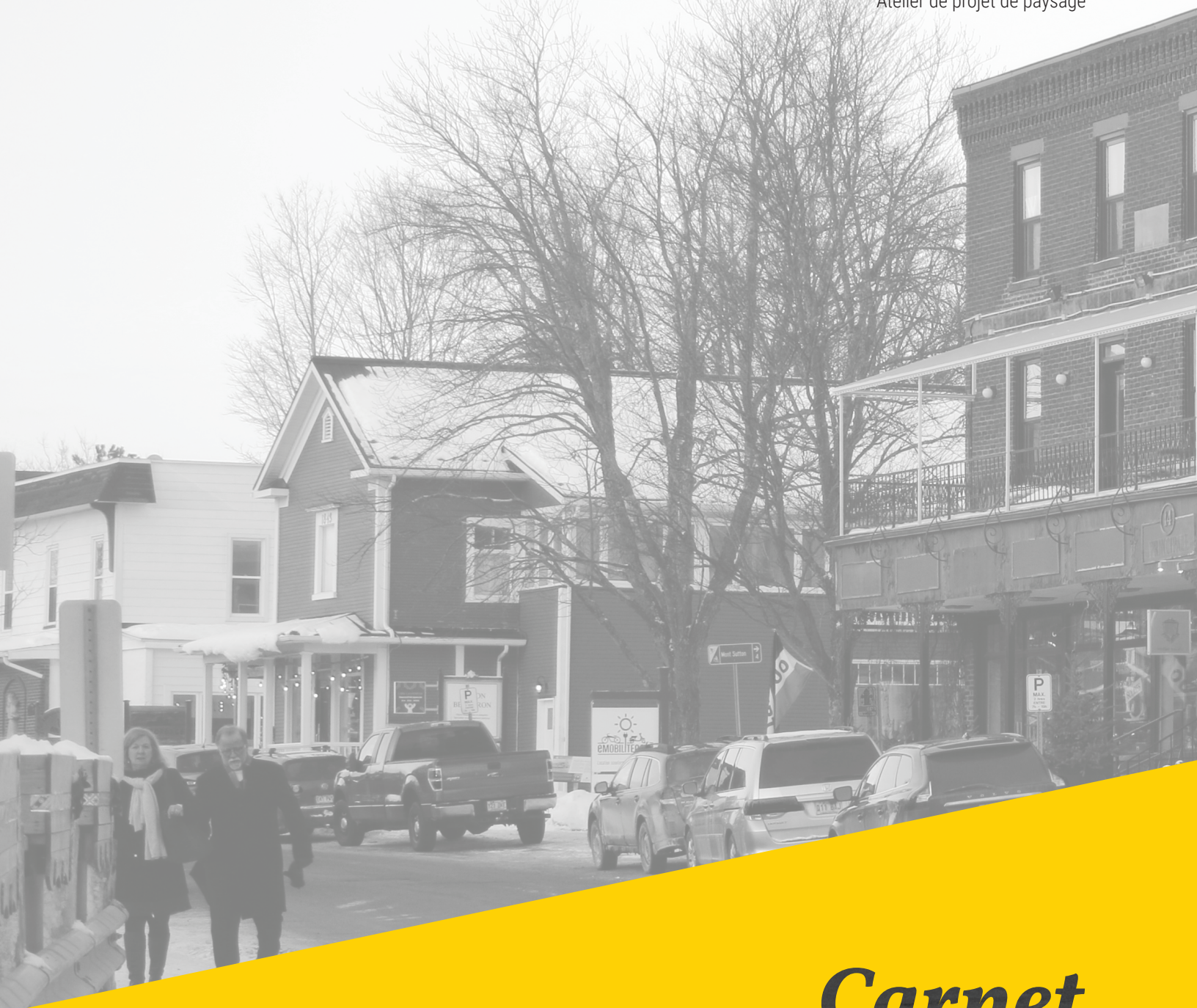


12 mai 2020
Les Mille Lieux,
Atelier de projet de paysage



Carnet d'activités

de la Ville de Sutton

Projet d'aménagement culturel du noyau villageois



Image page de couverture : rue Principale de Sutton, par Louis-Philippe Rousselle-Brosseau, 2019.

3 Activités programmées

La réalisation de quatre activités participatives permettra d'identifier 1) les particularités culturelles locales, 2) de valider les besoins de la population, 3) de créer deux scénarios d'aménagement et 4) ultimement de choisir le scénario qui fait consensus de manière à réaliser un projet d'aménagement culturel du noyau villageois de Sutton. À ces quatre activités, s'ajouteront des rencontres de travail avec la Table d'orientation - rencontres qui permettront de co-construire et de valider le contenu et la portée des activités destinés à un public plus large.

Dans l'offre de services, l'activité 1 devait normalement prendre la forme d'une activité en présentiel (tournée en bus et atelier). Cependant, nous avons dû imaginer une alternative en cette période de distanciation sociale afin d'aller valider avec la population les traits identitaires et leurs besoins en matière d'aménagement. L'activité 1 initialement prévue sur une journée sera éclatée en deux activités en ligne A1 et A2.

Activité participative
Début : à déterminer

1

[A1] Identité culturelle

Description

C'est par le biais d'une StoryMaps - un récit immersif associant des textes, des cartes et d'autres contenus multimédias - que la population suttonnaise sera amenée à (re)-découvrir la richesse culturelle de Sutton. Les suttonnais seront appelés, en répondant à un questionnaire, à valider et compléter l'état des lieux sur l'identité culturelle, mais également à se prononcer sur certains aspects (caractéristiques singulières, valeurs de fréquentation, coups de cœur). Le contenu de la StoryMaps et les questions seront préparés par l'équipe de consultants et validés par la Table d'orientation.

Durée : l'activité sera mise en ligne pour une période d'un mois.

Public visé : la population suttonnaise incluant les membres de la Table d'orientation.

Matériel recueilli : les réponses des gens ayant répondu au questionnaire.

Diffuseur : il serait souhaitable que la StoryMaps et le questionnaire soient diffusés par la municipalité, les pages d'organismes culturels ou citoyens, les pages des groupes d'intérêt populaires. Il s'agira de dresser la liste en collaboration avec la Table d'orientation et de contacter directement les diffuseurs pour assurer la diffusion de l'activité.

Activités programmées

Les données recueillies de l'A1 permettront à l'équipe de consultants de finaliser l'identification des éléments d'identité culturelle - éléments qui guideront l'esprit des interventions dans le noyau villageois (activité 3).

Activité participative
Début : à déterminer

2

[A2] Les besoins en aménagement culturel

Description

Trois séries de statuts Facebook / questions uniformisées viseront à valider et prioriser les besoins en matière d'aménagement culturel. Les questions seront préparées par l'équipe de consultants et validées par la Table d'orientation.

Durée : l'activité se déroulera sur 3 semaines thématiques successives qui interpellent les citoyens.

Public visé : la population suttonaise incluant les membres de la Table d'orientation.

Matériel recueilli : les interventions directes des gens interpellés sur les réseaux sociaux, sous la forme de commentaires compilés sur une plateforme.

Diffuseur : il serait souhaitable que chaque série de questions soit diffusée par la municipalité, les pages d'organismes culturels ou citoyens, les pages des groupes d'intérêt populaires. Il s'agira de dresser la liste en collaboration avec la Table d'orientation et de contacter les diffuseurs directement pour assurer la diffusion de l'activité.

Les données recueillies permettront à l'équipe de consultants de cibler des thématiques en lien avec l'aménagement pour identifier dans l'activité 3 les opportunités d'intervention et projets potentiels.

Activités programmées

Activité participative
Date : à déterminer

3

[A3] Co-création de deux scénarios d'aménagement

Description

Après avoir validé le diagnostic de l'espace public, une activité conçue en deux temps offrira aux suttonais la possibilité d'imaginer le Sutton du futur. La première partie de l'activité consiste d'une part à restituer les résultats des activités 1 et 2 et du diagnostic de l'espace public par Les Mille Lieux et d'autre part à mener deux séances de remue-méninges permettant de dégager les opportunités de projet et d'intervention. Par la suite, les participants seront amenés à élaborer des scénarios de projet (vision future de Sutton). Les participants travailleront en petit groupe à la mise en scénario. La forme privilégiée est la construction d'une histoire à partir d'une série de questions guides. Les questions permettront de stimuler l'imaginaire et la réflexion de manière à réaliser un récit. La conception détaillée de l'activité sera réalisée par l'équipe de consultants en collaboration avec la Table d'orientation.

Durée : 1 journée, en présentiel (2 blocs de 3 heures incluant des pauses).

Public visé : la population suttonnaise incluant les membres de la Table d'orientation. Nombre de participants 40-50 sur inscription

Matériel recueilli : fiches remplies identifiant et priorisant les opportunités d'intervention par thématique et spatialement ; fiches avec questions guides visant à stimuler la création de scénarios d'aménagement pour la mise en scénario ; cartes dessinées.

Mobilisation : un carton invitation, réalisé par l'équipe de consultants, présentant l'activité diffusée par la municipalité, les pages d'organismes culturels ou citoyens, les pages des groupes d'intérêt populaires. Il s'agira de dresser la liste en collaboration avec la Table d'orientation et d'envoyer l'invitation directement.

Les données recueillies permettront à l'équipe de consultants de finaliser et illustrer les deux scénarios d'aménagement du noyau villageois. La réalisation de vues 3D et plans schématiques permettront de présenter des principes directeurs de chaque scénario et serviront de base pour l'activité 4.

Activités programmées

Activité participative
Début : à déterminer

4

[A4] Choix du scénario, vote en ligne

Description

Un questionnaire illustré présente les deux scénarios d'aménagement conçus lors de l'activité 3 sera mis en ligne. Les suttonais seront amenés à se prononcer et raffiner les scénarios présentés. Des visuels viendront illustrer les principes directeurs de chaque scénario et serviront de matériel pour stimuler la réflexion des participants. Les questions seront préparées par l'équipe de consultants et validées par la Table d'orientation.

Durée : l'activité se déroulera sur 3 semaines.

Public visé : la population suttonaise incluant les membres de la Table d'orientation.

Matériel recueilli : les réponses des gens ayant répondu au questionnaire.

Les données recueillies serviront de base de discussion pour la construction de la vision et du scénario final lors d'une séance de travail avec la Table d'orientation

Activité de présentation
Date : à déterminer

5

[A5] Présentation publique

Description

Une présentation publique du plan d'aménagement culturel de Sutton visera à présenter la vision et les grands principes directeurs du scénario retenu. Les consultants auront en charge la présentation visuelle et la Ville de Sutton aura en charge l'animation de la séance publique.

Durée : 1 à 2 heures

Public visé : la population suttonaise incluant les membres de la Table d'orientation.