

V. Phase 3 : Transformer le projet culturel en projet opérationnel

V.1 Enjeux et définition de la phase 3

Une fois le monde récréatif, propre à chaque territoire, qualifié et défini dans ces grandes lignes, était venu le temps des applications territoriales via la mise en place d'ateliers de réalisation. Au fond, concrètement, comment transformer leur monde récréatif en prestations, pratiques en liberté, animations et usages sociaux pour les habitants et les touristes ? Comment faire pour impulser une autre manière d'agir et de dynamiser leur système récréatif localisé, à la suite de l'audit et du laboratoire récréatif ? Voilà l'enjeu de ces ateliers ! Décliner opérationnellement cette rencontre avec les univers culturels que les membres de la communauté RECREATER locale ont conçu, apprivoisé et catégorisé : immersion dans une châtaigneraie pour saisir la vie des arbres, leur esthétique et leur présence dans cet espace forestier ; rencontre avec la rivière Tarn, cet être vivant, exprimant différentes manières de vivre sa présence avec l'eau, les poissons, les arbres et les humains ; parcours en canoë à partir d'une base de plein air pour se rendre sur l'île des émergences esthétiques et imaginaires ; exister et résister à Barre de Cévennes aujourd'hui, dans le prolongement des résistances des Huguenots et des camisards d'antan...

Chaque territoire est ainsi invité, lors de la mise en place d'ateliers d'application, à se projeter dans le champ des possibles en puisant leur aspiration dans le carnet du monde récréatif, issu des différents moments d'échange lors des ateliers des savoirs partagés. Les hackathons, organisés dans chaque territoire, pendant deux jours, ont été l'occasion d'ouvrir le champ des possibles par mini-collectifs constitués. Animés par des designers, ils ont pour fonction de matérialiser différentes applications territoriales en lien avec le monde récréatif référent. Le génie de la Truyère propose de passer du viaduc de Gabarit, initié et conçu par Eiffel à la pierre granitique de Saint Marc, pour habiter le granit de multiples expressions artisanales, religieuses et imaginaires. Dans le Cézallier, terre d'itinérance et de transhumance, le voyage se transforme en couleurs de saison, combinés avec les mystères d'un patrimoine rural et traditionnel relooké, que l'on peut faire à pied ou en vélo, seul ou à plusieurs. Différents mystères des lieux vous invitent à voyager à la rencontre des intimités locales. Enfin, pour prendre un dernier exemple, sur les traces de Martel, le parcours de l'Aven Armand vous projette dans les ombres et les lumières du Causse Méjean, tout en se mettant en connexion avec les chevaux de Prjevalski et les sensorialités du territoire.

Toutes ces réalisations récréatives doivent se saisir dans cette intention d'être dans le temps long des lieux et des manières d'embrasser une présence dans la ruralité rurale, celle que racontent et donnent à vivre les habitants et les créateurs culturels des territoires habités. Mais il ne s'agit pas tant de cumuler les expériences fabuleuses et renversantes, pour toujours plus de capacité à se façonner un potentiel personnel à vivre (forme culturelle hypermoderne). La finalité du projet RECREATER est d'exprimer une vision du monde transitionnel dans l'intention de définir un art de vivre qui puisse ses racines dans des espaces locaux au sein desquels se construit un attachement à un monde-vie plein et englobant. Non pas picorer et prendre, mais habiter le monde dans l'intention de saisir et de vivre l'esprit du lieu. L'intention est de plonger les personnes dans un univers qui les lie au profondeur culturel, corporel et écologique du territoire parcouru et incarné dans le milieu récréatif présent. Dès lors, plus les interactions partagées avec l'environnement, les autres et les projections culturelles localisées au sein d'un milieu récréatif singulier sont fortes, plus une toile se tisse avec les parties prenantes de cet ensemble, localement situé. Non pas, passé d'un spot à l'autre, d'une « chose »

à voir à une autre, d'une expérience insolite à une autre ; mais se sentir habitant d'un lieu par ces reliances qui se nouent entre les composants de cette scène de vie, ancrée dans le pays. Celles-ci favorisent notre présence dans l'autochtonie récréative de ce territoire, celle que les locaux façonnent et nous invitent à vivre et à exprimer via les compositions récréatives proposées et mises en scène.

V.2 Conseils et recommandations

Quelques écueils à éviter

- Bien choisir les personnes ressources (animateur et designer) pour animer et faire émerger les formes culturelles qui vont nourrir le contenu des applications récréatives (prestations, itinéraire, séjour...). Des « surprises » sont possibles quant à la capacité des spécialistes d'hackathon à être compétent dans le champ des cultures récréatives !
- Fabriquer et qualifier les bons outils d'application pour accompagner la traduction du monde récréatif en pratiques récréatives lors de l'hackathon. Il faut prendre le temps d'élaborer ces outils et les effets culturels recherchés.
- Savoir traduire le catalogue du monde récréatif global en déclinaison, appliquée au micro-territoire concerné. Ne pas négliger la mise en place d'ateliers des savoirs partagés pour qualifier la trame narrative du projet culturel proposé dans un premier temps et la traduction de cette trame en catalogue des ressources récréatives activables.
- Engager les collectifs RECREATER sur des terrains d'application bien choisis, permettant d'agir en relation avec des acteurs et des publics locaux présents et impliqués.
- Ne pas sous-estimer la place des créatifs culturels (artistes, médiateurs culturels, habitants...) pour composer les registres culturels d'application lors des séances de terrain, in situ (les ateliers créatifs).
- Enrôler le plus tôt possible les collectifs locaux dans des réalisations concrètes pour amplifier la réceptivité sociale et professionnelle de la démarche mise en place.
- Ne pas sous-estimer l'importance de séances préparatoires au sein de l'équipe projet (scientifiques, développeur, accompagnateur culturel, artistes, designers, référents institutionnels) dans l'organisation des ateliers et de l'hackathon pour s'entendre sur les notions, les termes et le contenu du projet. La traduction des langages employés et des conceptions des actions à mener est fondamentale et peut-être source d'écueil entre les parties prenantes, si celle-ci n'est pas activée et mobilisée.
- Eviter le « turn over » des membres des collectifs RECREATER pour engager une continuité dans la démarche-projet instauré.

Des pistes pour progresser

- Elaborer des plateformes numériques via les réseaux sociaux pour relier les personnes au collectif RECREATER et les impliquer dans le projet de développement.
- Bien relier les ateliers des savoirs partagés et les ateliers créatifs de terrain avec l'hackathon pour partir du catalogue des ressources récréatives collectées dans la déclinaison des applications concrètes. L'hackathon doit être connecté et s'envisager avec la phase 2 et les apports des ateliers réalisés.
- L'animateur RECREATER intra- et inter-territoires doit jouer un rôle central dans la coordination des équipes projet. Il importe de savoir capitaliser sur le capital cognitif et relationnel qui doit nourrir l'intelligence collective et les savoir-faire opérationnels.
- Une équipe projet se construit, au fur et à mesure de son développement et des savoirs partagés activés.

- Importance de partager collectivement l'information et les actions menées par les uns et les autres pour éviter la perte de confiance et le sentiment d'être mis à l'écart des développements à venir. « Des points de passage obligés » sont à organiser pour progresser dans cette démarche collective.
- Bien formaliser les attentes et les attendus vis-à-vis des artistes mobilisés pour éviter la confusion quant aux attendus demandés. D'où l'importance d'un enrôlement des artistes dans le monde récréatif activé pour faire en sorte que leurs pratiques créatrices soient mises au service du projet culturel. Le dialogue et la concertation entre l'accompagnateur culturel et les artistes sont fondamentaux. Pour progresser, il importe d'intégrer (le plus tôt possible) les artistes à l'équipe projet et au collectif RECREATER des lieux investigués.

Outils et ressources

Les temps de la phase 3	Les actions réalisées
Temps 0	Ressources de la phase 2 (le laboratoire récréatif) Transmission du carnet du monde récréatif réalisé par les accompagnateurs culturels
Temps 1	Ateliers des savoirs-partagés et ateliers créatifs pour donner naissance à la forme culturelle via la trame récréative réalisée
Temps 2	Traduire la trame récréative en ressources opérantes, activables dans la phase suivante (catalogue des ressources récréatives)
Temps 3	Réalisation de l'hackathon dans l'intention de donner naissance à des pratiques récréatives (tourisme / loisir) réalisables dans le SRL (système récréatif localisé).
Temps 4	Mise en place d'un événementiel ou d'une manifestation pour faire vivre le laboratoire récréatif via la diffusion du commun récréatif dans l'espace public du territoire

V. 3 Les expérimentations en ateliers

Ces temps d'application peuvent se traduire par deux formes d'ateliers : des savoirs partagés et créatifs in situ.

V.3.1 Les ateliers des savoirs partagés

Ceux-ci se caractérisent par la mise en place de séances collectives qui permettent de traduire le monde récréatif global du macro-territoire (via le carnet du monde récréatif réalisé) en déclinaison appliquée dans le micro-territoire d'expérimentation. Avec la présence du développeur RECREATER et de l'accompagnateur culturel, plusieurs séances ont permis de faire parler les membres présents pour traduire l'autochtonie récréative (global) en intention de l'exprimer dans leur monde-vie, attaché à leur micro-territoire. Pour illustrer le propos, à Barre-des-Cévennes, le collectif a qualifié son attachement à son histoire protestante (Les Huguenots et les Camisards) pour en faire un levier politique et culturel pour définir leur engagement à un mode de vie actuel. Celui qui souhaite résister et exister, autour de ce double processus récréatif. Deux temps d'intervention ont été activés : d'une part, une séance d'immersion dans le lieu pour l'arpenter et le saisir par le corps, les impressions sensibles et des échanges sur place avec des locaux (acteurs et publics) ; d'autre part, des séances, ayant les aspects de « tables rondes », pour laisser exprimer la parole des personnes présentes, à la suite d'une présentation du carnet du monde récréatif par le développeur RECREATER et l'accompagnateur culturel. Un tableau servait à récolter la carte mentale du micro-monde récréatif auquel ils sont attachés. D'autres séances ont par la suite été organisées pour traduire ces deux principes en contenus alimentant la trame conceptuelle de ce projet récréatif.



Photo 5 : Les ateliers des savoirs partagés

Dans le Cézallier, une autre méthodologie a été proposée pour laisser s'exprimer des mini-groupes locaux autour d'un embarquement dans le monde du voyage récréatif (mini-ateliers pour qualifier leur approche locale du voyage via des mots-référents, des projections scénarisées, des impasses à éviter et des principes d'action à valoriser). Puis, un catalogue des ressources récréatives fut réalisé par le développeur RECREATER qu'il a transmis aux organisateurs de l'hackathon.

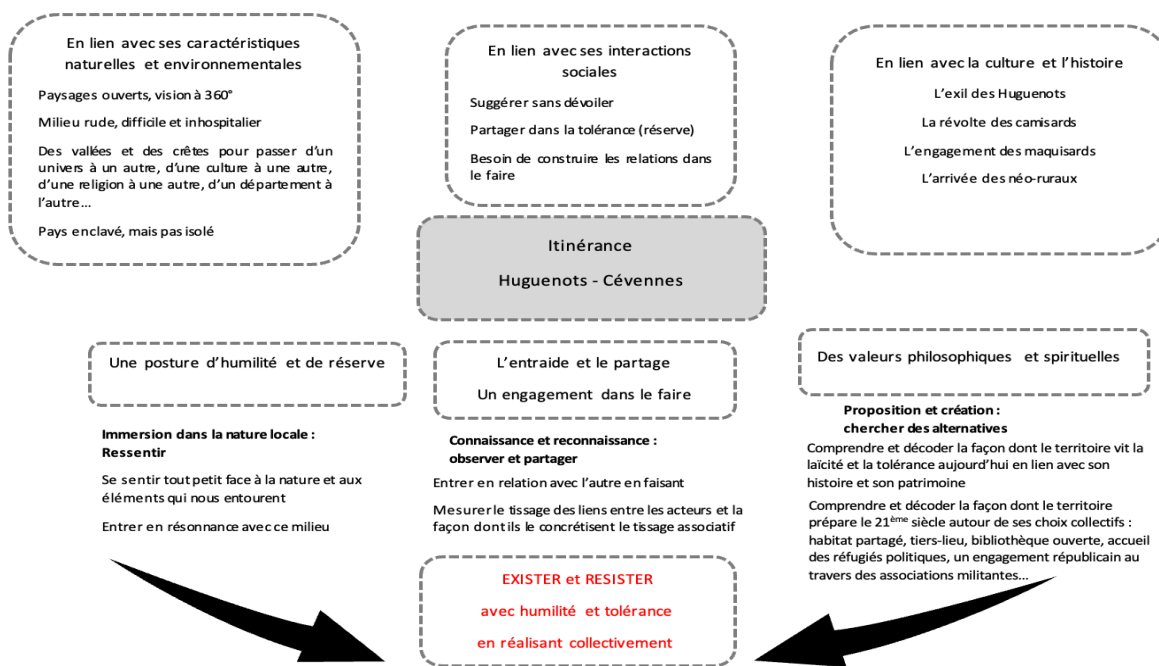


Photo 6 : Séance collective sur le voyage en Cézallier

Une fois, cette trame conceptuelle définie, il importait de relier celle-ci avec les dimensions culturelles, sociales et écologiques du micro-territoire, présentes localement, comme ressource activable dans la réalisation des applications récréatives opérationnelles. A partir de la matrice de l'habitabilité récréative, il est possible de qualifier ce catalogue des ressources territoriales ; Il permet alimenter le contenu culturel des réalisations concrètes. Cet exercice pratique a été réalisée à Barre de Cévennes. Il active différentes ressources récréa-territoriales pour traduire la trame conceptuelle Résister-Exister en applications concrètes. Des liens sont ainsi tissés avec les différentes composantes du lieu habité. Pour sa réalisation, une séance collective a été organisée à Barre de Cévennes avec différents locaux. Il s'agit de les inviter à évoquer le contenu de leur habitabilité récréative en relation avec la trame récréative retenue : résister et exister.

Toute cette démarche engagée dans ces ateliers des savoirs partagés permet d'impliquer le collectif RECREATER local dans la fabrique d'une intelligence collective et de participer à la naissance de cette première couche du commun récréatif localisé.

Figure x : la trame récréative (les principes existentiels : résister / exister)



Habitabilité écologique	Habitabilité sociale	Habitabilité culturelle
<ul style="list-style-type: none"> • Pratiques en nature et avec la terre : chasse locale (incontournable), un peu de pêche, cueillette de fruits sauvages et de champignons, confitures multiples, jardins perso (incontournable !); bois sectionaux • Agropastoralisme : transhumance, bergers, moutons, fosse aux loups, nomadisme... • Hauts et petits lieux de nature : arbres intimes, regard sonore et intime sur la nature et les hbts; Hospitalet, la Roche aux fées, Rocher des fages... • Eco-pratiques esthétiques et narratives (Paroles de sources) : conte sur la forêt profonde, la nuit des contes, rando-conte, conter-fleurette, les étoiles, la Raïma, • Ecologie corporelle pour handicapés et autres personnes (Sten), spiritualité écologique • Randonnées nature en liberté (seule ou en petits groupes ; organisées avec ânc (Cévennes G'Randos d'ânes) • Artisanat nature : bois, pierre, laine... • Forte naturalité (pas de lignes électriques...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Club Barrois (jeux de cartes ; repas collectif pour tous de tps en tps, fête de la soupe, tête de veau,... • Foire de la Madeleine (repas collectif dans la rue le soir, village en fête,...) • Chasseurs (fêtes, repas collectif, partage, solidarités) • Echange et troc entre hbts autour du jardin et des nourritures de la terre • Soirées et veillées entre voisins et amis • Foyer rural de Saint Laurent : fête des vergers et du cochon, veillées chez l'habitant, apéro-villageois, brusacades, fête du pain... • Association Causse-narde • Habitats et commerces : quelques gîtes locaux, un village-vacances, un camping, un bar-épicerie (lieu de socialité et de rencontres) • Pétaque locale (temps fort) • Pratiques d'entraide et d'échange : troc des savoirs ; circuits courts ; artisans ambulants • Jeux sociaux entre les néo et anciens alternatifs • Faire des compromis et savoir composer avec chacun ; ancrage local avec les usages du pays 	<ul style="list-style-type: none"> • Séances Couture (une fois par semaine) • Gymnastique (association le coup de Barre), trail (figure régionale) ; centre équestre (et 160 miles ; élevage) • Barre parallèle : livre, causerie, concert, mandoline, foire de l'occasion, théâtre, rencontre auteur, marquage poésie et alternatif...) • Acteurs artistiques : musiciens amateurs, artistes, association Avec (atelier vocal) (Molezon), Ateliers du déluge, Cineko... • Foyer rural de Saint Laurent : projection, débat, spectacles, « mémoires pour demain »... • La Ronseraie à Saint Laurent : résidence d'artistes, spectacles, conférence, chant, exposition, théâtre ;... • Patrimoine de la résistance : sentiers des camisards, du Stevenson, des Huguenots
<ul style="list-style-type: none"> • Résister à la vie urbaine en choisissant de vivre dans le rural (plus de contraintes / aux commerces, loisirs, transport, vie sociale,...). • Modes de vie différents : une « vie autre » en ces lieux qui n'est pas la même qu'en ville, esprit rural ; tranquillité, simplicité ; « alternatifs par choix ! » • Résister aux pratiques normatives et centralisées du Parc des Cévennes. Pouvoir participer à un dvpt local et engager des émergences possibles. • Résister aux aménagements hard comme le barrage, le gaz de schiste, refus de l'imposé et de la réglementation, coupe-feu en forêt • Résister aux pratiques sociales uniformes : solidarité, diversité, défense des minorités et des différences, lutte sociale engagée, militantisme, « terre de gauche ! », accueil des migrants, bcp d'échanges alternatifs (lors des soirées et de débats informels) ; faire revivre les pratiques agricoles d'antan • Résister à la facilité : « Faire ses preuves ! » ; « ne pas compter ses heures ! » ; « savoir donner ! » ; « pas de gilets jaunes ici, on se prend en charge ») • Défense de la forêt (association) : contre la forêt productive au détriment de la bio-diversité forestière 		
<h3>Habitabilité politique</h3>		

Tableau 7 : le catalogue des ressources récréatives activables autour de la trame narrative choisie à Barre des Cévennes

V.3.2 Les ateliers créatifs situés

Une autre approche expérimentale a été organisée dans le cadre d'ateliers créatifs en situation qui ont permis d'impliquer les collectifs locaux dans le façonnage de réalisations concrètes envisageables. Ceux-ci ont été animés par un collectif d'artistes, le développeur RECREATER ou/et l'accompagnateur culturel. Il s'agissait d'aller sur le terrain et de participer à la réalisation d'un parcours, d'un aménagement, d'une esthétique créative et d'une manière d'expérimenter une façon d'habiter le lieu via différentes pratiques à réaliser seul, à deux ou à plusieurs. Du côté du Cézallier, le collectif d'artistes Nogozone a investi pendant une semaine la Truyère pour capter l'esthétisme de ce micro-territoire que ce soit par des immersions dans la nature, la rencontre avec des habitants et des projections dans des fictions possibles. A la suite de ces prises sensorielles réalisées, une après-midi fut organisée sur la base du Maley pour partir en canoë sur l'île de Chante-Dur où nous avons par binôme à composer une esthétique paysagère en lien avec deux tableaux d'artiste, mis en image (Monet, Picasso, Gauguin...). Une restitution collective eut lieu dans différents endroits de cette petite île, avec l'intention de donner naissance à une impression esthétique partagée entre les personnes présentes. Manière de nous inviter à habiter cet espace insulaire de nos projections imaginaires, sensibles et intimes comme révélateur d'une façon d'être présent dans ce lieu, à partir du tissage relationnel que nous avons réalisé en commun. Bien d'autres réalisations concrètes eurent lieu dans d'autres collectifs à l'exemple de l'Ardèche lors de la réalisation d'un sentier imaginaire et sensible dans une châtaigneraie ou dans l'expérimentation d'un bivouac en nature. En Lozère, des parcours sensoriels furent proposés dans l'Aven Armand pour dépasser la visite classique d'une grotte touristique et proposer d'autres formes de relation esthétique avec l'espace visible et invisible de ces lieux.

TRUYÈRE		
THÉMATIQUES ISSUES DU COMPAGNONNAGE ARTISTIQUE	OUTILS UTILISÉS LORS DE LA TENTATIVE DU 29 MAI A LA PRESQU'ÎLE DE MALLET	SYNTHÈSE DU COMMUN DES HABITANTS
Mobilité nautique fluviale Oralité Villages engloutis Point de vue Un ailleurs Patrimoine architectural (ponts et châteaux) Visible / invisible Savoir-faire de la paysannerie (tradition) Sobriété heureuse Oralité Faune flore	Sur l'île de Chante-Dur : Photo langage à partir d'une sélection de cartes postales liées aux thématiques, faire s'exprimer l'individu et le groupe : Comment on regarde et qu'est-ce que l'on voit selon notre lien intime avec le territoire, et comment on le raconte. Mise en commun de 2 cartes postales et donc de 2 histoires, anecdotes, intimités sous forme d'une mise en scène libre Ateliers sensibles pour prolonger ces mises en scènes : se relier à l'environnement et aux autres	Résumer l'expérience vécue précédemment sur l'île en un mot : plaisir, convivialité, basculement, chaleureux, richesse, métissage, inimaginable, ensoleillé, cohésion, intimité, aventurier, amitié, foisonnant, vivre. Question soulevée par un participant : Mettre de l'énergie dans le projet d'un autre ? Pour lui, cette expérience sensible et collective donne envie d'investir de l'énergie dans un projet collectif et plus seulement personnel. Base de loisir Aventure / bien être Relier le haut et le bas du territoire Mémoire des villages engloutis La nature : les pins, les oiseaux
Besoin de lieux de rencontres Convivialité Voyage Un ailleurs	Sur la presqu'île de Mallet : Installation éphémère de visuels et de poèmes dans l'esprit guinguette (guirlandes, fanions)	Visite contée Mobilité Un ailleurs
Besoin de lieux de rencontres Convivialité Abri, refuge Mobilité	Installation éphémère de cartes postales invitant à porter attention aux thématiques du territoire présentes sur la base nautique de Mallet. Matérialisation dans l'espace d'un point de vue	

Tableau 8 : synthèse du projet sur la presqu'île de Mazet par le collectif Nogozone

Le document du collectif Nogozone permet de rendre compte de la maîtrise d'une démarche conceptuelle et méthodologique pour donner naissance à une micro-forme culturelle lors de la réalisation d'une pratique récréative dans un lieu d'activité. A noter que la trame proposée émerge d'un séjour de plusieurs jours par les artistes pour s'imprégner du lieu, rencontrer des habitants et se projeter dans un univers esthétique singulier. La première colonne du tableau traduit le contenu de ce compagnonnage artistique. Le collectage de matériaux sur place, d'enregistrements de paroles d'habitants, de prises de vue (photos et vidéos) en lien avec une ethnographie vécue (immersion récréative) constitue la couche initiale de la démarche proposée. Leur restitution (via un dossier de synthèse remis) permet de souligner leur compréhension du projet RECREATER qui consiste à donner naissance à un commun récréatif. Celui-ci nécessite d'embarquer les locaux (habitants, professionnels, institutions, artistes) dans ce récit en devenir. D'où leur souhait de rencontrer les locaux, de les mobiliser et de les impliquer dans leur compagnonnage artistique avec l'intention de les « convoquer » par la suite pour co-construire en commun la micro-forme culturelle qualifiée.

Là encore, le collectif Nogozone a évoqué toutes les difficultés à s'engager dans un projet commun¹⁹ (au sein de l'équipe locale RECREATER) et les résistances institutionnelles à s'impliquer dans un projet collectif participatif. D'où la nécessité de prendre du temps pour qualifier la démarche, même si dans cette phase expérimentale, une des difficultés repose sur l'absence de vision claire et précise sur la manière de procéder pour amorcer l'émergence d'une micro-forme culturelle. C'est aussi cela la recherche-action : la trajectoire innovante n'est pas linéaire mais tourbillonnaire nécessitant de penser autrement la méthode-projet mise en place. D'où l'acceptation d'un égarement possible, d'un tâtonnement et d'une errance, modifiant les relations et la position des uns et des autres dans la procédure mise en place. La référence à la pragmatique s'impose alors pour qualifier les modes de faire opératoires à développer et à qualifier. Il faut alors du temps, les compétences nécessaires et les personnes-ressources pour activer les principes d'action permettant de résoudre les problèmes rencontrés, les verbaliser et les mettre en « traduction » via « les points de passage obligés » au sein du collectif constitué. La présence de temps de dialogue et de discussion dans ce management participatif (et horizontal) devient alors une procédure fondamentale.

Ajoutons que si la traduction ne va pas de soi (au sens des sociologues de l'école des mines), d'autres référentiels explicatifs doivent aussi être convoqués dans les relations entre les artistes et les collectifs mobilisés au sein de RECREATER. Comment traduire dans un langage compréhensif et assimilable par tous la démarche esthétique portée par les artistes ? Comment dépasser le registre expressif des artistes qui parfois (ou bien souvent) se mettent au centre de la scène oubliant leur ancrage nécessaire dans l'esthétique et les aspirations des locaux avec lesquelles elles doivent composer la scène culturelle en devenir ? D'où la nécessité d'associer des artistes qui dépassent les limites de l'art contemporain pour s'investir dans le trans'art (Corneloup, 2017). Le choix du collectif Nogozone a été réalisé sur ce principe : saisir leur capacité à se « mettre au service » d'un collectif de personnes pour les inviter à composer avec elles leur monde récréatif affectueux. D'où la lecture et le visionnage de leurs performances artistiques pour observer leur propension à s'inscrire dans la démarche RECREATER, avant de les retenir au sein de ce projet de recherche-action (<https://nogozone.wixsite.com/association-nogozone>).

La critique que l'on peut formuler repose sur leur « focalisation » sur le sensible, les impressions imaginaires, l'expression et le langage corporels (intra et inter-soi) lors de différents ateliers proposés. Même si, pour ce collectif d'artistes, c'est une base esthétique pour concevoir

¹⁹ On retrouve toutes les impasses de la recherche-action pour « faire collectif » dans la continuité des principes d'action énoncés par le collectif de chercheurs, engagé dans la mise en place d'une science pragmatique (Akrich, Callon, Latour, 2006, sociologie de la traduction).

dans un deuxième temps le contenu de la micro-forme culturelle, via des propositions d'actions et de pratiques envisagées par groupes créatifs. La lecture de la fiche de Prat de Bouc (tableau 9) évoque la méthode-projet engagé pour donner du contenu à la forme culturelle écomoderne du buron investi par le groupe. Ce sont bien les pratiques récréatives habitées qui sont l'objet de la démarche, proposée aux membres de ce collectif pour amorcer l'engagement dans le trans-art ; comme propédeutique à nourrir le contenu de la micro-forme culturelle de ce territoire de pratique à qualifier et animer.



Photos 7 : séance créative à Prat de Bouc

PRAT DE BOUC		
THÉMATIQUES ISSUES DU COMPAGNONNAGE ARTISTIQUE	OUTILS UTILISÉS LORS DE LA TENTATIVE DU 4 JUIN AU BURON DE LA SOULEYRE	SYNTHÈSE DU COMMUN DES HABITANTS
Itinéraire / itinérance Le plaisir de l'effort L'accessibilité du territoire Partage de valeurs de montagne	Randonnée collective : riche de cette balade, chacun donne un mot relié à l'itinérance (collectage)	Identification du buron comme un élément central du territoire Revalorisation, restauration des burons
Les plaisirs simples Investir les burons comme lieux de rencontres pour les locaux et lieux d'abri/de logement pour les randonneurs Lieux où s'arrêter	Atelier corporel autour de l'assise ou comment habiter un buron Connexion à la matière, ce que je vois, la rencontre avec l'autre, la place de l'inattendu Chacun donne un mot qui résume ce qu'il vient de vivre (collectage)	Investissement des burons : pour les locaux, le tourisme, l'itinérance et un lieu d'arrêt possible ? Bien être par un retour immersif dans la nature
Expérimenter, ressentir un paysage, se laisser façonner par lui Être à soi, et/ou avec le paysage qui nous entoure	Atelier sensible en petit groupe, chaque groupe pioche deux mots du collectage Seul, spatialiser ces deux mots Ensemble partager son voyage au sein de son groupe	Expérimenter les bienfaits de la solitude et isolement Réflexion autour de la route/ronde des burons (un buron : une génération, une pratique, un apprentissage)
Les plaisirs simples Investir les burons comme lieux de rencontres pour les locaux et lieux d'abri/de logement pour les randonneurs Lieux où s'arrêter Itinéraire / itinérance Le plaisir de l'effort L'accessibilité du territoire Partage de valeurs de montagne	Installation éphémère et aménagement de l'espace dans un buron en lien avec les thématiques du territoire : livres, décoration chaleureuse, cartes postales, objets divers, carnets	Le buron des possibles Collectages : évasion, pluie, réseaux, imprévu, horizon, simple, rencontres, liberté, étape, psychédélique, bizarre, ouverture, découverte, mouvement, balade, aventure, déséquilibre, divaguer, lâcher prise, solitude faire le vide, évolution

Tableau 9 : fiche-projet de Prat de Bouc (collectif Nogozone)

Sans doute, faut-il noter que toutes ces créativité esthétiques n'ont pas suffisamment été impliquées et activées lors des hackathons pour nourrir le contenu des applications opérationnelles en lien avec les ateliers des savoirs partagés. Mais ils donnent un aperçu de la manière dont peut s'envisager le développement de la phase 3 via la mise en scène de contenus culturels faisant le lien avec l'intelligence culturelle activée et sa déclinaison dans une ingénierie opérationnelle. On touche du doigt la façon de donner de la présence et de la réalité à une forme culturelle écomoderne, ancrée dans un territoire habité, comme intention de donner de la chair et de la consistance à une médiation récréative choisie et qualifiée.

V.4 Les projets de recherche-action du master CDESRI

Le master CDESRI (conception, développement et animation des espaces récréatifs innovants) de l'UFR STAPS à Clermont-Ferrand) propose d'intervenir pendant une semaine avec ces étudiants du master 2 pour accompagner les acteurs ruraux (communes, association, prestataires...) dans la déclinaison de projets de développement en lien avec les pratiques récréatives. Dans le cadre du programme de recherche-action RECREATER, pendant trois ans, les étudiants sont venus en séminaires d'étude pour investir un territoire (Florac, Saint Enimie, Meyrueis) et proposer via des groupes de créativité des projets récréatifs. A chaque fois, la démarche consiste à investir le lieu pendant plusieurs jours (observation participante, entretiens, immersion dans les lieux, collectage en fonction des sujets, réunion publique, séance de créativité, recherche documentaire...) pour constituer un catalogue de ressources récréatives à activer tout au long du process créatif. En début de séminaire, des interventions des acteurs locaux et du développeur RECREATER sont réalisées pour présenter l'état du développement du SRL et les processus de composition envisagés. Plusieurs émergences proposées par les groupes-projets permettent de concevoir des orientations récréatives à venir portant sur différentes sujets : passeport de pratiques pour les jeunes, itinérance territoriale sur le Causse

Méjean en lien avec les moulins et les collectifs locaux ou création d'un camp de base à proximité de Saint Enimie pour des jeunes en itinérance sur le Tarn, en proposant diverses activités in situ (jonglage, slake line, graphity, musique, pétanque avec les gens du village,...). A chaque fois, la démarche consiste à s'inscrire dans des pratiques récréatives de transition dans l'intention d'activité une habitabilité récréative du territoire pour les personnes embarquées dans ces émergences touristiques.

Dernièrement, le projet d'étude concernait l'Aven Armand (à proximité de Meyrueis) pour sortir d'une approche moderne d'une grotte a-territorialisée (logique de la ligne droite : on vient, on visite la grotte, on repart) et donner de la profondeur géographique avec la rencontre d'un territoire. Celui-ci est composé de différentes dimensions écologiques, sociales et culturelles dans la manière d'habiter l'espace souterrain en lien avec le causse Méjean et la vallée de Meyrueis. Les quatre groupes-projets constitués ont permis de penser, d'aménager et de concevoir autrement le devenir de l'Aven Armand en lien avec des pratiques récréatives. Celles-ci invitent les personnes à habiter le lieu et non pas « que venir le visiter », avant de se rendre dans un autre lieu de visite sans ancrage dans une ruralité rurale, comme condition pour changer les pratiques touristiques et les comportements des visiteurs.

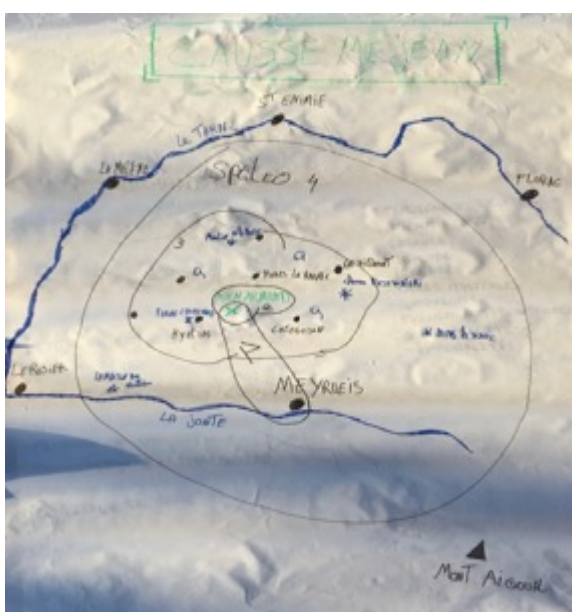


Photo 8 : le séminaire CDESRI à l'aven Armand

Toute une réflexion a été menée pour concevoir une forme culturelle du monde souterrain qui puisse son contenu sur d'autres imaginaires et symboliques que ceux portés par la modernité à partir d'une scénarisation qui puisse ses fondements dans la grotte des origines et les symboliques sensorielles. Mais l'enjeu n'en restait pas là puisque la finalité consistait à créer des nœuds de relation avec l'espace global de l'Aven Armand (cours, parking, restaurant, espaces verts...) et le pays alentour, composé de tout un éco-socio-système, propice à relier le monde souterrain et le territoire de la surface terrestre de proximité. Bien des propositions récréatives ont été faites pouvant alimenter les voyages sur le causse Méjean autour d'un monde récréatif commun en lien avec les pratiques souterraines et ses projections imaginaires. En filigrane, le process consistait à sortir d'une ruralité urbaine (l'Avant Armand est un « produit » hors-sol, dans une logique exogène, gérée par une entreprise ancrée dans une forme de développement entrepreneuriale) pour se resituer dans une ruralité rurale permettant de renforcer la présence des relations avec les formes de développement endogènes de ce territoire en lien avec un monde récréatif immergé dans les lieux de vie et ses environnements de proximité.

VI. L'hackathon

Moment particulier qui fut organisé dans les trois territoires. Il permet de donner toute sa présence à la phase 3 de RECREATER où pendant deux jours, les collectifs locaux furent sollicités pour donner de la concrétude au monde récréatif choisi, en lien avec les ateliers des savoirs partagés et les ateliers créatifs. En faisant appel à des consultants-designers spécialisés dans l'accompagnement au développement de projets entrepreneuriaux, nous avons souhaité collaborer avec eux pour leur transmettre la culture RECREATER comme base pour réaliser ces marathons créatifs. Deux jours de forte incubation pour aboutir à des propositions concrètes qui pourraient traduire l'aboutissement de RECREATER.

La méthode de réalisation proposée par les consultants fut orientée, moins vers un support d'accompagnement culturel, mais beaucoup plus du côté d'une trame fonctionnelle et commerciale. Celle-ci semblerait peu correspondre avec le projet RECREATER et la déclinaison des applications, dans un cadre opérationnel. Utilisé dans le cadre d'entreprises productives, engagées dans la création de produits, cette matrice de composition ne permet pas d'accompagner au mieux les collectifs qui ne l'ont très peu utilisé. Cet exemple permet d'illustrer l'importance de bien préparer les outils méthodologiques pour répondre à la démarche de créateurs de formes culturelles ; démarche qui nécessite d'avoir des compétences spécifiques qui ne peuvent pas se reproduire à l'identique, quels que soient les secteurs professionnels concernés. Cependant, il est possible de souligner les apports de ces Hackathons pour tendre vers des réalisations opérationnelles surtout de la part de la capitainerie (<http://www.la-capitainerie.com/>).