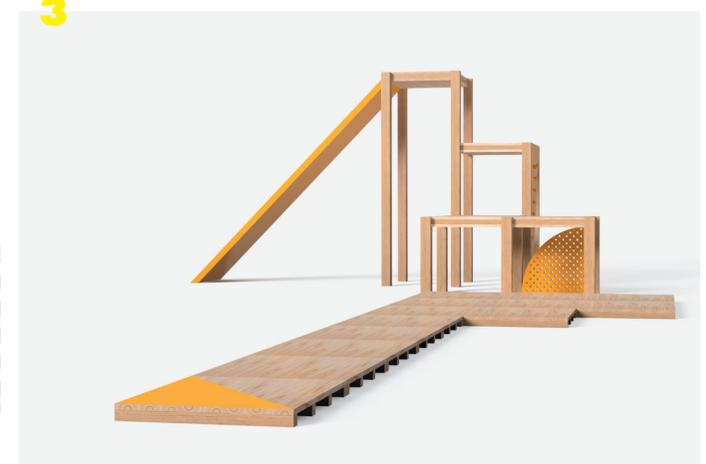


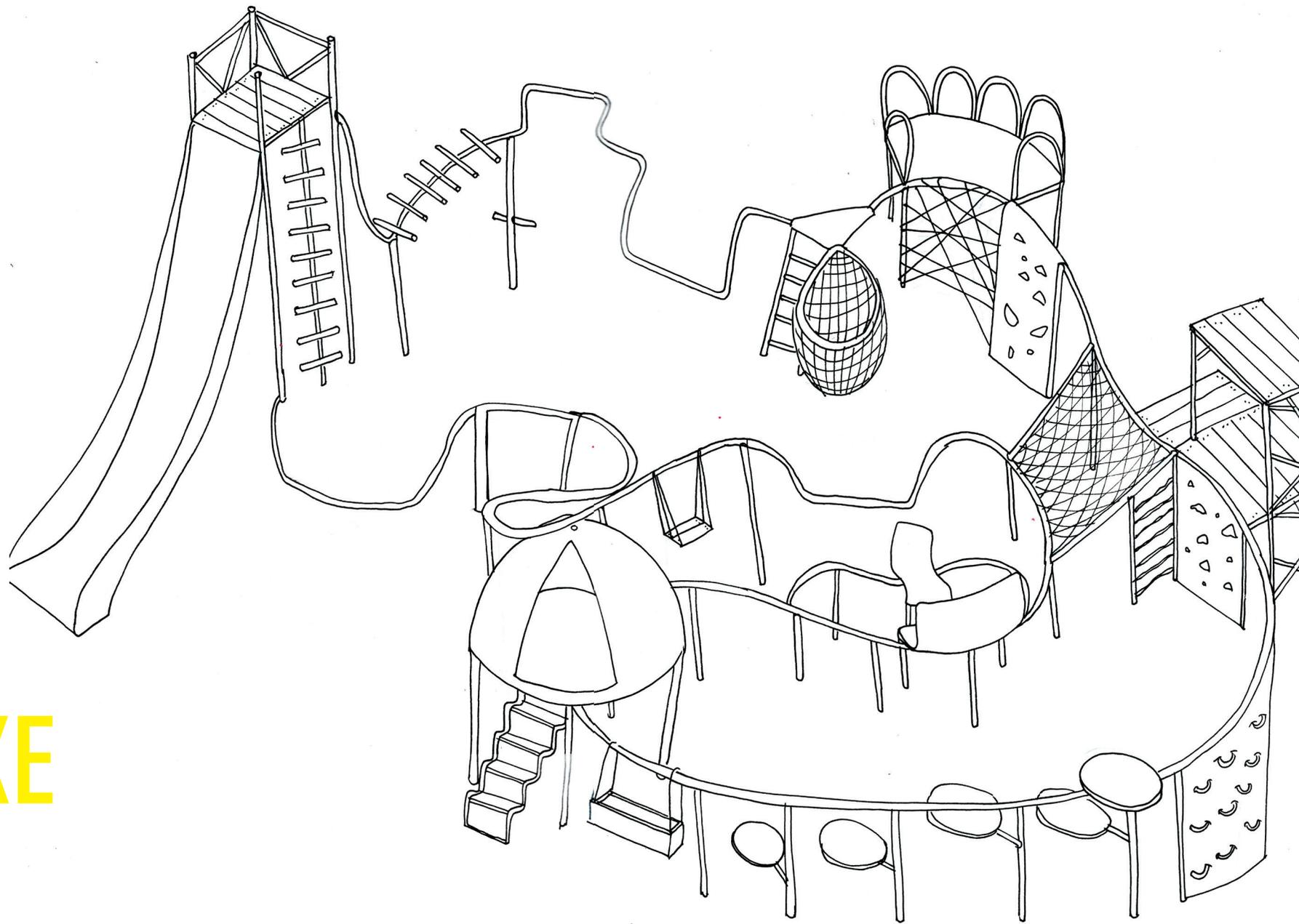


CONSTRUIRE

Afin de présenter un aboutissement potentiel au processus mis en place avec les habitants, nous avons imaginé un parcours qui s'effectue sur des petites élévations en bois. Celui-ci est modulable et se crée grâce à des surfaces peintes en jaunes ou laissées brutes. En empruntant les différents chemins, on se retrouve tantôt nez à nez avec des structures graphiques, qui associent les principes de trames et de rapports plein/vide, tantôt avec des structures géométriques qui à l'image du matériel Montessori, rend instinctive l'assimilation de certaines règles physiques et mathématiques.

- page titre maquette au 1/20e
- 1 vue de notre DNSEP
- 2 maquette au 1/20e
- 3 modelisation du principe constructif

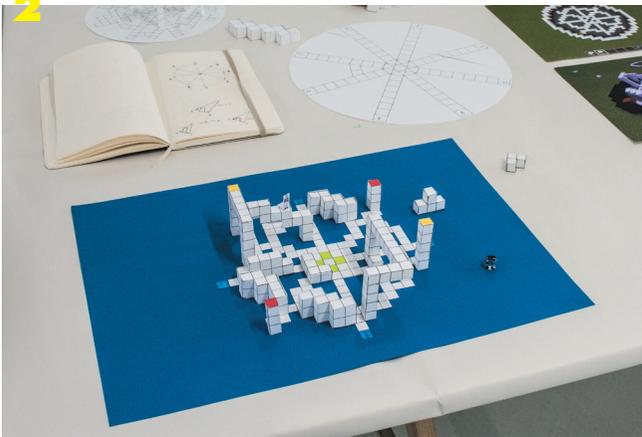




ANNEXE

RECHERCHES

- 1 "Dessine moi un jeu" (jeu de carte, livret témoin et maquettes)
- 2 jeu de l'oie du projet en design urbain
- 3 jeu de l'oie du projet en design urbain
- 4 maquettes préliminaires
- 5 expérimentations graphiques d'autocollants



NOLWEN MAJOR FRANCÈS majorfrancesn@gmail.com
& RÉMI MAHIEUX remi_mahieux@hotmail.fr

LES RÉCRÉATEURS - ANZIN - 2018